

**Ilustração híbrida e expandida: diálogos
estilísticos, mediáticos e textuais.
Os casos de Ana Aragão e Catarina Sobral**

Ana Isabel da Silva Albuquerque

Tese para obtenção do Grau de Doutor em
Media Artes
(3^o ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Luís Carlos da Costa Nogueira

Agosto de 2023

Provas Públicas de Doutoramento em Media Artes realizadas na Sala dos Atos da Reitoria da Universidade da Beira Interior em **12 de julho de 2023**.

Júri

Presidente

Doutor Paulo José Tente da Rocha Santos Osório, professor catedrático da Universidade da Beira interior.

Vogais

Doutora Paula Cristina de Almeida Tavares, professora coordenadora do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (arguente principal);

Doutor Rui Paulo Vitorino dos Santos, professor auxiliar da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (arguente principal);

Doutor Pedro Vieira de Moura, professor adjunto convidado da Escola Superior de Artes e Design do Instituto Politécnico de Leiria;

Doutor Francisco Tiago Antunes Paiva, professor associado da Universidade da Beira Interior;

Doutora Catarina Isabel Grácio de Moura, professora auxiliar da Universidade da Beira Interior;

Doutor Francisco Alexandre Lopes Figueiredo Merino, professor auxiliar da Universidade da Beira Interior;

Doutor Luís Carlos da Costa Nogueira, professor associado da Universidade da Beira Interior.

Declaração de Integridade

Eu, Ana Isabel da Silva Albuquerque, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição D2421 do curso de doutoramento em Media Artes da Faculdade de Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 07 / 08 /2023

Assinado por: **ANA ISABEL DA SILVA
ALBUQUERQUE**
Num. de Identificação: 12960488
Data: 2023.08.07 18:35:54 +0100



(Ana Isabel da Silva Albuquerque)

A concretização da presente tese de doutoramento beneficiou de uma bolsa de investigação atribuída pela FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia com a seguinte referência: SFRH/BD/131849/2017.

Neste contexto, o presente projeto doutoral foi financiado pelo POCH – Programa Operacional Capital Humano, comparticipado pelo Fundo Social Europeu (FSE), pelo Programa Operacional Regional Centro, por fundos nacionais do MCTES e por fundos da União Europeia (UE).

Dedicatória

À minha mãe,
com todo o desmedido amor.

Agradecimentos

Uma investigação é sempre um período de investimento: investe-se no conhecimento e na educação, investe-se tempo e dedicação, investe-se financeiramente, mas, sobretudo, investe-se um grande quinhão pessoal. O formato de tese é, tendencialmente, um processo muito solitário e introspetivo. E este não foi diferente, embora com algum espaço para contactar ilustradores e investigadores. Infelizmente, o contexto pandémico causado pela COVID-19 não permitiu uma maior interação e proximidade, por tudo o que acarretou, sendo a angústia e a ansiedade, por vezes, as principais companheiras desta viagem. Ainda assim, é importante agradecer.

O meu agradecimento inicial é dirigido ao Prof. Doutor Luís Nogueira, por ter aceitado orientar este projeto, por acolher a ilustração como campo promissor de estudo, pelo estímulo e pelo apoio. Por extensão, ao LabCom – Comunicação e Artes pelo acolhimento, nas pessoas do Prof. Doutor Paulo Serra e da Prof. Doutora Anabela Gradim, coordenadores que a presente investigação encontrou neste percurso. Ao Prof. Doutor Francisco Paiva e restante equipa da Comissão Científica por terem aceitado e acompanhado este projeto no seio do programa doutoral em Media Artes.

A mestria, a inteligência e a sensibilidade criativas de Ana Aragão e Catarina Sobral conquistaram-me. A partir delas foi possível construir este projeto. Ambas excederam o propósito profissional: a aprendizagem foi imensa e a disponibilidade e a empatia emocionaram-me. À Ana, hoje, uma amiga, devo muito: a partilha e a motivação preciosas. Além da sua genialidade, cabe-me enaltecer a sua humildade e humanidade.

Ao André Barata e ao Paulo Dias, pela amizade, pela preocupação e pelas ações, mais do que as palavras, pela paródia, pela rima, pelos risos, pelo apoio constante.

Ao Nuno Barata, Sara Constante, Fernando Cabral, Rodolfo Silveira, Márcio Silva, Catarina Moura, Ana Rodrigues, Pedro Nascimento, Tiago Fernandes, Cristina Lopes, Ana Catarina Pereira e Sónia Sá, que, em diferentes fases deste percurso, foram estando presentes. À Ana Luís Bogalheiro e à Elisa Bogalheiro, pelo carinho, por tentarem que o trabalho não me engolisse, pelo exemplo e pela ajuda.

À distância, abraço aqui os que estão espalhados pelo país e além-fronteiras: a Susana Gomes, a Liliana Garcia e a Branquinha, a Lina Raquel Marinho, a Helena Machado e a Alice, a Samita Nandy, a Paula Antunes e o António Sousa, e o Pedro Carreira de Jesus.

À Débora Matos, à Sofia Carapito, à Catarina Rodrigues e à Ivone Ferreira, por tudo. Pela amizade que se construiu sem esforço, pela companhia de todos os dias mesmo à distância, pelo ombro, pelo carinho, pela cumplicidade, pela compreensão mútua e também pelas nossas diferenças. Pela preocupação, por acompanharem cada etapa, muito

além deste projeto doutoral, pela parceria, pela disponibilidade de todas as horas, pelo tanto que têm feito e que não sei como agradecer, pela dádiva e pela generosidade, por não me deixarem cair. E ao João Sousa, de olhar atento, solidário, pronto a ouvir e a agir, procurando alegrar quando a vida se torna difícil.

Ao meu pai, por compreender os períodos menos bons deste trajeto.

Este trabalho é também dedicado à Ana Gonçalo. Mais do que uma colega, uma amiga. Partilhámos sorrisos, ideias, sonhos, o gosto pela ilustração, trivialidades, o futuro! Disseste-me, Ana, que eu iria rever o teu projeto de doutoramento. Na impossibilidade de se concretizar, fica o teu nome na minha tese. Partiste e ficaste.

A todos os ilustradores e investigadores que encontrei neste caminho. Com eles, os quais muito admiro, tenho aprendido, crescido intelectualmente e criado amizades.

A todos aqueles que, pela ação mais simples, contribuíram para que alguma dúvida ou necessidade fosse solucionada e a todos os que não se disponibilizaram a fazê-lo. A aprendizagem e crescimento é aceitar o bom e o menos bom, e aprender a superar.

Mais uma vez, à minha mãe, porque quero agradecer-lhe todos os dias e em todos os momentos e amá-la ainda mais. Porque por ela sobrevivo e, definitivamente, sem ela, esta tese não teria chegado a bom porto.

Resumo

Desde os anos 90, através de uma nova geração de ilustradores, assiste-se ao reavivar e reconfigurar da ilustração em Portugal. Este período tem sido sinónimo de multiplicidade de temáticas, estilos, géneros, meios, técnicas e materiais, com particular destaque para a disseminação do digital.

Além da tradicional ilustração editorial, assistiu-se a uma diáspora da ilustração pelas mais diferentes áreas: da animação ao teatro, à instalação, aos murais, à escultura, à arquitetura, entre outras. Esta metamorfose suscitou novas problemáticas, nomeadamente quanto à própria identidade da ilustração, enquanto área ou disciplina *per se*, bem como quanto à comunhão com outras expressões artísticas. Nesse aspecto, a ilustração mostrou ser o protótipo ideal das práticas interartes. Como tal, achou-se pertinente abordar esta *nova* disciplina à luz de conceitos como intertextualidade, intermedialidade e transmedialidade, ainda não devidamente explorados em ilustração. Consequentemente, a hibridez detetada no domínio do estilo justificou a proposta de um ambiente interestilístico como parte do seu carácter dialógico. Assim se percebeu a ilustração: em expansão e aberta na sua condição matérica, mas também subjetiva.

Metodologicamente, recorreu-se à análise de múltiplos exemplos nacionais e internacionais, culminando em dois casos específicos, selecionados de modo criterioso: observada uma mudança de paradigma na viragem do século XX para o século XXI, com um crescente número de mulheres ilustradoras, escolheu-se analisar as obras das ilustradoras Catarina Sobral e Ana Aragão, precisamente, pela diferença entre os trabalhos de ambas. No primeiro caso, mais diretamente ligado ao universo da ilustração e da animação; no segundo caso, um exímio exemplo de compromisso com o desenho. Ambas representam a porosidade da ilustração contemporânea portuguesa, muito construída em torno de um carácter metafórico, mas também paródico, hiperbólico e irónico, sem receio de recorrer ao hipertexto, à reinterpretação, às remediações e às *ressignificações*; nem de conjecturar e imaginar o futuro, entre a realidade e a ficção.

Palavras-chave

Ilustração; Interartes; Hipertextualidade; Interestilístico; Interdisciplinaridade

Abstract

Since the 1990s, we have witnessed the revival and reconfiguration of illustration in Portugal, led by a new generation of illustrators. That new phase has been marked by a multiplicity of themes, styles, genres, media, techniques, materials, and especially digital dissemination.

In addition to the traditional editorial illustration, illustration has spread to many other areas, from animation to theatre, installations, murals, sculpture, architecture, and so on. Such a diversity has also garnered new problematics, including illustration's own disciplinary identity and the relationship with other artistic expressions. In that regard, illustration is the ideal example of inter-art approaches. Therefore, it is relevant to consider this "new" discipline in light of concepts such as intertextuality, intermediality and transmediality, still far from explored in the context of illustration. Furthermore, the hybridity usually associated with style justifies an approach in an inter-stylistic environment as part of its dialogical character. Hence, illustration is perceived in an open expansion both in material and subjective terms.

Methodologically, this study consists on the analysis of several national and international examples, culminating in two carefully selected cases: given that there has been a paradigm shift from the twentieth to the twenty first century, with a growing number of female illustrators, this study considers extensively the works of Catarina Sobral and Ana Aragão, precisely because what distinguishes them. In the first case, Sobral's work is closer to the world of illustration and animation; in Aragão's case, we find a perfect example of commitment to drawing. Both represent the porousness of Portuguese contemporary illustration, largely built on a metaphoric character, but also parodic, hyperbolic, and ironic. It never hesitates to resort to hypertext, reinterpretation, remediation, and re-signification, nor to conjecture about and imagine the future, somewhere between reality and fiction.

Keywords

Illustration; Inter-arts; Hypertextuality; Interstylistic; Interdisciplinary

Índice

Lista de Figuras	xxii

Capítulo 1. Esboçar o problema, delinear os métodos, traçar os objetivos	1

Capítulo 2. Para uma (in)definição de <i>ilustrar</i>	13

2.1. O que é ilustrar?	15
2.2. Qual o lugar da ilustração contemporânea?	29
2.3. Ilustração e arte contemporâneas: compatibilidades e conflitos	36
2.4. A expansão da definição de ilustração	43
2.5. No início, é a palavra ou a ilustração?	48
2.6. Ilustração e álbuns ilustrados	51
2.7. Ilustração e animação	58
2.8. Ilustração e autoria	64
2.9. Ilustração e recepção	67
2.10. Ilustração e imprensa	70
2.11. Ilustração e fotografia	73
2.12. A omnipresença da ilustração: do quotidiano ao museu e às redes sociais	76

Capítulo 3. Ser <i>in-betweener</i> : tensões e conciliações	79

3.1. Ilustração dialógica e intertexto	81
3.1.1. A importância da intertextualidade na ilustração	82
3.1.2. O risco da saturação como consequência da intertextualidade	98
3.1.3. Intericonicidade: intertextualidade aplicada à imagem	104
3.2. <i>Border crossings</i> – relações intermediáticas	116
3.2.1. Porquê falar de intermedia em ilustração?	118
3.2.2. O intermedial entre o autorreferencial, o híbrido e o interartístico	126
3.2.3. O discurso intermedial da ilustração	132
3.3. O caminho transmediático da ilustração: inevitabilidade ou <i>silver lining</i> ?	143
3.3.1. A ilustração no universo transmedial	144
3.3.2. Aproximações da ilustração à narrativa transmediática	153
3.4. O carácter interdiscursivo, transdisciplinar e de trans-memória da ilustração	164

Capítulo 4. A experiência interestilística da ilustração	176
4.1. Breviário das <i>estações</i> da ilustração: história e estilo	176
4.1.1. Um pertencimento duplo: entre a História da Arte e o <i>Design</i>	178
4.1.2. As mutações das formas de expressão artística e gráfica dos séculos XIX e XX	189
4.2. Estilo: intransmissível e transversal	199
4.3. O híbrido e o dialógico	223
4.4. O belo, o sublime, o feio e o erro na ilustração	241
4.5. Do hipertexto e hipotexto à paródia e à metáfora	261
 Capítulo 5. O peculiar rosto multiforme da ilustração: os casos de Catarina Sobral e Ana Aragão	 277
5.1. Ilustradoras portuguesas: galeria de retratos	277
5.2. O movimento da ilustração: Catarina Sobral	292
5.2.1. <i>Crossroads</i> : quando o cinema invadiu a ilustração. O caso dos <i>book trailers</i> dos álbuns ilustrados de Catarina Sobral	292
a) <i>Greve</i> , <i>Achimpa</i> e <i>O Meu Avô</i> : as dinâmicas estilísticas (da alusão à paródia, da metáfora à ironia) e as intersecções mediais entre os livros e os <i>trailers</i>	295
a.1) <i>Greve</i>	295
a.2) <i>Achimpa</i>	306
a.3) <i>O Meu Avô</i>	315
5.2.2. A ilustração como manifestação artística <i>in-between</i> : do álbum ilustrado sem palavras <i>Vazio</i> (2014) à curta-metragem de animação <i>Razão entre Dois Volumes</i> (2018)	328
a) Preencher vazios com técnica mista, intertexto e <i>crossover</i>	328
b) De <i>Vazio</i> a cheio: a relação entre <i>Vazio</i> e <i>Razão entre Dois Volumes</i> à luz da narrativa transmediática.....	340
5.2.3. A dinâmica interartes da ilustração e da animação ao vivo numa peça de teatro	352
a) Que possibilidades intermediais e interdisciplinares trouxe <i>Impossível?</i>	356
b) O contributo performático da ilustração	359
c) Entre (<i>in-between</i>) a peça de teatro e o álbum ilustrado e o universo transmedial	363
d) Além da peça e do livro: programas pedagógicos	365
5.3. <i>Anagrafias</i> e labirintos: Ana Aragão	368

5.3.1. Em cima do desenho: <i>meta</i> e <i>self</i> sobre e nas margens das “anagrafias” de Ana Aragão	368
a) Uma metodologia realista para um resultado ficcional	370
5.3.2. As exposições <i>Future Frames</i> , <i>S.M.L.LX</i> e <i>Galeria X</i> no vórtice da metaficção e da metaimagem	381
a) Um <i>mix</i> de citações, paródia, ironia, hipérbole, homenagens e uma grande metáfora: as cidades de papel de Ana Aragão	388
b) <i>Via Utopia</i> e intertextualidade em <i>Future Frames</i>	390
b.1) A constatação das “ruínas do presente” e a indagação “Do you know what tomorrow is?”	390
b.2) Uma utopia paródica, hiperbólica e tridimensional	398
c) <i>Babel</i> , <i>A Melancolia do V Império</i> e o tríptico <i>mixed media</i>	403
c.1) <i>Babel</i> (2019) e o “realismo trágico” – uma distopia	403
c.2) <i>A Melancolia do V Império</i> (2019): um encontro entre o passado e o futuro, mitos e profecias	411
c.3) O tríptico <i>Trilogia de Lisboa</i> (2019) e o “elogio da ausência”	413
c.4) <i>Lisboa chega à Babel</i> , <i>A Cidade Anágrafa</i> e <i>A Via Appia de Olissipo</i> : outras vias intertextuais para descobrir mais sobre <i>S.M.L.LX</i>	418
d) <i>A Galeria Ideal da Galeria X</i> ou <i>O ideal da Galeria X</i> : um mosaico de hipertextos, de homenagens e de ironia	421
5.3.3. <i>Promenades</i> impossíveis ou onde o desenho é... um grande “e se”?	426
5.3.4. <i>Neue Täuschungs Galerie der Reich der Tiere</i> (2019). Uma invasão de desenhos animados no ideário de Aragão	432
5.3.5. <i>Os mapas</i> . A criação como labirinto	434
5.3.6. Cidades invisíveis em tapeçarias de autor(a): <i>Eudóxia</i> , <i>Zenóbia</i> e <i>Zora</i>	437
5.3.7. A banda desenhada que nasceu do confinamento: um projeto inacabado	441
Capítulo 6. Arte final: a <i>poiesis</i> da ilustração	448
Referências bibliográficas	464
Anexos	502

Lista de Figuras

- Figura 1** – René Magritte, *Marche des Snobs* (1924). Litografia em cores s/papel. © Christies's p. 27
- Figuras 2 e 3** – *Frames* do videoclipe de “Armário”, do álbum *Véspera* (2020), animado por André da Loba. © Clã – www.youtube.com/watch?v=eK5XxchJqtk p. 30
- Figuras 4 e 5** – Publicações da página de Facebook *O Ilusionista*. Textos inspirados em ilustrações de João Vaz de Carvalho. © www.facebook.com/O-Ilusionista-104027271127500 p. 32
- Figura 6** – André da Loba e Emílio Remelhe, *Pensamientras/On Thoughts* (2012). © Fotografia de Ana Albuquerque p. 32
- Figura 7** – José de Almada Negreiros, *Auto-Retrato* (1948). Grafite s/papel. © Centro de Arte Moderna da Fundação Calouste Gulbenkian p. 33
- Figura 8** – Ilustração de Nuno Saraiva para a primeira página do *Inimigo Público* © Instagram do *Inimigo Público* p. 34
- Figura 9** – Ilustração de John Mavroudis para a capa da revista *Time* © *Time* p. 34
- Figuras 10 e 11** – André Letria, *Partida* (2015) [Frente e verso]. Coleção “Desconcertinas” da Pato Lógico. © Fotografias de Ana Albuquerque p. 37
- Figuras 12, 13, 14 e 15** – Em cima, à esquerda, *La Sed* (2016); em cima, à direita, *Roedores* (2018); em baixo, à esquerda, *Qué hacer cuando en la pantalla aparece THE END* (2014); em baixo, à direita, *Truffaut 813 por Paula Bonet* (2015). Todos da autoria de Paula Bonet. © Fotografias de Ana Albuquerque p. 38
- Figuras 16 e 17** – À esquerda, momento da licitação da obra *Girl with Balloon* (2006), de Banksy, em 2018 na leiloeira Sotheby's © Haydon Perrior (<https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-58908768>); à direita, *Love is in the Bin* (2006-2018), coleção privada. © Sotheby's p. 41
- Figuras 18 e 19** – À esquerda, Sir John Tenniel, ilustração do Coelho Branco em *Alice no País das Maravilhas* (1865), de Lewis Carroll; à direita, Sir John Tenniel, ilustração de Alice e da Rainha de Copas, em *Alice do Outro Lado do Espelho* (1872), de Lewis Carroll © Britannica p. 51
- Figura 20** – Ilustração de *Where the Wild Things Are*, de Maurice Sendak. © Maurice Sendak / The Guardian p. 52
- Figuras 21 e 22** – À esquerda, Catarina Sobral, *Coimbra* (2019); à direita, Roger Ycaza, *Quito* (2019). © Pato Lógico p. 53
- Figuras 23 e 24** – Bruno Santos, Catarina Sobral e Eva Barros, *Contraconto* (2021). © Fotografias de Ana Albuquerque p. 55

Figuras 25, 26 e 27 – Ilustrações animadas de Jean Jullien (2018-2020). © Instagram de Jean Jullien	p. 59
Figuras 28, 29, 30, 31, 32, 33 e 34 – Ilustrações que Mariana, <i>a Miserável</i> filma e, depois, publica na sua página de Instagram, habitualmente interpretando músicas populares. © Instagram de Mariana, <i>a Miserável</i>	p. 59
Figura 35 – Ilustração de Mary Blair para a adaptação de <i>Alice no País das Maravilhas</i> , em 1951. © Victoria and Albert Museum	p. 60
Figura 36 – William Blake, <i>The Ancient of Days</i> (1794). © The British Museum	p. 65
Figuras 37, 38 e 39 – André da Loba, <i>Pensamientras/On Thoughts</i> (2012). © André da Loba	p. 68
Figura 40 – André Carrilho, <i>A Menina dos Olhos Ocupados</i> (2020). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 69
Figuras 41 e 42 – Ilustrações de André Carrilho do julgamento de Rui Pinto. © Instagram de André Carrilho	p. 71
Figuras 43, 44 e 45 – Maria Svarbova (Aria Baró), série <i>Forgotten</i> (2014) para a <i>Dark Beauty Magazine</i> . © Maria Svarbova e https://www.dodho.com/forgotten-by-maria-svarbova/	p. 73
Figuras 46, 47, 48, 49, 50 e 51 – Ilustrações (do) quotidianas(no) por Christoph Niemann. © Instagram de Christoph Niemann	p. 76
Figuras 52, 53, 54, 55 e 56 – Três primeiras imagens de trabalhos de Jean Jullien © Jean Jullien Últimas duas imagens de trabalhos de Serge Bloch para a <i>Vista Alegre</i> © Serge Bloch	p. 77
Figuras 57, 58, 59, 60 e 61 – Em cima, à esquerda, “Digital Film” (1995), para a <i>Premiere magazine</i> ; ao centro, “Animal Clocks 2” (2004), para a revista <i>New Science</i> ; à direita, “Chip. Heston Blumenthal” (2008), para o livro <i>The Fat Duck Cookbook</i> . Em baixo, à esquerda, “Heston Blumenthal” (2013), para o livro <i>Historic Heston</i> , e, à direita, “Kids on Drugs” (1999), para a <i>Penthouse magazine</i> . © Dave McKean	p. 79
Figura 62 – André Carrilho (2016). Ilustração para o <i>Diário de Notícias</i> de março de 2016 © Instagram de André Carrilho [12/08/2017]	p. 82
Figura 63 – Aitch, <i>Aitch’s Veggiefruit Alphabet</i> (2015). © Aitch	p. 83
Figura 64 – Ilustração de Anna e Elena Balbusso para o livro <i>Among the Thorns</i> (2014). © Alan Male (2019b)	p. 84
Figura 65 – Scott Balmer, ilustração em tributo a <i>Pan’s Labyrinth</i> (s/d). © Alan Male (2019b)	p. 84
Figuras 66 e 67 – Emmanuelle Bastien, <i>Capuchinho Vermelho Operação I</i> (s/d), à esquerda; <i>Capuchinho Vermelho Operação III</i> (s/d), à direita. Carimbos. © Catálogo Ilustrarte 2016	p. 85

Figura 68 – Sandra Rilova, <i>Curiosa II</i> (s/d). Técnica mista. © Catálogo Ilustrarte 2016	p. 85
Figura 69 – Cristiano Salgado, <i>Capuchinho Vermelho</i> , ilustração para a <i>Creative Quarterly</i> , n.º 43, (2016). Adobe Photoshop e Freehand. © Catálogo Ilustração Portuguesa 2016	p. 86
Figura 70 – Pedro Brito, <i>Selfie Revolution</i> , ilustração para a Arranha-Céus (2015). Tinta-da-china s/ papel, pintura digital. © Catálogo Ilustração Portuguesa 2016	p. 88
Figuras 71 e 72 – Cristina Amodeo, <i>Aalto – Dobermann</i> (2015), colagem, à esquerda; <i>Gehry – Shar pei</i> (2015), colagem, à direita. Ambos para <i>Dogs and Chairs</i> , da Thames & Hudson. © Cristina Amodeo	p. 89
Figuras 73 e 74 – Teresa Bellón, reinterpretação, à esquerda, do quadro <i>La família de Carlos IV</i> , de Goya, à direita (2019). © Instagram de Teresa Bellón	p. 90
Figura 75 – Norman Rockwell, <i>The Connoisseur</i> (1961). © Norman Rockwell Museum	p. 91
Figuras 76, 77, 78, 79, 80 e 81 – 1.º cartaz – Sara-a-dias, <i>Há Festa na Aldeia</i> ; 2.º cartaz – João Fazenda, <i>Playtime – Vida moderna</i> ; 3.º cartaz – André Letria, <i>Trafic – Sim, Senhor Hulot</i> ; 4.º cartaz – Catarina Sobral, <i>O Meu Tio</i> ; 5.º cartaz – Marta Monteiro, <i>As Férias do Sr. Hulot</i> ; 6.º cartaz – Madalena Matoso, <i>Parade</i> (2015). © SAPO MAG	p. 97
Figura 82 – Sebastião Peixoto, <i>Muro</i> (2015). Pintura digital. © Catálogo Ilustração Portuguesa 2016	p. 97
Figura 83 – André Carrilho, ilustração para o <i>Diário de Notícias</i> no aniversário da Revolução dos Cravos (2020). © Instagram de André Carrilho	p. 99
Figura 84 – Malika Favre, <i>Composed</i> (2021). © Malika Favre	p. 110
Figura 85 – Vasco Gargalo, <i>Allepo(nica)</i> (2016). © Instagram de Vasco Gargalo	p. 111
Figuras 86 e 87 – Paula Bonet, <i>Quema la memoria</i> (2020-). Ilustração performática ao vivo. © Instagram de Paula Bonet	p. 114
Figura 88 – Catarina Sobral, um dos trabalhos inspirados no espólio de Neves e Sousa (2021). © Instagram de Catarina Sobral	p. 115
Figura 89 – Monty Python, <i>Frame</i> do genérico da 2.ª temporada de <i>Monty Python's Flying Circus</i> (1970). © Monty Python – YouTube	p. 117
Figura 90 – José Jorge Letria e André Letria, <i>A Guerra</i> (2018). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 122
Figura 91 – Christoph Niemann, Season Campaign of Deutsche Oper 2020, Berlim (2020). © Christoph Niemann	p. 123
Figura 92 – António Jorge Gonçalves, <i>Válvula</i> (2019). © Rui Carlos Mateus	p. 124

- Figuras 93, 94 e 95** – Triciclo: à esquerda, *ABC da Música*; ao centro *ABC do Cinema*; à direita, *A Nova História da Arte da Triciclo – Tomo I* © Primeira imagem de Triciclo | segunda e terceira imagens são fotografias de Ana Albuquerque p. 126
- Figura 96** – Robert Weaver, *Lincoln Park* (ca. 1968), acrílico s/ cartão. © Fotografia de Ana Albuquerque p. 126
- Figura 97** – Saul Steinberg, *Utopia* (1974), lápis de cor e de cera, lápis, aguarela, tinta, carimbos e colagem s/ papel. © The Saul Steinberg Foundation p. 127
- Figura 98** – Eduarda Lima, *A Palavra Perdida* (2021), do programa “Poemas para Estes Dias”, ilustração e animação. © Eduarda Lima p. 133
- Figura 99** – Marta Madureira, ilustrações para um álbum ilustrado (2021). © Instagram de Marta Madureira p. 135
- Figura 100** – Ana Amaral, *s/t* (2018). © Ilustrada 2018 (FAL-UBI) p. 136
- Figuras 101 e 102** – Han Hoogerbrugge, *Hotel* (2004). © Screenshots via YouTube por Ana Albuquerque p. 138
- Figuras 103 e 104** – Eva Evita, *Sat UR a NO* (2019). Tinta s/ porcelana. À esquerda, o prato em porcelana; à direita, estudos para a execução do prato. © Eva Evita p. 140
- Figuras 105, 106, 107 e 108** – Ana Ventura. Fig. 107 – *Papelsonagens* (2005-). Colagens com pedaços de papel trabalhadas digitalmente; Fig. 108 – *Spread the News* (2008); Fig. 109 – *Saídos da casca* (2007) [Em cima, *A feia adormecida*; em baixo: *Não fales demais*], Digital + fotografia; Fig. 110 – *Distant Friends* (2011). © Ana Ventura p. 141
- Figuras 109 e 110** – À esquerda, Carolina Celas, peças em madeira (2019); à direita, Ana Seixas, peças em cerâmica (2020). © Instagram de Carolina Celas e Instagram de Ana Seixas p. 142
- Figuras 111 e 112** – André Carrilho, ilustrações e animações para o *Newstatesman* (12-18/07/2019 e 18-24/01/2019). © Instagram de André Carrilho p. 145
- Figura 113** – André Carrilho, *Diário de Notícias – 152 anos* (2016). © Instagram de André Carrilho p. 147
- Figuras 114, 115, 116 e 117** – Mariana, *a Miserável*, alguns episódios da “novela de Sísifo” (2022). © Instagram de Mariana, *a Miserável* p. 156
- Figura 118** – Neil Webb, selos comemorativos do centenário do primeiro livro policial de Agatha Christie (2016). Selos. © Neil Webb p. 157
- Figuras 119 e 120** – À esquerda, Mariana, *a Miserável*, azulejo no âmbito do Fazunchar, em Figueiró dos Vinhos (2022). © Instagram de Mariana, *a Miserável*. À direita, coleção de peças de cerâmica pintada no âmbito da residência artística em Viana do Alentejo (2021). © Tasco p. 170
- Figura 121** – Pinturas em Cueva de las Manos (ca. 11 000). © cuevadelasmanos.org p. 179

- Figura 122** – *Livro dos Mortos de Hunefer* (Hw-nfr) quadro 3, vinhetas e borda coloridas. Episódios do julgamento de Hunefer. Encontrado em ca. 1450 a.C. © The British Museum p. 180
- Figuras 123 e 124** – Albrecht Dürer. À esquerda, *The Four Horsemen, from The Apocalypse* (1498), xilogravura; à direita, *The Rhinoceros* (1515), xilogravura. © The Met Museum p. 184
- Figura 125** – Aubrey Beardsley, imagem para a capa de *The Yellow Book*, vol. I (1894). © Tate p. 190
- Figura 126** – Beatrix Potter, *The Tale of Peter Rabbit* (1902). © Petterrabbit.com p. 190
- Figuras 127 e 128** – Sílvia Rodrigues. À esquerda, *No need for pants* (2020); à direita, *25 de Abril* (2020). Ilustrações digitais. © Fotografias de Ana Albuquerque do Catálogo de Ilustração Portuguesa 2020 p. 203
- Figura 129** – Alberto Faria, *Refrigerante Rical, Refrigerante Sumol, Refrigerante Bussaco, Refrigerante Frutol* (2019). Adobe Illustrator e Photoshop. © Fotografia de Ana Albuquerque do Catálogo de Ilustração Portuguesa 2020 p. 203
- Figura 130** – Alexandra Saldanha, *Condicionamento cósmico: um debate interplanetário acerca do ruído das marquises* (2019). Caneta preta. © Fotografia de Ana Albuquerque do Catálogo de Ilustração Portuguesa 2020 p. 204
- Figura 131** – Oliver Jeffers, *There's a Ghost in this House* (2021). © Instagram de Oliver Jeffers p. 205
- Figura 132** – Sara Fanelli, *AGI Paris poster* (s/d). © Sara Fanelli p. 209
- Figura 133** – Manuel Lapa, *Auto da Barca do Inferno* para a Aris (1954). © Fotografia de Ana Albuquerque do livro *Manuel Lapa*, de Jorge Silva p. 211
- Figura 134** – António Soares para a marca *Gucci*. © António Soares p. 217
- Figuras 135, 136, 137 e 138** – *Screenshots* do vídeo da campanha primavera/verão de 2018, a Gucci Hallucination, pelo artista e ilustrador Ignasi Monreal. © GUCCI – YouTube p. 218
- Figura 139** – Mariana Margarida Malhão, *No Jardim das Pastilhas* (2021). © Instagram de Mariana Margarida Malhão p. 218
- Figura 140** – Nuno Saraiva, ilustração para o suplemento *Inimigo Público*, série II, do jornal *Expresso* (02/09/2022). © Instagram de Nuno Saraiva p. 226
- Figuras 141 e 142** – Oliver Jeffers, imagens de Jeffers na primeira sala da sua exposição *A Fraid of Ghosts* (2021). © Instagram de Oliver Jeffers p. 227
- Figuras 143, 144, 145 e 146** – Oliver Jeffers, imagens da segunda sala da sua exposição *A Fraid of Ghosts* (2021). A imagem em baixo, à esquerda, é um *screenshot* de um momento do vídeo feito pelo autor a apresentar a sua exposição aos seus seguidores na plataforma Instagram. © Instagram de Oliver Jeffers p. 228
- Figuras 147, 148, 149 e 150** – Oliver Jeffers, imagens da terceira sala da sua exposição *A Fraid of Ghosts* (2021). *Screenshots* do vídeo feito pelo autor a apresentar a sua

exposição aos seus seguidores na plataforma Instagram. © Instagram de Oliver Jeffers	p. 229
Figuras 151 e 152 – Manuel Lapa, <i>1147. 8.º Centenário da Tomada de Lisboa aos Mouros</i> (1947). Câmara Municipal de Lisboa. © Fotografias de Ana Albuquerque do livro <i>Manuel Lapa</i> , de Jorge Silva	p. 231
Figura 153 – Edward Cheverton, <i>New Friends</i> (s/d). Personagens criadas para ilustrações e exposições resultantes da mistura de diferentes formas com elementos pintados e desenhados à mão. © Edward Cheverton	p. 232
Figura 154 – Jean Jullien, exposição no Parco Museum Tokyo (2021). © Instagram de Jean Jullien. Acompanhada da pertinente legenda: “It presents a large series of paintings ranging from intimate portrait, landscapes, toys, objects, animals and anything i’ve found interesting painting/ drawing. But it’s also the first narrative show i’ve done. Telling the story of a drafted idea abandoned by its creator. When it awakes, the idea discover the paintings he’s been left for. Saddened and lonely, he takes it upon himself to draw his own partner. Thus are born the paper people.” (Jullien, 17/09/2021)	p. 235
Figura 155 – André Letria (ilustrações) e Ricardo Henriques (texto), <i>Mar</i> (2015). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 236
Figura 156 – Mike Perry, <i>Layers of Colour</i> . © Fotografia de Ana Albuquerque do livro de Laurence Zeegen, <i>The Fundamentals of Illustration</i> (2020)	p. 238
Figura 157 – Javi Aznarez, póster oficial do filme <i>The French Dispatch</i> (2021) © Javi Aznarez	p. 238
Figura 158 – Bina Tangerina, trabalhos vários. © Instagram de Bina Tangerina	p. 239
Figuras 159 e 160 – Wasted Rita. À esquerda, intervenção para o Grant’s Stand Together (Porto, 2016); à direita, nota de dólar para a exposição <i>100 Dollar Bills Y’all</i> , na Circus Network (2018). © Instagram de Wasted Rita	p. 241
Figura 161 – Mariana, <i>a Miserável</i> , trabalho para a exposição <i>Lonely Hearts</i> (em conjunto com Júlio Dolbeth) (2015). © Mariana, <i>a Miserável</i>	p. 242
Figura 162 – Wasted Rita, <i>Hopelessnessmess</i> (2016). Instalação para a Galeria Underdogs. © Galeria Underdogs	p. 242
Figura 163 – Mariana, <i>a Miserável</i> , <i>Meninos das Lágrimas</i> (2020). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 244
Figura 164 – Mariana, <i>a Miserável</i> , <i>Freelancer Fanzine</i> (2016). © Instagram de Mariana, <i>a Miserável</i>	p. 244
Figuras 165 e 166 – Tom. À esquerda, <i>ABC</i> , n.º 464, 6/6/1929; à direita, <i>ABC</i> , n.º 472, 1/8/1929. © Fotografia de Ana Albuquerque do livro <i>Tom</i> , de Jorge Silva	p. 258
Figura 167 – Cristina Sampaio, <i>Autorretrato</i> (2020), Adobe Illustrator. © Fotografia de Ana Albuquerque do Catálogo Ilustração Portuguesa 2020	p. 262

Figuras 168 e 169 – Ilustrações de Marta Nunes que integram a coleção <i>Português Suave</i> que esteve em exposição na Livraria Centésima Página (2020). © À esquerda, Instagram do jornal <i>Público</i> ; à direita, fotografia de um exemplar que a autora da tese possui	p. 265
Figuras 170 e 171 – André Letria, <i>Se Eu Fosse Um Livro</i> (2017). © Fotografias de Ana Albuquerque	p. 266
Figuras 172 e 173 – Nuno Saraiva, <i>Diário de uma Quarentena em Risco</i> (2021). © Fotografias de Ana Albuquerque	p. 268
Figura 174 – Tom, “Tiroliro na praia”, <i>O Tiroliro</i> , n.º 3. <i>A Voz</i> , 22/6/1929. © Fotografia de Ana Albuquerque do livro <i>Tom</i> , de Jorge Silva	p. 268
Figura 175 – Wasted Rita, instalação <i>Love Letters</i> na exposição “Dismaland”, organizada por Banksy (2015). © Alicia Canter para o <i>The Guardian</i>	p. 269
Figuras 176 e 177 – Algumas das sardinhas para a Bordallo Pinheiro. À direita, sardinha ilustrada por Nuno Saraiva. © Bordallo Pinheiro	p. 270
Figuras 178, 179, 180, 181 e 182 – Rui Vitorino Santos, alguns desenhos publicados entre 2020-2022 na plataforma Instagram. Na fig. 182, a ilustração em azulejo foi realizada na Gazete Azulejos (2020). © Instagram de Rui Vitorino Santos	p. 271
Figuras 183 e 184 – André da Loba, ilustrações para <i>Roturas e Ligamentos</i> (2015). © Fotografias de Ana Albuquerque do livro de Rita Taborda Duarte e André da Loba	p. 272
Figura 185 – Cristina Sampaio, <i>A persistência da epidemia</i> (2020). Adobe Illustrator. © Fotografia de Ana Albuquerque do Catálogo Ilustração Portuguesa 2020	p. 274
Figura 186 – João Vaz de Carvalho, <i>Zé Chaminé</i> (2016). Acrílico s/ papel. © João Vaz de Carvalho	p. 274
Figura 187 – Tiago Galo, mural em homenagem à Banda da Covilhã (2020). © Ana Albuquerque	p. 276
Figura 188 – Edward Cheverton, <i>New Friends</i> (s/d). © Edward Cheverton	p. 276
Figuras 189, 190 e 191 – Laura Costa. À esquerda, <i>Eva</i> , n.º 715 (18 de fevereiro de 1939); ao centro, <i>Eva</i> , n.º 708 (31 de dezembro de 1938); à direita, <i>Contos, Maria Clementina</i> , edição de autor, 1946. © Fotografias de Ana Albuquerque de <i>Eva</i> , de Jorge Silva	p. 278
Figuras 192, 193 e 194 – Raquel Roque Gameiro. À esquerda, <i>O Livro de Bèbé</i> , Delfim Guimarães (1917); ao centro, <i>Quem Tiver Filhos no Mundo...</i> , Emília de Sousa Costa (1933); à direita, <i>Eva</i> , n.º 424 (24 de junho de 1933). © Fotografias de Ana Albuquerque de <i>Eva</i> , de Jorge Silva	p. 279
Figura 195 – Mâmía, ilustração para o livro <i>ABC</i> , de Maria de Carvalho (1938). © <i>Almanaque Silva</i>	p. 279
Figura 196 – Bixa, <i>Fagulha</i> , n.º 59 (1960). © ogatoalfarrabista.wordpress.com	p. 279

- Figuras 197 e 198** – Mily Possoz. À esquerda, *Caderno*, Valéry Larbaud, Au Sans Pereil (1927). Gravura em ponta seca; à direita, *Ilustração Portuguesa*, n.º 838 (11 de março de 1922). © Fotografias de Ana Albuquerque de *Eva*, de Jorge Silva p. 280
- Figuras 199, 200 e 201** – Sarah Affonso. À esquerda, *As Aventuras de Mariasinha*, Vicente e Comp.^{ia}, Fernanda de castro (1935); ao centro, *Eva*, n.º 346 (26 de dezembro de 1931); à direita, *Mensário das Casas do Povo*, n.º 86 (agosto de 1953). © Fotografias de Ana Albuquerque de *Eva*, de Jorge Silva p. 281
- Figuras 202, 203 e 204** – Maria Keil. À esquerda, *Folhas Caídas*, Almeida Garrett (1955), tinta-da-china e guache s/papel; ao centro, *O Cantor da Tila*, Matilde Rosa Araújo (1967); à direita, *Histórias de Pretos e de Brancos*, Maria Cecília Correia (1960). © Fotografias de Ana Albuquerque de *Eva*, de Jorge Silva p. 282
- Figura 205** – Maria do Céu Guimarães e Castro, capa de *O Insaciável*, de José Ferreira Marques (1965). © *Almanaque Silva* p. 283
- Figuras 206 e 207** – Alice Rey Colaço. À esquerda, bilhetes postais ilustrados (s.d.); à direita, *Cantigas de Portugal*, Alexandre Rey Colaço (1918). © Fotografias de Ana Albuquerque de *Eva*, de Jorge Silva p. 283
- Figuras 208 e 209** – Ofélia Marques. À esquerda, *Ver e Crer*, n.º 27 (julho de 1947); à direita, “A Casa Nova”, Manuel Mendes, *Ver e Crer*, n.º 13 (maio de 1946). © Fotografias de Ana Albuquerque de *Eva*, de Jorge Silva p. 284
- Figura 210** – Bió, ilustração para *O Avô Astronauta* (1962). © *Almanaque Silva* p. 285
- Figuras 211, 212 e 213** – Guida Ottolini (Janine). À esquerda, *Eva*, n.º 366 (14 de maio de 1932); ao centro, *Eva*, n.º 618 (20 de março de 1937); à direita, *Eva*, n.º 1056 (janeiro de 1960). © Fotografias de Ana Albuquerque de *Eva*, de Jorge Silva p. 285
- Figura 214** – Catarina Sobral, *Greve* (2019). © Fotografia de Ana Albuquerque p. 296
- Figura 215** – Catarina Sobral, *Greve* (2019). © Fotografia de Ana Albuquerque p. 296
- Figura 216** – Catarina Sobral, *Greve* (2019). © Fotografia de Ana Albuquerque p. 297
- Figura 217** – Catarina Sobral, *Greve* (2011). © Screenshot do trailer de *Greve* – Vimeo p. 297
- Figura 218** – Catarina Sobral, *Greve* (2011). © Screenshot do trailer de *Greve* – Vimeo p. 298
- Figura 219** – Catarina Sobral, *Greve* (2011). © Screenshot do trailer de *Greve* – Vimeo p. 298
- Figura 220** – Catarina Sobral, *Greve* (2019). © Fotografia de Ana Albuquerque p. 299
- Figura 221** – Catarina Sobral, *Greve* (2011). © Screenshot do trailer de *Greve* – Vimeo p. 300

Figura 222 – Catarina Sobral, <i>Greve</i> (2019). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 301
Figura 223 – Catarina Sobral, <i>Greve</i> (2019). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 302
Figura 224 – Catarina Sobral, <i>Greve</i> (2011). © Screenshot do trailer de <i>Greve</i> – Vimeo	p. 302
Figura 225 – Catarina Sobral, <i>Greve</i> (2019). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 304
Figura 226 – Catarina Sobral, <i>Greve</i> (2011). © Screenshot do trailer de <i>Greve</i> – Vimeo	p. 305
Figura 227 – Catarina Sobral, <i>Achimpá</i> (2012). © Screenshot do trailer de <i>Achimpá</i> – Vimeo	p. 308
Figura 228 – Catarina Sobral, <i>Achimpá</i> (2015). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 308
Figura 229 – Catarina Sobral, <i>Achimpá</i> (2012). © Screenshot do trailer de <i>Achimpá</i> – Vimeo	p. 308
Figura 230 – Catarina Sobral, <i>Achimpá</i> (2015). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 309
Figura 231 – Catarina Sobral, <i>Achimpá</i> (2012). © Screenshot do trailer de <i>Achimpá</i> – Vimeo	p. 308
Figura 232 – Catarina Sobral, <i>Achimpá</i> (2015). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 309
Figura 233 – Catarina Sobral, <i>Achimpá</i> (2015). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 310
Figura 234 – Catarina Sobral, <i>Achimpá</i> (2015). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 310
Figura 235 – Catarina Sobral, <i>Achimpá</i> (2012). © Screenshot do trailer de <i>Achimpá</i> – Vimeo	p. 312
Figura 236 – Catarina Sobral, <i>Achimpá</i> (2015). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 313
Figuras 237 e 238 – Catarina Sobral, <i>Achimpá</i> (2012). © Screenshots do trailer de <i>Achimpá</i> – Vimeo	p. 314
Figura 239 – Catarina Sobral, <i>Achimpá</i> (2012). © Screenshot do trailer de <i>Achimpá</i> – Vimeo	p. 314
Figura 240 – Catarina Sobral, <i>O Meu Avô</i> (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 315
Figura 241 – S.n., cartaz do filme <i>Mon Oncle</i> , de Jacques Tati (1958). © ArchDaily	p. 316

Figura 242 – Cena do filme <i>Modern Times</i> , de Charles Chaplin (1936). © Cine Antiqua YouTube	p. 316
Figura 243 – Catarina Sobral, <i>O Meu Avô</i> (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 317
Figura 244 – Catarina Sobral, <i>O Meu Avô</i> (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 317
Figura 245 – Catarina Sobral, <i>O Meu Avô</i> (2014). © Screenshot do trailer d' <i>O Meu Avô</i> – Vimeo	p. 318
Figura 246 – Catarina Sobral, <i>O Meu Avô</i> (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 319
Figura 247 – Catarina Sobral, <i>O Meu Avô</i> (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 320
Figura 248 – Édouard Manet, <i>Le déjeuner sur l'herbe</i> (1862-63). Óleo s/tela. © Musée d'Orsay	p. 321
Figuras 249 e 250 – Catarina Sobral, <i>O Meu Avô</i> (2014). © À esquerda, fotografia de Ana Albuquerque; à direita, screenshot do trailer d' <i>O Meu Avô</i> – Vimeo	p. 321
Figuras 251 e 252 – Catarina Sobral, <i>O Meu Avô</i> (2014). © À esquerda, fotografia de Ana Albuquerque; à direita, screenshot do trailer d' <i>O Meu Avô</i> – Vimeo	p. 322
Figura 253 – José de Almada Negreiros, <i>Retrato de Fernando Pessoa</i> (1964). Óleo s/tela. © CAM / FCG	p. 322
Figura 254 – Catarina Sobral, <i>O Meu Avô</i> (2014). © Screenshot do trailer d' <i>O Meu Avô</i> – Vimeo	p. 322
Figura 255 – Catarina Sobral, <i>O Meu Avô</i> (2014). © Screenshot do trailer d' <i>O Meu Avô</i> – Vimeo	p. 323
Figura 256 – Catarina Sobral, cartaz para o filme <i>O Meu Tio</i> , de Jacques Tati (2015). © Sítio de internet de Catarina Sobral	p. 324
Figura 257 – Catarina Sobral, <i>O Meu Avô</i> (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 325
Figura 258 – Catarina Sobral, <i>Vazio</i> (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 328
Figura 259 – Catarina Sobral, <i>Vazio</i> (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 329
Figura 260 – René Magritte, <i>Reprodução Proibida (Retrato de Edward James)</i> (1937). © Fotografia de Ana Albuquerque do livro <i>Magritte</i> , de Marcel Paquet	p. 329
Figura 261 – Catarina Sobral, <i>Vazio</i> (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 329

Figura 262 – Catarina Sobral, <i>Vazio</i> (2014). © Sítio de internet de Catarina Sobral	p. 330
Figura 263 – Catarina Sobral, <i>Vazio</i> (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 331
Figura 264 – Catarina Sobral, ilustração para <i>A casa que voou</i> , de Davide Cali (2015). © Sítio de internet de Catarina Sobral	p. 332
Figura 265 – Catarina Sobral, <i>Vazio</i> (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 333
Figuras 266 e 267 – Catarina Sobral, <i>Vazio</i> (2014). © Fotografias de Ana Albuquerque	p. 334
Figura 268 – Catarina Sobral, <i>Vazio</i> (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 335
Figura 269 – Catarina Sobral, <i>Vazio</i> (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 336
Figura 270 – Catarina Sobral, <i>Vazio</i> (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 337
Figuras 271 e 272 – Catarina Sobral, <i>Razão entre Dois Volumes</i> (2018). © Screenshots da curta-metragem de animação – Filmin	p. 344
Figuras 273 e 274 – Catarina Sobral, <i>Razão entre Dois Volumes</i> (2018). © Screenshots da curta-metragem de animação – Filmin	p. 344
Figura 275 – Catarina Sobral, <i>Razão entre Dois Volumes</i> (2018). © Screenshot da curta-metragem de animação – Filmin	p. 345
Figura 276 – Catarina Sobral, <i>Razão entre Dois Volumes</i> (2018). © Screenshot da curta-metragem de animação – Filmin	p. 345
Figura 277 – Catarina Sobral, <i>Razão entre Dois Volumes</i> (2018). © Screenshot da curta-metragem de animação – Filmin	p. 346
Figuras 278 e 279 – Catarina Sobral, <i>Razão entre Dois Volumes</i> (2018). © Screenshots da curta-metragem de animação – Filmin	p. 346
Figuras 280 e 281 – Catarina Sobral, <i>Razão entre Dois Volumes</i> (2018). © Screenshots da curta-metragem de animação – Filmin	p. 347
Figura 282 – René Magritte, <i>Decalcomania</i> (1966). © Fotografia de Ana Albuquerque do livro <i>Magritte</i> , de Marcel Paquet	p. 348
Figuras 283 e 284 – Catarina Sobral. À esquerda, <i>Vazio</i> (2014); à direita, <i>Razão entre Dois Volumes</i> (2018). © À esquerda, fotografia de Ana Albuquerque; à direita, screenshot da curta-metragem de animação – Filmin	p. 349
Figura 285 – Catarina Sobral, <i>Razão entre Dois Volumes</i> (2018). © Screenshot da curta-metragem de animação – Filmin	p. 349

Figuras 286 e 287 – Catarina Sobral, <i>Razão entre Dois Volumes</i> (2018). © Screenshots da curta-metragem de animação – Filmin	p. 349
Figura 288 – Catarina Sobral, <i>Razão entre Dois Volumes</i> (2018). © Screenshot da curta-metragem de animação – Filmin	p. 351
Figura 289 – Catarina Sobral, <i>Impossível</i> (2018). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 353
Figura 290 – Peça de teatro <i>Impossível</i> (2022). © Lais Pereira / Instagram de Catarina Sobral	p. 355
Figura 291 – Peça de teatro <i>Impossível</i> (2021). © Ana Isa Mourinho / Instagram de Catarina Sobral	p. 355
Figuras 292, 293, 294 e 295 – Peça de teatro <i>Impossível</i> (2018). © Primeira e segunda imagens são <i>screenshots</i> do Vimeo de Catarina Sobral; terceira e quarta imagens do Instagram de Catarina Sobral	p. 357
Figura 296 – Peça de teatro <i>Impossível</i> (2018). © Screenshot do Vimeo de Catarina Sobral	p. 357
Figuras 297 e 298 – Peça de teatro <i>Impossível</i> (2018). © Screenshots do Vimeo de Catarina Sobral	p. 357
Figura 299 – Catarina Sobral, <i>Impossível</i> (2018). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 358
Figuras 300 e 301 – Catarina Sobral, <i>Impossível</i> (2018). © Fotografias de Ana Albuquerque	p. 359
Figuras 302, 303 e 304 – Catarina Sobral, <i>Impossível</i> (2018). © Fotografias de Ana Albuquerque	p. 360
Figuras 305 e 306 – Imagens da exposição sobre <i>Impossível</i> no Teatro LU.CA (2018). © Instagram de Catarina Sobral	p. 361
Figura 307 – Peça de teatro <i>Impossível</i> (2021) © Ana Isa Mourinho / Instagram de Catarina Sobral	p. 361
Figuras 308, 309, 310 e 311 – Peça de teatro <i>Impossível</i> . © Primeira imagem de Lais Pereira (2022) / Instagram de Catarina Sobral; restantes imagens são <i>screenshots</i> do Vimeo de Catarina Sobral (2018)	p. 362
Figura 312 – Catarina Sobral, <i>Impossível</i> (2018). © Fotografia de Ana Albuquerque	p. 363
Figura 313 – Ana Aragão, <i>Babel</i> em execução. © Instagram de Ana Aragão	p. 368
Figura 314 – Ana Aragão, <i>Kurofune</i> (2021), caneta e lápis de cor s/papel de cenário, 98x138 cm. © Instagram de Ana Aragão	p. 368
Figura 315 – Ana Aragão, <i>Anti-icon (Unseen sun)</i> (2018), Bic s/papel, 160x100cm. © Ana Aragão	p. 369
Figura 316 – Ana Aragão, <i>Nome duplicado</i> (2014). © Ana Aragão	p. 369

- Figura 317** – Em cima, *Via Utopia* (2016), de Ana Aragão; em baixo, *Via Appia* (1756), de Giovanni Piranesi. © Instagram de Ana Aragão p. 372
- Figura 318** – Ana Aragão, *Azulado*, coleção *Monsters, Hrönir and Almost Blue / Imaginary Beings* (2017). © Ana Albuquerque p. 373
- Figura 319** – Ana Aragão, coleção *Hörnir*. © Diana Nobre p. 373
- Figura 320** – Ana Aragão, exposição *Vertical Reclamation of Individual Spaces* em Macau (2018). © Rui Manuel Vieira p. 374
- Figura 321** – Desenho de Ana Aragão. © Instagram de Ana Aragão p. 374
- Figura 322** – Ana Aragão a desenhar sobre a sua obra *Babel* (2019). © Cláudia Rocha p. 375
- Figura 323** – Ana Aragão, ilustrações para o livro comemorativo dos 25 anos do Centro Cultural de Belém (2017). © Ana Albuquerque p. 376
- Figura 324** – Ana Aragão, *The Delirious Story of The Capsule Tower* (2020), caneta *Bic* e grafite s/papel de cenário. © Instagram de Ana Aragão p. 377
- Figura 325** – Ana Aragão, *Não viemos aqui para ser felizes* (2019). © Instagram de Ana Aragão p. 377
- Figura 326** – Ana Aragão, ilustração realizada, mas não incluída, para o livro *Contos de Cães e Maus Lobos*, de Valter Hugo Mãe (2015). © Instagram de Ana Aragão p. 379
- Figura 327** – Ana Aragão, *Via Utopia* (2016) © Instagram de Ana Aragão p. 382
- Figura 328** – Ana Aragão, *Babel* (2019). © Pedro Sadio p. 382
- Figura 329** – Ana Aragão, *Galeria Ideal* (2020). © Instagram de Ana Aragão p. 383
- Figura 330** – Ana Aragão, mural *Babel* no âmbito do Festival Iminente (2019). © Francisco Portal | Instagram de Ana Aragão p. 383
- Figura 331** – Ana Aragão a recortar um dos desenhos da sua *Trilogia de Lisboa* (2019). © Instagram de Ana Aragão p. 387
- Figuras 332 e 333** – Ana Aragão, miniconstruções 8 e 10 da série *Metáforas Gráficas* (2019). © Ana Aragão p. 389
- Figura 334** – Ana Aragão, *Via Utopia* (2016). © Ana Aragão p. 390
- Figura 335** – Giovanni Battista Piranesi, *Idea delle antiche Via Appia e Ardeatina* (ca. 1756). © The Met Museum p. 390
- Figura 336** – Imagem frontal de *Via Utopia* em vidro, de Ana Aragão (à esquerda); perfil de *Via Utopia* (ao centro); última das seis lâminas de vidro (à direita). © Rui Manuel Vieira e Ana Fernandes p. 391

Figuras 337, 338, 339, 340 e 341 – Ana Aragão. Da esquerda para a direita, de cima para baixo: <i>Tecido Complementar</i> , <i>Time Capsules</i> , <i>183</i> , <i>Horizonte</i> e <i>Megacity</i> (2016). © Rui Manuel Vieira	p. 396
Figuras 342 e 343 – Ana Aragão, pormenores da obra <i>813</i> (2016). © Go-toFilms, Espaços&Casas Instagram de Ana Aragão	p. 396
Figuras 344 e 345 – Ana Aragão, pormenores da obra <i>813</i> (2016). © Rui Manuel Vieira	p. 396
Figura 346 – Ana Aragão, pormenor da obra <i>Megacity</i> , (2016). © Go-toFilms, Espaços&Casas Instagram de Ana Aragão	p. 397
Figura 347 – Ana Aragão, pormenor de <i>Via Utopia</i> (2016). © Rui Manuel Vieira	p. 399
Figura 348 – Ana Aragão, pormenores de <i>Via Utopia</i> (2016). © Instagram de Ana Aragão	p. 400
Figuras 349 e 350 – Ana Aragão, <i>Babel</i> (2019), impressão <i>giclée</i> s/papel de cenário, à esquerda; Pieter Bruegel, <i>o Velho, A Torre de Babel</i> (1563), à direita. © Ana Albuquerque (esquerda) Kunsthistorisches Museum (direita)	p. 403
Figuras 351, 352 e 353 – Ana Aragão, imagens dos três momentos da exposição <i>S.M.L.LX</i> (2019). © Pedro Sadio	p. 406
Figuras 354 e 355 – Ana Aragão, pormenor de <i>Babel</i> (2019), à esquerda, em comparação com pormenor d' <i>A Torre de Babel</i> (1563), à direita. © Instagram de Ana Aragão	p. 409
Figuras 356 e 357 – Ana Aragão, obras para a exposição <i>No Plan for Japan</i> (2021-2022). © Cláudia Rocha (esquerda) Elena Starke (direita)	p. 409
Figuras 358 e 359 – Ana Aragão, exposição <i>No Plan for Japan</i> (2021-2022). © Pedro Sadio	p. 410
Figura 360 – Ana Aragão, <i>A Melancolia do V Império</i> (2019). © Instagram de Ana Aragão	p. 412
Figuras 361, 362 e 363 – Ana Aragão, <i>Trilogia de Lisboa (Positivo)</i> , à esquerda; <i>Trilogia de Lisboa (Negativo)</i> , ao centro; <i>Trilogia de Lisboa (Abstração)</i> , à direita (2019). © Ana Aragão	p. 415
Figura 364 – Ana Aragão, <i>Lisboa chega à Babel</i> (2019). © Instagram de Ana Aragão	p. 418
Figuras 365 e 366 – Ana Aragão, <i>A Cidade Anágrafa</i> (2019), à esquerda; Aldo Rossi, <i>La Città Analoga</i> , Ana Aragão em visita ao Politecnico di Milano, Mantova Architettura. © Facebook de Ana Aragão	p. 419
Figura 367 – Ana Aragão, <i>A Via Appia de Olissipo</i> (2019). © Instagram de Ana Aragão	p. 420
Figuras 368, 369, 370 e 371 – Ana Aragão, exposição <i>Galeria X</i> (2020). Em cima, “Galeria Possível”; em baixo, “Galeria em Construção”, à esquerda, e “Galeria Ideal”, à direita. © Rui Manuel Vieira	p. 421

Figura 372 – Ana Aragão, <i>Climbscape</i> (2011), acrílico s/cartão, 104x68 cm. © Ana Aragão	p. 422
Figura 373 – <i>Desenho infinito</i> (2019) nas paredes da “Galeria em Construção”. © Rui Manuel Vieira	p. 423
Figura 374 – Ana Aragão, <i>Casa infinita</i> (2019). © Rui Manuel Vieira	p. 423
Figuras 375, 376 e 377 – Ana Aragão, <i>Galeria Ideal</i> (2020), à esquerda; Giovanni Paolo Pannini, <i>Picture Gallery with Views of Modern Rome</i> (1757), óleo s/tela, ao centro; <i>Galeria Ideal</i> em vinil difusor em caixa de luz, à direita. © Ao centro: The Met Museum; restantes imagens: Instagram de Ana Aragão	p. 424
Figuras 378 e 379 – Ana Aragão, <i>Cidade Ideal</i> (2020). © Ana Aragão, à esquerda Cláudia Rocha, à direita	p. 427
Figura 380 – Ana Aragão, <i>Cidade Ideal</i> (2020), ilustração para a <i>in_bo</i> . © <i>in_bo</i>	p. 428
Figuras 381 e 382 – Ana Aragão, <i>Neue Täuschungs Galerie der Reich der Tiere</i> (2019), à esquerda; Johann Melchior Roos, <i>Das Reich der Tiere</i> (1728), óleo s/tela, à direita. © Instagram de Ana Aragão, à esquerda Herzog Anton Ulrich-Museum Braunschweig, à direita	p. 432
Figura 383 – Ana Aragão, <i>Drifting (in) Macau</i> (2018). © Ana Aragão	p. 434
Figuras 384, 385 e 386 – Ana Aragão, <i>Nestled cities</i> . À esquerda e ao centro, Porto; e à direita, Viana do Castelo. © Ana Aragão	p. 435
Figuras 387 e 388 – Ana Aragão, <i>Nestled cities</i> . À esquerda, Vila Nova de Cerveira; e Porto, à direita. © Ana Aragão	p. 435
Figuras 389 e 390 – Ana Aragão, <i>Documento (Projecto Para Título Desconhecido_Planta, Corte, Vista)</i> (2018), à esquerda; uma das <i>layers</i> da obra, à direita. © Ana Aragão	p. 437
Figura 391 – Ana Aragão, <i>Eudóxia</i> (2012). © Rui Manuel Vieira	p. 438
Figura 392 – Ana Aragão, <i>Zenóbia</i> (2014). © Rui Manuel Vieira	p. 439
Figura 393 – Ana Aragão, <i>Zora</i> (2014). © Tapeçarias Ferreira de Sá	p. 440
Figura 394 – Ana Aragão, apresentação da BD <i>A Bia Diz</i> , dia 0 (2020). © Ana Aragão	p. 442
Figura 395 – Ana Aragão, <i>A Bia Diz</i> , dia 1 (2020). © Ana Aragão	p. 442
Figura 396 – Ana Aragão, <i>A Bia Diz</i> , dia 3 (2020). © Ana Aragão	p. 444
Figura 397 – Ana Aragão, <i>A Bia Diz</i> , dia 4 (2020). © Ana Aragão	p. 444
Figura 398 – Ana Aragão, <i>A Bia Diz</i> , dia 5 (2020). © Ana Aragão	p. 445
Figura 399 – Ana Aragão, <i>A Tale from the Future. Life in Tornado_2050</i> (2021). © Instagram de Ana Aragão	p. 447

Capítulo 1. Esboçar o problema, delinear os métodos, traçar os objetivos

Contexto

Inicia-se a presente tese com a constatação de que a existência da ilustração portuguesa não é de hoje, mas que o seu estudo consistente é de há poucas décadas e a sua prática tem registado interesse, ascensão e impacto crescentes no panorama cultural nacional. A popularidade atingida pela ilustração nas últimas três décadas, aproximadamente, em Portugal, exponenciada pela produção de literatura infantojuvenil, fez do livro ilustrado a alavanca para uma maior produção científica na área da ilustração. A experimentação verificada noutros formatos, nos quais a imagem se *separa* das palavras, as absorve na sua composição visual ou, ainda, prescinde por completo das mesmas, bem como a recorrente hipertextualidade, que potencia a criatividade, expandindo-a, relevam mais ainda a necessária aferição das possibilidades estilísticas da ilustração. O texto, ou os textos, adquire um significado visual, além do verbal, na prática da ilustração. E a intermedialidade e a transmedialidade surgem como realidades incontornáveis.

Muita coisa mudou: artistas, editores, galerias, temáticas, contextos, suportes, estilos e estéticas, tudo passível de se converter em matéria de reflexão. Num olhar escorrido pela lista de entradas no sítio de internet da Biblioteca Nacional de Portugal, identificam-se mais de seis centenas de referências concernentes ao termo ilustração, entre as quais: títulos relativos à ilustração científica, botânica, arquitetura militar; publicações periódicas portuguesas como *O Século*, incluindo jornais de viagens, constituindo-se como arquivo gráfico da vida portuguesa desde o século XVII (como o *Notícias de Portugal*, por exemplo); estudos dedicados à ilustração, nos quais se destaca inequivocamente o livro como objeto maioritário de análise; um espólio de cartazes e folhetos ilustrados relativos ao popular, ao povo, à infância e à costura. Antes do domínio do campo editorial pela fotografia, muitas eram as publicações que recorriam intensamente à ilustração manual. São os casos da afamada *Ilustração Portuguesa* – revista portuguesa de cariz literário e artístico com um trajeto sólido de 90 anos, de 1903 a 1993 –, da revista quinzenal *Ilustração Colonial* – de propaganda à atualidade de Angola –, d'A *Ilustração* – para Portugal e Brasil –, da revista poveira *Ilustração Nacional*, do *Domingo Ilustrado*, do *Mil Folhas*, da revista *Diana*, do *ABC*, do *Almanaque Ilustrado do Jornal O Século*, do *Diário Popular*, e dos suplementos *Volta ao Mundo* e *Sábado Popular*. Das mais importantes

revistas e jornais, como o *Magazine Bertrand*, *Civilização*, *Ilustração*, *Eva*, *Diário de Notícias Ilustrado* ou o *Jornal de Notícias*, à era dourada das revistas e suplementos infantis de quadradinhos, como o *Pim-Pam-Pum!*, o *Diabrete* e o *Cavaleiro Andante*, de tudo se encontra um pouco.

Descobrem-se, igualmente, catálogos de exposições de ilustração portuguesa dos anos 90 e anos subsequentes, postais, referências a exposições de desenho, ilustração e aguarela, e as ressonâncias entre o domínio da ilustração e áreas como a história, o grafismo, a religião, a economia, a cultura, a gravura, a tipografia, a caligrafia, o álbum teatral, os desenhos que acompanham os textos literários, tal como a ilustração de locais, paisagens, costumes, retratos e arquitetura portugueses e coloniais. Também a genealogia heráldica, o desporto, a educação, a cidadania, a publicidade e as técnicas de ilustração digital integram o leque de temas que têm sido registados bibliograficamente no âmbito da ilustração portuguesa.

A pesquisa evidencia uma centralização no período do modernismo português, no que à relação entre desenho, ilustração e palavra diz respeito, salvaguardando-se, porém, a pronunciada dedicação ao livro desde o século XV. No final do século XX e século XXI adentro, a relação entre ilustração e texto verbal em álbum ilustrado direcionado para o público infantojuvenil demarca-se, inclusivamente com exposições ligadas a esta área. Dado que à ilustração só foi reconhecido o estatuto de área científica na década de 1980, refletir sobre a sua existência, identidade e repercussão foi apenas possível nestas quase três últimas décadas, ao mesmo tempo que “[a]ssistimos a uma evolutiva conquista por parte da ilustração de um estatuto próprio no campo das artes visuais”, constata Susana Silva (2011, p. 389).

O ano de 1974, em Portugal, marca o início da expansão do mundo editorial infantojuvenil e o entendimento da importância da imagem, como ilustração, nas dimensões didática, lúdica, estética e artística. O público infantojuvenil apresenta-se como o alvo mais sólido e permanente para a indústria criativa, embora tenha conquistado outras faixas etárias, revelando-se intergeracional. A primeira década do século XXI, em Portugal, foi bafejada por um *illustration boom* devido à pangeia de livros infantojuvenis. Simultaneamente, a ilustração foi conquistando mais espaço nos livros e um estatuto de paridade com a palavra, permitindo, desta forma, descolar-se de uma aceção que a definisse como subproduto e/ou arte subcategorizada relativamente às ditas artes nobres.

A investigação em ilustração portuguesa chega à academia por variadas mãos, como Daniel Silvestre, Emília Monteiro, Joana Quental, Gabriela Sotto Mayor, Júlio Dolbeth, Luís Lima, Mariana Viana, Mário Moura, Marta Madureira, Paula Tavares, Pedro Vieira Moura, Rui Vitorino Santos, Sara Figueiredo Costa, Sara Reis da Silva, Sofia Figueiredo, Susana Jorge, Theresa Lobo, entre outros. Estes investigadores procuram identificar

formas de representação dos sentimentos, da proporção anatómica, da construção e do sentido narrativos, da semântica da cor e dos registos interpretativos; exploram as relações entre ilustração e iconografia popular portuguesa, a herança cultural, a identidade e a memória, o álbum ilustrado e os *media* digitais, a imagética feminina; e questionam sobre a autoria afeta ao processo de interpretação do texto-palavra pelo ilustrador, ou das afinidades entre literatura e ilustração, surgindo também nessas aproximações a abordagem à intertextualidade.

Se é importante frisar o interesse predominante pela análise da relação entre palavra e imagem e pelo álbum ilustrado infantil, outros estudos estabelecem ligações entre a ilustração e os contos tradicionais e lendas, a dimensão didática, o desenho, a natureza, a expressão emocional e o fantástico. Outras vertentes de estudo seguem pela via da relação entre a ilustração e a literatura clássica, o onírico, a parceria do analógico com o digital nas técnicas para a conceção do livro (técnica mista), a publicação em formato digital e os novos *media*, a tridimensionalidade, as influências mútuas da animação e ilustração, a imagem interativa, o desenho científico e a ilustração científica na divulgação do conhecimento científico, a ilustração editorial, o álbum ilustrado e o livro de artista, a narrativa imagética, o objeto-livro, o multimodal e a diversidade de técnicas no âmbito da ilustração infantil, o contributo da fotografia e do diário gráfico para a ilustração, ou ainda a importância autoral, por um lado, e a da receção, por outro, ou em simultâneo. Uma variedade temática que propicia o debate sobre questões identitárias e estilísticas, pela diversidade de áreas com que a ilustração se relaciona, expressando-se em diferentes formatos, envolvendo um leque alargado de materiais e de referências e influências conceptuais, gráficas e plásticas, e chegando a distintos públicos.

É certo que a prática da intertextualidade tem uma história longa, ainda que apenas conceptualizada no século XX, porém, verifica-se um maior comprometimento da mesma, no âmbito da academia, com a literatura e a imagem em movimento, enquanto na ilustração se encontra muito pouco explorada. O conceito de intermedialidade, que muito se relaciona com o anterior, está cada vez mais presente nas intersecções de sonoplastia, artes plásticas e artes visuais, voz e prática performativa, música e pintura, jogos infantis e fazer artístico, explorando o processo criativo num âmbito interdisciplinar.

Depois do intertextual e do intermedial, aborda-se a narrativa transmediática na ilustração, fortemente trabalhada que está em campos como a ficção, o jornalismo, a televisão, o cinema, a publicidade, a literatura, as séries televisivas, as redes sociais digitais, os jogos e os brinquedos, a partir dos estudos de Marsha Kinder, Christy Dena, Max Giovagnoli, Carlos Scolari e Henry Jenkins, entre outros. Viu-se, assim, a possibilidade de testar o cruzamento de meios sugerido por este conceito no universo da

ilustração e na sua rede de ligações – banda desenhada, ornamento, animação, teatro, digital, instalação e disciplinas artísticas canónicas.

Este é o enquadramento do panorama português na presente investigação. Um enquadramento feito pelas bordas, pelas áreas de confluência da ilustração com outras manifestações artísticas. Esta breve referência ao espólio existente sobre ilustração em Portugal serve dois propósitos: primeiro, mostrar o que existe e dentro de que campos a ilustração se encontra e a que áreas se liga; segundo, mostrar que estes materiais são *coletâneas* ou *tomos* em bruto de história da ilustração portuguesa propícios a linhas de investigação mais aprofundadas e como auxílio na reflexão ontológica sobre ilustração na presente investigação.

A fase inicial de pesquisa deste projeto doutoral deparou-se com uma conjuntura portuguesa em que o conteúdo da publicação editorial sobre ilustração era ainda maioritariamente visual e na qual a produção científica nacional estava ainda muito afeta – sem qualquer desprimor – ao livro e à ilustração infantojuvenil. No entanto, o campo científico começara de forma mais sistemática, no início da segunda década do século XXI, uma produção de trabalhos que visa debater e enquadrar esta área nos seus vários tipos de relações. Esta tendência está em linha, de forma geral, com o que defende Alan Male (2019a), quando sublinha a existência de académicos especializados em ilustração, o seu envolvimento na investigação e na publicação e a obtenção de graus de mestre e de doutor na área, promovendo a interligação entre a prática e a teoria. Os estudos desenvolvidos expõem a diversidade de áreas em que a ilustração pode tocar e com as quais se pode imiscuir e dialogar. A intersecção, como se atestará na presente tese, é uma das características que mais se evidenciou neste estudo, definidora da “personalidade” da ilustração portuguesa, mas também da ilustração internacional.

Tema e problema

Faça-se um exercício: o que suscita o substantivo ilustração quando é pronunciado, sendo que a resposta deverá ser dada no menor espaço de tempo possível por intermédio das três primeiras palavras ou expressões que ocorram. Uma das hipóteses poderá ser a seguinte combinação: iluminura, revista *Ilustração Portuguesa* e livro infantojuvenil. Efetivamente, a ilustração portuguesa tem mantido uma relação constante e consistente com os meios de comunicação social – jornais e revistas, concretamente –; a literatura, nomeadamente a infantojuvenil, não apenas a partir do século XX, mas com maior intensidade e densidade a partir de então até à atualidade; a publicidade; e historicamente associada à pintura de letras capitulares de livros manuscritos medievais. Esta revisão muito sucinta e superficial da prática de ilustrar é indicativa de que a ela está associada

uma função marcadamente decorativa – “o desenho que ilustra”, diz-se –, mas também, por definição, comunicante e iluminadora, sobrevivendo como meio portador, transmissor e veiculador de mensagens, sendo valorizada por essa mesma capacidade. É notório, sobretudo a partir do início do século XXI, o avanço da ilustração enquanto disciplina *per se*, bem como o contributo da geração de criativos contemporâneos para a sua dimensão, visibilidade e importância.

No século XX, W. J. T. Mitchell observava o novo contexto de globalização, ciente de uma nova conjuntura, clarificada pela expressão “pictorial turn”, que se traduz no papel decisivo e de destaque que a imagem vinha conquistando, inclusivamente na sua relação com a palavra, dando conta de que a literatura necessitava de repensar a sua convivência com as demais artes sob uma nova configuração que implicava adentrar-se “num mundo em que o audiovisual e os meios digitais geram inúmeras alternativas a explorar” (Martelo, 2017, p. 249). Em Ana Hatherly já se tinha assistido a experiências de contaminação recíproca entre palavra e imagem nos anos 60, e a cena artística subsequente recupera esse esbater de fronteiras entre desenho e/ou pintura e escrita, procurando a simbiose entre o poético e o plástico na utilização das palavras e das imagens, que Rosalind Krauss conceptualizara com a noção de *post-medium*, em *A Voyage in the North Sea, Post-Medium Condition* (Almeida, 2017, p. 440), e das próprias palavras como imagens.

Na combinatória de arte, comunicação e *design*, a ilustração revela-se um campo vasto que inclui as vertentes editorial, de moda, experimental, em suportes híbridos, digital, banda desenhada, *sketching*, *travel books*, fanzine, poesia visual, *design* de personagem, humor, entre outras. Mas não só. Se o desenho, o *design* e a pintura poderão tentar um relacionamento mais íntimo com a ilustração, não deverá esquecer-se a presença da arquitetura, das artes visuais, da banda desenhada, do cinema, da instalação e da *performance*. Tal como em literatura, nas artes plásticas, na música e no cinema, também na ilustração se encontra um diálogo a três tempos: (presença do) passado, (problematização do) presente e (projeção do) futuro. Como tal, propõe-se, como tema de estudo da presente tese, uma reflexão sobre as possibilidades de manifestação da ilustração numa dinâmica de expansão da sua ação e de uma natureza que se revela híbrida, por intermédio dos vários diálogos entre diferentes meios – em relações intertextuais e inter e transmedias – e estilos, concretizando estas reflexões em dois estudos de caso, envolvendo especificamente o desenho, o álbum ilustrado, a animação e a *performance*, dentro de uma conjuntura interartes e interdisciplinar.

A intertextualidade permite, assim, identificar em muitas obras de ilustração um diálogo estilístico e temático com obras anteriores, inclusivamente de outras artes, bem como observar a própria ilustração enquanto objeto que se encontra *entre meios* –

intermedialidade. A imagem, nestas condições, dispensa a linearidade e expõe-se à tensão – ou mesmo ao conflito –, aos lugares de fronteira, faz vacilar as categorizações canónicas do que poderá ser chamado de obra de arte e de objetos do dia a dia. É servida em camadas de contextos culturais, artísticos e conceptuais que se acumulam aquando da sua apropriação ou da sua extensão e envolvimento noutros meios, com implicações na interpretação e produção de significados e na sua *ressignificação*, e consequentemente nas suas características identitárias.

Desta forma, ao pensar no processo de interpretação, a ilustração pode ser entendida como resultado do diálogo entre imagens provenientes de diferentes contextos, que se presta à pluralidade, solicitando ao fruidor que se socorra de códigos anteriores e recentes para o auxiliarem na exegese da obra. Esta ação reflete-se na importância de abordar a intertextualidade – de Mikhail Bakhtin e Julia Kristeva a Roland Barthes e Gérard Genette –, a qual expõe a obra numa teia obtida por meio de relações textuais e imagéticas, não impondo, por isso, uma única ou correta leitura, seja dentro da mesma arte ou na intersecção de artes.

No caso da ilustração, a heterogeneidade é fermentada por influências de movimentos, expressões e linguagens visuais, artísticas e de *design* várias, que resultam na tentativa de diluir opacidades que se encontrem nas possíveis áreas convergentes. Atendendo a este nível de entrosamento e à comunicação entre meios que se estabelece, definir ilustração na contemporaneidade portuguesa torna-se num processo complexo.

O problema que move esta investigação reside no desafio de compreender as nuances identitárias da ilustração contemporânea em resposta a uma dúvida constante: como definir ilustração num quadro artístico? Outras questões daí derivam: até que ponto a ilustração é porosa? Como se conciliam as várias disciplinas que, muitas vezes, se afiguram como sustento, outras como sobreposição, outras como emaranhamento, outras – e desejavelmente – dialogantes com a ilustração? “The parameters of illustration practice are changing constantly”, afirma Alan Male (2019a, p. 7). Foi esta inquietação que suscitou uma abordagem que considerasse um inegável estado de hibridez e expansão, notório em aspectos que sobressaem na caracterização da ilustração desde os anos 90 até à atualidade, em Portugal, considerando o seu gradual e cada vez mais firmado lugar entre as atividades artísticas, e, mais cedo, no panorama internacional.

Não havendo cânone, e atendendo ao diálogo intra e interartes caracterizador da ilustração, a qual se faz pertencer a uma teia de influências e contágios estilísticos, estéticos e temáticos (do hipertexto à paródia e ao *pastiche*, da técnica mista à intermedialidade, estendendo-se à transmedialidade), os quais necessariamente invocam a experiência e a memória, a discussão sobre o que é ilustração desenvolve-se e adensa-se na ambivalência da sua tessitura: entre o destaque como disciplina *per se* e o *ser* com as

outras artes. Esta autoafirmação e a capacidade de manter o diálogo com as demais expressões criativas validam os conceitos de intersecção e interestilístico, que parecem adequar-se ao contexto artístico contemporâneo.

A atualidade mostra uma ilustração que reverteu o paradigma, isto é, que procura desprender-se do estigma de arte complementar (ou menor) para se afirmar como expressão artística por si, mas mantendo ligações com as demais artes. Num contexto de incremento interdisciplinar que tem vindo a caracterizar os estudos interartes na área das Artes e Humanidades, pretende-se, pois, que este ensejo interpretativo possa espelhar uma “maneira de ser” da ilustração contemporânea portuguesa, no último decénio do século XX e nos dois primeiros do século XXI, constantemente acompanhada pelo contexto internacional.

Objetivos e metodologia

Considerando o tema e o problema de investigação, e no âmbito do quadro de análise teórica, pretende-se, nesta investigação, discutir sobre a identidade artística da ilustração no século XXI, observando o contexto histórico, cultural e artístico, do qual não é possível desvincular-se, enquadrando-a no seio das matrizes de estudo que a arte e o *design* capitulam, enquanto objeto de estudo científico. Tal ocorrerá sempre que possível recorrendo a exemplos práticos do quadrante português, além do internacional.

A investigação atual em ilustração e a manifestação dos ilustradores sobre o seu próprio trabalho reúnem argumentos que não se coadunam com uma arte menor – e é este o entendimento que, na presente tese, se pretende assumir –, afirmando-se, pois, como manifestação artística que não se restringe à materialidade, sendo objeto de subjetividade, abstração e poder reflexivo. Assim sendo, torna-se imperativo abordar a construção de identidade da ilustração pelo contributo de criativos oriundos de diferentes áreas de formação: Pintura, Desenho, Escultura, *Design*, Arquitetura, Artes Visuais e inclusivamente Literatura – áreas com as quais mantém uma relação rizomática. Impõe-se, assim, uma problemática nevrálgica: como definir ilustração hoje, ao assistir-se à transição do papel complementar desta, ou inclusivamente subalterno, para uma valorização cada vez mais próxima de obra artística legítima *per se*? Enquanto “arte de comunicação” (Santos, 2014), transcendendo a simples explicação da palavra ou ideia, o cariz dialógico com o público sobrevém e apresenta-se como peça artística dotada de valor artístico e comunicativo.

Perante o problema e as questões por ele suscitadas, assumiu-se como objetivos: explorar diferentes contributos de investigadores nas áreas da ilustração, da história da arte, da filosofia da arte, da semiótica e, em suma, da cultura visual com vista a

desconstruir e/ou a reconstruir a definição de ilustração; analisar os fenómenos de intertextualidade, intermedialidade e transmedialidade e aferir o seu contributo para a construção da identidade da ilustração, e da ilustração portuguesa nomeadamente, na transição do século XX para o século XXI e suas primeiras duas décadas, e para o gizamento de uma história da ilustração portuguesa do século XXI; abordar a ilustração como reflexo do seu tempo, do seu contexto e respetivas idiossincrasias; compreender a complexidade em que a ilustração é criada, no campo da relação entre texto e imagem e do seu papel no processo de produção de significado, atendendo ao cenário de pluralidade de meios; investigar a importância do diálogo estilístico em ilustração na linha cronológica de passado, presente e futuro, numa tentativa de compreender na empiria o discurso interartístico; analisar criticamente trabalhos de ilustradores que deem resposta prática e na primeira pessoa à intersecção de conceitos, teorias e observações.

Estrutura da tese

Este trabalho de investigação é composto por seis capítulos. O primeiro capítulo introduz o contexto, o tema e o problema, os objetivos e a metodologia e a estrutura do presente documento. O segundo, terceiro e quarto capítulos são de pendor mais teórico, embora evocando exemplos nacionais e internacionais sempre que justificável; o quinto capítulo mergulha em dois casos portugueses nos quais se espera aplicar de forma específica a reflexão levada a cabo até esse momento; e, por fim, o sexto e último capítulo, onde se expõem considerações finais e pontos de partida para investigação futura.

O segundo capítulo convoca vários autores para uma discussão ontológica da ilustração. De Marshall Arisman a Susan Doyle, de Pedro Vieira Moura a Jorge Silva. Disserta-se sobre ilustração em permanente relação com conceitos – como os de contemporaneidade, autoria e receção – e com áreas de ação contíguas – como a arte contemporânea, o campo editorial, a animação e a fotografia. A importância de a estudar em inter-relação com estes campos deve-se ao facto de a ilustração portuguesa contemporânea reagir à pluralidade de significados do próprio termo contemporâneo e à conceptualização e práticas que a arte hoje envolve. Transporta-se a reflexão para a tentativa de encontrar um lugar para a ilustração na esfera criativa e artística: do trabalho editorial à publicidade, do *design* aos meios *online* e redes sociais digitais, do cinema de animação ao *site-specific*, dos videojogos à interatividade, dos videoclipes à moda, das instalações aos espetáculos, dos murais (*site-based imagery*) às exposições em galerias e museus, do quotidiano à arte pública, dos têxteis às passarelas. Autores como Mark Wigan (2008), Seymour Chwast e Steven Heller (2008), Lawrence Zeegen (2005) e David Blaiklock (2019) concordam que a ilustração contemporânea vive num espaço de

ambiguidade entre arte e *design*, cuja prática, conhecimento e potencialidade nem sempre têm a melhor receção por parte do público e, inclusivamente, de profissionais e ainda de instituições de ensino e de entidades profissionais. Este segundo capítulo revela uma ilustração desafiada a ingressar no conceptual e abstrato, no campo teórico e informativo, em documentação factual e em dimensões narrativas e poéticas.

O terceiro capítulo discute o carácter dialógico da ilustração, nomeadamente pela inclusão e intervenção da intertextualidade e da hipertextualidade. Neste campo, é possível encontrar uma variação do intertextual, taxonomicamente mais próxima da imagem: a intericonicidade. Por outro lado, enquanto o intertexto e o hipertexto apresentam alguma assiduidade no estudo da ilustração, as relações intermediais e, sobretudo, as transmediais não abundam nos estudos de ilustração nacional. Importa abordá-los porque se, por um lado, surgem como caminhos optativos, por outro, configuram-se como uma inevitabilidade, dada a abundância e o assédio da tecnologia e do digital. Esta análise acentua as dificuldades da definição de ilustração: um possível arquivo histórico vivo de obras preexistentes reinterpretadas, a autorreferencialidade, a técnica mista, a hibridez, a interdiscursividade, a transdisciplinaridade e a relação interartes acrescentam complexidade ao que já era complicado. Autores como Mikhail Bakhtin, Roland Barthes, Jean-Jacques Courtine, Dick Higgins, Lars Elleström, Irina O. Rajewsky, Christina Ljungberg, W. J. T. Mitchell, Carlos Scolari, Christy Dena, Edgar Morin, Basarab Nicolescu e Vitor Serrão integram um conjunto alargado de teóricos e investigadores que se debruçam sobre os tópicos propostos neste capítulo. Percebe-se ainda a conflituosidade com o termo “texto” e a hegemonia da imagem, que se classifica, tal como a ilustração, um *ser entre* – ser entre meios, ser entre artes, de inter-relações espaciotemporais, apesar de texto, no campo imagético, poder apresentar-se como “photography, illustration, animation, camera footage, sound, and written or spoken word, as well as live data representation and user experience can function as both story and illustration” (Hoogslag, 2019, p. 296).

O quarto capítulo dedica-se à orgânica interestilística, embora seja consensual que o estilo é “famously indefinable and elusive” (Callus, Corby & Lauri-Lucente, 2013, p. 1). Depois de uma inicial e sucinta abordagem histórica e estilística da ilustração, é imprescindível acercar-se da forma especial de fazer ilustração hoje, conjugada com as técnicas aplicadas e os materiais e meios que experimenta, introduz e mistura. O tipo de traço, as construções, reconstruções, configurações e reconfigurações, a paleta de cores e as formas, bem como os sentidos produzidos ou a sua *ressignificação* contribuem para destacar determinados trabalhos e respetivos executantes, sublinhando o carácter inter e transdisciplinar e interdiscursivo da ilustração. Assim se torna possível a compreensão da obra de ilustração na teoria e na prática, além de contribuir para a identificação estilística

singular das ilustradoras Catarina Sobral e Ana Aragão, objeto de análise no quinto capítulo. Para este fim, o contributo de autores como Alois Riegl, Umberto Eco, Ernst Gombrich, Aby Warburg, Didi-Huberman, Margaret Olin, Jás Elsner, Gunter Kress e Theo Van Leeuwen, Svetlana Alpers, W. J. T. Mitchell e Lev Manovich tornou-se uma mais-valia na abordagem da dualidade entre singularidade e transversalidade do estilo, importante para a compreensão da ilustração desde os finais do século XX, relacionando os ilustradores e as suas obras com os seus contextos, mas também com a mutabilidade, o diálogo, o hibridismo e as noções de belo e feio, de sublimidade e erro. Aspectos tão caros à ilustração como o hipertexto e o hipotexto, a paródia, o *pastiche*, a alusão, a citação, a alegoria, o anagrama e a metáfora visual, de que também se ocupa aqui.

O quinto capítulo inicia com uma reflexão acerca da presença das mulheres na ilustração portuguesa, não como modelos, mas como fazedoras do ofício, inaugurando, assim, um *corpus* alicerçado na análise formal, simbólica, estilística e semântica de uma seleção de obras das ilustradoras Catarina Sobral e Ana Aragão. Da técnica mista à caneta *Bic*, da cor à forma, assinalam-se características que, de certa forma, e apesar da sua singularidade, esboçam a tentativa de caracterização da ilustração portuguesa contemporânea, dado que permitem estabelecer, entre outras, relações entre a ilustração e o desenho, a pintura, a animação, a gravura, a arquitetura, a instalação, o teatro, o objeto decorativo e a pedagogia. Um conjunto de instrumentos e conceitos que transportam o fruidor para além da materialidade, oferecendo a capacidade de problematizar o mundo e a vida neste compósito.

A metodologia de investigação implicou um constante acompanhamento das redes sociais digitais de Catarina Sobral e Ana Aragão; a pesquisa de artigos e entrevistas publicados e transmitidos e de trabalhos académicos realizados sobre ambas – o que só aconteceu relativamente ao trabalho de Catarina Sobral, não existindo ainda nenhum estudo relativo ao trabalho de Ana Aragão; e a visita a mostras, exposições e festivais de ilustração como a ILUSTRATE – Bienal Internacional de Ilustração para a Infância, a Sociedade Nacional de Belas-Artes, a reitoria da Universidade do Porto e o Museu do Oriente, a fim de adquirir uma perspetiva de maior proximidade com o tipo de trabalhos em exposição; além da visita a algumas galerias, entre as quais a galeria Ó!Galeria e a livraria/galeria Tinta nos Nervos, espaços onde a ilustração tem uma presença preponderante, nomeadamente a primeira, dedicada exclusivamente à ilustração, e a qual mantém uma relação muito estreita com a maior parte dos ilustradores nacionais, e inclusivamente internacionais.

Quanto ao trabalho de Catarina Sobral, foram selecionados: os três álbuns ilustrados *Greve* (2011 [1.^a ed.]; 2019 [2.^a ed.]), *Achimpa* (2012 [1.^a ed.]; 2015 [2.^a ed.]) e *O Meu Avô* (2014 [1.^a ed.]; 2021 [3.^a ed.]) e respetivos *book trailers*; o álbum ilustrado *Vazio*

(2014) com o qual a curta-metragem *Razão entre Dois Volumes* (2018) estabelecerá relação; a peça de teatro *Impossível* (2018) e respetivas extensões ao álbum ilustrado com o mesmo nome e ao programa pedagógico, organizado pelo LU.CA – Teatro Luís de Camões, com ela relacionados.

Quanto ao trabalho de Ana Aragão, selecionaram-se as exposições *Future Frames* (2016), *S.M.L.LX (Sobre o Mito de Lisboa – e não só)* (2019) e *Galeria X* (2020). No que diz respeito à primeira, deu-se destaque à obra *Via Utopia* (2016), com algumas considerações sobre as restantes instalações; relativamente à seguinte exposição, destacaram-se as obras *Babel* (2019), *A Melancolia do V Império* (2019) e o tríptico *Trilogia de Lisboa* (2019), com breves passagens por *Lisboa chega à Babel* (2019), *A Cidade Anágrafa* (2019) e *A Via Appia de Olissipo* (2019); por fim, em *Galeria X*, apesar de uma análise geral das três galerias em exposição – “Galeria Possível”, “Galeria em Construção” e “Galeria Ideal” –, as atenções centralizaram-se na *Casa infinita* (2019) e na *Galeria Ideal* (2020). Analisaram-se também as obras *Cidade Ideal* (2020), *Neue Täuschungs Galerie der Reich der Tiere* (2019), as tapeçarias *Eudóxia* (2012/2014), *Zenóbia* (2014) e *Zora* (2014), e a banda desenhada *A Bia diz* (2020).

A análise das obras teve como linhas orientadoras os conceitos trabalhados nos capítulos anteriores da tese, complementadas pela realização de entrevistas exploratórias semiestruturadas – com tópicos preestabelecidos mas flexíveis à expansão das respostas e à inclusão de novas questões e temáticas – a Catarina Sobral, via *email*, e a Ana Aragão, via plataforma Zoom e presencialmente, por meio de entrevista filmada, cujo material constitui, por si, um importante acervo documental, e pela visita a exposições a solo e coletivas, onde as criativas tinham obra em exibição. Pretendeu-se, assim, conciliar a objetividade da análise e a (inter)subjetividade da criação e reflexão, nas quais a ilustração exhibe também a sua índole poética.

A consulta bibliográfica permanente no campo da imagem e, especialmente, no da ilustração, o acompanhamento constante e atualizado da produção de vários ilustradores e o tratamento crítico e heurístico da informação recolhida seguiram duas estratégias de investigação: sobre a ilustração e em ilustração. A primeira está centrada na crítica e avaliação do conteúdo e da mensagem das ilustrações; e a segunda vocacionada para a ilustração enquanto disciplina como foco da investigação (Male, 2019, p. 12; 2019b, p. 220).¹ Pretende-se, pois, compreender como a ilustração se (re)apresenta e entender o

¹ Cf.: “Research *through* illustration: by using the discipline to present conclusions and outputs that are directly related to content and context: in this instance, illustration in the language being used to expound research conclusions related to subject matter; it is the illustrations’ content and message that are subjected to critique and review, with the imagery and its conception purely integral to a wider research methodology. Research *into* illustration: this is where the discipline itself becomes a focused aspect of enquiry. There are several themes that could be considered such as application, process, genre, philosophy, and history.”

objeto-coisa como *objeto-para-lá-da-coisa* dentro do enquadramento e questionamento da ilustração no âmbito dos conceitos estudados.

Um caminho que permite evidenciar, na conclusão da presente tese, um entendimento da ilustração em que esta se afasta da funcionalidade estrita para se apresentar em multiplicidade estilística, que vai do funcional ao simbólico, explorando mundos reais e mundos imaginários, atravessando fronteiras e estabelecendo contiguidades, definindo-se como *in-between*.

Capítulo 2. Para uma (in)definição de *ilustrar*

Ilustrar não é uma atividade emergente, mas encontra-se, ainda, em fase de crescimento enquanto área de estudo científico e ainda relativamente parca no campo da investigação em contexto português, sobretudo por investigadores provenientes de áreas como os estudos artísticos, oscilando predominantemente entre os domínios da semiótica, da educação, da literatura, nomeadamente a infantojuvenil, da arte dita convencional e do *design*. Esta foi a conclusão obtida e repetida por alguns estudos doutorais recentes sobre a ilustração portuguesa, como notou Gabriela Sotto Mayor, na sua tese de doutoramento intitulada *Ilustração de livros de Literatura Infantojuvenil em Portugal [2000-2009]: tipificação, tendências e padrões de receptividade do público-alvo*, em 2014. Apesar deste contexto macro, há indicadores, desde a data da conclusão do trabalho desenvolvido por Sotto Mayor, de um crescente debate e importância científica da área, promovidos por eventos organizados pela própria comunidade de ilustração e animação e conferências de âmbito científico no País, como se comprovará no decorrer da presente tese.

Estudos recentes têm-se debruçado sobre a ilustração no escaparate da literatura infantojuvenil portuguesa, justificados pelo *boom* editorial neste segmento na primeira década do século XXI, cuja procura alavancou o aparecimento de mais editoras e de livrarias dedicadas a este público. Susana Silva (2011) propôs, na sua tese de doutoramento, abordar as influências e convergências, do ponto de vista estético, entre a ilustração portuguesa infantil e as vanguardas artísticas da segunda metade do século XX. Faz-se a devida menção ao lugar firme que o livro infantojuvenil já auferia, em Portugal, a partir da década de 1870, empenhado nos âmbitos pedagógico e moral, na tradição e na memória para a preservação da história e cultivo da identidade (Ribeiro, 2013). No entanto, salvaguarda-se o interesse em continuar a desbravar a ilustração numa ordem de trabalhos dirigida à relação simbólica entre a geração contemporânea de criadores e a iconografia tradicional, a identidade, as narrativas quotidianas, com fins não só pedagógicos e lúdicos, mas também de reflexão política e social, de representação e projeção exterior do interior – das emoções –, bem como da sua expressão artística. Portanto, depara-se com o valor da ilustração em si, não só em estudos comparatistas, mas igualmente como obra com valor artístico, acompanhada da diluição do público por todas as faixas etárias.

Vários títulos têm sido publicados, sobretudo em contexto internacional, como se verá mais adiante, e registam-se igualmente algumas teses de doutoramento e dissertações de mestrado realizadas em Portugal como manifesto do crescimento interno do interesse científico pela ilustração: entre outros, *O influxo da mudança no álbum ilustrado. A*

influência da gramática digital (2015), de Rui Vitorino Santos; *Convergências entre ilustração contemporânea em Portugal e património popular português* (2014), de Júlio Dolbeth; *A relação texto e imagem na criação do livro-álbum: O caso de Catarina Sobral*, de Dolores Machado Cardoso (2017); algumas ainda na primeira década do século XXI, como a de Joana Quental, intitulada *A ilustração enquanto processo e pensamento. Autoria e interpretação*, de 2009. Destaquem-se ainda os inúmeros artigos publicados em revistas da especialidade e livros de atas de conferências dedicadas a esta disciplina de estudo, como a ICON – The Illustration Conference, nos Estados Unidos da América (EUA); a CONFIA – International Conference on Illustration and Animation, em Barcelos, Portugal; o Ilustrafic – Congreso Internacional de Ilustración, Arte y Cultura Visual, em Valência, Espanha; as revistas científicas *Journal of Illustration*, publicada pela editora Intellect, e *Varoom*, publicada pela AOI (Association of Illustrators); as redes MOKITA (consórcio das universidades inglesas de Brighton, Camberwell e Kingston), Illustration Research UK, the Association of Illustrators, e *VaroomLab* UK; e ainda o projeto *History of Illustration*, associado a um programa de pesquisa da Rhode Island School of Design (RISD), nos EUA. Este curto inventário de acontecimentos científicos a nível global importa pelo contributo da discussão e das publicações daí resultantes para a compreensão dos contextos não só internacional, mas também nacional, de como se entrecruzam e das temáticas abordadas, muitas vezes transversais. A dispersão e a escassez do meio foram bem intuídas em 2019 por Alan Male:

At the time of writing, this book has no equal; there is no comparative volume as the majority of books about illustration contain relatively scant critique or objective evaluation. Most are either celebratory such as the lauding of an individual illustrator, period, or genre; are rudimentary technique and media guides; or *how to be an illustrator and get work*. (Male, 2019a, p. xxi, *italico original*)

Porquê esta declaração, este *statement*, uma espécie de *agora-é-que-é* do académico, editor e ilustrador Alan Male? A intenção não é destacar este título sobre todos os outros, mas sublinhar o facto de, ainda em 2016, quando o também professor emérito da Universidade de Falmouth e antigo diretor do curso de Ilustração da mesma instituição escrevia o prefácio do livro *A Companion to Illustration*, se constatar que não havia sido publicada, até à data, uma obra sobre ilustração com rigor científico e criticamente maturada. A segunda ilação advém da necessidade ainda presente de se (re)iniciar, rever e (re)atualizar a definição de ilustração, atitude que se perspetiva complexa e cíclica, dada a dimensão e a expansão que a ilustração tem vindo a conquistar ao longo da primeira vintena do século XXI no mundo, e particularmente em Portugal.

Outra obra de peso, literal e cientificamente falando, foi publicada precisamente no mesmo ano da supramencionada: o ano de 2019 dá também a conhecer *History of Illustration*, coordenada por Susan Doyle, Jaleen Grove e Whitney Sherman, a qual

revisita a ilustração de vários continentes, conciliando a descrição histórica e a reflexão crítica sobre esta manifestação artística numa orientação cronológica. As três autoras iniciam a sua viagem pela história da ilustração com a mesma preocupação de Alan Male, a de tentar encontrar uma definição para ilustração:

[...] illustration is visual communication through pictorial means. Etymologically, its Latin root, *lux*, means “to shine light upon” – to enable understanding. As artwork, illustration is often expressive, personally inspired, and beautifully crafted, but unlike art for art’s sake, it is inherently in service of an idea and seeks to communicate *something particular*, usually to a specific audience. In other words, however delightful, accomplished, or arresting an art piece may be, it is illustration because of the *intent* to communicate a particular message or piece of information. And, while illustration often accompanies or refers to a written or spoken text, it may also operate independently. Because the illustrator must make visual what words can only generally indicate, illustration originates meaning, just as writing does. (Doyle, Grove & Sherman, 2019, p. xvii, *italico e aspas originais*)

“To serve society” é o primeiro aspecto salientado por Alan Male (2019a) como sendo o objetivo da ilustração, o qual é reforçado por vários autores. Transmitir uma mensagem é o cerne desta prática e desta *arte* – e atice-se a tensão entre ilustração e arte –, pois considera que o quotidiano dos indivíduos é, de alguma forma, “tocado” pela ilustração, ainda que nem sempre tenham consciência disso. E exemplifica com a enumeração de áreas como “education and knowledge; advertising, persuasion, propaganda and promotion; branding and identity; commentary and journalism; entertainment and all forms of narrative fiction” (p. xxi, p. 4). Contabilizam-se ainda a imagem corporativa, o adorno de embalagens, bem como os serviços que têm como objetivo seduzir; os domínios da informação e da identificação, onde se incluem os elementos de sinalização e instrução de comportamentos; e, com elevada visibilidade, a ilustração na comunicação social, sobretudo em imprensa, na qual, de acordo com Male (2019a), ela “comment[s], confound[s], infuriate[s], and captivate[s]” (p. 4).

2.1. O que é ilustrar?

Ilustrar é comunicar, é uma forma de “to illuminate meaning”, e aspira a tal, de acordo com Doyle, Grove & Sherman (2019), quer tenha um pendor mais didático ou mais artístico: “As embodied meanings, every illustration is a complex constellation of visual signs, serving to elucidate a subject in literal, metaphorical, and/or evocative terms. The potency of any illustration is dependent on the **visual literacy** of its audience” (Brinkerhoff & Nishimura, 2019, p. 2, *negrito original*). A iniciar o capítulo a propósito do papel da ilustração, em *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, Male (2007) diz que a função da ilustração é “[t]o visually communicate context to audience” (p. 85). Esta descrição de funcionalidades sujeita a ilustração ao mais vasto e vago. Assumindo que tudo comunica, o que distinguiria a ilustração seria, então, que ela

comunica utilizando meios visuais, porém, muitas outras áreas, e concretamente manifestações artísticas, também o fazem. Aquele tipo de asserções é catalisador do surgimento do maior número de hipóteses possível sobre qual/quais o papel ou as funções de ilustrar, mas, tal como ao defini-la, restringi-la a um pacote de ações será sempre instável. Contudo, há missões que a história não deixa negar: a ilustração documenta, comenta, educa, explica, produz e providencia referências e instruções.

Doyle, Grove & Sherman (2019) assumem ainda a prescrição de Alan Gowans, historiador de cultura visual, com base no seu livro *The Unchanging Arts* (1971): a ilustração tem como força propulsora *servir*, concretizando, servir um ou mais dos quatro seguintes fins:

1. To document (create a visual record of a thing or person)
2. To narrate (to explain or entertain; storytelling)
3. To persuade (to establish, maintain, or discredit ideas)
4. To ornament (to enhance life or to concretize identity through decoration) (p. xvii)²

Estes pressupostos permitiam, assim, que obras prévias ao advento da massificação dos meios de comunicação pudessem ter dupla identidade: ser arte e ilustração concomitantemente, ou, por outras palavras, ser esta duplicidade a sua identidade. Desta forma, desde a Arte Pré-histórica, na qual figuras de humanos e animais eram incisas em paredes de cavernas, pintadas ou esculpidas; desde os antigos egípcios e as suas representações ornamentais cénicas de figuras humanas e a sua estratificação social (famílias, criados, objetos, animais e alimentos) em pergaminhos e papiros; desde os mosaicos romanos decorativos, na sua maioria, em retrato do quotidiano, às obras de arte devocional; desde as relíquias e gárgulas a retratos régios, vitrais, murais, portanto, desde os ensinamentos da fé e respetivas crenças ao simbolismo de poder, medo, proibição, propaganda, *status* e grandeza; desde as enciclopédias, códexes e atlas a gravuras de várias áreas – filosofia, humanidades, geografia, zoologia, botânica, etnologia, arquitetura, para mencionar algumas, – incontáveis elementos eram abrangidos nesse *todo* artístico, entre outras formas de materialização e de dissecação temática, como a medicina, a anatomia, a história, a arqueologia, a cartografia, a moda, a mitologia, a religião, a música, a arte performativa, a paleontologia, a ciência, a ficção científica, o sexo e o *lifestyle*, o desporto, a tecnologia, a mobilidade, a cultura urbana, a literatura clássica, os assuntos da atualidade, os contos de fadas, os contos góticos, em que umas continuam a ser sujeitas à interpretação e representação da ilustração, e outras foram sendo adicionadas (Male, 2019b, p. 123). Contudo, as pinturas (em grande escala) de gloriosos feitos militares, de cerimónias religiosas e da realeza, das façanhas das descobertas e das viagens

² Antes de meados do século XIX, ilustrar e ornamentar ou embelezar harmonizam-se, além de ser já uma prática de múltiplos meios (Lukasik, 2019, p. 424).

exploratórias, dos tetos de igrejas (o fresco *A Criação de Adão* [1511-1512], na Capela Sistina, de Michelangelo, é considerada uma das grandes obras de arte do Renascimento) e outros símbolos da Igreja, os retratos, as esculturas³ e tapeçarias, os painéis de azulejaria, entre tantas outras criações, eram procedentes de encomendas, e os artistas eram contratados (por mecenas, pelo Estado ou com patrocínio aristocrático), não sendo necessariamente sinónimo de identificação e motivação pessoal do artista pela encomenda (Carroll, 2002), o que contradiz a objeção a esse carácter economicista atribuído à ilustração.

Quanto a estas funções, primeiro, trata-se de ações inseridas em campos muito vastos, abordando/incluindo/reportando-se/aplicando-se a várias temáticas; segundo, estas não têm de, necessariamente, acorrentar a ilustração a um estilo convencional realista e técnico, estéril e assético artisticamente. Do literal à representação pictórica, das sequências imagéticas mais simples às mais complexas, de técnicas conceptuais às diagramáticas, de tudo se encontra um pouco. Este segundo capítulo pretende mostrar a amplitude em que a ilustração pode atuar, ser aplicada e ser interpretada, da imprensa às editoras, dos álbuns ilustrados aos artigos de investigação histórica, antropológica e arqueológica, do cinema aos museus e galerias e outras instituições.

Na permanente tentativa de definir e compreender o estatuto da ilustração entre as práticas artísticas e criativas, a investigação de David Blaiklock (2019) conclui que definir será um verbo demasiado circunscrito para o campo e as possibilidades de intervenção da área em questão. Leia-se as seguintes palavras do docente de ilustração (2019): “[...] [r]ecognized as the work of an artisan, artist, or designer, illustration practice has been professionalized through language which articulates expertise specific to the field of ‘Illustration’” (p. 185, aspas originais). Chama, ainda, a atenção para o facto de o seu entorno a encaixar mais facilmente no campo da técnica e dos negócios e não imediatamente situada em áreas afetas ao que chama de “vision”, mais próximas dos campos da cognição e da criatividade e da noção de autoria (p. 185), que a caracterizam.

Como se percebeu, até ao final do século XIX, a ilustração manteve-se na sombra das belas-artes, associada a ela, no que diz respeito à tradição europeia. Blaiklock (2019) sustenta-se em Seymour Chwast e Steven Heller e Mark Wigan para afirmar que “in the context of drawing and communication, illustration practice can be traced back to ancient art that predates written language (Lascaux, France, and Altamira, Spain)” (p. 188). Mas o termo ilustração emaranhou-se porque se estendeu a outras áreas, o que leva Blaiklock

³ Alan Male dá o exemplo de *Death* ou o também chamado “Destroying Angel”, que fotografou na Basílica de São Pedro, em Roma. Male considera esta representação alegórica e tridimensional da morte, trabalhada no meio escultórico, uma ilustração. “Many would question this three-dimensional ‘artwork’ and ‘logotype’ as being illustration as it does not conform to the traditional concept of drawing, engraving or ‘painting’”. However, it is a commissioned and fully contextualized example of medieval visual communication, and the methodologies and procedures for its conception, design and production are principally the same as for any contemporary form of illustration practice.” (Male, 2019b, p. 13, aspas originais)

(2019), Marshall Arisman e Heller (2006), Chwast e Heller (2008) e Jaleen Grove (2011) a considerarem que a ilustração está relacionada com uma “disjunção” entre aquilo que é a “experiência dos profissionais” e a sua função na sociedade. Blaiklock (2019) define, assim, ilustração, no seio das sociedades anglo-europeias contemporâneas, como “a broad field of ‘creative’ practice that is categorized [...] as visual art, popular visual culture, representation through pictures [...], visual storytelling and, application of a picture within visual communication mediums” (p. 188, aspas originais).

Os ilustradores fazem uso da metáfora visual e da sinestesia próprias das artes visuais “which make visual – rather than recording (and distorting) the visual – those experiences received through the other senses” (Medley, 2019, p. 25, *itálico e parênteses curvos originais*). A relevância está no reconhecimento de emoções mais do que no reconhecimento de pessoas, por isso, a distorção dos elementos figurativos não é prejudicial para o projeto. O pressuposto, e ainda o preconceito, de que a ilustração só representa e/ou reproduz o real, porque é tida como instrumento esclarecedor do texto e do mundo visíveis, ferramenta explicativa daquilo que é visto, acompanhante da informação, narração e comentário a que se tem acesso e meio de aclaramento ou elucidação, é rebatido pela capacidade da ilustração em transcender e não se restringir ao dado, ao tangível, ao obviamente perceptível, como se verá mais pormenorizadamente aquando da análise do trabalho de Ana Aragão no capítulo 5, apelando ao subjetivo, ao abstrato – inclusivamente no concreto – e à realidade paralela.

Esta vertente reflexiva da ilustração, que implica um processo de desconstrução, confere contexto para se pensar demoradamente sobre “how what illustrators produce is a representation of our understanding of reality” de um ponto de vista ontológico, pois “[f]or many illustrators reimagining how the world could be different through a different kind of reality is the essence of their discipline” (Minichiello, 2019, p. 255). Outras realidades mais condizentes com a imaginação de outros mundos e a produção de outros significados são também alcançáveis pela metáfora e pela singularidade e individualidade do ilustrador e da linguagem visual que constrói, além dos contextos remetentes e destinatários, mas também pela alegoria, analogia e semelhança.

A semiótica é uma das disciplinas a que os investigadores recorrentemente fazem menção nas suas investigações, não fosse a produção de significado um dos aspectos de interesse fundamental e funcional da própria ilustração. É o caso de Nanette Hoogslag (2019), que lembra que, na relação semiótica entre imagem e palavra, em ilustração, estas são duas estruturas independentes, embora cooperantes, no sentido em que cada uma potencia o significado da outra, ampliando-se mutuamente, concordando, assim, com o pensamento de Gunther Kress e Theo van Leeuwen (2006), materializado na sua tentativa de criar uma gramática do *design* visual. Para Umberto Eco (2003), devido à significância

social dos signos, qualquer fenómeno cultural pode ser estudado como forma de comunicação desde que tenha um significado antropológico poderoso, considerando-se, por isso, a ilustração incluída.

Ao desenhar-se o mesmo por diferentes pessoas de diferentes maneiras e sob diferentes perspectivas, os ilustradores tornam as experiências visíveis. No entanto, a reflexão é mais densa e não tão objetificável, uma vez que traçar uma divisória entre o registo daquilo que se vê no/do mundo e aquilo que se torna visível na mente de cada um não é um corte limpo. Stuart Medley (2019) não hesita quanto a este aspecto: “To an extent we see what we expect to see given the environmental cues, that is, we impose our concepts from the mind outwards on to the scene we behold [...]” (p. 32). O espaço em que a ilustração será desenvolvida prepara o perfil identitário da mesma, para o qual também contribuirão as metáforas criadas pelo ilustrador. Este pode reordenar o mundo – adicionar, subtrair ou reposicionar elementos –, como um jogo de *Lego* num ato infinito, segundo o autor, criando e reformulando formas visuais, mas também a forma de um texto verbal caso exista. Isto é, de como se molda a ilustração, de como se molda o texto verbal, de como se moldam ambos um ao/no outro, ou de como a ilustração se molda no seu próprio caminho. Ainda na perspectiva de Medley (2019),

[t]he space into which the illustrator places the illustration defines the illustration and separates it from what is not the illustration, and all of this before the illustrator even begins to depict the concept in mind, much of which will also rely on the illustrator’s conceptual metaphors. (p. 34)

Neste campo, a ilustração mostra ser um saber fazer eclético e não proibitivo, isto é, mantém o recurso a meios tradicionais e é recetiva aos meios digitais; pode oscilar entre uma representação mais explícita, mais estilizada ou mais naturalista, adotando formas mais abstratas ou composta de uma iconografia simbólica (explorada dentro da temática do *folk* pela ilustradora romena Aitch). A ilustração pode ser bidimensional (mais comumente impressa), tridimensional ou num formato no qual o tempo é motriz (“time-based forms”), como apontam Doyle, Grove & Sherman (2019, p. xvii). Para as autoras (2019): The ‘what’ (subject) and ‘how’ (medium) of an image are not the defining factors; rather, the ‘why’ (purpose) determines whether a work of art is illustration or not (p. xvii, aspas originais).

Como tal, Doyle, Grove & Sherman (2019) questionam: “When we recognize the illustrative properties pervasive in the visual and media arts, we must ask what, then, are the limits of what we discuss in the history of illustration? How does it differ from the history of art?” (p. xvii). A ilustração vinha sendo excluída, desde os debates durante o Século das Luzes, dos salões e saraus de reflexão e crítica artística, por nela verem uma hospedeira de um objetivo utilitário e mercantil e um produto derivado da reprodução

mecânica. Qualidades entendidas como não compatíveis com a singularidade das belas-
artes, estas sim, as únicas alegadamente detentoras de propriedades *virtuosas* tornando,
assim, as obras provenientes das belas-artes dignas de serem expostas e contempladas.
Porém, a reprodução acarreta outras preocupações, estéticas também. A evolução das
tecnologias de impressão contribuiu para uma maior fluidez e diluição das fronteiras entre
imagem e reprodução de texto, e o *design* assume um papel importante na organização do
espaço dedicado àqueles dois elementos; posicionamento esse que permitiu uma
“meaningful and creative juxtaposition” (Hoogslag, 2019, p. 295).

Como seria expectável, a banda desenhada, a imprensa ou a publicidade – áreas que
geravam e geram ainda objetos nos quais a ilustração tinha e tem presença assídua – eram
maioritariamente preteridas pela história da arte, de modo que o discurso crítico sobre a
ilustração como área de fazer saber (teoria) e de saber fazer (prática), com as suas
particularidades distintivas, não granjeou interessados. Inclusivamente, nem quando os
meios de comunicação de massa se impuseram no quotidiano, para muitos, com impacto
pejorativo e depreciativo, nomeadamente na perspetiva de vários críticos dos *media* e da
cultura (Walter Benjamin perfila-se como um dos exemplos, argumentando a perda da
aura, em *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*, 1992a [1936-39]),
estendendo esse rasto negativo à cultura popular de uma forma generalizada.

No entanto, Doyle, Grove & Sherman (2019) pretendem também mostrar a face da
história e dos estudos em ilustração que se completa de motivos que justificam reverter os
preceitos fechados em que muitas vezes a ilustração é encarcerada. Esta manifestação
artística é uma via para o conhecimento do passado e da atualidade da sociedade, já que,
defendem as coordenadoras de *History of Illustration* (2019), os *media* ilustrados foram
criados “for and about popular culture” (p. xvii). As publicações periódicas gráficas, por
exemplo, na área da ilustração científica, empenhavam-se na reconstrução do passado, em
que o artista era, também ele, um cientista (Ricci, 2019, p. 414), ou de trabalhos de
investigação académica envolvendo áreas como a paleontologia, a fim de apurar as cores
de espécies de aves extintas ou a idade de dinossauros a partir da análise de fósseis, como
os desenvolvidos pela ilustradora científica costa-riquenha Lisa Sánchez-Aguilar⁴. Os
historiadores reconheceram, mais tarde, que a presença da ilustração nos meios de
comunicação de massa tinha um valor de registo e análise das mudanças sociais, dos
costumes, dos modos e das maneiras, do *status* social do homem e da mulher e dos
padrões de beleza, por exemplo. A ilustração era, assim, um excelente meio de
investigação antropológica, de conhecimento das vivências da sociedade em todas as suas
dimensões e da época à qual se reporta.

⁴ Cf. https://www.ucr.ac.cr/noticias/2020/01/15/la-ilustracion-puente-entre-el-arte-y-la-ciencia.html?fbclid=IwAR3DTiqmIsRT_w2QhvcDXUOGvu132JJmlyp_zdtX9EooJGddRTnPMFQxy3U
[consultado em 25/09/2020].

Ao contexto juntam-se o tempo e o espaço, formando o trio de elementos considerados essenciais a fim de se apurar uma história rigorosa da ilustração. As ilustrações, enquanto objetos materiais e elementos de comunicação visual, deverão ser escrutinadas pelo estilo, pelo assunto representado, pela identidade cultural do “artista” – considerem-se as técnicas que emprega e a criatividade e a inspiração que o movem –, pelo(s) momento(s) e espaço(s) em que foram concebidas e encontradas e/ou mostradas, e pela cultura material da época e suas características semióticas, que permitirão explicar “como” a ilustração tem produzido significado ao longo do tempo. A mensagem – seja ela uma ideia, um conceito, uma informação ou um sentimento – é onnipresente, e na imagem não é exceção. A imagem – incluindo o caso da ilustração – poderá estar interligada com as palavras, os gestos, a música, entre outros meios, como se verá. O que contraria a ideia de comunhão indissociável com a escrita, como argumentava Male, em 2007:

Writing and illustration are more than just contiguous, they are one and the same. The link is intrinsic as can be exemplified by the fact that 50 per cent of picture books and early readers’ fictional narrative is now written and illustrated by the same person. (p. 24).

Afirmam Doyle, Grove & Sherman (2019) que algumas das objeções à ilustração têm que ver com as suas convenções – de mimetismo, de composição, de estilo – e o seu carácter persuasivo. Genericamente, incluí-la-ão no patamar da criação artificial, cuja realidade ficcional se defronta com o estado de exposição massificada, temendo deste modo a banalização, e consequentemente questionando o seu valor artístico, ou, dir-se-ia, aurático. Contudo, não é sempre uma representação, seja ela mais ou menos realista, o resultado de um conjunto de convenções, de um código? A evidência é a de que qualquer obra não trata da “coisa real”. Neste caso particular e, ao mesmo tempo, pertencente ao largo espectro da imagem, os códigos que subjazem a ilustração são comuns a esse guarda-chuva imagético que a abriga, enquadrados em três áreas abrangentes:

iconography (subject matter and symbolism); *form* (the design or arrangement of shapes, colors, lines, and other structural components underlying the iconography); and *format* (the media type the illustration is published in, such as a magazine or an animated GIF, as well as its delivery and distribution). (Doyle, Grove & Sherman, 2019, pp. xviii e xix, itálico e parênteses curvos originais)

A ilustração tem e produz significado por si só, sem que essa ação esteja terminantemente dependente da palavra. A conjugação do seu significado com o das palavras poderá enriquecer ou complexificar o processo. Por vezes, o processo de *iluminação* não é assim tão simplista. Pelo contrário, na maioria das vezes, é muito mais exigente, dado que há três intenções em copresença: a intenção autoral, a intenção do cliente (caso exista) e o entendimento do recetor. Todas as partes são componentes envolvidas na relação de causa-efeito, embora o contributo de cada uma possa ser relativo atendendo ao objetivo da ilustração:

The relationship of image to verbal text is a key element of coding, and a major area of study among illustration historians and theorists. Illustration may be inspired by a verbal text, accompany or expand on it, or even use textual elements as denotation or imagistic marks – but certainly the verbal text is not foundational to the creation of *all* illustrations; nor is it determinative of any given illustration. Illustration always asserts something of its own. That said, narrative forms are central to communicating ideas, and illustration is a primary vehicle for articulating and refining narratives. Accordingly, critical discussions frequently examine how the illustration's message and purpose are encoded in the work's forms and format in relation to its verbal text; and how visual and verbal components are interdependent in delivering meaning. (Doyle, Grove & Sherman, 2019, p. xix, *italico original*)

O formato pode influenciar ou condicionar o sentido a retirar devido ao próprio significado que já lhe dá corpo, acreditando ser este o entendimento da máxima *The medium is the message*, de Marshall McLuhan. Para exemplificar, Doyle, Grove & Sherman (2019) comparam uma ilustração, numa primeira edição, pertencente a um *gift-book* do início do século XX, carregada de cor, e, em edição posterior, com a sua reprodução em preto e branco, em formato miniatura, num fanzine do final do mesmo século. Os significados diferirão entre ambas. Na atualidade, a reapropriação de uma ilustração é inevitável, pois os meios digitais estimulam a desagregação de elementos e a sua introdução numa espécie de sistema de reciclagem criativa, isto é, de reaproveitamento e redistribuição, desconectando-a do seu lugar original (quebrando as suas ligações em maior ou menor grau).

Esta intervenção implica a probabilidade de a ilustração ser integrada em contextos e redes imprevistos ou não intencionados e, por isso, criar significados inéditos, quando originalmente aquele projeto cumpria objetivos definidos e específicos e estava enquadrado numa tessitura intertextual programada (Manovich, 2001; Hoogslag, 2019). Ilustrações como *I Want You for U.S. Army* (ca. 1917), de James Montgomery Flagg; *Come Comrade, Join Us in the Collective Farm* (1930), de Vera Sergeyevna, Korableva; e *We Can Do It* (ca. 1943), de J. Howard Miller, foram repetidamente utilizadas e adaptadas a outros contextos.

“Surprisingly few people seem to know exactly how to define illustration” (p. 2) – é assim que, (ainda) em 2019, Robert Brinkerhoff e Margot McIlwain Nishimura fazem uma súmula do nível de conhecimento do que é afinal ilustrar. Não surpreendentemente, a sua constatação coincide com o introito do livro de Alan Male (2019a), bem como com a adjetivação utilizada por diversos autores: complexa ou ambígua – uma vez que as palavras nunca conseguirão explicar, descrever ou traduzir por completo o significado e os modos de expressão da ilustração, deixando um vazio na partilha total do seu significado (na esfera da ilustração editorial, segundo Hoogslag [2009, p. 298]); de acordo com Franziska Walther (2019), difusa; omnipresente para Roderick Mills (2019); ou enigmática, dual e imprecisa, quanto à tentativa de acordar numa definição (Male, 2019b).

Por outro lado, muitas vezes, o termo ilustrar é utilizado para se referir a outras manifestações artísticas que acompanhem o texto, como as fotografias, os desenhos e os gráficos informativos, além de vinhetas decorativas e outras representações visuais que resultam da interpretação do texto. Apesar de alguns pontos relativamente consensuais, tentar uma definição é tentar o risco e a falha, é a indecisão, é dispersar-se por e, ao mesmo tempo, misturar-se diferentes taxonomias, expressões e objetivos, e também resultados; ademais, há sempre novos posicionamentos e expectativas dos ilustradores e, conseqüentemente, da própria ilustração. É, por isso, um ambiente caótico, mas desafiante para o seu crescimento, inclusivamente identitário.

A ilustração não obedece a um padrão previsível nas disciplinas artísticas mais convencionais: essas disciplinas estão em estreita relação com um meio artístico, o qual as identifica. É certo que o perfil atual da ilustração não encaixa em segmentos lineares, pois a sua forma de comunicar recorre a diferentes abordagens plásticas, técnicas e formais. A manutenção de uma definição convencional da ilustração repercutiu-se no discurso acadêmico, mas também no exercício da profissão. Contudo, este tipo de perspectivas e avaliações da ilustração foram também decaindo, revelando-se desajustadas e “obsoletas”, na opinião de Walther (2019), perante a multidimensionalidade em que a ilustração contemporânea se insere, exigindo expansão do conceito para acompanhar o que já acontece na prática, sobretudo com o assédio dos meios digitais e com a ilustração a ter uma influência exponencial no conteúdo do objeto ou do projeto.

Não se trata apenas de com quem a ilustração dialoga, mas também com que tempo dialoga, “because the illustrator usually communicates to ‘the here and now’”, como formulam Brinkerhoff & Nishimura (2019, p. 2, aspas originais). Será que o ilustrador está só em relação com o presente e em diálogo com o contemporâneo? Sempre existiram, mas, hoje, são ainda mais claros o carácter e a capacidade de cativar e de envolver um ou vários públicos. O dinamismo com que se veste exige cada vez mais: mais do que impelir, querer chegar a mais do que um público específico (ao contrário do que dizem Doyle, Grove & Sherman [2019], ao referirem apenas o seu direcionamento a um determinado público). A ilustração desafia formatações, optando pelas desconstruções e, frequentemente, por exceder-se a si própria, exacerbar-se, e também por isso não se deixar travar por barreiras metodológicas ou conceptuais, complicando os papéis de historiar, de analisar, de estabelecer limites, ou, no reverso, de (se) abrir (a) todas as possibilidades. Mas é certo que a sua compreensão implicará sempre atender às circunstâncias de cada época em que foi produzida e que influem na construção de significado e a tornam culturalmente relevante. Dizer que o ilustrador comunica habitualmente com o “aqui e agora”, não deixando de ser verdade, poderá ser uma afirmação um tanto ou quanto ligeira e redutora. Adiante, procurar-se-á responder a esta constatação-provocação. Como bem afirmam

Brinkerhoff & Nishimura (2019), “[i]llustration has deep roots” (p. 2), entrando, inclusivamente, em certa contradição com o que fora afirmado acima, e remetendo para a ligação da ilustração, por exemplo, com a era do Paleolítico Superior, período que é prova de que a linguagem pictórica surge antes da linguagem escrita.

The historic overlap of illustration with literature, information, and especially with “art” – despite a lot of illustration not being exceptionally *artlike* – has complicated our understanding. Although illustration has been poorly defined for a host of reasons documented throughout this book, the intellectual history of the “high” or “fine” art object (art made primarily for aesthetic contemplation) has been particularly problematic. (Dowd, 2019, p. 4, *itálico*, parênteses curvos e aspas originais)

A adensar a problemática dos pares alta cultura *versus* baixa cultura e artes maiores *versus* artes menores, o belo e o gosto viriam a ser domados e dominados pela arte. A dedicação do filósofo prussiano Immanuel Kant ao valor estético do objeto (o conceito moderno de objeto de arte é fruto da obra *Crítica da Razão Pura*, datada de 1781) marca profundamente as concepções de belo e de gosto, bem como o modo de contemplação. Uma contemplação desinteressada – assim deveria ser, defende Kant –, sem pressões externas, da experiência estética. O prolongamento destas ideias aos museus toma um rumo que se poderá classificar de consequentemente natural ou expectável, enquanto local que se afirma como uma das formas de legitimação da obra de arte. D. B. Dowd (2019) refere:

Such facilities tended to consist of large, white, clinical boxes to serve as neutral containers for artworks with no competing “visual noise,” so that museum-goers could experience the work in isolation. Such display encouraged viewers to think of the object as *autonomous*: not dependent on or related to another source for its meaning. While art historians today sometimes dispute the purported autonomy of fine art objects, galleries and museums still maintain much of this atmosphere. (p. 4, *itálico* e aspas originais)

Em “Giving Illustrators a Voice”, D. B. Dowd encontra nesta diferenciação e distanciamento uma desvantagem da ilustração relativamente à arte, sendo a primeira minorizada perante a segunda com base no argumento de ausência de autonomia, esse desprivilégio de não ser monocasta. A existência da ilustração em permanente *diálogo* com outras áreas – termo que será vastamente repetido por vários académicos para caracterizar a dinâmica da ilustração e encarado como proveitoso e enaltecedor da mesma – despromovia-a e incapacitava-a de figurar em determinados contextos – como o museológico, habitualmente tido como elemento criterioso e suposto indicador fiável do que se pode considerar obra de arte ou não –, que estariam restritos ao que se entendia por arte. É recorrendo à metáfora da “caixa branca” (“white box”) que Dowd (2019) apresenta o panorama em debate:

This approach presents a problem for illustration. Because illustrations are expected to convey information to a given audience, they are not autonomous. Illustration often appears in complicated contexts, in relation to other visual and textual elements that serve human communication. Illustration therefore always points to something else and does not

belong in a “white box.” The fine art world has historically dismissed illustration on the basis of its lack of autonomy. In fact, when artistic opinion did find merit in an illustrator’s work, it was usually suggested that the achievement had transcended illustration to become Art – the capital A denoting the supposed difference. Illustration was best, in other words, when it ceased to be itself. This lack of status was internalized by even virtuosic illustrators like N. C. Wyeth, who wrote in 1913, “I don’t want to be rated as an illustrator trying to paint, but as a painter who has shaken the dust of the illustrator from his heels!” This prejudice against illustration only began to break up around 2001, when the Guggenheim – a New York museum for modern art that historically had a “white box” outlook – mounted a major exhibition of the work of Norman Rockwell. Serious study of the communicative and artistic importance of illustration has escalated since. (p. 4, aspas originais)

O que *History of Illustration* de Doyle, Grove & Sherman também mostra é a denúncia de uma ostracização da Ilustração por parte da História da Arte, a existência de uma crítica que atormenta e repele a ilustração do diálogo acadêmico, deixando como lacunas a ignorância por parte do saber institucionalizado e a carência de formas, de prática e de instrumentos de defesa da área no debate artístico. Por isso, o mercado transformou-se no monólito que ensombra a ilustração; na verdade, é a via que permite aos ilustradores mostrarem o seu trabalho e mostrarem-se. Porém, também os esconde e perpetua uma situação que não esclarece o que efetivamente é ilustrar dentro da e para a cultura, concretamente a cultura do século XXI. Curiosamente, as próprias investigadoras Doyle, Grove & Sherman fazem uso da expressão “illustrative art”, conjugando as áreas que supostamente estariam em permanente processo de cindibilidade. Dowd (2019) conclui, assim, a sua análise:

Yet powerful biases continue to bedevil the field and to cloud thinking about it. Illustrators and illustrations have been systematically left out of art history for being “kitsch” or “commercial.” Related attacks come from intellectuals known as “critical theorists.” [...] Over many decades, some in the illustration field have reacted angrily to being left out of larger academic and cultural dialogues, whereas others have accepted the terms of exclusion. The lack of internally generated analysis of the field, however, has become untenable, because in ceding the debate to intellectuals outside of illustration, everyone was served poorly: high-culture experts remain largely ignorant of illustration and would-be advocates have had little practice in honing their ideas on par with contemporary art historical debates. For too long, illustrators have hidden behind market realities and fixated on professional expertise. Professional practice matters, but it won’t tell us much about the importance of illustration in the cultural context. Since illustrations are not autonomous art objects, we should avoid looking at them and reading them out of the context. [...] reveals important insights about a society: changing demographics, the use of word/image relationships to convey coded messages about race [...]. Illustration in all its guises can play a large part in the emerging debates about the study of culture in the twenty-first century – even as it represents an ancient human urge to communicate with others through symbolic picture-making. Contemporary practitioners of illustration, both emerging and seasoned, will be well served by exploring critical arguments and participating in discussions about the role and position of the field. (pp. 4-5, aspas originais)

Acredita-se que a ilustração poderá ter um papel importante nos debates sobre a cultura do século XXI, muito além do estigma de ser objeto ou produto comercial massificado, questionando a insistência na insuficiente autonomia que os investigadores vêm salientando. O contexto de mercado e a histórica ligação com a palavra são

características e simultaneamente entraves. Ao abordar a ilustração conceptual, a dialética entre imagem e texto verbal é sublinhada por Rebecca Heavner (2019), bem como o seu uso crítico, mas também o do *design* e do pensamento abstrato, de que são exemplos os ilustradores Marshall Arisman, Brad Holland, Alan E. Cober e Anita Kunz. O ilustrador procura temas, faz uso da narrativa, desenha segundo os princípios da bidimensionalidade, e manipula os meios para comunicar com determinado público.

Quando abordada do ponto de vista conceptual, a dificuldade em fazer entrar a ilustração no mundo da arte mantém-se? Tem-se presente que a ilustração está efetivamente ligada ao consumo público em massa, ao trabalho de temáticas de interesse para o público e à acessibilidade, tópicos que não são propriamente usuais quando se trata daquilo que se designa por arte, mais atinente à particularidade, à singularidade e a uma existência limitada ou única, que figura em galerias e museus – requerendo maior atenção por parte do visitante e do colecionador de arte – e dificilmente acessíveis a todos os estratos sociais. Contudo, a exposição retrospectiva do trabalho do ilustrador, artista e escritor Oliver Jeffers, intitulada *Oliver Jeffers: 15 Years of Picturing Books*, decorreu entre 01 de agosto de 2020 e 25 de outubro de 2020, com organização do National Center for Children’s Illustrated Literature, precisamente onde? Num museu. No Orlando Museum of Art (EUA). Ali expôs cerca de 100 “artworks”, como descrito no seu sítio de internet, relativos a álbuns ilustrados ao longo daquele período de tempo: “From the first sketches of *How to Catch a Star* to the alternate covers of *Here We Are*, experience never-before-seen original artworks alongside the familiar faces of Oliver’s worlds”⁵ (itálico original).

Oliver Jeffers, como muitos outros ilustradores, veem e já viram o seu trabalho nas paredes de contemplação mais demorada de museus e galerias. Acontecimento que se presta a reavaliar as dissemelhanças entre estas áreas. Heavner (2019), a propósito da relação entre a prática do ilustrador – e, no caso do estudo por ela realizado, o ilustrador conceptual – e o estatuto autoral, refere que o ilustrador partilha características com aqueles que realizam filmes, de uma forma geral, e filmes animados, particularmente, ou desenvolvem *design* gráfico – todos eles entendidos como autores. E defende igualmente a existência de características partilháveis entre estas disciplinas. Heavner (2019) aproxima ilustração, cinema e *design*, na medida em que este trio “cultivate[s] style; make[s] references to culture; organize[s] and visualize[s] experience; encode[s] landscape” (p. 48).

Contar uma história requer vivenciar e experimentar. As experiências quotidianas são uma fonte frutífera de criação de memória, mas, como lembra Heavner (2019), também o

⁵ Ver sítio de internet de Oliver Jeffers: <https://www.oliverjeffers.com/new-blog/2020/oma?fbclid=IwAR3K8e1c4ud1niUqvauKsMxApzz5mCTBHnLcCrpaJd9wCbUvyUmdzGBg5fo>

são as metáforas, que “add necessary dimensions of experience” para que o ilustrador construa uma imagem visual (p. 50). E acrescenta-se a recetividade do público: “[...] an audience’s shared understanding of experience contributes to an illustrator’s conceptual thought process” (p. 50). As características, a expressão e o significado da linguagem do desenho revelam como o ilustrador manuseia o seu estilo, o qual inclui inteligência visual e sensorialidade, mais concretamente no trabalho da cor, da composição, de elementos e temáticas conceptuais e pictóricos.

Heavner (2019) ensaia aqui uma aproximação da ilustração não só ao *design*, como é mais comum, mas também às belas-artes, afirmando que a “idea of developing meaningful illustration concepts is aligned with knowledge of design, fine art, and culture, i.e.



Fig. 1 – René Magritte, *Marche des Snobs* (1924). Litografia em cores s/papel. © Christies's.

borrowing from fine art – ‘the surrealist artist and sometime illustrator, Rene Magritte’” (p. 50, aspas originais), o qual foi um dos grandes influenciadores da ilustração conceptual. A sua linguagem visual figurativa e misteriosa, enigmática e simbólica fez-se notar numa chuva de homens com chapéus de coco em *Golconda* (1953), *Auto-Retrato Duplo* (1936, Magritte pintando o quadro *A Perspicácia* [1936]), *A Reprodução Interdita* (1937, *Retrato de Edward James*), entre tantos outros quadros, bem como em ilustrações de capas de partituras, como a intitulada *Marcha dos Snobs* (1924) [Fig. 1], em que mais do que executar pintura ou desenho, Magritte desejava refletir e filosofar sobre e

através dessas artes e elaborar sobre conceitos (Meuris, 2007, p. 12, p. 193).

Mesmo que dissimulada, haverá uma faceta da ilustração que subsistirá: o conforto das tradições com a presença do analógico e do recobro na intimidade, no doméstico, inclusivamente numa estética inspirada no folclore, no etnográfico, sem que isso a menorize. Dentro da sua estrutura cada vez mais rizomática, habitará permanentemente o reavivar do passado, seja por meio do conteúdo ou da técnica de reprodução, *do fazer à mão*, em plena convivência com a inevitável pressão do chamado contemporâneo, da tecnologia e do digital⁶ que lhe permitiu prosperar – nas modalidades de impressão e digital –, ressurgida de um estado amorfo ou apreensiva perante a *tecnologização*. A arte contemporânea adapta-se, também, ao cenário e à linguagem da arte mais comercial. Aparentemente, haveria, assim, um certo nivelamento entre a ilustração e as ditas belas-artes, encontrando-se a primeira num espaço mais amplo entre arte e *design*, na interação

⁶ Jorge Silva encontra em Gonçalo Ruivo o “[p]ioneiro da ilustração digital”, em Portugal. As ilustrações são integralmente criadas no dispositivo computador, auxiliado pelo *software* disponível, sem recurso prévio a um método analógico. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/2011/01/22/um-pioneiro-da-ilustracao-digital/> [consultado em 02/09/2020].

(entre real e virtual), na participação, na programação, nas redes, nas provocações, nas reflexões sobre a vida, nas ilusões e na narrativa, em que ilustração e arte contemporânea se cruzam, bem como a arte dita comercial e a autoral. A ilustração não é uma forma de arte isolada e a cultura visual atual convoca-a para um modelo de colaboração, para a imagem em movimento, espelhando também aquilo que acontece na referida arte contemporânea.

Traça-se um panorama favorável à ilustração, a qual procura adaptar-se por via do hibridismo, enquanto as formas de arte, tendencialmente, se vão desmaterializando. Uma das conclusões a que chega Mills (2019) é a de que a “illustration is a conduit into the modern world, mediated through imagined visual worlds and authored opinions and stories” (p. 512); outra é a de que não há uma sentença sobre a impressão, sobre o manual, mas “an integrated future for all forms of media rather than a sense of nostalgia for the traditional or a rejection of the new” (pp. 508-509). Uma terceira conclusão constata uma procura crescente, atualmente, de impressões de edições limitadas, uma atração ou fetichização, no discurso do autor (2019), pelo “folk” e pelo “authentic” (p. 509): a impressão artesanal, que irradia algo de visceral e original, tornada acessível enquanto ilustração.

Já o ilustrador tem tido um percurso ziguezagueante entre estatuto de mão de artesão, calejada pelo ofício e de trato mais submisso, e o seu quase extremo, de cunho autoral, imagético e conceptual. A par, como seria de esperar, do caminho sinuoso que a ilustração tem percorrido. Entre leituras de *Making Great Illustration* (2011), de Derek Brazell e Jo Davies, *All the Art That's Fit to Print (And Some That Wasn't): Inside the New York Times Op-Ed Page* (2009), de Jerelle Kraus, e *We Make Magazines: Inside the Independents* (2009), de Andrew Losowsky *et al.*, Hoogslag (2019) sintetiza o muito que se tem debatido não só na academia, mas também entre os próprios ilustradores, que se veem encurralados (ou livres) entre várias designações:

It is this duality, between executing craftsman and pictorial author, that the illustrator has to navigate, where the notion of the illustrator as an independent contributor, suggested by the signed work and the diversity and artistry of contributions, should be critically viewed. It would be too cynical to presume that all illustrators do is dress up someone else's editorial ideas, as there is a long and valued tradition of the illustrator as a critical semi-independent contributor (Kraus 2009) akin to political cartoons [...], illustrators are given ample space to express their ideas around the assigned topic. But this freedom of a personal interpretation to flourish it often based on individual relationships and trust developed between illustrator, art director, and the culture within a publication. (pp. 286-287)

A ilustradora, *designer*, investigadora e docente na Ruskin University (2019) entende que a incompletude inerente à ilustração, que só poderá ser colmatada pela interpretação por parte do leitor ou fruidor, é o âmago desta disciplina, mas importa atender ao contributo de cada contexto, de cada texto verbal (se existir), de cada recetor, de cada

ilustração e das suas próprias qualidades individuais dentro da constelação relacional. Este conjunto de elementos intervirá na forma como a materialização, a reflexão, a compreensão e o envolvimento acontecerão. No artigo de Rosalind Krauss intitulado “Sculpture in the Expanded Field” (1983 [1979]), a autora afirma o seguinte:

For, within the situation of postmodernism, practice is not defined in relation to a given medium – sculpture – but rather in relation to the logical operations on a set of cultural terms, for which any medium – photography, books, lines on walls, mirrors, or sculpture itself – might be used. (p. 41)⁷

Heavner (2019), sustentando-se em *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* (2017), de Alan Male, afirma que é próprio da ilustração conceptual recorrer a figuras estilísticas como metáforas e alegorias, a histórias, a experiências, a écfrases e a temáticas, bem como a princípios de *design* como a linha, o ponto, a escala, o plano, o ritmo, o equilíbrio e a textura, definindo-se, assim, também o estilo conceptual em ilustração. As ilustrações são encenadas, projetadas, surreais ou hiperreais, “dramatize, bring forward, or obfuscate” de forma mais subjetiva e abstrata aspectos palpáveis, reais e concretos para comunicar uma ideia que terá as suas particularidades e tom adequados, de acordo com a aplicação dos aspectos anteriormente mencionados (p. 51 e p. 52).

A ilustração pode ser encarada como um projeto mais artístico que se propõe e predispõe ao diálogo, à abertura, à reflexão e à crítica, permitindo que a temática se exponha, se expanda a outros contributos, mas também onde a personalidade e a motivação individual do ilustrador estarão em maior evidência, vincando os seus pontos de vista sobre a temática em questão ou trabalhando temáticas com as quais tem maior afinidade e conhecimento. O artefacto/o objeto/a obra torna-se, assim, mais personalizado, mais pessoal, com a sua própria identidade, que descende da identidade do seu criador. Laurence North (2019) comenta a este propósito que “[a]t this point the illustrator becomes similar to the fine artist but, as previously described, the work is intended to take a different form in a different market” (p. 82). O que contrasta com o papel tido mais comercial do ilustrador, e consequentemente uma arte mais comercial, em resposta a uma intencionalidade mais comercial do cliente.

2.2. Qual o lugar da ilustração contemporânea?

A ilustração contemporânea estreia-se num outro ambiente académico: a ilustração declina a designação de “arte aplicada” a que Bruno Munari, em *Artista e Designer* (2015), se reporta – por oposição a “arte pura” –, e “reclama para si um lugar de expressão

⁷ Cf. monoskop.org/images/0/07/Foster_Hal_ed_The_Anti-Aesthetic_Essays_on_Postmodern_Culture.pdf [consultado em 01/09/2020].

autônomo que refuta a corrente definição de matéria subsidiária de outras artes” (Dolbeth, 2014, p. 14), dentro de um complexo contexto de (in)definição de contemporaneidade e da sua relação com aquilo a que se poderá chamar de arte contemporânea. Marshall Arisman (2000) localizou a posição cultural da ilustração em confronto com o paradigma das artes maiores *versus* artes menores, evidenciando uma tradição separatista em que as belas-artes se evidenciam. Jo Davies (2019) recorda, por seu lado, o mapa taxonómico que Arisman esboçara nos inícios do século XXI, o qual denuncia uma perspetiva negativa vinculada às formas de arte que declinam mais para a funcionalidade e a comercialização: “1. Fine Arts is pure. 2. Illustration is the beginning of selling out. 3. Graphic Design is commercial art. 4. Advertising is selling... period” (p. 605).

Ilustração é, como se constatará, uma manifestação artística que dialoga com uma plethora de formas de criação artística, reconhecendo-lhe um labor no qual teoria e prática são combinadas para, também aqui, ser criada uma peça original, ainda que se preveja a sua reprodução – o que se torna numa das suas mundivivências paradoxais. A ilustração posiciona-se, hoje, de forma mais imediata, no meridiano entre *design* gráfico e belas-artes (desenho, pintura e escultura) principalmente, apesar da maior ou menor proximidade com outras áreas confluentes e influentes, como a gravura, a “arte comercial” (expressão utilizada para anunciar uma espécie de mistura entre ilustração e *design* gráfico), o cartune, as imagens em livros, que, ao longo dos anos, contribuíram para que fossem tecidas formulações “soltas e díspares” sobre o que é ilustração, também porque, em muitas ocasiões, estas disciplinas se sobrepuseram e sobrepõem (Male, 2007, p. 10). São exemplo, entre outros, os cartazes de promoção de eventos como teatro, cinema, música, ópera, *ballet*, festivais de arte, concertos, *performances* musicais e exposições; mas também a ilustração e animação de videoclipes, de que é exemplo o recente *single* “Armário”, do álbum

Véspera (2020), do grupo musical Clã, que conta com ilustrações de André da Loba [Figs. 2 e 3].⁸ Aversa a cisões,



Figs.2 e 3 – *Frames* do videoclipe de “Armário”, do álbum *Véspera* (2020), animado por André da Loba. © Clã – www.youtube.com/watch?v=eK5XxchJqtk

a ilustração, pelo contrário, cria pontes precisamente pelo cariz comunicativo, signifiicante e plástico que dela faz parte, e André da Loba deixou marcas bem visíveis do seu estilo no vídeo: as linhas geométricas, o cenário minimalista e as cores fortes, vívidas e contrastantes, neste caso a roçar um *pop* psicadélico.

⁸ Ver <https://www.timeout.pt/porto/pt/noticias/capicua-escreveu-para-os-cla-e-andre-da-loba-ilustrou-041820> [consultado em 06/09/2020].

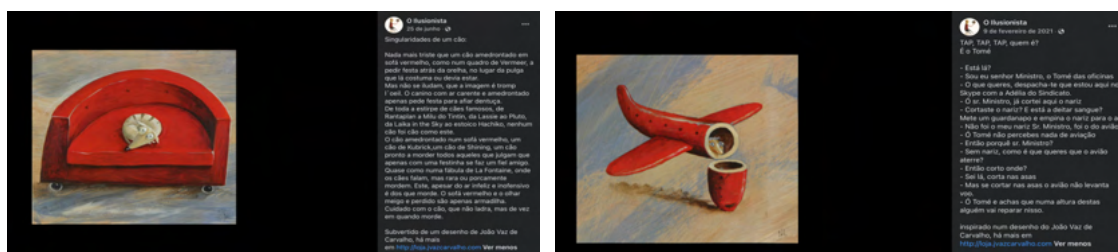
O esvaziamento da ilustração como “arte” estritamente “comercial” origina uma necessária reavaliação da prática, do contexto e da finalidade, defende Alan Male, em *Illustration: a theoretical & contextual perspective* (2007), e salienta a emergência da evolução tecnológica digital como um dos fatores estimulantes desse processo de transmutação. Refere também as novas designações que os ilustradores vão adquirindo e acumulando, como resultado de um trabalho cada vez mais tentacular por várias áreas, como “ilustrador-escritor” e “ilustrador-designer”; acrescente-se, igualmente, *ilustrador-artista* e *ilustrador-autor*. Esta última a gerar uma discussão acesa dentro da academia, como se apurará ainda neste capítulo, no ponto 2.8. Alterações que sucedem, também, sempre que se procede a uma revisão daquilo que “foi antes [...] à luz do que *agora é*”, instigada pela “força de emergência do contemporâneo”, de que fala Bernardo Pinto de Almeida (2017), decorrente da mudança da “forma de recepção, de entendimento, ou de aceitação e percepção de factos passados, que de repente são vistos sob novas perspectivas” (p. 17).

Acontece que os problemas se desdobram a partir de um problema-raiz, para o qual ainda não se encontra resolução pronta: questionar “o que é uma ilustração” pressupõe que haja a “possibilidade de uma (só) resposta” – o que não se verifica, na perspetiva de Pedro Vieira Moura⁹ (2010). No seu texto “O que é uma ilustração?”, publicado no seu blogue *LerBD*, em abril de 2010, em resposta ao texto com o mesmo título (de 23 de março de 2010) do académico da Universidade do Porto, autor do blogue *The Ressabiator*, conferencista e crítico português Mário Moura, Vieira Moura pretende esclarecer que não é possível sustentar que “todas as ilustrações participariam de uma qualquer natureza comum, ou de condições mínimas necessárias e suficientes idênticas para que ocorra uma ilustração” (s.p.). A ideia da prática de coisificar, ou reificar, o conceito de ilustração, ausente de um contexto e das suas “relações sincrónicas e diacrónicas com outras instâncias” (s.p.), resultaria na coartação da extensão do conceito, acorrentando-a à intransigência latente na utilização, neste contexto, de verbos como “ser”, “ter” ou “dever ser”, discorre Vieira Moura (2010, s.p.). A reflexão do académico e *blogger* português choca com aquilo que Male pontificara, em 2007, ao afirmar o seguinte:

there is a distinct core that is unlike anything else and it is this that defines its “raison d’être”. Illustration is about communicating a specific contextualized message to an audience. It is rooted in an objective need, which has either been generated by the illustrator or a commercial based client to fulfil a particular task. It is the measure and variety of these different tasks that makes the discipline of illustration such an influential visual language. (p. 10, aspas originais)

⁹ Publicação de 17 de abril de 2010, intitulada “O que é uma ilustração?” no blogue *LerBD*, de Pedro Vieira Moura. Pedro Vieira Moura é docente na Escola Superior Artística do Porto, extensão de Guimarães; no C.E.T. de Ilustração Gráfica da Escola Superior de Artes e Design (IPL), nas Caldas da Rainha; no Centro de Investigação e de Estudos em Arte e Multimédia, ministrado na FBAUL; e no Ar.Co. É também tradutor, comissário de exposições, editor da Montesinos e crítico académico no blogue *LerBD*.

A ocorrência de uma “transposição intersemiótica”, que se concretiza pela transposição de um texto verbal para imagem, por exemplo, resulta na obtenção de algo que a imagem objetifica, sintetizado em algo que anteriormente se encontrava num campo alargado; além disso, “*traz à tona da existência (visual) um não-dito do texto de partida*”. Algo que ele não previa ganha contornos e expressão”, expõe Pedro Vieira Moura (2010, s.p., *itálico e parênteses curvos originais*). Nas palavras de Claus Clüver (2007) ocorre “the transformation of a text into a self-sufficient text in a different medium or sign system” (p. 24). Aquilo que se impõe como necessário é o entendimento de que o texto não deverá estar delimitado ao discurso verbal. O entendimento do conceito de “texto” deverá ser alargado, para que seja possível compreender a ilustração, essa outra linguagem, num sentido semiótico distinto e mais amplo. Por vezes, o “texto” ilustrado é outra imagem, um objeto, um ser vivo, uma realidade anterior, cuja ilustração “di[rá] a mesma coisa pela primeira vez”, remata Vieira Moura (2010, s.p.): um animal, uma planta ou o corpo humano nos manuais de zoologia, botânica ou anatomia, por exemplo.



Figs. 4 e 5 – Publicações da página de Facebook *O Ilusionista*. Textos inspirados em ilustrações de João Vaz de Carvalho. © www.facebook.com/O-Ilusionista-104027271127500

A relação entre palavra e imagem faz-se nos dois sentidos, chegando a ultrapassar inclusivamente a condição binária inerente ao prefixo *bi-*, como se perceberá no decorrer do presente estudo. Se de um conjunto de palavras surge, ou inspira, ou é mote para uma ilustração, uma ilustração também poderá gerar um conjunto de palavras, como é o caso do que sucede na página de Facebook *O Ilusionista*, na qual são criadas histórias, “inspirações e deambulações livres”, “alucinações” ou “subversões”, como é descrito no final de cada publicação, a partir de trabalhos do ilustrador João Vaz de Carvalho, provenientes do seu sítio de internet ou publicadas no *Jornal do Fundão* [Figs. 4 e 5]. A



Fig. 6 – André da Loba e Emílio Remelhe, *Pensamientos/On Thoughts* (2012). © Ana Isabel Albuquerque

autoria dos textos é anónima.

O livro *Pensamientos/On Thoughts* (2012) [Fig. 6], do ilustrador André da Loba, segue a mesma linha: “On Thoughts is a picture book and animated short film illustrated by a poem”¹⁰, nas palavras do autor (Vimeo). Poema esse da autoria de Emílio Remelhe. É curiosa esta inversão do suposto

¹⁰ Ver <https://vimeo.com/50773240> [consultado em 25/09/2020].

habitual funcionamento do que é que ilustra o quê. Neste caso, são as palavras de Remelhe que ilustram os desenhos de Loba. Também a desenhadora Ana Aragão faz acompanhar, frequentemente, a publicação dos seus trabalhos nas redes sociais Instagram e Facebook de uma breve reflexão sua sobre o seu trabalho, o processo, a execução, outros autores, situações e temáticas do quotidiano, ou simplesmente a vida. As relações complexificam-se tal como os meios se vão complexificando. Considere-se igualmente o caso da fusão entre imagem e palavra:

Many illustrations are forms of intermedial transposition, but are juxtaposed to the text; in many modern *livres-d'artiste* and children's books, text and image are combined or even fused in such a way that the image (and often the text) are not self-sufficient, often as a result of the book's design and layout. (Clüver, 2007, p. 27, *itálico original*)

É exemplo disso a obra *S/título* (1920), de José de Almada Negreiros, integrante da correspondência entre Almada Negreiros e o “Club das Cinco Cores”, formado em 1918 no âmbito do bailado *O Jardim da Pierrette*. Sobre papel e anilina misturam-se frases, palavras soltas e desenhos, formando uma amálgama visual unificada. Dizem os organizadores da exposição no Centro de Arte Moderna/Fundação Calouste Gulbenkian José Sommer Ribeiro, Isabel Guedes e Alice Guerra que este foi um “momento decisivo na génese da poética da ingenuidade almadiana, aqui, essencialmente ligada à infância, à imaginação e à espontaneidade, enquanto elementos essenciais de criação”¹¹. Ou o seu autorretrato, de 1948, titulado de *Auto-Retrato*¹² [Fig. 7], com a seguinte legenda “Almada – Autoretrato (893-43)”, reproduzido para ilustrar o texto *Mito – Alegoria – Símbolo: Monólogo Autodidacta na Oficina de Pintura* (1948), também da sua autoria e que viria a integrar a compilação de ensaios sob o nome *Ver*, publicada em 1982. Aqui, as palavras – citações e referências a Homero, Delacroix, Braque, Picasso, Arquitas de Tarento, Aristóteles, Platão, Vitruvius, Luca Pacioli e Francisco de Holanda – preenchem todo o espaço, entre realces e transparência, como que fazendo sobressair o rosto de Almada sobre o texto verbal desenhado e deixando-se engolir por ele noutras zonas do desenho. Os olhos têm o seu lugar de destaque. Com a grafite sobre papel, o autor cria uma relação indivisa e global entre imagem e palavra.



Fig. 7 – José de Almada Negreiros, *Auto-Retrato* (1948). Grafite s/papel. © Centro de Arte Moderna da Fundação Calouste Gulbenkian

¹¹ Cf. https://gulbenkian.pt/museu/works_cam/stitulo-152598/ [consultado em 23/09/2020].

¹² Ver https://gulbenkian.pt/cam/works_cam/auto-retrato-151066/ [consultado em 08/07/2022].

Blaiklock (2019) conclui que a “[c]ontemporary illustration practice is ubiquitous” (p. 189), atualmente muito presente nos meios de comunicação e com uma grande influência e impacto nas esferas social e cultural contemporâneas. Veja-se o exemplo do impacto da caricatura da autoria do ilustrador e cartunista Nuno Saraiva para o suplemento satírico



Fig. 8 – Ilustração de Nuno Saraiva para a primeira página do *Inimigo Público* © Instagram do *Inimigo Público*.

português *O Inimigo Público* [Fig. 8], publicado juntamente com o jornal *Público*, em agosto de 2020, a propósito de comportamentos sociais e políticos fascizantes e racistas em território português por parte de vários sectores, e as reações que mobilizou: gerou, por um lado, uma ação de queixa-crime por parte da Polícia de Segurança Pública portuguesa¹³, e, por outro, a mobilização de vários ilustradores portugueses em apoio ao autor. Sem esquecer, obviamente, atitudes extremas como o atentado terrorista ao jornal satírico *Charlie Hebdo*, em 2015. A ilustração está cada vez mais enraizada na cultura contemporânea. Faça-se nota da posição do The National

Museum of Illustration relatada por Laurence Zeegen (2005) e reavivada por Blaiklock (2019): “The National Museum of Illustration in Rhode Island, USA, describes illustration artifacts as ‘a reservoir of our social and cultural history’ in which ‘illustrators combine personal expression with pictorial representation in order to convey ideas’” (p. 189).

A capa da revista *Time*, de 15 de outubro de 2018, utiliza palavras e frases-chave do testemunho de Christine Blasey Ford acusando Brett Kavanaugh, juiz nomeado para o Supremo Tribunal dos Estados Unidos da América por Donald Trump, de assédio sexual. A disposição do discurso de Ford forma o rosto, o colo e a mão prestando juramento durante a audiência com o Comité Judiciário do Senado. A ilustração da autoria de John Mavroudis, que valeu à *Time* a distinção de “Capa do Ano” 2018 pela American Society of Magazine Editors, conseguiu, por meio da metamorfose da palavra que se torna desenho e constrói a imagem, neste caso o retrato, transmitir o significado e o impacto do testemunho de Ford, da sua voz [Fig. 9]. Nas palavras do autor da ilustração:



Fig. 9 – Ilustração de John Mavroudis para a capa da revista *Time* © *Time*.

“The memory quotes would be attached to her forehead area, and the quotes about wanting to help I placed on her hand. The hand could be seen as welcoming, but also deflecting,” Mavroudis said. “It’s a fascinating process to watch the face take

¹³ Ver <https://expresso.pt/sociedade/2020-08-14-Racismo.-PSP-apresenta-queixa-crime-contra-o-jornal-Publico-por-cao-de-cartoon-1>

shape, while hoping that you've captured the essence.”¹⁴ (Mavroudis *in* Pine, 2018, s.p.)

Em 15 de outubro de 2012, a revista *Time* publicou, pela primeira vez, uma ilustração utilizando tipografia, onde figuram frente a frente os rostos com os perfis do, à época, presidente dos EUA Barack Obama e do candidato republicano Mitt Romney, preenchidos com declarações proferidas durante as respectivas campanhas. A dimensão semiótica da criação dos rostos por meio de uma imagem baseada na linguagem escrita é enfatizada pelo título do livro de Liz Kotz, *Words to be looked at* (2007), e pelas repercussões sociais e políticas das ilustrações escolhidas pela publicação.

Designar ilustração como atividade híbrida implica analisar a sua definição nos campos da História e Estética da Arte bem como do *Design*, mas também, e inevitavelmente, a sua relação com o texto, seja ele de que tipo for, com a comunicação, com a animação cinematográfica, por meio de influências, intersecções, afinidades e discordâncias, das quais resultará o seu posicionamento no mundo da produção artística, as suas especificidades e coincidências. Torna-se, pois, pertinente evocar a noção de hibridez, suscitada por Mikhail Bakhtin relativamente à linguagem: a editora e tradutora da versão inglesa, Caryl Emerson, de *Problems of Dostoevsky's Poetics* (1999 [1963]), da autoria de Bakhtin, realça o interesse do autor russo pela identificação de quem fala e respetiva autoridade, bem como para quem e como o faz, sublinhando inclusivamente a relevância da intervenção de intermediários no discurso. Emerson chega a referir que o próprio discurso de Bakhtin é em si uma mistura, um tecido de múltiplas “vozes”: “His own prose, I should add, is often a fabric of such hybrids. In one sentence he will represent direct speech, indirect speech, quasi-direct speech, his own voice interwoven with the voices and arguments of his opponents and fellow-travelers” (Emerson *in* Bakhtin, 1999 [1963], p. xxxvi). Considerando que a arte tem uma existência atual e um longo percurso histórico que se estende por vários domínios (político, social, económico e cultural), compreende-se que num único enunciado existam consciências linguísticas e/ou artísticas diversas, eventualmente distantes no tempo e no espaço.

Ao *patchwork* de influências e contributos que se acumulam ao longo do tempo e que resulta na aceitação da existência de um carácter híbrido, não só no que respeita à língua, mas também à arte, e, conseqüentemente, à ilustração pela quantidade de áreas com as quais se relaciona, importa igualmente juntar a dimensão de diálogo. Segundo Bakhtin (1999 [1963]), não se trata da “mere presence of specific language styles, social dialects, and so forth, a presence established by purely linguistic criteria; what matters is the *dialogic angle* at which these styles and dialects are juxtaposed or counterposed in the work” (p. 182, *italico original*). Os capítulos 3 e 4 darão mais voz a esta ideia.

¹⁴ Ver <https://time.com/5414486/christine-blasey-ford-time-cover/> [consultado em 23/10/2020].

A ilustração, passados os primeiros vinte anos do século XXI, é criatividade traduzida pela interligação da perícia, da inovação, dos interesses e visões pessoais, das múltiplas perspectivas; incorpora influências, questiona, acumula e cria experiências de vida e conhecimento. Assim se pensa ser, hoje, a literatura ilustrada contemporânea em que o ilustrador tem ou deverá ter, em paridade, nas mãos os conhecimentos técnico e cognitivo: o desenho (que os autores Arisman & Heller [2006], Wigan [2008a] e Zeegen [2005] consideram ser essencial na prática e na construção de experiência na ilustração contemporânea) e a capacidade de observação, de introspeção, de pesquisa e crítica, os meios técnicos como a pintura, a impressão, o *software* digital, a teoria visual – respeitante à composição, à cor, à textura, à forma, à perspectiva –, mas também uma educação e pesquisa em assuntos de âmbito histórico, social e cultural que abordem as áreas da ilustração, do *design*, da arte visual ou dos processos práticos em estúdio, por exemplo. Acrescente-se o “design thinking” que Nigel Cross introduz em *Designerly Ways of Knowing* (1982). De registrar que a ilustração e os ilustradores têm sido capazes de “critically imagine” (Blaklock, 2019, p. 193) e que tal marcará o seu futuro.

2.3. Ilustração e arte contemporâneas: compatibilidades e conflitos

Esta exposição e confronto de ideias são úteis para refletir sobre a inserção da ilustração no campo da arte contemporânea, assumindo em igual medida o risco e a pertinência desta associação, porquanto aquela deixa de ser uma mera imagem que ilustra um texto verbal, por mais breve ou até invisível que este seja, para assumir um protagonismo próprio, subjetivo e dominante. É sabido que, na gênese, ilustrar implica uma ou mais fontes prévias, usualmente verbais, o que por norma se traduz na dependência da imagem relativamente a uma narrativa escrita ou oral, a um conceito ou objeto, e consequentemente a um suporte. Dependência cadenciada com interdependência, interpeladas por uma crescente autonomia ou, noutros termos, destaque e hierarquia. Em entrevista ao ilustrador Júlio Dolbeth (2014), o investigador Pedro Vieira Moura relembra que é sua prática recorrente afirmar que

aquilo que mais definiria a ilustração como um todo seria uma relação que a imagem estabelece com um texto. Isto é, não é tanto a imagem em si, mas ela em conjunção com outra coisa, mas essa coisa tanto pode ser um texto impresso, como pode ser uma existência vaga oral, uma memória mais ou menos histórica, uma prática social, etc. Teríamos de estudar caso a caso para compreender porque é que a palavra “ilustração” tanto engloba livros, páginas de jornal, um mural egípcio antigo, as *churinga* aborígenes australianas, os livros de rolo chineses antigos e os autocolantes que servem para fazer *bombing* nas paisagens urbanas contemporâneas. (pp. 109-110, itálico e aspas originais)



Figs. 10 e 11 – André Letria, *Partida* (2015) [Frente e verso]. Coleção “Desconcertinas” da Pato Lógico. © Fotografias de Ana Albuquerque.

Dinâmica vasta e plural que importa compreender, porque ainda mais se adensa, no século XXI. Apontem-se como exemplos: a publicação de livros cuja narrativa é exclusivamente visual, de que a coleção “Desconcertinas”¹⁵ [Figs. 10 e 11], criada pela editora Pato Lógico, é um caso; a exposição de originais que serviram as ilustrações de livros; e a produção de serigrafias e de risografias, entre outros. Não sendo a ilustração uma manifestação artística emergente, ela tem vindo, em tempos próximos, a expressar-se de outras formas, essas sim emergentes, como verifica Dolbeth (2014):

O recente movimento emergente ligado à ilustração, promovido por autores que contrariam a norma corrente da ilustração associada ao campo editorial na sua exclusividade, está a revitalizar uma área de expressão visual e narrativa que se tem vindo a destacar no panorama artístico. (p. 13)

Saliente-se que o papel do ilustrador cada vez menos se resume ao de criador de um objeto utilitário. Atendendo à hierarquização e classificação das artes (puras e aplicadas), sobre as quais Bruno Munari (2015) se debruçara, nos anos 70, *designer* e artista teriam os seus caminhos definidos e imperturbáveis um pelo outro. Quer isto dizer que a obra do ilustrador seria equiparada à ação de um *designer*, uma vez que ambos supostamente não se dedicam à “concepção de peças únicas e não recorre[m] a categorias artísticas para catalogar a sua produção” (pp. 33). Ambos estão aptos para a resolução de problemas e possuem um sentido estético e artístico que não serve os seus interesses, mas a comunidade, o coletivo; portanto, a “visão pessoal” sobre o mundo estaria ausente do seu trabalho, evitando ceder a “fórmulas artísticas, formas de sua preferência e prontas”, ao passo que a

arte pura, seria, então, a apresentação do mundo pessoal do artista em pinturas, esculturas e todas as formas actualmente existentes de manifestações criadoras iminentemente pessoais: amontoados de chapas ou de ferro velho, telas brancas ou painéis coloridos ao acaso, folhas de impressão encontradas numa tipografia e reelaboradas manualmente, objectos vários já usados ou estragados e amontoados, montes de terra, de lenha ou de lâmpadas, enfim, os objectos e coisas mais insólitas mas que, invariavelmente, acabamos por encontrar pendurados nas paredes de uma galeria de arte, à laia de quadros, ou colocados em pedestais, quais esculturas. Todas estas formas, porém, embora

¹⁵ De acordo com a editora, a coleção de oito livros, até ao momento, da autoria de André Letria, iniciada em 2011, “desdobra[-se] em histórias rápidas, algumas harmoniosas, todas desconcertantes, para desvendar até à surpresa final”. Ver <https://www.pato-logico.com/editora/livros/impulso> [consultado em 23/09/2020].

aparentemente diferentes de pinturas ou esculturas, são sempre, e a qualquer título, peças únicas feitas à mão pelo próprio autor. (pp. 33)

Sucedo que, atualmente, a ilustração tem manifestado essa individualização ou autoria, que rapidamente se vê, por exemplo, no alter ego Mariana, *a Miserável*, da ilustradora Mariana Santos, seja em papel, em cerâmica ou em murais, com uma estética e um mote melancólico, saudosista e sonhador que a particulariza e a diferencia por esse mesmo cunho. Se estes aspectos não são suficientes para que o seu trabalho seja incluído na classificação de obra de arte, revelam pelo menos evidências de que a ilustração não cabe no fechamento categorial da reflexão de Munari. Assim, à forma e ao programa, à prática e à utilidade, adiciona-se a intuição e a estética. É necessário reter que a dimensão decorativa, por exemplo, não está estritamente confinada ao embelezamento passivo, mas, muitas vezes, existe um propósito, não se tratando de um ato arbitrário, e obedecendo ao conceito e ao tema do objeto ou projeto, conciliando estilo e substância.

A obra do ilustrador, frequentemente remetida de forma mecânica, no século XXI, para o *design*, revela uma visão peculiar sobre o mundo, alimentada por referências históricas, políticas, sociais, mas também do quotidiano individual e coletivo, dos domínios emocional e psicológico, inclusivamente de foro íntimo, muito características dos trabalhos da artista e ilustradora espanhola Paula Bonet, por exemplo. Os seus trabalhos de ilustração nos livros *Roedores* (2018) e *La Sed* (2016) esgarçam tabus relacionados com a sexualidade e a identidade da mulher, com uma forte vertente feminista, e *Qué hacer cuando en la pantalla aparece THE END* (2014) aborda as reações emocionais (a dor, o sofrimento extremo, o horror e o vazio), as separações repentinas ou que se



Figs. 12, 13, 14 e 15 – Em cima, à esquerda, *La Sed* (2016); em cima, à direita, *Roedores* (2018); em baixo, à esquerda, *Qué hacer cuando en la pantalla aparece THE END* (2014); em baixo, à direita, *Truffaut 813 por Paula Bonet* (2015). Todos da autoria de Paula Bonet. © Fotografias de Ana Albuquerque.

arrastam no tempo, bem como as relações de atração e repulsa nas personagens de alguma cinematografia de François Truffaut a quem dedica *Truffaut 813* (2015) [Figs. 12, 13, 14 e 15]. O resultado imagético (assente em técnicas de gravura, pintura e desenho) destes quatro livros da sua autoria (contendo imagem e texto verbal) coloca a ilustração sob novos pontos de vista. A tipografia estilizada utilizada na construção do texto metamorfoseia-o em imagens, perdendo em textualidade e ganhando em imagética, quase como uma espécie de escrita figurativa. Em conjunto, as imagens e o texto tornado imagem permitem enquadrar estas publicações naquilo a que se chama de livros de artista. São, pois, aspectos passíveis de serem integrados naquilo que se designa por movimentos artísticos, e na abrangência do próprio termo *arte*, desenvolvendo igualmente a sua assinatura autoral por meio da criação de peças originais feitas à mão, avançando mesmo para a exposição das ilustrações/esboços originais e/ou inclusivamente para a venda das mesmas.

O *designer* gráfico Milton Glaser, em conversa com o colega de profissão Steven Heller, rejeitava a ideia de que a ilustração alguma vez tivesse sido um instrumento de representação documental. Há, neste sentido, um afastamento de aspectos como o mero registo, a simples reprodução e a disseminação de informação sem reflexão. Nesta perspetiva, o papel da ilustração atravessa a aparência, não se resume a ela, expande-se, indo ao encontro daquilo que justifica essa aparência, daquilo que a caracteriza, do conhecimento que lhe está subjacente, que nela foi investido por meio do indivíduo que a criou, do que a desencadeia, do que lhe dá forma e do contexto social que justifica a sua existência (Quental, 2009). Glaser, no seu ensaio *Ten Things I Have Learned*, de 2001, defendia que a transgressão era um requisito na sua área de trabalho (na qual está incluída a ilustração) e que cada profissional desenvolve o seu próprio vocabulário, que o distingue dos seus pares, conferindo-lhe identidade.

Fez também notar, em *Dark and Light – The Strange Case of the Decline of Illustration*, em 2003, a convicção de que, perante uma ilustração, à semelhança da leitura ou da audição de programas de rádio, a mente recorre às imagens para compreender o que é sugerido por meio da relação simbólica entre a ilustração e a realidade, levando o indivíduo a produzir pontes (e não pontos) de ligação entre ambos, podendo cair na indiferenciação do que é realidade e do que é fictício. Segundo o *designer* e ilustrador, é revelador de que os indivíduos têm perdido a capacidade de pensar de forma abstrata. Por outro lado, os seus argumentos indiciam igualmente o poder de envolvimento da ilustração e a sua capacidade de aludir a, ou tornar muito próximos, outros mundos que se imiscuem com a realidade, curiosamente indo ao encontro daquilo que diz ser “[t]he deepest role of art”: “creating an alternative reality, something the world needs desperately at this time” (s.p.). E acrescenta:

Tracing shadows, on the other hand, is an elegant way of describing the act of illustration. If illustration suggests illumination then the shadow is central to its meaning. All of us who create imagery know that the relationship of dark to light is unavoidable. (Glaser, 2003, s.p.)

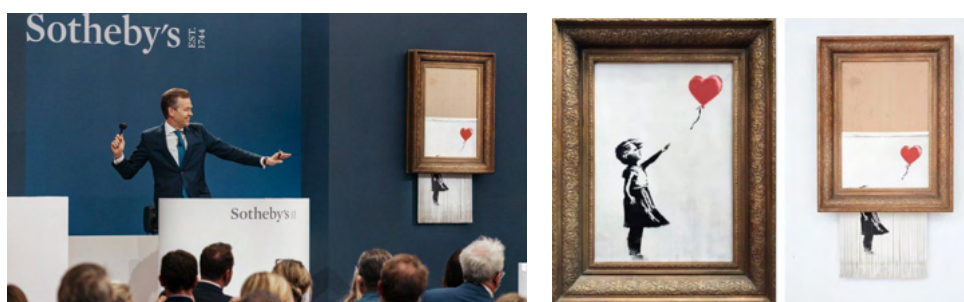
Glaser (2003) coloca a arte e a luz a partilharem o mesmo espaço, e embora defina a arte como um “view of life itself”, a afaste do campo especulativo e mercantil e reforce o carácter autoral, pela via da criação única, alguns aspectos são coincidentes com a ilustração e outros não acontecem propriamente com a arte. Primeiramente, deve referir-se que a ilustração pode ser criada com base num ponto de vista sobre a vida, e ter, como se dissera acerca da teoria de Munari, uma *visão pessoal* e um forte pendor autoral, saídos das mãos do ilustrador; depois, realçar que a arte é frequentemente “taken away by dealers or marketing men”, e, como se atestará adiante, muitas vezes resultante de uma relação comercial, invalidando que os “[r]eal artists are always working for nothing because they don’t see their essential role in society as being simply to exchange goods” (s.p.).

Observadas as contradições, a arte não é assim tão benigna como Glaser (2003) a expõe. A arte esteve, muitas vezes, ao serviço do poder, como forma de autoridade e domínio; também ludibria e inebria, mas também tem o poder de provocar e contestar e de veicular posicionamentos políticos, sociais, económicos, históricos e culturais. Todavia, não se rejeita a ideia de que seja o “fundamental way of creating community that our species has discovered” (s.p.). Argumentos que se resgatam e se aplicam igualmente no âmbito da ilustração. Percebe-se, assim, uma ação por parte da ilustração contemporânea mais interventiva e profunda do que em períodos e gerações anteriores, mais transformadora do que apenas reativa, merecendo, por isso, uma atenção continuada às suas mutações e um tratamento académico mais intenso.

O entendimento das “*formas do tempo*” e das “malhas de sentido”, em dimensões de singularidade e de diálogo, e o encontro ou a procura da “invenção do novo” nos processos criativos, permite a Pinto de Almeida (2017) concluir que aquilo que poderá ser considerado liberdade criadora, hoje, contribuirá para uma *mudança inevitável*, “em extensão que não somos ainda capazes de calcular, [d]a própria noção que temos de obra de arte, ou de artista, bem como [d]os processos da sua identificação e até [d]o papel social que lhes é conferido” (p. 23). Ao ler *Philosophy of Art* (2002), de Noël Carroll, conclui-se que a tentativa de definição de arte e de obra de arte é um exercício de desconstrução permanente, de formulação de propostas e de confronto com refutações, em que cada movimento, teoria ou corrente surgidos apresentam défices que inviabilizam uma definição objetiva e irrepreensível do que é arte e, por inerência, do que não é.

As particularidades contextuais, formais, estéticas e significantes dos objetos não permitem encaixá-los numa única teoria, e por isso numa única definição, o que levou os neowittgensteinianos a sugerir que a “art is *necessarily* indefinable” (Carroll, 2002, p. 209, itálico original), caminhando para o argumento de que a arte é um “*open concept argument*” (p. 210, itálico e aspas originais), defendido por Morris Weitz. Este teórico neowittgensteiniano sustentava a ideia de constante novidade, isto é, de aparecimento sucessivo de novas formas de arte e de novos movimentos artísticos, exigindo uma permanente reavaliação do conceito, dos seus parâmetros, limites e abrangência. A *Pop Art* é frequentemente utilizada como exemplo, por explorar a cultura popular capitalista e massificada em oposição ao hermetismo vanguardista e crítico, sendo a referência a trabalhos de Andy Warhol o mais imediato recurso para questionar o que é arte. Carroll (2002) serviu-se da peça de madeira impressa com tinta de polímero sintético e tinta de serigrafia intitulada *Brillo Box* por considerar ser “a contribution to an ongoing dialogue or conversation in the artworld” (p. 253). Para o autor, “*Brillo Box* poses the question ‘What is art?’ in a particularly penetrating way, asking of itself what makes this object an artwork when its indiscernible counterparts – everyday Brillo Boxes – are not artworks?” (p. 253, itálico e aspas originais).

A chamada arte urbana, consequência da evolução do *graffiti* (com origens no Antigo Egito, Antiga Grécia e império romano), ainda não aufere de um “status of recognized respectability but is considered ‘public art’ by some” (Male, 2019b, p. 50, aspas originais). Alan Male (2019b) considera que esta “arte” exerce um certo tipo de influência na ilustração, nomeadamente um contributo iconográfico, proporcionado pelo estilo do *stencil*, em áreas como a moda, as novelas gráficas e o trabalho editorial, exemplificando com o “artista” britânico Banksy (p. 50). Inclusivamente, Banksy teve uma das suas



Figs. 16 e 17 – À esquerda, momento da licitação da obra *Girl with Balloon* (2006), de Banksy, em 2018 na leiloeira Sotheby's © Haydon Perrior (<https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-58908768>); à direita, *Love is in the Bin* (2006-2018), coleção privada. © Sotheby's

obras, *Girl With Balloon* (2006), em leilão na Sotheby's, em 2018, licitada por um milhão e 42 libras (ultrapassando as 300 mil libras de estimativa) [Figs. 16 e 17]. Após a licitação, foi ativado um engenho que desencadeou a autodestruição parcial da obra, uma pintura

em *spray* e acrílico, sendo laminada em tiras ao sair pela parte inferior da moldura. “Parece que acabámos de ser *banksiados*’, comentou o responsável do departamento de arte contemporânea da Sotheby’s, Alex Branczik [...]” (Queirós, 2018), em outubro de 2018. O *happening* produziu uma transformação: de *Girl with Balloon* (2006), a obra passou a chamar-se *Love is in the Bin* (2018).

Banksy publicara na sua página de Instagram uma imagem do momento, acompanhada da seguinte legenda: “Going, going, gone...”. Mais tarde, uma outra publicação de Banksy mostrava alguém não identificado a colocar um dispositivo de corte de papel numa moldura, fazendo acompanhar esse vídeo com uma citação de Picasso: “The urge to destroy is also a creative urge.” O incidente entrou para a história da arte e para a história dos leilões de arte, sendo inédita a destruição de uma obra imediatamente após a sua licitação, comentara a leiloeira britânica. Este *happening* artístico fizera de uma obra uma outra obra, ainda mais valiosa pela *performance* e pela projeção resultante da mediatização? Seria uma forma de protesto contra os critérios de valorização da arte no mercado e aquilo que é o mundo da arte contemporânea? A motivação de Banksy é desconhecida, tal como o envolvimento da leiloeira no processo. Mas o certo é que foi levada a leilão e, em março de 2019 exposta no Museu Burda, em Baden-Baden (Alemanha), a empréstimo da sua proprietária¹⁶, sendo que, curiosamente, Banksy nunca concedera exposições em museus.

É dentro deste questionamento sobre o que é e será arte contemporânea que, a par, se questiona também o que é e será a ilustração contemporânea. Arte contemporânea será, pois, a *arte do dia*, do *agora*? E, conseqüentemente, como expressão artística que é, será ou deverá ser assim também entendida a contemporaneidade da ilustração? Mais: contemporâneas de quê? O que define a existência temporal da obra? Estas interrogações surgem com a leitura de *What Was Contemporary Art?* (2013), de Richard Meyer, às quais responde, por exemplo, a instalação em néon de Maurizio Nannucci, de 2010, intitulada [*All art has been contemporary*], em exposição no Museu de Belas-Artes de Boston, nos Estados Unidos da América. Constitui uma entre várias aceções e interpretações do tema. Poder-se-á abordar a ilustração exatamente da mesma forma que fez Meyer com a arte? Alan Male (2014) é cirúrgico ao apontar a vastidão como o lugar onde a ilustração pode acontecer: “Literally any object, occurrence or matter known to humankind can be subject to the illustrator’s art” (p. 101).

Falar, hoje, de ilustração é incluí-la num cenário de impacto cultural, académico e educativo infundável e multiforme, capaz de criar e interpretar capital cultural, capaz de contribuir para o enriquecimento e a expansão da vida, da imaginação e da sensibilidade

¹⁶ Ver <https://www.dn.pt/cultura/pintura-de-banksy-que-se-auto-destruiu-exposta-em-museu--10538312.html> [consultado em 15/09/2020].

de comunidades e dos seus elementos de forma crítica e muitas vezes provocatória. É, também, fazê-la debelar-se entre questões de singularidade temática e científica, expressão e narrativa, teoria e prática; é descobrir-se entre o conceptual, a criatividade e a originalidade; é aplicar astuciosamente as ideias e entender os públicos e a sua recetividade; é ter um objetivo e saber domá-lo; é ser audaz na apropriação dos meios e desenvolver um trabalho para o público – a divulgação; é depurar-se na linguagem visual, na estética, no *design*, na construção de uma iconografia pessoal por meio do desenho, dos meios, da interpretação visual e é apurar-se na sua relação com a linguagem verbal – em semântica, sintaxe e pragmática; é ser habilidoso na construção do produto ou artefacto –, essa ascendência nunca prescrita e desarraigada do artesanal e do manual; é o apelo da *performance*; é ser apresentada, publicada, exposta e conseqüentemente difundida (Male, 2007, p. 14; Male, 2019a, pp. 5-6).

2.4. A expansão da definição de ilustração

Com a conjugação da expansão progressiva dos meios e suas implicações na cultura, da globalização, da evolução tecnológica e económica e da intensificação da comunicação, e da necessidade e do desejo da imagem, o imaginário transcenderá inevitavelmente o conceito convencional de ilustração, tido como demasiadamente cerrado na componente comercial. A ilustração, enquanto uma entre as várias formas de comunicação visual, envolve-se também com teorias sociológicas, narratológicas, semióticas e didáticas que lhe permitem explorar a forma, o conteúdo e a função das imagens. Male (2019a) avança o retorno ao “*Polymath Principle*”: “[...] an illustration practice that exudes authority facilitated by a breadth of intellectual skills and learning supported by the ability to multitask across a range of creative and practical disciplines [...]” (p. xxii, *italico original*). Neste sentido, o autor (2019b) mostra-se assertivo naquilo que considera serem as funções da ilustração:

Illustration educates, informs and bears knowledge. It is uncompromising and elicits propaganda and provocation. It persuades, advertises and promotes. It commentates, documents and bears witness. It is a raconteur and narrator of fiction. It enriches culture and dispenses identity. It serves society. (p. 242)

Mais ainda:

Illustration will lampoon, shock, insult, threaten, subvert, ridicule, express discontentment and proclaim political or religious allegiance; stir up disagreeable reactions; worship and celebrate; be satirical and entertaining; be unashamedly persuasive and “hard selling”; be serious and present original knowledge, educative or documentary material with great authority and integrity. (Male, 2019a, p. 5, *aspas originais*)

A literatura sobre ilustração define-a claramente como forma de construção de experiência visual, na qual académicos como David Blaiklock (2019) destacam uma

relação triádica que não destrinça imagem, linguagem e significado. Coloca-se, pois, a seguinte questão, como fora indiciado: Há que diferenciar separadamente arte e ilustração, como dois polos antagônicos e vazios de atração entre si? Vários académicos aventuram-se em decomposições que alegadamente aclararam esses dois mundos. Dessa empreitada percebe-se que esses dois mundos pertencem à mesma órbita, traçando percursos ora coincidentes ora desencontrados. A partilha de técnicas, metodologias e procedimentos na conceção de imagens é, muitas vezes, comum às belas-artes e à ilustração – do desenho à pintura, da fotografia ao cinema, da escultura ao digital. Contudo,

[f]ine art tends to be cultivated for its own sake and appeals to the minds and emotions that experience it. Its conception and production are usually driven by a subjective rationale, expressing opinions, influences or experiences of the artist, but often without recourse for any commercial drivers such as publication. Also, the work is produced to be accessed in its original crafted form, normally in galleries, but could be seen in other prescribed venues, for example, as site-specific public art. Illustration, on the other hand, is contextualized visual communication commissioned for target audiences, often reproduced in large quantities and distributed via the ever-expanding creative, media and communication industries. (p. 9)

Outro dos aspectos vincados no âmbito da ilustração é a importância do seu contexto (enquadramento de referência ou situação na qual algo existe ou acontece) para a criação do conteúdo, da mensagem e da sua classificação. Todavia, é também imperativo não descurar o cariz emocional e experimental, que Alan Male deposita nas belas-artes, mas que sobressai crescente e intensamente na ilustração contemporânea.

Começar implica também recuar. O impulso clássico de perscrutar algo é recorrer invariavelmente aos dicionários das respetivas academias de línguas. Male (2019a) faz o exercício de pegar num dicionário geral e confrontar-se com a seguinte definição: “[A]ct or process of illuminating and the act of clarifying or explaining: elucidation: and from the Middle English, the act of making vivid: illumination: spiritual or intellectual enlightenment” (pp. 2-3, *italico original*). Depois, ao debruçar-se sobre um mais atual e mais específico, lê que ilustração é “a picture illustrating a book or newspaper and a more appropriate description, elucidation or embellishment of a literary or scientific article or book by pictorial representations” (p. 3, *italico original*). Já o Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa (2011) informa que o verbo ilustrar reporta a ações como “transmitir ou adquirir conhecimentos; instruir(-se); tornar compreensível; esclarecer, elucidar, comentar, explicar; enfeitar (texto) com figura ou estampa; servir como exemplo; demonstrar, exemplificar; etim lat. *Illūstro,as,ā vi, ātum, āre* ‘tornar claro, dar brilho, enfeitar’ (p. 1296). Uma família de palavras abundante, mas que restringe o campo de atuação da ilustração, tornando-a linear, limitada e subsidiária, amputada de autonomia. Mais acrescenta que o substantivo ilustração – esse “desenho, gravura, imagem que

acompanha um texto”, cujo primeiro registo do termo data de 1619, – completa este ato de esclarecimento (*illustratio*, *ōnis*) ao classificá-lo como “descrição viva e enérgica, brilho” (p. 1296). Conclui-se desta breve incursão enciclopédica ainda vigente que, por definição, ilustrar é algo que abre portas ao conhecimento (de algo).

Apesar da generalização e, inclusivamente, da trivialidade destas definições, Alan Male (2019a) considera que, em alguns aspectos, vão ao encontro da definição da ilustração contemporânea. A ilustração tem tido uma aplicação variada, seja o termo seja a disciplina – ou, antes, a prática, enquanto não atingiu o seu estatuto epistemológico próprio –, e níveis de prestígio variáveis ao longo dos tempos. Também Walther (2019) dá conta de uma definição ainda limitativa, no contexto histórico-cultural do discurso académico, desta feita no âmbito dos estudos visuais alemães: uma reprodução visual do conteúdo pertencente a um texto preexistente numa mera representação, fruto daquilo que considera ser uma “reduplicação”. A *designer*, ilustradora e arquiteta (2019) culpabiliza não só a história da arte, mas também os estudos visuais e literários, entre outras disciplinas, pela perpetuação desse entendimento clássico/tradicional do ato de ilustrar. E, com ela, a perpetuação de uma conotação negativa, de uma desvalorização constante, em que a ilustração é estigmatizada com o cognome de “substitute” (p. 307), a subsidiária, a que duplica e reduplica, a que redobra o preexistente ou o conteúdo original, residindo a justificação desse estatuto na ausência de autonomia. Walther (2019) conta que o historiador e filósofo alemão Gottfried Boehm aborda o estado de subsidiariedade da ilustração como um “doubling of the world” (p. 307). Veja-se também, a este propósito, o seguinte esclarecimento de Male (2019a): “[...] since medieval times, the visual representation of knowledge witnessed a steady relegation for illustration from its polymathic heyday to a status of ‘low art’ [...]” (p. 3).

Já Kathrin Mira Amelung (2019) refuta o termo iluminação como sinónimo de ilustração, justificando-se com as diferenças etimológicas existentes entre estes termos. Defende uma história da ilustração distinta da história da ilustração do livro e preocupa-se sobretudo com o significado histórico, cultural e filosófico da ilustração, perspetivando uma necessária alteração do termo ilustração. A ilustradora e investigadora em *Media* e Estudos Culturais refere-se, neste ponto, especificamente à banda desenhada, às novelas gráficas e aos filmes de animação – portanto, ficção e entretenimento. Male (2019a) considera que são as fontes atuais, embora diversas e, muitas vezes divergentes, como se pode comprovar, as mais fiáveis quanto a uma definição de ilustração. Além disso, acrescenta que “[i]llustration has been described by many as *art at the service of the people* presumably because of the growth and popularity of certain contexts and themes” (p. 4, *italico original*).

No entanto, Amelung (2019) observa que os públicos não têm consciência exata do que o termo ilustrador implica e, conseqüentemente, a profissão em si. Os discursos, nos meios de comunicação social, oscilam entre os termos ilustrador e artista, substituindo ilustrador por artista. Mas também entre acadêmicos existem ambigüidades: Robert Brinkerhoff (2019), quando diz “whether the artist is an architect or graphic designer, an illustrator or painter” e quando fala de “art of illustration” (p. 380, p. 386), está simultaneamente a particularizar as profissões e a homogeneizar todas elas numa categoria mais abrangente: a de artista. Diz Male (2019a) que “[...] many media presenters and commentators, particularly from television and the press, will refer to ‘artists’ illustrating and designing book and music album covers, posters, children’s books, and computer games” (p. 4, aspas originais), embora o autor chegue a utilizar a expressão “art of illustration” no prefácio e introdução do seu livro *The Power and Influence of Illustration* (2019b, p. 7). Cartunista e artista comercial são outros chavões adicionados à caótica denominação do profissional que executa ilustração. A beleza, o gosto e a contemplação parecem estar sempre do lado do artista plástico, o qual, por norma, usufruirá de uma outra liberdade relativamente às obrigações exigidas ao artista comercial, preocupando-se com “particular constraints on their work in terms of content and intention” (North, 2019, p. 82), e, dessa forma, presenteia algo que é comercial, mas com material de índole subjetiva e inspiracional.

Autores como Bernd Hüppauf e Peter Weingart e o investigador Jens Thiele defendem uma revisitação ou revisão do termo ilustração, renomeando-o ou melhorando-o. Os primeiros exprimem que o termo já não é adequado, por isso está implícita a sugestão de que seja substituído; o segundo propõe expandi-lo com vista a englobar as novas formas de relação entre imagem e texto verbal, de como a imagem em si mesma se apresenta, da forma como se “brinca” com a imagem e com a palavra, e conseqüentemente expandindo o espaço criativo (Walther, 2019). Se a ilustração não estiver a ser produzida para um contexto e para os canais comerciais habituais, ela poderá ser vista de uma outra forma, mais cúmplice daquilo que se poderá entender como arte. Muito caberá também a fatores externos à obra: ao público, ao espaço onde se encontra, à crítica, aos pares. Thiele (2003) também se debate com as distinções feitas entre ilustração e arte, ilustrador e artista, sugerindo que se esbata o distanciamento entre o trabalho de ambos e reforçando a existência de uma estética autónoma na obra do ilustrador, a qual deverá ser enaltecida e reconhecida.

Há duas perspetivas apresentadas por Walther (2019) que propiciam um incremento da presença, do impacto e do valor da ilustração, uma chamada de “augment the text” e outra de “appropriat[ion of] the text”. A primeira adiciona perspetivas que rejeitam o

servilismo da ilustração e dos conceitos tradicionais de ilustração como subserviente e secundária, regida pelos seguintes objetivos:

Render an interpretation, stage scenes of scenarios, not reproduce a one-to-one picture, not purely retell the story, not slavishly emulate the text, generate a dialog between text and image, generate a dialog between the past and present, augment, produce a second layer (of interpretation), produce a second layer of content, make subtexts explicit, render meta-content, reveal the currency of contemporary issues, transpose the narrative into the present day by adding new layers, produce new insights into the text, focus on contemporary themes, integrate personal subject matter, incorporate external references, encourage a process-based approach, allow for experimentation, analogy: staging a play. (Walther, 2019, pp. 324-325, parênteses curvos originais)

Relativamente à ilustração que se apropria do texto, e que tende a sobrepor-se à anterior, Walther (2019) destaca uma influência ainda mais autónoma do ilustrador, concretizando-se numa possível criação de uma narrativa autónoma e, inclusivamente, em rotura com o texto verbal – como resultado de forçar os limites com que ainda se defrontam –, em que os ilustradores se responsabilizam pela conceção da obra no seu todo, incluindo o conceito, o conteúdo e o *design*. Os objetivos desta segunda forma sugerida por Walther (2019) contam, por sua vez, com os seguintes aspectos: “generate a divide between text and illustration, tell their own story, describe an autonomous narrative, translate an idiosyncratic vision, render the book as a complete oeuvre (*Gesamtkunstwerk*), translate a unique concept, generate authorship, encourage a process-based approach, allow for experimentation” (pp. 325-326, itálico e parênteses curvos originais).

Afinal, com que contribui a ilustração para o campo artístico? A ilustração tem o poder de comunicar e a capacidade de interpretar acontecimentos, ideias, conceitos e emoções – tudo aquilo que o mundo e a vida ofertem, em suma – no âmago da diversidade que compreende as linguagens visual, pictórica e conceptual, que ditarão o tom da mensagem da ilustração: seja ela informativa e factual, envolvente, apaixonante, aditiva ou controversa, crítica, desafiadora, provocadora, de confronto ou contraditória; de disponibilização e acesso fáceis a diferentes tipos de público, seja por meio da imprensa ou de outro tipo de publicações, seja inclusivamente por meio das redes sociais, edificando um impacto e valor significativos na sociedade. O decorrer do século XXI tem vindo a demonstrar um fluxo acelerado e a oferecer possibilidades de transição e transformação da disciplina Ilustração, inspirando uma constante dúvida e simultaneamente uma expectativa reiterada sobre o seu estatuto, metodologias e práticas profissionais futuras. A ilustração contemporânea vê-se, hoje, regida por uma multidisciplinaridade (mais do que isso até, como se verá adiante) vocacionada para o carácter autoral e para a polimatia, com tendência para a sua intensificação. Quinhentos anos depois do fervor com a impressão por tipos móveis e do relativo arrefecimento quanto ao aparato durante este longo

período, hoje, expressões como expansão, imersão e inovação são as palavras-ação de uma disciplina e um ofício em metamorfose no seio de uma revolução digital, como sentencia Alice A. Carter (2019).

2.5. No início, é a palavra ou a ilustração?

Quando a ilustração é desenvolvida a partir de um texto verbal, promove-se um diálogo entre dois autores, pois o ilustrador também está a criar não só imagens, mas também narrativa – narrativa visual no caso – e, como tal, podem suceder ajustes, cedências e mais contributos de ambas as partes. O ilustrador e editor André Letria comentava, numa *masterclass* ministrada em 08 de julho de 2020, que, quando existe texto verbal, essa presença implica algumas escolhas, mas vinca a existência de uma componente subjetiva muito grande e traça um antes e um depois quanto ao estatuto da palavra. Passa-se a explicar: “Antes, o texto era sagrado”, refere, “não se podia mexer no texto”, e o “ilustrador estava no fim da linha de produção, com pouca margem para escolhas e decisões, inclusivamente em relação à divisão do texto” (Letria, 2020).

Hoje, Letria sente que o processo é – e deve ser – colaborativo. Para o ilustrador, a criação de um livro ilustrado deve seguir essa dinâmica – e é assim que trabalha. Dinâmica essa que inclui a própria discussão do texto verbal, e descreve, *grosso modo*, as (suas) etapas de criação em relação a um livro particular, *A Guerra*, escrito por José Jorge Letria. Neste livro, o texto verbal foi alterado porque as ilustrações assim o exigiram: primeiro, a leitura do texto verbal serviu de inspiração; depois, houve necessidade de se afastar do texto verbal original. As ilustrações que estava a criar já não “encaixavam” no texto verbal original; elas estavam a criar uma outra narrativa. Esta inversão das prioridades responde, de certa forma, à questão de Walther (2019): “What came first – the text or illustration? This is not always entirely clear from the medium itself – the final book product” (p. 306). Letria alertou ainda para o facto de as etapas que se seguem poderem implicar a revisão do que foi feito no início. O texto verbal pode não terminar na página prevista ou pensada inicialmente. Aquilo que está a acontecer é a construção de um objeto com três linguagens: a linguagem visual do *design*, a linguagem visual da ilustração e a linguagem verbal do texto escrito. Estas três veredas de significação são vistas em simultâneo:

Alternatively the art projects seek to establish a more open dialog with the audience, encouraging reflection or discussion around subjects that do not close down or limit the audience's responses but seek, instead, to encourage and expand critical responses. The role of the illustrator has typically resided in more commercial art forms where the illustrator skillfully translates the client's commercial strategies into visual form. (North, 2019, pp. 81-82)

Para chegar ao público, o ilustrador pode fazê-lo socorrendo-se da narrativa e da imagem e da sua inter-relação, ou exclusivamente da imagem – e, portanto, da narrativa que só a imagem constrói por si própria. Nas palavras de North (2019), trata-se do desejo de “to communicate directly with an audience through visual language using narrative and the relationship of image and text to establish and promote an open dialog more closely related to the work of the fine artist” (p. 82). Melanie Reim (2019) alarga o espectro, mas concretiza a função do ilustrador da seguinte forma:

We are all storytellers. Some of us use words, some photos, others, videos. The illustrator draws stories, with the unique ability to potentially portray in just one drawing or painting, unlike the lens of a camera, the combination of multiple elements that come together to form a powerful composition and could include an expansive landscape, an energized, sprawling crowd, extreme gesture and body language in a figure, exaggerated expressions, a panorama, a sense of scale, and perhaps most importantly, an opinion, unlike any other documentary medium. (p. 85)

Mario Minichiello (2019) junta-se a este *quorum* argumentando que “[i]n theory the role of illustration is as a tool of meaning making and providing an impactful language that has immediacy beyond that of words” (p. 263). O mesmo já fora alvo de comentário por parte de Roland Barthes (1971) ao reconhecer imperatividade na imagem, demarcando-se da escrita, da história; e, de forma mais ou menos consciente, por parte dos leitores, os quais, de frente para uma publicação, deitam primeiramente o olhar na imagem, e só depois na palavra. O confronto com a significação da imagem é mais brusco, (quase) sem escapatória. E do primeiro impacto, sem tempo para análise ou deglutição, descama-se, em segunda e sucessivas peles, significados viscerais que implicam a morosidade do olhar e do espírito (crítico). Como o que é visto e lido primeiramente numa página é a imagem, isso poderá afetar a leitura e a compreensão do leitor sobre o texto escrito. Mais notória é esta afetação quando uma ilustração de grandes dimensões introduz um artigo de uma publicação, por exemplo, replicando-se em mais casos no campo editorial.

Reim (2019) vê os artistas e os ilustradores como profissionais através de cujo trabalho é possível aceder à época em que vivem ou viveram, exemplificando com a “art and uniqueness of the drawn reportage” e aqueles que nomeia de “reportage artist[s]” como contadores de histórias. A académica da School of Art and Design do Fashion Institute Technology e ilustradora premiada, especializada em ilustração de reportagem, encontrou nas ilustrações do quotidiano das ruas de Marrocos, por Henri Matisse, e nos *sketchbooks* de Eugene Delacroix dois casos desse tipo de registo. A ilustração de reportagem é mais uma faceta da ilustração em que importa fazer sobressair o envolvimento, a interação, a reação, a conexão emocional, a opinião, a atmosfera, o instinto, a consciência social e

cultural, a sensibilidade e a compreensão, estimulando o observador e fruidor¹⁷ a participar visual e emocionalmente. “The illustrator needs to be immersed in the action. Often, there is eye contact between the artist and subject, evoking a human connection”, explica Reim (2019, p. 91). Mais um indício dessa desejada imersão é o tom com que se conta uma história. A voz tem as suas variações no ato oral de transmissão, mas o mesmo sucede com as imagens, e ambas as situações têm repercussões no trajeto e intenção da história.

Em “Shifting Authorship: The Illustrator’s Role in Contemporary Book Illustration” (2019), Franziska Walther é assertiva: “Illustration does not have it easy” (p. 305). Duas ideias aqui sumariadas: primeiro, quer-se que a ideia de ilustração como via de disseminação e proliferação da imagem seja “superada” por parte da academia e, concomitantemente, olhada com genialidade.¹⁸ A ilustração não é um fim em si mesma? A relação com o texto verbal impede-a de ser tal, devido a essa ligação quase congénita (ver Male, 2007; Walther, 2019). Mas é importante lembrar que as ilustrações podem nem sempre surgir posteriormente a um texto verbal, elas podem ser o conteúdo original, o preexistente. O que acontecerá é que a definição de ilustração, do ponto de vista linguístico, estará desajustada relativamente à sua prática e às possibilidades conceptuais e práticas que atualmente ela encerra.

A literatura analisada evoca o cariz subjetivo e múltiplo de como a ilustração existe enquanto disciplina e prática e de como esta se manifesta em diferentes áreas com as quais se correlaciona, bem como a sua existência e vivência em relação ao e com o meio artístico. O impacto da ilustração, no século XXI, cresce à medida que se torna espaço de hibridez, fruto de uma primeira relação entre arte e *design*, que depois se expande, aludindo a questões de estatuto, mas que primordialmente interessa analisar no âmbito da identidade (ou definição, se se preferir). Neste sentido, à semelhança da pintura, da escultura, do desenho, também a ilustração começa a conquistar lugar em mostras, festivais, bienais, encontros e inclusivamente museus e galerias, com o respetivo catálogo, promovendo um ambiente dialógico com o público. A ilustração tem crescido vigorosamente em interesse e projeção. Primeiro, pelo suporte concedido à imagem perante a palavra, que tem evoluído num sentido de nivelamento por paridade e, em

¹⁷ Optou-se pela utilização do termo fruidor, mais do que espectador, visitante ou leitor, pelo facto de a ilustração se predispor cada vez mais à contemplação, e por exigir, crescentemente, do público um papel mais interventivo na produção de significados. Aproveitando um dos poucos verbetes dicionarizados nesta restrita família de palavras – fruir significa “desfrutar, gozar, utilizar (vantagens, benefícios etc.), [...], desfrutar prazenteiramente (algo ou de algo)” (AA.VV., 2001) –, adaptou-se o verbo fruir para se obter o substantivo fruidor na presente tese, à semelhança da utilização que Umberto Eco lhe dera no seu livro *Obra Aberta* (1991).

¹⁸ Walter (2029) esclarece ainda que “[o]n the one hand, academic discourse demands that we overcome illustration as a concept for diffusing the image [...]. On the other hand, in a 2016 issue of the *Frankfurter Allgemeine Zeitung*’s Sunday spread *Feuilleton*, editors heralded the narrative work of illustration as ‘brilliantly conceived.’” (p. 305, itálico e parênteses curvos originais)

alguns casos, numa maior ocupação da folha do livro, servindo, desta feita, a palavra como a componente que se adapta à tónica que é a imagem. Ou quando a tónica dá lugar ao tónico e se obtém uma narrativa exclusivamente visual. Sotto Mayor (2014) regista uma diminuição do texto verbal em favor da ilustração, afirmando que, inclusivamente, “existe uma preferência dos ilustradores por páginas totalmente preenchidas, onde a ilustração é sangrada” (p. 476).

2.6. Ilustração e álbuns ilustrados

A propósito dos álbuns ilustrados para a infância, Karenanne Knight (2019) salienta algumas características que entende demarcá-los dentro da arena da literatura: a simbiose entre a escrita, a ilustração e o *design* e entre o escritor, o ilustrador e o *designer*; o esmero estético que responde a uma necessidade de atrair o público; as funções didática e lúdica; a circulação e acesso acessíveis no mercado; e, além disso, o facto de o álbum ilustrado ser um *artefacto*, um objeto de “beauty, fascination, mystery, and suspense” (p. 363). O álbum tem a particularidade de suscitar o sentido háptico: apetece tocar para sentir a beleza, além de a ver, estimula o desejo de ler (e de continuar a ver) e desperta as crianças para a arte, a fim de gerar experiência artística. Desta forma, “[t]he more they are exposed to art, image, and font of many styles, the greater the possibility that their tastes will diversify” (p. 373). A primeira aparição do livro ilustrado ao público jovem aconteceu na segunda metade do século XVI, embora as ilustrações só passassem a ser contadoras de histórias (ficção) no século XIX, pois até lá detinham-se sobretudo na instrução e no esclarecimento.

À ilustradora, *designer* e académica da Portsmouth University (2019) importa destacar as reais afinidades entre o álbum ilustrado e a forma artística, onde a inter-relação das



Figs. 18 e 19 – À esquerda, Sir John Tenniel, ilustração do Coelho Branco em *Alice no País das Maravilhas* (1865), de Lewis Carroll; à direita, Sir John Tenniel, ilustração de Alice e da Rainha de Copas, em *Alice do Outro Lado do Espelho* (1872), de Lewis Carroll. © Britannica.

formas, das cores, das linhas, das texturas e dos padrões é orquestrada pela composição a fim de se obter uma integração estética. As ilustrações de Sir John Tenniel para *Alice's Adventures in Wonderland*, de Lewis Carroll, em 1865, data da sua primeira publicação, tiveram reconhecimento imediato e foram intensamente aplaudidas pela sua

qualidade [Figs. 18 e 19]. Outro ilustrador do século XIX de renome, no campo da ilustração de livros infantojuvenis, é Kate Greenaway. Neste caso, uma mulher a

sobressair com ilustrações de cunho vitoriano, indo recuperar os costumes sociais formais da época vitoriana, os comportamentos puritanos e as atividades de índole inocente.

O início do século xx destacou-se pela publicação abundante de livros infantojuvenis, de acordo com Male (2007), acompanhada pelo trabalho de vários ilustradores como Ernest Howard Shepard, Edmund Dulac, Beatrix Potter e Edward Ardizzone. Também nos Estados Unidos da América, ilustradores como Newell Convers Wyeth, Howard Pyle, Maxfield Parrish e Tom Lovell imprimiam o seu estilo, mais tendente para o pictórico, e onde a cor sobressaía. O protagonismo destes

ilustradores construía-se também pelas atmosferas de aventura, mistério e intriga e pelo dramatismo que conferiam às imagens. A avançar para meados do século xx, mais precisamente em 1963, as ilustrações em *Where the Wild Things Are*, de Maurice Sendak [Fig. 20], ultrapassam a sua apreciação estética, pois “[t]hey are indispensable to an understanding of



Fig. 20 – Ilustração de *Where the Wild Things Are*, de Maurice Sendak. © Maurice Sendak / The Guardian.

the plot with expression and content depicted clearly within the pictures, often without words” (Male, 2007, p. 146). Portanto, transcendem o embelezamento e a habitual materialização de personagens e a construção física de cenários.

A produção de livros “is something that primarily emerges from the field of art and design” (Knight, 2019, p. 355) e aproxima artistas e ilustradores ou artistas-ilustradores, sempre neste equilíbrio incerto e desafinado, em que pode ocorrer a elucidação da narrativa escrita sem que haja uma “tradução” visual literal do texto, mas sim uma relação simbólica e simbiótica entre imagens e palavras. Esta capacidade de criar dando resposta a diferentes áreas, de que o livro ou álbum ilustrado é exemplo, insere o ilustrador-autor dentro do chamado polímata (termo que deriva do grego *polumathés*, significando “indivíduo que estuda ou que conhece muitas ciências; [...] ‘que sabe muito’ e adv. *polumathôs*, ‘de, com grande saber” [p. 1840], de acordo com o *Dicionário Houaiss*).

Alice A. Carter (2019) sintetiza, no seu artigo “The Polymath Principle in the Twenty-First Century”, a importância da arte para a sociedade em geral, mas também para os ilustradores, nomeadamente para a sua formação e preparação para os desafios do século XXI. A especialista em ilustração e animação da San Jose University conclui que a pedra angular está na diversidade de áreas do universo da cultura visual de que o ilustrador se deverá inteirar.

No entanto, o atual presidente da Universidade Wesleyan (Middletown, Connecticut, EUA), Michael S. Roth, introduz uma discussão sobre a capacidade de absorção e domínio de várias áreas do conhecimento. Começa por questionar, num artigo para o jornal *The*

Washington Post: “What counts as knowledge?” e serve-se do livro *The Polymath: A Cultural History From Leonardo da Vinci to Susan Sontag* (2020), do historiador Peter Burke para lançar o mote: “What it means to learn everything changes as cultures change.” Veja-se que “[t]o be a know-it-all in the Renaissance took considerable time and effort, even for the most brilliant; to be a know-it-all today requires only a good smartphone, and that does not in itself produce a polymath”, atira Roth (2020, s.p.).¹⁹ De que forma os álbuns ilustrados passam, então, a ser abordados do ponto de vista da sua conceção, da sua natureza e do seu propósito?

Sarah McConnell (2019) refere-se à conceção de álbuns ilustrados como *picture book art*. Abordar a criação destes objetos ilustrados como uma *arte*, consciente ou inconscientemente, posiciona esse objeto num outro patamar, que estará além do ofício e sobretudo do produto transacionável. Trata-se de uma arte com a sua própria linguagem, que não só trabalha informação visual, como a imagina, transcendendo muitas vezes a verosimilhança e o realismo do mundo e, consequentemente, como McConnell (2019) afirma, “cria[ting] a dialog of sorts between artist and audience” (p. 144). E para que público são os álbuns ilustrados? Para muitos ilustradores, a criação de um álbum ilustrado não se submete a uma faixa etária específica, criam apenas. Para eles, é o público quem deverá decidir, como defende André Letria (2020).

No entanto, há editoras e sobretudo espaços comerciais que fazem essa segmentação etária sem que ela corresponda verdadeiramente ao seu conteúdo, inclusivamente nas secções temáticas em que são inseridos ou catalogados. É exemplo disso a coleção “A Minha Cidade”, da editora Pato Lógico, constituída por uma espécie-de-mapas de cidades de onde os autores são naturais, e aos quais foi pedido para ilustrarem essas urbes de acordo com as suas vivências, memórias e experiências [Figs. 21 e 22]. Portanto, não se trata de guias turísticos, mas de livros de pendor pessoal do ilustrador. Nas palavras da editora: “[...] apresenta cidades do mundo para desdobrar e descobrir pelos olhos de



Figs. 21 e 22 – À esquerda, Catarina Sobral, *Coimbra* (2019); à direita, Roger Ycaza, *Quito* (2019). © Pato Lógico.

¹⁹ Mais se acrescenta que a polimatia estava também dependente dos preceitos e preconceitos culturais e sociais. A cultura do patriarcado impedia o acesso das mulheres à educação.

ilustradores que as habitam. Cada livro, em formato de desdobrável, é composto por um mapa e 12 sítios ilustrados e descritos de forma intimista pelos artistas convidados.”²⁰ Há espaços comerciais que os colocam na secção de turismo, onde o pretendente a fazer um roteiro turístico ficará mais perdido do que achado.

“The picture book is a hybrid form”, defende Sarah McConnell (2019, p. 145). Também já Martin Salisbury tinha feito um apontamento para esta tendência de caracterizar a ilustração como “‘hybrid’ subject, activity or craft”, num âmbito alargado, na CONFIA – International Conference on Illustration & Animation em 2013. O que distingue os álbuns ilustrados da banda desenhada, da literatura em geral, da animação e dos restantes meios de comunicação caracterizados pela sequencialidade visual e textual? Um deles é o formato, que se caracteriza, frequentemente, pela utilização da página dupla onde figura apenas uma imagem – e esta preenche-as, distendida por ambas as páginas e cuja continuação ocorre na página seguinte. Portanto, a imagem ocupa as páginas, pode ocorrer um corte dessa imagem ou a ocultação de algum (ou parte de algum) elemento visual que cria tensão, antecipação ou atrasa a ação para a página seguinte, obrigando o fruidor a virar a mesma para descobrir como se desenvolve a narrativa visual. Esta situação origina uma sequência contínua, alimentando a ilusão do movimento e o ritmo, onde se devem equacionar as pausas, também estimulados pelas linhas de movimento, desfoques e distorções, onde acontece a revelação artística.

Um dos motivos que distancia o álbum ilustrado da obra de arte é que cada imagem no álbum é um gatilho para a continuação da descoberta da narrativa, enquanto, regra geral, uma pintura ou uma escultura circunscreve a sua narrativa naquele espaço e naquele momento. Os álbuns ilustrados são propícios a uma certa performatividade, comprovada pelas leituras dos mesmos, incluindo aqueles que não contêm palavras. Observe-se o caso do livro *Dança* (2015), em que o seu autor, João Fazenda, filma a leitura da sua história visual para os que o estão a ver e a ouvir (vídeo divulgado na rede social Facebook, numa publicação da editora Pato Lógico em 28 de julho de 2020). *Dança* foi editado pela Pato Lógico e integra a coleção “Imagens que Contam”. Esta tem a particularidade de ser constituída apenas por livros isentos de linguagem verbal – com exceção do título. A editora explica, no seu sítio de internet, que

[a] colecção **Imagens Que Contam** surgiu em 2013 como um espaço de liberdade criativa para ilustradores contadores de histórias. O Pato Lógico desafia cada convidado a imaginar uma narrativa contada exclusivamente por imagens, integrada num formato com algumas regras predefinidas: 32 páginas (mais guardas), um título com uma palavra apenas e a reinterpretação do logótipo da editora.²¹ (negrito e parênteses curvos originais)

²⁰ Ver descrição em <https://www.pato-logico.com/loja/livros/coimbra>

²¹ Cf. https://www.pato-logico.com/loja/livros/danca?fbclid=IwAR1-Q94X9hocDsr4strMhZ2_sbk7pBKyoP-A7W5pbzxNO85BypgRzxHaObA Desta coleção fazem parte: *Máquina*, de Jaime Ferraz; *Sombras*, de Marta Monteiro; *Balbúrdia*, de Teresa Cortez; *Bestial*, de André da Loba; *Capital*, de Afonso Cruz; *Vazio*, de Catarina Sobral e, recentemente, *Mudar*, de Ana Ventura.

A *performance* da leitura, caso haja texto verbal; o recurso ao meio audiovisual para transmitir, por via de uma segunda ferramenta visual, essa leitura; o ritmo que a composição gráfica suscita, exponenciado nos casos de álbuns inteiramente imagéticos; e o efeito que exerce na manipulação e fruição do objeto aliam-se e resultam num outro aspecto a associar ao álbum: a dramaticidade. O livro também tem algo de cinético:

An illustrated children's book can exist in two forms. Firstly, as a package for the story; a closed book on a shelf. Secondly, it can be understood as something that requires time to exist: time to read the text and images, time for the reader's gaze to travel across an image and from one page to the next, time to turn the pages, and time to comprehend the unfolding narrative. (McConnell, 2019, pp. 150-151)

A relação com os objetos torna-se e vive cada vez mais da experiência, e isso começa a definir o público. Movida por esta ideia crescentemente sensorial e experimental, McConnell (2019) questiona se, no futuro, se equacionará adicionar sentidos como o sabor e o cheiro aos livros ilustrados, uma vez que essas experiências se tornam cada vez mais exigentes, porque assim se torna o público. Este predispõe-se também, de forma aumentativa, para a interatividade não só com o livro, mas com o livro e outros meios no ambiente em redor, além da partilha de significados por intermédio de relações entre cores, texturas e espaços, criando aquilo que Leslie Atzmon (2011) designa de “constellations of meanings” (p. xvii). O escritor Dan Brown, por seu lado, lançou, em setembro de 2020, o seu primeiro livro infantojuvenil chamado *A Sinfonia dos Animais*, no qual se encontra, em algumas páginas, um QR Code, em que, por meio da utilização de um *smartphone* ou *tablet* com a devida aplicação de leitura do código, se pode ouvir música clássica tocada pelas personagens da história: animais músicos.

No livro *Sonhos de uma rapariga quase normal*, da cantora Rita Redshoes, publicado em maio de 2020, onde são contados os seus sonhos, a cantora ilustra-os com “desenhos, com colagens, levando o leitor numa viagem ao seu interior”²². Dele faz ainda parte uma “banda sonora – sete temas musicais para dormir e sonhar com o título de ‘Dreaming – a



Figs. 23 e 24 – Bruno Santos, Catarina Sobral e Eva Barros, *Contraconto* (2021). © Fotografias de Ana Albuquerque.

soundtrack for your sleep’ a que os compradores do livro terão acesso através de código QR para download gratuito”²³. Num formato diferente, mas na mesma linha da interatividade,

²² Ver sítio de internet de Rita Redshoes: <https://ritaredshoes.com/sonhos-de-uma-rapariga-quase-normal-a-estreia-em-livro/> [consultado em 26/11/2020].

²³ Sítio de internet de Rita Redshoes.

também o programa *Contraconto*, da Antena 2, criado pelo músico Bruno Santos, e transmitido semanalmente (durante o ano de 2021), conta com um texto, poema ou microconto, em cada episódio, destinado a crianças e adolescentes. A interpretação dos textos está a cargo da atriz Eva Barros, são musicados por Bruno Santos e a imagem e produção (agregar, escrever, desenhar e recolher textos) são da autoria da ilustradora Catarina Sobral. Os textos são da autoria de Afonso Cruz, Ana Pessoa, Catarina Sobral, David Machado, Inês Barahona e Miguel Fragata, Inês Fonseca Santos, Isabel Minhós Martins, Joana Estrela, Madalena Marques, Ricardo Henriques e Yvette Centeno.²⁴ Resultando, por fim, um livro com o mesmo nome e algumas sessões de leitura performativa também [Figs. 23 e 24].

No entanto, Susan Hagan (2019) alerta para uma questão fundamental da relação entre imagem e palavra, especialmente pertinente no caso dos álbuns ilustrados. Ao analisar o trabalho de Jens Kjeldsen, Hagan afirma que o professor de retórica e comunicação visual inviabiliza uma rutura total entre elas, visto que as imagens são compreendidas porque os indivíduos possuem códigos verbais que permitem fazer a leitura das mesmas. Nas palavras de Hagan (2019): “[...] [Jens] Kjeldsen suggests that while words can invite us to imagine images, creating an interesting interaction between the two, images only become legitimate because words make them so, suggesting a textual dependency without which images are ‘incomprehensible’” (p. 164, aspas originais). Knight (2019) havia já insistido nesta relação de influência, complementaridade e transformação mútua que sucede entre as imagens e as palavras, em que as primeiras alteram as segundas e as segundas alteram as primeiras. O tipo de informação transmitida não é o mesmo, mas lançam-se num jogo feroz de significação, limites e antagonismos:

[...] they work together by limiting each other’s meanings, words and pictures necessarily have a combative relationship; their complementarity is a matter of opposites completing each other by virtue of their differences. As a result, the relationships between pictures and texts in picture books tend to be ironic; each speaks about matters on which the other is possibly silent [...]. (Knight, 2019, p. 360)

Isto implica reconsiderar a dependência da imagem relativamente à palavra também no álbum ilustrado. Assim, pergunta Hagan (2019): “Such a fundamental point of view begs the question, are images really incomprehensible without links to verbal concepts?” (p. 164). A imagem só será legitimada pela linguagem verbal, pelo recurso à metáfora ou pela associação a outras palavras e recursos estilísticos? Despromove-se a imagem para segundo plano, secundarizando-a, como suporte da palavra, alimentando hierarquias, e sem ajudar a definir o objeto álbum ilustrado enquanto objeto estético, tendo de retornar consecutivamente ao sistema radicular textual verbal? As ilustrações são apenas reforços e

²⁴ Informação disponível nas publicações de 18 de novembro de 2020 nas páginas pessoais de Facebook de Catarina Sobral e de Bruno Santos.

elementos enfáticos do verbo? Se, para formular questões, elas terão necessariamente de incluir palavras, pensar a imagem – pensar visualmente – implicará recorrer ao seu primordial constituinte: a imagem – sejam imagens de referência, imagens por associação, imagens mutantes, entre outras. O pensamento e a investigação visuais funcionam segundo um “circular process of seeing, imagination, and mark making”, segundo a perspectiva de Brinkerhoff (2019), o qual acrescenta a seguinte ideia de Mark Hoffman, diretor do curso de Ilustração na Montserrat College of Art: “Sketching is the philosophy of the art world” (p. 394, aspas originais).

Hagan (2019) contrapõe as hipóteses enunciadas por Kjeldsen, defendendo que “words and images have their own unique roles to play”, com estruturas e códigos próprios, em que ambas se podem condicionar e influenciar, mas também contribuir de uma forma que é apenas sua e inimitável, pois, “images can narrow and in fact alter the default meaning of words, just as words can narrow or alter the default meaning of images” (p. 164). Tradicionalmente, recorre-se ao texto verbal e à metáfora textual, afirma Hagan (2019), para interpretar o significado da imagem. De acordo com a investigadora (2019), “[i]llustrations show us what we could not imagine, help us imagine what we do not want to see, and show us past and future in a single heartbreaking moment” (p. 165), e ainda que

[m]ost “imagined images” that are communicated through a text are exactly like most “imagined texts” that are communicated through an image. In each case, imagining brings with it ever-changing constellations. In each situation, artist and author must decide when a limitation becomes an opportunity for inventive exploration. (p. 166, aspas originais)

Abordar o álbum ilustrado impõe a inevitável reflexão sobre a dualidade imagem *versus* palavra, daí a sequencialidade destes dois subcapítulos e o retomar de aspectos cruciais desta temática no presente subcapítulo. Neste seguimento, a ilustração pode desvendar significados que o texto verbal não revela e levar e elevar a imaginação para outros círculos de significância, embora o texto verbal também possa ampliar o impacto do significado da ilustração. A forma como o indivíduo vê ajuda a sustentar a diferença ou o que se torna distintivo como fruto das diferenças identificáveis entre ilustração e texto verbal. Hagan (2019) atribui à ilustração o privilégio de esta poder dar a ver relações espaciais, de cores e de texturas que as palavras não conseguem. Também, neste sentido, a ilustração adianta-se à fotografia, porque mostra aquilo que não se pode ver, ou o que seria improvável de ser criado, enquanto a fotografia se confina ao que é passível de ser visto, à replicação e à duplicação do concreto, do visível. Maria Nikolajeva (2013) observa que “[i]n wordless or nearly wordless picturebooks, images carry the primary task of emotional engagement. Many picturebooks use wordless double-spreads to convey strong emotions for which words would be insufficient and inadequate” (p. 249). Conclui-se,

assim, que a comunicação não pode prescindir da imagem e, por inerência, da emoção que a imagem transmite – fundamental num álbum ilustrado.

Charles A. Hill (2004) contrapõe a ideia aventada por Nikolajeva acerca da utilização da imagem com o intuito de envolvimento emocional, mais concretamente como manipulação emocional, deixando pairar uma certa perniciosidade quanto aos efeitos desse ato manipulador. Assim partilha da mesma opinião o teórico de argumentação Jens Kjeldsen, que associa as formas imagéticas a instrumentos para influenciar, persuadir e manipular (Hagan, 2019). No entanto, Hagan (2019) clarifica esta posição: se a imagem possui esse poder, a palavra também não está eximida desse mesmo poder. Como tal, não será esse o argumento que condena a imagem perante a palavra nem a forma neutra de avaliar a justeza e a importância da imagem.

Male speaks to the need for illustrators to be more than draftsmen and colorists who depend on the writer to “legitimize” their efforts. He asks that they engage in a broader education that includes social and cultural study. [...] illustrators can direct shape, color, and line to bring spatial meaning to the collaborative environments that writers [...] cannot hope to imitate. (Hagan, 2019, p. 170, aspas originais)

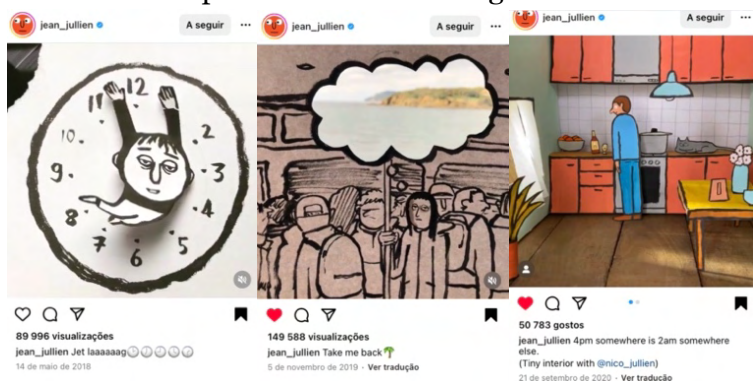
A ilustração revela aspectos interiores de experiências exteriores, dá corpo à ironia, por exemplo, seja em colaboração com a palavra ou não. A ilustração, enquanto imagem, contribui para acionar a memória do fruidor, e apela ainda ao desejo e à expectativa. Da interação entre imagem e texto verbal continua a extrair-se este par ganhador ao criar outros mundos, onde é possível experimentar de outras formas, ultrapassando os limites do ser humano, por meio de relações sequenciais e espaciais e por via da imaginação. A realidade é alterada, ou subvertida até, convidando à reflexão e a um outro modo de perspetivar o futuro, e de nele agir inclusivamente, “helping us engage with what we need to see, but would rather not” (p. 171).

2.7. Ilustração e animação

Outro encontro interdisciplinar (ou, talvez, transdisciplinar) bem-sucedido provém da permeabilidade entre ilustração e animação. A animação que, mais do que incluir ilustração, desenho e *design*, encadeia todas estas áreas. O animador, cartunista e criador de *manga* Osamu Tezuka defendeu que o relacionamento entre ilustração e animação é “practically embryonic, something fundamental in order to understand the later evolution of the animated image – a history that is, nonetheless, anything but linear – there exists a considerable absence as far as theoretical reflection that compares both of these narratives”, conta María Lorenzo Hernández (2019, p. 102). A sua conjugação resultou não só na inovação narrativa, mas também na inovação estética dos filmes de animação contemporâneos. A ilustração esteve na base da banda desenhada e da indústria do

cinema de animação, no início do século XX, a qual foi fonte de temáticas e assumida como referência, inspiração e instrumento de criatividade. A partir destas, a animação construiria a sua linguagem visual e estética e afirmar-se-ia como tal. Os ilustradores transformar-se-iam, na década de 1930, neste âmbito, em “Concept Artists” ou “Inspiration Sketchers”, explica Hernández (2019), enquanto auxiliares dos animadores a fim de dar forma visual às ideias (p. 103). A ilustração ajudou, assim, a encorpar a animação que, no período entre guerras, ganhou vigor artístico e se assumiu como contadora de histórias.

A docente na área da animação, na Universitat Politècnica de València, (2019) diz existir uma simbiose entre ilustração e animação na construção das personagens, na cenografia, no ritmo e na utilização de técnicas pouco habituais em animação durante a década de 1950. A tecnologia e o interesse em fazer *mover* os elementos desenhados foi crescendo, não se atendo apenas às curtas-metragens de autor – à animação de *auteur* –, nas quais a



Figs. 25, 26 e 27 – Ilustrações animadas de Jean Jullien (2018-2020). © Instagram de Jean Jullien

experimentação técnica, estética e narrativa acontece por excelência, tendo como alicerce tradicional, e vital, a ilustração. Outros exemplos visuais tornaram-se realidade com a evolução das tecnologias de edição digital e de animação. Os

ilustradores e cartunistas têm ao seu dispor ferramentas que lhes permitem inclusivamente *animar* os seus *sketchbooks*, os seus esboços, e aquilo que está na base das suas criações finais, a quem Hernández (2019) designa de “*animated illustrators*” (p. 103, *itálico original*).

O ilustrador francês Jean Jullien anima frequentemente desenhos seus recorrendo ao corte de figuras e montagem de cenários, filmando a *mise-en-scène* criada [Figs. 25, 26 e 27]; já a ilustradora portuguesa Mariana, *a Miserável* filma desenhos bidimensionais



Figs. 28, 29, 30, 31, 32, 33 e 34 – Ilustrações que Mariana, *a Miserável* filma e, depois, publica na sua página de Instagram, habitualmente interpretando músicas populares. © Instagram de Mariana, *a Miserável*

móveis, conjugando, algumas vezes, música e fazendo mover não os esboços, mas a câmara do telemóvel [Figs. 28, 29, 30, 31, 32, 33 e 34].

Facto curioso é o estatuto que a banda desenhada viria a granjear, figurando na discutível e polémica listagem das nove artes, a ocupar o nono lugar, e da qual a ilustração ficou arredada. Hernández (2019) referira que, já em 1895,

the comic strip was already an established art, having been widely disseminated in humoristic magazines such as *Le Rire* or *La Caricature*, but also in the serious press, from the year 1890 when comics began to be included in Hearst's and Pulitzer's newspapers, with the desire of attracting readership en masse [...]. (p. 103, *itálico original*)

O enraizamento e reconhecimento da banda desenhada ou tiras, muitas vezes, de forte pendor cómico e caricatural na sociedade deste período providenciou temáticas, técnicas de narração e inclusivamente piadas ao cinema que despontava. O artista francês Émile Cohl criou, em 1907, aquele que ficaria historiado como o primeiro cartune animado, *Fantasmagorie*, composto por 700 desenhos filmados consecutivamente (Hernández, 2019, pp. 103-104). Além de Émile Cohl, destaca-se o nome de Zenas Winsor McCay, os quais se notabilizaram como pioneiros na técnica de animação cinematográfica de desenhos, e também Waltter Ruttmann e Oskar Fischinger – chamados de “true ‘painter-animators’” por Hernández (2019) –, conhecidos pelo seu trabalho em publicidade e efeitos especiais, muito renomados na sua época. A animação teve uma presença importante na publicidade, sobretudo na publicidade e propaganda alemãs, no supramencionado período de entre guerras, e consequentemente investimentos significativos. Lotte Reiniger foi “the great master of silhouette animation, heir to Chinese shadow theater” e a autora da mais antiga longa-metragem de animação ainda em bom estado de conservação, intitulada *The Adventures of Prince Achmed* (no original, *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*), sobre a qual Hernández (2019) diz ser “a masterpiece of silent animation where the characters express their emotion through their eloquent poses [...]; nevertheless, one must also appreciate the close relation of animation with silhouettes and certain illustrated books of the time [...]” (p. 105).

Outro exemplo é da responsabilidade de Alexandre Alexeïeff e Orson Welles, parceiros na realização do filme *The Trial* (1962), os quais, à semelhança de ilustrações em movimento, dariam a mesma ação a uma série de pinturas com o virar de página, contando uma lenda. A imagem animada, neste período, tinha sobretudo como referências a arte da época e os livros ilustrados com uma linguagem mais próxima do *avant-garde* (Hernández, 2019). João Apolinário,

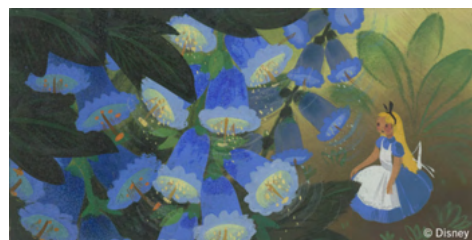


Fig. 35 – Ilustração de Mary Blair para a adaptação de *Alice no País das Maravilhas*, em 1951. © Victoria and Albert Museum

diretor do Olho Animation Film Festival, ao entrevistar Catarina Sobral no âmbito da edição de 2020, comenta a sua perceção sobre o contributo de Mary Blair [Fig. 35] para o campo da animação – associando-a, por exemplo, ao conto *Alice no País das Maravilhas*. Blair apresentara um trabalho revigorado e mais *arejado* de uma forma geral, com uma obra “bastante simplificada”, introduzindo outra dimensão à animação, “que tinha uma carga muito mais pesada no início, muito mais realista, a nível de formas, de tudo, de cores, de luzes, sombras” (Apolinário, 2020), classificando o trabalho da artista conceptual, *designer*, ilustradora e animadora na The Walt Disney Company como um caso de rutura com o que se produzia até à data. Apolinário (2020) acrescenta ainda que

vejo isso muito mais claro no trabalho de pessoas que vêm por exemplo do design e depois chegam à ilustração, chegam à animação, e têm uma clareza muito grande de como fazer as coisas, de posicionar os elementos, de pôr o essencial ali na ilustração e na animação.

Sendo a ilustração e o cinema de animação áreas parentes, e considerando que a animação é englobada pela extensão daquilo que é o cinema, o qual é considerado uma arte – a sétima num rol de estratificação como que empoderando uma primeira que terá primazia sobre todas as outras, o que não deixa de ser pouco equitativo –, não se poderá considerar este mais um motivo para que a ilustração seja acondicionada e sobretudo acolhida no mundo das artes, e até referenciada como arte?

Se se acerta num distanciamento da ilustração e do ilustrador relativamente à arte e ao artista, acerta-se igualmente numa aproximação, precisamente pelo carácter octópode da ilustração. Da mesma forma que a ilustração recolhia e agregava, no pretérito mas também no presente, influência, referências e estilos das belas-artes, o mesmo sucedeu e sucede com o cinema de animação. Ao longo do século XX, e além da ilustração, também o *design* e a caricatura são focos de influência para a área da animação, tendo como referências nomes como Saul Steinberg e Raoul Dufy, por exemplo. A versatilidade da ilustração evolui juntamente com as inovações no *design* de uma forma global, no *design* de personagem e de cenários de forma particular, – apontando-se o nome do animador, diretor de arte, escritor e *layout artist* Ken Anderson na Walt Disney Productions, e de Bill Melendez, desenhador na Warner Bros. e animador da série televisiva *Peanuts* –, e na linguagem computacional no que diz respeito ao cinema de animação, onde a interação entre as dramaturgias verbal e visual é previsível e necessariamente distinta. Evolução que se reflete igualmente na alteração e/ou soma de técnicas aplicadas: da gravura, do desenho a tinta, da pintura, dos lápis, dos recortes texturizados e da colagem aos *motion graphics* e à animação 3D.

A ilustração é entendida por *default* como uma imagem parada, fixa, estática, imóvel, presa a um suporte e reproduzida; porém, os *media* digitais e *online* dão ferramentas aos seus criadores para que a possam trabalhar de forma mais ampla e com uma

expressividade múltipla, e essa outra e nova perspectiva sobre a ilustração pode fazê-la parceira não só do movimento, como do som, de formas automatizadas, da tão reiterada (e desejada) interatividade e, não esquecer, em rede. Num contexto digital e *online*, esta “multimodalidade”, que autores como Kress e van Leeuwen (2001) vão concebendo para este tipo de evolução da imagem, permite a criação de mais e novos vocabulários dos *media* e, no caso particular da ilustração, contribui para que se torne numa prática emergente, avessa à inércia, fluída e relacional, o que “allows the material expression of illustration to be as broad and varied as there are individual makers and media technologies” (Hoogslag, 2019, p. 297).

É imprescindível realçar a simbiose entre desenho, ilustração, animação, imagem real e interatividade (Teixeira & Zagalo, 2012; Hernández, 2019), mas também a simplificação e a coreografia das formas, a expressividade da cor e o objeto em si e a sua materialidade – com ênfase numa larga gama de objetos comuns, do dia a dia, entre os quais o barro, a plasticina, os *Legos*, os brinquedos, os fantoches e as marionetas, cada um deles exigindo uma abordagem e uma utilização específicas. Esta miscelânea de expressões artísticas contribuiu para o surgimento de novas formas e modos de criação e novas linguagens visuais, o que aumentou igualmente as possibilidades de uma arte em movimento. O movimento visual que se pode encontrar nos livros ilustrados e entre páginas e *frames*, fazendo do conjunto de fragmentos uma leitura unitária, acontece num tempo de fluxo e refluxo, a que McConnell (2019) chama de “sequential momentum”²⁵ (p. 140), uma ferramenta visual por meio da qual se torna possível representar num meio estático o movimento e a passagem do tempo da narrativa.

A avalanche de técnicas digitais, na primeira década do século XXI, não corroeu a animação de autor, pelo contrário, proporcionou uma combinação de meios que se julgaria “impossível” de acontecer fisicamente no mesmo plano, como a técnica de pintura a óleo e a *sand animation*, por intermédio da montagem e da fotocomposição. Como se pode apurar, a bidimensionalidade e a tridimensionalidade não são incompatíveis, as linguagens digital e estética cruzam-se, e Hernández (2019) propõe a expressão “digital handcrafted aesthetic” (p. 120). Uma expressão simbiótica ao nível da engrenagem descrita. A relação entre a ilustração e a banda desenhada e a animação manteve-se durante mais de um século e a sua renovação mútua foi duradoura até à consolidação da animação, conscientes de que o desenho é o elo comum.

A ilustração permitiu aos diretores de arte e *designers* de filmes animados a compreensão da narrativa (*storytelling*) e a aquisição de noções e táticas de como captar a

²⁵ Cf. “Sequential momentum is a term which was introduced in the article ‘Creating the Illusion of Movement: How Do Children’s Illustrated Books Embody Sequential Momentum?’ (McConnell 2016).” (McConnell, 2019, p. 140) Houve várias abordagens de académicos aos álbuns ilustrados, no passado, sobretudo do ponto de vista educativo: Arizpe e Styles, 2003; Cotton, 2000; Doonan, 1993; Nodelman, 1988; Watson e Styles, 1996 (p. 140). Movimento em “sequential” e o tempo em “momentum”.

atenção do público. A animação teve como guias a ilustração e o *design* durante várias décadas, recorda Hernández (2019), concretamente a influência daquele par no quotidiano, “[f]or decades, the influence of illustration and design on daily life has guided the steps of animation, even altering classic narrative concepts such as the definition of a stage, the consistency of characters, or the unity of style” (p. 125). Dá-se uma metamorfose quando a animação adota a linguagem do *design* moderno, passando a expressar-se nos seus próprios modos e meios plásticos, além dos meios sonoros e do processo de edição que a caracterizam e distinguem. Entre a ilustração e a animação há o tempo indefinido (ou até infinito) e o tempo instantâneo (uma cena é vista pelo público apenas durante alguns segundos, ou seja, a efemeridade) que diferenciam ou que colocam em perspetivas diferentes a primeira e a segunda.

Esta ligação possibilitou aproximar o trabalho e/ou os procedimentos de trabalho mais pessoais do ilustrador da própria animação, na medida em que “numerous short films are developed precisely as a way to set their own personal albums into motion, without any detriment to their own graphic personality”, refere Hernández (2019, p. 121). A especialista em animação (2019) dá o exemplo do artista português José Miguel Ribeiro (com *Viagem a Cabo Verde*, 2010) e da artista espanhola Isabel Herguera (com *Ámár*, 2010):

[...] to the extent that the animated diaries proved a direct interface between the personal experience of drawing, carried out by artists on a support as private and experimental as their sketchbooks, and their public exposure as films, by adjusting their original form to the requirements of animated filmmaking, or even blending them to a different language – as, for instance, the transformation of drawings into 3D computer animation – which conveys a different conception of volume and space. (p. 121)

A animação contribuiu para que a ilustração, por via da “quadrimensionalidade”, na ótica de Hernández (2019), se projete noutros espaços: a realidade mostra um sem número de livros e exposições nos quais os “drawings jump from the page toward space, just as McCay and the Fleischer brothers suggested at the beginning of the twentieth century” (p. 125). Veja-se o caso da exposição *Impressive Monet & Brilliant Klimt* (de 21 de agosto a 15 de novembro de 2020) na Immersivus Gallery²⁶, onde as imagens de obras dos dois pintores foram projetadas em todas as paredes, teto e chão dos espaços expositivos, sendo precisamente a estrutura da galeria o palco expositivo, sem recurso a telas, blocos ou vitrinas. Ilustração e belas-artes partilham, assim, formas de exibição

²⁶ “A Immersivus Gallery é a primeira galeria de experiências artísticas imersivas em Portugal [...]. Neste espaço serão desenvolvidas diversas experiências imersivas, com diferentes temas e artistas, nacionais e internacionais, que através da união de tecnologia e arte, dá a oportunidade aos visitantes de experienciar a arte e cultura de uma forma inovadora. São 2000 m² de área de projecção em 360º, onde o público é imerso pelo espetáculo, fazendo também ele parte da história. Tudo isto é possível através de uma instalação técnica complexa e inovadora, em que as Furnas da Alfândega do Porto foram transformadas numa monumental tela onde o conteúdo multimédia é projectado no chão, paredes e tecto, preenchendo todo o espaço com cores e animações.” Cf. em <https://www.immersivus.com> [consultado em 10/09/2020].

menos convencionais, (pre)dispostas a possíveis narrativas nesses espaços inusitados. Outras vias para esse escape poderão contar com o recurso a recortes, à colocação em camadas, à construção de abas, ao *pop-up*, ao origami e tantos outros mecanismos de manipulação (Clarke, 2019, p. 224). De modo semelhante, a animação possibilitou também à ilustração, mais do que estar no papel ou na tela, ser “expanded toward the very center of quotidian life, thanks to the applications and devices of augmented reality with which illustrations in books and exhibitions suddenly pop up to come to life before our eyes” (Hernández, 2019, p. 125). Contudo, não se verificam apenas alterações espaciais, mas também temporais:

Time becomes a key element in our cross-understanding of animation and illustration. Just as animation is more than a moving illustration, illustration is more than an image detached from time. The representations of spirals or consecutive actions, like a walking man or the rays of the shining sun printed on a disc of primitive animation, pose an interesting paradox: in them, space is, at the same time, time [...]. (p. 125)

A animação é comparada, por Hernández (2019), ao efeito que o estroboscópio produz como resultado do seu funcionamento rotativo: visualizar uma sequência de imagens fixas como um todo, uma imagem única, provocando a ilusão de movimento, a partir de vários fragmentos, daquilo que é múltiplo, e em simultâneo. Com formação em belas-artes, os filmes de Paul Bush são exemplo disso, nos quais desafia as fronteiras entre ficção, documentário e animação. Destaca-se a curta-metragem *The Five Minute Museum* (2015) em que “reordenou” os milhares de objetos de vários museus de Inglaterra e Suíça a fim de contar a história das criações do homem desde a Idade da Pedra até à atualidade.²⁷ Já para o animador Norman McLaren, animação limita-se a um movimento para ele muito óbvio: “Animation is not the art of drawing-that-move, but rather the art of movements-that-are-drawn. What happens between each frame is more important than what happens on each frame.”²⁸ Contrariamente aos exemplos do estroboscópio e das animações de Bush, McLaren dissecou o âmago da animação, e defende que este reside no desenho do movimento e não no seu inverso. Quanto a Tezuka, este acreditava que a ilustração era “the seed of the image in movement” – da animação, portanto, assim se conclui da análise do capítulo escrito por Hernández (2019, p. 126).

2.8. Ilustração e autoria

Franziska Walther (2019) entende a prática da ilustração sob três modalidades: a representação, o aumento e a apropriação. Nesta última, o termo é esclarecedor: *tornar*

²⁷ Ver <http://www.paulbushfilms.com/the-five-minute-museum.html>. Sobre o conceito de criação de Paul Bush ver *Stupidity Soliloquy*, disponível em <https://vimeo.com/143010054> [consultado em 20/08/2020].

²⁸ Solomon, C. (fevereiro 8, 1987). The Animated World of McLaren. *Los Angeles Times*. Disponível em <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1987-02-08-ca-1055-story.html> [consultado em 20/08/2020].

próprio, o que significa que a intervenção do ilustrador é mais autónoma, e a autoria composta de mais autoridade. Esta aceção permite, de certa forma, aproximar o estatuto do ilustrador do estatuto do artista, na medida em que se torna mais interior e mais livre. É mais sua a visão e menos a do mercado. Com isso é reforçada a expressão hifenizada ilustrador-autor, como que ainda a precisar de um braço, de uma muleta ou de uma justificação para ser aceite como autor. “Authorship defines the provenance of a concept, composition, or creation; it also determines a clear marker for an author’s artistic iconography and genre, subject speciality, and recognition as an expert, documenter, or commentator”, explica Male (2019a, p. 7). E também marca, voluntária ou involuntariamente, o seu lugar no mercado, a sua autoridade sobre o seu trabalho e o significado e o valor que encerra em si, bem como a sua propriedade intelectual. Neste sentido, Laurence North (2019) acredita que a ilustração contém muito mais de “personality/character of the illustrator” (p. 82), com os seus pontos de vista e maior propriedade sobre as temáticas, contribuindo para a presença incrustada da identidade do indivíduo-criador sobre o artefacto. O ilustrador não deveria necessitar da bengala hífen, tal como não acontece com pintor, escultor ou arquiteto; autor deveria estar tão aglutinado em ilustrador que nem deveria ser necessário estar acoplado ao termo, oralmente ou por escrito. Assim, ilustrador deveria ser contemplado, de forma consistente, na designação única de autor, tal como acontece com os demais profissionais criativos.



Fig. 36 – William Blake, *The Ancient of Days* (1794). © The British Museum.

Esta predisposição do ilustrador para a autoria é também fomentada pela autopublicação, de livros a novelas gráficas, de revistas a fanzines. Mas não é inédita na área da ilustração. Tal como não o é a ideia de “autor enquanto produtor”, de Walter Benjamin (1992), quando se recua no tempo e se rememora o trabalho de William Blake [Fig. 36], por exemplo, dividindo o seu trabalho entre a poesia, a tipografia, a pintura e a ilustração, influenciado pelos ideais iluministas e da Revolução Industrial inglesa, inconformista e avesso às convenções sociais, que expunha, com recurso ao quimérico, ao sobrenatural e ao fantástico, as injustiças sociais, a pobreza e a miséria, e ainda o abuso do poder do Estado e da Igreja Anglicana. Todavia, atualmente, Roderick Mills (2019), “artista/ilustrador” (como se autodenomina), salienta algumas diferenças sobre as quais se deve refletir: a acessibilidade aos meios de produção; a autopublicação materializada no objeto, no produto, e não tanto na narrativa ou num projeto com a maturação de ideias; e a produção

de peças como *t-shirts* e objetos de cerâmica²⁹ como forma de autopromoção. Aspectos que este docente da Universidade de Brighton considera mais atreitos à aplicação da ilustração do que propriamente à veiculação de um traço autoral. Esta prática reforça a sua veia empresarial, libertando-os, de certa forma e em alguns períodos, da mobilização das encomendas. Em suma, o académico (2019) conclui que “[i]llustration is now perceived as a *performative* act rather than as outcome – illustration as verb rather than noun” (p. 497, *italico original*).

Male (2019a) verifica que ocorreu uma mudança de paradigma: não há exclusividade de profissionais nas áreas da ilustração, *design* gráfico, fotografia, animação e cinema, e consequentemente a identificação com uma disciplina solitária esmorece, porque ela expande-se, alarga-se a outras disciplinas e, muitas vezes, em simultâneo, com o esboroar de fronteiras entre elas. A terminologia também se vai adaptando a este tipo de fenómenos com a utilização frequente do epíteto *criativo* para designar alguém que trabalha e se identifica com mais do que uma disciplina. Esta situação, e aplicando o *Polymath Principle*, reavivado por Alan Male (2019a), tem repercussões no âmbito autoral, que o fazem questionar: “[...] but, what is meant by creative and author in this context and what defines such roles?” (p. 8). Pergunta para a qual Franziska Walther (2019) tem a seguinte resposta: “[i]f we ask illustrators, they clearly see themselves as authors. They are backed up by copyright law [...]” (p. 305). Ilustradores que querem sentir-se como autores sem a pressão da dependência de terem de exercer a dupla prática – ilustrar e escrever, com a impositiva componente da escrita presente, – para serem reconhecidos como tal. A igualdade estatutária entre ilustrador e autor habitualmente validada pelo conhecimento científico e em atividades de foro intelectual, personificados nas figuras do cientista, do jornalista, do historiador da arte e da cultura ou no produtor de ficção não é novidade. A terminologia é, pois, periclitante, alvo de refutação, de contradição, de ajuste, de preciosismo, de exigência e de disputa. Blaiklock (2019) apercebeu-se dessa instabilidade entre os termos e os significados de autor, autoria, escritor, ilustrador e artista, mas o professor de ilustração e animação esclarece que, no campo da ilustração, a autoria está intimamente associada à experiência, à “vision” e à criatividade (p. 191).

Outra constatação diz respeito à existência de uma grande percentagem de livros, seja de ficção ou não-ficção, dedicada (supostamente) a um público de faixa etária mais baixa, em que todo o trabalho de investigação, de conceção e de ilustração é realizado pelo mesmo indivíduo. Este é um dos cenários demonstrativos da ocorrência e visibilidade da prática autoral, e o mesmo também se presencia em Portugal. “Why? What gives

²⁹ Contudo, note-se que a cerâmica tem uma longa relação com a ilustração. Nos inícios do século xx, a revista *Ilustração Portuguesa*, de junho de 1909, dedicava uma página dupla à cerâmica de Manuel Gustavo Bordalo Pinheiro, filho de Raphael Bordallo Pinheiro, responsável pelo departamento técnico-artístico da Fábrica de Faianças das Caldas, e que viria a dar nome à marca *Bordallo Pinheiro*.

illustrators such upstart positions of importance and authority?”, lança Male (2019a) nova investida e responde a si próprio e aos leitores, de modo não menos óbvio: dentro da área denominada “arte comercial”, existe um maior envolvimento e, consequentemente, “responsibility for project context and content” (p. 8), o que autoriza o ilustrador e/ou o *designer* a exigir mais direitos sobre a obra.

The intrinsic link between words and image, the increase in illustrators engaging directly with subject matter suggests a firm establishment of a culture representative of and given for a non-fiction author-illustrator. There is a status or role that has become increasingly prevalent by virtue of its designation and sobriquet “*authorstrator*.” (Male, 2019a, p. 9, *itálico e aspas originais*)

Das palavras do professor emérito da Falmouth University há, inevitavelmente, dois aspectos a considerar. Primeiro, a ligação intrínseca entre imagem e palavra de que fala é real, mas não é soberana ou totalitária. O contra-argumento verifica-se nos livros que contam histórias exclusivamente com imagens, excetuando a existência do título – esse sim, uma (ou mais) palavra(s) que é em si um mote, e impede de arredar por completo a linguagem verbal de um álbum ilustrado pela existência, no mínimo, de uma relação intertextual entre o título e a ilustração (Hoogslag, 2019). Segundo, a aglutinação dos termos autor e ilustrador, resultando em “*authorstrator*”, remete para a turbulenta combinação taxonómica já abordada no presente estudo.

2.9. Ilustração e receção

Ao domínio dos aspectos de *design* somam-se a compreensão e a identificação do público dos álbuns ilustrados, a importância da sua literacia e da *multiliteracia* – de que Rui Vitorino Santos (2015) já havia falado a propósito da constatação de uma necessidade de comunicar “entre o(s) *Eu(s)* e o(s) *Outro(s)* através de vários canais” (p. 11, *itálico e parênteses curvos originais*), indo ao encontro das possibilidades de cruzamento entre os meios impresso e digital, que se consubstanciam em suportes híbridos (p. 173) –, e inclusivamente dos diferentes estágios de desenvolvimento do sector infantojuvenil. É a experiência, os pensamentos e os sentimentos (compaixão, empatia e sensibilidade) dos leitores que lhes permitirá explorar as fissuras, as veredas, os caminhos secundários, as subtilidades e as nuances resultantes da colaboração, ou fusão, entre imagens e palavras. Martin Salisbury, autor do livro *Illustrating Children’s Book* (2004), explica que a fusão num álbum ilustrado criativo diz respeito a “words and picture [...] ‘speaking’ simultaneously, so we need to constantly shift and rearrange the balance between them. This synthesis is at the heart of the picture book’s character” (p. 84, *aspas originais*). Knight (2019) recorda as palavras de Leonardo da Vinci, por via do historiador da arte Martin Kemp, que, entre os seus vários ofícios, também se dedicou a ilustrar (criando

imagens anatómicas, aerodinâmicas, hidrodinâmicas, de engenharia civil e de ótica, diagramas científicos, estudos de desenho e de pintura, entre outros), e a fazê-lo nesta dinâmica cúmplice:

Leonardo da Vinci [...] may have opened up this notion when he stated that some things were expressed better as pictures whilst others lent themselves to words, but “my strongest, most powerful work is when these two elements are combined” – an idea too that appears to be at the root of much of William Blake’s work. (pp. 358-359, aspas originais)

Por outro lado, no início da década de 60, em Portugal, a escritora Lília da Fonseca e o arquiteto M. Clavet de Magalhães criaram uma coleção de livros chamada *Colecção Carrocel*, conta Jorge Silva³⁰ (2011), na qual o objetivo era que a ilustração fosse realizada por crianças, no sentido de esbater “os preconceitos e o artificialismo da ilustração feita por adultos”, e de cujo projeto Silva considera louvável o “pioneirismo”:

Sob a direcção de M. Calvet de Magalhães, a experiência dos livros da Carrocel foi replicada na editora Portugália com o livro de Matilde Rosa Araújo ***O Palhaço Verde***, em 1962. A figuração espontânea, não erudita, combinada com a técnica rude da gravura e do linóleo, têm uma beleza intemporal. Os livros ilustrados por crianças para crianças não foram, no entanto, uma invenção da *Carrocel*. Já tinha acontecido em 1957, na primeira edição do *Livro da Tila*, da mesma Matilde Rosa Araújo.³¹ (s.p., itálico e negrito originais)

Quanto à mensagem, a semiótica não se aparta de responsabilidades, uma vez que tudo é comunicação e tudo tem uma componente significativa para a qual o estudo dos signos dá um contributo indispensável. Do ponto de vista da estrutura conceptual dos artefactos, são-lhes reconhecidas dimensões políticas, culturais, históricas e sociais que explicam o contexto de origem desses mesmos objetos. Contudo, impõe-se valorizar não só o contexto, como a descontextualização e a sua recontextualização. Veja-se o que o investigador Alan Young (2019) conclui a este respeito: “One of the tasks of semiotics is the decontextualizing of the image, and the concurrent recontextualizing of it within a different field of knowledge, in order to denaturalize the mythical content” (p. 468).



Figs. 37, 38 e 39 – André da Loba, *Pensamientras/On Thoughts* (2012). © André da Loba

³⁰ Jorge Silva, *designer* de comunicação (*design* editorial e direção de arte de publicações), iniciou o blogue *Almanaque Silva*, dedicado a historiar a ilustração portuguesa, em 18 de janeiro de 2011 e, desde então, tem repescado peças da história da ilustração portuguesa que tenta ir compilando no sentido de dar uma reexistência concreta à ilustração portuguesa.

³¹ Cf. <https://almanaguesilva.wordpress.com/2011/01/25/o-carrocel-magico/> [consultado em 10/08/2020].

Tem sido consensual entre os académicos estudados a premissa de que o estilo de um ilustrador deverá suscitar uma reação emotiva por parte do público, independentemente da temática. O livro *Pensamientos/On Thoughts* (2012), de André da Loba [Figs. 37, 38 e 39], é um bom exemplo da amplitude significativa e emocional proporcionada pela reflexão existencialista e dos processos de transformação que são vivenciados, os que foram perdidos, aqueles que são encontrados e os que ainda estão para vir no decorrer da vida. No meio deste curso temporal próprio da existência humana, questiona-se, convidando ou aliciando ainda o fruidor a questionar-se, com o auxílio precioso de elementos estilísticos já caracterizadores da estética e do estilo de Loba, sobre os



Fig. 40 – André Carrilho, *A Menina dos Olhos Ocupados* (2020). © Fotografia de Ana Albuquerque.

momentos de existência e não-existência da inspiração, do valor da sua ausência e da sua presença no pensamento, na memória e nas ideias – e como o conjunto destas contribui para a construção daquilo que o ser humano é e pode ser.

Quando se trata da união da ilustração à ficção, realce-se a produção de uma experiência sensorial: aponta-se para todos os tipos de emoções humanas, como a alegria, a tristeza, a diversão, o medo, a hilaridade, o aborrecimento, o humor, a sensualidade, o amor, a raiva, a excitação, entre tantas outras. Ou, ainda, servindo-se da realidade para a apresentar à reflexão do próprio público mais jovem, como é o caso do primeiro livro escrito e ilustrado por André Carrilho: *A Menina com os Olhos Ocupados* (2020) [Fig. 40] tem essa vertente pedagógica, de alerta para a imersão na tecnologia e consequente perda de experiência física, emocional e presencial com o que rodeia os indivíduos. Presentemente, a findar a primeira vintena do século XXI, os ilustradores encontram um campo extenso de trabalho, nomeadamente em contexto de ficção narrativa sequencial, no qual se reúne uma comunidade de receção frequente, solicita e exigente. Contam-se, assim, os álbuns ilustrados, a animação e as plataformas interativas digitais que incluem o *design* de jogos e as aplicações *online*.

Na sua construção clássica, a representação do movimento e a passagem do tempo são projetadas de forma estática, mas aos álbuns ilustrados alia-se uma certa performatividade, à qual o autor adiciona ação, dramaticidade, a caracterização das personagens (o esmero na sua construção identitária e personalidade que adensam a expressividade e as emoções), o tempo e a interação, e a extrapolação da criação para outras dimensões, como a referida “quadrimensionalidade”. Os desenhos performáticos do ilustrador António Jorge Gonçalves, por meio do “Desenho Digital em Tempo Real, ou

Graffiti Digital, ou mesmo Desenho com Luz” (com recurso a uma mesa digitalizadora Wacom, uma caneta digital, um computador portátil com ligação a um videoprojetor, e ao Adobe Photoshop) (Gonçalves, 2018, p. 18, *italico original*) e da “manipulação de objectos por meio de retroprojector de transparências”³² em fluxo criativo com a música, muitas vezes juntando-se a representação, a narração e a dança, entre outras, parecem encaixar-se nessa dimensão quadridimensional que Hernández (2019) propõe. É exemplo disso a adaptação cénica, em 2019, do livro *O Convidador de Pirilampos* (2017), escrito por Ondjaki e ilustrado por Gonçalves, com projeção de ilustrações, e também a sua criação manual em tempo real numa superfície de grandes dimensões (em formato de livro) em simultâneo com narração e interpretação e música original ao vivo.³³ Este carácter performativo será analisado, mais adiante, a propósito do trabalho da ilustradora Catarina Sobral.

Os trabalhos autorais prestam-se, de acordo com North (2019), ao diálogo aberto com o público, e menos à persuasão e venda. Tal como a chamada arte, a ilustração comunica por via da linguagem visual com o seu público, que também pode ser o mesmo público das belas-artes. Seja qual for a forma de receção da ilustração, infere-se uma grande dose de responsabilidade por parte do ilustrador, na medida em que este dispõe da capacidade de comunicar de forma subtil e complexa mensagens que poderão causar um forte impacto no fruidor – seja ele uma criança ou um adulto. Além disso, a ilustração, independentemente do meio utilizado, propicia o encontro intergeracional e revela-se um possível instrumento de compreensão das emoções dos seus fruidores – de entre as emoções fictícias e as emoções reais que as imagens espoletam (Nikolajeva, 2021).

2.10. Ilustração e imprensa

A este respeito, o jornalismo sempre reuniu as condições para ser o ambiente em que o ilustrador poderia expressar a sua “visceral reaction” artística a algo ou a alguém, nomeadamente nas reportagens (Male, 2019a, p. 17). Se um fotógrafo pode ser considerado um fotojornalista pela captação de imagens para fins noticiosos, não poderá um ilustrador desempenhar também esse papel? Antes da fotografia, era o ilustrador quem recolhia imagens e fazia anotações visuais, por meio de desenho ou aguarelas, nos locais dos acontecimentos. Escrevia Jorge Silva, no seu blogue *Almanaque Silva*, em 21 de janeiro de 2011, acerca de uma “rubrica sobre crimes e acidentes violentos ou bizarros” (s.p.), intitulada “O fotógrafo não estava lá... Mas o desenho reconstitui...” (s.p.), no jornal vespertino *Diário Popular*:

³² Cf. <https://lucateatroluisdecamoes.pt/antonio-jorge-goncalves-explica-tudo-sobre-o-graffiti/>

³³ Ver <https://www.antoniojorgegoncalves.com/performance> [consultado em 25/09/2020].

O ilustrador [primeiro Victor Ribeiro e depois Carlos Marques] compunha a cena tomando o ponto de vista mais espetacular, com a linguagem emprestada da dinâmica narrativa da banda desenhada. Pretendendo representar uma realidade que ninguém viu, a rubrica não deixava de ser uma ficção. E um paradoxo: apesar da neutralidade do desenho, não era possível substituir a fotografia. (s.p.) [Por essa razão, Silva titula a sua publicação de “O fotógrafo não estava lá... e o ilustrador também não”.]



Figs. 41 e 42 – Ilustrações de André Carrilho do julgamento de Rui Pinto. © Instagram de André Carrilho.

Hoje, quando a gravação de imagem e som está interdita, continua a recorrer-se ao ilustrador. Tal é frequente em julgamentos e audiências em contexto judicial. As imagens produzidas em tribunal pelo ilustrador serão aquelas que, depois, serão transmitidas nos meios televisivos e nas publicações impressas. É exemplo recente disso o julgamento de Rui Pinto, criador do Football Leaks com alegada intenção de denunciar crimes de evasão fiscal – o chamado *whistleblower* (denunciante). Devido às medidas de segurança, tratando-se de uma testemunha abrangida pelo programa de proteção de testemunhas e dado o cariz do processo e dos envolvidos, só poderiam estar presentes na sala de audiências 12 jornalistas, sem qualquer possibilidade de obtenção de imagem ou som. Os restantes foram encaminhados para uma outra sala, para onde seria transmitida a sessão e onde poderiam acompanhar a mesma. Era nessa sala que se encontrava o ilustrador André Carrilho, ao serviço do canal televisivo RTP 1, a fim de ir ilustrando o decorrer dos acontecimentos da primeira audiência deste julgamento, para que, posteriormente, as imagens pudessem ser divulgadas ao público em geral, a par de

transcrições de algumas declarações das testemunhas. A este respeito, André Carrilho escreveu o seguinte texto, em publicações suas nas redes sociais Facebook e Instagram, no dia 5 de setembro de 2020, acompanhado de algumas das imagens que desenhou [Figs. 41 e 42]:

Quando o director de informação da RTP António José Teixeira me ligou há uns dias, não podia adivinhar a proposta irrecusável que ele tinha para me fazer. O julgamento de Rui Pinto ia começar na Sexta-feira, um acontecimento seguido por todo o mundo e cujas consequências certamente se estendem além-fronteiras. Mas havia um problema: na sala do tribunal não seriam permitidas câmaras ou qualquer tecnologia de registo de imagem ou som. Na sala principal só é permitido um jornalista por órgão de comunicação, sendo feita a transmissão vídeo da audiência para uma sala noutra edifício do campus da justiça, onde pode estar a assistir mais um jornalista de cada canal ou publicação. Foi aí que a RTP me colocou, e onde, a olhar para um ecrã com plano fixo da zona de testemunho do tribunal, desenhei o Rui Pinto e o Aníbal Pinto, acusados naquele que certamente será um julgamento histórico. Que eu saiba, são os únicos registos visuais das primeiras declarações de ambos. Os desenhos foram esboçados a tinta no local e acabados digitalmente em casa,

com a memória fresca. Como a sessão demorou a começar, pude aquecer a mão com uns desenhos de exterior, que não entraram no Telejornal e aqui mostro pela primeira vez.

Nas suas histórias, nas suas narrativas, os ilustradores controlam a porção de factualidade e a porção de ficcionalidade e a dose de persuasão que injetam na matéria visual concebida. “Should an illustrator create imagery to enhance content without having considered how the consumer will perceive the image’s meaning?”, pergunta Male (2019a, pp. 17-18), e indica a resposta para as reflexões de Robyn Phillips-Pendleton (2019): “Illustrators cannot change the damaging imagery of the past, but they can certainly be vehicles for change. They can influence popular culture, now and in the future, by understanding their persuasive and influential role in history” (p. 596).

No contexto português, o suplemento *Mil Folhas* do jornal *Público* foi, sob a análise de Jorge Silva (2011b), um “último fulgor da ilustração editorial nos jornais portugueses na viragem do século” (s.p.). A imprensa estava em crise e a ilustração trouxe o arrojo artístico. O suplemento *Mil Folhas* surgiu na sequência do “Leituras”. Literatura, música clássica, *jazz* e artes plásticas preenchiam as temáticas. “O seu design dependia essencialmente da ilustração, com metáforas graficamente sintéticas, com uma primeira página a pretender-se cartaz”, conta Silva (s.p.). O *designer* acrescenta ainda que não se tratava de um processo fácil em Portugal. As maquetas foram concebidas com recurso a “ilustrações-exemplo de artistas estrangeiros” (s.p.). No miolo do suplemento, a ilustração era privilegiada, desfrutava de “proporções generosas e, não raro, cobriam as duas páginas do plano” (s.p.). Eram escolhidas “técnicas pesadas como a pintura a acrílico, a simplicidade figurativa a ser redimida pela densidade e sofisticação da matéria” (s.p.). André Letria inaugura a publicação, em 5 de outubro de 2000, com uma primeira página “que, pura coincidência, mimava uma das maquetes, com ilustração pirateada de Art Spiegelman”, confessa Silva (2011b, s.p.). André Letria e Gonçalo Pena sustentaram com frequência a ilustração do projeto. Letria referiu inclusivamente, na oficina (curso de curta duração) *A Oficina de Ilustração do Mestre André*, ministrada em abril de 2021, a influência da sua formação em pintura nalguns desses trabalhos. “A ilustração sobre o Marquês de Sade e a sua prisão na Bastilha fica como expoente máximo da mistura concentrada de simplicidade conceptual e sofisticação gráfica”, relembra Silva (s.p.).

Entre as migrações do analógico para o digital e das publicações impressas para as plataformas *online*, a ilustração mantém ainda duas características que muito têm sido a sua imagem de marca: o carácter artesanal e a linguagem editorial. A viagem da ilustração pelas diferentes plataformas tecnológicas tem-lhe permitido continuar a suscitar interesse e a reinventar-se, apresentando novas propostas estéticas e de materialização, com a sua própria semântica (distinta da semântica da linguagem verbal). No campo editorial, não abdica dos seus “core attributes, shows not only the core values of editorial illustration as

a specific field within visual communication practices, but the ability of this field of practice to sustain and progress”, acrescenta Minichiello (2019, p. 277). Será sempre uma interpretação, por si só, mas incompleta, pois às palavras restará a incapacidade de explicar por completo a imagem.

Em 2001, ocorrem transformações: “as ilustrações perdem gradualmente a esquadria retangular, recortam-se sobre o branco e a tipografia ganha nitidez no contraste com o papel” (Silva, 2011b, s.p.). E os ilustradores André Carrilho, João Fazenda e Luís Lázaro juntam-se ao projeto. A ilustração ascendia em presença e qualidade nesse ano. João Fazenda produzira “uma emocionante e proveitosa série de retratos” (s.p.) para o *Mil Folhas*, cujo primeiro trabalho, sobre o escritor Anton Tchékhov, a ocupar a primeira página da edição de 08 de setembro de 2001, viria a ser premiado no concurso da Society for News Design (SND) de 2002. Alex Gozblau, Alice Geirinhas, Fernando Mateus, José Eduardo Rocha, Miguel Rocha e Paula Migalheiro foram outros ilustradores a dar nome à obra gráfica do suplemento. Alex Gozblau encerraria a empreitada de ilustrações com uma primeira página sobre William Shakespeare em 12 de janeiro de 2002, uma vez que o suplemento não conseguia apoio financeiro publicitário para suprir os custos com a ilustração. Assim sendo, a fotografia tomou-lhe o lugar até ser integrado pelo suplemento *Y*, em 2007.

2.11. Ilustração e fotografia

A história tem vindo a proporcionar vários frente a frente entre a quirografia (incluindo todas as formas de representação manual) e a fotografia (incluindo o filme e o vídeo).

Esses dois modos de conceber imagens foram alvo de cruzamento analítico e crítico por parte de Stuart Medley (2019), o qual começa por realçar o facto de existirem diversos níveis de hibridismo entre ambas. A fotógrafa eslovaca Maria Svarbova é tida como exemplo



Figs. 43, 44 e 45 – Maria Svarbova (Aria Baró), série *Forgotten* (2014) para a *Dark Beauty Magazine*. © Maria Svarbova e <https://www.dodho.com/forgotten-by-maria-svarbova/>

desse hibridismo, por meio da sua série de imagens intitulada *Forgotten* [Figs. 43, 44 e 45] para a revista *Dark Beauty Magazine* (Male, 2019b, p. 116). É, portanto, na primeira categoria que se insere a ilustração (desde a caricatura à ilustração científica e à infografia). A intervenção do professor de *design* na Edith Cowan University (2019) sublinha que a ilustração não deixa de ser devedora de uma teoria da arte e que tem um

lugar cativo na esfera da comunicação visual: “Illustration needs an art theory that places it in the context of visual communication. Illustration is different to art in its intentionality, but even celebrated practitioners struggle to fully articulate its role and effectiveness in communicating an intended message” (p. 21).

Os finais do século XIX e inícios do século XX marcam uma cisão no curso das artes visuais, em que as práticas são influenciadas pela fotografia, pelas teorias filosóficas e científicas e os meios de comunicação de massa impressos, trilhando o caminho em direção aos movimentos cubista, surrealista, futurista, impressionista e expressionista e também à proliferação dos livros, revistas e jornais, redirecionando a ilustração para algo mais distanciado das belas-artes e mais ligado à técnica baseada na prática, bem como à componente empresarial e comercial (Arisman & Heller, 2006; Male, 2007; Blaiklock, 2019), à publicidade e aos meios editoriais. O que, nos contextos europeu e americano, daria aos ilustradores uma notoriedade e exposição sem precedentes até meados do século XX, como nos casos de Norman Rockwell, J. C. Leyendecker, Jessie Willcox Smith ou Charles Dana Gibson.

Nanette Hoogslag (2019) faz nota da combinação de desenhos e fotografias por meio de xilogravura artesanal, mas com o avanço da fotografia no terreno da cultura da imagem e da reprodução massificada, a ilustração deixa de ser a escolha óbvia: “Illustration, once the default option for images in publications, became a choice” (p. 279). À fotografia reconheceu-se “the evidential and indexical representation” do sucedido, conferindo uma posição mais neutral e de carácter noticioso, enquanto a ilustração manual de autoria arriscava um enviesamento, uma “personal and deliberated representation” (p. 279), e escolhê-la indiciaria o posicionamento da publicação sobre o acontecimento ou a temática. O surgimento da fotografia não provocou o desaparecimento da ilustração, e Hoogslag (2019) realça precisamente o inverso: a ilustração fez-se presente em mais áreas, e “allowed illustration culture to become more diverse, more subjective, and more expressive” (p. 279).

De acordo com Jorge Silva (2011e), se muitos “formatos convencionais de ilustração estão em declínio, outros florescem contaminando e fundindo-se numa boa parte do design contemporâneo. Os designers regressam à ilustração, integrando-a na sua produção corrente, rebelando-se contra a frieza e previsibilidade do computador na comunicação gráfica” (s.p.). Silva justifica ainda o “retorno dos designers-ilustradores”, no início da segunda década do século XXI, com a “pertinência contemporânea do desenho nas artes plásticas e a assimilação pelo *mainstream* da *street art* e da informalidade dos seus registos gráficos” (s.p., *itálico original*). A conclusão do também ilustrador é coincidente com o que se vem verificando de forma generalizada: a ilustração teve uma disseminação viral e, simultaneamente, uma aceitação também ela universal. Aplica-se-

lhe o tão abusado termo “democratização”, porque se tornou, hoje – quer em 2011, quando Silva escrevia sobre este novo *status* da ilustração em “Back to basics” no seu blogue, como em 2022, à data da escrita destas palavras –, uma prática acessível a todos e também passível de chegar a todos, “mesmo sem o pressuposto da impressão em série” (s.p.), refere Silva.

A segunda metade do século XX foi arrebatada pela fotografia nas primeiras páginas e miolo dos jornais e revistas e na publicidade, pelas bases de dados de imagens e pelo digital, em que a ilustração só volta a ganhar fôlego nos finais do mesmo século, já nos anos 90, mundialmente e em território português. Como resposta, Derek Brazell e Jo Davies (2014), Laurence Zeegen (2005) e David Blaiklock (2019) destacam uma aposta por parte dos ilustradores na então designada narrativa visual, na experiência pessoal e numa visão própria. Os sectores da publicação, da comunicação, dos *media* digitais, do entretenimento e da criação de *software* retomam o interesse pela ilustração, pela forma como consegue cativar e envolver o público, entrando assim no que se chamaria de “new golden age of illustration” (Wigan, 2006).

Alguns projetos de ilustração partilham a estética da arte visual. As tarefas de comunicação visual nas quais a ilustração participa poderão precisamente ter um carácter mais emocional do que prático. Stuart Medley (2019) aborda a ilustração em contraponto com a fotografia e a sua relação com o real – pela captação da luz e das cores reais, do pormenor, do *mundo tal como ele é* de uma forma que exige menos intervenção da mão humana – e a objetividade, a identificação, o “estar lá” (p. 22). No entanto, os rasgos emocionais que resultam da visualização de ilustrações e a textura dos assuntos conferem uma outra prática de ver, que afronta o pragmatismo da fotografia. Medley (2019) não se coíbe em salientar esse aspecto: “Interestingly, in spite of the seemingly pragmatic nature of photography, the psychology of seeing is better reflected in the many modes of illustration” (p. 21).

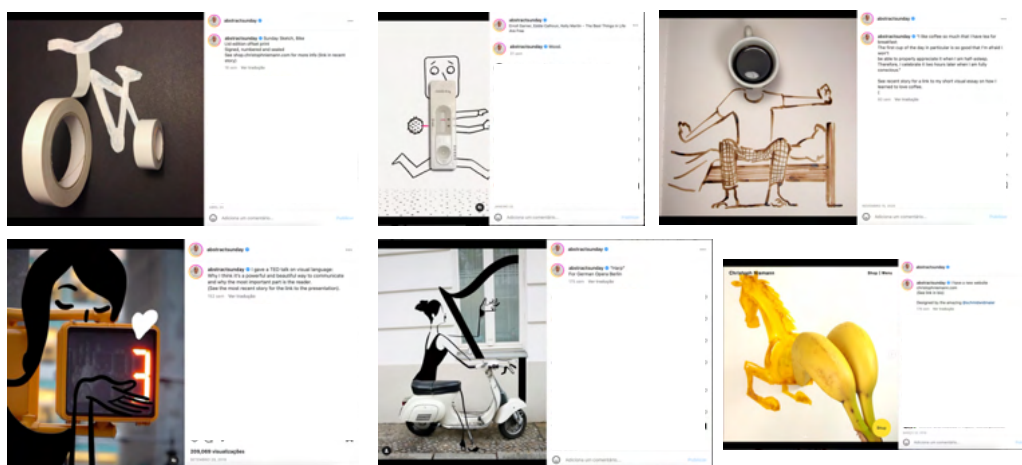
O docente de *Design*, diretor de arte e ilustrador (2019) considera que a ilustração não tem de ser necessariamente um instrumento de registo daquilo que é visível, como um sorvedor impassível que não faz caso dos acasos por entre a obviedade das temáticas, dos objetos e até das pessoas, mas sim assumir a função de tornar visível o que escapa ao olhar, socorrendo-se do vento como exemplo do contraste entre captar e representar. O vento não pode ser fotografado, apenas os seus efeitos; por outro lado, o vento pode ser representado e até personificado. Como tal, afirma que “[m]aking invisible aspects of life visible, based on schemas and metaphor, is one of the great strengths of illustration in addressing visual communication tasks” (p. 22). Se a motivação da arte fosse unicamente a representação da realidade, bastaria à fotografia desempenhá-la, e a arte resumir-se-ia à captação de imagens, como sugerem o neurocientista Vilayanur S. Ramachandran e o

filósofo William Hirstein (p. 25). Quando perante estímulos exagerados, percebe-se a sua não pertença ao mundo real; ainda assim, na ilustração, remetem o fruidor para algo:

It can be said then that sentient creatures have in their minds images which do not exist or, in some cases, cannot exist in the physical world. The special license that illustrators and artists more generally possess is to put down on paper, canvas, or screen these ‘what if’ images. (Medley, 2019, p. 25, aspas originais)

Por outro lado, a fotografia também serve como material de ilustração, contribuindo inelutavelmente para o carácter híbrido com que cada vez mais se evidenciam os álbuns ilustrados. A fotografia capta o ordinário e o extraordinário; tem o engenho de instigar mudanças sociais, de fornecer evidências científicas, de captar e transmitir humor, de provocar nostalgia e de comover (Wattenberg, 2021). A fotografia transforma os álbuns ilustrados em cápsulas do tempo, mais nítidas ou baças, mais aclaradas ou distorcidas, não depreciando a importância da sua virtude ou imperfeição que é a ilusão. A autenticidade do captado pode sempre ser ficcionada.

2.12. A onnipresença da ilustração: do quotidiano ao museu e às redes sociais

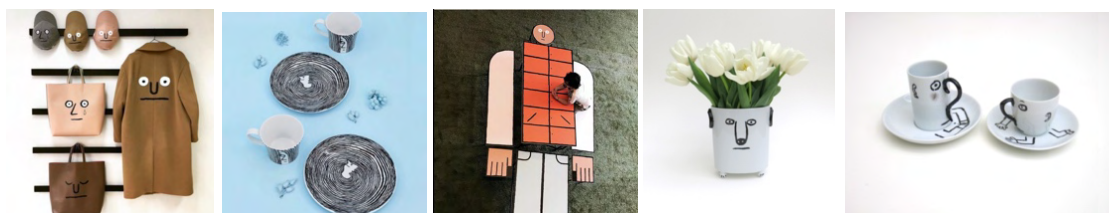


Figs. 46, 47, 48, 49, 50 e 51 – Ilustrações (do) quotidianas(no) por Christoph Niemann.
© Instagram de Christoph Niemann

A ilustração circula por entre as mãos e os olhos com uma assiduidade e quantidade nunca antes imaginada, ou, talvez, nunca antes percebida. Torna-se parte do quotidiano dos indivíduos, como acontece com os trabalhos do artista, autor³⁴ e animador alemão Christoph Niemann [Figs. 46, 47, 48, 49, 50 e 51], com os seus *gifs* animados utilizando objetos do quotidiano – como uma cafeteira, um lápis, um martelo, uma banana e toda a panóplia de objetos de utilização corriqueira e ordinária que se possa encontrar no dia a

³⁴ É assim que o criativo se apresenta no seu sítio de internet.

dia –, atraindo o fruidor para uma dimensão para além do significado pictórico fixo; com as peças de vestuário, de cozinha (pratos, copos, entre outros) e de mobiliário ilustradas pelo *designer* gráfico e ilustrador francês Jean Jullien; com os objetos de cerâmica do



Figs. 52, 53, 54, 55 e 56 – Três primeiras imagens de trabalhos de Jean Jullien. © Jean Jullien | Últimas duas imagens de trabalhos de Serge Bloch para a *Vista Alegre*. © Serge Bloch.

ilustrador francês Serge Bloch; ou com as esculturas antropomorfizadas, quer por Jullien quer por Bloch, com expressões faciais a sugerirem emoções e estados de humor [Figs. 52, 53, 54, 55 e 56]. Existe uma beleza e uma fealdade e um valor nesses objetos assumidos, generalizadamente, como triviais que, pelas suas formas, pormenores e *design*, despertam interesse e curiosidade, e instigam a imaginação por via de uma observação mais minuciosa. Melanie Reim (2019) confessa que “[o]ften, these kinds of drawings are not considered or valued as carefully as they should be” e apela a que “[d]o not dismiss a drawing” (p. 97). Ao ilustrador aconselha a não descartar um desenho sem o *reviver*, revisitá-lo ou reexaminá-lo, e se, em última instância, tiver de ser anulado, que se lance no empreendimento de um outro: “Change your viewpoint – in other words, change the storyline, even if it is a chair. Van Gogh did. *When in doubt: draw your way out of it*” (p. 97, *itálico original*). O método de um ilustrador pode ser coincidente com o de um artista.

Quando se fala de expansão em ilustração é também falar na ideia de “four-dimensionality” (Hernández, 2019, p. 125). Esse quarto andar de manifestação – esse quarto mundo – a que a ilustração tem acesso, hoje, por intermédio da animação. Atualmente, livros e exposições permitem que os desenhos saltem das margens do papel e se materializem num espaço fora daquele espaço. Na *Ilustrarte – Bienal Internacional de Ilustração para a Infância de 2016*, o ilustrador francês Serge Bloch expunha ilustrações pintadas (linhas de contorno de figuras supostamente humanas) em cubos de grandes dimensões que seriam iluminados, e também nas paredes, algumas das quais, de certa forma, interagiam com outros objetos da sala de exposição³⁵. Também o ilustrador André da Loba constrói figuras em cartão e/ou madeira tridimensionais, expondo-as, utilizando-as em palestras, ou disponibilizando-as para que as pessoas possam mexer nelas, experimentá-las e brincar com elas em cenários concebidos para o efeito, como aconteceu na Festa da Ilustração de Setúbal, em outubro de 2020.

³⁵ Ver <https://www.sergebloch.com/illustrarte-lisboa/tu32k6njcc7sl3f35e54cpjlmf71m1> [consultado em 21/09/2020].

No quotidiano ou no museu, para Sarah McConnell (2019), está bem assente que a “picture book art is about developing a language that exploits our shared propensity to classify visual information and, as a consequence, creates a dialog of sorts between artist and audience” (p. 144). Certamente, os meios e as possibilidades de divulgação propiciados pela internet e pelas redes sociais digitais desencadearam uma outra projeção, conhecimento e disseminação, bem como o comentário, o debate e a interação. Será este fenómeno sinal de uma expressão “truly democratic” (Mills, 2019, p. 504)? Acresce que a ilustração desempenhou vários papéis ao longo dos séculos, e com importância significativa: foi utilizada em cenários de ridicularização, de humor e não menos de ofensa, como forma de afronta à autoridade, ao poder instituído, às crenças e à influência do inimigo – “whatever that might be”, recorda Male (2019a, p. 17).

Capítulo 3. Ser *in-betweener*: tensões e conciliações

É a condição de *ser* e de *estar entre* que marca a tonalidade deste terceiro capítulo. Uma metáfora possível para essa condição poderá ser a de um armário, no qual os saberes se vão misturando pelo trespassar das barreiras que as próprias gavetas constituem, permitindo a contaminação artística. Um esboroamento de fronteiras – as placas de madeira, afinal mais frágeis, mais permeáveis do que se pensara, que separam as gavetas onde se acomodam os saberes – que permite indagar sobre a reprodução, a originalidade, a autenticidade e a singularidade das imagens em relações consequentes da abundância, da acumulação e do contínuo depósito de referências. O ato de interpretar, subverter ou reforçar as imagens torna-se massivo e rotineiro, por um lado, e instigador da criatividade, por outro, abrindo espaço para atos não só de registo em série, mas também únicos, efêmeros e singulares. Nenhuma imagem se torna definitiva.

A ilustração conduz-nos frequentemente a uma segunda imagem: a de mosaico ou *patchwork* de referências que lança o fruidor em viagens por outras obras, períodos históricos, contextos de criação, movimentos artísticos, estilos, reinterpretações, releituras e ressignificações. É desta forma que a intertextualidade – ou, particularizando dentro da terminologia imagética, a intericonicidade – se instaura na ilustração. Como refere Graham Allen (2000), o intertexto manifesta-se inclusivamente pela introdução de “real objects”, pelo recurso a “wallpaper, string, postage stamps, within, for example, a Cubist design”, isto é, pela “incorpora[tion of] segments of the physical world into the pictorial image only, paradoxically, to unsettle the notion of painting’s realistic representation of the world” (p. 179). Ideias estas materializadas, por exemplo, nos seguintes cinco trabalhos do ilustrador, desenhador de banda desenhada, cineasta e músico Dave McKean [Figs. 57, 58, 59, 60 e 61] por meio da combinação de fotografia, desenho e colagem digital, por exemplo.



Figs. 57, 58, 59, 60 e 61 – Em cima, à esquerda, “Digital Film” (1995), para a *Premiere magazine*; ao centro, “Animal Clocks 2” (2004), para a revista *New Science*; à direita, “Chip. Heston Blumenthal” (2008), para o livro *The Fat Duck Cookbook*. Em baixo, à esquerda, “Heston Blumenthal” (2013), para o livro *Historic Heston*; e, à direita, “Kids on Drugs” (1999), para a *Penthouse magazine*. © Dave McKean.

Irremediavelmente ligado ao conceito de intertextualidade está o de intermedialidade, que se estabelece entre meios, entre artes e nas inter-relações espaciotemporais. A intermedialidade estrela no campo dos estudos dos *media*, muito devedor dos meios de comunicação de massa (*i.e.*, imprensa, rádio, televisão, redes sociais digitais) e em processos de produção, distribuição e receção de objetos culturais, mas também nos estudos interartes. Camilla Figueiredo (2016), na sua tese de doutoramento intitulada *Em busca da experiência expandida: revisitando a adaptação por meio da franquia transmidiática*, salienta, ainda, o seu contributo no âmbito dos processos híbridos: “[...] fornece ferramentas para trabalhar não somente com as mídias individuais, mas também com as configurações híbridas intrínsecas às mídias, nas quais elementos verbais, visuais, auditivos, cinéticos e performativos agem conjuntamente, estabelecendo formas mistas” (p. 19).

Estas práticas intermediais não são emanções da segunda metade do século XX, como se confirmará; a sua existência é longa, embora os conceitos que as concretizam no campo da investigação sejam mais jovens e em franco desenvolvimento desde então. A pulsão dos artistas é a de ultrapassar os limites em que os meios se foram definindo ou foram sendo definidos e de furar, revolver, testar e fundir as fronteiras da convencionalidade de diversas áreas artísticas com meios que, até ao momento, não eram classificados ou catalogados como formas de arte, como a ilustração digital, a projeção de vídeo – e em vários casos a combinação sincrónica destas duas primeiras –, a colagem, a cerâmica, o plástico, entre outros. Pode dizer-se que essa categorização estanque e hierárquica vem perdendo força. Afinal, o que não é intertextual, intericónico ou intermedial? Estes aspectos intermediais posicionam a ilustração em hiatos entre várias disciplinas; igualmente, essa manifestação artística aproveita a própria diversidade académica e técnica dos seus criadores, por exemplo, e com isso *transgride* fronteiras e barreiras. Como se percebe, o traçado fronteiriço das artes e dos meios é oscilante e mutante, compatível com o carácter híbrido que sobrevém e com a capacidade de articulação que promove.

A narrativa transmediática vem, por outro lado, fomentar uma teia de ligações e um diálogo ininterrupto, interdisciplinar e, inclusivamente, transdisciplinar, como se verá. É esta taxonomia sustentada nos prefixos *intra-*, *inter-* e *trans-* que permite refletir sobre as novas formas em que a ilustração acontece. O digital, a *performance*, a dramatização, o som, a animação e a construção de narrativas que se desenvolvem em diferentes meios permitem-lhe viver uma (r)evolução. São várias as disciplinas implicadas, e com elas rememora, re-historia, cria memória, e produz conteúdo para formar a identidade da ilustração e a identidade da própria ilustração portuguesa, a qual sofre uma mudança na sua história a partir dos anos 90.

A ilustração tem simultaneamente um carácter plural e singular. A característica multifuncional, “all-in-one”, da ilustração contribui para que um outro conceito – mais apropriado – se equacione: o de expressão artística *multiestilística*. O foco não está apenas no formato convencional, associado à literatura – onde a ilustração tem conquistado cada vez mais espaço nas páginas do livro –, mas também na sua exploração em outros *media* – seja na animação, seja nas atividades performáticas, na produção de objetos quotidianos, em produtos decorativos, em instalações, entre muitos outros.

Nesse sentido, dada a identificação de elementos intertextuais, intermediais e transmediais, algumas questões são levantadas neste capítulo. Em primeiro lugar, sobre a influência desses conceitos na produção atual de ilustração, de como a ilustração se tem evidenciado como disciplina, mantendo o diálogo com outras artes, e de como isso pode ser um reflexo da contemporaneidade e, particularmente, da arte contemporânea, enquadrada no contexto português. O par imagem-palavra não pode ser retirado da equação, bem como a ressignificação do próprio termo “texto”, nem o próprio estatuto de ilustração, dadas as (re)configurações que tem sofrido. Importa ainda enfatizar, além do material, a identidade conceptual, artística e cultural e, como tal, o seu contributo para a preservação da memória, a problematização do presente e a projeção do futuro.

A ilustração apresenta-se como algo mais do que a representação de estados físicos, estritamente objetiva, ela mostra-se como uma questão de subjetividade e abstração que materiais, técnicas e suportes físicos podem criar juntos. O que começa por ser equacionado como um tríptico conceptual – intertextualidade, intermedialidade e transmedialidade – desdobra-se em muitos outros conceitos: de Mikhail Bakhtin a Irina O. Rajewsky, de Henry Jenkins a Basarab Nicolescu, do intertexto à transmemória, procura-se encontrar marcas destes fenómenos na ilustração, fazendo prova de que essas relações múltiplas e diversas têm uma expressão muito intensa no século XXI, bem como na prática da ilustração portuguesa desta primeira vintena.

3.1. Ilustração dialógica e intertexto

A ilustração tem sido um meio privilegiado para o estudo do relacionamento entre palavra e imagem e da ligação entre visual e verbal. Em alguns trabalhos, a palavra surge ela própria como imagem, como é o caso, no contexto nacional, do modernista José de Almada Negreiros, que, na sua versatilidade artística, realizou inúmeras ilustrações, e da artista conceptual Helena Almeida, que alia palavra e *performance* fotográfica. Também o ilustrador e cartunista Nuno Saraiva se serve frequentemente das palavras para as tornar imagens. A sua leitura da palavra torna-se plástica. Ademais, a crescente diversidade de suportes e materiais veio também desafiar a semiótica e a estética inerentes ao trabalho

dos criativos e às obras resultantes, por um lado, pelo sentido conotativo de ilustração e, por outro, pelas suas funções no âmbito de uma conceção poliédrica da mesma.

Milton Glaser (2001) quando confrontado com a questão: “Doesn’t all art play on previous ideas?”, responde o seguinte:

Of course. I wasn’t saying that collage is not an imaginative approach. After all, since Max Ernst and Kurt Schwitters invented collage, it has been a fundamental tool of artists. In fact, it is hard to understand how we lived without it. The work we see now tends to be recontextualized. The process has changed.” (pp. 10-11)

Dá-se, assim, início a uma investigação sobre as possibilidades visuais que a intertextualidade pode oferecer à prática da ilustração e ao aclaramento da essência e das particularidades da mesma. Parte-se da previsibilidade dos textos visuais preexistentes indo em busca da imprevisibilidade da sua reutilização pela ilustração.

3.1.1. A importância da intertextualidade na ilustração

A intertextualidade estreita relações políticas, sociais, culturais, artísticas, entre outras, entre elementos não necessariamente novos e novos contextos. Do seu envolvimento resultam mediações, alterações, associações, subtrações e acrescentos entre textos – sejam estes palavras e/ou imagens. Como exemplo, poder-se-á identificar a ilustração do português André Carrilho que, de uma forma mais ou menos explícita, recorre à antropomorfização de elementos inanimados, neste caso servindo-se da referência irónica e sarcástica à Estátua da Liberdade usando chapéus brancos típicos dos Ku Klux Klan, para metaforizar o tiroteio de Charlottesville [Fig. 62].



Fig. 62 – André Carrilho (2016). Ilustração para o *Diário de Notícias* de março de 2016 © Instagram de André Carrilho [12/08/2017].

A ligação complementar e de parceria da intertextualidade com a intermedialidade é já proeminente, em muitos casos funcionando como *dispositivos* emparelhados. A investigação no domínio intertextual tem conhecido mais produção nos campos literário, das artes plásticas, da música e do cinema – dentro de cada um e na relação de uns com os outros. É extensa a possibilidade de estudo e de aplicabilidade da intertextualidade. Contam-se já estudos de ilustração na poesia de Herberto Helder, como a tese de doutoramento *Os passos em volta de Herberto Helder: a ilustração enquanto arte onírica* (2012), de Mariana Silveira Viana, ou na obra de Manuel António Pina, como o artigo *A relação entre literatura e ilustração em História do Capuchinho Vermelho Contada a Crianças e Nem por Isso*, de Manuel António Pina (2019), por Catarina Gomes;

estudos que observam a relação entre ilustração e texto verbal no álbum ilustrado para crianças, ou no âmbito da publicidade, como alguns exemplos.

À semelhança da palavra, a imagem apresenta-se também como espaço multidimensional, sustentado, por vezes, pela intenção de tornar presentes as três dimensões temporais: passado, presente e futuro. Se estratégica ou inevitavelmente, o conceito de intertextualidade contribui para alcançar essa relação. Fala-se de imagens artísticas e simbólicas, nas quais os objetos se convertem em signos (Vološinov, 1973 [1929]). Defronta-se um limbo entre uma reflexão mais enfática da forma ou dos significados de acordo com o que a obra sugira, em que “‘things,’ as content, offer all the ‘meaning,’ and ‘word’ or language, as form, do the carrying job, like some delivery service that doesn’t much care what is in the packages”, afirma Wayne C. Booth na introdução à obra *Problems of Dostoevsky’s poetics*, de Mikhail Bakhtin (1999 [1963], p. xvi).

Uma outra perspectiva é ainda sugerida como tentativa de trazer a arte a um patamar alcançável, equitativo, abordando-a como qualquer outro objeto do mundo, ou seja, “works of art are, like everything else that really exists, analyzable as both form and matter, but *qua* existing things they exhibit an identity of the two; what the matter has become *is* this shaped thing” (Bakhtin, 1999 [1963], p. xvi, *itálico original*), estabilizando na ideia e simultaneamente no questionamento sobre uma certa utilidade da linguagem a aplicar sobre determinado aspecto – seja a história, o enredo, entre outro – para os leitores, espectadores, críticos e artistas. Mikhail Bakhtin reconheceu precisamente a componente dual do signo no campo da arte – especificando, no caso deste autor, o seu enfoque no discurso e na literatura –, onde forma e conteúdo coexistem e dão existência um ao outro, isto é, todo o conteúdo tem uma forma e esta forma tem existência porque o conteúdo a justifica, tornando-se a *forma* e o *conteúdo* num só. Raciocínio que parece servir tanto a arte no geral como a ilustração, colocando-as num mesmo patamar.

A intertextualidade nasce, conceptualmente, ligada à arte da literatura – nomeadamente ao romance –, através dos escritos de Mikhail Bakhtin e de Julia Kristeva.



Fig.63 – Aitch, *Aitch’s Veggiefruit Alphabet* (2015). © Aitch

Porém, os teóricos apercebem-se da adequação do conceito a outras artes. Por vezes, o texto ilustrado é outra imagem, um objeto, um ser vivo, uma realidade anterior, cuja ilustração “diz a mesma coisa pela primeira vez”, conclui o investigador Pedro Vieira Moura (2010). A relação binária entre palavra e imagem faz-se nos dois sentidos. As relações complexificam-se tal como os *media* se vão complexificando. O livro *Veggie Fruit Alphabet* (2015), da ilustradora romena Aitch, [Fig. 63]

prestigiou, assim, a natureza ao fazer acompanhar cada letra do alfabeto de um fruto ou vegetal, sendo essa letra a inicial do seu respectivo nome. Entre o pedagógico e o lúdico, o tradicional abecedário é reinventado, estabelecendo uma ligação entre as formas da fruta ou do vegetal e o corpo feminino, privilegiando a diversidade da natureza: não só dos alimentos como do próprio corpo humano.

Se a comunicação se altera, ou se se é confrontado com uma nova forma de comunicar,



Fig. 64 – Ilustração de Anna e Elena Balbusso para o livro *Among the Thorns* (2014). © Alan Male (2019b)

surtem novos discursos, ou estes alteram-se, bem como as formas de os transmitir, o que conseqüentemente se reflete na produção de significados: “[...] a new meaning given to the old forms” (Bakhtin, 1984 [1965], p. 16). Trata-se da interpretação de ocorrências passadas, de discurso passado, a partir de uma abordagem presente. Portanto, imagens pertencentes a diferentes expressões artísticas, de que a ilustração não é exceção, podem relacionar-se dialogicamente. O diálogo não é um estado exclusivo da palavra, como se vem percebendo. Por exemplo, as irmãs gêmeas italianas Anna e Elena Balbusso [Fig. 64] que ilustraram o livro *Among the Thorns*, de Veronica Schanoes, publicado pela Tor.com em 2014, numa das suas ilustrações, fazem referências visuais aos frescos de Giusto de Menabuoi (1320-1391) e a pinturas de Pisanello (1395-1455), Vincenzo Foppa (1430-1515) e Leonardo da Vinci (1452-1519), enquanto a arquitetura é inspirada nas cidades do Norte da Europa. Já o inglês Scott Balmer [Fig. 65] concebera duas ilustrações como tributo ao filme *Pan’s Labyrinth*, de Guillermo del Toro (Male, 2019b, p. 195).

No seu ensaio “Discourse in the novel”, originalmente escrito entre 1934-1935, Mikhail Bakhtin (1981a [1934-1935]) explica em que consiste o diálogo, essa experiência de troca de linguagens e vozes, que contribuiu para que hoje se pudesse igualmente falar em diálogo interartes:

Heteroglossia [...] is *another’s speech in another’s language*, serving to express authorial intentions but in a refracted way. Such speech constitutes a special type of *double-voiced discourse*. It serves two speakers at the same time and expresses simultaneously two different intentions: the direct intention of the character who is speaking, and the refracted intention of the author. In such discourse there are two voices, two meanings and two expressions. And all the while these two voices are dialogically interrelated, they – as it were – know about each other (just as two exchanges in a dialogue know of each other and are structured in this mutual knowledge of each other); it is as if they actually hold a conversation with each other. (p. 324, *italico original*)



Fig. 65 – Scott Balmer, ilustração em tributo a *Pan’s Labyrinth* (s/d). © Alan Male (2019b)

Para falar de intertextualidade em ilustração, tal como em qualquer outra arte não verbal, importa-se um discurso mais estreito com a literatura e a linguística (Gamer, 2013). Esta é ainda uma base de suporte para o entendimento da prática artística, a partir da qual se vai definindo paulatinamente uma taxonomia própria. Questiona-se, pois, qual o contributo desta explanação teórica para a ilustração. E a resposta faz-se chegar precisamente pela intenção de introduzir os conceitos de diálogo e fronteira que serão constantes e fundamentais na tentativa de clarificar (um)a definição de ilustração e o(s) seu *lugar(es)* na cultura, mais concretamente na vertente artística.

Em entrevista, no ano de 1970, Bakhtin afirma que “[...] the artwork extends its roots into the distant past. Great literary works are prepared for by centuries... In the process of



Figs. 66 e 67 – Emmanuelle Bastien, *Capuchinho Vermelho Operação I* (s/d), à esquerda; *Capuchinho Vermelho Operação III* (s/d), à direita. Carimbos. © Catálogo Ilustrarte 2016

their posthumous life they are enriched with new meanings, new significance” (como citado em Morris, 2003, p. 19). Arrisca-se aqui dizer que Bakhtin enganara-se quanto a referir apenas o que chama de “as grandes obras”, talvez fruto do seu tempo. Hoje, as obras têm, de alguma forma,

uma longa preparação, repetida ao longo do tempo nas mais diversas formas, adaptadas aos sucessivos novos contextos. Veja-se o secular conto do *Capuchinho Vermelho*.

Na Ilustrarte – Bienal Internacional de Ilustração para a Infância de 2016, a ilustradora francesa Emmanuelle Bastien (re)conta e (re)interpreta a história por meio de imagens geometrizadas, procedimento no qual a utilização da técnica de carimbos auxilia fortemente [Figs. 66 e 67]. A construção da sua narrativa visual é surpreendente, pois as suas ilustrações foram concebidas como se se estivesse a solucionar uma equação matemática. O final é inusitado e o resultado da dita equação é o seguinte: o lobo cospe fogo e o Capuchinho Vermelho soluciona o perigo com o que aparenta ser uma mangueira. Por outro lado, a interpretação do mesmo conto pela espanhola Sandra Rilova, também em exposição na Ilustrarte de 2016, apresenta um ambiente menos cómico ou irónico, mas muito mais negro, pesado e,



Fig. 68 – Sandra Rilova, *Curiosa II* (s/d). Técnica mista. © Catálogo Ilustrarte 2016

inclusivamente, subentendendo uma vertente muito mais violenta, física e emocionalmente. Na primeira ilustração *Curiosa I*, o lobo surge agigantado defronte de um minúsculo Capuchinho Vermelho, o qual, na ilustração *Curiosa II* [Fig. 68], se vê deitado no chão. Da figura veem-se apenas as pernas e umas cuecas vermelhas vestidas – o apontamento pictórico identificativo da personagem – iluminadas numa espécie de

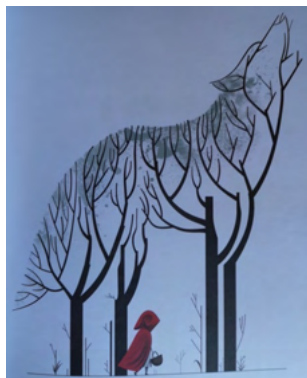


Fig. 69 – Cristiano Salgado, *Capuchinho Vermelho*, ilustração para a *Creative Quarterly*, n.º 43, (2016). Adobe Photoshop e Freehand. © Catálogo Ilustração Portuguesa 2016

clareira, rodeada por uma alcateia infindável e por duas figuras humanas a observá-la. Todos estes elementos carregam a imagem de negrume, de medo e de terror, onde só olhos e dentes prontos a atacar se vislumbram. Nestas ilustrações em técnica mista, (pres)sente-se a ocorrência de um acontecimento muito violento, metaforizando a violação ou a morte. O português Cristiano Salgado fizera também a sua interpretação, em 2016, para a revista *Creative Quarterly: The Journal of Art and Design*, utilizando o Adobe Photoshop e o Freehand [Fig. 69]. Na sua ilustração, Capuchinho Vermelho caminha por uma floresta com a forma do temido “lobo mau”, formulando ideias de misticismo e suspense.

A máxima “[a]rt does not stop being art” (Bakhtin & Medvedev, 1991 [1928], p. 30) era justificada pela relação entre o criador e o destinatário que ratificava essa qualidade de ser arte como fator diferenciador entre ser arte e ser meramente um “artefacto” material ou um “exercício linguístico”. A classificação de algo como obra de arte dependia de esse algo possuir um indiscutível valor de comunicação: “Everything in the material of a work of art that cannot be drawn into the communication between creator and contemplator, that cannot become the ‘medium,’ the means of their communication, cannot be the recipient of artistic value, either” (Vološinov, 1976 [1927], p. 97, aspas originais). Neste sentido, ao percorrer as ilustrações da espanhola Teresa Bellón divulgadas na sua página de Instagram – nomeadamente ilustrações que parodiam obras de pintores consagrados –, percebe-se não só esse valor comunicante defendido por Valentin Vološinov, mas também um outro propósito: não o de reabilitar significados, mas o de se alienar dos significados originais daquelas obras, comunicando aos destinatários das suas ilustrações outras perspetivas sobre algo já conhecido noutra formato.

O estilo de Bellón é propositadamente (e diametralmente) oposto ao do original: a simplificação da figura humana, a geometrização dos corpos animados e inanimados, os olhos amendoados, os rostos arredondados, a textura vagante pelos claros e escuros e as cores garridas na planura do desenho conjugam-se na sua reinterpretação de quadros do Museu do Prado. Bellón ficara encarregada de criar um mapa/guia das secções de

exposição ao abrigo do programa Plano Familiar del Museo del Prado. Esclarece a ilustradora na publicação do dia 07 de agosto de 2019:

Hola amigos de los museos y los niños! A partir de ahora, cuando vayáis al Museo del Prado, podréis encontrar un mapa ilustrado lleno de actividades para niños, papás y todo el que disfrute con el arte. Yo he tenido el placer de hacer las ilustraciones y estoy muy contenta de haber podido participar en este proyecto. Gracias al Departamento de Educación del @museoprado. (Béllon, Instagram)

Na reflexão sobre a comunicação estética nas recriações de obras de arte, o termo intertextualidade vem nomear esse processo. Conceptualizado, primeiramente, por Julia Kristeva – filósofa, escritora, crítica literária, psicanalista e feminista búlgaro-francesa –, na década de 60, o conceito de intertextualidade é definido como a “transposition of one (or several) sign-system(s) into another” (Kristeva, 1986, p. 111). Ou seja, qualquer prática cultural, e, para o que aqui importa destacar, artística e especificamente ilustrativa – em suma, qualquer prática significativa – é contaminada por outra. A ilustração *I have a dream*, da ilustradora Cristina Sampaio, para a publicação *Cartooning for Peace*, em setembro de 2015, foi nitidamente inspirada no póster não oficial criado pelo artista Shepard Fairey para a campanha presidencial de 2008 de Barack Obama. Sampaio utiliza uma paleta de cores muito similar: vermelho, bege e dois tons de azul (um mais claro e outro mais escuro).

Sampaio recorre não só a uma figura histórica do movimento dos direitos civis nas décadas de 1950 e 1960, Martin Luther King Jr., como também a uma imagem mais recente, de Obama, de 2008, da mesma etnia de King, e com uma mensagem, em parte, comum e partilhada. A ilustradora vem, assim, dar continuidade a uma linha de inspiração relacionada com o Realismo Social, muito direcionado para as condições sociopolíticas da classe operária, e que inspirou Fairey. A originalidade e singularidade de Fairey junta-se à de artistas contemporâneos que fazem a rutura com as fórmulas patrióticas clichê de representação de candidatos políticos, em relação à paleta de cores, ao estilo, à mensagem e ao tom a transmitir (Heller, 2008, s.p.). Veja-se os pósteres criados por Ben Shahn, de 1968, para Eugene McCarthy; de Andy Warhol, de 1972, para Richard Nixon, num estilo impressionista e irónico; na campanha de 1984, a candidata Geraldine Ferraro foi representada como a Senhora Liberdade (Lady Liberty) a partir da paródia da famosa pintura de Eugène Delacroix, *La Liberté guidant le peuple* (1830); em 1996, na campanha de reeleição de Bill Clinton e Al Gore, Peter Max aplicou um estilo pós-psicadélico (s.p.).

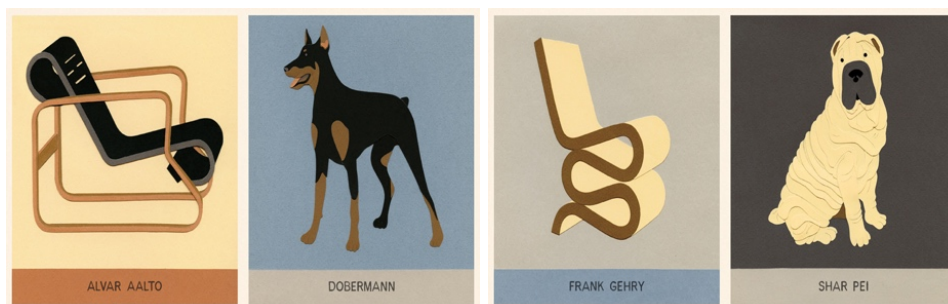
Foi nos estudos de Mikhail Bakhtin, combinando-os com os de Ferdinand de Saussure, que Julia Kristeva se apoiou para adicionar os contextos sociais (lugares, registos e enunciações), situando o signo do ponto de vista relacional e cultural, em sociedade, e não isolado, molecular e unitário. Em cada permuta de textos, há que considerar o peso

histórico de cada elemento, “in the space of a given text, several utterances, taken from other texts, intersect and neutralize one another” (Kristeva, 1980a [1966-67], p. 36), como se comprova pelo exemplo da ilustração de Pedro Brito intitulada *Selfie Revolution*, de 2015, para a editora Arranha-Céus [Fig. 70]. Por meio de técnica mista, tinta-da-china sobre papel e pintura digital, Brito relembra a estética dos cartazes de propaganda soviética, encontrando-se semelhanças na tipografia, nas cores vividas e no posicionamento das figuras humanas. Em *Selfie Revolution*, observa-se uma proximidade com a ditadura cega dos dispositivos móveis – *smartphones* – e da imagem, e consequentemente, poder-se-á equacionar, a ditadura das redes sociais digitais sobre os seus próprios utilizadores. Num outro contexto, durante a primeira metade do século XX, a censura onnipresente, a persuasão e a manipulação de massas tornaram-se práticas severas da propaganda comunista na União Soviética, baseada na ideologia marxista-leninista, a partir da qual se promovia o controlo dos cidadãos. Assim sendo, seja na literatura ou nas artes visuais, as palavras e as imagens são fruto de um mosaico de citações, de absorções, de transformações e da presença constante de referências anteriores ou contemporâneas das linguagens culturais pelo ato da sua reprodutibilidade.



Fig. 70 – Pedro Brito, *Selfie Revolution*, ilustração para a Arranha-Céus (2015). Tinta-da-china s/ papel, pintura digital. © Catálogo Ilustração Portuguesa 2016

Em ilustração, pode dizer-se que existe também, à semelhança da literatura, uma intersecção de textos, um diálogo que produzirá uma multiplicidade de significados, nos *textos visuais* produzidos pelo ilustrador-autor, pelas próprias personagens, pela leitura do fruidor e pelos vários contextos implicados, anteriores e contemporâneos, inclusivamente os extemporâneos. O conceito de intertextualidade de Kristeva veio substituir o conceito de intersubjetividade e comunicação de Bakhtin. A diferença do dialogismo de Bakhtin para a intertextualidade de Kristeva é que Bakhtin centra-se mais na relação da palavra em si com as influências que a própria carrega, enquanto Kristeva alarga o âmbito relacional da mesma. Na perspetiva de Kristeva (1980b), o dialogismo situa-se na “language as a correlation of texts” (p. 89). Portanto, se se herda influências no tipo de traço utilizado ou na aplicação de cor, também existe uma história de influências mais ou menos consciente na criação do desenho como um todo, na composição da ilustração, onde cabe uma vasta série de referências acumuladas.



Figs. 71 e 72 – Cristina Amodeo, *Aalto – Dobermann* (2015), colagem, à esquerda; *Gehry – Shar pei* (2015), colagem, à direita. Ambos para *Dogs and Chairs*, da Thames & Hudson. © Cristina Amodeo

Aalto – Dobermann e *Gehry – Shar pei* da ilustradora Cristina Amodeo são dois exemplos de como uma ilustração engloba *textos visuais* preexistentes da arquitetura, do *design* e do mundo animal [Figs. 71 e 72]. *Aalto – Dobermann* é um díptico em que, à esquerda, está uma cadeira que assume as cores e as influências da forma do cão de raça Dobermann representado à direita e, simultaneamente, uma aproximação à estética orgânica do *design* de Aalto. O mesmo acontece com o díptico *Gehry – Shar pei*. A cadeira foi criada exatamente com a mesma cor do cão de raça Shar pei e assume as formas ondulantes do animal e também do estilo imprevisível e irreverente de Ghery. Acrescenta-se que as cadeiras parecem incorporar também algo das personalidades dos animais, podendo sugerir-se um certo animismo, e conseqüentemente uma situação inusitada e paródica. As ilustrações *Aalto – Dobermann* e *Gehry – Shar pei* (as cadeiras), concebidas pela técnica de colagem, são, pois, criadas a partir de uma miscelânea de códigos que resulta de dinâmicas de hipertextualidade, definida por Gérard Genette (1982) como “toute relation unissant un texte B (que j’appellerai *hypertexte*) à un texte antérieur A (que j’appellerai *hypotexte*)” (p. 18). Neste caso, os estilos dos arquitetos Alvar Aalto e Frank Ghery são os textos precedentes, e as ilustrações dos animais-*textos-visuais* os contemporâneos, os “texto[s] B”.

Além da paródia, a intertextualidade permite também explorar o *pastiche*, a alusão, a citação, a homenagem, a metáfora, a metonímia, a ironia, a sátira, o decalque, bem como estereótipos e clichês, entre outros, os quais contribuem para somar e sobrepor camadas de significados prontos a serem escavados. Algumas destas figuras estilísticas serão reavivadas em capítulo posterior, no qual se pensará a ilustração a partir do conceito de estilo, a fim de dar resposta aos significados que a utilização de algumas delas, por parte de Catarina Sobral e Ana Aragão, produz. A verdade é que os exemplos acumulam-se, sucedem-se, multiplicam-se e disseminam-se porque estão igualmente acumulados séculos de passado criador e de produção artística, extensível a todas as áreas da vivência humana. É o caso da reinterpretação de Bellón do quadro *La família de Carlos IV*, de Francisco de Goya, acrescentando na legenda da publicação da sua ilustração no

Instagram, em 11 de junho de 2019: “Incluso en el cuadro de Goya ‘La familia de Carlos IV’, los niños son niños...” (aspas originais) [Figs. 73 e 74].

As posturas hirtas e o comportamento irrepreensível de todos os elementos da família



Figs. 73 e 74 – Teresa Bellón, reinterpretação, à esquerda, do quadro *La familia de Carlos IV*, de Goya, à direita (2019).
© Instagram de Teresa Bellón

que está a ser retratada são decompostos pela ilustradora ao fazer uma das crianças sair da pose e apresentar-se de cavalo de madeira entre as pernas a brincar, originando semblantes de reprovação por parte dos adultos em primeiro plano, cuja rigidez é desfeita, enfatizados pelos traços de

admiração em torno da cabeça de um elemento masculino. Neste sentido, na dinâmica de hipertexto e hipotexto (ou, antes, *hiperimagem* e *hipoimagem*), Bélión cria um fio condutor pela história da arte musealizada no Museu do Prado por via da ilustração. Pelo recurso à intertextualidade, gera-se continuidade e, de certa forma, valoriza-se o original, e em contrapartida a própria ilustração, como acontece com a intervenção de Teresa Bellón, a convite do Departamento de Educação do Museu do Prado, por exemplo.

A ilustração tem, assim, a capacidade de reconstruir, reinterpretando, assuntos relacionados com a história da humanidade. Ou seja, “[t]he ability to give resurrection and life to the past through the discipline of illustration will be forever in demand”, diz Alan Male (2019b, p. 161), dando o exemplo da série de ilustrações intitulada *Junko’s Story: Surviving Hiroshima’s Atomic Bomb*, de Nancy Liang, criada no âmbito do septuagésimo aniversário daquele acontecimento, em 2015. As ilustrações recriam acontecimentos de forte pendor emotivo, com pormenor, comentário e de cariz expositivo, inspirando-se no testemunho de Junko Morimoto, um sobrevivente da explosão da bomba.

Se o passado prende, o passado liberta a repensá-lo também. Sistemas de codificação e convenções, inclusivamente tradições, das mais variadas formas de arte e de cultura, do mais particular para o geral, influem na construção do significado de uma obra, seja literária ou não-literária. Nesta rede de relações inter cruzadas torna-se difícil obter um significado independente. Foi o que se chamou – e ainda chama – de intertextual.

Na opinião de Allen (2000), a intertextualidade tornou-se “one of the most commonly used and misused terms in contemporary critical vocabulary” (p. 1). À amplitude do uso juntou-se a amplificação e variedade da definição, que Allen (2000) considera ter-se tornado num termo “undertermined in meaning and overdetermined in figuration” (p. 2). O objetivo era “to disrupt notions of stable meaning and objective interpretation” (p. 3). A

teoria intertextual de Roland Barthes (1971) visava apontar o papel do autor, mas também do leitor como intervenientes responsáveis ativos na produção e interpretação do significado – que não se esgota num único significado, abrindo-se, pelo contrário, a novas relações textuais com múltiplos significados. O público, ao descobrir as correspondências culturais, efetiva o seu papel de *participante* na ação intertextual. O termo, enquanto conceito, pode ser recente, todavia, o seu rasto histórico e cultural é longo. Quanto à pintura contemporânea, por exemplo, Allen (2000) diz que esta “seems constantly to rely on recognizable images from past classic paintings” (p. 5). E acrescenta o seguinte sobre este tópico:

In the Postmodern epoch, theorists often claim, it is not possible any longer to speak of originality or the uniqueness of the artistic object, be it a painting or a novel, since every artistic object is so clearly assembled from bits and pieces of already existent art. Intertextuality, as a term, stands at the centre of such contemporary conceptions of art and cultural production generally. (pp. 5-6)

A ilustração *The Connoisseur* (1961) [Fig. 75], de Norman Rockwell, para a primeira página do *The Saturday Evening Post* (da edição de 13 de janeiro de 1962), confirma a teoria de Barthes de que todo o texto é um “l’entre-texte d’un autre texte”, no qual se adianta que será infrutífero tentar encontrar a origem de uma obra: procurar “les ‘sources’, les ‘influences’ d’une œuvre, c’est satisfaire au mythe de la filiation: les citations dont est fait un texte sont anonymes, irrepérables, et cependant *déjà lues*: ce sont des citations sans guillemets” (Barthes, 1971, s.p., *itálico e aspas* originais). Neste sentido, a autoria é uma sucessão natural de autorias, seja em que

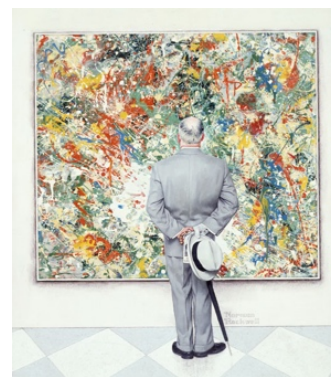


Fig. 75 – Norman Rockwell, *The Connoisseur* (1961). © Norman Rockwell Museum.

expressão artística for, o que alimenta intermináveis discussões sobre originalidade, singularidade e o ser-se único. Além disso, ao poder de quem cria junta-se a independência interpretativa do leitor-espectador-contemplador-fruidor. O resultado é um novo paradigma de criação de significado em rede, em interação, mais do que uma dinâmica de disputa de poderes ou de preponderância sobre a propriedade de quem tem mais ou menos direitos sobre o significado, se o autor ou o *leitor*.

O objetivo de Rockwell, por exemplo, é “[a]ddressing notions of the ‘high’ and ‘low’ in art” e “inspires our consideration of what the gentleman’s reaction to the abstract painting might be. The convincing ‘quotation’ of Pollock’s technique gave Rockwell the opportunity to utilize abstraction while remaining inside his comfort zone” (Plunkett, 2019, p. 406, *aspas originais*). Portanto, autor e fruidor carregam as suas idiossincrasias, singularidades, expectativas, experiências prévias, perspectivas e interesses, o que contribui para uma visão diversificada e holística. Como desafio provocador, poder-se-á dizer, num

sentido integrador e não segregador ou de destituição de prestígio ou autoridade, que o autor não morreu; é, antes, constantemente reencarnado, cujo dom é democratizado pelas interpretações singulares de quem analisa a obra. Um texto é, portanto, de acordo com Barthes (1984):

[...] un espace à dimensions multiples, où se marient et se contestant des écritures variées, dont aucune n'est originelle: le texte est un tissu de citations, issues des mille foyers de la culture. [...] le écrivain ne peut qu'imiter un geste toujours antérieur, jamais original; son seul pouvoir est de mêler les écritures, de les contrarier les unes par les autres, de façon à ne jamais prendre appui sur l'une d'elles; voudrait-il *s'exprimer*, du moins devrait-il savoir que la "chose" intérieure qu'il a la prétention de "traduire", n'est elle-même qu'un dictionnaire tout composé, dont les mots ne peuvent s'expliquer qu'à travers d'autres mots, et ceci indéfiniment [...]. (p. 65, itálico e aspas originais)

Tal como a palavra, a imagem é ponte, é território, é um ato a dois ou vários, de frente e verso (ou reverso) como ação recíproca entre quem cria e quem interpreta e usufrui, de quem dirige a quem é dirigido. Os discursos, sejam verbais ou visuais, são dialógicos e o seu significado está dependente de algo que já foi dito, escrito, falado ou feito, e também mais centrado no indivíduo, e, posteriormente, de como isso será recebido pelo recetor, que pode ser individual ou coletivo.

Se o quadro *La Gioconda* (1503), de Leonardo da Vinci, já é reconhecido entre milhões de pessoas, inclusivamente de grupos sociais menos favorecidos; se réplicas de *Fontaine* (1917), de Marcel Duchamp, ou de *Marilyn Diptych* (1962), de Andy Warhol, estão espalhadas pelos mais variados estabelecimentos comerciais; se os *graffiti* de Banksy são admirados – pelos mais diferentes motivos, seja a originalidade ou a repulsa – por milhões de pessoas; se as ilustrações da portuguesa Lara Luís chegaram a ser plagiadas pela marca internacional *Shein*, poder-se-á concluir que, tal como a palavra, o *medium* imagem não é estático, mas móvel. Pode ser moldado, é volúvel e virulento, transmitido para uma ou para várias pessoas, transita de pessoa para pessoa uma e outra vez, entre contextos, comunidades e gerações, naquilo que se pode designar de interação dialógica.

A absorção visual torna-se tão veloz ou mais do que a verbal. Basta pensar no *scroll* feito nas redes sociais digitais, reagindo mais às imagens do que às palavras, muitas vezes ignorando displicentemente a ligação entre texto verbal e imagem, caso coexistam numa publicação. Desses cruzamentos surgem novas linguagens. A propriedade de alguém sobre uma palavra é sempre incompleta, de acordo com Mikhail Bakhtin, pois ela reside no limiar entre o *eu* e o *outro*. Dois meios que se completam e se unificam, e que teoricamente passam a pertencer a alguém pela "apropriação" – termo empregado por Bakhtin (1981a [1934-1935], p. 293) – na qual se interpõem "traces of other words, other uses" (Allen, 2000, p. 28) ao longo de vários estágios do passado até ao presente. Esta configuração da linguagem aproxima-se daquela em que Julia Kristeva concebe o termo intertextualidade, numa dinâmica aplicada em contextos artísticos e ficcionais.

A criação é postulada pela *compilação* e não pela capacidade de criação original, pela preexistência, essa anterioridade de que invariavelmente não é possível escapar. Quer as teorias do século XX quer as que vigoram atualmente confluem nessa mesma ideia, como um mútuo acordo, salvaguardando as suas devidas variações. O estado atual da criação não refuta, pelo contrário, reforça essa visão de intersecção e de “permutation of texts, an intertextuality: in the space of a given text” em que “several utterances, taken from other texts, intersect and neutralize one another” (Kristeva, 1980a [1966-67], p. 36). Além dos verbos-ação referidos anteriormente, privilegia-se a ideia de influência mútua, a qual exerce um impacto impossível de ser ignorado.

De acordo com Allen (2000), a unicidade é um estado transitório, aparente, que tem o seu significado social “fora” do texto em si, pelo que “Kristeva’s semiotic approach seeks to study the text as a textual arrangement of elements which possess a double meaning: a meaning in the text itself and a meaning in what she calls ‘the historical and social text’” (p. 37), acompanhando as mutações culturais, sociais e históricas. Assim se aborda igual e especificamente o discurso visual, pois a imagem é também o resultado de outras imagens, com uma forte presença de alteridade, com significados internos, próprios da sua composição, e externos, provenientes de outros *textos-imagens* e da ação reflexiva de quem contempla, com possibilidade para a disrupção e a revolução.

A intertextualidade desencadeia, segundo Allen (2000), algumas interrogações, algumas delas expostas na forma de oposições, tais como: “Is intertextuality an historically informing term, or is it essentially ahistorical?”, “Does intertextuality open the text to history, or to yet more textuality?”, “Is intertextuality a manageable term, or is it essentially unmanageable, concerned with finite or infinite and overwhelming dimensions of meaning?”, “Does intertextuality provide us with a form of knowledge, or does it destroy what was previously considered to be knowledge?”, “Is the centre of intertextuality in the author, the reader or the text itself?”, “Does intertextuality aid the practice of interpretation, or resist notions of interpretation?” (p. 59). De uma forma simplificada, escrever algo original ou explicar por palavras próprias implica o recurso a sinónimos, tal como criar um objeto original implica um conhecimento prévio de técnicas e métodos que foram já aplicados de determinadas formas.

Criar uma ilustração implica investigação, conhecer o que já foi criado, criar uma *pasta* de influências e referências – de autores, texturas, padrões –, experimentar materiais e meios, conhecer como foram aplicados. Neste sentido, a intertextualidade poderá manifestar-se de diferentes formas, pelo reaproveitamento, por exemplo, de tradições como o bordado e utilizá-lo em ilustrações, como são os casos d’ *O pai e o noivo* e *As nove irmãs*, de Joana Estrela, para a *A Lenda de Santa Quitéria* (não publicada), ou como as obras de Bárbara R., com a utilização de carimbo e colagem de fios de lã. Não parece haver

um modelo estrutural intertextual fixo e exato. Assumindo que abrange todas as práticas de produção de significação, dá mostras de se apresentar como uma inevitabilidade multiforme. Para Barthes (1971), o texto apresenta-se da seguinte forma:

Le Texte est pluriel. Cela ne veut pas dire seulement qu'il a plusieurs sens, mais qu'il accomplit le pluriel même du sens: un pluriel *irréductible* (et non pas seulement acceptable). Le Texte n'est pas coexistence de sens, mais passage, traversée; il ne peut donc relever d'une interprétation, même libérale, mais d'une explosion, d'une dissémination. Le pluriel du Texte tient, en effet, non à l'ambiguïté de ses contenus, mais à ce que l'on pourrait appeler la *pluralité stéréophonique* des signifiants qui le tissent (étymologiquement, le texte est un tissu): le lecteur du Texte pourrait être comparé à un sujet désœuvré (qui aurait détendu en lui tout imaginaire): ce sujet passablement vide se promène (c'est ce qui est arrivé à l'auteur de ces lignes, et c'est là qu'il a pris une idée vive du Texte) au flanc d'une vallée au bas de laquelle coulé un oued (l'oued est mis là pour attester un certain dépaysement); ce qu'il perçoit est multiple, irréductible, provenant de substances et de plans hétérogènes, décrochés: lumières, couleurs, végétations, chaleur, air, explosions ténues de bruits, minces cris d'oiseaux, voix d'enfants de l'autre côté de la vallée, passages, gestes, vêtements d'habitants tout près ou très loin: tous ces incidents sont à demi-identifiables: ils proviennent de codes connus, mais leur combinaison est unique, fonde la promenade en différence qui ne pourra se répéter que comme différence. C'est ce qui se passe pour le Texte: il ne peut être lui que dans la différence (ce qui ne veut pas dire son individualité); sa lecture est semelfactive (ce qui rend illusoire toute science inductive-déductive des textes: pas de "grammaire" du texte), et cependant entièrement tissée de citations, de références, d'échos: langage culturels (quel langage ne le serait pas?), antécédents ou contemporains, qui le traversent de part en part dans une vaste stéréophonie. L'intertextuel dans lequel est pris tout texte, puisqu'il est lui même l'entre-texte d'un autre texte, on ne peut le confondre avec quelque origine du texte: rechercher les "sources", les "influences" d'une œuvre, c'est satisfaire au mythe de la filiation: les citations dont est fait un texte sont anonymes, irreperables, et cependant *déjà lues*: ce sont des citations sans guillemets. (s.p., itálico e aspas originaux)

Repare-se nos quadros *Canção d'açude: poema em cor* (1915) e *Serrana: poema em cor* (1915), ambos de Amadeo de Souza-Cardoso, onde frases retalhadas com sabor a moderno invadem as paisagens típicas portuguesas, a herança natural e cultural, que Amadeo nunca retrata convencionalmente. Os ambientes exteriores, alguns reconhecíveis, resultam de uma paisagem interior com a qual Amadeo os aborda – a herança deixada pelo artista –, e as palavras, essas, envolvem-se neles e misturam-se com eles nessa fricção entre o popular e o moderno – que constituirá a herança legada pelo contributo da interpretação do fruidor. O primeiro impacto sugere colagem, mas a informação paratextual indica-nos que é apenas guache sobre papel. O Impressionismo, o Expressionismo e o Cubismo que Amadeo estudara, incorporara e exprimira converteram-no numa “referência mítica da modernidade nas artes plásticas portuguesas” (Silva, 2011c, s.p.), incluindo no campo da ilustração. “Os desenhos de Amadeo de Souza-Cardoso foram fonte inspiradora para ilustradores de várias gerações”, afirma Jorge Silva (2011c, s.p.), da Silvadesigns, e aponta os *XX Dessins*, de 1912, o óleo sobre tela *Saut du lapin*, de 1911, e o álbum *La Légende de Saint Julien l'Hospitalier*, relacionado com um conto de Gustave Flaubert, como alguns exemplos.

A obra gráfica do ilustrador António Quadros foi uma das descendentes dessa influência souza-cardosiana, pela forma como representa os animais “em riquíssima pelagem gráfica, como no primeiro livro da série *Histórias do Tio Remo*, de 1959” (Silva, 2011c, s.p.). Silva (2011c) realça ainda que “[o] bestiário exótico de Quadros tem raiz popular e inspiração erudita na pintura do século XX, em Picasso e Chagall, mas a figuração humana tem outra fonte, bebida no cartoonismo da época” (s.p.). Já as ilustrações para *A Princesa e os Duendes*, de 1960, *O Gnomo* e *Histórias de Xerazade*, de 1962, ou *Curdie e a Princesa*, de 1963, marcam um distanciamento cada vez mais acentuado relativamente às “jóias gráficas de Amadeo até ao traço despachado, embora denso, dos últimos livros”, de acordo com Silva (s.p.).

De um modo geral, um texto cujas características o tornem plural pela sua origem diversificada, ou pelas suas várias origens, é entendido como algo cujo contributo é igualmente plural. Por outro lado, há uma outra perspetiva que importa fazer nota: a diversidade de significados poderá ser sinónimo de ambiguidade e não propriamente de pluralidade, de acordo com a análise que Allen (2000) faz do trabalho de Barthes:

To have several meanings is merely to exhibit an ambiguity which, because each meaning involved in the ambiguity remains identifiable, ultimately can be resolved. The plural meaning of the text involves the play of signifiers, always leading on to other signifiers, and the ‘trace’ (Derrida’s term) of signifying chains which disrupt and infinitely defer the meaning of each signifier. (pp. 66-67, parênteses curvos originais)

O significado permanece em constante fluxo e ebulição, sem que haja um significado último ou derradeiro. O carácter intertextual poderá ter uma consequência dual: por um lado, atreito à pluralidade, polissemia e a uma não unificação que impulsionam uma maior abertura; por outro, o risco da repetição e saturação. O que se tentará perceber nos pontos seguintes é se esse risco existe efetivamente no âmbito da ilustração.

A intertextualidade enfatiza uma natureza relacional e aberta, independentemente da natureza do texto, verbal ou visual. Gérard Genette, a respeito de obras literárias, evidencia precisamente uma ausência de originalidade e unicidade na totalidade dos escritos; ao contrário de textos “unitary”, são “particular articulations (selections and combinations) of an enclosed system”, conclui Allen (2000, p. 96, parênteses originais). Respeitando as divergências, as dissidências e as novas informações interpretativas, existe um ciclo que se repete, o da regressão constante e o da recorrência, o qual, não entrando em sinónimas semânticas ou semióticas de fundo, indica a existência de um ciclo de regresso, de volta, de sistemático. Este raciocínio parece despromover a obra, todavia, se se pensar no conceito de *mise-en-abîme*, o resultado torna-se bem mais estimulante. Não é isso que sucede com o reflexo perpetuado pelos *Espelhos Infinitos* da artista japonesa Yayoi Kusama, em exposições com instalações imersivas?

Genette entende que a intertextualidade se expressa de forma mais restrita, imaginando que, dentro das artes pictóricas, por exemplo, o traço intertextual estaria mais predisposto ao pormenor pictórico do que ao conjunto da obra. Portanto, concentrar-se-ia em textos em segundo grau, isto é, “une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c’est-à-dire, eidétiquement et le plus souvent, par la présence effective d’un texte dans un autre” (Genette, 1982, p. 14). Entre as várias modalidades de relacionamento entre *textos* (intertextualidade, paratextualidade, metatextualidade, arquitextualidade e hipertextualidade) que o autor trabalha, destaca a hipertextualidade, sentenciando que “toutes les œuvres sont hypertextuelles” (p. 27). Esta dinâmica textual conduz à existência e presença de *pastiche*, paródia e de tantos outros géneros importantes na análise dos casos selecionados para o presente trabalho.

Parece ser consensual que a intertextualidade é não-linear, desviante, com mais ou menos hipóteses de expansão ou dispersão quantas as possibilidades de *leitura*. Laurent Jenny (1982) afirma o seguinte:

What is characteristic of intertextuality, is that it introduces a new way of reading which destroys the linearity of the text. Each intertextual reference is the occasion for an alternative: either one continues reading, taking it only as a segment like any other, or else one turns to the source text, carrying out a sort of intellectual anamnesis where the intertextual reference appears like a paradigmatic element that has been displaced, deriving from a forgotten structure. But in fact the alternative is only present for the analyst. These two processes really operate simultaneously in intertextual reading – and in discourse – studding the text with bifurcations that gradually expand in semantic space. (pp. 44-45)

A intertextualidade, na ótica de Jenny (1982), diferencia-se de outros fenómenos por se tratar daquilo que considera ser um somatório “of all existing texts” (p. 45), no qual o discurso transcende o discurso quotidiano. Se anteriormente se falara em não-linearidade e desvio, encontrar o sentido ou o significado para a obra de arte poderá tornar-se numa missão turbulenta pelo facto de a intertextualidade poder conduzir à fragmentação da estrutura da obra. A complexidade da obra e as suas subtilidades encontram-se também na façanha da intertextualidade em fazer com que os mais variados textos sejam conciliados, unidos, sem que cada um deles perca o seu significado e valor intrínsecos e sem que o texto, enquanto unidade, enquanto todo, enquanto reunião de tantos outros, seja desfeito. Para todos os efeitos, quando os ilustradores Sara Osório, André Letria, Catarina Sobral, Madalena Matoso, João Fazenda e Marta Monteiro fizeram os *novos* cartazes³⁶ para os filmes *Há Festa na Aldeia*, *Trafic – Sim*, *Senhor Hulot*, *O Meu Tio*, *Parade*, *Playtime– Vida Moderna* e, por fim, *As Férias do Sr. Hulot*, respetivamente, as identidades plásticas de cada um dos autores estavam plasmadas nos trabalhos, conjugadas com a identidade

³⁶ Cartazes criados no âmbito de um ciclo de cinema dedicado ao realizador francês Jacques Tati no espaço Nimas, em 2015, em Lisboa.

de cada um dos filmes e a do próprio realizador [Figs. 76, 77, 78, 79, 80 e 81], embora tratando-se de hipertextos ou, melhor, de *hiperimagens*.



Figs. 76, 77, 78, 79, 80 e 81 – 1.º cartaz – Sara-a-dias, *Há Festa na Aldeia*; 2.º cartaz – João Fazenda, *Playtime* – *Vida moderna*; 3.º cartaz – André Letria, *Trafic* – *Sim, Senhor Hulot*; 4.º cartaz – Catarina Sobral, *O Meu Tio*; 5.º cartaz – Marta Monteiro, *As Férias do Sr. Hulot*; 6.º cartaz – Madalena Matoso, *Parade* (2015). © SAPO MAG

Ou o *Muro*, de Sebastião Peixoto, para a publicação *Flan Zine n.º 9+1 MURO*, de dezembro de 2015, com um ovo antropomórfico sentado num muro com arame farpado e outro caído no chão partido, fazendo lembrar imediatamente o Humpty Dumpty, mas, nesta ilustração, num contexto de agressividade, prisão e ambiente lúgubre [Fig. 82]. Trata-se de uma personagem que surge em algumas obras literárias como *Alice do Outro Lado do Espelho*, de Lewis Carroll, e *Fábulas*, da Vertigo/DC Comics, e em algumas animações, por exemplo. Ao que aparenta, em o *Muro*, depara-se com o seu muro habitual



Fig. 82 – Sebastião Peixoto, *Muro* (2015). Pintura digital. © Catálogo Ilustração Portuguesa 2016

armadilhado com arame farpado, fazendo esforços para não quebrar nem cair. O desafio de harmonização de todas estas referências externas com a mensagem que se pretende transmitir após a mistura de *textos* é transversal a todas as manifestações artísticas.

A intertextualidade tem sido, e cada vez mais, debatida no cinema, na pintura, na música, na arquitetura, na fotografia e em numerosas produções culturais e artísticas, senão mesmo em todas. Tendencialmente, o termo “texto” é vinculado à área da literatura, porém, Saussure perscrutava o caminho, em *Curso de Linguística Geral* (2019), no sentido de uma ciência – que viria a ser a semiótica – que estudasse os signos na sociedade, dentro da vivência social, e assim nutrir gradualmente a relação entre a teoria intertextual e as expressões artísticas não-literárias. Assim, inaugura-se a possibilidade de se estar perante

the “languages” of cinema, painting or architecture: languages which involve productions of complex patterns of encoding, re-encoding, allusion, echo, transposing of previous systems and codes. To interpret a painting or a building we inevitably rely on an ability to interpret that painting’s or building’s relationship to previous “languages” or “systems” of painting or architectural design. Films, symphonies, buildings, paintings, just like literary texts, constantly talk to each other as well as talking to the other arts. (Allen, 2000, pp. 174-175, *aspas originais*)

A ilustração é espelho desse diálogo entre artes que Graham Allen refere. A cultura popular, a serialização, o chamado *Lowbrow* (movimento antitético de *Highbrow*, isto é, de uma cultura mais conotada com as elites e a chamada alta cultura) e o Surrealismo *Pop* promoveram uma miscelânea de estilos, de temas e de apropriação do passado. Por exemplo, na ilustração *Portrait of Dylan* (1966), de Milton Glaser, há lugar a um trabalho conceptual e estético que em tudo ignora proporções, escala ou o “realismo”, oferecendo ao fruidor vários *textos* em comunicação. Reconhecem-se características particulares do músico Bob Dylan (personalidade real), mas também uma estética partilhada por outras artes, como a *Pop Art* e a Arte Psicadélica.

Tal escala de inovação levou, por exemplo, Milton Glaser e outros *designers* e ilustradores seus contemporâneos, em rutura com o racionalismo do Estilo Internacional, a criarem *malhas* visuais que dariam origem a um novo estilo, o *Push Pin*. Trata-se de exemplos que mostram como o intertexto tem também repercussões na evolução do estilo da ilustração. A riqueza de referências possíveis de encontrar nesta manifestação artística por meio da intertextualidade permite ao fruidor contemplar trabalhos onde diferentes épocas, autores, obras, estilos e/ou perspectivas sobre um mesmo tema podem estar presentes. A intertextualidade na ilustração contemporânea poderá, assim, contribuir para a representação da evolução de temáticas sociais e políticas, originar mudanças nas práticas e metodologias do ato de ilustrar, e gerar impacto cultural e artístico; gerar uma outra mundividência.

3.1.2. O risco da saturação como consequência da intertextualidade

As características intertextuais da ilustração podem ser identificadas ao observar uma obra cuja execução implicou a introdução de *citações* de trabalhos de outros autores, desde as belas-artes à literatura, da fotografia ao cinema, entre as mais variadas áreas criativas, de particularidades de estilos cultural e artisticamente reconhecíveis, associados a escolas de outros períodos, ou identificativos de criadores individuais, sem qualquer afiliação a uma escola. A seguinte reflexão que Allen (2000) tece no âmbito da pintura aplica-se também no campo da ilustração:

The ability of painters to parody styles and gestures suggests a profound intertextual level to the pictorial arts. Modernist painting, with its tendency towards collage, the mixing of different media, and the use of “found material”, might extend this sense of painting’s facility for intertextual expression. Furthermore, as Steiner suggests, the tendency for paintings to be collected into exhibitions involves the pictorial arts in a kind of random intertextuality which radically affects their reception. (pp. 176-177, aspas originais)

Lane Smith, com as suas ilustrações para o livro *The Stinky Cheese Man and Other Fairly Stupid Tales* (1992), de Jon Scieszka, cujo arrojado enquadramento entre imagem e

texto resulta de um “subversive impulse of Dada montages, as well as punk zines, television graphics, and alternative comics circulating in late-twentieth-century popular culture” (Clark, 2019, p. 427), suscita a questão da semelhança, que Walter Benjamin aborda no seu ensaio *Teoria das Semelhanças* (1992b [1933]), lembrando que a “natureza produz semelhanças”, mas que é o “homem que possui a mais elevada capacidade” de as produzir (p. 59). O homem reconhece e identifica todos os dias semelhanças, de acordo com Benjamin, mas estas ocasiões são ínfimas comparadas com a abundância “dos inúmeros casos em que a semelhança os determina inconscientemente” (p. 60), conclui o autor. Neste sentido, a hipótese de encontrar semelhanças em ilustração é elevada, devido, precisamente, à gravitação de vários trabalhos em torno de diferentes *textos* cujos autores, muitas vezes, pretendem explorar imagetivamente nas composições dos seus trabalhos.

A combinação e a mistura de diferentes códigos culturais, visuais e textuais são caracterizadoras daquilo que se denominou arte moderna. Aspecto que também foi apropriado e intensificado pela arte contemporânea, seguindo a cronologia e a nomenclatura convencionais de periodização da arte. Neste sentido, a relação intertextual entre a ilustração e a literatura primeiramente, depois com o *design*, o cinema (concretizado sobretudo na animação), as belas-artes, a arquitetura, a música, entre os vários domínios com os quais se inter-relaciona é exemplo frequente e a ritmo acelerado, dada a velocidade com que a ilustração tem evoluído em Portugal, no que diz respeito à



Fig. 83 – André Carrilho, ilustração para o *Diário de Notícias* no aniversário da Revolução dos Cravos (2020). © Instagram de André Carrilho.

sua disseminação para além do campo editorial como foi exposto no capítulo 2. Recorde-se a ilustração de André Carrilho para a primeira página do jornal *Diário de Notícias*, do dia 25 de Abril de 2020 [Fig. 83]. Nela o ilustrador une a efeméride das comemorações da data da Revolução de Abril num arco-íris pintado por um cravo numa parede, o qual é segurado por uma criança com uma máscara cirúrgica a tapar a boca e o nariz, em consequência do contexto pandémico vivenciado devido ao SARS-CoV-2. Dois momentos históricos e sociais fundidos neste trabalho. Duas narrativas em simultâneo.

No âmbito da análise artística e das relações intertextuais também caracterizadoras da orgânica da ilustração, o ensaio de Walter Benjamin, *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*, não perdera a sua validade. O efeito da técnica – concretizado pela produção e reprodução impulsionadas pela tecnologia moderna – no valor estético da obra de arte era, para Benjamin, à luz da década de 1930, na Alemanha, demolidor do que acreditava e defendia ser o valor estético da obra artística, especialmente destrutivo da “aura”. Será que as alterações percetivas e práticas sobre o *manejamento* da matéria, do espaço e do tempo resultam numa perda irreversível de conceitos “tradicionais” como a

“criatividade, a genialidade, o valor eterno e o secreto” (Benjamin, 1992a [1936-39], pp. 73-74)? O que define e quem estabelece a presença destas qualidades na obra de arte? Responda-se com as palavras de Benjamin (1992a [1936-39]): “Por princípio a obra de arte sempre foi reproduzível” (p. 75) – por ora, cabe nesta asserção a ilustração como manifestação artística pelo seu cariz reprodutivo, precisamente. As fronteiras entre o que é obra de arte e o que é ilustração caminham largamente para a adaptabilidade, a flexibilidade e o moldar-se ao contexto e à intencionalidade.

A imitação era um instrumento de aprendizagem entre alunos e mestres como forma de *prática*. Benjamin (1992a [1936-39]) considera que a “reprodução técnica da obra de arte é algo de novo que se vai impondo, intermitentemente na história, em fases muito distanciadas umas das outras, mas com crescente intensidade” (p. 75), desde a Antiguidade Clássica. A fundição, a cunhagem, a xilogravura, a impressão, a litografia – Benjamin afirma que esta última dotou as artes gráficas da capacidade de ilustrar o quotidiano (p. 76) –, e a fotografia – e com ela a libertação da mão do ato artístico de reproduzir a obra, concentrando-se a tarefa no órgão olho – foram manifestações consecutivas desse ato mimético. Benjamin (1992a [1936-39]) faz uma pequena abordagem à ilustração ao abordar a litografia – “Se o jornal ilustrado estava virtualmente oculto na litografia, também na fotografia o está o filme sonoro” (p. 76) –, mas é o facto de considerar que a reprodução estava a “*conquistar o seu próprio lugar entre os procedimentos artísticos*” (p. 77, *italico original*) que merece mais atenção.

Constata-se, pois, a existência de uma assimilação e aceitação da reprodução por parte do *fazer* artístico, legitimando-a como procedimento, apesar da ausência do “aqui e agora” de um original – e consequentemente da “autenticidade” que, de acordo com Benjamin (1992a [1936-39], p. 77), define a obra de arte –, e da ausência de uma “existência única no lugar em que se encontra” (p. 77), onde o autor considera apenas aí existir a história que fundamenta a sua existência. A reprodução abre caminho à autonomia e à recontextualização. Quanto à primeira, e tomando Benjamin como exemplo a fotografia, há a registar uma autonomia sobre a escolha de ângulos que manualmente poderá ser mais difícil de conquistar; e a segunda é dirigida para a relocalização, o transporte e a reatualização, ao estar acessível em segundos e terceiros locais que não sejam o local exato do original. Para Benjamin, estes aspectos desvalorizam a obra de arte, retirando-lhe o seu espaço único e o seu tempo único. Há, portanto, um problema de autenticidade, o que se reflete na identidade. Não ser autêntico – a ausência de veracidade – suscita um questionamento identitário. Simultaneamente, a reprodução física do material parece, assim, agravar um certo estado de saturação do qual a intertextualidade, pela repetição, pode ser causadora.

No campo da ilustração, tal como ela se constitui hoje, a reprodução contribui para uma forma mais imediata, sensorial e palpável de concretizar o desejo de estar mais próximo de algo, como Benjamin o pensara para as artes canónicas e, simultaneamente, uma afronta a uma idealização sacralizada da obra de arte. Mas, na ilustração, o original continua a existir, muitas vezes com a intenção de vir a ser exposto, e outras tantas sem esse propósito. A Ó!Galeria destaca-se, no panorama português e no âmbito da ilustração contemporânea portuguesa, por organizar frequentemente exposições vocacionadas para a ilustração e por se constituir como referência nos circuitos nacional e internacional de exposição deste tipo de manifestação artística. O seu pioneirismo é partilhado com a galeria Dama Aflita, dos também ilustradores e académicos Rui Vitorino Santos e Júlio Dolbeth, que atualmente se encontra encerrada. Além da Dama Aflita e da Ó!Galeria, outras galerias ou livrarias/lojas com galeria têm-se destacado com este mesmo propósito de dar a conhecer a ilustração nacional e internacional: contam-se, entre outras, a Underdogs, a Senhora Presidenta, a Tinta nos Nervos, a Nova Banca Galeria, a Abysmo Galeria, a Malapata, a Lusco Fusco, o Centro Português de Serigrafia, a Art Room e a Galeria Padaria Águas Furtadas. Além de ilustrações originais, vendem-se também as chamadas provas de autor, em séries extremamente limitadas a três provas, cujo valor monetário é inferior ao do original, mas superior ao de outras impressões com outro tipo e qualidade de materiais.

No fundo, há formas de preservar essa aura, porque nem todos terão acesso ao original. Na década de 30, Benjamin (1992a [1936-39]) não tinha dúvidas de que “o carácter único e a durabilidade”, a singularidade e a tradição estavam a perder o seu terreno para a “fugacidade e a repetitividade” (p. 81), que seria a doutrina da *arte pela arte* (*l'art pour art*). Esta prescindia do exercício de uma “função social” e da “finalidade através de uma determinação concreta”, legitimando a emancipação da reprodutibilidade técnica da arte e o despego relativamente a um estatuto de “existência parasitária no ritual” (p. 83).

O trajeto que o autor descreve é o de uma transição da ideia da obra de arte como forma de prestar culto e de ritual mágico (e, mais tarde, religioso), onde residiria o seu valor primeiro, para um pendore ideológico e político, associado ao capital, mas também ao domínio sociocultural por via das secundarizações. O autor parece senti-lo como profanação, aproveitamento ou subversão para integrar programas de poder por parte de determinados sectores da sociedade. A multiplicação da imagem pode ser encarada sob o ponto de vista da sua repetição como citação num trabalho e sob o ponto de vista da reprodução física, quantitativa, do trabalho. Esta segunda abordagem, a visada por Benjamin, suscita a reflexão sobre se a cópia contribui para que o conjunto de hipertextos que residem no trabalho realizado se propague em grande escala, causando saturação.

Contudo, pergunte-se agora: não poderá a reprodução valorizar o original? Conferir-lhe ainda mais valor que quase o *sacraliza*? Se o que o indivíduo tem perante si é uma reprodução e não o original, não sentirá uma (maior) necessidade de querer viver a experiência única do contacto com o original? Esta querela mantém-se e coloca-se, igualmente, na ilustração, quando se aborda a existência das séries limitadas de *prints*, risografias, serigrafias e digigrafias, numeradas e assinadas pelo autor. A tecnologia ao serviço da reprodução em massa de livros diluiria o valor do texto único, singular, raro e na posse de poucos. Poder-se-á questionar seguidamente, afunilando na ilustração em si, se o valor artístico – aurático, para utilizar a terminologia benjaminiana – de uma das ilustrações originais de um álbum ilustrado, por exemplo, decresce caso o seu autor decida fazer impressões a partir desse original, os chamados *prints*. Allen (2000) observa, no dealbar do segundo milénio, que “[t]he prices still paid for original classic paintings also attest a residual attachment in contemporary society to the aura of the original work of art. Technological society, however, is dominated by reproductions of original works” (pp. 181-182). Por outro lado, Nanette Hoogslag e Whitney Sherman (2019) afirmam que a

[d]igitization has not meant the disappearance of the printed artifact, as has been often predicted. On the contrary, it has enabled new printing processes that have made the production of small editions or even one or many copies possible and affordable, as well as enabled the automatic adaptation of a print design to allow for bespoke printed objects. (p. 495).

O que se experimenta e vivencia naquilo que se entende por sociedade contemporânea é um contacto permanente com réplicas, reproduções, cópias, repetições e diferidos que a tecnologia propicia em todas as áreas, e, por conseguinte, também na arte, nas suas mais diversas manifestações. Allen (2000) destacava o cinema, o vídeo e a televisão, os ditos “[n]ew artistic media of the twentieth century”, tendo por base os “technological methods of reproduction” (p. 182).

No caso da ilustração, o seu original existe e, regra geral, permanece com o seu criador, muitas vezes, para posteriormente integrar exposições; também o termo “limitada” de série limitada vem, de certa forma, contradizer o carácter reprodutivo da mesma. E o que e quanto significará a marca manuscrita do autor por meio da sua assinatura? A aura perdera-se por completo? Talvez, na aceção estrita de Benjamin, sim. Hoje, poderemos reavaliar o impasse. Veem-se com frequência reproduções fotográficas das obras do artista urbano Vhils, seja de murais seja de peças escultóricas. São reproduções em exposição, em livros – inclusivamente no livro que recentemente o artista publicou, chamado *Pentimento* (2020) –, em *prints* vendidos em séries limitadas, mas o valor (monetário) de algumas das suas peças únicas, as originais, ultrapassam o milhar, algumas chegam a atingir alguns milhares, e o valor aurático que foi construindo, não num sentido ritualista, mas numa dimensão ativista e criativa, não parece estar melindrado. Mas como avaliar

este efeito? Hoje, são os seguidores (os fãs), as redes sociais digitais, a comunicação social e as solicitações para cada vez mais trabalhos que permitem essa forma de medição. São a reação e a receção e até o envolvimento do público que o permitem avaliar.

Por otro lado, las redes sociales permiten la inclusión de múltiples variantes textuales (escritura, imagen fija, video, multimedia, etc.). Esto amplía su potencial expresivo enormemente y apoyan al discurso para que logre su objetivo de persuasión. Así, con una breve extensión del mensaje se puede decir mucho. En definitiva, son ideales como forma de comunicación escrita y como fomento de relaciones interpersonales, aspectos típicos de toda Retórica. (Berlanga, I.; García-García, F.; & Victoria, J. S., 2013, p. 129)

Repare-se, também, na expressão “No princípio era”. Uma das expressões mais intertextualizadas: não só citada, como parodiada, é utilizada em alusões, alegorias e outras práticas intertextuais. Se se pensar na arte rupestre como ilustração, dir-se-ia que *no princípio era a ilustração*? E se se pensar na ilustração, o que seria no princípio? O ponto? Assim defendia Wassily Kandinsky, que tudo tinha início no ponto, na sua obra póstuma *Ponto, Linha, Plano*, de 1970: “O ponto é um pequeno mundo à parte [...]. O ponto incrusta-se no plano original e aí se afirma”, o ponto é “*o elemento primeiro da pintura* e, especificamente, da arte ‘gráfica’” (Kandinsky, 1996, p. 41, itálico e aspas originais). Em nota de rodapé, o artista particularizava aquilo que se pode entender como a participação do ponto quer na ilustração quer em qualquer expressão artística: “Existe uma designação geométrica do ponto – O – *origo*, que quer dizer ‘origem’ ou começo. As definições geométricas e picturais são idênticas. Enquanto símbolo, o ponto é definido também como ‘elemento de origem’” (p. 41, itálico e aspas originais). Em relação aos processos gráficos de que fala Kandinsky, este destacara a gravura a ponta seca, a gravura em madeira e a litografia no ou sobre papel, técnicas também utilizadas em ilustração, embora já sujeitas a sucessivas atualizações.

Seguindo a linha de pensamento de Benjamin, e tomando como premissa que uma porção significativa da ilustração se destina à reprodução, a experiência pessoal sem a interferência de fatores externos deixa de acontecer. Se se pensar na ilustração nos meios de comunicação social, o destinatário encontrará uma ilustração politizada, orientada pelo contexto em que surge, pela legenda e pelo formato em que o destinatário deverá compreendê-la e interpretá-la. Está em causa a ausência das relações diretas, as quais passam a ser substituídas por relações orientadas por outros elementos que acompanham a ilustração. Além disso, o Google Images e o Instagram, de acordo com Sheena Calvert (2019a), são meios que vieram ajudar a promover o distanciamento da fruição ao vivo por parte do público.

How do we experience the unique, physical original objects of illustration and craft versus screen-based, digital, ephemeral, and intangible forms? Design theorist and historian Johanna Drucker extends Benjamin’s theories into the twenty-first century, interrogating the ontological status (meaning, the “being” in the world, the presence or “realness”) of

digital images, and their relationships to the code they are made of and to the material world they represent. (p. 206, aspas originais)

Alguns dos trabalhos da desenhadora Ana Aragão vivem de intertextos. E desses trabalhos, muitas vezes, também produz *cópias* que vêm replicar não só a sua composição original, como os intertextos que nela constam, mas o público tem reconhecido neles não só criatividade como originalidade. É o público quem os contempla, quem usufrui deles, quem os valida. Aragão afirma o seguinte: “Ainda faço desenhos para serem vistos, ainda é a observação do outro que os activa” (Aragão, 20/07/2021, Instagram), seja por meio de um olhar (ou ver) demorado ou instantâneo, posicionando o fruidor num lugar de confirmação da obra. Legitima-se, assim, o argumento de que a ilustração também pode ser considerada uma obra de arte, apesar do seu cariz reprodutivo, “repetitivo”, onde se reconhecem determinadas obras ou estilos preexistentes. No caso particular de Aragão, o público tem elogiado a forma como a desenhadora reinterpreta as *citações* que faz e estimado uma relação de fruição direta e personalizada, como é possível depreender pelas reações em comentário nas publicações que a desenhadora faz nas suas plataformas sociais digitais, contrariando desta forma o que Sheena Calvert dissera – talvez um entre casos excepcionais.

3.1.3. Intericonicidade: intertextualidade aplicada à imagem

Na sequência dos estudos sobre linguagem, no final da década de 60, Jean-Jacques Courtine propõe o conceito de intericonicidade, o qual se caracteriza por esse mesmo processo de reutilização de signos anteriores em novos contextos, mas sobretudo focado na dimensão imagética. Nilton Milanez (2015) aplica, assim, a analogia de “arquivo mental de imagens” (p. 197) como forma de explicitação do processo de repetição de imagens e de discursos que decorre da utilização de uma imagem prévia, permitindo *recriar* outras imagens, promovendo uma circulação ou circuito *reciclado*. Já Michel Foucault (2008) refere que “[...] um enunciado tem sempre margens povoadas de outros enunciados” (p. 110) e “compreende, também, formas de *coexistência*” (p. 63, *itálico original*). Sob a perspectiva analítica de Milanez (2015), este é um aspecto passível de caracterizar a intericonicidade.

Por seu turno, Elisabeth-Christine Gamer (2013) posiciona a intericonicidade na intersecção entre a história da arte e a crítica literária, sendo muitas vezes aproximada ao próprio conceito de intertextualidade literária. Portanto, intericonicidade viria a ser a aglutinação daquilo que era ou é a intertextualidade pictórica. Ainda de acordo com a autora, está-se perante uma “form of artistic ‘quotation’”, mas afunilada em “relations between artworks” (p. 115, aspas originais). Valeska von Rosen define intericonicidade

como “relationships between images as well as the modi of their transformation from one into another”³⁷, que Gamer (2013) interpreta como “many works of art [that] contain explicit or implicit references to other works of art or images” (p. 116). A nomenclatura não se esgota em intericoncidade, Gamer (2013) enumera ainda alguns dos termos que foram sendo utilizados para explicar o fenómeno: “‘interpictoriality’, ‘intervisuality’ or simply ‘intertextuality of images’” (p. 115, aspas originais).

À medida que argumentos são relidos e analisados, mais se confirma um certo cariz arqueológico, impulsionando a construção de uma “genealogia histórica das imagens dos homens do nosso tempo” (Milanez, 2015, p. 198). Uma genealogia envolve, além de aspectos de linhagem e de ascendência, características de derivação e de ramificação, que neste caso se fazem compatibilizar com a dimensão imagética: a composição de uma ilustração pode, assim, denunciar a existência de vários hipotextos visuais. No âmbito da análise da ilustração e do processo de descoberta de imagens preexistentes nesta mesma expressão artística, torna-se pertinente o conceito de *escavação arqueológica*, que o ilustrador e académico Rui Vitorino Santos (2015), a propósito da sua investigação acerca dos álbuns ilustrados, destaca, além do conceito de *artefacto*.

Na perspetiva de Vitorino Santos (2015), estes conceitos, os quais foi beber à proposta metodológica de Michéle Anstey (2012), são adjuvantes no processo de descoberta da identidade dos objetos. Por extensão, a *escavação* de uma ilustração permitirá revelar camadas de outros textos visuais. Observando o álbum ilustrado contemporâneo como *artefacto*, e considerando a sua materialidade, a composição física produzida de modo mecânico e/ou manual e a finalidade para a qual esse objeto é construído, é possível traçar o estado da arte do álbum na sua contemporaneidade. Embora se especifique aqui o objeto álbum ilustrado, o mesmo é extensível à ilustração em si em todas as suas formas de representação e expressão.

No álbum ilustrado, encontra-se um passado de livros ilustrados impressos – sendo que *álbum* é uma designação recente, largamente disseminada no século XXI –, acompanhados de uma progressiva transformação dos livros com poucas imagens ou adornos até a ilustração começar a preencher muito mais as páginas, mas também a permitir imaginar, “antecipar” e prospetar outro tipo de utilizações desse mesmo artefacto no futuro (Santos, 2015, p. 249). Esta transformação gradual permitiu também explorar a ilustração de forma menos denotativa e mais experimental, incluindo o recurso a citações, paráfrases, empréstimos e/ou alusões, entre tantas outras ferramentas intertextuais. Enquanto Vitorino Santos (2015) reflete sobre a cadeia de evolução no âmbito da

³⁷ Dada a impossibilidade de aceder ao texto original, em alemão, de Valeska von Rosen – “Interpikturalität”. *Metzler Lexikon Kunstwissenschaft. Ideen, Methoden, Begriffe*. 2nd Edition. Ed. Ulrich Pfisterer. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler, 2011. 208b-211a –, adotou-se a tradução de Elisabeth-Christine Gamer. A investigadora disponibiliza, porém, o excerto original de von Rosen: “(...) Relationen zwischen Bildern sowie die Modi ihrer Transformation von Einem in ein Anderes’.”

digitalização, da imersão virtual e da literacia digital aplicadas ao álbum ilustrado e às suas possibilidades futuras, *escavar* a ilustração, entendida na sua alargada utilização, poderá revelar várias camadas de impacto social, cultural, histórico e político. Como? De um lado, a tecnologia a acrescentar novas formas de interação e (res)significação, a proporcionar outro tipo ou formas de criação de hipertextos e, por outro, sendo reflexo de um longo histórico de imagens possíveis de utilizar – das mais diferentes épocas, carregadas dos mais diferentes contextos e níveis de importância. Os espaços de criação, de consumo e de divulgação de informação propagaram-se, são múltiplos e globais, e simultaneamente individuais e comunitários; o acesso a outras imagens no geral, e a outras ilustrações em particular, é quase imediato, seja das ilustrações de Albrecht Dürer dos finais do século XV a inícios do século XVI às de Marta Altés, Gemma Correll, Oliver Jeffers, Edel Rodriguez, no século XXI, entre outros.

A ilustração permite criar arquivos de imagens – atuais ou recuperadas –, aumentando, assim, a sua influência, bem como as suas reutilizações. A ilustração tem enfrentado o desafio de se adaptar a sucessivos novos contextos, à constante presença e interferência dos *media* digitais, mas também a um arquivo que se vai construindo, muitas vezes numa só ilustração, camadas de imagens sobre camadas de imagens – sejam imagens coevas ou passadas. É possível que uma ilustração onde ocorreu a “repetição” de uma imagem ou de partes da mesma, sobre a qual se operam invariavelmente transformações dos elementos utilizados, por exemplo ao nível estilístico, venha a ser reutilizada numa outra situação. Por conseguinte, as imagens ou os seus fragmentos utilizados numa primeira instância poderão vir a integrar o conteúdo de uma nova ilustração. Daí a índole arquivística e arqueológica, em que se encontra camadas sobre camadas de imagens e camadas sobre camadas de ilustrações. Esta abordagem coloca a reflexão num patamar de meta-imagem, de meta-análise, de meta-referencialidade, que muitas relações intericónicas suscitam.

As diferentes vozes e a mistura e remistura de referências, por meio das diversas formas de intertextualidade, podem, por um lado, resultar num caldo de referências cuja origem se perca ou se desfoque entre contextos; por outro, ajudam a traçar um percurso de influências e da história ou das várias histórias que a ilustração poderá contar. Situação que acontece, muitas vezes, com a fusão de mundos reais e irreais ou oníricos, onde quer os executantes quer os fruidores passam a ter à disposição diferentes papéis, diferentes *eus*, plurificando a identidade de cada interveniente. Acerca dos álbuns ilustrados, Anstey (2012) defende que aqueles “reflect (with or without the author’s intent) the sociocultural background of those that produced them and the times and context in which they were produced” (parênteses originais); desta forma, “[they] can be seen as an artefact that draws attention to and provides information about its origins” (p. 153). O mesmo poderá ser aplicado à ilustração em geral, onde a intericonidade tem um forte pendor. Milanez

(2013) partilha a mesma visão – embora este o refira no contexto da pintura –, reforçando não só a ideia de “escavação”, como a de um afastamento da “justaposição ou seriação de fluxo de imagens internas e externas”, elucidando que a intericonicidade

se dá a ver na escavação dos fósseis que constituem o lugar histórico dos sujeitos para a constituição de seu discurso e na observação das repetições, que se processam no choque entre as materialidades discursivas e os sentidos que elas provocam. (p. 353)

Para Vitorino Santos (2015), o álbum ilustrado está capacitado de uma força antropológica – à semelhança da importância elucidativa da imagem na compreensão do mundo, dos homens e dos seus feitos e, nesse sentido, afigurando-se como um “repositório individual e colectivo” (p. 252) – dado tratar-se de um “artefacto que, tal como a imagem, é um suporte que agrega o passado, o presente, e prediz o futuro” (p. 252). Os escritos de Michel Foucault (1996, 2018) sobre o discurso permitem também evidenciar a importância da materialidade da imagem (inclusivamente no próprio discurso), uma vez que se sugere uma sobreposição de imagens, das memórias a elas associadas e a repetição dessas imagens e dos seus respectivos discursos descobertos por meio de uma prática arqueológica que o filósofo explora. Um olhar sobre os conceitos de arquivo e arqueologia desenvolvidos por Foucault (2021) permite igualmente equacionar a proposta de existência de uma intericonicidade:

A análise do arquivo comporta, portanto, uma região privilegiada: ao mesmo tempo próxima de nós, mas diferente da nossa actualidade, é o contorno do tempo que rodeia o nosso presente, que se lhe sobrepõe e o indica na sua alteridade; é o que, fora de nós, nos delimita. (p. 180)

Útil para a análise de uma imagem em geral, e de uma ilustração em particular, Anstey (2012) criara um perfil para os “leitores/observadores” – adicione-se fruidores – comparando-os a arqueólogos. Vitorino Santos (2015) afirma que “[e]sta metáfora acrescenta uma nova dimensão à forma como pensamos o álbum ilustrado e encontramos um paralelismo com a noção de antropologia da imagem proposta por Hans Belting” (p. 252). “Uma ‘imagem’ é mais do que um produto da percepção”, declara firmemente Hans Belting (2014, p. 21, aspas originais); esta

[s]urge como o resultado de uma simbolização pessoal ou coletiva. Tudo o que comparece ao olhar ou perante o olho interior pode deste modo aclarar-se através da imagem ou transformar-se numa imagem. Por isso, o conceito de imagem, quando se toma a sério, só pode ser, em última análise, um conceito antropológico. Vivemos com imagens, compreendemos o mundo através de imagens. (pp. 21-22)

Vitorino Santos (2015) coloca no leitor a tarefa, “em última instância, [de] compreender e reutilizar este património em novos artefactos ou extensões do primeiro” (p. 252). Neste sentido, além de um leitor-observador-espectador-fruidor arqueólogo, conclui-se que o investigador do álbum ilustrado, por exemplo, assume também essa

tarefa arqueológica, na medida em que o arqueólogo se foca na totalidade do artefacto, isto é, “the way in which it was manufactured, by whom and for whom. In other words the archaeologist, using a framework for investigation, examines the artefact from a number of perspectives and uses a variety of investigative tools” (Anstey, 2012, p. 153). Estão em causa aspectos materiais e imateriais, desde a fisionomia do livro, o *design*, o texto verbal empregue e o seu tom, as ilustrações, mas também outros aspectos que decorrem da interação do público com o objeto/artefacto. A este respeito, Anstey (2012) lembra os seguintes fatores – os quais serão proveitosos no momento da análise do trabalho de Catarina Sobral no capítulo 5:

[...] 4. How the theme(s) of the book (the text created by the reader/viewer) is realised through physical characteristics, design, illustrative and written text; 5. The social, cultural, economic, and political context in which the book was produced; 6. Knowledge about the author and illustrator and their previous work; 7. Reflection upon the possible purposes and audiences of the book; 8. Reflection upon its commercial origins, including why it was selected for publication. (p. 153, parênteses curvos originais)

A componente contextual destacada entre os vários pontos aventados pela autora vem dilucidar que, embora a ligação estreita entre a intericonicidade e a intertextualidade propicie uma cedência, por parte da literatura, de conceitos ou figuras retórico-estilísticas como a citação, a paráfrase, o anagrama, o empréstimo, a alegoria, a alusão, a metáfora, para nomear alguns, estes instrumentos por si só, isolados, nada dizem sobre “*how exactly one image refers to another*” – de acordo com Gamer (2013, p. 116, itálico original). Por outras palavras, a sua utilização não deverá ater-se apenas ao aspecto formal, mas também ao nível do significado, que poderá marcar uma posição do autor que se traduza em ironia, sarcasmo, ou em comentário e reflexão meta-imagética. Também a repetição é um elemento relevante, no caso, “a repetição de traços formais da imagem no interior dela mesma”, que Milanez (2015) introduz com base num “sistema de associação, reagrupamento e reconstrução de um tipo de enunciação anagramática” (p. 198), como se se tratasse de um regresso contínuo da imagem à imagem.

O princípio da intericonicidade segue a mesma linha dos anagramas, busca historicamente outro texto que já está ali presente e não em outro lugar, que aparece de forma apagada, mas que precisa de um mecanismo material para ser decifrado, seja pelas similitudes das imagens, pela repetição de sua historicidade ou pela recuperação do arquivo memorial coletivo. Os traços que precisam ser acessados para essa decifração são apresentados por Foucault como método para a descrição dos enunciados, visando ao lugar onde o enunciado aparece, onde circula, além de considerar suas formas de sucessão, de encadeamento em grupos no quadro da ordem das descrições e das narrativas do objeto estudado. (Milanez, 2015, p. 200)

Para a construção do conceito de memória discursiva, o qual Jean-Jacques Courtine (2014) apresentara em *Análise do Discurso Político* e que viria a servir para evocar a questão da “*existência histórica do enunciado*” (pp. 105-106, itálico original) – da sua repetição, reprodução, falha, lacuna, deslocamento e desaparecimento até ao ponto de

saturação (Nugara, 2010) – e, para reforçar a ideia de coexistência, o linguista e antropólogo francês apoiara-se em Michel Foucault e na ideia de repetição dessa mesma “existência histórica”. Daqui transpôs-se o mecanismo de repetição apurado e assumiu-se a relevância dos conceitos de enunciado, de Michel Foucault, e interdiscurso, e da historicidade das imagens para a base de conceptualização de intericonicidade, de acordo com Milanez (2013; 2015).

A ilustração é um mapa de devires, cujos signos se configuram e reconfiguram ao longo do tempo. Quando abordada no âmbito simbólico, a produção de sentidos na e pela ilustração pode ser dilucidada por uma “arqueologia [que] procura definir [...] os próprios discursos”, translucidar as “opacidades” que encontra e ajudar a compreender o “ressituar [da obra] no seu contexto global ou na rede das causalidades que a sustentam” (Foucault, 2021, p. 187, p. 188). Esta arqueologia “[n]ão é mais nem outra coisa senão uma reescrita” (p. 189). Assim, os elementos identificados no discurso que a intericonicidade poderá promover na ilustração “[...] pode[m] ser caracterizado[s] como antigo[s] ou novo[s]; inédito[s] ou repetido[s]; tradicional[ais] ou original[ais]”; formulações imagéticas derivadas de uma repetição de textos visuais, do que *já foi dito, já foi visto, já foi feito* – por extensão do pensamento de Foucault sobre o discurso em *A arqueologia do saber*, onde faz menção sobre “os reaparecimentos do já-dito, e a reatualização do originário” (p. 190).

O conceito de interdiscurso teria como seu forte defensor Michel Pêcheux, o qual, em 1997, viria a explicitar que “*interdiscurso* enquanto *discurso-transverso* atravessa e põe em conexão entre si os elementos discursivos constituídos pelo *interdiscurso enquanto pré-construído*, que fornece, por assim dizer, a matéria-prima na qual o sujeito se constitui como ‘sujeito falante’” (p. 167, *itálico e aspas originais*). Conceito que se revelaria um impulso de monta para a definição de intericonicidade. Por conseguinte, Pêcheux encara a imagem como um “operador de memória social, comportando no interior dela mesma um programa de leitura, um percurso escrito discursivamente em outro lugar: tocamos aqui o efeito de repetição e de reconhecimento que faz da imagem como que a recitação de um mito”, promovendo uma “dialética da repetição” que, associada à memória, “vem restabelecer os ‘implícitos’ (quer dizer, mais tecnicamente, os pré-construídos, elementos citados e relatados, discursos-transversos, etc.)” (Pêcheux, 1999, pp. 51 e 52, *aspas originais*). Analisando as palavras de Pêcheux, Milanez (2013) conclui sinteticamente: “Assim, podemos dizer que há sempre um ‘já lá’, que pode ser apreendido por meio do interdiscurso”, traçando um caminho para desenvolver uma “arqueologia do imaginário humano” (p. 345 e p. 346, *aspas originais*).

Courtine propôs-se, ao introduzir a noção de intericonicidade, a “sublinhar ao mesmo tempo os caracteres discursivos da iconicidade, que eu pensei que mais que um modelo de

língua, era um modelo de discurso que precisava fazer referência à imagem” (Courtine em entrevista a Milanez, 2006, p. 168). Algumas das capas e dos cartunes da secção “Sketchbook” da revista nova-iorquina *The New Yorker* são paradigmáticas neste âmbito, como o “sketch” *Life Drawing*³⁸, de Edward Steed, da edição de 28 de dezembro de 2020. Este surge como uma combinação inusitada entre o clássico e o contemporâneo, onde a figura escultórica grega parece estar desajustada do contexto, substituindo a figura humana que deveria estar a posar numa aula de pintura, rodeado de parafernália de iluminação e cenografia. Uma abordagem ao ensino artístico pouco usual, em que só se veem retratos minimalistas nas telas dos alunos contrastando com o rigor dos cânones formais do corpo humano e o dito *modelo de beleza* que a escultura representa, bem como com o vestuário desatualizado da mestre.



Fig. 84 – Malika Favre, *Composed* (2021). © Malika Favre.

Já na ilustração da capa da edição de 27 de setembro de 2021 da *The New Yorker*, intitulada *Composed* [Fig. 84], realizada por Malika Favre, além de uma forte presença do feminino e da moda, a posição da figura lembra a da escultura de Auguste Rodin, *O Pensador* (1904). Sobre este aspecto particular, Favre (2021) diz que “[i]t wasn’t a direct reference, but I have always loved ‘The Thinker.’ With this image, I wanted to contrast the movement of the dress with a very calm pose to create a sense of balance and strength” (Mouly, 2021, s.p., aspas originais). A intericonicidade reside também na ponte entre imagens internas

– lembranças, memórias e impressões visuais, entre outras – que recuperam, reavivam e relembram as externas, aquelas que o discurso visual suscita e/ou que o influenciam. Este processo implica uma consequente intervenção da memória. No conjunto, estes elementos permitem à intericonidade explorar a materialidade da imagem, apesar de a intenção primeira ter incidido na materialidade linguística. Jean-Jacques Courtine, em entrevista a Milanez³⁹, no ano de 2006, contextualiza e define intericonicidade da seguinte forma:

[...] a intericonicidade supõe as relações das imagens exteriores ao sujeito como quando uma imagem pode ser inscrita em uma série de imagens, uma genealogia como o enunciado em uma rede de formulação, segundo Foucault. Mas isso supõe também levar em consideração todos os catálogos de memória da imagem do indivíduo. De todas as memórias. Podem até ser os sonhos, as imagens vistas, esquecidas, ressurgidas e também aquelas imaginadas que encontramos no indivíduo. Eu tenho a tendência a dar a essa noção de intericonicidade, no momento, uma extensão maior do que dei nos cursos dos quais você participou, quando me servia mais de colocar as imagens umas com as outras, da mesma maneira que o discurso é atravessado pelo interdiscurso. Acrescentaria ainda uma dimensão suplementar, indo de um lado mais antropológico, para situar o indivíduo, o

³⁸ Ver <https://www.newyorker.com/magazine/2020/12/28/life-drawing>

³⁹ E que Nilton Milanez apresenta no seu artigo de 2006 intitulado “O corpo é um arquipélago: memória, intericonicidade e identidade”, pp. 168-169. Artigo que integra o livro *Estudos do texto e do discurso: mapeando conceitos e métodos*, editado por P. Navarro, São Carlos: Claraluz.

sujeito, não só como produtor, mas também como intérprete, e de certa maneira como suporte das imagens dessa cultura. (pp. 168-169)

Considerando, por exemplo, o *sketch* intitulado *What Your Mask Says About You*, de Barry Blitt, do *sketchbook* da edição de 19 de abril de 2021, em que são representados diferentes rostos com diferentes tipos de máscara, alegadamente reveladoras de algum traço da personalidade de quem a usa, a ironia e a paródia são óbvias: desde a figura que usa uma máscara com um bigode que, indubitável e propositadamente, remete para o de Dali, sendo assim catalogado como “You’re a surrealist”, ao desenho do próprio Pinóquio, cuja extensão da máscara dispara acompanhando, portanto, a extensão do nariz, que cresce, sendo categorizado de “You’re not entirely honest”. Dentro do panorama pandémico vivenciado entre 2020 e 2022, este desenho revela também outras culturas visuais, destacando muito concretamente o período surrealista e a literatura infantojuvenil ilustrada dos contos clássicos. Portanto, e recordando ainda o pensamento de Courtine:

Toda imagem se inscreve em uma cultura visual e essa cultura visual supõe a existência para o indivíduo de uma memória visual, de uma memória das imagens. Toda imagem tem um eco. Essa memória das imagens se chama a história das imagens vistas, mas isso poderia ser também a memória das imagens sugeridas pela percepção exterior de uma imagem. Portanto, a noção de intericonicidade é uma noção complexa, porque ela supõe a relação de uma imagem externa, mas também interna. As imagens de lembranças, as imagens de memória, as imagens de impressão visual armazenadas pelo indivíduo. Imagens que nos façam ressurgir outras imagens, mesmo que essas imagens sejam apenas vistas ou simplesmente imaginadas. (Milanez, 2006, p. 168)

Guernica (1937), de Pablo Picasso, já percorreu o mundo em diversos contextos. Em Portugal, o ilustrador e cartunista Vasco Gargalo fez de *Aleppo(nica)*⁴⁰ (2016) [Fig. 85] um cartune especialmente representativo do que se tem vindo a discutir. *Aleppo(nica)*



Fig. 85 – Vasco Gargalo, *Aleppo(nica)* (2016). © Instagram de Vasco Gargalo.

constitui uma referência explícita a *Guernica* no seu conjunto, pela sua materialidade, com um certo *pastiche* do estilo de Picasso que não deixa de preservar o toque autoral do ilustrador, e as reconhecíveis imagens de personalidades temporalmente distanciadas da obra de Picasso como o Presidente russo Vladimir Putin, o Presidente estado-unidense Barack Obama, o Presidente sírio Bashar al-Assad, que ganham presença pelo antropomorfismo, e a representação da União Europeia pela sua bandeira.

De 1937 a maio de 2016, da Guerra Civil Espanhola à guerra na Síria, as armas, as bombas, as crianças, o conflito, a dizimação, a angústia, o desespero e a morte perpetuam-se no tempo. Acorda-se tratar-se de uma ilustração de significativo poder imagético e

⁴⁰ Ver <https://www.publico.pt/2016/10/28/p3/noticia/alepponica-o-cartoon-de-um-portugues-deu-a-volta-ao-mundo-1826846>

simbólico, indo da objetividade das duas guerras a que alude, e da subjetividade interpretativa e criativa, a todas as questões satélite implícitas, como os direitos fundamentais, a paz, os interesses geopolíticos e económicos e o património humano, social e cultural que é destruído. Esta enumeração conduz a reflexão intericónica por entre imagens históricas e imagens contemporâneas, mas, como já se percebera anteriormente, é também um fenómeno popular no mundo da história da arte, dada a recorrência com que as obras de arte fazem, de forma mais ou menos explícita e/ou implícita, referências a outras obras de arte ou imagens. Também a ilustração não se isenta nem é dispensada dessa prática intericónica. Desta forma, proporciona a criação de um compêndio arquivístico da imagética inerente a todos os meios com que o indivíduo dialoga incessantemente, quer em si ou dentro de si – internamente, portanto –, quer exteriormente, ou seja, transposto numa manifestação artística pela qual se explora as imagens sonhadas, imaginadas ou *recriadas*. Nestas últimas encaixam-se perfeitamente as imagens intertextuais.

Novidade e familiaridade serão, assim, duas constantes na ilustração. Uma dicotomia mais usual do que invulgar neste campo. Portanto, a novidade como algo distintivo, surpreendente e arrojado, enquanto a familiaridade implica associações com outros elementos do presente, mas também com as heranças do passado mais recente e/ou mais longínquo. Milanez (2015) completa afirmando que “o familiar é o que é dito e conhecemos bem, mas o novo é o produto de algo que estava oculto e que aparecerá de forma a nos espantar”, e vinca a disseminação e contágio natural destes aspectos “ao que é escrito, lido, visto, imaginado, intuído e sonhado”, além da dimensão da linguagem verbal oral (p. 202); a novidade está no “retorno enquanto acontecimento” do que já foi dito, lido ou visto e no seu confronto com a atualidade (Milanez, 2013, p. 351). Essa análise discursiva acontece deslocando os aspectos linguísticos “para se pensar a imagem”, a dimensão imagética, onde se inclui a ilustração, adaptando-os a uma semântica e a uma sintaxe visuais. Por outro lado, Gunther Kress e Theo van Leeuwen (2006) apresentam a sua própria proposta de gramática visual, que “[l]ike linguistic structures, visual structures point to particular interpretations of experience and forms of social interaction” (p. 2). Mais pormenorizadamente, os autores elaboram uma explicação à pergunta “What is our ‘visual grammar’ a grammar *of*?”, fortemente enraizada na componente social:

First of all we would say that it describes a social resource of a particular group, its explicit and implicit knowledge about this resource, and its uses in the practices of that group. Then, second, we would say that it is a quite general grammar, because we need a term that can encompass oil painting as well as magazine layout, the comic strip as well as the scientific diagram. Drawing these two points together, and bearing in mind our social definition of grammar, we would say that “our” grammar is a quite general grammar of contemporary visual design in “Western” cultures, an account of the explicit and implicit knowledge and practices around a resource, consisting of the elements and rules underlying a culture-specific form of visual communication. (p. 3, *aspas originais*)

A forma como a intericonicidade se perfila, baseada exclusivamente nos princípios da intertextualidade, consistirá sempre em algo “derivado e não original” – assim o entende Gamer (2013, p. 117). Talvez seja radical este posicionamento de não-originalidade. A derivação não pode ser *sinónimo* de original? O trabalho da desenhadora Ana Aragão é exemplificativo deste quesito retórico. Por outro lado, é a relevância teórica e o impacto das imagens na cultura que deverá sobressair, marcando o seu próprio posicionamento/lugar, com as suas idiossincrasias, relativamente à intertextualidade, acompanhando o “iconic turn” dos anos 1990 (Gamer, 2013, p. 117, aspas originais). Portanto, incluem-se as formas, as linhas, as cores, as espessuras, os tamanhos, os posicionamentos atreitos à imagem, e aos próprios corpos. Aspectos formais da composição da imagem que “antecipam”, para utilizar o mesmo verbo que Milanez (2015), “um domínio, que esclarece e que determina, não como uma forma de previsão do futuro, mas antes como designação de materialidades que apontam para um certo tipo de regularidades [...], tendo no centro suas regras de formação e o seu *a priori* histórico” (p. 203, *italico original*), bem como a rede de memória coletiva e individual.

A perspectiva do leitor-observador-espectador-fruidor será sempre condicionada pela história e discursos do tempo, do seu tempo, da sociedade a que pertence, da cultura em que se insere e da sua própria construção enquanto indivíduo. Mas também do tempo da obra. Porém, é pela participação do fruidor que a intericonicidade mais se afirma e particulariza (relativamente ao intertextual), como refere Gamer (2013): “[a]ccording to Kemp, the artwork containing a blank is in need of completion by the beholder and intended by the artist to be so” (p. 118). Há que contextualizar que Gamer criara o conceito de “intericonic blanks”, que designa os espaços em branco, a ausência, que o público deve preencher por meio da produção de significação e da metarreferência pelo “commentary of a work on itself, its medium or system” (p. 118). Dada a existência de ausências de conteúdo, o foco centra-se na metarreflexão por parte do artista, do destinatário e da própria obra sobre si.

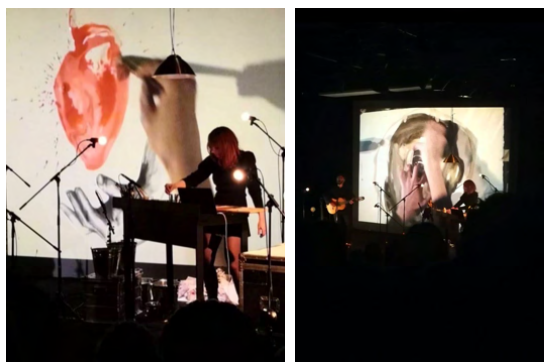
Para tal, Gamer socorreu-se da instalação de Louise Lawler, com *A Movie without the Picture* (1979), e de um conjunto de fotografias de Hiroshi Sugimoto chamado *Theaters*. A intenção era mostrar como nestes casos a intericonicidade funciona mais além da intertextualidade, ausentando, no primeiro caso, as imagens do filme *The Misfits* (1960) que exibiu – desconhecendo o público qual seria o filme a ser projetado –, e deixando apenas o som e a frase *A Movie without the Picture* incandescente pela luz branca intensa na *tela*, enquanto Sugimoto apresenta uma série de fotografias em preto e branco (1975-2001) de interiores de cinemas, cuja decoração remete ora para o estilo renascentista, ora para estilos barroco, rococó ou neoclássico e cinemas *drive-in* como se fossem *outdoors* e

despidos de qualquer ornamento em volta. Dois cenários contrastantes em Sugimoto, embora, ao centro, a protagonista seja idêntica: uma tela retangular vazia que emite uma intensa luz branca, em que cada fotografia representa um filme completo:

Epitextually, however, Sugimoto provides the audience with the information that each picture displays in fact a complete film: “[E]ach photograph [...] represents a movie – a whole movie in a photograph” [...]. He reveals that his starting point for the work had been a paradoxical idea: “Suppose you shoot a whole movie in a single frame?” This question he had answered for himself as follows: “You get a shining screen” [...]. (Gamer, 2013, p. 123, aspas originais)

Gamer quis com estes exemplos evidenciar a percepção, a experiência, a memória e a imaginação por parte do público, obrigando-o a conjecturar o seu filme interior (“‘inner’ film”) ou a imagem interior, nas relações de intericonicidade entre fotografia, cinemas e filmes sem auxílio de informação adicional, tornando-os, assim, parte das obras.

Neste sentido, o trabalho de ilustração do criador alemão Christoph Niemann, nomeadamente os desenhos e animações integrantes da série *Sunday Sketching*, na



Figs. 86 e 87 – Paula Bonet, *Quema la memoria* (2020-). Ilustração performática ao vivo. © Instagram de Paula Bonet.

intersecção da fotografia e do desenho, bem como do insólito, do inesperado, do imaginário e, simultaneamente, do objeto mais banal do quotidiano, desenvolve essa capacidade de se comentar a si próprio, como será explorado mais adiante. Também as ilustrações em tempo real dos ilustradores António Jorge Gonçalves e Paula Bonet – cuja mais recente intervenção se chama “Quema la memoria” [Figs. 86 e 87] –, num ambiente de

simbiose performática entre música, canto, pintura, desenho e colagem são exemplos da remissão para e a coexistência de imagens. Gonçalves propôs-se a contar a história do desenho, enquanto Bonet assumiu um objetivo mais pessoal na sua *performance*, o da procura do interior do próprio ilustrador naquilo que está a criar.

As “nervuras e as dobras da história” constituem o mural de imagens. As imagens são arquivadas no nosso corpo, e repetem-se deixando traços e vestígios, servindo para “antecipar” e “atualizar” (Milanez, 2015). Assim, “pensar a repetição e o desdobramento das imagens na história é se debruçar sobre a intericonicidade e a simultaneidade das imagens que nos configuram enquanto sujeitos historicamente orientados no quadro de uma ‘arqueologia do imaginário’”, como destacou Courtine a respeito das imagens no seu discurso, em 2011, na Sorbonne Nouvelle – Paris 3 (Milanez, 2015, p. 206). Neste ideário arqueológico e arquivístico, onde o tempo parece ser fundamental, onde o criativo é chamado a interpretar o tempo e as histórias desse tempo (ou tempos), tal como também é

sugerido ao fruidor fazer, o seguinte exemplo de Catarina Sobral é providencial. Sobral foi convidada a fazer uma seleção de 15 desenhos de Neves e Sousa e a interpretá-los, desenhos esses que constam da obra *Angola a Branco e Preto* [Fig. 88], com o propósito de figurarem na exposição *Hiatos* (julho de 2021), na qual se apresenta espólio conhecido, mas também novas obras (Catarina Sobral, 14/06/2021, Instagram). Para a ilustradora, este trabalho implicou

desenhar um tempo que já não existe e um espaço que nunca visitei. Por isso, decidi não apenas reinterpretar os desenhos com o meu traço, mas retratar os momentos capturados por Neves e Sousa com um hiato de tempo de alguns segundos, minutos ou, num caso, até dias. Aquilo que é móvel nos seus desenhos – pessoas e animais – sofrem, nos meus, uma deslocação no espaço, mas mantenho a localização e o ponto de vista de quem observa e representa. Os planos são os mesmos, o espaço também, mas eu cheguei um pouco depois e anotei o que vi depois de Neves e Sousa o fazer. O que significa, por exemplo, que na imagem *Lavadeiras do N'Gunza*, a maioria delas já está a voltar para casa com as cestas à cabeça, ou que na imagem *Fotógrafo do Muçequê*, a única que retratei noutra perspectiva, ao invés da cena mostrar o momento em que a fotografia é tirada, mostra o momento em que um dos retratados segura a fotografia já revelada. Desta forma modifiquei não apenas a figuração e a paleta, adicionando cores e a minha linguagem autoral, como imaginei pequenas ficções nos movimentos das personagens. Se aconteceram de verdade ou não, nunca saberemos. (Sobral, 14/06/2021, Instagram, *itálico adicionado*)

A utilização das imagens como referência, hoje, é avassaladora, e uma imagem tenderá a subsistir outra imagem ou a sobrepor-se, a fundir-se ou a coexistir com ela, independentemente do meio. Aplica-se o adjetivo *avassaladora* na medida em que as próprias artes visuais o expõem, e, neste caso, a própria ilustração. Seja na literatura ou nas artes não-literárias, o texto e a imagem são fruto de um mosaico de citações, de absorções e de transformações, pela presença constante de referências anteriores ou contemporâneas ao serviço da sua reprodutibilidade. *Via Utopia* (2016), da desenhadora Ana Aragão, é um hipertexto de *Via Appia* (1756), de Giovanni Piranesi, e é um exemplo eficaz de acumulação, pela sua materialidade e pelo seu conteúdo plástico. Em primeiro lugar, a obra é composta por seis camadas/placas de vidro; em segundo, por camadas de texto visual, camadas de informação, camadas de imagens *sobrepostas*, que remetem também para noções de *pastiche* e paródia num tecido, teia ou malha que incorpora a ideia do já feito, dos rastros que permanecem.

“Via Utopia é uma megalómana vista de um presente esquizofrénico em permanente acumulação acrítica, e a constatação da impossibilidade do processamento dessa profusão de informação pelo homem contemporâneo”, descreve Aragão (2016). O presente, o agora, sofre e anseia simultaneamente com e pela



Fig. 88 – Catarina Sobral, um dos trabalhos inspirados no espólio de Neves e Sousa (2021). © Instagram de Catarina Sobral

acumulação e o consumo material e imaterial, atingindo limites arquivísticos capazes de estrangular a viabilidade de um futuro equilibrado, assediado pela também simultânea inclusão e inevitável exclusão de informação, de referências. Esta é uma possível interpretação que a obra oferece ao seu fruidor. Um presente tornado constantemente num passado empilhado, no qual tudo e nada se tornam simultaneamente importantes, caindo na indecisão do que valorizar, do que perspetivar e de como se regenerar. Através da repetição, da acumulação e da sobreposição como métodos para caracterizar um presente instável, espesso e que se cita e se reescreve, colhe elementos que se apresentam como extensões da história, e re-historia-se. Como afirma e questiona Aragão (2016), trata-se de

[u]m mundo com o *news feed* encravado. Um mundo sem um único espaço vazio. Talvez seja esta apenas a distopia e que do outro lado do vidro haja ainda perguntas capitais por fazer. Será que conseguimos imaginar um mundo sem uma alternância entre opacidades e transparências?

Este exemplo constitui um dos estudos de caso que mais adiante será efetuado pormenorizadamente. O indivíduo conhece e acede ao passado (longínquo ou imediato) em muito através do recurso a referências e hipertextualizações, o que lhe permite também compreender o presente e, como pretende Aragão, ajudar a conjecturar sobre o futuro. A intericonicidade que Courtine propõe sublinha o relacionamento entre as imagens, percebendo que não é possível simplesmente ceifar a imagem da palavra, pelo menos, por dois motivos, um de ordem discursiva e outro de ordem conjectural: i) a chegada ao estudo do discurso da imagem foi de certa forma trilhado anteriormente pelo estudo do discurso verbal, e ii) um Ocidente que cultiva um sistema de semiose decorrente da (pro)fusão de registos mistos – imagéticos e linguísticos – que convivem massivamente e se disputam frequentemente, originando processos de intersemiose entre sistemas de signos pictóricos e verbais.

With the advent of mass communication the way we use images as references, the way we translate them constantly in order to subvert, understand or reinforce them has exploded – no image is innocent of that. Discussions about the originality, authenticity or uniqueness of the image are directly connected to their dependence on the intersemiotic function. (Kourdis & Yoka, 2012, s.p.)

No presente trabalho, o termo e o conceito intericonicidade – como derivação de intertextualidade – são utilizados para descrever e analisar as relações – mais ou menos explícitas – entre trabalhos artísticos que, obviamente, incluem as ilustrações; entre imagens e obras de diversas áreas, em geral, e a ilustração, mais concretamente.

3.2. *Border crossings* – relações intermediáticas

Axel Englund (2010) alerta para o facto de que frequentemente se analisa as artes e os *media* “[...] in terms of geographic areas delineated by borders and consequently of interartial and intermedial studies” – nos quais faz sentido incluir a ilustração – “as a kind of topographical description, a charting of territories and their positions in relation to each other” (p. 69). Dick Higgins (1966 [1965]) não concorda com o entendimento de que a prática da intermedialidade tenha surgido na década de 1960. O teórico fá-la recuar a tempos ancestrais, acreditando que sempre foi e será possível a sua aplicação desde que haja o desejo de fundir dois ou mais meios (Higgins 1966). Jürgen E. Müller (2010) acredita que surgiu como “a reaction to certain historical circumstances in humanities, the media landscape and the arts” (p. 242), tornando-se mais intensa a partir da década de 1980. Uma das novas e mais atrativas propriedades do conceito de *intermedialidade* seria a sua “capacidade de ser reformulado permanentemente e de reformular campos tradicionais de investigação” (p. 242), numa ação cíclica, sempre que se pretender conjugar meios.

François Jost (2006), a título de exemplo, descreve a dinâmica entre os vários *media* – entendendo-os como linguagens – como uma constante circulação de artes mistas, encontrando na intermedialidade um trajeto onde se observa, mais do que uma migração das artes para os meios de comunicação, um entrosamento entre ambos. A ideia é partilhada por Håkan Sandgren (2010) no que diz respeito à aferição de quando se pode considerar estar perante uma relação intermedial entre texto e imagem. Para Sandgren (2010) não basta que dois ou mais tipos de meios estejam combinados entre si, é necessário também que funcionem de forma complementar; quanto ao texto, diz que este remete o leitor para “differential visual patterns”, enquanto a imagem realça os “traits commented on in the text” (p. 117).

A intermedialidade não se aparta da ampla e plural discussão acerca do conceito de arte, sujeito, como se sabe, a teorizações e redefinições várias a par das circunstâncias históricas, sociais e culturais que se sucedem, mas simultaneamente dialogante com

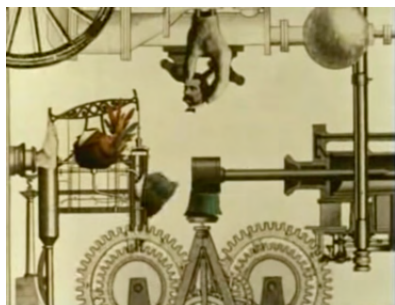


Fig. 89 – Monty Python, *Frame* do genérico da 2.^a temporada de *Monty Python's Flying Circus* (1970). © Monty Python – YouTube.

outras esferas. Pelo contrário, a intermedialidade acompanha-as, permitindo contemplar novas linguagens, suportes, materiais, tecnologias e uma rede de correspondências em crescendo na composição artística. Vejam-se o genérico introdutório e os separadores criados para os *sketches* do programa *Os Malucos do Circo dos Monty Python* (1969-1974) – no original *Monty Python's Flying Circus* –, do grupo de comediantes Monty Python [Fig. 89]. Uma amostra da aliança entre o humor do absurdo, cáustico e insinuante, sem compromisso de

lógica narrativa, e a animação rudimentar, realizada por Terry Gilliam – um dos elementos do grupo –, cujos elementos gráficos parecem ser manietados quase à semelhança de marionetas, e onde a colagem, o elemento humano, a fotografia, a tipografia e o desenho formam um *cocktail* ilustrado em vez de um *still* realista. Por curiosidade intertextual: o pé que se vê no genérico de abertura da série foi extraído da obra *Alegoria do Triunfo de Vénus* (1540-1546), de Agnolo Bronzino – aquele que se encontra no canto inferior esquerdo da obra. Noutro surge uma secção do quadro *O Nascimento de Vénus* (1482), de Sandro Botticelli, em que um braço surge por detrás da figura e a mão aperta o mamilo que está desnudo, enquanto isso os membros de Vénus começam a mover-se em reação ao gesto atrevido e provocatório que caracteriza a essência do trabalho humorístico dos Monty Python.

3.2.1. Porquê falar de intermedia em ilustração?

Na perspectiva de Dick Higgins (1966), “[...] the use of intermedia is more or less universal throughout the fine arts, since continuity rather than categorization is the hallmark of our new mentality” (s.p.). O termo intermedia surgiu nos escritos de Samuel Taylor Coleridge, em 1812, “to define works which fall conceptually between media that are already known” (s.p.). Termo que, sustenta Higgins, não deverá ser confundido com o de *mixed media*, pois este diz respeito a trabalhos executados com recurso a mais do que uma técnica, como seja óleo, grafite, guache, colagem, aguarela, acrílico, carvão, carimbo, *stencil*, *assemblage*, decalque, *pop-up*, mas também meios como o audiovisual, a expressão dramática, a música, entre outros. Neste sentido, Higgins exemplifica relembrando a existência de poemas que são incorporados no campo visual de pinturas, com a particularidade de ambos serem distinguíveis, para assim diferenciar *mixed media* de intermedialidade. A intermedialidade, na ótica deste teórico da arte, diferencia-se pela ocorrência de uma fusão tal entre os diferentes meios envolvidos que não é possível separar conceptualmente os elementos que os constituem.

Outros exemplos são ainda mencionados pelo compositor, poeta, tipógrafo, editor, gravurista, e artista e cofundador do grupo Fluxus, que conceptualizou *intermedia* em 1966, no ensaio “Synesthesia and Intersenses: Intermedia”, como a caligrafia abstrata, a poesia concreta e a poesia visual, inclusivamente formas de arte já existentes, mas desconhecidas ou até improváveis, nas quais a imagem fotográfica surge como que um poema em si, com uma gramática própria, em que os *frames* são palavras ou frases, referindo-se aos trabalhos de Jean-François Bory ou Duane Michaels. No contexto nacional, a obra *Poemas Dramáticos e Pictopoemas*, de Mário Cesariny, poderia ser um bom exemplo para discutir estas ambivalências: a mistura entre texto e imagem, uma vez

que o próprio texto se torna imagem, em que a colagem das palavras intensifica essa mesma particularidade da obra e o facto de esses seus poemas se constituírem ilustrações deles próprios.

No seu escrito dos anos 60, Higgins mostra-se convicto de que “[m]uch of the best work being produced today seems to fall between media” (s.p.), com o intuito de distinguir o que diz respeito a configurações *intermedia* (uma vez que nem todas as práticas que promovem a interação entre um leque diverso de meios e obras ou formas artísticas são intermedia) de configurações *mixed media* e *multimedia*. Higgins entende que a intermedialidade ocorre quando obras cujos materiais, suportes ou meios – provenientes de disciplinas das belas-artes, das várias manifestações e movimentos artísticos, da *performance*, do cinema, do *happening*, da colagem, da intersecção entre música e filosofia, entre teatro e artes visuais, entre música e escultura, ou poesia (e outros géneros literários) e escultura, entre outros – se fundem do ponto de vista conceptual, num patamar mais complexo do que a mera justaposição. Isto é, a intermedialidade acontece quando, como resultado do processo de transformação dos meios, estes passam a funcionar como um só, homogeneamente.

No entanto, a visão de Higgins não é consensual. Raquel Ritter Longhi (2002) considera que a classificação das “novas criações poéticas” é superficial, “com base apenas no suporte ou meio, sem levar em consideração o nível mais profundo de seu significado” (p. 2). Ainda assim, os projetos intermediais partilham o objetivo de aproximar diversos e distintos meios e formas de arte – como se verificará igualmente nos projetos transmediáticos, embora a transmedialidade, e a narrativa transmediática por acréscimo, preserve um certo distanciamento, como observa Christy Dena (2009, p. 93). Mais do que uma convergência de meios técnicos, é pela via cultural que se dá o imiscuir, distinguindo assim os pressupostos práticos de Henry Jenkins e Dick Higgins. Assim o explica Dena (2009), participando também da discussão intermedial:

It is a practice that shares an aesthetic concern with intermedia practices across time and creative sectors, but is differentiated by its “unmixed” outcome. This means the practice is not defined by a convergence of technologies, thus indicating a hybrid medium, but instead indicates a practice that involves an intangible convergence. As Jenkins has surmised, it is a cultural not technical convergence. (p. 94, aspas originais)

Para abordar o conceito de intermedialidade, toda a literatura disponível converge irremediavelmente para uma primeira abordagem ao conceito de *medium*. A primeira nota diz respeito ao cariz consensual entre os estudiosos das relações intermediais de que se trata de um conceito inclusivo, no sentido em que abrange diversas áreas de estudo. Sucede que existem vários conceitos de intermedialidade, resultado de abordagens heterogéneas e da comunhão de diferentes disciplinas – Estudos dos *Media*, Estética, Estudos Fílmicos, Filosofia, História da Arte, Literatura Comparada, Musicologia,

Semiótica, Sociologia ou Teatro são algumas das possibilidades a listar –, de contextos históricos, sociais, comunicativos e estéticos diversos e, conseqüentemente, de diferentes aplicações dos mesmos com premissas e teses, métodos, objetivos e terminologias explícitos ou implícitos, os quais nem sempre se compatibilizam. É deste envolvimento que nascem os estudos intermediais bem como os estudos interartes. No ponto seguinte, concluir-se-á igualmente a multidisciplinaridade em que o conceito de narrativa transmediática é desenvolvido e revolido e a sua presença na ilustração.

No entanto, consensualizou-se uma definição lata, que, na verdade, não é mais do que a obviedade daquilo que o termo diz de si próprio: um conjunto de “relations between media, to medial interactions and interferences” (Rajewsky, 2010, p. 51). Portanto, mais do que sinalizar a existência explícita de mais do que um meio no prefixo *inter-* ou a descrição de um meio por via de outro meio (Wagner, 1996, pp. 10-11, p. 17), trata-se de um lugar entre meios, no qual ocorre a partilha recíproca e comunicante de qualidades dos *media*, cientes das suas diferenças. Ao mesmo tempo, este processo requer o reconhecimento da tangibilidade das fronteiras de cada meio, suscetíveis a interferências uns dos outros, interações e *interplay*, cujas delimitações se vêm esbatendo nas últimas décadas por meio de *happenings*, *performances* e outras manifestações artísticas que instigam “a still growing tendency towards an annulment, a dissolution of the boundaries between different art forms”, de acordo com o International Research Training Group *InterArt/Interart Studies*⁴¹ (Rajewsky, 2010, p. 52). Irina O. Rajewsky, por exemplo, apresenta a seguinte divisão tripartida do conceito:

1. Intermediality in the narrower sense of medial transposition (*Medienwechsel*), also referred to as medial transformation, as, for example, film adaptations of literary texts, novelizations and so forth. 2. Intermediality in the narrower sense of media combination (*Medienkombination*), which includes phenomena such as opera, film, theatre, illuminated manuscripts, computer or Sound Art installations, comics, or, to use another terminology, so-called multimedia, mixed-media and intermedia forms. 3. Intermediality in the narrower sense of intermedial references (*intermediale Bezüge*), for example, references in a literary text to a specific film, film genre or film qua medium (that is, so-called filmic writing) likewise references in a film to painting, or in a painting to photography and so on. (p. 55, *italico original*)

Uma breve análise da sugestão conceptual de Rajewsky levanta algumas questões relevantes: o primeiro e o terceiro pontos sugerem uma ligação estreita com a intertextualidade; depois, há que considerar que se está perante um esquartejamento conceptual de um conceito, e que esta é uma entre as várias propostas de definição e decomposição do conceito e das práticas intermediais; por fim, e como exemplo, onde caberia nestas divisórias a conceção de *book trailers*, os quais têm como base livros, mas

⁴¹ Na impossibilidade de aceder à página onde se encontra a citação, recorreu-se à investigadora em questão. O International Research Training Group *InterArt/Interart Studies* é uma escola de formação internacional com sede na Freie Universität Berlin.

mais concretamente as ilustrações dos mesmos? Quer-se com esta indagação/proposta de reflexão argumentar que poderá ser inviável proceder a um encaixe cirúrgico das obras em determinada categoria, ou definir, desdobrar e sistematizar de forma estritamente objetiva todo o tipo de obras.

A convenção que dita a separação entre formas ou obras de arte é sujeita a provocação quando essas mesmas formas são combinadas, concretizando-se num ato estético, mas também político. Dena (2009) exemplifica com o *happening*, adjetivando-o de “intermedium, an uncharted land” e caracterizando-o como um acontecimento invulgar que se serve da colagem, da música e do teatro, por exemplo – acrescente-se a ilustração –, afrontando as ditas regras que validam uma arte como sendo *xis* arte.

Assim, também a ilustração se mostra disponível a esta reflexão, precisamente pela crescente diversificação de meios em que é trabalhada e, muitas vezes, pela combinação dos mesmos, sejam eles o papel, a tela, as câmaras (a imagem em movimento), a cerâmica, o vidro, a madeira, o próprio corpo humano, a fotografia, entre outros, o que, de acordo com Higgins, se insere no âmbito da intermedialidade, mas também pela combinação de técnicas, seja desenho com grafite – em linha ou pontilhado – ou com os mais diversos materiais riscadores como canetas de feltro, canetas de escrever *Bic* – como utiliza a desenhadora Ana Aragão –, ponta de pluma, marcadores, lápis de cor, lápis de cera, gravura em relevo e em metal (linogravura e xilogravura, ponta seca, talhe-doce, *mezzotinta* – ou meia-tinta – e água-tinta), aplicação de aguarela, de óleo, de acrílico ou de pigmentos naturais, o recurso ao digital pela animação, a colagem, entre outros que se “justapõem” – utilizando o termo de Higgins – na composição, evocando assim, neste caso, a terminologia *mixed media*. Muitas destas práticas existem há séculos, embora as nomenclaturas sejam recentes. Se se refere o teatro, porque não referir a cenografia? Área onde a ilustração ganha forma objetual.

Note-se, porém, que caracterizar *mixed media* como “justaposição” pode soar algo superficial, uma vez que a oferta e a aplicação de várias técnicas têm atingido um nível de mescla e de fundição que poderá não facilitar a identificação de cada camada, elevando-a a um patamar de maior complexidade. Facto que fragiliza qualquer tentativa de categorização separatista de intermedialidade e *mixed media*. As diferentes técnicas utilizadas na técnica mista podem, assim, ser mais difíceis de descortinar considerando que alguns programas informáticos utilizados na prática da ilustração dispõem de ferramentas (relacionadas com colagem digital, pintura digital, modelação orgânica e cenográfica, como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Painter, Artrage, Clip Studio Paint, Paint Tool Sai, Sketchbook Pro, Krita, GIMP, My Paint, MediBang Paint Pro, FireAlpaca, Artweaver, Blender, *et cetera*) que simulam efeitos normalmente associados à manualidade, ao artesanal, a materiais e técnicas mais convencionais ou tradicionais, se

assim se preferir. Distinguir entre processos digitais e manuais numa ilustração tornou-se uma tarefa difícil de concretizar a olho nu.

Por exemplo, André Letria, na sessão de 08 de abril de 2021 d' *A Oficina de Ilustração do Mestre André*, organizada pela The Book Company, afirma que, hoje em dia, mistura o analógico e o digital. E, particularmente sobre o seu livro *A Guerra* (2018), relata ter também trabalhado numa placa WACOM e no computador, pormenorizando o seguinte:

O livro *A Guerra* representou, de alguma maneira, um regresso a esse trabalho mais plástico [...]. Todos os elementos foram pintados, todos eles foram desenhados sobre o papel. E esta placa [a WACOM] e o trabalho no computador, neste livro, permitiram-me dar um passo um bocadinho mais à frente em termos técnicos. Ou seja, eu consegui que, no livro *A Guerra*, não se perceba o que é uma coisa [os materiais mais plásticos] e o que é outra [a ilustração digital] [...]. Consegui perceber melhor como funciona o Photoshop, consegui perceber como é que consigo fundir uma coisa em meio analógico com aquilo que é feito no outro [digital]. E, hoje em dia, eu próprio, olhando para o livro *A Guerra*, se olhar para algumas ilustrações, [...] eu próprio não consigo e, se calhar, vocês terão dificuldade em dizer-me que traços é que tiveram origem num pincel em cima de papel ou num ecrã porque esta placa e o trabalho com o Photoshop permitem, cada vez mais, um aperfeiçoamento técnico... em que nós conseguimos pintar aquarela no ecrã, não é? Não sei se já tiveram a experiência de utilizar aqueles iPads com a aplicação do Photoshop, aquilo parece ficção científica [alguém refere o programa Procreate]. Toca-se com a caneta no ecrã e vê-se a água a espalhar e a tinta a diluir e a misturar. [...] Eu tenho alguma dificuldade em fazer tudo exclusivamente em digital a não ser que tenha um carácter mais liso e mais plano, [...] porque para o trabalho das tintas no papel, aí não consigo encontrar substituto para isso.



Fig. 90 – José Jorge Letria e André Letria, *A Guerra* (2018). © Fotografia de Ana Albuquerque

No livro *A Guerra* [Fig. 90], o digital serviu-lhe não tanto para controlar questões plásticas, relativas à técnica, mas sobretudo de composição e de posicionamento de pormenores, num controlo de dinâmica que o *fazer à primeira* não permitiria, confessa o ilustrador.

Já Lars Elleström (2010) defende que pinturas, desenhos e fotografias – suportes imediatamente mais implicados com as superfícies planas, como o papel, a tela ou o ecrã – podem ser dotados de espacialidade e de tridimensionalidade virtual. Em defesa deste argumento, listam-se os seguintes exemplos: os trabalhos de representação do mar e do céu, animais e outros elementos da Natureza, objetos do quotidiano, bustos, entre outros, com lápis de carvão, pastel macio ou grafite em pó pela artista Teresa Esgaio; as ilustrações animadas para a revista *The New Yorker*, as *animações* com técnica mista, a série e o livro *Sunday Sketching*, a série de desenhos fotográficos para a Campanha da Temporada 2019/2020 da Deutsche Oper [Fig. 91], em Berlim, ou a série de vídeos para a marca Hermès, Paris – Hermès “New York Time”, do artista, autor e animador alemão Christoph Niemann; e as obras *Babel* (inspiradas nas torres de *Babel* de Pieter Bruegel), *Não viemos aqui para sermos felizes*, a série

Monstros/hrönir, *Via Utopia* (inspirada na obra *Via Appia* de Giovanni Battista Piranesi), entre outras, da desenhadora Ana Aragão. Ver-se-á adiante como o prefixo *inter-* e o conceito de intermedialidade influem e influenciam a própria designação daquilo que os ilustradores são e fazem.

A ideia avançada por Elleström (2010) de que alguns meios são mais *border-crossing* do que outros e de que os *media* se cruzam mais do que limitam a ação uns dos outros⁴² desafia ainda mais este estudo, mas parece ser muito útil para formular a proposta de definição de ilustração, dado o percurso ziguezagueante da ilustração entre o canônico e o experimental e conceptual: da presença nos livros como uma acompanhante das palavras à presença nos livros como a única presença nos mesmos, sem vestígio de palavras; à sua ingressão na cerâmica, moldada pelas mãos dos próprios ilustradores, que, antes de aplicarem as tintas, criam o seu suporte; à incursão no teatro; e ao desenho ao vivo e em direto. Estes cruzamentos conduzem os investigadores a questionar a substância que subjaz a composição central de intermedialidade: o *medium*.

Intermedialidade envolve, portanto, “transgressão” de fronteiras, “transformações” e “substituições” na perspectiva de Christina Ljungberg (2010), “[...] between different sign systems and/or the iconic enactment of one medium within another [...]” (p. 84 e p. 82 respetivamente), e realça ainda a modalidade sensorial do meio em causa, seja ela visual, oral ou tátil, cenário em que se assiste à multiplicação de práticas e técnicas de ilustração na sua relação com os meios com que interagem, produzindo diferentes tipos de significados – do papel à madeira, ao barro, à parede, à tela, à representação teatral, à música e por aí em diante. O que se observa é a necessidade de os ilustradores experimentarem cada vez mais técnicas e meios, desafiando-se e desafiando fronteiras dentro do seu próprio processo criativo e conquistando outras formas de se exprimirem.

Jorge Silva (2011e) conta que Rui Belo, à semelhança dos “designers-ilustradores” (s.p.) Victor Palla e António Garcia, funde imagem e grafismo. Silva destaca a ausência de “identidade autoral no traço das suas ilustrações” (s.p.), a utilização de tinta-da-china ou grafite sobre papel, variando entre o traço fino e grosso, “absorvendo a rudeza do suporte ou adicionando texturas sampladas digitalmente em várias camadas. Ao aplicar os *layers* directamente no *software* de paginação, replica os antigos papéis vegetais usados pelos artistas dos anos cinquenta e sessenta do século passado” (s.p., itálico original). É possível

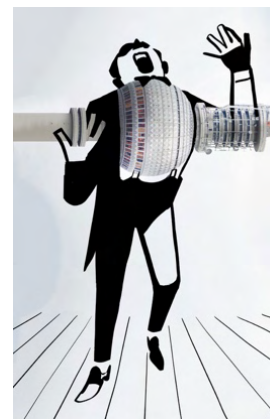


Fig. 91 – Christoph Niemann, Season Campaign of Deutsche Oper 2020, Berlim (2020). © Christoph Niemann

⁴² Cf. “[...] some media may be perceived as more border-crossing than others. [...] demonstrated that media actually cross each other rather than border each other.” (p. 4)

encontrar trabalhos de Belo nos cartazes do Teatro São Luiz, ou em capas da *Coleção BIS*, editada pelo Grupo Leya. Esta entrada de Silva no seu blogue *Almanaque Silva* sobre o trabalho de Belo mostra o encontro bem-sucedido entre a ilustração e o *design*, classificando-os da seguinte forma:

Belo constrói preciosas imagens de uma grande qualidade plástica, em sóbrio preto e branco pontuado a cor, marca inicial da coleção. As imagens de síntese ampliam a qualidade metafórica e o impacto visual, atributos do aguçado engenho conceptual e oficial do designer, e mantêm-se nas ilustrações a cor, mais recentes. (s.p.)

A intermedialidade poderá ser entendida, segundo Ljungberg (2010), como um fenómeno que resulta de “negociations of the borders between various media” (p. 83) ou “border talks”, nas palavras de Irina Rajewsky (2010). Mas quais os reais efeitos, “possibilities and limitations” das transgressões intermediais – as quais, no entender de Ljungberg (2010), assumem um papel de “intersemiotic translations” – “from one art to the other bring into being and how is one medium reflected in another?” (p. 83). A resposta de Ljungberg (2010) radica em três aspectos: performatividade, pelo facto de formas híbridas gerarem algo “new and unique”, sem *antecedentes*, mas simultaneamente perfilando-se como um meio que é refletido noutro; autorreflexividade, uma vez que se verifica um enfoque quer no seu “own mode of production” quer na sua “own semiotic specificity, which is heightened by the increasing digitalization of interacting media”; e uma “highly effective communication strategy”, pois “they give readers, viewers and listeners access to different levels of meaning” (p. 83).

Estabelece-se, aqui, um encadeamento entre intermedialidade, performatividade e hibridismo, sendo que o seu carácter performativo se deve à natureza híbrida da intermedialidade. Porém, a novidade e a unicidade, que remetem para a esfera da originalidade – constituindo um dos temas essenciais na discussão ontológica da ilustração –, a que Ljungberg se refere, poderão comportar-se atualmente como características do foro do aparente, em que qualquer produção não está isenta de



Fig. 92 – António Jorge Gonçalves, *Válvula* (2019). © Rui Carlos Mateus.

antecedentes; pelo contrário, exhibe-se, antes, como transportadora de um acervo e uma herança de influências permanente, premente e consumindo cada vez mais os órgãos internos dos meios e das obras. Quando vários *media* interagem cria-se um corpo composto por multicamadas. É o caso dos trabalhos de desenho ao vivo do ilustrador António Jorge Gonçalves e da autora Paula Bonet.

A intermedialidade consiste em *diálogos intermediais* entre as várias formas de arte. António Jorge Gonçalves cria e participa em *performances* de desenho digital ao vivo em tempo real, onde encontrou a performatividade para o seu traço [Fig. 92]. Este ato vivo de pôr o desenho *in praesentia* foi também acompanhado, por vezes, por bailarinos, músicos e atores não só em território nacional, como no estrangeiro, em países como França, Alemanha, Japão e Estados Unidos da América.⁴³ É quase paradoxal assistir a uma aproximação e envolvimento de meios, de matérias que se cruzam, que coordenam e constroem conjuntamente algo concreto e presente tornado imediatamente ausência, culminando no desaparecimento. Um encontro dialogal entre meios e formas de arte que, integrado numa manifestação artística efémera, também com ela se dissipa. Por esse motivo, procedeu-se à documentação, em livro, de mais de 150 *performances* compreendidas entre 2001 e 2017. Diz Gonçalves, na sua página de internet:

A obra destina-se sobretudo a profissionais e estudantes de áreas artísticas – Artes Visuais, Teatro, Dança, Música – promovendo a divulgação e estudo de um método pioneiro que tornou o desenho numa linguagem performativa. Encontra também leitores entre todos aqueles que se interessam por linguagens transmedia e cruzamentos disciplinares.⁴⁴

Os exemplos de Gonçalves aqui descritos – anterior e seguidamente – são reflexo de relações intermediais, mas também, e com dificuldade de destringer umas das outras, de relações transmediais. Nas suas páginas de Facebook e Instagram, bem como na sua página pessoal *online*, o autor de banda desenhada, cartune editorial e teatro, ilustrador e *performer* fez uma partilha breve sobre a sua experiência de desenhar digitalmente em direto, a partir de casa, para o programa Fronteiras XXI, desafiado a interpretar as temáticas em debate no programa mensal do canal televisivo RTP3:

Grato, e ainda a digerir o turbilhão que vivi ontem na hora e meia que desenei em directo no programa FRONTEIRAS XXI: # a novidade de juntar em simultâneo a mesa de trabalho íntima e familiar com o público mais vasto para quem já desenei ao vivo. # habituado a desenhar em diálogo com o trabalho de outros artistas, tive de tactear para encontrar lugar no meio do discurso de peritos-comentadores - a opção foi deixar-me levar pela corrente, parando de vez em quando para o desenho poder respirar. # perceber que a maior parte das pessoas fica de fora nas conjeturas pensantes de quem pode teletrabalhar (como eu) e que essa obliteração é encarada como um dano colateral inevitável na marcha em direção a um futuro. (Gonçalves, 25/06/ 2020)

Num outro formato e salientando o carácter de autorreferencialidade, que aponta no sentido da intertextualidade, seja um filme referindo uma pintura, uma obra literária que evoca um filme, identificam-se os casos d' *A Nova História da Arte da Triciclo*, tomos I (2017) e II (2019), do *ABC do Cinema* (2018) e do *ABC da Música* (2020) [Figs. 93, 94 e 95], da autoria do coletivo de ilustradores portugueses Ana Braga, Inês Machado e Tiago Guerreiro que formam a microeditora Triciclo, dedicada à ilustração para a infância.

⁴³ Cf. <https://www.assirio.pt/autor/antonio-jorge-goncalves/3397>

⁴⁴ Cf. <http://www.antoniojorgegoncalves.com/desenhos-efemerios>

Quatro revistas exclusivamente constituídas por ilustrações, nas quais o texto-palavra se ausenta, reinterpretando obras de arte pictóricas, fílmicas e musicais sobejamente afamadas respetivamente. Estes casos são exemplares daquilo que se designa de “*intermedial self-reference: reference from one media to the other*” num contexto diferente (Ljungberg, 2010, p. 89, itálico original).



Figs. 93, 94 e 95 – Triciclo: à esquerda, *ABC da Música*; ao centro *ABC do Cinema*; à direita, *A Nova História da Arte da Triciclo – Tomo I* © Primeira imagem de Triciclo | segunda e terceira imagens são fotografias de Ana Albuquerque.

3.2.2. O intermedial entre o autorreferencial, o híbrido e o interartístico

A autorreferencialidade é associada, no âmbito da análise intermedial, ao hibridismo pelas produções de arte e *media* compostas por diferentes elementos que as novas tecnologias e métodos de criação têm instigado. Percebe-se que, quanto maior o grau de hibridiz, maior o grau de autorreferencialidade, algo para o qual a arte digital, entre outras formas de arte, contribui. Esta forma de alternância ou, mais especificamente, de *estar entre* ou no vórtice da simbiose da interação de vários *media* “not only forces its viewing or, rather, participating, audience to make comparisons among them but also exposes the particularities of the various semiotic systems that each medium embodies” (Ljungberg, 2010, p. 90).

Lincoln Park (ca. 1968) [Fig. 96], de Robert Weaver, acrílico sobre cartão, e *Executive of the Future* (abril de 1952), de Boris Artzybasheff, ilustração para a primeira página da revista *Esquire*, em guache sobre papel, são dois trabalhos que, apesar de neles ter sido aplicada apenas uma técnica e utilizado apenas um suporte em cada, é notório um forte pendor autorreferencial apoiado numa forte consciência social, por um lado, e da própria prática de ilustrar, por outro. Em *Lincoln Park*, Robert Weaver apresenta-nos duas perspetivas numa mesma composição, duas visões sobre Lincoln Park, em Chicago, onde se sucederam os protestos que acompanharam a Convenção Nacional Democrata de 1968. A divisão que Weaver criara mostra um parque



Fig. 96 – Robert Weaver, *Lincoln Park* (ca. 1968), acrílico s/ cartão. © Fotografia de Ana Albuquerque.

tranquilo, desabitado de pessoas, apenas árvores e dois prédios, contraposto por uma segunda imagem num plano superior – uma ilustração dentro de outra ilustração – a representar exatamente o mesmo local sobre o qual se sobrepõe, mas repleto de polícias armados com cassetetes, pintado em jeito de registo fotográfico e em perspetiva tridimensional como se se destacasse de um fundo que é a ilustração em si. O propósito de Weaver é “to convey the passage of time and shifting events in a single image. The snapshot of police in riot gear hangs heavily over the eerily still scene” (Plunkett, 2019, p. 411). Em *Executive of the Future*, Boris Artzybasheff criara “an anthropomorphic computer [that] interacts via telecommunications with humans in the nascent digital age” (p. 404).

Estas ilustrações mostram a preocupação desta expressão artística e dos seus profissionais em abordar os acontecimentos nos domínios social, político e cultural agindo de forma intersubjetiva, adotando um discurso visual que se apoia na “self-referentiality, which refuses to allow readers to have a vicarious lived-through experience, offering instead a metafictional stance by drawing attention to the text *as a text* rather than as a secondary world” (Sipe & Pantaleo, 2012, p. 3, *italico original*). Espelham também a própria evolução humana dentro das suas circunstâncias histórico-sociais e, ao mesmo tempo, referenciam a evolução da utilização dos próprios meios – incluindo a própria ilustração, sobretudo em *Lincoln Park* –, e da evolução técnica que se reflete igualmente na questão intermedial.

Já *Utopia* (1974), de Saul Steinberg, publicada em 29 de julho de 1974 na revista *New Yorker*, é um de vários exemplos de aplicação de técnica mista por meio de lápis de cor, lápis de grafite, aguarela, lápis de cera, tinta, carimbos de borracha e colagem sobre papel [Fig. 97]. A utilização de diferentes materiais e das relações que com eles Steinberg cria é



Fig. 97 – Saul Steinberg, *Utopia* (1974), lápis de cor e de cera, lápis, aguarela, tinta, carimbos e colagem s/ papel. © The Saul Steinberg Foundation.

não só demonstrativa, mas também um estímulo da já mencionada ilustração conceptual. Ao cruzamento de técnicas juntam-se as influências dadaístas e surrealistas, para aqui se destacar os edifícios emblemáticos de Manhattan como o World Trade Center, Citicorp Center, Empire State Building e Chrysler Building (Plunkett, 2019, p. 412)⁴⁵ ao fundo, como se emergissem de um horizonte que finaliza um espaço plano composto de riscos com alguns elementos a levitar. Em primeiro plano, uma família: pai, mãe e filho com sorrisos rasgados, mas plásticos, forçados e falsos, enquanto os olhos

⁴⁵ Cf. “This conceptual illustration influenced by Dada and Surrealism identifies Manhattan through iconic buildings on the horizon: the World Trade Center Twin Towers, Citicorp Center, Empire State Building, and Chrysler Building. The Art Institute of Chicago, Gift of Saul Steinberg Foundation.”

esbugalhados e aterrorizados do cão e de sorriso incômodo se tornam o elemento perturbador, mas ao mesmo tempo o mais revelador do cenário distópico e do contexto surreal. As opções conceptuais de Steinberg não devem ser ignoradas, uma vez que estas são importantes na compreensão do trabalho de Ana Aragão.

Quanto ao foco no próprio processo de produção artística, este gera ou reforça precisamente o efeito de autorreferencialidade, que caracteriza ilustrações *analógicas* como as descritas acima, mas também a arte digital, por exemplo, pela “more or less smoothly integrating [of] the various media into an intermedial whole” (Ljungberg, 2010, p. 90). É interessante perspetivar este cenário do ponto de vista de W. J. T. Mitchell (2005a; 2005b), ao selecionar os termos “proporção” e “ingredientes”, numa alusão aos escritos de McLuhan, para realçar a importância do peso desses *ingredientes* aquando da sua mistura, mas também quanto a, de acordo com a leitura de Ljungberg (2010),

questions of dominance/subordination, the phenomenon of synesthesia, or what Mitchell calls “nesting”, in which one medium appears within another as its content, or “braiding”, the seamless weaving together of disjunctive elements into a “seemingly continuous narrative”. His own emphasis on process is in effect an interrogation of time, of the texture and forms of temporality, but since the flux of time leaves sedimented layers of meaning and identity, these sedimentations deserve our critical attention [...]. (p. 90, aspas originais)

Como a autora já referira, as obras de arte intermediais resultam de um fenómeno de negociação de fronteiras e de transgressões dos *media*, o qual deverá ter em conta a performatividade e a autorreflexividade. Ljungberg (2010) questiona:

Furthermore, it is precisely the efficacy of these dialogic negotiations that makes them meta-negotiations, or are they re-negotiations? Are not the terms on which we undertake such negotiations always already set by existing structures of power, thereby forcing us to renegotiate the very framework of negotiation itself at the same time as we are renegotiating some specific point of negotiation or contestation? All this may explain why intermediality is such an efficient, complex, elusive and exhilarating communicative strategy. (p. 94)

Como reforço da premissa de entrosamento entre as artes, onde começa e termina o seu campo de ação e, consequentemente, as barreiras que podem ou não ser transpostas, Irina Rajewsky (2010) analisa sucintamente a sinopse da conferência de 2006 da Sociedade Alemã de Estudos de Teatro da seguinte forma:

After decades in which film and video have been seen with such frequency on stage... and in which the traditional borders of the arts disciplines have often been completely blurred, we have to ask whether the criterion of medial border crossing can still be so readily applied. (p. 52)

Neste sentido, a peça de teatro *Impossível*, na qual as ilustrações de Catarina Sobral têm uma presença determinante, apresenta-se como um caso límpido onde as preocupações anteriormente expostas se refletem. Também a reflexão e exemplos

seguintes preparam o caminho para a abordagem que será feita no capítulo 5 a propósito do trabalho dramatúrgico e performático de Sobral.

Aquilo que Rajewsky (2010) conclui é que, de uma forma geral, se verifica uma “tendency towards the blurring or dissolving of borders between different media or art forms” (p. 53), fortalecida cada vez mais pela introdução, transformação e intensificação de técnicas digitais. Comprovada também pela animação expandida, desenhando com *lasers* na parede, como experimentou a artista e investigadora Birgitta Hosea. Uma intervenção chamada *dotdot dash*, comissariada pela InspiralLondon e integrada num festival de obras de arte e *performances site-specific*. Esta ação e experiência artística com recurso a luzes decorreu durante “on a nocturnal art walk inspired by Charles Dickens’s writings about walking at night and his walks from London to Kent” (Hosea, s.d.). Os participantes percorreram uma rota definida através de Gravesend até aos túneis próximos da estação Ebbsfleet International, onde Birgitta Hosea (s.d.) os conduz “in a mass light action with lasers and improvised voice – sending messages along the Estuary to frighten away all the terrors of the night”⁴⁶ (s.p.). Quanto ao teatro, especificamente, Rajewsky (2010) realça a capacidade de este meio ser “able to integrate various medial forms of articulation and to present them on stage [...] precisely by the medial conditions and the fundamentally plurimedial structure of this medium” (p. 53).

Também Elleström (2010) considera que o teatro é “extremamente multimodal”, uma arte que joga/brinca (*play*) – mais do que “incorpora”, termo utilizado pelo autor – com vários meios, e os faz interagir, relacionarem-se, portanto, mas não considera ser um “hypermedium that incorporates all arts and media” (p. 45). Confronte-se novamente com a peça *Impossível*, na qual a ilustradora Catarina Sobral procede à manipulação de ilustrações da sua autoria ao vivo com as quais uma atriz interage, numa dinâmica triangular que o sonoplasta fecha. Veja-se aqui a complexidade da relação, uma vez que quem manipula a imagem e quem interpreta o texto e atua nem sempre podem olhar para a tela, sendo o sonoplasta a dar as deixoas – pois tudo vê. Um *tableau vivant animé*.

O teatro é, por natureza, e observando-o na sua forma mais tradicional, uma arte que implica diversos meios técnicos com destaque óbvio para o corpo dos atores. No caso de *Impossível*, e não retirando importância a todos os meios em causa, a ilustração e a sua manipulação ganham aqui um destaque pela fuga ao convencional, não só por se tratar de ilustrações, mas por estas estarem a ser manipuladas ao vivo, em direto, correndo o risco de todos os imprevistos.

Vários investigadores como Claus Clüver, W. J. T. Mitchell, Lars Elleström e Irina O. Rajewsry corroboram a existência de um debate secular sobre a relação entre artes e as

⁴⁶ Ver descrição mais pormenorizada da atividade no sítio de internet de Birgitta Hosea: <http://www.birgittahosea.co.uk/pages/DDD.html>

relações entre as artes e os *media*. Surge assim a nomenclatura *interartes*, relevante também no âmbito do estudo da ilustração. As relações entre diferentes disciplinas artísticas têm vingado dentro dos estudos culturais desde os inícios do século XX. Os estudos interartes tornaram-se numa tradição comparativa, dentro dos quais se colocaram os holofotes, por exemplo, sobre a relação entre imagem e texto, contribuindo para o enriquecimento de áreas como a história da arte e a literatura comparada, bem como dos estudos musicais e da imagem – destacando-se a literatura, as artes visuais e a música, isto é, o tríptico palavra, imagem e som. De que tratam, portanto, os estudos interartes? Das relações *entre* artes, cujas linhas de investigação se foram multiplicando. Contudo, no entendimento de Jørgen Bruhn (2010):

[...] under the general impression of both the basic tenets of Cultural Studies from the 1960s and onwards (the critique of the traditional hierarchy of the arts), and the new trends in artistic and technological products (hybrids in the arts such as performance and happenings, the development of new digital media), interart studies has since the 1980s, roughly, been supplanted by “intermediality studies”. (p. 226, aspas originais)

Um outro argumento para a discussão remete para a possibilidade de que as nomenclaturas se tenham sobreposto, e, dada a maior abrangência do termo intermedialidade, este ter-se disseminado ou a ele se recorrer mais frequentemente quando o propósito é o estudo de cruzamentos. O panorama atual acolhe bastas vezes o termo interartes, e consequentemente *interartisticidade*, o qual se relaciona muito proximamente com os conceitos de intermedialidade e multimodalidade – não funcionando como conceitos rígidos e apartados. O prefixo *inter-* assume um sentido de “ponte” entre as diferenças que possam ser identificadas entre os *media*, não só do ponto de vista comunicativo, mas também estético. Diversidade que a ilustração tem vindo a absorver, tornando-se mais inclusiva, de aplicação alargada e, consequentemente, um problema no campo identitário ou ontológico. Fala-se em

[...] filmic writing, ekphrasis, musicalization of literature, as well as such phenomena as film adaptations of literary works, novelizations, visual poetry, illuminated manuscripts, Sound Art, opera, comics, multimedia shows, multimedial computer “texts” or installations and so forth. All of these phenomena have to do in some way with a crossing of borders between media and are in so far characterized by a quality of intermediality *in the broad sense*. (Rajewsky, 2010, p. 55, itálico e aspas originais)

Indo à base, *medium* significa “middle”, “interval”, “interspace”, “channel for the mediation of information and entertainment” (Elleström, 2010, p. 13) e toda uma lista que se predispõe à expressão, à comunicação ou a alcançar algo; a ser substância, mas também, como nota Ljungberg (2010), algo com um “dynamic and fluid meaning, characterizing a transient function more than a fixed or stable property” (p. 82). Por isso se fala em desfazer ou transgredir fronteiras, por isso a ilustração se encaixa bem entre disciplinas e procura, e experimenta, e reflete e transforma, sorvendo propriedades de

diferentes áreas. De acordo com Elleström (2010), “[a]rt might be seen as a complex blend of information and entertainment (Horace’s *utile dulci*) so it should be fully possible to include the art forms among other media” (p. 13, *itálico e parênteses curvos originais*). Portanto, o termo meio tem uma aplicabilidade diversificada e complexa, mas, em muitos casos, possível de se relacionar. Por um lado, associa-se o conceito *media*

to the classical mass media newspaper, book, radio, popular music, film and television. More recently, the concept has been extended to cover writing or even speech in general, music, painting, photography, video, the Internet or computer games, which no longer qualify as media interacting with the “masses”. (Englund, 2010, p. 82, *aspas originais*)

Marshal McLuhan é um dos autores-chave quanto às fundações da discussão sobre intermedialidade. Autor imprescindível nos estudos de História dos *Media*, formulou duas teorias fundamentais: a de que os *media* são “extensões do homem”, prolongando as suas capacidades físicas e mentais, e a de que o *meio é a mensagem*, habilitado a abranger um alargado conjunto de matérias: da palavra falada à fotografia, da banda desenhada à máquina de escrever, da imprensa à televisão, do dinheiro à roda, dos óculos ao livro, do vestuário ao telefone, do cinema ao relógio. Tudo é prótese que pretende dar maior extensão aos sentidos do homem. À luz destes exemplos, podem ser incluídos, entre os meios, o vidro, a ilustração, o papel, a tapeçaria, a cerâmica, a animação, o vídeo, a madeira, os programas informáticos, entre outros. Questão que, para os ilustradores, tem especial interesse, na observância dos efeitos que cada meio pode causar no trabalho em desenvolvimento.

Essa preocupação materializa-se nas palavras de Sheena Calvert (2019b): “[...] the question of medium versus message is of great significance. If an image is hand-drawn rather than computer-generated, how does this affect the ideas within the work?” (p. 403). Existem ainda outras problemáticas com que a ilustração teve de se confrontar: desde a montagem de mensagens onde imagem e palavra se conjugam num formato de produção em massa à influência do eletrónico e do virtual. Veja-se o exemplo de *[/Adam^ ^Alphabet_ ^Digital_ ^Art_ ^Mag(azine)** (2002), de Fefe Projects e Luigi Vernieri. O duo cria variações para a capa de uma revista, em que “[t]he changeable image presents traditional and new media qualities of illustration, where user interaction, movement, and play make individualized, expressive meanings” (Hoogslag & Sherman, 2019, p. 485). O utilizador tinha ao seu dispor a possibilidade de fazer misturas e combinações de vários elementos de uma imagem não fixa. Esta experiência permitia operar mais de 2500 possíveis combinações (p. 485).

A pluralidade de *media* é sinónimo de vários modos de mediar, sejam eles pelas manifestações verbais, visuais, imagéticas e plásticas, musicais, sonoras, gestuais, narrativas, realçando as cores, os sabores, o toque, o discurso, o som, o corpo, o

movimento, e demais. Elleström (2010) encontra aspectos coincidentes entre os *media* e as formas de arte quando “described and defined on the basis of one or more of these modalities”, sendo que para o autor as (quatro) modalidades em causa prendem-se com as categorias de “material modality”, “spaciotemporal modality”, “sensorial modality” e “semiotic modality” (p. 15). Na ilustração, a preocupação tem várias faces, entre as quais a material, a visual, a sígnica, mas também a de teia/de *patchwork* multimédia, em que cada meio contribui com as suas circunstâncias socioculturais e políticas, as suas histórias e os seus significados. A moldagem do barro, para quem não só ilustra mas também cria a sua peça de cerâmica, vem trazer outra forma de sensorialidade, em que o ilustrador não só desenha e pinta, como constrói, molda, dá forma; ou pelo bordado e pela tapeçaria ou outros materiais têxteis, onde crescem o volume e a textura, e o simbolismo. Estes dispositivos ilustrativos são evocativos de um sentido, sentimento e vocação enraizados de tradição e alma familiar, promovem a “unity, integration, and collectivity” (Clarke, 2019, p. 223). E conta ainda com o público, que a interpreta, e lhe dá um contexto e outros sentidos.

3.2.3. O discurso intermedial da ilustração

Os *media* só podem mediar se existir a componente sensorial, na perspectiva de Elleström (2010). Isto traduz-se na ideia de que seja qual for a interface (corpo humano, papel, madeira, pedra ou ecrã), bi e/ou tridimensional, em que a ilustração se manifeste, as faculdades sensoriais e a intersubjetividade são cruciais para a compreensão, apropriação e interação com a materialidade do meio em causa. As pinturas, os desenhos, as ilustrações e as fotografias apresentam duas dimensões (largura e altura), porém, certas qualidades visuais conferem a ilusão de uma terceira dimensão: a profundidade. Esta cria um espaço virtual na mente do espectador, como se pode verificar em trabalhos de vários exemplos que foram sendo abordados, inclusivamente dos já mencionados Christoph Niemann, Jean Jullien e Serge Bloch.

A introdução do tempo na manifestação física do meio altera a perceção do mesmo, como é o caso dos filmes (uma sequencialidade fixa), enquanto esculturas ao vivo, música improvisada e programas ao vivo apresentam uma sequencialidade não-fixa. A perceção e a interpretação dos *media* e do que eles medeiam estão necessariamente inscritas no tempo, como acontece na ilustração, na banda desenhada ou na animação – cada uma com as suas especificidades. Em relação a estas três expressões artísticas, que têm como fator comum a ilustração – e, na génese, o desenho como uma das fontes primordiais – é aceitável falar-se num tempo virtual construído pela interpretação de imagens paradas, as

quais incluem sempre uma intuição de onde o objeto ou o ser esteve *antes* e onde estará *depois*.

No filme animado, por exemplo, a sequência fixa de imagens combinada com o movimento e o som transmitem frequentemente um efeito de espaço virtual. O mesmo efeito é possível encontrar nos *book trailers* e na curta-metragem *Razão entre Dois Volumes* (2018) realizados pela ilustradora Catarina Sobral, pelo recurso à animação; ou nos *book trailers* de Francisco Lourenço, Inês Amaro, Vera Machado, Eduarda Lima, Jaime Ferraz, Manuel Marsol e Ricardo Castro para a editora Orfeu Negro; na curta-metragem *Feral* (2012), do *designer*, ilustrador e animador luso-americano Daniel Sousa; nas animações caricaturais dos cartunistas portugueses André Carrilho, Cristina Sampaio e Tiago Albuquerque para o programa *Spam Cartoon*, da RTP 3, RTP 1 e RTP Play; ou ainda nas curtas-metragens de Regina Pessoa, em *História Trágica com Final Feliz* (2005) e *Tio Tomás* (2019) (*Uncle Thomas: Accounting for the Days*); tal como na curta-metragem *Pensamientos/On Thoughts*, do ilustrador André da Loba, nomeando abreviadamente alguns. Não esquecer os GIFs (Graphic Interchange Format) animados construídos sobre uma única imagem – neste caso com base em ilustrações – que codificam vários *frames*, as aplicações (as *App*) e os próprios sítios de internet animados, como o da ilustradora e animadora Eduarda Lima. Entendidos e analisados todos estes casos no âmbito da ilustração, o conteúdo imagético nem sempre está visível por inteiro no espaço emoldurado pelos limites da folha, da tela, da cerâmica, do ecrã, de qualquer que seja o material em causa. Muitas vezes, há um corte do corpo da personagem, um cenário que poderá surgir truncado, indiciando mais uma intencionalidade de ação do que de incompletude, e, como consequência, criando movimento e tempo.

Não esquecer, igualmente, a componente imagética na forma visual das palavras, que W. J. T. Mitchell (1994) destaca como sendo imanente às mesmas, bem como a sua materialidade, defendendo que “no modern pictorial work can avoid the text” (Sjöberg, 2010, p. 127) – e nas experiências de pausa e silêncio – dos espaços ou intervalos vazios, que cadenciam o ritmo de leitura. A hipotética impossibilidade de se apartar da palavra não condena a palavra a algo não-imagético. É exemplo disso o trabalho de Eduarda Lima. A criadora portuguesa ilustrou e animou, entre dezembro de 2020 e março/abril de 2021, alguns dos poemas-vídeo no âmbito de um projeto designado “Poemas para Estes Dias” [Fig. 98], desenvolvido pelo LU.CA – Teatro Luís de Camões, onde se pretendia misturar “novas vozes, línguas,

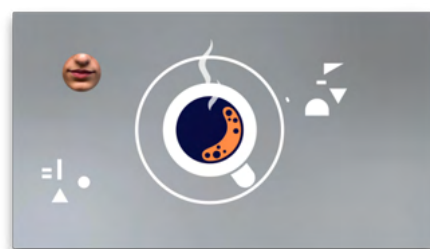


Fig. 98 – Eduarda Lima, *A Palavra Perdida* (2021), do programa “Poemas para Estes Dias”, ilustração e animação. © Eduarda Lima.

desenhos, formas, formatos, sons, cores e o que nos formos lembrando”⁴⁷. E foi o que Lima literalmente fez, pois pretendia-se implicar a participação dos cinco sentidos num propósito pedagógico – “ver/ouvir/pensar/brincar” –, de acordo com o LU.CA. Da mesma forma, a sua direção de arte e a animação do título e grafismo do genérico introdutório do programa televisivo infantil Arts & Crafts (trabalho encomendado pela SKY KIDS) misturam elementos visuais como plasticina, botões, papel, recortes, fios de linhas, cores várias – como se estivesse estado a desenhar e a pintar –, traços e contornos que, no conjunto e conjugados, vão ganhando a forma de figuras (mais ou menos) geométricas para resultar nas letras do título do programa: The Make It Show (s.d.).⁴⁸ De acordo com Valerie Robillard (2010), o historiador de arte Meyer Schapiro

has suggested a variety of ways in which illustrations engage their visual pre-texts, ranging from those that “enlarge” the verbal text, adding details, figures, settings and so on, that are not present in the original, to those which are extreme reductions of the text in which only a few details are represented. These artistic choices are often the function of cultural, social and/or aesthetic concerns of a particular time and place, or reflect individual artistic style or ideology. I would like to postulate that, as these operations apply equally to verbal and visual “texts”, both can be subsumed under the heading of “ekphrasis” [...]. [...] can be classified as a type of “visual ekphrasis” which belongs to the overarching notion of “intertextuality”. (p. 154, aspas originais)

Esta discussão remete invariavelmente para a condição de existência por hábito, convenções ou imposição de limites e da habilidade da arte, enquanto meio ou conjunto de meios que também é, em transgredi-los ou desafiá-los ou, como salientaria Christina Ljungberg (2010), na capacidade performativa do chamado *border crossing*. Nas palavras de Elleström (2010): “It has been argued, for good reason, that intermediality is a result of constructed media borders being trespassed, indeed there no media borders given by nature, but we need borders to talk about intermediality” (pp. 27-28).

Ao abordar fronteiras, implicitamente é englobada a ideia de território no seu singular e plural. Efetivamente, a história da arte e dos *media* e a evolução dos seus conceitos ao longo da sua existência têm sido construídas com base em reflexões e reformulações, reconfigurando espacialidades, inclusivamente as imaginárias, provocando um contínuo estado de obsolescência de “each new map of the intermedial topography before it is finished”, como afirma Englund (2010, p. 79). Ademais, como se referiu anteriormente, o estado de *ser entre* e *estar entre* é também este *estar entre* territórios, cujas *borderlines* oscilam, e muitas vezes são desapropriados, invadidos, corrompidos e fundidos num constante *in-between*.

⁴⁷ Cf. <https://www.eduardalima.com/POEMAS-LU-CA-II> e <https://lucateatroluisdecamoes.pt/poemas-para-estes-dias/>

⁴⁸ Cf. <https://www.eduardalima.com/THE-MAKE-IT-SHOW>

McLuhan (2011) defende que os *media* contêm sempre outros *media* e W. J. T. Mitchell (1994) afirma, por sua vez, que os *media* são sempre *mixed media*. A convicção de Mitchell sustenta-se no argumento de que, de algum modo e em algum momento, os meios tocam-se, entroncam-se, cruzam-se, misturam-se ou embrenham-se das mais diversas maneiras. Em muitos desses casos, o *medium* é o resultado daquilo que Elleström (2010) designa de “fusion of modes”, “what it can mean to say that media are always entangled in each other, and in which respects, in fact, media are *not* contained by or



Fig. 99 – Marta Madureira, ilustrações para um álbum ilustrado (2021). © Instagram de Marta Madureira.

mixed with other media” (p. 24, *itálico original*). Neste sentido, do trabalho multifacetado de Marta Madureira, destaca-se aqui as ilustrações recentemente reconhecidas⁴⁹ pela AOI – Association of Illustrators, integradas na Longlist mundial de 500 trabalhos na categoria Children’s Publishing. Estas foram criadas para um álbum infantojuvenil, para a Editora Tcharan, com recurso a técnica mista, utilizando colagem a partir de fotografias de pessoas reais [Fig. 99].

No seio da discussão sobre o que é intermedialidade e o que é *mixed media*, é ainda de referir a recente criação de um abecedário, também da autoria de Madureira, onde os recortes fotográficos, o desenho e o digital estão presentes para enformar letras com aspectos invulgares. A ilustradora portuguesa é adepta de texturas e formas bicudas, com especial gosto pela tesoura, e adepta da ilustração conceptual, onde exista espaço para a obra se evidenciar e se fazer valer por si própria. Numa entrevista ao *P3*, em 2014, a jornalista chamara-lhe “a ilustradora que desenha com tesoura” (Henriques, 2014, s.p.).

Continuem-se, portanto, as tentativas de definir o que é o quê. Acerca do conceito de *mixed media*, Mitchell (2005b), em “There are no visual media”, reconhece que cada *medium* tem características específicas e distintivas e afirma que “[i]f all media are mixed media, they are not all mixed in the same way, with the same proportions of elements” (p. 260), evidenciando o seu carácter de heterogeneidade, pois implica componentes semióticos, sensoriais e percetivos diversos e distintos (Elleström, 2010, p. 46).

Irina O. Rajewsky (2010), em *Intermedialität*, discute a transformação dos *media* motivada pelos seguintes aspectos: transmedialidade, paródia, transposição medial, adaptação e referências intermediais. Rajewsky distingue intermedialidade de transmedialidade, atribuindo à primeira uma relação de *entre* (*between*) meios e à segunda de cruzamento (*across*) de meios. É igualmente importante considerar a

⁴⁹ Cf. <https://theaoi.com/wia/?orderby=title&award-year=2021&award-type=&award-list=public-longlist&award-category=&work=marta-madureira-tcharan>

chamada de atenção que Elleström (2010) faz: “[...] it is not always clear when a medium is actually a distinct transformation of another medium, exactly when some of the indistinct media borders have been transgressed, or which traits are to be considered as belonging to the one medium or the other” (p. 34).

Outro dos aspectos a que o investigador dá especial enfoque é ao contexto histórico, cultural e social, uma vez que este dá também o seu contributo para a criação de barreiras e consequentemente para a sua quebra ou transgressão, como Ana Biscaia transmite nos seus trabalhos, de pendor altamente político, social e de intervenção, e de consciencialização nesses domínios. Os seus desenhos esfumados, despreocupados com o aprumo do traço, mas mais exigentes na transmissão emocional certamente que afetarão ou influenciarão o significado, até porque se deparará com diferentes formas de significar. O mesmo sucede com o trabalho de síntese entre fotografia, colagem e desenho de Ana Amaral [Fig. 100], participante da exposição no âmbito da Ilustrada – Jornada de Ilustração, em 2018, na Faculdade de Artes e Letras da Universidade da Beira Interior.

Um “álbum de família” cosido à mão “resultante de um projecto de investigação fictícia a partir de fotografias de pessoas anónimas encontradas em feiras e lojas de antiguidades”, descreve a ilustradora. O objetivo é explorar a memória a partir do anonimato: “Enquanto uma fotografia pode ser uma forma de manter viva a memória de um ente querido, estas imagens transformam-se em abstrações ao serem passadas a alguém sem



Fig. 100 – Ana Amaral, s/t (2018). © Ilustrada 2018 (FAL-UBI)

qualquer conexão com os retratados”, conclui a autora. Do ponto de vista intermedial, essa mensagem é exponenciada pelo diálogo entre os diversos meios e materiais que a ilustradora utiliza, conciliando a realidade e a ficção, ficcionalizando a realidade e simultaneamente conferindo mais realidade à ficção.

A “*comes into being*”, no original de Rajewsky (2010), para se referir ao surgimento da configuração medial, e no seguimento da travessia (ou transgressão) de fronteiras, dois conceitos apresentam-se de suma relevância no presente estudo: o *crossover* – no campo da ilustração em estreita relação com a componente intergeracional – e o *in-between-ness*. Os ilustradores que vivem e experimentam o século XXI têm, mais ou menos deliberadamente, incorporado esses dois conceitos, embora o primeiro esteja presente na literatura para a infância ao longo da sua história: 1) conceber artefactos onde o cruzamento de técnicas e meios (do analógico ao digital) se não se tornar uma constante, acontece a dado momento como experiência; e 2) esses artefactos alcançam (ou já cativavam), na verdade, todas as idades, portanto são intergeracionais (Santos, 2015), de

que é exemplo a obra *Se eu fosse um livro*, de André Letria, como contou numa das sessões d' *A Oficina de Ilustração do Mestre André*, em 6 de abril de 2021. Letria (2021) destacou que, hoje, acredita que os “livros infantis” não são vistos “como uma coisa menor dentro da área da edição” e que é “um dos sectores onde há as coisas mais surpreendentes e desafiantes”. Como tal, é por isso que “essas fronteiras também se vão diluindo e é difícil perceber se um livro é para crianças”, justificando imediatamente: “Porque é que há de se decidir ou definir um livro como sendo para crianças?, até porque muitos destes livros são comprados pelos pais e adultos para si próprios.” No campo da receção, o conceito de *crossover*, proposto por Sandra Beckett (2012), tornou-se muito utilizado, nomeadamente na literatura, mas pode ser extensível a outras áreas de criação dos ilustradores. Desse processo ou resultado do cruzamento de áreas, camadas adicionais de significado serão abertas. As possibilidades de combinações de *media* poderão ser inúmeras, desde o interesse por

a contiguity or coexistence up to a more or less “genuine” integration or interplay of the medial forms of articulation which in its “purest” form would privilege none of its constitutive elements. Depending on the specific form of intermedial relations, such interplay may be experienced as a synthesis or fusion of different modes of medial articulation, but also as an oscillating “in-between-ness”, something actually situated between two or more medial forms. (Rajewsky, 2010, p. 59, *aspas originais*)

No original, *interplay* tem um impacto que *interação* pode não conseguir alcançar. E há que contar com esse movimento de oscilação. A ilustração pode, assim, ser entendida como manifestação e prática artísticas que resultam de uma “‘still growing tendency towards a dissolution of the boundaries between different art forms’ or media” (p. 60, *aspas originais*). As combinações do papel, do digital, da projeção, da *performance*, da música, entre outros meios, são passíveis de expor as delimitações, ou a construção das mesmas, de cada meio, e também propiciam a chegada ao destinatário de uma “oscillating interplay between two or more ‘entities’” (p. 60, *aspas originais*).

A teoria de Rajewsky (2010) propõe “the thesis that medial differences and the notion of media borders play a crucial and extremely productive role in the context of intermedial practices” (p. 63). O facto de se caminhar para um desvanecer das fronteiras de cada meio e formas de arte, permitindo a sua simbiose, não significa que, no entendimento da investigadora, em inter- e transmedialidade, teoria literária e performatividade, as práticas artísticas ou culturais pretendam extinguir esses limites e fronteiras que possibilitam distinguir os meios, até porque, na base, é a sua existência que justifica a conceção de intermedialidade. Ainda no entender de Rajewsky (2010), “what is most important here is that, independently of which particular kind of intermedial practices we are dealing with, the effect potential of intermedial practices is *always* in some way based on medial borders and differences” (p. 65, *itálico original*).

O conceito de fronteira/limite é uma “precondition” para que as técnicas venham a conhecer uma passagem, travessia ou, inclusivamente, transgressão, “challenging, dissolving or emphasizing medial boundaries” (p. 64). O movimento, o áudio, a voz, a resolução, a saturação da cor, o háptico, a imersão, a programação de imagens e a interatividade contribuem para a criação de ilustrações que desafiam o convencional ou o



Figs. 101 e 102 – Han Hoogerbrugge, *Hotel* (2004). © Screenshots via YouTube por Ana Albuquerque.

tradicional, dadas as características técnicas e estéticas dos novos meios, como fez Han Hoogerbrugge com a sua novela gráfica *online* interativa chamada *Hotel* (2004) [Figs. 101 e 102], tripartida entre animação, videojogo e novela

gráfica (Hoogslag & Sherman, 2019, p. 487).

A existência de fronteiras permite, primeiro, tornar o *fazedor* consciente das mesmas e das estratégias para as ultrapassar, “transcending or subverting”, e ainda “highlighting their presence, of probing them, or even of dissolving them” por completo. “At the same time, it is precisely these acts of transcending, subverting, probing or highlighting which draw attention to the conventionality and (relative) constructedness of these boundaries”, conclui Rajewsky (2010, p. 64, parêntese cruvo original). Neste sentido, a tese e proposta de Rajewsky (2010) é a de repensar o conceito de fronteira de um ponto de vista dinâmico e criativo, isto é, traduzindo-se em zonas de fronteira (Sjöberg, 2010, p. 124), onde o espaço seja dedicado à experimentação de estratégias, onde fenómenos *intra-*, *inter-* e *trans*mediais possam ser testados dentro da heterogeneidade que se apresenta e testar o compromisso relacional que estabelecem entre eles.

Rajewsky (2010) acredita que o famoso *dictum* de Mitchell, de que “all media are mixed media” poderia ser reformulado para algo mais atual, diga-se, como “all media are multimodal” (p. 66). Prova disso é a reformulação empreendida pelo próprio Mitchell, em “There are no visual media” (2005b), optando por afirmar que “[a]ll media are, from the standpoint of sensory modality, ‘mixed media’” (p. 257, aspas originais). De forma semelhante, Heinrich Plett havia sugerido que a intermedialidade poderia ser classificada como subcategoria ou variante de intertextualidade (Robillard, 2010, p. 151), mais próxima da relação entre hipotexto e hipertexto, entre passado e presente. Porém, Robillard (2010) questiona sobre qual será o estatuto de intertextualidade, acerca do qual diz ser “clearly a crucial element in intermedial discourse” (p. 160), caso intermedialidade seja considerado o conceito abrangente.

Mikko Lehtonen (2000) entende a intermedialidade como sendo a “intertextuality transgressing media boundaries” (p. 71). O que parece tomar forma com maior clareza é a

relação próxima, de vizinhança e convivência entre intermedialidade, intertextualidade, *interartisticidade* e hibridismo. A intermedialidade está em todo o lado, e como tal a possibilidade de atravessar ou transgredir fronteiras e desafiar convenções é uma ação constante. Não parece ser verosímil que estar em todo o lado possa fazer emergir o seu antônimo, um “*nothing* is intermedial or multimodal” ou a intermedialidade não estar em lado algum, como contrapõe, em desafio, Lars Elleström (2010, p. 38, *italico original*). As fronteiras são para serem transgredidas:

[...] I think it is pointless to try to establish clear borders – they are bound to be crossed. Who would, today, dream of deciding the exact delimitations of “art” or even “visual art” in order to fix the area of investigation for art historians? Who would want the objects of “popular culture” to be narrowly defined in order to select suitable objects for, say, cultural studies to interpret? [...]. (Elleström, 2010, p. 38, *aspas originais*)

Palavra *versus* imagem, verbal *versus* pictórico e poesia *versus* pintura constituem a tríade de oposições que dominam os interesses de W. J. T. Mitchell (1986) na obra *Iconology: image, text, ideology*. De acordo com a análise de Elleström (2010), Mitchell

reinforces(ing) these dichotomies through the figure of *paragone* (the “battle” of the arts), which is of course necessary to achieve the *historical* understanding of culturally constructed differences between poetry and painting (which seems to be Mitchell’s most important aim), he thus in a way reinstates the differences that he simultaneously deconstructs on the ahistorical level. (p. 41, *italico, parênteses curvos e aspas originais*).

No entanto, o *happening*, a *performance*, a arte urbana e a ilustração são quatro expressões artísticas que desafiam a necessidade da distinção e valorizam a necessidade da combinação. A expressão “Imagine Media!”, de Regina Schober (2010), pretende suscitar reflexão no âmbito do conceito de medialidade, dessas limitações/limites dos *media* e da abertura de espaços propícios a trocas intermediais e de fertilização cruzada (*cross-fertilization*). Para a autora (2010), infere-se uma certa “artificiality” e “arbitrary nature of media definition and classification” (p. 163). Um meio está, por isso, dependente da conceção e da imaginação do espectador – seja ele o destinatário ou o próprio meio e a forma como o próprio meio “intrinsically incorporates and conveys its ‘image’, its version of mediality” (p. 163, *aspas originais*).

Desta forma, confirma-se a existência de um “medial status”, isto é, o seu cariz autorreferencial e autorreflexivo, referindo-se a outros meios, o que consequentemente o confronta com o espaço limítrofe que a sua mediação propõe, “or simply by displaying performative features of its own mediality in dissociation from other media” (p. 163). No caso da imaginação intermedial, um meio define-se pelas suas qualidades e limitações: “Especially when turning to another medium, it automatically embarks on a dialogical contemplation about possible borrowings, impulses and insights which could contribute to enhancing its own (limited) expressive power” (p. 163). Este poder expressivo aliado aos

múltiplos meios traduz-se em múltiplos e novos campos de expressão e novos modelos estéticos. Assim se pretendeu ousar o e no presente, ultrapassar o passado e focar no futuro acompanhando as pretensões do movimento modernista, sempre aspirando a algo mais, a algo novo, com tendências autorreflexivas e disposto à experimentação com intensidade e vigor, questionando e ampliando a área delimitada pelas barreiras que os meios convencional ou naturalmente apresentam.

Não parece suceder o mesmo com aquilo que se designa de ilustração contemporânea. Parece ir mais além. Há uma tendência para recuperar o passado, reavivá-lo, renová-lo, repensá-lo, muitas vezes numa perspectiva de preservação de tradições e heranças, e outras de estilizações mais virtualizadas e experimentais, num presente repleto de desafios, com visões múltiplas sobre o futuro, mais ou menos realistas, mais ou menos utópicas, mais ou menos distópicas. Mas certos de uma redefinição da *elasticidade* dos meios, “by ‘imagining’ its own mediated version of another medium” (Schober, 2010, p. 164, aspas



Figs. 103 e 104 –Eva Evita, *Sat UR a NO* (2019). Tinta s/ porcelana. À esquerda, o prato em porcelana; à direita, estudos para a execução do prato. © Eva Evita.

originais) ou convertendo trabalhos de um meio para outro, moldando-os cada vez mais à imaginação de quem ilustra. Ora, serve de exemplo o prato intitulado *Sat UR a NO* (2019) da ilustradora Eva Evita (Eva Vieira) [Figs. 103 e 104], no âmbito do PIIP

– International Prize of Illustration in Porcelain, onde ocorre a apropriação e a transposição da ilustração narrativa e de uma linguagem visual poética num corpo tridimensional, percebendo-se as “sombras, transparências e texturas dos materiais utilizados”, como se pode ler no Catálogo do PIIP, pela ilustradora na conceção da ilustração transpostos na pintura à mão da porcelana pela Vista Alegre.

Schober (2010) opta pela terminologia “intermedial ‘translation’”, pois, de acordo com a autora, “it emphasizes the tension between the notion of accuracy on the one hand and creative originality on the other hand” (p. 164, aspas originais). A escolha do termo tradução não é superficial nem pouco refletida visto que defende que, além da perspectiva semiótica, estão profundamente implicadas as dimensões culturais e estéticas nos sistemas sógnicos, decorrentes da interação entre objetos que possuem as suas próprias cargas histórica e cultural. A expressão “intermedial ‘translation’” já tinha sido utilizada no século XIX, de acordo com o Oxford English Dictionary, “referred to as ‘the expression or rendering of something in another medium or form, e.g. of a painting by an engraving or etching’” (Schober, 2010, p. 165, aspas originais).

O conceito foi recuperado por Roman Jakobson (2007), no seu ensaio “Aspectos Lingüísticos da Tradução”, o qual o triparte entre tradução “intralingual”, “interlingual” e

“intersemiótica”. É esta última que importa relevar porque é a que melhor se coaduna com os objetivos em causa: tradução entre diferentes sistemas semióticos, donde se pode falar de inter-relação de desenho, música, filme, pintura, literatura, ilustração, entre outros. Trata-se de um entendimento “expanded” e muitas vezes “metaphorical” do conceito de tradução, que, de acordo com Schober, tem sido cada vez mais adotado em consonância com outros aspectos como o cruzamento de disciplinas (*cross-disciplinarity*) e um carácter universal que este tipo de transformação tem perseguido. Outros autores corroboram esta ideia, como Mieke Bal e Joanne Morra (2007): “today translation is gaining ground as a crucial trope, idea, concept, metaphor and mode of interpretation” (p. 5).

À intermedialidade têm sido atribuídas várias nomenclaturas, acautelando as idiossincrasias de cada teoria. Veja-se: intermedialidade é “dialogue”, “in-between-ness”, “translation”, “oscillation” ou “flickering”, apontando para algo *trans*-, inclusivamente, além dos meios que se encontram envolvidos (Király, 2010, p. 202), que se coloca entre os indivíduos e a realidade, “enabling or not enabling us to *see through* – the old question of the medium transparency – or to pass *into* its diegetic world” (p. 208).

Muito facilmente se exemplifica com os trabalhos da ilustradora e artista plástica Ana Ventura, galardoada com o Prémio Nacional de Ilustração 2021 com o livro intitulado *Mudar*, a mais recente obra de narrativa exclusivamente visual a integrar a coleção “Imagens Que Contam” da editora Pato Lógico. O portefólio artístico da ilustradora inclui, além da ilustração, a fotografia, a cerâmica, o desenho, a colagem e o bordado em tecido. Adepta da composição manual, do artesanal, do artesanato e do tradicional, é autora das



Figs. 105, 106, 107 e 108 – Ana Ventura. Fig. 105 – *Papelsonagens* (2005-). Colagens com pedaços de papel trabalhadas digitalmente; Fig. 106 – *Spread the News* (2008); Fig. 107 – *Saídos da casca* (2007) [Em cima, *A feia adormecida*; em baixo: *Não fales demais*], Digital + fotografia; Fig. 108 – *Distant Friends* (2011). © Ana Ventura

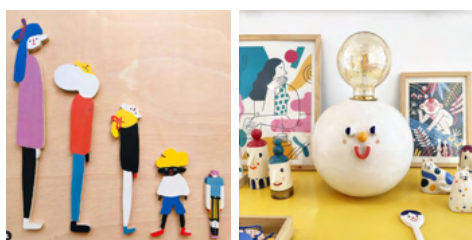
famosas “papelsonagens” [Fig. 105], personagens resultantes da aplicação da técnica de colagem em papéis, mas também da ilustração de calçado, concretizada na customização de um par de Chuck Taylor’s All Star de edição limitada, com o título *Spread the News* (2008), a convite da marca *Converse*, aquando da celebração do centenário da marca e da segunda coleção 1HUND(RED) [Fig. 106].

No entanto, não dispensa igualmente as vantagens de programas de edição de imagem, úteis não só como parte do processo de customização das sapatilhas All Star, mas também noutros projetos. Um deles consistiu em fotografar paredes de edifícios degradados, que depois trabalhava no programa Photoshop, adicionando cores e texturas para criar personagens que *via* imaginando-as na morfologia das paredes deterioradas. O propósito deste trabalho era transformar estas personagens – os “saídos da casca” [Fig. 107], como lhes chamou – em histórias, aliá-las às palavras de escritores e, por fim, dar origem a um livro de contos; ou, como alternativa, concretizar o trabalho desenvolvido em casa nas próprias paredes da rua, ilustrando-as *in loco*.⁵⁰

Outra forma de se expressar artisticamente consiste em aplicar a técnica de serigrafia em tecido, especificamente no linho, ao qual adiciona o bordado. Em parceria com a ilustradora Camilla Engman, Ana Ventura criou uma série de seis serigrafias em linho bordadas, a *Distant Friends* [Fig. 108], que foram expostas na Feira do Livro Infantil de Bolonha em 2010. Cada uma das ilustradoras introduziu a sua própria linguagem na série de ilustrações; cada uma delas deu continuidade ao trabalho que a outra já tinha desenvolvido entretanto nas ilustrações em que estava a trabalhar. Ventura pormenoriza o processo em entrevista à *Companhia*:

Separadas por uma distância de muitos quilómetros, as duas artistas comunicaram via internet durante todo o processo criativo. “Cada uma enviou à outra três ilustrações em formato quadrado. Eu recebi as três ilustrações da Camilla; teria de as continuar com a minha linguagem e conseguir integrar o meu trabalho no dela. O mesmo aconteceu com ela. No final, foi decidido entre as duas quais seriam as cores que iríamos utilizar e quais os detalhes a bordar.”⁵¹

Hajnal Király (2010) defende que as diferentes artes são cada vez menos subsidiárias de “external theories, recipes, discourses, manifestos”, passando a serem elas os “*the discourses themselves*, and, most importantly *on themselves, their own mediality or/and intermediality*” (p. 199, *italico original*). Como tal, “Marshall McLuhan’s famous utterance



Figs. 109 e 110 – À esquerda, Carolina Celas, peças em madeira (2019); à direita, Ana Seixas, peças em cerâmica (2020). © Carolina Celas / Ana Seixas

‘the medium is the message’ has never been this actual: the medium is not only mediating, holding the message, but it is *the message (of) itself*”, observa ainda Király (2010, pp. 199-200, *italico*, parênteses curvos e aspas originais). Tem-se percebido uma incursão mais acentuada, por parte de ilustradores, em vias mais experimentais, onde o artesanal e o contemporâneo se encontram, onde

⁵⁰ Cf. *DIF*, maio de 2008, pp. 48-51. Disponível na secção de imprensa no sítio de internet de Ana Ventura: <https://anaventura.com/press/>

⁵¹ Cf. *Companhia*, n.º 10, setembro de 2013, p. 22. Disponível na secção de imprensa no sítio de internet de Ana Ventura: <https://anaventura.com/press/>

propositadamente o artesanal (mais uma vez) e o tradicional vêm cravar marcas na contemporaneidade. As ilustradoras Carolina Celas [Fig. 109] com as suas peças ilustradas em madeira e Ana Seixas [Fig. 110] com os seus candeeiros e jarras em cerâmica ilustrados, com níveis maiores ou menores de utilidade, seja quotidiana seja lúdica, seja decorativa seja expositiva, mas com coerência estilística na qual se reconhece a identidade de cada uma, são dois casos paradigmáticos. Dois entre outros exemplos que, mais adiante, se aprofundarão, numa lógica de se poder estar eventualmente perante uma transmedialidade objetual e uma compreensão dos fluxos de significação da contemporaneidade na primeira vintena do século XXI no campo da ilustração.

3.3. O caminho transmediático da ilustração: inevitabilidade ou *silver lining*?

O *designer* gráfico estado-unidense Milton Glaser faz uma abordagem abrangente da ilustração em alguns dos seus ensaios e livros, de que são exemplo *Dark and Light – The Strange Case of the Decline of Illustration* (2003) e *Art is Work* (2000), no âmbito da sua área – o *design*. Identificou, em 2003, uma tendência de declínio progressivo da ilustração no panorama estado-unidense e acredita que a sua causa terá sido o comportamento inverso, ascendente por sua vez, da televisão e da publicidade.

O *designer* confronta ainda a ilustração com a fotografia, na qual esta última desarma a primeira pelo facto de esta intrinsecamente “capturing a ‘real’ moment in time” (Glaser, 2003, s/p., aspas originais), constituindo-se prova ou evidência da existência de algo – o que seria motivo de certificação e verosimilhança na publicidade. Este realismo documental da fotografia, tornado poder de sedução imediato, dificultaria a adesão a trabalhos de foro mais imaginativo e sugestivo como a ilustração, um exercício cognitivo de procura do que a aparência esconde. Contudo, Glaser (2003) identifica alguns traços definidores que enaltecem o contributo da ilustração: i) diz que “[t]racing shadows, on the other hand, is an elegant way of describing the act of illustration. If illustration suggests illumination, then the shadow is central to its meaning. All of us who create imagery know that the relationship of dark to light is unavoidable”; ii) atribui à arte (onde se pressupõe incluir a ilustração) a criação de uma “alternative reality” como o seu “deepest role”; iii) e descobre na arte um singular papel vivificante e interpretativo da vida, e não apenas um objeto de intercâmbios mercantis.

Quanto a considerar se a ilustração que faz é ou não original, Glaser responde a Joana Quental (2009), em entrevista, que, “[l]ike all tools, the new medium changed the way people thought about the possibilities of design” (p. 263), fazendo aqui uma extensão do

design para a ilustração, visto que o *designer* não aparta o *design* da ilustração, pois considera que criar a partir de ideias os une; e remata: “Consequently, it created a new range of boundaries” (p. 263). Reforça-se, assim, o carácter omnipresente em que a ilustração se encontra e deve ser compreendida atualmente. A ilustração dá origem a algo e, neste sentido, integra já o ser-se *original*; por outro lado, a oferta (metamórfica, além de variada) de meios ajuda ao alargamento do seu potencial criativo. Ao reconhecer-lhe a capacidade de testar limites, barreiras e fronteiras, bem como a de criar outra linguagem, outro sistema semiótico, este entendimento expandido permite também equacioná-la no campo de um outro prefixo: o *trans*-. Glaser (2001) utiliza precisamente o substantivo “transgressão”: “After all, what is required in our field, more than anything else, is the continuous transgression” (p. 5). E transgressão, reflete o *designer*, acarreta a hipótese da falha, do erro. Como contrapartida, dir-se-á que, perante a falha, surge a nova tentativa (assim perpetuara Samuel Beckett) e a reinvenção.

O que se pretende nesta introdução à análise da ilustração no campo do *transmedia*, mais concretamente do *transmedia storytelling*, ou narrativa transmediática, é concretizar a ideia de que a ilustração integra experiências que envolvem e se expandem a diferentes meios e/ou dispositivos unidos por um fio narrativo, abarcando *velhos* e *novos* meios – como a ficção, o jornalismo, a televisão, o cinema, a publicidade, a literatura, as redes sociais digitais, os jogos, os brinquedos, a banda desenhada, os elementos decorativos, a animação, o teatro, a música, o som, o *mobile*, entre outros. O universo transmediático pode, por isso, nascer a partir de um livro, um filme, uma série televisiva, uma banda desenhada ou uma ilustração, mantendo as características e linguagens de cada meio; pode disponibilizar o conteúdo em diferentes plataformas tecnológicas, gerindo a história sem interferência ou sobreposição, criando diferentes histórias alicerçadas num tema comum; e, por fim, pode alimentar-se do contributo do público, com o qual partilha a autoria e o destino da história, pela participação que se promove do mesmo e daí colher as suas experiências, de acordo com Max Giovagnoli (2011, p. 17). Dada esta *conversação* entre meios, a expressão “continuous dialogue” entre as plataformas, defendida por Giovagnoli (2011, p. 19), propaga-se e colhe consensualidade.

Media is like pollen, all around us, and inside of us. Each day we collect and stack up pieces from the media, reconstructing layer by layer their *invisible scripts*, and then we bring them to bed with us every night in our cement beehives. (p. 18, itálico original)

3.3.1. A ilustração no universo transmedial

“Cualquier texto puede potencialmente convertirse en una narrativa transmedia” é uma constatação reiteradamente afirmada por Carlos Scolari (2014, p. 73). Dizer “histórias transmediáticas” significa a possibilidade de contar histórias em diversos meios, em

múltiplas plataformas, aproveitando as especificidades de cada uma. Ora, se se observar o longo trabalho do ilustrador e caricaturista André Carrilho, é possível encontrar essas pontas que se dispersam e se unem. Carrilho cria ilustrações para diversas publicações, entre as quais os jornais portugueses *Diário de Notícias* e *Expresso*, e internacionais como o *Los Angeles Times*, *Courrier International*, *The Independent*, ou revistas como a inglesa *NewStatesman*, as nova-iorquinas *The New Republic* e *New York Magazine*, *Vanity Fair*, *DGA Quarterly*, *The New Republic* ou as portuguesas *Egoísta* e *Blitz*, entre muitos outros projetos. A sua participação no *Diário de Notícias* e no *The NewStatesman* é assídua, ilustrando as primeiras páginas com frequência e desenvolvendo trabalhos para o miolo dos mesmos. É também destas publicações que o ilustrador mais trabalhos partilha nas suas redes sociais digitais.

As ilustrações caricaturais de Carrilho encontram, ainda e muitas vezes, o seu destino final na impressão em papel. Neste suporte, a imagem é estática, pois a isso uma página de jornal ou de revista obriga; porém, vemos algumas dessas mesmas ilustrações, que primeiramente são fixas, inertes do ponto de vista técnico, transformarem-se em ilustrações animadas nas plataformas *online* dessas publicações, como é o caso do jornal *NewStatesman*. A título exemplificativo, pode mencionar-se a ilustração e animação de Boris Johnson a descer em voo com a bandeira do Reino Unido a arder como asas nas costas com o formato de borboleta [Figs. 111 e 112]. Carrilho explica que a borboleta britânica que utiliza nestas suas ilustrações é uma adaptação da borboleta criada por Morten Morland para a capa do *Spectator* de junho de 2016. Ao contrário de outros investigadores mais reticentes em validar a adaptação como processo de criação legítimo – à qual muitas vezes é atribuído um sentido pejorativo e valor secundário, (Hutcheon, 2006, pp. xi-xiii) –, Linda Hutcheon (2006) defende que a adaptação, embora partindo de algo preexistente, requer a existência de interpretação por parte de quem adapta, resultando dessa mesma interpretação a “criat[ion of] something new” (p. 20). Como tal, Carrilho concretiza neste seu trabalho particular o argumento de Hutcheon, assumindo a sua reinterpretação no meio e nas técnicas escolhidas para materializar a ideia, o contexto sociopolítico e o universo ficcional nos aspectos que decide minimizar, destacar, adicionar e/ou subtrair. Conta o seu *conto*, *acrescentando*, *diminuindo* e *inventando* um ou mais pontos, mas no qual, ainda assim, é possível reconhecer a continuidade e/ou a permanência de reminiscências dessa mesma ideia/história primária.



Figs. 111 e 112 – André Carrilho, ilustrações e animações para o *Newstatesman* (12-18/07/2019 e 18-24/01/2019). © Instagram de André Carrilho.

O que não deixa de se verificar é essa migração de personagens (obrigatória ou inescapável muitas vezes) e do assunto (em alguns casos com a criação de uma narrativa, e inclusivamente com a adição de outras personagens) e a manutenção de um estilo característico e carismático. Mais do que novas formas de comunicar, com a digitalização ou tecnologização dos meios, é importante a possibilidade de criar e contar ideias, situações, episódios e histórias por meio de uma rede mais alargada.

Em “Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital”, de 2014, Carlos Scolari idealiza um “Museo de la Narrativa”, caracterizando aquelas que seriam as últimas salas como espaços repletos de ecrãs, sem paredes à vista: “Pantallas cinematográficas, pantallas televisivas, pantallas interactivas..., cada una contando historias a su manera” (p. 71). A ilustração também encontrou outros ecrãs. Não só aqueles onde é concebida, mas também aqueles onde é exibida, e aqui evocam-se a animação e as redes sociais digitais, concretamente o Facebook e o Instagram, na sua versão de publicação, *live streaming*/diretos ou as chamadas *stories*, as quais estão sempre disponíveis e acessíveis por meio da internet (aspecto que Figueiredo [2016, p. 82] considera ser fulcral para a sobrevivência da transmedialidade), ainda mais disseminada pelos dispositivos móveis. A ideia de que “[l]os mundos narrativos transmedia se sabe dónde comienzan... pero nunca dónde acaban” (Scolari, 2014, p. 73) é transposta analogamente para o museu imaginário da narrativa que Scolari apresenta.

Para alguns investigadores, como é o caso de Corona Rodríguez (2016), “la necesidad de incorporar elementos que posibiliten un tipo de audiencia participativa, a través de redes sociales, sitios web, etc.” (p. 40) é uma das características que conferem a determinado produto uma natureza de narrativa transmediática. Como consequência, toda a imagem torna-se móvel. As salas de cinema, as telas, o papel, os museus, os livros, a televisão, em suma, os aparelhos e os lugares mais ou menos públicos podem tornar-se virtualmente privados em qualquer sítio, em que o mesmo objeto é partilhado com outros utilizadores, mas sem que todos vejam necessariamente como cada um atua ou interage com o que visiona.

As animações criadas por Carrilho são de breves segundos (cerca de 18 segundos), como, por exemplo, as dos números de 20 de dezembro de 2019 e de 9 de janeiro de 2020 da *NewStatesman*, com Boris Johnson a agarrar o Big Ben e a bater com ele nas mãos simulando tratar-se de um bastão ou rolo da massa, numa atitude impositiva – sem verbalizar – insinuando implicitamente um trivial “quem manda aqui sou eu”. Muitas outras se poderiam referir, na mesma proporção da volumosa produção de ilustrações e animações a propósito do Brexit. Boris Johnson, tal como Theresa May e Donald Trump, é um de entre os vários estadistas alvo de exploração criativa, nos formatos de ilustração (imagem parada) e de *teaser* animado para o sítio de internet do jornal *NewStatesman*,

por exemplo, possibilitando, assim, um aumento ou extensão da narrativa da imagem parada para a imagem em movimento dentro dos suportes e/ou canais disponibilizados pelo meio de comunicação social (jornal impresso e jornal digital).

O universo ficcional, teorizado por Marie-Laure Ryan (2013), estaria, assim, subdividido em expansão, modificação e transposição. À expansão caberia ampliar o universo narrativo original. Ao seu objetivo dilatado seriam acrescentados novos elementos: personagens secundárias transformadas em principais em outras narrativas, liderando aquelas que virão a ser as suas próprias narrativas, reposicionar personagens no universo narrativo e “expandir o tempo coberto pela narrativa original através de prequelas e sequências” (p. 101). A modificação difere pela criação de versões diferentes, reinventando a narrativa e a estrutura, enquanto a transposição “preserves the design and the main story of the protoworld but locates them in a different temporal or spatial setting, or both”, explica Lubomír Doležal (2007, p. 206).

“For the past couple of years the newspaper [DN] has asked me to do an illustration of what the next year will bring. It’s a lot of work, but also it’s a lot of fun!”, comenta André Carrilho (29/12/2018, Instagram) sobre a ilustração onde junta “Vladimir Putin, Donald Trump, USA, Russia, China, Portugal, turismo, Lisboa, eleição, espaço, Lua, poluição, mar, coletes amarelos, giletsjaunes, protesto, scooter, Brexit, Theresa May, Bolsonaro, Cristo Rei, congresso, capitólio, websummit, Grécia, Vénus de Milo” em *hashtags* e na ilustração em si, respetivamente. É assim dada a oportunidade ao ilustrador e à ilustração de, num desenho, fazer uma análise prospetiva do que o futuro poderá trazer. Ou em página dupla ilustrar alguns dos destaques que marcaram os 152 anos do *Diário de Notícias*, ano em que o periódico abandonou o edifício histórico que habitava há 76 anos [Fig. 113]. O âmbito de ação da ilustração é mais amplo, na medida em que lhe é possível abordar o passado (retrospectiva), agir sobre o presente e fazer uma leitura hipotética/especulativa do futuro (especulativa e prospetiva).



Fig. 113 – André Carrilho, *Diário de Notícias* – 152 anos (2016). © Instagram de André Carrilho.

Outro exemplo é de 2016, sob o título *9/11, 15 years*, capa e contracapa do *Diário de Notícias*: “The newspaper asked me to do my own take on the aftermath of 9/11, a kind of summary of the last 15 years” (ver publicações de 11/09/2016, Instagram), comenta o ilustrador. Perante o descrito, em que medida é que a *transmedia storytelling* existe na ilustração? De acordo com Scolari (2014), a narrativa transmediática caracteriza-se por dois aspectos: “Por una parte, se trata de un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas [...]”, porém, “las narrativas transmedia también se caracterizan por

outro componente: una parte de los receptores no se limita a consumir el producto cultural, sino que se embarca en la tarea de ampliar el mundo narrativo con nuevas piezas textuales” (p. 72), cujo conceito se funda em Henry Jenkins, num artigo publicado em janeiro de 2003.

Cada novo texto, supostamente, trará um contributo e valor diferentes para um todo. Scolari destaca nessas possíveis histórias a presença de paródia e *crossovers*, onde personagens de diversas narrativas são levadas a interagir umas com as outras fora das suas histórias de origem para entrarem numa outra história original. A fragmentação e a atomização geradas possibilitam, simultânea e paradoxalmente, que “el transmedia *storytelling* propone una experiencia común que abarca diferentes medios y dispositivos, todos ellos unidos por un hilo narrativo” (Scolari, 2014, p. 73, itálico original). Assiste-se a um pulular de um meio para outro acordado num certo fio narrativo, com maior ou menor participação do público nessa mesma expansão (que se constata volumosamente na literatura e no cinema):

In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction. (Jenkins, 2006, pp. 96)

No caso da ilustração, o paradigma manifesta-se mais evidentemente na rede social Instagram, proporcionando uma certa interação entre os ilustradores, as obras e os seus seguidores. Estes poderão não ser diretamente produtores de alterações na narrativa da ilustração como é exemplo nos videojogos, ou nas personagens, ou ainda na premissa e estrutura da narrativa. Porém, a interatividade está a acontecer nos “fixed media and media cultures”, nos “websites and mobile devices before, during and after the broadcast medium affixes its stare” (Dena, 2009, 321).

Os sítios de internet oficiais de cada ilustrador continuam a existir, mas as redes sociais digitais, concretamente o Facebook e o Instagram – e especialmente este último, lançado em 2010 –, vieram mobilizar e congregar mais trabalhos e mais público, como espaço privilegiado de atualização e retransmissão de notícias e publicidade para os *seguidores* ou *fãs*, e consequentemente para mais possíveis compradores, revistas, comunicação social, mas também os seus pares de profissão, as conferências, as feiras e os mais variados projetos em que participam. São murais de *scroll down*, histórias ou *stories* de *swipe up*, *lives*; uma atualização permanente e instantânea, inclusivamente, no *news feed* com vários *pop up* de alertas, que permitem aos seguidores reagir e contactar imediatamente e também gerar todo um novo léxico que passa a integrar o seu quotidiano. Considerando a proximidade que se cria entre criador e público, Greg Burne defende que o *feed* da rede social digital de um artista deve ser valorizado pelo sector, pela indústria

(Mills, 2019, p. 499). E de que forma esse diálogo e essa criação se podem concretizar? Com questões dos ilustradores aos seus seguidores, por exemplo.

A ilustradora Ana Seixas partilha, por vezes, hesitações conceptuais e processuais que lhe sucedem durante a execução do seu trabalho com os seus seguidores. Esta forma de interação poderá ter repercussões – de acordo com o *feedback* recebido – na sua forma de estabelecer ligações entre as mesmas temáticas ou conceitos ou o desenvolvimento destes nos diferentes meios em que trabalha:

When spending most of my time in front of the computer, drawing while being able to edit, clean shapes, correct and undo so easily it gets hard to go back to an “analogue” technique and be happy with the result, including all the less perfect details, flaws and unpredicted outcomes, gets difficult to find a connection between the digital drawings and the handmade ceramic pieces and I still find they don’t belong in the same space. Does this happen to all digital creators or is it only me? I’m trying to find balance in color and shapes, ah, and on all those big noses. (Seixas, 21/11/2019, Instagram, *aspas originais*)

De referir i) o exemplo de alguns ilustradores questionarem os seguidores sobre se um pequeno experimento resulta: como foi o caso da ilustradora Matilde Horta, que, depois de fotografar um mural com desenhos e de publicar as respetivas fotografias nas *stories* da sua página de Instagram, pediu – deixando uma mensagem escrita a iniciar uma sequência de *stories* – aos visualizadores para clicarem rápido nas fotografias para que com essa ação se pudesse obter uma espécie de *stop motion*. Na sua *story* final, pergunta se a experiência funcionara como desejado, por meio de uma caixa de perguntas que a plataforma disponibiliza para que os utilizadores possam responder, enviando-lhe assim de retorno comentários, reações, opiniões ou sugestões;

ii) As partilhas de fotografias e vídeos dos trabalhos de ilustradores nos murais ou nas *stories*⁵² das suas páginas (os quais, por sua vez, são partilhados por seguidores – chamemos-lhes fãs, no jargão de Jenkins [2006] –, editoras, outros criadores, escritores, personalidades, meios de comunicação social quando realizam artigos sobre os mesmos, entre outros);

iii) Fazendo pequenos *sneak peeks* de trabalhos em curso;

iv) Acrescente-se ainda a animação de trabalhos seus ou de desenhos que vão criando avulsamente por iniciativa própria, à parte de qualquer encomenda ou de trabalho em curso, para exposição, venda ou de outro cariz;

v) Os diretos e as gravações de vídeos disponibilizados nos seus murais e *stories* nas plataformas Instagram e Facebook, os quais, como o nome indica, se tornam efetivamente histórias, contando – lendo literalmente e, em alguns casos, com alguma performatividade

⁵² As *stories* ficam disponíveis nas plataformas Instagram e Facebook por um período de 24 horas, sendo que o utilizador pode apagá-las ainda antes desse término. Embora não esteja aqui em causa a execução de um trabalho durante esse tempo, é um prazo definido que limita o acesso a esse conteúdo por parte dos restantes utilizadores dessas plataformas e seguidores dos artistas em questão. À efemeridade de exercícios criativos junta-se também a possível efemeridade da sua disponibilização no meio cibernético.

corporal e sonora da leitura, que não consta dos livros – as histórias das quais foram autores e também mostrando ilustrações originais dos livros lidos, explicando alguns pormenores técnicos inclusivamente. Assim o fez a ilustradora Catarina Sobral durante sete dias – uma história por dia – do mês de março de 2020, no decorrer do período de confinamento que aconteceu em Portugal nessa altura, devido à pandemia causada pela COVID-19. Esta situação de *paragem* do País implicou a redefinição de rotinas, práticas e compromissos profissionais dos ilustradores. Esta espécie de “hora do conto” de que fez parte Catarina Sobral estava já a ser animada e estimulada por ilustradores internacionais. Conta, assim, a escritora e ilustradora no seu primeiro episódio da “hora do conto”:

Este é o primeiro episódio de uma série de episódios que eu vou publicar durante uma semana, sensivelmente, nas minhas Insta Stories, na sequência de uma corrente que está a começar a acontecer agora, nesta altura de confinamento em casa, em que alguns autores de álbum/livro infantil se dispõem a ler livros da sua autoria regularmente, todos os dias à mesma hora, das suas casas. São uma espécie de horas do conto como vocês estão, provavelmente, habituados a ter nas bibliotecas e nas escolas, mas a partir do telemóvel. E quem começou esta *operation story time* foi Mac Barnett, se não estou em erro, nos Estados Unidos. Outros autores já se seguiram, como Oliver Jeffers, Sophie Blackall. E eu pensei: ‘Então, mas as crianças portuguesas também têm direito a ouvir uma história lida em direto, ou em diferido, mas lida pelo autor da história.’ Então, porque não?, vou dispor-me eu a ler os meus livros. Como não tenho assim tantos livros, serão só sete durante sete dias. Vou colocar as histórias todos os dias, às 17h, no meu perfil e também estou disponível para responder às vossas perguntas ou para ler os vossos comentários, aceitar as vossas sugestões de que livro querem ouvir a seguir. Eu hoje escolhi, naturalmente, o meu primeiro livro como é o primeiro episódio, *Greve*, que tem uma particularidade de, às vezes, ressoar – não sei se vocês sabem o que é que significa ressoar, mas é um verbo que significa fazer lembrar, ser parecido com – os tempos que correm, porque... – oh, avião!, não sei se vocês estão a ouvir, mas, às vezes, posso ter de interromper porque está a passar um avião –, porque o *Greve* fala de um momento na história ficcional do país em que coisas muito trágicas estavam a acontecer a nível de todos os serviços, das escolas, dos hospitais. Então, é engraçado perceber as semelhanças. Depois, vou mostrar-vos também um desenho. Como eu também sou ilustradora dos livros, vou mostrar-vos alguns originais, depois de ler o livro e contar alguns detalhes sobre como foi desenhar ou como foi escrever o livro [...]. (Áudio de 17 de março de 2020, Instagram de Catarina Sobral)

Este movimento teve continuidade em Portugal também com autores e ilustradores da editora Pato Lógico, o ilustrador Sérgio Condeço, entre outros. Estes concordarão com a definição que Scolari (2013) tece acerca da *transmedia storytelling*: “un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (p. 43). Para Scolari (2009), “the role of the reader [...] is strategic for narrative interpretation” de textos de múltiplas camadas (“multilayer”), caminhos (“multipath”) e veredas (“multilane”), considerando o contributo de Eco fundamental (p. 591 e p. 601).

À semelhança do conceito de intermedialidade, e, em larga medida, em extenso e intenso relacionamento com este – e inclusivamente com a intertextualidade –, também a transmedialidade se depara com outros conceitos que surgiram como propostas paralelas,

naquilo que Scolari (2009) caracteriza de “semantic chaos” (p. 587), dada a babel semântica, e que visam expandir a narrativa pelo cruzamento ou combinação de meios e linguagens:

“cross media” (Bechmann Petersen, 2006), “multiple platforms” (Jeffery-Poulter, 2003), “hybrid media” (Boumans, 2004), “intertextual commodity” (Marshall, 2004), “transmedial worlds” (Klastrup & Tosca, 2004), “transmedial interactions” (Bardzell, Wu, Bardzell & Quagliara, 2007), “multimodality” (Kress & van Leeuwen, 2001), or “intermedia” (Higgins, 1966) [...]. (Scolari, 2009, pp. 587-588, aspas originais)

Muitos destes conceitos surgiram na sequência de reflexões semióticas de Bakhtin e Todorov acerca da intertextualidade; de Kress & van Leeuwen, Ventola, Cassil & Kaltenbacher sobre multimodalidade; entre outros autores. As próprias investigações sobre transmedialidade espalham-se por diversas áreas, como a narratologia, a antropologia, a economia, as artes, os jogos digitais, os novos *media*, a semiótica, etc., admite Scolari. Este “caos semântico” e terminológico repercute-se também na ilustração. Quanto mais uma área se imiscui com outras por força da inventividade e do engenho criativo, mais difícil se torna definir exatamente quer as manifestações artísticas quer os conceitos aos quais elas se associam ou aos quais se recorre para as estudar, porque, invariavelmente, ter-se-ão de adaptar a sucessivas novas circunstâncias. A transmedialidade vai além da ficção e da não ficção, está no teatro, na música, no cinema, nas séries televisivas, na ilustração, na banda desenhada, nos videojogos, e em outras áreas da cultura.

Nas palavras de Emma Beddows (2012): “In this instance, transmedia art requires the user to traverse the work across several modes and installations thus manifesting as a networked series of aesthetic nodes rather than a confluence of styles” (p. 20). Sob o prisma estético, Dena (2006) afirma que a narrativa transmediática “is the drive towards a work of art that includes all art and media forms” (p. 2). Assim, a experiência transmediática da obra de arte é entendida de forma fracionada, à qual se acederá pelos fragmentos da obra total. Beddows (2012) declara a este respeito o seguinte: “This view positions transmedia storytelling as a *narrative gestalt* [...] the whole is worth more than the sum of the parts” (p. 24, *italico original*).

Scolari dizia, em 2014, que o termo transmedia estava na moda, mas que a lógica transmedia tinha já conquistado um lugar cativo. Se se dividir a atenção entre a citação acima e a resposta da ilustradora Catarina Sobral, a propósito da peça de teatro *Impossível* que concebeu e na qual participou, e que será abordada mais demoradamente em capítulo próprio, perceber-se-á esse diagnóstico, uma vez que, em entrevista (10 de fevereiro de 2020, Anexo 1), Sobral manifestou-se disponível para realizar mais trabalhos em que a combinação de expressões artísticas (*performance*, animação em tempo real, som e ilustração) aconteça. Este *Impossível*, inicialmente uma peça de teatro, expande-se

ao livro, é explorado em exposição e, depois, contado por meio da rede social Instagram, por via do IGTV – canal associado à referida plataforma. Atentos a esta experiência (com maior ou menor carga de narratividade) por diferentes plataformas, os casos apresentados aproximam-se ou possuem um certo tipo de afinidade com as concepções de narrativa transmediática de Christy Dena (2009) e Marie-Laure Ryan (2013).

Deixe-se a nota de que foi Henry Jenkins o primeiro académico a introduzir o conceito de narrativa transmediática, em 2006 (p. 293) – com preliminares já num artigo de sua autoria, em 2003, intitulado *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling* –, combinando a componente narrativa com o conceito existente de transmediação (*transmedia*). Este último, cunhado por Marsha Kinder em 1991, surge na sua investigação⁵³ *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, onde se conclui existir “un tipo de relación profunda entre textos aparentemente desconectados” (Corona Rodríguez, 2016, p. 37). Jenkins (2007) caracteriza a narrativa transmediática em dez pontos:

1. Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story. [...]
2. Transmedia storytelling reflects the economics of media consolidation or what industry observers call “synergy.” Modern media companies are horizontally integrated – that is, they hold interests across a range of what were once distinct media industries. A media conglomerate has an incentive to spread its brand or expand its franchises across as many different media platforms as possible. [...]
3. Most often, transmedia stories are based not on individual characters or specific plots but rather complex fictional worlds which can sustain multiple interrelated characters and their stories. This process of world-building encourages an encyclopedic impulse in both readers and writers. [...]
4. Extensions may serve a variety of different functions. [...]
5. Transmedia storytelling practices may expand the potential market for a property by creating different points of entry for different audience segments. [...]
6. Ideally, each individual episode must be accessible on its own terms even as it makes a unique contribution to the narrative system as a whole. [...]
7. Because transmedia storytelling requires a high degree of coordination across the different media sectors, it has so far worked best either in independent projects where the same artist shapes the story across all of the media involved or in projects where strong collaboration (or co-creation) is encouraged across the different divisions of the same company. [...]
8. Transmedia storytelling is the ideal aesthetic form for an era of collective intelligence. [...]
9. A transmedia text does not simply disperse information: it provides a set of roles and goals which readers can assume as they enact aspects of the story through their everyday life. [...]
10. The encyclopedic ambitions of transmedia texts often results in what might be seen as gaps or excesses in the unfolding of the story: that is, they introduce potential plots which can not be fully told or extra details which hint at more than can be revealed.⁵⁴ (aspas originais)

⁵³ Recorde-se a criação de sistemas de intertextualidade transmedia formulados por Kinder (1991): “The heavy reliance on intertextuality in Saturday morning TV cartoons, I would argue, helps to facilitate not only the comprehension and recall of stories, but also the development of more complex schemata of what stories are like, with their highly complex patchwork of similarities and differences in plots, characters, iconography, mise-en-scène, and modes of image production” (p. 59).

⁵⁴ Cf. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Corona Rodríguez (2016) sintetiza a teoria de Jenkins em dois aspectos fundamentais:

Según Henry Jenkins (2003) son dos los momentos elementales que hacen que un relato pueda ser considerado transmedial. El primero, es cuando hay *expansión*, que implica que fragmentos diferentes de una misma narrativa se cuenten a través de dos o más medios, formatos o textualidades. El segundo, es cuando hay *participación* de las audiencias, las cuales pueden intervenir, modificar o resignificar por lo menos alguna porción de los contenidos propuestos por el productor seminal reelaborándolos, redistribuyéndolos y agregando elementos novedosos a la narrativa. (p. 35, itálico original)

Mais crescem as particularidades com que Jenkins pretende fazer sobressair a narrativa transmediática, concretizadas na singularidade dos elementos narrativos de cada meio, no valor acrescido ao somar algo novo à narrativa, na rejeição da remediação pela simples reapresentação de elementos já representados (Merino, 2015, p. 43) e da adaptação como uma mera reprodução de uma história já existente que nada acrescenta ao mundo ficcional que se está a criar (Jenkins, 2009). Por outro lado, Hoogslag e Sherman (2019) defendem que “[t]he language of illustration is undergoing **remediation**: converging with other media traditions and technologies, adjusting or discontinuing existing practices, and transforming into new hybrid forms” (p. 485, negrito original).

Como se fez referência anteriormente, o conceito de transmediação é anterior ao de narrativa transmediática e pressupunha a ideia de fragmentação e migração de conteúdos, contribuindo para um “ecossistema” – termo utilizado frequentemente nesta área de estudo – propício a um estado de ubiquidade, onnipresença e tentacularidade pelos diversos dispositivos e meios de que se pudesse servir ou apropriar e formas de mediação.

Convergência, confluência e articulação de diferentes meios e linguagens são termos replicados e reiterados no discurso relativo a transmedialidade e narrativa transmediática. Desta última diz-se ser uma “tendência emergente” (Merino, 2015, p. 1) no sentido de ampliação e de redefinição de fronteiras, muros, barreiras ou esmorecimento das mesmas que oscilarão entre a definição e a indefinição conceptual, como Francisco Merino (2015, p. 1) constata adjetivando as práticas associadas de “embrionárias”. Para o académico (2015), e assente em “processos de produção de sentido” firmados numa base intertextual,

[a] narrativa transmediática surge assim como um conceito unitário que pretende congrega e fornecer solidez conceptual a um conjunto de práticas muito diversas e que espelham as dicotomias que caracterizam a própria cultura da convergência: novos e velhos meios, cultura e entretenimento, arte e *franchising*, narrativa e jogo, autor e utilizador. (p. 1, itálico original)

3.3.2. Aproximações da ilustração à narrativa transmediática

Quando concentrados na ilustração por si só, percebemo-la como um produto final. Ela pode surgir, por um lado, com recurso a tecnologias analógicas como a gravura (madeira,

linóleo, tela, ponto seco, relevo, entalhe, bloco de folha, litografia), a escultura (madeira, metal, plástico, plasticina, impressão, torno mecânico 3D), a tipografia, o corte a laser, o desenho (lápis, tinta, carvão, esferográfica, tinta-da-china), a pintura (tintas em acrílico, óleo, aguarela, guache), a colagem em serigrafia, risografia, tela, tecido, tapeçaria, barro, palco, feixes de luz, ou em técnica mista; por outro lado, pode resultar da aplicação de tecnologias digitais, apoiadas numa ampla gama de *software* (Photoshop, Illustrator, After Effects, Cinema 4-D), entre outros – ou apostando na sua hibridização em múltiplas combinações e configurações. Nem sempre a ideia ou a história que uma ilustração conta termina numa simples folha de papel, num pedaço de madeira ou de vidro ou de cerâmica. Por isso, abordar a relação entre ilustração e transmedialidade e, mais ainda, entre ilustração e narrativa transmediática, coloca algumas questões relacionadas com a identificação de personagens, a história, a multiplicação ou dispersão de histórias, a existência de episódios e enredos transmediáticos, os factores diegéticos e extradiegéticos. Como tal, interroga-se sobre as aproximações e distanciamentos da ilustração relativamente à narrativa.

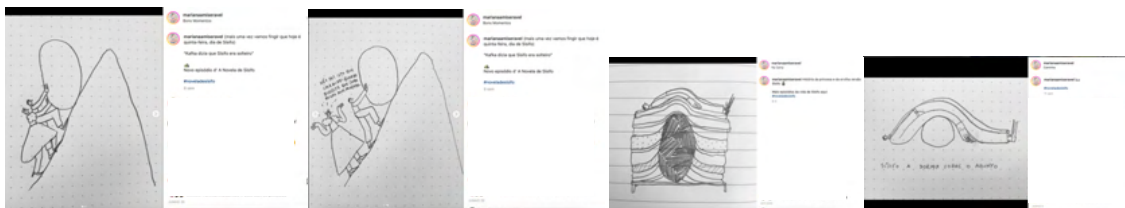
Marie-Laure Ryan (2004) propõe a teoria de que a narrativa não se trata apenas de um discurso formal, mas de uma “cognitive construct, or mental image, built by the interpreter in response to the text” (p. 8). Daí a singularidade da ilustração, em muito devido à sua complexa pluralidade, que alimenta uma contemporaneidade indefinida e ansiosa. Dado que a intertextualidade e a intermedialidade, como se pode verificar nos pontos anteriores, têm um lugar firme na área da ilustração, a qual se tem desenvolvido igualmente por caminhos intertextuais e intermediais, a transmedialidade – com ligações comprovadas aos outros dois aspectos da trilogia – afigura-se como um *e agora?*, alargando o espectro de discussão do ato de ilustrar, da sua configuração e caminhos futuros. Como afirma Merino (2015): “Se a intertextualidade evidenciara o diálogo entre os textos de uma cultura, a convergência estabelece uma cultura através do diálogo entre meios, fundindo inexoravelmente forma e conteúdo, produção e consumo, vida e meio” (p. 67). A curta-metragem de animação *Razão Entre Dois Volumes*, realizada pela ilustradora Catarina Sobral, em que uma das personagens, chamada Sr. Vazio, é a personagem principal de um livro anterior intitulado *Vazio*, ilustrado pela mesma autora, apresenta-se como um exemplo claro desse diálogo e continuidade da ilustração nos moldes das discussões que os teóricos têm tido acerca dos polos narrativos tangenciais à história original. Do ponto de vista narratológico, Merino (2015) define narrativa transmediática como

a representação de um mundo narrativo fragmentado, dotado de uma significação própria, através de diferentes meios com vista ao estabelecimento de uma rede intertextual. As exigências de singularidade e valor podem, e no nosso entender devem, ser expressas segundo critérios narratológicos, sob a figura unificada de um mundo narrativo com uma

significação própria, decorrente da submissão das composições que o integram à coesão e ao cânone. Termos como coerência, cânone ou continuidade remetem para uma categoria central na narratologia, a lógica narrativa, sugerindo que esta é aplicável a um texto fragmentado e discursivizado através de uma panóplia de meios. (p. 47)

Esta ideia de colapso, dispersão e convergência impulsiona a utilização de vocabulário tendente à geografia, pela necessidade de localização das ligações e sua cartografia, observando-se nos autores o recurso a metáforas espaciais, bem como a importante ideia de “diluição entre o mundo ficcional e o real” (p. 17). Os *webcomics*, por exemplo, apesar de se focarem na criação de banda desenhada vocacionada para ser disponibilizada na internet, de acordo com os autores Sean Fenty, Trena Houp e Laurie Taylor (2004), ou encarados como “an edition of comics itself, a subtle change built on the established ‘language’ of comics, using new ways of meaning-making made possible by the Web” na perspetiva de Dennis Kogel (2013, p. 16), podem vir a materializar-se num formato impresso, com a publicação de edições especiais. Além disso, é de referir que os *webcomics* podem ainda incluir música, som, movimento e animação de vinhetas ou hiperligações. A ilustração está aqui presente, mas como instrumento para a concretização do *webcomic* que, por sua vez, aproveita o contributo da estrutura narrativa da banda desenhada. Dentro do *webcomic* é ainda possível encontrar o *webtoon*, “originário da Coreia do Sul” e concebido para ser “otimizado para smartphone e tablet pelo seu formato vertical”, de acordo com Maria Vieira e Júlio Dolbeth (2021, p. 110). Neste caso, a narrativa transmediática é mais evidente pela possibilidade de conexões, difusão ou dispersão da narrativa por meio de novelas gráficas mais ou menos complexas nos formatos de *webcomics* e *webtoon*, não descartando a hipótese de vir a existir em formato impresso com características necessariamente distintas das existentes no formato digital.

À dimensão narrativa adicionou-se o elemento intertextual, cimentando assim a ligação entre a intertextualidade e a transmedialidade. Ou seja, o conteúdo é tido como produto de uma rede intertextual e não propriamente de um processo de remediação (Merino, 2015 p. 12), apesar de a ligação aos processos de remediação ser inevitável. Enquanto alguns autores aproximavam a narrativa transmediática ao âmbito da teoria dos meios, outros conferiam-lhe uma natureza sobretudo intertextual. Marie-Laure Ryan (2004) entende a narratologia mais *conivente* com a interatividade e imersão, regida por uma articulação intertextual, encaminhando-se para uma transficcionalidade (Merino, 2015, p. 21). Sob a análise de Ryan (2013), a narrativa transmediática seria uma subcategoria de transficcionalidade, consistindo esta última na “migração de entidades ficcionais de diferentes textos, mas esses textos podem pertencer à mesma mídia, em geral à ficção narrativa escrita” (p. 100).



Figs. 114, 115, 116 e 117 – Mariana, *a Miserável*, alguns episódios da “novela de Sísifo” (2022). © Instagram de Mariana, *a Miserável*.

A ilustradora Mariana, *a Miserável* criou aquilo que chamou de “A Novela de Sísifo” [Figs. 114, 115, 116 e 117]. Uma espécie de adaptação da lenda da mitologia grega em que Sísifo, como punição, carrega consecutivamente uma pedra em mármore montanha acima, mas, quase chegando ao cume, ela volta a rolar até ao início, tendo de realizar novamente a tarefa. O Sísifo de Mariana é uma personagem fisionomicamente semelhante ao tipo de personagens que a ilustradora costuma criar e a pedra que, todas as quintas-feiras (com exceções) – dia em que cada novo episódio da novela é publicado na sua página de Instagram –, é carregada simboliza as dificuldades que se apresentam no dia a dia. Muitas vezes, relaciona a empreitada de Sísifo com a premissa de que “Kafka dizia que Sísifo era solteiro” – introduzindo aqui precisamente essa ideia que o escritor Franz Kafka elaborara nos seus escritos – para aqui estabelecer uma ligação com as relações amorosas. Outras vezes, estabelece uma outra relação intertextual com a interpretação do mito por Albert Camus, dizendo “[é] preciso imaginar Sísifo feliz”, ou escrevendo “pedras no caminho” no desenho, vendo-se depois Sísifo a apanhar pedras, como referência à literatura pessoa, ou introduzindo dentro desta narrativa uma outra personagem, desta feita do conto *A Princesa e a Ervilha*, aproximando-se, assim, da abordagem à narrativa transmediática por via da transficcionalidade que Marie-Laure Ryan propõe (2013). Outras vezes ainda, as narrativas dos seus episódios estão associadas ao trabalho ou a expressões idiomáticas ou clichês, como “dormir sobre o assunto”, “uma pedra no sapato” ou “o que interessa é tentar”. Temáticas, muitas vezes, que são extensão de preocupações suas. Esta “novela” de Mariana, *a Miserável* é desenvolvida com uma regularidade semanal, mas feita sem um propósito comercial. Tratar-se-á de um propósito lúdico e de descontração ou de exteriorização de forma menos angustiada daquilo que a angustia. Consiste em breves *sketches* em papel, que depois a ilustradora fotografa e publica no Instagram. Nesta plataforma, cada publicação torna-se numa rábula construída por uma sequencialidade de algumas imagens ou só uma e frases muito curtas (ou sem), contando a peripécia de Sísifo naquele dia.

Já Manuel Castells viria a reinventar a famosa máxima de McLuhan, reformulando para “Network is the message”, conta Merino (2015 p. 14), evidenciando precisamente a forma como um texto remete para um outro texto, e os fragmentos são mapeados e interligados. A perspectiva intertextual visa, pois, uma conciliação entre a dimensão narrativa e o campo da teoria dos *media*. Por exemplo, o ilustrador Neil Webb criou um

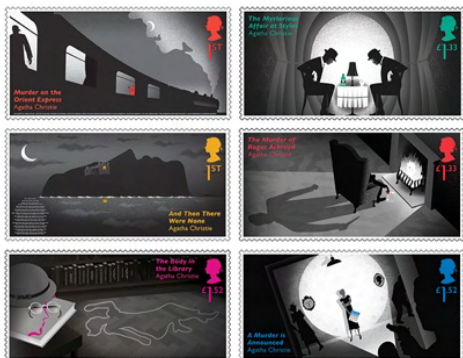


Fig. 118 – Neil Webb, selos comemorativos do centenário do primeiro livro policial de Agatha Christie (2016). Selos. © Neil Webb.

conjunto de selos, em colaboração com o Studio Sutherland, comemorativos do centenário do primeiro livro policial de Agatha Christie, intitulado *The Mysterious Affair at Styles*, encomendados pelos serviços de correio britânicos Royal Mail, em 2016 [Fig. 118]. Cada selo foca-se num aspecto fundamental de diferentes histórias de Christie. Um trabalho conceptual que segue a linha temática da autora, incluindo pormenores ocultados, isto é, “hidden secrets, with clues to point to the murderer. The ‘hidden clues’ are revealed with exposure to ultraviolet light or heat and by using a magnifying glass to read the microtext” (Male, 2019b, p. 193, aspas originais).

David Bordwell (2011⁵⁵) é crítico em relação à definição proposta por Jenkins, recordando que “[t]he Bible, the Homeric epics, the Bhagvad-gita, and many other classic stories have been rendered in plays and the visual arts across centuries” (s.p.), e questiona a lógica comercial e mercantilista bem como a prática de *franchising*. Em retrospectiva, o conceito de Jenkins não deixa de ser consequência dos fenómenos de “transportabilidade da História ou da remediação de formas e conteúdos” (Merino, 2015, p. 20). Para Christy Dena (2009), o conceito de transmedialidade mostra ser versátil pela sua aplicabilidade em quatro vertentes: a narratológica, a teoria dos meios, a ludologia e a pedagogia, aspectos que poderão ser considerados no caso da peça de teatro *Impossível*, de Catarina Sobral, ou nas animações de Oliver Jeffers.

A criação de um mundo ficcional de conteúdos, de histórias ou outro tipo de elementos narrativos pode acontecer por meio de diferentes sistemas sógnicos. “The canvas of a painting can stretch beyond the gallery and onto the Internet, (...). An installation can exist in multiple locations and websites, with patrons on the Internet interacting with strangers on the street (...)” (Dena, 2009, p. 1). A ilustração não está diretamente ligada à internet, tal como um filme também não está, não quebrando ou impossibilitando, por isso, uma ligação entre a obra e o fruidor. Contudo, uma exposição de ilustração, tal como o exemplo dado por Dena a respeito de um quadro numa exposição de pintura, também

⁵⁵ Nota: o texto foi publicado em 2009, mas sofreu uma atualização em 2011.

pode chegar à internet e ser visualizada através desse meio, e de alguma forma interagir com a exposição ou com os autores recorrendo aos meios que as plataformas das redes sociais digitais disponibilizam, por exemplo. Uma ilustração também vive, dentro das suas peculiaridades, a experiência da fragmentação – nem sempre necessariamente narrativa, diferindo da lógica canónica da narrativa transmediática –, também ela se vê trabalhada em vários meios: cinema, internet, impressão, *live performance*, por exemplo. E por via destes canais influencia ou cria significados, outros significados, e até significados opostos entre si.

Dos investigadores das teorias dos *media* (Marshall McLuhan, David Bolter e Lev Manovich) faz-se, agora, uma abordagem ao conceito de remediação explorado por Jay David Bolter e Richard Grusin, em *Remediation: Understanding new media* (2000). Os dois autores interpretam a tese de Marshall McLuhan como sendo algo mais elaborado, isto é, não colando a remediação a uma imagem básica de transporte de conteúdo de um meio para um outro meio, “but perhaps of a more complex kind of borrowing in which one medium is itself incorporated or represented in another medium” (p. 45), e continuam destacando a seguinte passagem da obra *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem (Understanding Media)*, de Marshall McLuhan: “the ‘content’ of any medium is always another medium” (p. 45, aspas originais). Bolter e Grusin reveem nas palavras de McLuhan a ideia de um processo de representação de um meio em outros meios, e não propriamente a reciclagem/reutilização de conteúdos de um meio (Merino, 2015, pp. 23-24). Para McLuhan (2011), “é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas” (p. 23). Os *book trailers* referidos a respeito da intermedialidade são exemplo de aproximação a uma fragmentação da narrativa do álbum ilustrado, incorporando ilustrações do próprio livro, mas exigindo-se um comedimento na utilização de imagens e de texto verbal – se existir –, e por vezes a alteração deste último. Neste caso, não se produz uma alteração da narrativa inicial, mas uma outra forma de se poder contactar com a história e de aludir ao objeto livro. Cruza-se nesta análise também o conceito de remediação, como se um meio pudesse ser retransmitido por um outro, como um livro impresso remediado por um hipertexto digital, como exemplificam Bolter e Grusin (2000), pois

all sorts of media can remediate all sorts of media, whether they are technical, qualified or something else: “our identity” can be remediated by the internet [...] and “the printed book” is remediated by hypertext [...]. Altogether, their account gives a good view of the complexity of media relations, but no theoretical tools to deal with it. (Elleström, 2010, p. 47, aspas originais)

À teoria dos meios é normalmente associada a remediação, a reutilização e o transporte de conteúdos (transposição da “lógica narrativa ou de elementos reconhecíveis do texto fonte para uma história que não possui as mesmas características cronotópicas” [Merino,

2015, p. 30]), o que, na perspectiva de Francisco Merino, confere validade ao meio e permite que “um texto sobreviva em diferentes paradigmas mediáticos”; de acrescentar ainda que se dá uma grande importância ao meio, ao dispositivo, ao material, mas também à conversão de conteúdos e principalmente a uma “preservação da memória cultural” como fim (p. 25). Observe-se que a afirmação de que “[c]ada produto que molda uma sociedade acaba por transpirar em todos e por todos os seus sentidos”, de McLuhan (2011, p. 37), apesar de reforçar o papel e a influência da componente matériaca, vem implicar a ação de um outro corpo, mais subjetivo.

A ilustração tem circulado pelos mais diferentes meios, verificando-se frequentemente uma componente de personalização, inclusivamente, por parte do criativo na ilustração do pacote de envio das encomendas, em *notebooks*, em calendários que os próprios ilustradores criam ou que, por exemplo, a marca *beija-flor* concebe anualmente, convidando sempre um ou mais ilustradores para desenvolver uma determinada temática; tal como em *totebags*, *pins*, *wallpapers*, *screensavers* e marcadores de livros. Os ilustradores criam padrões e desenhos mais ou menos reais ou mais ou menos surreais para almofadas e tapeçarias; ilustram *puzzles*, jogos, tatuagens temporárias, autocolantes, mapas, postais, selos, cães de louça, como acontece em exposições promovidas pela galeria Circus Network; e também pintam portas ou paredes (de vidro ou não) de galerias ou de outros estabelecimentos para servir de convite e divulgação de uma exposição que se encontrará no seu interior ou para dar vida (temporária ou definitiva) a esse espaço. Neste aspecto, a ilustração distancia-se da narrativa no sentido de propagação de uma história que se fragmenta por outros meios, dando continuidade ou gerando novos enredos, personagens, cenários e mensagens. São, sim, outras formas de expressão da linguagem visual, gráfica e plástica de cada ilustrador, embora se torne identificativo da sua personalidade artística e possa revelar algo do tipo de temáticas e mensagens, além do seu estilo, que costumem trabalhar.

A recente iniciativa de ilustração de máquinas de café por 21 artistas por meio de uma colaboração entre o projecto #alltheartists dinamizado pela Mistaker Maker – plataforma de intervenção artística – e a empresa Fiamma, as figuras em madeira pintadas pelas mãos da ilustradora Carolina Celas que já resultaram numa exposição intitulada “Fim-de-Semana – inventário gráfico de planos para dias inúteis” na galeria da Fábrica Features, em Lisboa, em parceria com a Lavandaria – estúdio de *design* e impressão em serigrafia e microeditora –, ou de Amalteia (Ana Melo) também com o objetivo de expor na Ó!Galeria, e ainda de Rui Vitorino Santos, Mariana Margarida Malhão, Mantraste que, ocasionalmente, criam peças nesse material, são outros exemplos. São trabalhos que podem não dar seguimento a uma história, mas, por outro lado, existe um fio condutor que liga esses objetos a personagens, à estética e ao estilo do seu tipo de ilustração,

eventualmente a temas recorrentes nas suas ilustrações, desde a natureza à forma de habitar o território, ou relacionado com a dimensão cultural e a preservação do tradicional, do artesanal e do imaterial.

Por outro lado, depara-se com a cerâmica a crescer. Da afamada coleção Sardinha by Bordallo Pinheiro em cerâmica, dinamizada pela colaboração entre a Fábrica de Faianças das Caldas da Rainha, a EGEAC e a Câmara Municipal de Lisboa; às peças artesanais que captam o interesse de vários ilustradores nacionais como Mariana, *a Miserável*, Júlio Dolbeth, Amalteia e Ana Seixas, para nomear alguns, e internacionais como as espanholas Mar Hernández (Malota), Abi Castillo e Nuria Figueiredo. A respeito da cerâmica, a Ó!Galeria inaugurou, em 01 de junho de 2020, a Ó!Cerâmica, na sequência de um interesse e envolvimento que Ema Ribeiro e Nuno Santos (os proprietários) vinham percebendo, há cerca de um par de anos, entre os ilustradores e o barro, vendo neste uma forma de dar à ilustração tridimensionalidade. Observa-se, também, um outro fenómeno: vários ilustradores começaram a participar na criação de arte pública, experimentando pintar murais, como Tiago Galo, Lara Luís, Mariana, *a Miserável*, Júlio Dolbeth, Mariana Margarida Malhão, Nuno Saraiva, Ana Seixas, Mariana Rio, entre tantos outros. Embora se criem narrativas nestes contextos, isso não significa que exista uma expansão dessa narrativa por outros meios.

Dentro daquilo que é possível observar da ilustração portuguesa neste âmbito, e da forma como esta *circula* entre meios, não aparenta ser um objetivo primordial a replicação de conteúdo entre meios; acontecendo, dever-se-á a uma necessidade imperativa de divulgação do seu trabalho, e não propriamente no âmbito conceptual e criativo. Porém, um mesmo conteúdo – concretizando, uma mesma ilustração – num outro meio encontrar-se-á num outro sistema de significação, num outro contexto, e, por isso, não deverá desvalorizar-se essa nova configuração, porque será sempre um novo *enquadramento*, ainda que sem implicações para a obra ou a ideia, mensagem, história, narrativa da obra *per se*.

Do ponto de vista da adaptação – embora não sendo tópico específico de discussão na presente tese –, Linda Hutcheon (2006) cita Walter Benjamin para dizer que “storytelling is always the art of repeating stories” (p. 2). Esta afirmação encaminharia a reflexão para o transporte de códigos preexistentes para um novo meio. A intertextualidade e as teorias intertextuais promovem o diálogo entre os textos, tornando-os elementos de uma rede intertextual (Merino, 2015, p. 25). Se a aproximação ao texto se der no âmbito da adaptação, esta nunca será, para Hutcheon (2006), uma replicação do texto original ou fonte; ocorrem, antes, alterações, variações, algo é modificado e ajustado à sua presente aplicação; inclusivamente, atualizado ou reinventado. A adaptação e o texto de origem exibiriam as suas divergências, demarcando-se um do outro.

A banda desenhada e o cinema têm uma relação antiga e duradoura. Figueiredo (2016) recorda que as adaptações cinematográficas de banda desenhada remontam a inícios de 1900: destaca-se “uma série de filmes produzidos pela Edison Film Company, baseada nas tirinhas *Happy Hooligan*, de Frederick Burr Opper” (p. 114, *italico original*) como a primeira desse tipo de relação. O que as aproxima? Especificidades estéticas e formais, uma vez que “ambas são formas essencialmente narrativas, construídas a partir de signos icônicos; ambas contam histórias através de sequências de imagens” (p. 114). Ontologicamente, ambas têm propriedades que as distanciam e incompatibilizam vigorosamente: por um lado, a imagem fotográfica e, por outro, a imagem desenhada; o som cinemático e o silêncio do papel; os diferentes grafismos (*layout*) da tela, no cinema, e da página, numa publicação impressa; e, por fim, as diferenças na criação da narrativa. Esta enumeração é feita por Figueiredo (2016, pp. 114-115) com base no entendimento de Pascal Lefèvre, expresso no artigo intitulado *Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images* (2007).

A “repetição” tem-se prefigurado como uma das preocupações prementes e incisivas do ponto de vista da especulação sobre a originalidade e o conflito quanto a definições – mimesis, imitação, replicação, reprodução, entre outra sinonímia nos processos criativos. O próprio Henry Jenkins excluía inicialmente a adaptação por considerá-la nestes moldes, do recontar e da redundância do conteúdo (a mesma história) em todas as plataformas, quando o pretendido era um contributo diversificado (prometido pelos estudos semióticos, por exemplo, com a alteração de sentido) para a história na sua globalidade (Ibrus, 2015, p. 11). Por seu lado, Linda Hutcheon (2006) procura provar que repetir é algo mais natural – da própria natureza das coisas e dos seres – e, por isso, válida e aceitável, não equacionando recorrer-se a uma “replicação”, essa sim rejeitável, ou seja, “repetition without replication” (p. 7). Reflexão que abona no sentido de afastar a ideia de uma aura (benjaminiana) totalmente perdida na ilustração, na qual se registam marcas de autenticidade e unicidade, da sua própria personalidade e essência, no seu respetivo contexto sociocultural. A ilustração integra esse contexto manifestando-se de e em diversas formas: seja em originais; seja em séries limitadas de serigrafias, risografias e digigrafias – o que implica a repetição do original; fanzines ou livros, cujas ilustrações poderão, posteriormente, integrar exposições coletivas ou individuais em lojas, galerias, espaços expositivos e museus inclusivamente.

Tal como Hutcheon, Robert Stam (2005) defende este carácter comunicante dos textos e conseqüentemente a conexão intertextual, rejeitando que um texto seja isolado, e por isso estanque de interinfluências e contaminações, aludindo a uma natureza relacional intrínseca do mesmo com outros textos que nele estejam implicados. Portanto, de um texto é característica definidora uma pluralidade de discursos, a partir dos quais se tecem

produções artísticas, e ao mesmo tempo possibilitador e disseminador dessa pluralidade (Merino, 2015, p. 29; Méchoulán, 2010, p. 237). Consequentemente, essa pluralidade redundará em interdiscursividade. No entanto, os pressupostos aventados por Jenkins colidiam com a teoria cultural da adaptação. A primeira (afeta à teoria dos meios) aspirando à expansão, e a segunda (afeta ao intertextual) restrita à recodificação de conteúdo narrativo. Já as teorias culturais da adaptação são mais inclusivas, admitindo “o caráter multifacetado da adaptação como admitem a narrativa transmediática” (Merino, 2015, p. 30). A propósito da adaptação, Dena (2009) remata da seguinte forma:

In summary, adaptation is not always (or ever) redundant. It is a practice that can have many functions and has been practiced to varying degrees of success for centuries. The argument of this thesis is that the transmedia phenomenon is not best understood by an end-product trait such as expansion, but by the knowledge and skills necessary to create (and experience) a transmedia project. Those knowledge and skills involve the employment of a variety of distinct media (and environments), in a variety of ways. One of those ways is adaptation. (p. 160)

Defronta-se, por fim, a *expansão*, que “remete para o prolongamento expansivo do mundo da história de uma determinada narrativa, ampliando a sua cronologia e introduzindo personagens ou adicionando-lhes propriedades” (Merino, 2015, p. 30), como se verá na análise da relação entre o livro *Vazio* e a curta-metragem de animação *Razão entre Dois Volumes* no capítulo 5. É a expansão que a narrativa transmediática tem por objetivo alcançar. Christy Dena privilegia a expressão “práticas transmediáticas” e defende que “adaptação e expansão se inserem, irremediavelmente, no mesmo processo comunicacional”, de acordo com Merino (2015, p. 30), a fim de compreender o que realmente é uma história evoluir para além dos meios nesse chavão tão denso que é a *expansão* (Dena, 2009, p. i).

A classificação das narrativas transmediáticas oscila entre as teorias dos meios (Jenkins) e a semiótica, de Scolari e Dena, porém, Jenkins propõe uma terceira possibilidade: adotar uma síntese de ambas as abordagens. Neste âmbito, nomeiam-se a saga *X-Men*, da Marvel Comics, ou, aliás, os vários super-heróis e supervilões da Marvel Comics e da DC Comics; *As Aventuras de Tintim*, de Hergé; *Astérix e Obélix*, de Albert Uderzo e René Goscinny; *The Peanuts*, de Charles M. Schulz; toda a trupe de *Mickey Mouse*, de Walt Disney e Ub Iwerks; *Corto Maltese*, de Hugo Pratt, ou *Calvin and Hobbes*, de Bill Watterson; e *The Pink Panther*, de Peter Sellers, como alguns exemplos de banda desenhada que tiveram o seu debute e marca inegável em livros e revistas, mas a partir dos quais surgiram produções cinematográficas, animações, GIF (que atraem e enredam no seu movimento em *loop*), produtos/objetos físicos (brinquedos) das personagens, pôsteres, impressões em camisolas e toda uma diversificada gama de *merchandising*, videojogos, entre outros.

Jenkins (2006) defende que, “[m]ore and more, storytelling has become the art of world building, as artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single work or even a single medium” (p. 114). Apesar de a transmedialidade constituir a problemática da tese de doutoramento de Christy Dena, a investigadora concedeu espaço a autores como Gérard Genette e Michael Riffaterre e valorizou o contributo da definição de intertexto para a discussão do seu tema central.

Afirma Dena (2009) que “[i]ntermedia involves a fusion at the material level, where disparate forms are combined in one medium. However there is still a connection between intermedia and transmedia” (p. 322). A autora reconhece que há uma certa integração do meio na mensagem, no seguimento do seu questionamento sobre o nível de controlo que o meio possui no âmbito da narrativa transmediática: “[...] the medium (the distribution technology) itself becomes part of the message, not just the layout of text or images within a medium” (p. 59, parênteses curvos originais). O “desejo” de transbordar fronteiras – do tão recorrente prefixo *cross-* à não menos frequente referência a *boundaries* – é avaliado por Christy Dena como um pretexto para incentivar uma desconstrução ou um desfazer dos modelos rígidos e concêntricos. Por esse motivo, Dena (2009) afirma tratar-se de uma “transhistorical urge” (pp. 324-325):

What does this new transmedia culture mean? McLuhan famously said that the medium is the message. Then what is the message of a medium cluster? To me, transmedia represents a working implementation of unity in diversity. In transmedia practice there is no single medium, no one single way of expressing or experiencing the world. There are many media that have their own production and experiential media cultures; and they can actually work together despite their differences. (p. 326)

Pode ser “tentador” abordar a narrativa transmediática, seja em que área for, “como algo radicalmente novo e revolucionário, ou ao menos como a forma narrativa do futuro” (Ryan, 2013, p. 96), todavia, a História e os seus historiadores oferecem outras perspetivas que relocalizam temporalmente esta prática de “disseminação”: como, por exemplo, a do tratamento do mito grego, como sugere Ryan (2013), por vários meios artísticos como a arquitetura, o teatro, a escultura, ou, não tão recuadamente, os “múltiplos modos de distribuição das narrativas bíblicas na Idade Média” – não só por meio de manuscritos iluminados por iluminadores nas *scriptoria*, como por via de sermões orais, da encenação e da ilustração em pinturas e vitrais (p. 97). Se o tempo elucida sobre uma propagação em curso há séculos, também clarifica sobre a diversificação e a novidade de tecnologias de codificação e transmissão ou retransmissão dos mais variados sistemas semióticos de informação presentemente.

A propósito de tempo, Ryan (2013) conclui que as pinturas não têm uma extensão temporal e como tal “inspiram interpretações narrativas muito variáveis” (p. 100). Já o universo narrativo em ilustração resolve-se com maior evidência na criação de álbuns

ilustrados – sejam aqueles que incluam imagem e palavra, sejam aqueles unicamente constituídos por imagens –, fanzines, banda desenhada e animação. O álbum ilustrado *The Three Pigs*, de David Wiesner, inicia com a adaptação do conto oral tradicional homónimo e sobejamente conhecido, mas à narrativa tradicional são acrescentadas outras narrativas: os protagonistas mantêm-se, mas são adicionadas novas personagens, cenários e enredos ao longo do livro. Após a história convencional dos três porquinhos e do lobo mau que investe sobre as suas casas, a narrativa expande-se quando os três porquinhos decidem construir um avião de papel utilizando uma página da sua própria história e voam para outras histórias, diferenciadas também por três estilos de ilustração distintos, regressando, no final, à sua própria história. Este álbum ilustrado foi equacionado para adaptação a longa-metragem de animação, num formato híbrido de 2D e 3D, em 2002/2003, pelos estúdios da Walt Disney, mas sem se concretizar.

Todavia, uma imagem fixa, como aliás já foi mencionado, também pode suscitar uma cronologia de acontecimentos, e por isso um *khrónos* que impele o fruidor a conjecturar o que se terá passado anteriormente e o que poderá suceder no *momento* seguinte, mesmo que a eles não tenha acesso. São ecos do passado que não se viu ou experimentou e ecos do futuro que também não se materializarão. A ilustração em si poderá suscitar familiaridade (um certo “eco intertextual” [Figueiredo, 2016, p. 1]), identificação e sobretudo lugares e tempos imaginários, em direção a uma recontextualização do mundo real, do mundo ficcional e do mundo da arte, e a novas criações e possibilidades artísticas.

3.4. O carácter interdiscursivo, transdisciplinar e de transmemória da ilustração

Camila Figueiredo (2016) condensa, em duas frases, autores e ideias-chave relativos aos prefixos *inter-* e *trans-* até agora estudados:

Para Kristeva, todo texto se constitui como um “mosaico de citações”; para Roland Barthes, todo texto pode ser considerado um “intertexto”. Já Gérard Genette afirma que é preciso observar a transcendência de um texto, fundamentada nas ligações com outros textos, algo chamado por ele de transtextualidade. (p. 18, aspas originais)

Esta súpula extremamente abreviada dos pressupostos de cada um destes conceitos serve para reunir e resumir aquilo que, direta ou indiretamente, opera como pontos de contacto ou de interligação entre esses mesmos conceitos e que, especificamente na ilustração, se tem vindo a observar: uma existência transdisciplinar e interdiscursiva que a expõe a contaminações e, simultaneamente, à reinvenção das suas particularidades, com a obtenção de resultados diversos. A prática da ilustração é cada vez mais, no século XXI, uma expressão artística polimática, na qual a ideia do ilustrador contemporâneo como

polímata se harmoniza com uma prática *jogada* entre os conceitos de prefixos *multi-*, *inter-*, *cross-* e *trans-*disciplinares (Hall, 2019). A categorização desta atividade tem sido sujeita a mudanças “and has been perceived, acknowledge, and accounted for by illustration education programs whose focus has become the ‘expansion’ of intellectual capacities”, às quais se adiciona “an emphasis on transferable ‘technical’ and ‘business skills,’ enabling practitioners to ‘collaborate deeply’ with and contribute to other disciplines and fields” (Blaiklock, 2019, p. 193, aspas originais).

A evolução da ilustração em Portugal, na primeira vintena do século XXI, revela que esta manifestação artística se caracteriza, intensamente, por uma capacidade crescente de produzir outros significados, de criar presença na ausência, de dialogar com várias temáticas, de estabelecer relações densas de significação, de se pôr ao serviço inclusivamente da dimensão pessoal – que é internalizada na obra criada –, de utilizar uma multiplicidade de técnicas, de criar uma sintaxe visual que resulte numa semântica própria – as quais justificam o estudo da sua linguagem visual, da sua poética e da sua inovação. Também por estes motivos se valida a existência da interdiscursividade.

Sendo mais um entre tantos outros conceitos que a análise imagética vai buscar à literatura, a interdiscursividade, cuja origem remonta às teorizações de Mikhail Bakhtin (Holquist, 1981; Bakhtin, 1999 [1963]) sobre heteroglossia, dialogismo e, ainda, hibridismo, apresenta-se como uma mistura, uma mistura de “genres, discourses, or styles associated with institutional and social meanings in a single text”, como define Jian-guo Wu (2012, p. 1312). O surgimento do termo, cunhado por Norman Fairclough (1992), está intimamente relacionado com as teorizações que foram sendo realizadas no âmbito da intertextualidade (que Julia Kristeva viria a sistematizar), com o interdiscurso de Michel Pêcheux e com a “ordem do discurso” de Michel Foucault (Wu, 2012, p. 1313).

A interdiscursividade é sempre abordada pelos teóricos em estreita proximidade com a intertextualidade, assumindo, por isso, uma definição e características em parte coincidentes. A propósito do campo de ação da interdiscursividade, Éric Méchoulan (2010) argumenta o seguinte:

Toutes ces enquêtes “intertextuelles” demeurent pourtant dans l’homogénéité d’une tradition. Elles supposent, non l’autonomie des oeuvres, mais l’autonomie d’un champ de production esthétique (littéraire, pictural ou musical), ou bien du champ artistique en général par rapport à toutes les autres productions sociales. Or, l’ordre des oeuvres ne dépend pas seulement de la sphère institutionnelle à laquelle elles appartiennent, mais aussi des multiples “discours” et “représentations” qui s’y trouvent ramassés, tressés, traversés: discours quotidiens, discours des disciplines ou des champs de compétence (c’est déjà ce que le dialogisme bakhtinien impliquait). Chaque ouvrage suppose alors la performance de diverses compétences dont doit rendre compte une “interdiscursivité”. (p. 237, aspas originais)

Também este conceito sustenta que os fragmentos, as ressonâncias e as mesclas são possíveis de coexistir num texto literário ou não-literário, por meio da incorporação, da

contradição, da homenagem, da ironia e dos demais instrumentos já mencionados e que ainda serão analisados em capítulo posterior. Pensar sobre a interdiscursividade é também pensar que a ilustração é possivelmente uma das manifestações artísticas com mais elasticidade interdiscursiva. Não se pretende com isto retirar importância aos seus inúmeros exemplos nas artes plásticas, em instalações e *performances*, por exemplo, mas a verdade é que estas têm uma presença ainda mais acentuada na ilustração e esta pode fazer ecoar ainda outras tantas. Em ilustração, é possível cruzar meios e cruzar estilos, resultando num mosaico de tessitura mista. De acordo com Wu (2012), “Fairclough [...] thinks that interdiscursivity is more than a stylistic phenomenon; rather, it has important implications for social practice. Thus, interdiscursivity is central to an understanding of the process of social change” (p. 1315).

Adiante, perceber-se-á esta componente social na ilustração; mais ainda: uma dimensão pessoal, íntima até, que se estabelece entre o ilustrador e aquilo que cria. Há, de facto, um comprometimento entre a ilustração e a função social, muitas vezes a denúncia implícita ou explícita de injustiças sociais, a ironia e o sarcasmo que convocam o riso, e o esclarecimento, a elucidação e a iluminação visual muitas vezes mais lida do que os próprios textos verbais, quando são acompanhantes destes – situações que acontecem todos os dias na imprensa, apenas para dar um exemplo. No entanto, a ilustração é muito mais do que ser essa acompanhante de palavras, é sinónimo de uma migração por vários locais e tempos sem deixar nenhum deles, é albergar todas as artes nela e ser arte para todas as outras – como se continuará a constatar.

A ascendência variegada que concebeu a ilustração, as ligações irmanadas que estabeleceu ao longo do seu percurso, absorvendo mais ou menos de umas e de outras áreas, e, conseqüentemente, a subjetividade que a ela se pode atribuir validam o conceito de transdisciplinaridade proposto por Edgar Morin e Basarab Nicolescu, que se faz necessário pela faculdade de a ilustração ter uma vasta rede de relações científicas, disciplinares, temáticas e técnicas. No seu estudo, Joana Quental (2009) afirma, sustentando-se na análise das reflexões de Edgar Morin, que este propõe uma

[...] abordagem *transdisciplinar* da realidade, no sentido da construção de um pensamento articulante e agregador, que admite saberes múltiplos e oriundos das fontes mais diversas; que inclui o Sujeito e a sua instabilidade; que admite o acaso e a incerteza; um conhecimento que abraça as culturas científica e humanista. (p. 4, *italico original*)

Neste sentido, o Design Council do Reino Unido subdivide a transdisciplinaridade em três campos de ação: multidisciplinaridade, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade. A primeira caracteriza um conjunto de disciplinas que cooperam, mas onde não ocorre alterações em cada uma delas; a segunda tem como fito “to integrate or synthesize” as diretrizes de cada disciplina; a terceira implica *ir para além de*, mais atreita à “fusion” de

formas disciplinares, e vincando uma forma de atuação que aceita a “transgression” e a “transcendence”, vocacionada para a “complexity or real-world problem-solving” (Hall, 2019, p. 516). À explicação de Andrew Hall, Nicolescu (1997) acrescenta: essa mesma transdisciplinaridade “diz respeito ao que está, ao mesmo tempo, *entre* as disciplinas, *através* das diferentes disciplinas e *além* de todas as disciplinas. Seu objetivo é a *compreensão do mundo presente*, e um dos imperativos para isso é a unidade do conhecimento” (s.p., *italico original*). O físico (2010) identifica três elementos basilares da transdisciplinaridade a serem observados em todas as áreas do conhecimento: o objeto, o sujeito e aquilo que se situa entre o sujeito e o objeto, e as suas respectivas “*zone of non-resistance*”, e é este último que possibilita a “*unification*” (p. 17, *italico original*).⁵⁶ Uma ilustração pode, assim, ser estudada *entre*, *através* e *além* de diferentes áreas: *design* e suas várias vertentes, história da arte, desenho, pintura, animação, cinema, inclusivamente arquitetura, *performance*, arte urbana, entre outras.

Do ponto de vista metodológico, também a ideia de “*singular plural*”, de Jean-Luc Nancy, lembrada por Rosalind Krauss em *Under Blue Cup* (2011), suscita interesse pelo propósito da sua aplicação: o de “to leverage the singular noun ‘Art’ into the plurality of its aesthetic supports, each support bearing the name of a different *muse*” (p. 2, *italico e aspas originais*). O que demanda a cada suporte artístico responder à questão “quem és tu?”. Suportes esses que, no seu conjunto, sustentam o género artístico em causa, embora Krauss (2011) defenda desde o início que “there is no code (aesthetic or linguistic) that is not open to interpretation or careful reading” (p. 3). Krauss faz percorrer este “quem és tu” por diferentes autores, entre os quais Jacques Derrida, Edmund Husserl, Walter Benjamin, Roland Barthes e Joseph Kosuth. E assim se caminha numa busca do *self* de cada *medium*. Questionar *quais são* os meios que servem a ilustração flui no âmbito da reflexão sobre como se caracteriza. Quental (2009) admite uma “ausência de uma ontologia da ilustração”, pela inevitável génese múltipla, permitindo questionar com quantas peles se constrói o corpo da ilustração, propiciando, assim, um “espaço de indefinição, algures entre a arte e o design” (p. 5), na sua opinião.

Quanto à produção de sentido, a ilustração enquanto manifestação artística deverá ser lida no âmbito dos aspectos formais, estéticos, ideológicos, físicos, sociológicos, simbólicos, iconológicos, adscrita em conjunturas, épocas e num tempo histórico específicos, e como fruto de um contexto, mas também de um *trans-contexto*, de obras comunicantes, estéticas e impregnadas de *trans-memória* (Serrão, 2008) e de uma trans-

⁵⁶ Cf. “The unity of levels of Reality of the Object and its complementary zone of non-resistance defines the transdisciplinary Object. The unity of levels of Reality of the Subject and this complementary zone of non-resistance defines the transdisciplinary Subject. The zone of non-resistance plays the role of a third between the Subject and the Object, an interaction term which allows the unification of the transdisciplinary Subject and the transdisciplinary Object. This interaction term is called the Hidden Third. The ternary partition (Subject, Object, Hidden Third) is, of course, radically different from the binary partition (Subject vs. Object) of classical realism.” (Nicolescu, 2010, p. 17). Disponível em <https://www.basarab-nicolescu.fr/>

história. Aspectos importantes para uma análise da composição da ilustração, das suas circunstâncias socioculturais e artísticas, da sua mensagem, das suas incursões experimentais e transdisciplinares. Wu (2012) relembra a proposta da linguista Ruth Wodak: “She proposes to tie interdiscursivity to transformational recontextualization and historical change and at the same time to focus on the potential interdiscursive relations through mixing of new genres” (p. 1316).

A Ó!Cerâmica é uma galeria, ateliê/estúdio e loja, situada na cidade do Porto, que organiza *workshops* e acolhe residências artísticas, palestras e sobretudo um local de criação. Este novo espaço surge em pleno período pandémico provocado pela COVID-19, e pretende mostrar produção nacional e internacional. Como noticia a revista *Evasões*, dispõe de um “estúdio de cerâmica com fornos, rodas de oleiro e demais equipamentos” (Fonseca, 2020, s.p.). De acordo com os proprietários Ema Ribeiro e Nuno Santos, “o espaço, dedicado inteiramente àquela arte manual, vai acolher exposições individuais e coletivas regulares, bem como pequenos cursos para iniciantes ou ceramistas em diversas etapas do caminho, à semelhança do que acontece com os ilustradores na Ó!Galeria” (s.p.). Além destas valências, frisam que “vai funcionar um atelier aberto, onde as pessoas podem vir para trabalhar e usar o material. Pode ser só com uma aula, podem vir umas horas ou até num formato mensal” (Costa, 2020). A Ó!Cerâmica é parente de sangue da Ó!Galeria, partilham os mesmos proprietários e uma mesma aura de ilustração entre os espaços e a criação. A Ó!Cerâmica mostra-se como exemplo da ideia de articular e agregar vários e diversificados saberes e fontes.

Já Mariana, a *Miserável* refletia sobre o fardo do medo de falhar e da serenidade que é pintar em azulejo: em 18 de novembro de 2018, a ilustradora escrevia, na sua página de Instagram, que se tratava d’ “o meu segundo azulejo e o gozo que é poder errar”. Antes, numa outra publicação, onde mostra um outro azulejo seu, a ilustradora confessa: “Fui chorar à @gazetazulejos.” A pintura faz jus ao seu *alter ego* melancólico e devedor de uma tristeza profunda, marcando-a pela lágrima que a faz, muitas vezes, presente e persistente, mas inspiradora, muito próprio de um sentimento que se tornara estereótipo da *alma* do povo português, mas que espelha simultaneamente a abertura e a interdiscursividade da ilustração. No início da sua incursão na azulejaria, Mariana conta:

Mais uma vez em modo espírito livre leve e solto: fui experimentar pintura de azulejo à @gazetazulejos Projecto bonito que tem como finalidade a catalogação de azulejos do Porto e a sensibilização para o valor patrimonial do azulejo que tem sido muito ignorado e subvalorizado nos últimos anos. (26/10/2018, Instagram).

Estas novas experiências da ilustradora e as motivações que a acompanham vão ao encontro daquilo que Ema Ribeiro observara sobre os (novos) interesses dos ilustradores e justificam, simultaneamente, o olhar holístico de Morin e Nicolescu sobre o sujeito e

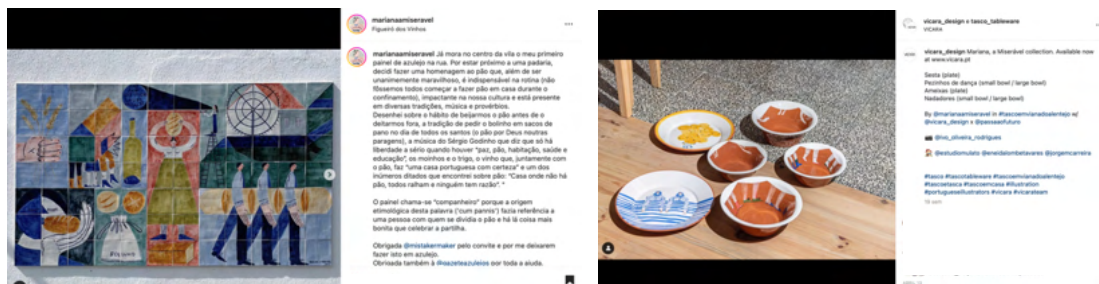
aquilo que o transcende, e consequentemente a transdisciplinaridade e a interdiscursividade presentes na agregação de manifestações artísticas diferentes, que carregam as suas culturas, mas com uma abertura para fazer cruzar o manual, o palpável e o emergente. Repare-se que a ilustração do século XXI encontra-se com duas artesanias seculares: o azulejo e a cerâmica. Os ilustradores Mantraste (Bruno Reis Santos), Mariana Margarida Malhão, José Costa Torres e Mariana, *a Miserável* (Mariana Santos) foram convidados pela associação cultural sem fins lucrativos Passa ao Futuro e pelas marcas *Vicara Design* e *Tasco* para uma residência artística em Viana do Alentejo em julho de 2021, onde estiveram concentrados em ilustrar peças de olaria, neste caso cerâmica tipicamente alentejana. Auxiliados por oleiros locais, partilharam aprendizagens, técnicas, culturas e conhecimentos entre gerações contribuindo para o objetivo de preservação de património imaterial e da herança cultural e tradição popular portuguesas, das quais o artesanato faz parte, aliando-as à cultura urbana e contemporânea. Paulo Sellmayer contou à revista *Máxima* que a “Tasco tableware cruza, desde o início, o **saber de mestres oleiros com o desenho e criatividade de designers portugueses**, trazendo para a mesa peças originais que privilegiam a criação de novas relações materiais” (Avelar, 2021, s.p., negrito original), pretendendo que esta experiência unisse a olaria à ilustração, na sequência de outras iniciativas da Tasco tableware. O objetivo era concretizar “uma coleção que explora a relação entre as diferentes culturas”, conclui Sellmayer em entrevista a Rita Silva Avelar (2021). Narrativas que se cruzaram, bem como memórias.

Ema Ribeiro revela, em entrevista ao *P3*, que, por volta de 2017/2018, começou a reparar “numa ‘nova frescura’ nesta arte. ‘Reparei que os ilustradores começaram a ver a cerâmica como uma forma de aplicar a ilustração de uma forma tridimensional’” (Costa, 2020, s.p.). Conclui-se também que a ilustração se mantém “[...] at once *between* the disciplines, *across* the different disciplines, and *beyond* all disciplines”, partilhando um dos objetivos da transdisciplinaridade que, de acordo com Nicolescu (2014, p. 19, itálico original), é a “understanding of the present world” (p. 19). Metodologia que Nicolescu privilegia relativamente à pluridisciplinaridade – objeto ou disciplina estudada por várias disciplinas/áreas do saber simultaneamente – e à interdisciplinaridade – que promove a “transfer of methods from one discipline to another” (Nicolescu, 2010, p. 20).

A partir do ano de 2019, a ilustradora Mariana, *a Miserável* começa a publicar mais imagens dos seus trabalhos em argila nas suas redes sociais digitais, mostrando que pintar em azulejo e fazer peças em cerâmica são atividades que a entusiasma [Figs. 119 e 120]. No dia 03 de maio de 2019, na plataforma Instagram, a ilustradora informava que iria decorrer uma exposição coletiva de azulejos na galeria Senhora Presidenta, na qual, além dela, iriam participar ilustradores como Júlio Dolbeth, Clara Não, Clorophilla, Tiago de

Oliveira aka Dongeko, Josep Maynou, Mariana Margarida Malhão e MyNameIsNotSem. Mariana, *a Miserável* apresenta os azulejos que estiveram em exposição, acompanhando com a seguinte legenda:

ver este post acompanhado da música Killing Me Softly With His Song Estes são os meus quatro azulejos da colectiva que inaugurou ontem na @senhorapresidenta. Antes destes fiz algumas tentativas que ofereci a amigos e família porque, apesar de terapêutico, não foi uma coisa que acertei logo à primeira. [...]. Foi muito bom recuperar a sensação de curiosidade e o entusiasmo que às vezes fica um bocadinho esquecida quando andamos a ser adultos. (05/05/2019, Instagram)



Figs. 119 e 120 – À esquerda, Mariana, *a Miserável*, azulejo no âmbito do Fazunchar, em Figueiró dos Vinhos (2022). © Instagram de Mariana, *a Miserável*. À direita, coleção de peças de cerâmica pintada no âmbito da residência artística em Viana do Alentejo (2021). © Tasco

Já em junho de 2020, a ilustradora revela que regressara à cerâmica, após o período de confinamento devido à pandemia provocada pelo coronavírus SARS-CoV-2, e que está a preparar uma residência, chamada PARTIR, do #shuttleporto, juntamente com o ilustrador Júlio Dolbeth. Faz um gracejo com o nome da residência e com o facto de um dos braços de um dos bonecos que estava a moldar se ter partido (08/06/2020, Instagram). É na subjetividade do ilustrador, mas também na subjetividade do destinatário, e nas leituras de ambos da ilustração, que se encontra aquilo que Nicolescu (2010) quis destacar como sendo o “beyond disciplines”, o que significa, segundo o filósofo, “precisely [...] the Subject, and, more precisely, the Subject-Object interaction. The transcendence inherent in transdisciplinarity is the transcendence of the Subject. The Subject cannot be captured in a disciplinary camp” (p. 19). À semelhança de outras áreas científicas, tangencialmente abordadas neste trabalho, a ilustração também integra ou é integrada na prática da cerâmica, mais uma vertente que efetiva esse fenómeno. Ema Ribeiro realça que encontra nos ilustradores uma necessidade de estes se envolverem com a matéria: “‘A ligação intrínseca com a matéria’, a que a cerâmica obriga, contrapõe a arte digital a que muitos artistas se dedicam hoje em dia” (Costa, 2020, s.p.).

Susana Carvalhinhos, Jean Jullien, Aitch, Christoph Niemann, Tina Siuda, Javier Calleja, Mantraste, Serge Bloch, António Jorge Gonçalves, Tiago Galo, Teresa Bellón, Malota Ceramics – Mar Hernández, Ingela Parrhenius, Amalteia, Triciclo, Carolina Celas, Ana Seixas, Maria Imaginário, Ana Aragão, Catarina Sobral, Nuno Saraiva, Marta Nunes, Carolina Buzio, Saul Steinberg, Bárbara R. e tantos outros exemplos mostram-se muito

ativos na criação de objetos, do tangível, de aplicar a ilustração em outras matérias: tecidos, cerâmica, plástico, ecrã, vidro, madeira, entre outras.

Edgar Morin e Basarab Nicolescu colocam o indivíduo sob o foco das suas metodologias bem como o sentido com que carregam as suas criações pelas suas ações e intenções variadas que não respondem à exatidão de outras ciências, as quais atendem a fenómenos exteriores, quantificáveis e objetiváveis. A transdisciplinaridade implica intersubjetividade. Quando Ema Ribeiro descreve o resultado da sua observação e o retorno já obtido pela comunidade, fá-lo de uma forma em que a fisicalidade de contactar com um material tão cru se tornou não só algo desejável como necessário, mas em que esse contacto é algo mais interior e que se traduz nessa matéria-prima tão telúrica. “A galerista explica que a cerâmica é uma via mais fácil de ligar as pessoas à arte e ao processo de criação: ‘Acho que não se sentem tão inibidos como quando pegam num lápis ou papel ou tintas’”, e Nuno Santos acrescenta que “enquanto para desenhar a pessoa tem que obrigatoriamente ter alguma destreza, na cerâmica qualquer um consegue fazer uma peça básica. É mais natural criar na cerâmica” (Costa, 2020, s.p.). Além da dialética mais habitual entre palavras e imagens, porque não falar entre imagens e imagens, e, neste caso, entre imagem e matéria?

Cada relação que a ilustração concretiza com outra(s) manifestação(ões) artística(s) propicia a construção de novos diálogos. As suas interações não se pautam pela linearidade. Existe uma reciprocidade fluida de influências e os padrões culturais deixam de ser tão padronizados para serem nomeados de emergentes, com um impacto inesperado na sociedade. No colóquio internacional *De l’interdisciplinarité à la transdisciplinarité? Nouveaux enjeux, nouveaux objets de la recherche en littérature et sciences humaine*, Nicolescu, presidente do CIRET – Centre International de Recherches et Études Transdisciplinaires, lembrou que

le but de la transdisciplinarité n’était autre que la compréhension du monde présent, dans toute sa complexité. Elle consiste dans l’étude de l’interaction entre l’objet et le sujet, étude qui doit viser l’accès à une nouvelle connaissance (et pas uniquement un mode nouveau d’accès à la connaissance). (Garcia *et al*, 2015, p. 6, parênteses curvos originais)

Danielle Boutet, no mesmo colóquio supramencionado, sob o tema “L’art aujourd’hui et la transdisciplinarité: mise en œuvre de savoirs artistiques dans des espaces transdisciplinaires”, defendeu que a transdisciplinaridade é favorável a áreas mais atreitas aos fatores sensibilidade e experimental e ao conhecimento que daí se obtém. A investigadora nas áreas de interdisciplinaridade nas artes e transdisciplinaridade na University of Quebec at Rimouski acredita que o seu entrosamento nas disciplinas artísticas foi impulsionado pelo pós-modernismo. O que se pretende realçar, em sintonia com os conceitos explorados neste capítulo, é o facto de se corroborar uma cisão ou várias

cisões de critérios que categorizavam hermeticamente a arte ocidental, uma “desconstrução” dos mesmos, tendo sido

remplacés par des catégories trans-historiques (le son, le corps, le visuel, etc.) qui laissent possible l’existence d’une structure générative commune à tous les arts. L’art prend place dans le réel comme une manifestation signifiante, mais le sens qui en est produit relève davantage de l’expérience que de la connaissance intellectuelle. Ce contournement de la compréhension intellectuelle propre à tous les arts révèle un surcroît de sens, d’expérience, de conscience. Mieux adapté que la discursivité pour faire ressentir le sens, le mode de connaissance de l’art se rapprocherait davantage de celui du spirituel. (Garcia *et al*, 2015, p. 10)

A ilustração constrói-se por entre criativos-criadores que provêm de diferentes áreas científicas, não existindo um contexto, mas sim contextos; as relações não são unilaterais nem unidisciplinares, pelo contrário, mais do que bilaterais, são multirrelacionais. Edgar Morin não aprova uma certa linearidade na fragmentação ou compartimentação, diga-se assim, nem a ordem como a única forma possível. O antropólogo, sociólogo e filósofo francês acredita nas dicotomias permanentes e constantes de construção e desconstrução, organização e desorganização, vazios, aporias, o singular e o geral, a vida e a morte do “universo”, bem como numa abertura constante seja na investigação, como na prática, no saber-fazer. “Este conceito, ele [Morin] chama de *scienza nuova* e afirma que ela deverá sempre estar incorporando unidade, diversidade, rupturas” (Pimenta, 2013, p. 35, *italico original*).

A forma como a ilustração comunica, e dentro dela os ilustradores, resulta de uma colaboração entre os seus próprios saberes, o que enriquece imagética, simbólica e objetualmente as criações. A construção de imagens e/ou objetos ou do espaço que os ilustradores vão intervencionar espelha muito mais a faceta híbrida do que solipsista da criação. Ainda que se recorra a uma única técnica, conceptualmente o intento é o de perturbar as fronteiras e aumentar a tensão que nelas reside. A multitude pode estar ancorada entre o papel e a caneta ou numa sessão performática que envolva ilustração, dramatização, som, dança e outros meios. A transdisciplinaridade possibilita que se fale da ilustração fora dela, ou que esta fale sobre si própria, arriscando-se um possível conceito de metailustração. A ilustração torna-se, assim, participante de um fenómeno de coexistência de uma “*complex plurality and open unity*” e de uma constante incompletude e preenchimento, em que é reforçada a relação entre o sujeito e o objeto e rejeitada uma “*self-enclosed complete theory*”, que, de acordo com Nicolescu (2010, p. 17 e p. 27 respetivamente), é próprio da transdisciplinaridade.

A destacar da *Carta de Transdisciplinaridade*, assinada por Edgar Morin e Basarab Nicolescu (1994), estão alguns aspectos que se constata compatíveis com a ilustração, concretamente no artigo 3.º: “[a] transdisciplinaridade não procura o domínio sobre as várias outras disciplinas, mas a abertura de todas elas àquilo que as atravessa e as

ultrapassa”; e, no artigo 4.º, salienta que “[o] formalismo excessivo, a rigidez das definições e o absolutismo da objectividade comportando a exclusão do sujeito levam ao empobrecimento”. A multidimensionalidade e o carácter trans-histórico (artigo 6.º) e transcultural (artigo 10.º), bem como a capacidade de “reavalia[r] o papel da intuição, da imaginação, da sensibilidade e do corpo na transmissão dos conhecimentos” (artigo 11.º), o rigor argumentativo, a “abertura [que] comporta a aceitação do desconhecido, do inesperado e do imprevisível”, e o ser-se tolerante perante o contraditório e as opiniões, ideias e factos inversos aos dos outros (artigo 14.º) são outras características a destacar.⁵⁷

Éric Méchoulan (2010) faz nota da importância das imagens, da sua antecipação à palavra, de como elas eram já trazidas pelas palavras na crítica literária, e no quão entusiasmavam os diletantes, e, portanto, do seu papel naquilo que então se designa de interdiscurso:

Par “texte”, on peut en effet entendre toute production esthétique qui constitue un “tissu” de mots, de sons, de pigments ou d’images: ainsi, l’iconologie panofskienne, dès les années 1930, est, bien avant les intertextualités mises à la mode par la critique littéraire, la recherche de motifs ou de dispositifs iconiques qui essaient de toile en toile, ouvrant ainsi sur une “intericonicité”. (p. 238, aspas originais)

Ao encontro do cariz transdisciplinar e interdiscursivo, o historiador de arte Vitor Serrão apresenta, em 2007, um novo conceito: o de *trans-memória imagética*. Confessa que a dimensão iconológica de Aby Warburg e a dimensão sociológica de Walter Benjamin são “legados” em que se apoia para a constituição desse novo conceito (Serrão, 2007, p. 27). Faz usufruto deste na investigação das imagens artísticas, observando que se faça prática do mesmo além das belas-artes. À semelhança daquilo que é canonicamente classificado de obra de arte, esta também parece adequar-se à prática e resultado da arte de ilustrar, uma vez que partilham o ato de criar (novas) memória(s) e(m) novos públicos

⁵⁷ Cf. “**Artigo 3:** A transdisciplinaridade é complementar à aproximação disciplinar: faz emergir da confrontação das disciplinas dados novos que as articulam entre si; oferece-nos uma nova visão da natureza e da realidade. A transdisciplinaridade não procura o domínio sobre as várias outras disciplinas, mas a abertura de todas elas àquilo que as atravessa e as ultrapassa.

Artigo 4: O ponto de sustentação da transdisciplinaridade reside na unificação semântica e operativa das aceções através e além das disciplinas. Ela pressupõe uma racionalidade aberta por um novo olhar, sobre a relatividade da definição e das noções de ‘definição’ e ‘objectividade’. O formalismo excessivo, a rigidez das definições e o absolutismo da objectividade comportando a exclusão do sujeito levam ao empobrecimento.

Artigo 6: Com a relação à interdisciplinaridade e à multidisciplinaridade, a transdisciplinaridade é multidimensional. Levando em conta as concepções do tempo e da história, a transdisciplinaridade não exclui a existência de um horizonte trans-histórico.

Artigo 10: Não existe um lugar cultural privilegiado de onde se possam julgar as outras culturas. O movimento transdisciplinar é em si transcultural.

Artigo 11: Uma educação autêntica não pode privilegiar a abstracção no conhecimento. Deve ensinar a contextualizar, concretizar e globalizar. A educação transdisciplinar reavalia o papel da intuição, da imaginação, da sensibilidade e do corpo na transmissão dos conhecimentos.

Artigo 14: Rigor, abertura e tolerância são características fundamentais da atitude e da visão transdisciplinar. O rigor na argumentação, que leva em conta todos os dados, é a barreira às possíveis distorções. A abertura comporta a aceitação do desconhecido, do inesperado e do imprevisível. A tolerância é o reconhecimento do direito às ideias e verdades contrárias às nossas.” (s.p., aspas e negrito originais)

e de a guardar e acumular em si e no tempo. Diz Serrão (2007) a propósito do conceito de trans-memória:

Tal dimensão teórica tem em vista o entendimento de que a obra de arte, mais que um testemunho trans-contextual apto a formar novos públicos cada vez que é alvo de um novo acto de fruição, é também um *laboratório de memórias acumuladas*, que sobrevivem e perduram, seja nas franjas do subconsciente, seja na prática da criação e da re-criação dos artistas. (p. 11, itálico original)

Serrão (2007) estabelece, ainda, um fio de ligação entre a memória, a “desmemória” das circunstâncias que originaram as imagens, a acumulação de memória(s), a formação da identidade e o ser-se contemporâneo que desafia barreiras de circunscrição histórica – no tempo e no espaço (daí falar-se igualmente em *trans-contextual* e *trans-temporal*). O historiador vai mais longe e sugere uma *trans-contemporaneidade* das peças artísticas, uma vez que cada obra “já foi, em certa dimensão espácio-temporal, vista como *contemporânea*” (p. 25, itálico original). Defende, igualmente, que as imagens são um “testemunho estético” e “reservatório de memória” plurissignificantes e simbólicos que ajudam a traçar um perfil identitário bem como a memória coletiva:

[...] as formas da arte contêm traços de memória que lhes conferem uma carga cumulativa de informação histórica, ideológica e simbólica que, aliada à sua qualidade plástica e inventiva, lhes confere um arco de interesses e de expectativas por parte das gerações renovadas de público – ontem, hoje e amanhã. Nesta perspectiva da trans-memória das imagens, todas as obras de arte produzidas pela humanidade podem ser consideradas contemporâneas ou, pelo menos, dotadas de um olhar contemporâneo. (p. 21)

A readaptação das circunstâncias funcionais de paredes e fachadas (cuja designação muitas vezes transita para murais) para intervenções de arte urbana é um exemplo de projetos que pretendem recuperar outras memórias dos locais e/ou das suas gentes e contruir novas memórias. Uma prova de manifestação da expressão e do papel sociais da arte, adicionando interrogação, reflexão, outras perspetivas, outras funções e outra vida – um organismo vivo, por fim –, implicando compreender o enquadramento histórico-ideológico, os contextos de execução, de encomenda e de influências, de utilização da arte, de gosto ou de rutura com o gosto, entre outros aspectos que produzirão conhecimento e que, em suma, são abordados numa ótica transdisciplinar. Assim respondem a esta abordagem as obras de Vhils e as atividades promovidas pelas plataformas WOOL, na cidade da Covilhã, e MistakerMaker e Circus Network por outras localidades do País.

A longa lista de possibilidades que, hoje, se encontram precedidas pelos prefixos *inter-* e *trans-*, no campo da imagem, tem concorrido para o desenho de um trajeto circular quase perfeito, no qual os conceitos se relacionam num sentido cada vez mais claro: de pôr a imagem a falar sobre a imagem. Carla Taban (2013) faz uma breve resenha da tentacularidade conceptual possível de suceder:

Besides terminological “echoes”, “meta-image” and “inter-image” also activate conceptual resonances – such as: “mise en abyme”, “self-reference”, “self-reflexivity” and “trompe l’oeil”, in the first case [meta-image]; “masterwork/original/model” – “copy” relationships, “collage”, “montage”, but also the art historical *cum* visual culture methodologies of “iconography”, “iconology” and the “atlas” in the second case [inter-image], to name just a few. (pp. 14-15, *itálico e aspas originais*)

Nessa circularidade escheriana, ganham lugar os conceitos de metaimagem e metaficção, que se farão presentes na análise dos trabalhos da desenhadora Ana Aragão, a dominar a citação, o anagrama, o hipertexto, onde se descobre um processo de desconstrução reflexiva sobre o seu próprio trabalho, mas também um *pathos*, também ele de acento pessoal, como se verá adiante.

Capítulo 4. A experiência interestilística da ilustração

4.1. Breviário das *estações* da ilustração: história e estilo

Considerando que a vivência do ser humano não se resume à linearidade dos factos, dada a influência mútua e a contaminação dos mais diversos episódios, acontecimentos, manifestações e personagens da História, as formas de representação e de interpretação são invadidas ou enlevadas para

zonas de negociação, fronteiras, territórios heterogêneos, de partilha, de confusão, indeterminação, inscrição dupla ou múltipla, nas quais se disputarão práticas, linguagens, imaginários, visualidades, experiências e vozes, misturando-se sempre em graus diversos que levam, conseqüentemente, a relações diferenciadas de poder e privilégio. Temos que olhar toda e qualquer ilustração como estando nessa zona e medir os graus dessa negociação, atentamente. (Vieira Moura, 2010, s.p.)

No campo das manifestações artísticas, o *Dicionário do Português Atual Houaiss* (2011) define o termo *estilo* da seguinte forma: “conjunto de tendências e características formais, conteudista, estéticas, etc. que identificam ou distinguem uma obra, ou um artista, escritor, etc., ou determinado período ou movimento” (p. 1033). Principia-se, assim, por esta descrição mais genérica e simultaneamente sumária para apontar, desde já, a dificuldade em concretizar o *estilo* numa só definição. São de vária ordem os aspectos que influem na sua definição: elementos de origem histórica, social, filosófica, política, cultural, artística e institucional e, inclusivamente, de escolha pessoal. Ao mesmo tempo, aquela descrição dicionarizada congrega elementos importantes a considerar no campo da ilustração, mas a que Ernst Gombrich e Meyer Schapiro, entre outros teóricos, darão, num ponto posterior, um contributo mais profundo e enfático. No posfácio da obra *The Concept of Style*, Berel Lang (1987) diz que “style is everywhere around us as well as – on Buffon’s view – in us [...]” (p. 16, *italico original*), assumindo, assim, a possibilidade de uma onnipresença do estilo. Esta ideia interessa aqui, no âmbito concreto da ilustração – termo pela primeira vez registado em 1619, de acordo com o dicionário Houaiss [2003, p. 2039] –, como instrumento ativo na observação de alguns momentos da evolução histórica da ilustração, nomeadamente as influências por parte da História da Arte e do *Design*, as quais estão impregnadas de marcos estilísticos, que ajudaram a definir correntes, tendências e movimentos, que marcaram o percurso da ilustração e que influenciaram a sua compleição contemporânea.

Encete-se a reflexão pelo seguinte argumento: entre uma obra de pintura, cuja imagem figurará num livro de história da arte, e uma ilustração de um livro de ficção infantil, os

processos não distam de forma significativa, pois existem aspectos que as aproximam. Como exemplos de confirmação desta ideia, Pedro Vieira Moura escolheu *Dama com Arminho* (1489), de Leonardo da Vinci, e *História de um segredo* (2002), da autoria de João Paulo Cotrim e André Letria (ilustração). Na verdade, são idênticos, embora com desfasamento temporal relativamente a algumas etapas. No âmbito procedimental, não se verificam diferenças. As relações entre o texto e a imagem existem em ambos os casos. Cada um preparou os seus materiais, aplicaram-nos – óleo sobre tela num caso, “matérias gráficas” em papel no outro – numa composição. Da fase da criação para as seguintes fases: ambos foram sujeitos a captura fotográfica e subsequente digitalização ou digitalização imediata do trabalho, paginação, impressão. A pintura de da Vinci veio a ilustrar diversos livros de história da arte, por exemplo, já depois de fotografada e digitalizada e a ilustração de Letria integrou o livro de Cotrim. Com ressalva, justa e óbvia, para o facto de a digitalização e impressão da imagem do quadro *Dama com Arminho* ter acontecido séculos mais tarde.

Há casos de obras literárias produzidas a partir de pinturas, por exemplo; e há quem primeiro crie os seus desenhos e só depois escreva – o que já aconteceu com o ilustrador Tiago Guerreiro do coletivo Triciclo. Existe, portanto, um quadrante ontológico que as aproxima, assevera Pedro Vieira Moura. Quer o quadro quer a ilustração original permitem ao espectador que este observe a plasticidade, os aspectos cromáticos e estilos, os padrões, as texturas, a dimensão dos e entre os elementos – a sua dinâmica relacional –, a técnica, o virtuosismo, a beleza, o valor, entre outras características físicas menos perceptíveis num livro, dentro de um contexto social, histórico e cultural de que não se pode abster. Considerando a ilustração no seu formato original, que é exposta ou à qual se acede, assim esta poderá ser apreciada como obra de arte:

Poderei, eventualmente, sentir o mesmo tipo de transporte estético e emocional. Mas intelectualmente sei que ao olhar para o quadro de Leonardo estou a olhar um ‘quadro’ e algo ‘original’ (com maior inclinação para o sentido de ‘único’) e que no livro se encontra uma ‘reprodução’. Ao olhar o desenho de Letria, vejo um ‘desenho’ e a ‘arte original’ (inclinando-se antes para ‘aquilo que dá origem a outra coisa’) e que no livro vejo a ‘ilustração’ (propriamente dita). Ela ganha toda a sua expressividade ontológica no seu acto final, é esse o seu fito. (s.p., aspas e parênteses curvos originais)

Pedro Vieira Moura (2010) esclarece ainda que ilustração é simultaneamente *transparência* e *opacidade*, se se considerar a relação essencialista entre a ilustração e algo mais (atendendo à condição de *não-autonomia*). A primeira porque tem como “âncora” o texto, em que a imagem atrai o espectador para que ele veja também o texto, sendo que normalmente a imagem rouba a primeira leitura. O texto dará as “razões da sua existência”. “Como” o fez? A segunda remete para o “porquê”, que exige adentrar nas questões de estilo e expressão a fim de que expliquem as “opções interpretativas” (s.p.).

Teorizar ilustração implica uma visão plurívoca, aberta e conciliadora, que revela uma inevitável proximidade com o pretérito, sem deixar de promover ligações com o futuro.

[A] ilustração é ontologicamente sempre uma resposta em relação a algo que lhe é externo mas que actualiza nela mesma, ao contrário de outras disciplinas das artes visuais, as quais também respondem a algo anterior e externo (é essa a respiração da cultura, de resto) mas procuram uma certa autonomia imediata, fruto de uma posição moderna em relação às artes (pois historicamente estiveram subsumidas a outras funções e papéis, apenas na modernidade surgindo as noções de expressão ou de autonomia, a própria noção de beleza é multimoda, etc.) se o referente nas outras artes se pode soltar, no caso da ilustração ele é elemento intrínseco na sua leitura global, é próprio do seu significante. (s.p., parênteses curvos originais)

A ilustração é sempre interpretação e expressão material de algo, mostrando-a pela primeira vez, num sentido “transformativo” com recurso às personagens, materiais, técnicas, expressividade, estilo. Porém, é necessário não esquecer a frequência com que se depara com as seguintes situações: a ilustração “remete” para a técnica artística tal, é “herdeira de” xis autor, “recorda a plasticidade”, “reformata práticas” e “ecoa o trabalho” (Vieira Moura, 2010, s.p.). Aspectos de relevo do ponto de vista intertextual e intermedial. Mais do que definir a ilustração numa vertente essencialista – que não se mostra viável, pelo facto de um aspecto se propor a demarcar aquilo que ela é, incluindo-a numa bolha determinista –, esta será associada a um processo narrativo diacrónico, histórico, identificando, como era feito antes, as técnicas que foram sendo introduzidas e as influências recebidas, mas também sincrónico, no sentido em que numa ilustração de um determinado género podem ser aplicadas técnicas de um outro ou “este autor recorda[r] outro” (s.p.), acontecendo o mesmo noutras artes.

4.1.1. Um pertencimento duplo: entre a História da Arte e o Design

Se se prestar atenção às várias oscilações no entendimento da presença, forma de empregar e hipóteses de definição da ilustração ao longo da História, é possível perceber a relevância da abordagem aos conceitos até agora em análise e, assim, compreender aquilo que ela é atualmente. Joana Quental, em *A ilustração enquanto processo e pensamento: autoria e interpretação* (2009), procede a um levantamento histórico internacional da ilustração, apoiando-se em autores inevitáveis como Michel Melot (1984), Philip B. Meggs (2012) e John Harthan (1981), por exemplo, para abordar os modos, os métodos, os meios e os procedimentos, as temáticas e as finalidades de que a ilustração se foi compondo com vista à produção de conhecimento. O desígnio a que Quental (2009) se propôs ao abeirar-se da ilustração ficcional situa-se no âmbito da construção da autoria na sequência do processo interpretativo do texto de um outrem, evidenciando assim o papel da ilustração no, e da perspectiva do, *design* de comunicação e na conceção do projeto de *design*.

Finalidade esta que não é o cerne desta investigação, mas que auxilia a análise da interdisciplinaridade em que se movimenta a ilustração. Robert Brinkerhoff e Margot McIlwain Nishimura (2019) confirmam aquilo que parece estar na base: uma ligação entre a ilustração e a finalidade de comunicar significados.

A ilustração afigura-se, assim, como expressão e modo de conhecer o “*sentido implícito* (do que não é dito), exigindo para se manifestar a participação cognitiva e afectiva do ilustrador, [e] revela marcas de subjetividade e de poética portadoras de soluções narrativas, gráficas e plásticas originais”, sustenta Quental (2009, s.p., parênteses curvos originais).

O autor é uma esponja de experiências, um fabricante de memórias e um produtor de conhecimento – o que se repercute nas linguagens verbal e visual, as quais traduzem aquilo que o corpo experimenta, interpreta e sente. Embora o verbo *ilustrar*, o substantivo *ilustração* e o adjetivo *ilustrado* povoem abundantemente a segunda década do século XXI, todos encaixam nos vários períodos históricos, aos quais estão associadas diferentes manifestações artísticas e os mais variados estilos. A ilustração situa, pois, o indivíduo nos primórdios da representação visual, com manifestações figurativas datadas de 30 000 a.C., as quais Leroi-Gourham (1990) classificaria como “as obras de arte mais antigas”, embora ainda designadas de arte figurativa e associando a sua origem “directamente [...] à linguagem e muito mais próxima da escrita no sentido lato do que a obra de arte” (p. 190).



Fig. 121 – Pinturas em Cueva de las Manos (ca. 11 000). © cuevadelasmanos.org

Cueva de las Manos, situada no vale do rio Pinturas, região da Patagônia, em Santa Cruz, na Argentina, é um exemplo claro de uma assinatura não-verbal por meio de mãos pintadas ou impressas datadas de cerca de 11 000 anos a.C. [Fig. 121]. Marcas identitárias de indígenas que permanecem até hoje (Brinkerhoff & Nishimura, 2019, p. 2). Apesar dos diversos posicionamentos teóricos sobre esta questão e a finalidade que serviam, “estas imagens (estruturadas ou não pela linguagem) são a expressão de uma narrativa. Entende-se por isso serem estes os primeiros testemunhos de ilustração” (Quental, 2009, p. 23, parênteses curvos originais). As ilustrações do Paleolítico Superior (ca. 50 000 a 10 000 a.C.) cultivam uma narrativa pictórica, na medida em que “these poetic images of animals, allusions to ritual, and manual, anthropomorphic (resembling human form) signatures” e “map the legacy of the illustrator [...] [;] they are figurative in both senses of the word: representing both forms observed from life and metaphors for abstract ideas” (Brinkerhoff & Nishimura, 2019, p. 2, parênteses curvos originais), justificando, assim, que a “illustration has deep roots” (p. 2).

As civilizações mesopotâmica e egípcia, dedicadas à produção de manuscritos e papiros, fazem coexistir a palavra e a imagem para comunicar. A divergência ocorre na diferenciação entre ser uma escrita ornamental ou uma expressão artística. O *Livro dos Mortos* [Fig. 122], assim designado em Oitocentos, “terá sido o precursor do livro ilustrado”, assevera Quental (2009, p. 24; ver também Brinkerhoff & Nishimura, 2019, p. 3). Materializado num compêndio de papiros criados entre 1550 e 1077 a.C., este livro era composto por orações, feitiços e hinos, e os hieróglifos (ilustrações) que os iluminavam premeditavam e/ou especulavam sobre a vida para além da morte, como resultado do entendimento dos escribas e “artistas”.



Fig. 122 – *Livro dos Mortos de Hunefer* (Hw-nfr) quadro 3, vinhetas e borda coloridas. Episódios do julgamento de Hunefer. Encontrado em ca. 1450 a.C. © The British Museum.

Cedo se percebe o impacto da imagem, a começar pela alteração da ordem de aplicação do texto e da imagem: “Se no início era o escriba que deixava em branco os espaços a serem ilustrados, esta ordem inverteu-se com a crescente valorização da vinheta, a ponto de a imagem dominar o conjunto”, sendo, como consequência, desde então, “a ilustração o primeiro elemento a ser inserido no manuscrito” (p. 24). Neste período, os frescos n’ *A Tumba do Mergulhador* (*The Tomb of the Diver*, Paestum, ca. 470 a.C.) com recurso ao *trompe l’oeil* e as tapeçarias bordadas (*Tapeçaria de Bayeux*, ca. 1077-1082 d.C.) já faziam uso da metáfora e do lirismo, além da descrição/retrato de cenas. São exemplos de registo, documentação e celebração de acontecimentos históricos, mas revelam também algo de cinemático com as dinâmicas de espaço e tempo.

No entanto, a definição do termo *arte* não foi regular ao longo da História da Arte. Dos gregos aos romanos, prosseguindo até à Idade Média, arte definia-se ao abrigo de um carácter prático, para o qual se requeria perícia, a obediência a regras, conhecimento intelectual para o exercício dessa artesanaria, ao contrário de na época moderna. Na introdução do livro *Arte. Crítica. Política.* (2017), organizado por Nuno Crespo, o investigador afirma que “as obras de arte implicam participação, no sentido em que o seu valor se cria e se recria através das experiências que elas provocam, e que são lugares de pensamento livre” (p. 13), uma “herança kantiana” (p. 13) que considera ausente nos dias de hoje. A este respeito, Georges Didi-Huberman (2007), numa exposição metafórica e, poder-se-á dizer, poética, oferece a seguinte definição de imagem:

Les images s’ouvrent et se ferment comme nos corps qui les regardent. Comme nos paupières quand elles clignent pour mieux voir, ici ou là, ce que l’image recèle encore de surprises. Comme nos lèvres quand elles cherchent leurs mots pour offrir une parole à ce regard, fût-il interloqué. Comme notre respiration, imperceptiblement suspendue, voire haletante, devant une image qui nous émeut. Comme notre cœur qui bat un peu plus vite à

la mesure de l'émotion, dans son rythme de diastole qui ouvre et de systole qui ferme, de diastole qui rouvre et de systole qui referme, et ainsi de suite. (p. 25)

Esta liberdade e abertura da imagem, de que se faz apologia nas palavras de Didi-Huberman, que muito devem ao envolvimento e contributo das percepções sensoriais, eram já defendidas por Umberto Eco, nos finais dos anos 50, em *A Definição da Arte* (2008), ao definir – para utilizar o termo exato com que intitula o seu livro – obra de arte em duas parcelas somatórias:

a) o autor realiza um objecto acabado e definido, segundo uma intenção bem precisa, aspirando a uma fruição que o reinterprete tal como o autor o pensou e quis; b) o objecto é fruído por uma pluralidade de fruidores, cada um dos quais sofrerá a acção, no acto de fruição, das próprias características psicológicas e fisiológicas, da própria formação ambiental e cultural, das especificações da sensibilidade que as contingências imediatas e a situação histórica implicam; portanto, por mais honesto e total que seja o empenho de fidelidade à obra que se frui, cada fruição será inevitavelmente pessoal e verá a obra num dos seus aspectos possíveis. (pp. 153-154)

No domínio do *design*, Paul Rand (1993), um dos pioneiros da Escola de Nova Iorque e coetâneo de Bruno Munari, atribui à imagem as faces da informação e do prazer e inclui a possibilidade da persuasão – “assuming that the designer is an artist” (s.p.) e não apenas alguém numa tentativa de “self-expression” (s.p.) nos holofotes do momento, no êxtase da tendência mais recente. Quanto à arte, o *designer* (1993) partilha da reflexão de John Ruskin, e cita-o: “art [...] represents a social necessity that no nation can neglect without endangering its intellectual existence” (s.p.) – assim se lê no artigo *Failure by Design*. Não é esteta; a consciência do artista[*-designer*] “is one of the few guardians of the inherent sanity and equilibrium of the human spirit that we have” (s.p.).

Arte tem a sua raiz etimológica em *ars*, *artis*, cujos significados se repetem em vários dicionários de etimologia latina, nuns mais do que noutros. Entre eles encontram-se ciência, profissão, arte, conhecimento, teoria, faculdade, método de ação (no *Cassell's Latin Dictionary* [1897]); “habileté acquise par l'étude ou par la pratique, une connaissance technique”, que, num sentido pejorativo, poderá ser entendido como “artifice”, mas, por outro lado, como talento também – assim pode ser lido no *Dictionnaire étymologique de la langue latine: histoire des mots* (1951, p. 86); “an art, faculty, quality; method, way or mean; contrivance, skill, ability; science, profession, occupation, employment”, enumera o *A New and Copious Lexicon of the Latin Language* (1838, p. 80, itálico original). Em suma, trata-se de um talento, de uma habilidade, capacidade, faculdade que é adquirida pelo estudo, pela teoria, mas também pela prática, o que conduz à conjugação do conhecimento teórico (saber) com a experiência (fazer), que envolve o manual, resultando num *saber-fazer*. Esta reflexão etimológica serve precisamente para sublinhar o carácter *saber-fazer* da arte, nomeadamente numa altura – hoje – em que a simbiose de conhecimentos e práticas resulta em obras artísticas

diversificadas, mas também para salientar o quão a ilustração parece partilhar idênticas características.

Desde a Antiguidade Clássica que a imagem e a palavra (e as suas ausências) são objeto de reflexão filosófica. A história do pensamento ratifica, assim, uma sustentação milenar para alguns aspectos daquilo que é categorizado como contemporaneidade, ainda que acautelando recontextualizações. Na Antiguidade Clássica, arte é para Platão qualquer forma de conhecimento ou atividade humana racional e utilitária, sujeita a regras, desembocando em dois mundos: o inteligível e o sensível. A imitação (*mimesis*) da aparência das coisas e não daquilo que elas são. Aristóteles, por seu turno, evidenciava a característica de *mimesis*, não reproduzindo apenas, mas representando a natureza, onde se encontra o ser, o sentimento, o facto, procurando alcançar a harmonia e a perfeição. Além disso, confiava à arte a *poiesis* (técnica), pelo que Quental (2009) estabelece, neste ponto, ligação com o artesanato e o *design*. Entre as figuras como ornamento e a prioridade da narrativa, a presença do figurativo como representação de cenas mitológicas, lendas e ações quotidianas transversais integram as inevitáveis referências ao abrir uma História da Arte, de Gombrich a Jansen. Com o livro iluminado pretendia-se *alumiar*, e desvelar à luz o texto (científico e literário), torná-lo compreensível graficamente, a fim de educar e moralizar, aceitando a fisicidade entre as ilustrações e as palavras. Revelar o significado da palavra pela imagem e evidenciá-la como simbólica e retórica viriam a estar densamente presentes nas Escrituras Sagradas e na pregação da fé, mostrando como o ornamento não decora apenas, pois também representa o sagrado, uma manifestação espiritual de alcance da perfeição de Deus.

A genealogia da ilustração localiza o seu ADN em vários momentos cruciais. O papa Gregório Magno (século VI) pretendia que a imagem firmasse um sistema didático pela iluminura, pelas pinturas nos locais de culto, as quais elucidariam os analfabetos por via da sua contemplação, *lendo-as* nas paredes. Assim, a imagem se faria palavra, maquilhada pormenorizadamente, embelezada, engrandecendo-a pela sua materialização na folha de ouro que refletia a luz – que iluminava. Apesar de Michel Melot (1984) eleger o termo *iluminado* ao invés de *manuscrito ilustrado*, faz uma ovação ao ato de ilustrar: “Illustration here, then, is not something added to the text: it is the manifestation of the text itself, in its divine beauty, as an apparition” (p. 37). Os manuscritos iluminados tornaram-se essenciais para o estudo do desenvolvimento das formas modernas de ilustração e para a literacia visual (Brinkerhoff & Nishimura, 2019), mas também o mosaico, a escultura em relevo, a pintura mural, as miniaturas, as iniciais ataviadas onde ocorrem ações e/ou narrativas a iniciar textos, e a marginalia, recorrendo-se a pigmentos vegetais e minerais. “[...] all these images ‘spoke’”, defendem Robert Brinkerhoff e Margot Nishimura (2019, p. 15, aspas originais).

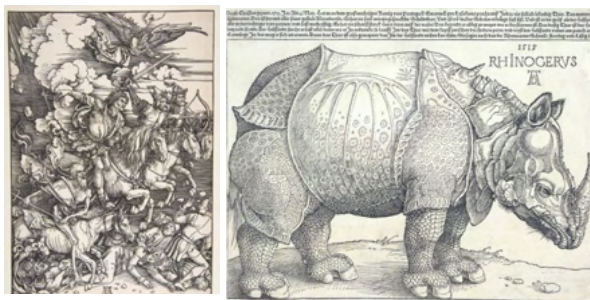
A organização do texto verbal e a organização da ilustração foram variando ao longo do tempo, com exemplos vários: desde textos em capitulares, intervalando com outros nos quais a imagem é isolada, com ocupação total ou não de página; a página contendo ou não moldura; a divisão por colunas revelando a hierarquia dos elementos e a sua prioridade nos suportes; ou a maior ou menor dependência da imagem relativamente ao trecho correspondente. Quental (2009) assevera que a miniatura terá sido a forma mais antiga de ilustração, quando esta era pintada em rolo de papiro. Todavia, as possibilidades representativas e ilustrativas da arte rupestre não deixam de suscitar reflexão. A investigadora (2009) não se refere ao termo imagem num estado dilatado, antes o contrai na especificidade do termo e campo de ação *ilustração* para afirmar que esta torna “*visível o invisível; fazendo presente o que está ausente*” (p. 34, itálico original). Permite-se assim, neste período, cruzar as áreas da arte e *design*, em que ambas estão personificadas na “figura do ilustrador” (p. 35) – que viria a ser legitimado no século XV – e evocar o *design*, conceptualmente definido apenas no século XIX, assumindo que os artífices medievos desenvolviam igualmente a base da atividade.

Quental (2009), apoiada em Amos Bianchi (1999), refere o condicionamento da cor e da linha da imagem ao espaço ocupado pela mancha de texto verbal. O tempo e a História, porém, apresentarão períodos de desvinculação do sentido estético do cariz utilitário da imagem em favor do primeiro, preferindo-se a “sedução da aparência à representação da verdade” (p. 40). No decorrer paulatino da Idade Média, o ornamento cede a uma narrativa figurativa, e assiste-se a uma “humanização do artefacto” (p. 41). Ou seja, o objeto *livro ilustrado* afirma-se como uma oferenda a Deus e não como uma das Suas manifestações, e é extraído da redoma que o enclausurava da maioria das pessoas. Ao que acrescerá uma outra leitura, não secundarizada, mas colocada em vigência com o seu então fim. Trata-se do facto de que a representação teria como função “revelar o sentido das palavras” e “mostrar a beleza nelas contida. Se a visão era o sentido estético dominante, para se perceber a beleza das palavras seria necessário trazê-las à luz, torná-las sensíveis, expô-las perante os olhos” (p. 44). Em leitura da *História da Estética*, de Raymond Bayer, Quental (2009) explica que este “considera serem as artes plásticas na Idade Média meios pedagógicos para ilustrar ideias”, concluindo que “[a] ilustração seria[,] antes, a possibilidade da escrita se tornar, sensível e cognitivamente, manifestação de beleza” (p. 44).

Outra característica há a realçar: a exposição de “peças de arte” – não no sentido museológico, mas como pertencimento –, fazendo sair a pintura e a escultura dos templos para conviverem com a tapeçaria e outros têxteis, o mobiliário decorativo, a ourivesaria, os vitrais, os retratos, os objetos decorativos e de adorno. Quental (2009) apresenta-nos, assim, a proposta de José Fernández Arenas e Juan-Ramon Triadó, no sentido de serem

classificadas como “peças de arte efémera, como a pintura de retrato, de paisagens e de naturezas mortas, a riqueza visual proporcionada pelos *Livros de Horas*, os retábulos ou os relevos narrando todo o género de histórias” (p. 48, *itálico original*). Entre o assumir e deixar de assumir um carácter utilitário, transitando para aquilo a que se designou de “arte com fim em si própria” (p. 49), não significa o sumo desaparecimento da utilidade e a valorização da arte apenas porque ela existe. Entende-se que ela possui uma contínua utilidade, uma vez que contemplá-la pelo seu virtuosismo é a prova dessa mesma utilidade para o fruidor. Neste sentido, o artista não se resume a um mero imitador, sendo perçecionado igualmente como criador, do qual já existe uma assinatura. Resulta, assim, numa forma de valorização do indivíduo enquanto fruidor e do indivíduo enquanto artista nas obras.

Albrecht Dürer, por exemplo, explorou estilisticamente a ilustração em xilogravura, área em que se especializou: “[...] he was able to create designs that pushed the limits of the woodcut medium [...] [,] modeled surfaces using curvilinear linework that *converges* to create edges. Through complex overlapping of forms, he created compositional movement as well as a sense of depth” (Doyle, 2019, p. 25, *itálico original*), de que é exemplo *The Four Horsemen of the Apocalypse* (ca. 1497-1498) [Fig. 123]. Dürer e da



Figs. 123 e 124 – Albrecht Dürer. À esquerda, *The Four Horsemen, from The Apocalypse* (1498), xilogravura; à direita, *The Rhinoceros* (1515), xilogravura. © The Met Museum

Vinci foram entusiastas do estudo de plantas, animais e da anatomia humana, provado pelas ilustrações, por exemplo, em *Four Books on Human Proportion* (1528) e *Rhinoceros* (1515) [Fig. 124] da autoria do primeiro, por meio de xilogravura. No caso de “[Andrea] Mantegna, like Dürer, is referred to as a ***peintre-graveur*** (painter-engraver) by

art historians, a term used to signify that they designed and engraved their own plates, as opposed to those who engraved images based on the designs of others” (p. 31, *itálico, negrito e parênteses curvos originais*). Entre alguns nomes desta linha estão Hieronymous Cock (1518-1570), Hendrick Goltzius (1558-1617), Volcxken Diericx (1570-1600), Peter Paul Rubens (1577-1640) e Jan van de Veldt (ca. 1593-1641). As ilustrações do alemão Daniel Hopfer para o quinto livro do *Novo Testamento*, “Acts of the Apostles” (1530), “employs an approach to narrative storytelling that can be compared with contemporary comic books” (p. 35).

Leon Battista Alberti (século xv) é evocado como um dos teóricos da arte (além de arquiteto e humanista) com forte contributo no âmbito do desenho, da pintura e da obra de arte para posteriores teorizações sobre ilustração. Apesar de apresentar uma narrativa

pictórica ainda enraizadamente familiarizada com a palavra do ponto de vista formal, propõe o diálogo entre as duas linguagens, atribuindo à pintura o dom de emocionar e de suscitar a descoberta, mas reconhecendo na literatura, na poesia principalmente, a ignição; e evidencia o contributo do recetor como intérprete da obra a fim de trespassar o encantamento da aparência. O objetivo do tratado *Della Pittura* assentava na criação de uma nova arte humanista (à época para a comunidade de artistas e mecenas/patronos de Florença). Ao jogo de luz e sombra devotava a sua preocupação para solucionar a abordagem à visão e visibilidade, que consequentemente teria implicações nas percepções sensoriais (Alberti, *On Painting*, 1435-36). Acerca desta relação entre a luz e o ser/tornar-se visível, Alberti (1970) afirma o seguinte:

The philosophers say that nothing can be seen which is not illuminated and coloured. Therefore, they assert that there is a close relationship between light and colour in making each other visible. The importance of this is easily demonstrated for when light is lacking[,] colour is lacking and when light returns the colours return. (p. 13)

Quental serve-se da expressão *janela para o mundo*, de Alberti, para, também com ela, refletir sobre a conceção de ilustração, formulando a partir de Facundo Tomás (1998) a seguinte explicação: “[...] um manifesto em que se afirma a representação e a moldura se estabelece como fronteira entre o espaço real e o espaço do representado” (p. 50). Quanto ao termo *istoria*, também de Alberti, John R. Spencer entende-o mais do que apenas referente ao conteúdo narrativo ou histórico da obra. Spencer entende a *istoria*, de acordo com Alberti (1970), como “the means and aim of humanist painting” (p. 6), cujo todo – a obra pictórica – é obtido por meio da composição das partes, residindo aqui o maior esforço do artista, e no qual se prevê uma abundância, que Alberti pretende embelezar com “a certain variety, yet moderate and grave with dignity and truth” (p. 26).

Por seu lado, Arenas e Triadó (2007), ao analisarem a pintura deste período, estabelecem aquela que será uma expressão artística muito próxima do que poderá ser entendido como ilustração:

A obra de arte pintada, ou quadro, é uma narração, uma história, uma acção verdadeira, alegórica, histórica ou de fé, porque a pintura é uma arte (uma ciência) que serve para visualizar o mundo mental. Não existe arte pela arte, mas arte pela anedota (história). A pintura é também um meio para aumentar a devoção dos fiéis (religiosos ou laicos) partindo das suas crenças; e[,] por conseguinte, uma linguagem que visualiza com gestos, volumes, cores e luz as ideias e as histórias. A pintura tem como missão, em síntese, configurar visualmente o mundo mental (ideias, histórias, alegorias), do mesmo modo que a poesia o faz verbalmente. (p. 108, parênteses curvos originais)

Para estes teóricos, a pintura é uma “prosa pintada” ciente do simbolismo do representado, que apela aos sentidos – sendo que o contraponto é a verosimilhança que capacita mais a palavra do que a pintura. Leonardo da Vinci, mais do que Alberti, assume a defesa da imagem (pintura) pela apologia do sentido da visão pelo qual ela prima. Da

pintura ao desenho ou do desenho como fundador das belas-artes, atendendo a que arquitetura, escultura e pintura descendem do *disegno* – vocábulo que também origina o termo *design*. Na definição de *disegno*, por Federico Zuccari, destaca-se a centralidade do sujeito, pois o *disegno* orienta o pintor, e o sujeito é o protagonista, depois de ter sido agraciado por uma manifestação divina, que ilumina e, a partir daí, impulsiona um processo de particularização, como explica Hendrix (2007):

For Zuccari, *disegno* is a *segno di dio in noi*, or sign of God in us, as manifest in *intellectus speculativus*, or internal contemplation. Universal design becomes particular design as universals are transformed into particulars, through types, similitudes and metaphors. The spark in *Nous* creates dream images, phantasms, and imaginations. (p. 1, itálico original)

Na segunda metade de Quatrocentos, a iluminura conheceu renovado vigor pela escola de iluminura de Ghent-Bruges, na Flandres, onde a escrita, a miniatura e a moldura promovem a comunhão da ilustração e da decoração, destacando a figura do artesão. A arte e a impressão tipográfica na Alemanha deste período concorrem para ilustrações que, além de decorativas, englobam igualmente uma função informativa e de comunicação de ideias. A ilustração afirma-se, sequencialmente, com propósitos científicos. Alemanha, França e Itália trabalhavam delicada e qualitativamente o grafismo e a ilustração dos livros nas mais diversas áreas. A imagem é ampliada ao tamanho da página e o texto diminuído ao tamanho da descrição elaborada para a imagem – como seu complemento. As temáticas distribuíam-se pela Astronomia, Arqueologia, Anatomia (não só humana, de que é exemplo o anatomista Andreas Vesalius (1514-1564), mas também de flores, frutos e raízes), Zoologia, Ornitologia, Botânica, máquinas e técnicas, indumentária, Arquitetura e Engenharia. Utiliza-se a imagem para decifrar e explicar o mundo, num trajeto que se expande de ornamento a ações como conhecer, memorizar, produzir e informar, vestindo-se de um carácter utilitário, mas também didático da arte, conciliando com o demonstrar, elucidar e evidenciar os propósitos do texto. Ilustrar torna-se palavra da família *conhecer*.

“Even before the term *illustration* was defined, it existed as a practice for many centuries in India, as in other cultures” (Desai & Sabnani, 2019, p. 38, itálico original), como acontece, igualmente, em contexto muçulmano, com os seus manuscritos islâmicos; ou na cultura chinesa: “created to explain an idea through recounting an event or story”, onde o *storytelling* tem forte expressão na transmissão de ideias, escritos, ideais culturais e histórias orais, onde a caligrafia e a imagem têm uma convivência longa, em que a primeira é incluída na segunda (Kelley & Wood, 2019, p. 72); e na japonesa: “[c]reated by skilled, competitive, and imaginative illustrators, the still-memorable *ukiyo-e* images have influenced many aspects of illustration in Asia, Europe, and North America” (Rosenzweig, 2019, p. 86, itálico original) com as suas paisagens, flores e aves. Mas também as não menos importantes latino-americanas, entre a era pré-colombiana e meados do século XX,

com cerâmica e hieróglifos, manuscritos e mapas maias e aztecas que sobreviveram até hoje e ilustrações de plantas, de ordem devocional e tradicional, e, mais tarde, de simbologia política, encontrando os murais de Diego Rivera (e Frida Khalo) e os movimentos independentistas e de reforma política (Stanfield-Mazzi, 2019); e a africana com a sua típica cerâmica e objetos de motivação ritualista, baixos-relevos em madeira e metal, terracota, painéis em portadas, cartografia, esculturas em madeira, cartunes em jornais, murais, têxteis (tapeçaria e vestuário tradicionais de cada região, especificamente as subsarianas), com códigos culturais e sociopolíticos, além de religiosos. Binita Desai e Nina Sabnani (2019), a propósito da ilustração da flora e fauna, mencionam a obra *Colóquios dos simples e drogas he cousas medicinais da Índia*, de Garcia da Orta, médico e etnobotânico que integrou as expedições portuguesas à Índia (p. 46).

Os séculos XVII e XVIII foram de esbatimento da ilustração, de acordo com David Bland (1951), ainda que esta fosse reconhecida pela sua influência na pintura. Acontece que na estreita parceria entre pintura e poesia, a complementaridade era a chave da relação, na qual a imagem é o elemento subjugado. Poder-se-á falar em retrocesso da importância e desfavorecimento da imagem? Ao ler Enric Satué, em *El diseño gráfico: Desde los orígenes hasta nuestros días*, infere-se que a dependência da imagem em relação a um texto não é necessariamente prova, na sua perspetiva, de inferiorização da imagem, mas de uma cooperação entre texto e imagem, e da sua valorização por este.

En la evolución de las etiquetas de productos comerciales el texto, el ornamento y la ilustración son componentes que van apareciendo sucesivamente, por este orden, en un momento histórico [século XVII] en que la imagen empieza a valorarse como complemento del texto y no, como hasta entonces, como único elemento susceptible de ser “leído” por el público. (Satué, 2018, p. 74)

Situação que veria, mais uma vez, quebrar os seus liames gradualmente no século XVII para sobrevir a autonomia da imagem no contexto de ilustração, prescindindo com frequência da palavra ou anuindo a comentários, por vezes extensos, dos quais se tornaria novamente dependente sempre que presentes. Todavia, Melot (1984) menciona essa presença de texto como um elemento “parasita” e é nos livros técnicos e científicos que se torna mais evidente: “The book, till then the privileged place for illustration, turned into an album from which the text was cast out, leaving the image to speak for itself” (p. 100). A representação da realidade, do tangível, suplanta, no século XVIII, a representação do ideal e a pintura consente essa sua reaproximação da palavra por via da ilustração, embora se reconheça o poder da representação visual que se manifesta nesta época, sobretudo por um discurso alicerçado na imitação e na descrição da natureza. Por outro lado, há autores que pretendem ver a sua poesia ilustrada pela pintura.

William Blake (inglês, 1757-1827) conjugava as atividades de gravurista, pintor e poeta desde inícios dos anos de 1770. Com devoção pela tradição clássica e os artistas

renascentistas, *Albion Rose* (ca. 1794-96) (ou *Albion's Dance* ou *Glad Day*; de acordo com o British Museum, será *The Dance of Albion*) é exemplificativo do estilo peculiar e envolvente de Blake. Criava os seus poemas e ilustrações com o intuito de que formassem uma unidade, afastando o seu desmembramento, e os seus livros ilustrados proclamavam um carácter profético, quase messiânico (Saska, 2019). William Blake é um marco na história da ilustração, pelo imaginário fantasioso que por meio da ilustração expressa, além da qualidade comunicativa e de transmissão de conhecimento. Outro caso é o de Francisco de Goya: “[A]s a court artist, Goya created works suitable for display on palace walls, but it is his powerful etchings and engravings that have had the most lasting impact on the trajectory of illustration” (Saska, 2019, p. 192). Blake e Goya partilhavam um interesse pela representação do individual e do imaginário, embora as suas obras sejam também forma não de relatar a sua época, mas de a conhecer e expressar. De notar que, nesta altura, pintura e ilustração imiscuíam-se, adianta Bland (1951). Estes dois artistas

sought to record the antiheroic and the fantastic by expressing the complex, fraught nature of history. Both would impact future generations of artists with their mastery of formal technique in the expression of an emotive visual language. Blake's invention of relief etching and Goya's exploration of the tonal qualities of etching enabled each to forge a highly idiosyncratic vocabulary that melded knowledge of artistic tradition with personal vision. (Saska, 2019, p. 197)

Num outro estilo, Piranesi conjuga dois fascínios: pela História e os seus factos e pela subjetividade da experimentação com materiais e novas composições. Nas suas criações, Piranesi injeta nas representações tradicionais da arquitetura uma dimensão teatral, dramática, reinterpretando-a com “purely imaginative and narrative lines of invention” (p. 197).

Apesar de Rembrandt, Peter Paul Rubens e Romeyn de Hooghe serem lembrados sobretudo pelas suas telas, também foram ilustradores de livros. Os contrastes em preto e branco, o movimento, o pormenor, a expressividade e a emoção eram características que lhes apontavam, definidoras dos seus estilos e bastante apreciadas. Evidencia-se a proximidade entre quem cria e a sua criação como consequência da capacidade em criar o belo como resultado de uma ação individual, da sensibilidade, do génio, da inspiração, da expressão e exteriorização dos sentimentos do artista, já não tão obstinado com a componente utilitarista. É a estética da criação. O pintor Romeyn de Hooghe foi um dos casos em que a carestia de encomendas em pintura implicou dedicar-se mais à ilustração, com uma notável impressão sensorial transmitida pelo seu trabalho, mais do que, provavelmente, as palavras que ilustrara arrecadarão.

A narrativa pictórica concentra-se em temáticas quotidianas; o conceito de beleza natural e artística é revisitado por vários filósofos como Hume, Addison e Diderot – que se evidencia pela sua relação com o texto mais do que esperar-se dela o ideal ou a perfeição –

; e a palavra *imaginação* ganha mais espaço no vocabulário e é valorizada no sentido comunicativo. Em meados do século XVIII, ascenderia o movimento intelectual designado por Iluminismo, com o epíteto de *Século das Luzes*, ao qual José M. Valverde nomeara de “Ilustração”.

À luz do pensamento kantiano, deduz-se ser valorizado o papel do ilustrador enquanto sujeito e intérprete, já que é pelas condições (subjectivas) das suas representações que o mundo nos é dado a conhecer. A ordem estabelecida pela representação depende assim directamente dele, do modo como constrói significados para os outros. (Quental, 2009, 75)

4.1.2. As mutações das formas de expressão artística e gráfica dos séculos XIX e XX

A literatura existente não só tem vindo a expor a maior ou menor predominância da palavra ou da imagem ou a sua paridade numa linha cronológica como oferece à reflexão os conceitos subjacentes ou o carácter que define a sua utilização, se tendencialmente mais utilitário e didático, informativo e comunicativo, presente sobretudo nas enciclopédias (por exemplo, *Encyclopédie, ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, editado por Diderot e D’Alembert, entre 1751 e 1772), nos livros técnicos e científicos, nos livros para a infância e outros produtos editoriais ilustrados (como o jornalismo gráfico, noticiando sobretudo a partir da imagem, de que se destacam o jornal francês *L’illustration* ou o *Le Monde Illustré*) que surgiram a partir do século XVIII, se apelando mais à imaginação e à emoção. Para esta última, contribuíram as influências de movimentos artísticos como o Expressionismo, a Arte Nova e a Arte Abstrata, pelo realce da cor e a interação entre a organicidade das palavras e a organicidade da imagem, conciliando harmoniosamente o desenho quer das letras quer das ilustrações.

A imprensa ilustrada dos inícios do século XIX transformara-se, para muitos pintores renomados, no primeiro patamar de educação artística, como aconteceu com Vincent van Gogh (holandês, 1853-1890) e John Singer Sargent (estado-unidense, 1856-1925). Foi também o primeiro espaço da banda desenhada, da chamada arte sequencial, “and we can trace the inspiration for creations as disparate as Japanese manga and contemporary humor publications in the vein of *MAD* magazine back to nineteenth-century news publications as well” (Kane & Knox, 2019, p. 216). Gustave Doré surge como outro dos nomes de Oitocentos que deixou a sua marca na ilustração, e no periódico *La Silhouette*. Doré apreciava introduzir sátira nas suas caricaturas, de pendor crítico e sociopolítico, mas são as suas ilustrações para a *Bíblia*, as peças de William Shakespeare, o poema narrativo *O Corvo* (*The Raven*), de Edgar Allen Poe, ou o *Divina Comédia* (*Divina Commedia*), de Dante Alighieri, no âmbito da poesia épica, entre outros, que continuam a

alimentar o seu protagonismo na área (p. 221-222). Doré e Honoré Daumier seriam o prenúncio do estilo que viria a ser o do cartaz moderno:

La capacidad de síntesis de sus composiciones y la voluntad de conseguir así que la ilustración hablara por sí misma (sin apenas leer el breve texto que aparece al pie de las figuras), determinan una concepción gráfica muy semejante a la que todavía hoy define el cartelismo publicitario moderno. (Satué, 2018, p. 101)

Há que assinalar que vários artistas europeus, “some of whom are remembered primarily as painters, created illustrations throughout their entire careers and significantly influenced the aesthetics of European illustration” (Kane & Knox, 2019, p. 216). A ilustração teve, assim, um papel importante e determinante na cultura dos séculos XVIII e XIX. Uma das particularidades assinaláveis diz respeito aos jornalistas gráficos desta época, ao se tornarem, na realidade, nos primeiros artistas conceptuais, de acordo com Brian Kane e Page Knox (2019, p. 220). O *Yellow Book* foi um dos periódicos a colocar em paridade texto verbal e imagem, sob a edição de arte de Aubrey Beardsley [Fig. 125], “by presenting the artworks in its pages (and in its table of contents) as independent features rather than as supplementary illustrations” (Ashbrook & Syme, 2019, p. 240, parênteses curvos originais), associando-se ao ideal e fenómeno cultural feminista surgido nos finais do século XIX chamado New Woman.



Fig. 125 – Aubrey Beardsley, imagem para a capa de *The Yellow Book*, vol. 1 (1894). © Tate.

O registo de nomes masculinos na produção de ilustração é esmagadoramente superior ao de nomes femininos. Entre os séculos XVIII e XX são contados Charles-Nicolas Cochin, Charles Eisen, Pierre-Philippe Choffard, Jean-Michel Moreau, Jules Chéret, Henri de Toulouse-Lautrec, Eugène Grasset, Steinlen e Alphonse Mucha, só em contexto francófono. Embora a viragem do século XIX para o século XX revele um trio de mulheres

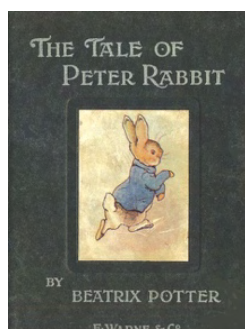


Fig. 126 – Beatrix Potter, *The Tale of Peter Rabbit* (1902). © Petterabbit.com

ilustradoras: Jessie Willcox Smith, Elizabeth Shippen Green e Violet Oakley, neste caso, todas estado-unidenses. Beatrix Potter (inglesa, 1866-1943) escrevera e ilustrara, nos finais do século XIX, o famoso e bem-sucedido conto para a infância infantil *The Tale of Peter Rabbit* [Fig. 126], traduzido em mais de 30 línguas. O conjunto de cartas ilustradas de Potter para o filho Noel da sua ex-governanta transformou-se num livro que Potter quis publicar, em 1901, vendo-se obrigada a fazer o investimento financeiro, a impressão e a distribuição por sua conta, uma vez que as editoras rejeitaram fazê-lo numa primeira fase, sob fortes constrangimentos relativos ao género da autora.

No entanto, em 1902, a editora Frederick Warne & Co. assume a publicação oficial do conto; em 1903, Potter cria o primeiro boneco Peter Rabbit e patenteia-o; em 1991, foi

criado o recinto World of Beatrix Potter Attraction em Lake District, onde Potter vivera, com o intuito de recriar as histórias e as personagens da autora; em 1992, Peter Rabbit chega à televisão em versão de série animada, em *The World of Peter Rabbit and Friends*; em 2006, estreia a longa-metragem *Miss Potter*; em 2012, é criada uma nova série com Peter Rabbit como protagonista num formato de programa pré-escolar; em 2016, várias publicações e produtos são lançados como forma de comemorar o 150.º aniversário de Potter, entre os quais uma espécie de moeda, onde figura o seu busto, nome, datas de nascimento e falecimento, e a figura de Peter Rabbit; em 2018, estreia a longa-metragem *Peter Rabbit*, em formato híbrido, conjugando personagens animadas e atores reais; e, em 2021, estreia *Peter Rabbit 2*, a sequência.⁵⁸ O percurso de Peter Rabbit, de Potter, concretiza, no âmbito da chamada literatura infantil ilustrada, os conceitos de transmedialidade e de narrativa transmediática, dissecados no capítulo 3. Este é um dos exemplos, tal como as ilustrações de George Cruikshank, John Tenniel, Edward Lear, Walter Crane, Randolph Caldecott, Kate (Catherine) Greenaway, Arthur Rackham, Edmund Dulac e Kay Nielsen, que “inspired the imagination of generations of youngsters and set the standard for future children’s book illustration – a testament to the enduring relevance of their creativity and impeccable craft” (Carter, 2019, p. 265).

De recordar que já no período do Rococó, este levava o prazer a ocupar-se do livro ilustrado, com espaços amplos para a delicadeza, a harmonia, a iluminação e a fantasia. A aplicação da ilustração transpõe a fronteira das margens do livro e torna-se explícita no cartaz mural, em xilogravura, na caricatura, em desenhos satíricos impressos, em tiras de banda desenhada nas publicações periódicas, atendo-se sobretudo ao quotidiano. Discorre Quental (2009) que, no período do Romantismo, “Delacroix principia uma nova prática, que se viria a chamar, no séc. XX, *livre d’artiste* ou *livre-peinture*, em que o ilustrador intervém directamente na produção do livro” (p. 81, itálico original), apostando na beleza e no gosto. Para segundo plano são *empurradas* as realidades descritivas, explicativas, miméticas, havendo abertura para o *ludens*, enquadrado na dimensão da imaginação, fantasia e ficção que protagoniza o tipo de ilustração, pleonasticamente, “mais ilustrada do design de comunicação”, refere Quental (2009, p. 85), no âmbito dos seus estudos em *design*, salientando a conjugação da “simplificação” com as “cores contrastantes” de que os cartazes da altura faziam prova.

Também a ilustração, a par daquilo que pode ser encontrado na História da Arte e no *Design*, se envolveu em práticas de foro documental, afetas a convicções políticas, e/ou a preocupações sociais, como de resto o que acontece no mundo se torna fruto do seu próprio tempo. Mas também da moda e de modas, absorvendo as influências estilísticas das manifestações artísticas. Surgiram livros ilustrados que induziam subtilmente os

⁵⁸ Cf. sítio de internet Peter Rabbit: <https://www.peterrabbit.com/about/>

códigos de vestuário que cada classe social deveria seguir. Além de documentarem os trajes tradicionais da época, aplicavam a diferenciação de classes – facto que não impedia que determinado modelo fosse registado ou inspirasse algum costureiro e, consequentemente, a replicação ou conceção de novos modelos. As caricaturas de moda na imprensa e a presença de ilustradores de moda em casas de alta-costura tornaram-se frequentes, criando, inclusivamente, novos modelos e ilustrando a coleção quando terminada, a fim de enviarem os croquis a clientes. O resultado traduziu-se em mais de 150 publicações de moda ilustradas em vários países europeus e sul-americanos, e nos Estados Unidos da América (Parmal, 2019, p. 275). Apesar da fotografia roubar espaço à ilustração neste campo, com a primeira capa em fotografia da *Vogue* a ser publicada em 1 de junho de 1932, Parmal (2019) fala num renascimento da ilustração de moda nos anos 80, sendo o século XXI uma época frutuosa, valorizando a “expressão artística” e a conquista de novos públicos, ao ponto de “[t]he fashion houses invite the illustrators to reinterpret the designer’s work through their own personal lens”, de que é exemplo a marca *Prada* (p. 282).

A New York Society of Illustrators, fundada em 1901, integrava nomes como Howard Pyle, Charles Dana Gibson, W. J. Glackens, Edwin Austin Abbey, Harrison Fisher e Arthur Keller. Posteriormente, a representação feminina iniciou-se com a presença de Elizabeth Shippen Green, Florence Scovel Shinn, Violet Oakley, May Wilson Preston, Jessie Willcox Smith e mais vinte nomes. Por esta altura, a área da infância era dominada pelas mulheres. De frisar ainda que a representação do feminino acompanhou a história (de Gombrich a Eco), mas a prática artística por parte das mulheres teve, até ao final do século XX, uma presença pública muito ténue ou sob um efeito *sfumato* que distanciava as mulheres da exposição natural e legítima que era atribuída ao homem.

No contexto português, se se empreender uma retrospectiva breve sobre o passado recente da ilustração, obtém-se uma enumeração predominantemente masculina. O blogue *Almanaque Silva*, dinamizado pelo *designer* e estudioso da história da ilustração portuguesa Jorge Silva, é prova disso ao lerem-se 83 nomes de figuras masculinas, entre eles os de Stuart de Carvalhais (Vila Real, 1887-1961, Lisboa), Emmérico Nunes (Lisboa, 1888-Sines, 1968), José de Almada Negreiros (São Tomé e Príncipe, 1893-1970, Lisboa), Piló (Manuel Piló, Lisboa 1905-1988), Thomaz de Mello (TOM) (1906, Rio de Janeiro-Lisboa, 1990), João Augusto Silva, JAS, (Ilha da Brava, Cabo Verde, 1910-Paço D’Arcos 1990), Manuel Lapa (Lisboa, 1914-1979), José Vilhena (Figueira de Castelo Rodrigo, 1927 – Lisboa, 2015), João Abel Manta (Lisboa, 1928), e, mais recentemente, Jorge Silva (Lisboa, 1958) e Jorge Colombo (Lisboa, 1963), Nuno Saraiva (Lisboa, 1969), André Letria (Lisboa, 1973), José Manuel Saraiva (Porto, 1974), André Carrilho (Amadora, 1974), André Ruivo (Lisboa, 1977) e João Fazenda (Lisboa, 1979).

Por outro lado, do pulmão do século XX, surgem 23 nomes de figuras femininas, entre os quais Mily Possoz (Lisboa, 1888-Lisboa, 1967), Alice Rey Colaço (Lisboa, 1890-1978), Sarah Afonso (Lisboa, 1899-1983), Ofélia Marques (Lisboa, 1902-1952), Maria Keil (Silves, 1914-2012, Lisboa), Guida Ottolini (Lisboa, 1915-1992), as irmãs Helena, Mamã (Amadora, 1901-Lisboa, 1996) e Raquel Roque Gameiro (1889-1970), Cristina Sampaio (Lisboa, 1960) e Alice Geirinhas (Évora, 1964). Uma presença feminina oficial e conhecida francamente baixa até finais de 1990, sendo Maria Keil e Manuela Bacelar as que pontuam em mais trabalhos académicos. A viragem do século revela um lote de criativos e “inconformistas” ilustradores portugueses com diferentes traços, pinceladas e cores, de acordo com Jorge Silva, e, inversamente ao panorama que se verificava até ao momento, mais mulheres a assumir o ofício e a arte.

Além das questões de género, a ilustração encontrara na fotografia e no cinema os seus principais *adversários*. E alguns pontos de conflito começaram a surgir, nomeadamente, quanto à “autonomy of personal expression and the demands of corporate messaging (often discussed in terms of Art versus Craft, or Art versus Industry) were causing illustration to slip in status within critical circles” (Reed, 2019, p. 323).

The conflict points to the difficulty of reconciling the fine artist’s demand for freedom of expression and the illustrator’s assumed indebtedness to the patron and audience – a key issue of the period that resulted in further divergence between fine art and illustration practice, with the latter being more often denigrated as “*mere* illustration.” This act of belittling failed to address a parallel but unacknowledged indebtedness on the part of the fine artist who wished to sell. Another way to disseminate art was to make prints, but this too exacerbated the controversy around what constituted illustration and what debased fine art. (pp. 330-331, itálico e aspas originais)

No período pré e entre guerras (século XX), apesar da força de expansão da fotografia e do cinema, a ilustração ainda se mantinha para compensar a carência da fotografia a cores: “the public appreciated the idealism and stylistic expression of drawn and painted imagery, illustrators still flourished” (p. 336). Tal situação criou outro ponto de tensão e reflexão: “[m]any artists, illustrators, and critics began questioning illustrators’ roles and the nature and value of artistic freedom. Some found creative expression through print media, whereas others concluded that only exhibition or gallery art afforded true expression. A great many embraced both” (p. 336).

Os movimentos de vanguarda europeus, a “arte pela arte”, a experimentação, o Surrealismo, a integração de objetos e figuras simbólicas e a dissecação das emoções e dos conceitos num patamar de abstração ímpar permitiram personalizar estilos e identidades, culminando no surgimento da “conceptual illustration” nos anos 60 (Reed & Grove, 2019, p. 328). Durante a I Guerra Mundial, “[m]ost used traditional drawing and painting approaches to produce artworks intended for gallery display, with no official distinction made between ‘art’ and ‘illustration.’ Although ostensibly factual, pieces were at times

used as propaganda” (La Padula, 2019, p. 340). Além desta, também os grupos contra ações bélicas e manifestações ditatoriais produziram obras expressivas e autoexpressivas, documentais e de serviço público que tornavam a linha entre as belas-artes e a ilustração ténue (p. 354).

Mais do que um cruzamento, parece haver uma trajetória que assume a forma de losango. Começa num ponto onde a pintura e o desenho se imiscuem entre os *fazedores*, e, em diferentes momentos da História, distanciam-se entre aquilo que poderá ser enquadrado mais num contexto artístico e, por outro lado, sendo classificado como mais atinente ao contexto de *design*, resultando novamente numa reaproximação e na dificuldade de destringir as duas áreas em determinados períodos. Já John Harthan (1981), à data dos seus escritos, havia salientado que o número de livros ilustrados por pintores que não exerciam ilustração profissionalmente, em França, no último quartel do século XIX, era diminuto; porém, fora reconhecido aos *peintres-graveurs*, como os designara, um vantajoso contributo para o enquadramento da ilustração no âmbito das atividades e manifestações artísticas.

A abordagem ao público infantojuvenil, por exemplo, assume um cariz mais lúdico, não se fixando apenas na moralidade e no didatismo. Encontra-se o humor, a continuidade de um cuidado estético, e a construção de cenários fantásticos com elementos da natureza adaptados a um certo irrealismo. “Entre o final do séc. XIX e meados do séc. XX, os ilustradores eram figuras dominantes na comunicação visual”, refere Quental (2009, p. 87), tal como Howard Pyle já havia defendido, na sua época, a centralização da produção nas ideias do autor, concentrando, portanto, as práticas da escrita e da ilustração.

A propósito das motivações da criação, Bergson (1994) apoia-se na emoção (a qual originará a intuição e o instinto) como o motor de novas ideias e o estádio precedente ao da representação, de dar existência. Ajustam-se os pesos às várias dimensões do homem na tentativa de resolução das problemáticas e de como justificar a conceção da obra, embora cada vez mais – além da técnica – se salientem a intensidade poética, a emoção, e a comunicação por via da emoção. De acordo com a leitura de Bernardette Panek (2006) sobre a obra de René Magritte e o pensamento de Stéphane Mallarmé, surgem intersecções no âmbito da pintura, ilustração e texto (palavra) que merecem atenção pela inclusão daquilo que é a palavra na conceção desta como imagem; mais ainda, Magritte considera que imagem e palavra partilham a mesma “substância”:

Na obra de Magritte, o pensamento de Mallarmé de que a ilustração e o texto não repetem a mesma informação, mas geram uma dialética, se confirma: na obra do artista, texto e imagem se contradizem; ele joga com o paradoxo. Isto ocorre também porque, para ambos, a palavra exerce papel de imagem, ela não é mera legenda. O título é parte integrante das pinturas de Magritte, mesmo que não esteja nelas inserido. (Panek, 2006, s.p.)

As publicações periódicas, nomeadamente as revistas, transformam-se em espaços de exercício estético e de experimentação gráfica. Além de se assistir à afirmação de binómios entre ilustração e publicidade, intervêm a tipografia, a forma e o funcional, a palavra impressa e a rejeição do ornamento, a simplicidade e as necessidades do quotidiano. Nelas colaboraram homens das artes plásticas, os quais prestaram especial contributo no campo da ilustração, entre outros, Gustave Klimt, Joseph Maria Olbrich, Josef Hoffmann e Koloman Moser; e ainda Pablo Picasso, Wassily Kandinsky, Oskar Kokoschka, Kurt Schwitters, Joan Miró, Marx Ernst, Salvador Dalí e René Magritte, ao estilo dos movimentos artísticos com os quais mais se identificavam, bem como dentro dos contextos em que se encontravam e da forma como se relacionavam com eles. Cada movimento artístico com o seu contributo: ora uma arte mais resolvida com a beleza aprazível e amena do Simbolismo; ora mais atrevida ao choque, à fealdade, ao impacto e agressividade tonal, às emoções, às dimensões de espiritualidade do Expressionismo; ou ao humor, ao irreal, ao ilógico, ao onírico, ao inconsciente e à subjetividade do Surrealismo abstrato e figurativo.

O século XX arrancara com o que se designara de “nova ‘poética’” (Quental, 2009, p. 97), num estreitamento de relações entre pintores e ilustração. A dimensão emocional, a individualidade e, também por isso, a complexidade adjacente reforçam a inoperância de uma tradução *literal* em imagens dos textos. Propõe-se uma ilustração que se evada da estagnação, isto é, de uma “representação sedentária e estabilizada”, para que texto verbal e ilustração sejam parceiros na ação sobre o recetor, contando com a ilustração para “prop[or] outros signos para o texto” (p. 97). O cartaz surge como um elemento claro da incapacidade de definir um lugar exclusivo da ilustração quer no campo das artes quer no do *design* – questão que também já fora discutida a respeito da iluminura. Se, outrora, o cartaz figurava no domínio da arte, Quental (2009) conclui que a sua devoção aos “aspectos funcionais” o afastam dela para “responder a critérios de clareza e precisão na comunicação” (p. 95). A análise de Quental (2009) afirma ainda que

[e]mbora aparentemente dissociados (já que as palavras e as imagens não referem rigorosamente a mesma coisa), há uma relação dialéctica entre o texto e a ilustração, semelhante ao que Anne-Marie Christin (2001) designa por *la pensée de l'écran*. O *écran* é aqui entendido no sentido de interface, em que se combinam o espaço físico (o suporte) e as figuras (signos). (p. 97)

Em meados do século XX, dava-se conta do ressurgimento do interesse temático pela representação da ausência, não na ilustração do sagrado, no que aos sentimentos diz respeito, ou inclusivamente nem a propósito de informação quantitativa – aspectos já alvos de ilustração. O desafio pautava-se agora, segundo Quental (2009), por “mostrar o que é conhecido mas não tem aparência” (p. 99). Além disso, outros conceitos foram sendo introduzidos como o de “beleza lírica”, o qual fora associado a Paul Rand. De

poético e imagético é assim definido o seu trabalho gráfico, conciliando a estética com aquilo que é útil em qualquer tipo de comunicação visual – da persuasão à informação –, que Rand (2016), em *The Politics of Design*, considera dever estar “divided between lyricism and pragmatism” (p. 235), na qual o *designer* será capaz de discernir entre o estar na moda ou ser tendência e inovação, bem como o lugar da “obscurity” e o da “originality”, utilizando os seus termos. Liberdade de expressão e tenacidade são outras das características que deverão servir a possibilidade de criação e de manifestação das suas convicções. Não se deixando corromper idealmente pelo confuso e o obtuso, o *designer* é um “independent spirit guided more by an ‘inner artistic standard of excellence’⁵⁹ than by some external influence” (p. 235). Alguns autores reconhecem em Paul Rand a coincidência dos princípios que norteiam o projeto de *design* e os que “inspire and guide” a ilustração. Rand (2016) comentara que

The creative arts have always labored under adverse conditions. Subjectivity, emotion, and opinion seem to be concomitants of artistic questions. The layman feels insecure and awkward about making design judgments, even though he pretends to make them with a certain measure of know-how. But, like it or not, business conditions compel many to get inextricably involved with problems in which design plays some role. [...] Meaningful design, design of quality and wit, is no small achievement, even in an environment in which good design is understood, appreciated, and ardently accepted, and in which profit is not the only motive. At best, work that has any claim to distinction is the exception, even under the most ideal circumstances. (p. 235)

Em comum com o que já foi referido sobre ilustração, Paul Rand inspirou-se na arte, *design*, arquitetura, literatura e filosofia, construindo as suas experiências não com o fim último de ser original, admitindo ele próprio essa não intenção, mas conquistando com o seu trabalho algo de inovador, ciente das propriedades do humor na execução do seu trabalho. Em entrevista, disse já ter feito paródia, num cartaz para Yale, no qual aplicava um motivo zigurate que, à data da entrevista, dizia estar muito na moda, ser *trendy*, mas relembrando de que se trata de um motivo respeitante a tempos ancestrais, nomeadamente na Mesopotâmia e também comum na arquitetura holandesa, além de ser um motivo “arrastado” pelos pós-modernistas, e que, pelo facto de transportar um significado pesado, parodiou por diversão. “It’s a recruiting poster in the form of an accordion folder. The cover shows the title and a dramatized rendition of the step motif. When it’s opened, the Yale Bulldog is occupying the top step. I’m trying to take the cliché out of clichés. Cezanne’s apples were clichés” (Rand in Heller & Pomeroy, 1990, p. 12-13). Em resposta à questão “Would’t you agree with the saying ‘Nothing is new under the sun’? *Everything* is a cliché”, o *designer* diz que “[a]lmost everything is grist for the creative mill” (p. 13, itálico e aspas originais).

⁵⁹ Esta expressão é da autoria de Anthony Storr, da obra *The Dynamics of Creation*, (1972).

No *design*, perfila-se o objetivo de encontrar soluções para problemas, de “esclarecer, sintetizar e dramatizar uma palavra, uma imagem, um produto ou um evento”, mas, de acordo com Rand (2016), o *design* é também “is a way of life, a point of view. It involves the whole complex of visual communication: talent, creative ability, manual skill, and technical knowledge” (p. 233). Há um pragmatismo basilar que procura tecer margens para a definição de *design*, onde coexistem a estética, a economia, a tecnologia e a psicologia em todo o processo. Com a qual a ilustração partilhará determinadas características.

O programa da ilustração moldava-se, como se foi comprovando, às épocas, às circunstâncias e aos momentos. Tal aconteceu no período da II Guerra Mundial com recurso à imagem conceptual, por exemplo, implicando uma substancial intervenção interpretativa por parte do ilustrador em relação ao texto. A este propósito, Philip B. Meggs e Alston W. Purvis (2012) escreveram que “traditional boundaries between the fine arts and public visual communications became blurred” (p. 436). É cada vez mais premente e intensificada a necessidade de sublinhar o papel interpretativo de quem cria, da forma como absorve a realidade e não se limita a documentá-la porque se impõe mais do que um mero registo, ou de uma paráfrase visual das palavras, a fim de evitar a ausência de conteúdo que suscite reflexão; tal como o contexto, a memória e a experiência se tornam inevitáveis e, por sua vez, reflexo da assinatura autoral de cada criador.

Meggs e Purvis (2012) aludem aos “European visual poets”, como Gunther Kieser e Gunter Rambow, que pontilham o panorama entre as décadas de 60 e 90, à subversão das normas, e ao surgimento de novas representações e consequentemente novas possibilidades de estabelecer relações, o que resultaria numa reação de foro emocional por parte do público. O pós-modernismo⁶⁰ parece ir mais ao encontro da voz interpretativa do recetor, da multiplicidade interpretativa e, por inerência, da significação. Atualmente, uma ação refratária suplanta a anterior, pretendendo criar “novas relações semânticas e significados, representados em originais e poéticas soluções formais. Nega a sujeição absoluta a um programa e aos condicionamentos do suporte, extrapolando esses limites em formas simbólicas e densas”, conclui Quental (2009, p. 7). Há uma maior liberdade de expressão e expansão da mesma, mas também de contar a verdade ou o inverosímil, ser de vários modos e maneiras, ser evidente e obtuso, inventar e reinventar sentidos. Da sua investigação, conclui “que o lugar da ilustração e da criação de imagens é manifestamente valorizado no espaço do design contemporâneo, apesar da dificuldade em se estabelecerem fronteiras, já que os contornos entre o que é desenho, pintura, ilustração e design se esbatem e tendem a ser confundidos” (p. 8). Da mesma forma, torna-se

⁶⁰ Considere-se que Quental se serve da nomenclatura “pós-modernismo” para se referir a um período de transição entre o chamado modernismo e o contemporâneo.

importante avaliar a presença da ilustração atual na arte de hoje e as suas repercussões e implicações, também pela forma como a atualidade disponibiliza uma gama de instrumentos que permitem criar outros contextos, experiências e resultados.

Os ecossistemas cultural e tecnológico atuais, o cruzamento de áreas proporcionado pelas tecnologias que promovem o refinamento da imagem digital e a evolução no sentido da transmedialidade, que se registam desde finais do século XX até à atualidade, revelam uma natureza diferente da ilustração, inclusivamente e, talvez, sobretudo além da ilustração impressa; e simultaneamente uma *interferência/contributo/influência* da ilustração noutras dinâmicas, como explica Sherman (2019): “The relationship of illustration to design and to gallery-specific works, the evolution of ‘conceptual’ illustration’s continuing complex negotiations of meaning, and the influence of ‘lowbrow’ aesthetics in shaping visual sensibilities all had deep-rooted instinctual and intellectual effects on illustration practice” (p. 451, aspas originais). A ilustração que está presente e é necessária para a conceção dos *storyboards* de tiras de banda desenhada (*comic strips*), de livros de banda desenhada (*comic books*) e novelas gráficas, de filmes de animação e *motion graphics* “now became essential in inventing and depicting fictional *otherworlds* in **concept art**: the design of characters, props, and backgrounds for computer games and for popular fantasy and sci-fi films” (Jainschigg & Lovejoy, 2019, pp. 374-375, itálico e negrito originais).

Também nesta transição de séculos, a autoria e inclusivamente a autonomia sobre o trabalho criativo dos ilustradores ganham outro posicionamento com a abertura e a “cross-pollination” da tradição pela qual se regiam os mercados, assumindo um carácter de consequente hibridismo. “And dissolution of discipline boundaries liberated practitioners to explore new directions in their editorial art, picture books, self-published ‘zines, surface design, and concept art for films and gallery-specific works” (Sherman, 2019, p. 463). As novas tecnologias permitiram uma distribuição da imagem em larga escala, uma *proximidade* entre ilustrador e público nunca antes possível e alcançada – um público que se torna igualmente global –, enquanto a estética e as infraestruturas técnicas dos novos meios conduziram, segundo Nanette Hoogslag e Whitney Sherman (2019), a “radically new forms of digitally based illustration”, concretamente no que diz respeito às “moving, interactive, and programmed images (experienced on the web, in apps, and in game environments)” (p. 485, parênteses curvos originais). Formato que é influenciado pelo computador e todo o *software* e tecnologia associados, e, no reverso, essas imagens passam também a “shape and influence *how we understand* technology in return” (p. 485, itálico original).

Hoje, a fronteira evocada pela analogia da moldura parece cada vez mais ultrapassada, ao ponto de ela deixar de existir. Fisicamente, ela existe nas delimitações do papel, da tela,

do livro, da instalação, da escultura, da cerâmica, mas aquilo que se encontra representado, o conteúdo, afirma-se – mais verosímil do que aparente – a extravasar a *caixilharia*, tornando-se, desde já, notório na diversidade de formatos em que a ilustração pode ser aplicada, na diversidade de técnicas a que se pode recorrer, na abordagem das temáticas e no seu alcance no que diz respeito à significação e ao estilo. Ademais, não se trata apenas do método do *designer*, mas também de um entendimento, conceção e resolução artísticos. É frequente encontrar um ilustrador com formação em Belas-Artes, Arquitetura, *Design* ou Artes Visuais; como tal, as suas criações expõem também o saber adquirido ao longo do seu percurso. O ilustrador e investigador Júlio Dolbeth (2014) conclui que “[a]rtistas afirmam-se como ilustradores mesmo quando o seu trabalho não surge da encomenda e ilustradores assumem-se como artistas quando o seu trabalho habita correntemente as galerias e espaços de exposição” (p. 13). Em alguns estudos, a expressão “*artists-designers*” chega a ser não só admitida como aplicada. Para rematar,

Robert Weaver (American, 1924-1994), a leader of this new direction in illustration in the 1950s, characterized the possibility of the illustrator’s role as a cultural agent by saying, ‘I see no reason why an illustrator should not think of himself as a serious contemporary painter... That he has not realized [his artistic opportunities] is borne out by the low opinion in which the illustrator is held in the general art world. Many illustrators of today are too little concerned with the actualities of their time.’ (Plunkett, 2019, p. 411, aspas e parênteses curvos e retos originais)

As declarações de Robert Weaver têm um enquadramento temporal específico, os anos 50. Ao mesmo tempo que muitos ilustradores não teriam particular atenção às circunstâncias do seu tempo, o seu inverso é também verdadeiro. E os vinte e um anos do século XXI são prova disso.

4.2. Estilo: intransmissível e transversal

A linha do tempo é ininterrupta e a sociedade está limitada pela sua ordem. As marcações temporais que a disciplina da História da Arte (há muito tempo) e a da História da Ilustração (muito recentemente) assinalam são produto da sociedade. O termo “estilo” – que, como esclarece Ernst Gombrich (1968, p. 130), inicialmente fora incorporado como ferramenta de datação no período que compreendeu a introdução e a aceitação do calendário gregoriano em Inglaterra – tornou-se num dos instrumentos à disposição do ser humano para o fim de “understanding of both art and culture as a whole” (Schapiro, 1994, p. 52), mas também as variações *moleculares* dentro de cada cultura, e a sua evolução anual, de decénio em decénio, ou por períodos mais extensos, numa perspetiva histórica. Propõe-se, especificamente, a compreender a evolução dos artistas individualmente, entre as suas primeiras produções e as derradeiras obras, e, noutras épocas, entre mestres e aprendizes, além de permitir analisar as imagens do ponto de vista

fisionómico, estético e expressivo, bem como as suas dimensões comunicativa, social e política, como sustentam Gunther Kress e Theo van Leeuwen (2006). Neste sentido, contribui para justificar a presente tese e a ideia central lançada por Lawrence Zeegen (2020) de que “[i]t is illustrated images that capture the imagination, that remain with the viewer and that inextricably tie moments in one’s personal history with the present” (p. 8).

Gombrich (1968) destaca que o poder de escolha dos suportes, dos materiais, dos objetivos, dos códigos e das mensagens poderia, assim, transmitir uma forma de expressão, de intencionalidade e de adequação a uma personalidade, contexto ou papel social. O estilo estaria, desta forma, relacionado com “alternative ways of doing things”, por oposição a “moda”, a qual seria mais suscetível de se rever no prestígio social (p. 130) e cuja popular utilização na sociedade poderia sobrepor-se à afirmação do estilo. Saul Anton (2013) afirma que

Style is history. That has been the constant of modernity since the eighteenth century, when the traditional humanist understanding of style grounded in the rhetoric of persuasion – a *lexis*, states Aristotle, needed because “it is not enough to know *what* we ought to say, we must also say it *as* we ought” so that “persuasion can be produced from the facts themselves” – gave way to an aesthetic understanding of style as the expression of history, the index of a specific time and place [...]. The history of this development is well known, and it conditions the rise of the academic disciplines of literary and art history in the nineteenth century, as well as the twentieth-century avant-gardes and contemporary neo-avant-gardes. (p. 71, itálico e aspas originais)

Apesar dos artistas da Europa do Sul e da Europa do Norte terem integrado a gravura quase coetaneamente, os contextos culturais e intelectuais distinguiram-se, constatando-se nos artistas sul-europeus uma prática da ilustração mais atreita a temáticas mitológicas e “stylistically influenced by classical aesthetics”, se se olhar a um período de estudo entre a Pré-História e a era de Quinhentos, que Susan Doyle (2019, p. 30) se propôs analisar. Já as ilustrações latino-americanas manifestaram-se em diferentes e variados estilos e modalidades sobre a sociedade, as concepções societais, a natureza do mundo, o lugar dos seres humanos no mundo, o sobrenatural e o mundano; e serviram a vontade de reis e impérios na caracterização do poder ou na transmissão de informações aos e entre governantes. Em contraste, muito do que hoje se cria responde a desassossegos pessoais e a perspetivas sobre a vida e o mundo nas esferas privada e pública, além da expressão de ideais, de posicionamento e/ou crítica políticos, de manifestação espiritual, entre outros. No contexto latino-americano, por exemplo, “[p]olitically driven illustrations were especially influential in times of political upheaval, such as the independence era and during political reforms of the early twentieth century” (Stanfield-Mazzi, 2019, p. 119). De uma forma generalizada, as ilustrações, nos diferentes povos e civilizações até aos presentes anos 20 do século XXI, têm sido veículo de exposição das preocupações de cada época e testemunho das alterações vivenciadas em cada espaço e tempo.

Styles are not usually defined in a strictly logical way. As with languages, the definition indicates the time and place of a style or its author, or the historical relation to other styles, rather than its peculiar features. The characteristics of styles vary continuously and resist a systematic classification into perfectly distinct groups. It is meaningless to ask exactly when ancient art ends and the medieval begins. There are, of course, abrupt breaks and reactions in art, but study shows that here, too, there is often anticipation, blending, and continuity. Precise limits are sometimes fixed by convention for simplicity in dealing with historical problems or in isolating a type. (Schapiro, 1994, p. 53)

Estes são já alguns indícios de uma dupla natureza do estilo. Ou seja, um entendimento mais coletivo e plural (transmissível), outro mais individual e pessoal (intransmissível), que se aplicam a qualquer manifestação artística, incluindo a ilustração. A multimodalidade – que pressupõe diferentes modos de comunicação e representação, a adaptação dos sistemas semióticos aos contextos e usos históricos, sociais e culturais, a interação entre os diferentes modos de produção de significado e a interação social – contribuiu igualmente para acelerar o processo de reavaliação da definição de estilo, pois a “representation is always multiple” (Kress & van Leeuwen, 2006, p. vii). A ilustração portuguesa é miscelânea sob o chapéu ou teto da arte e do *design* contemporâneos de forma alargada e da ilustração contemporânea de forma específica, em que na medida dos inúmeros ilustradores que surgiram e das suas respetivas propostas, registam-se estilos vários, uns mais lineares outros muito complexos. Analisar a ilustração de Ana Biscaia, Ana Braga, Ana Seixas, André Carrilho, André da Loba, André Letria, André Ruivo, António Jorge Gonçalves, Bárbara R., Bernardo Carvalho, Bina Tangerina, Catarina Sobral, Cátia Vidinhas, Carolina Celas, David Penela, Gonçalo Viana, Inês Machado, Joana Estrela, João Fazenda, João Vaz de Carvalho, Júlio Dolbeth, Madalena Matoso, Mantraste, Mariana, *a Miserável*, Mariana Malhão, Mariana Rio, Marta Madureira, Nicolau, Nuno Saraiva, Rachel Caiano, Rui Vitorino Santos, Sara Feio, Susa Monteiro, Susana Carvalhinhos, Tiago Albuquerque, Tiago Galo, Tiago Guerreiro ou Yara Kono encaminha o olhar de um investigador para a sua descrição formal, a estética da sua composição e o significado inerente à sua perceção.

O pragmatismo ou a subversão dos cânones de proporção, esquadria, perspetiva e paleta de cores encontrados nos trabalhos dos ilustradores acima apontam para interpretações particulares da experiência e formas de interação social. A escolha de uma cor e a utilização da mesma ou de estruturas compositivas diferentes subjazem uma “‘ideational’ function, a function of representing ‘the world around and inside us’ and an ‘interpersonal’ function, a function of enacting social interactions as social relations” (Kress & van Leeuwen, 2006, p. 15). Poder-se-á colocar a ilustração no lote de áreas que a designação abrangente de estilo contemporâneo agrega. Contudo, dizer ilustração contemporânea – pelas propriedades partilhadas naquele que é o estilo contemporâneo – é também dizer ilustração composta de variados e distintos estilos. Pelas características

que a ilustração tem vindo a afirmar desde os finais dos anos 90 e expostas nos capítulos anteriores, apresenta-se o conceito de interestilístico no que diz respeito à ilustração portuguesa contemporânea. A inspiração noutros autores e obras não impede que num estilo que identifique perfeitamente um dos ilustradores acima mencionados se combinem influências de outros tantos, de pares anteriores e coevos, ainda que inconscientemente.

À semelhança da pintura, também se pode discorrer sobre o tipo de pinceladas dos ilustradores, o tipo de traço – se fino, se grosso, se carregado, se violento, se leve – ou abordar o volume (Pontilhistas, por exemplo). Num esforço de construção da história da ilustração portuguesa, há alguns nomes aos quais se dedicou algum estudo. Surgiram “grupos” de criadores que partilham uma certa linguagem visual no campo da ilustração e do *design*, como foi o caso de Manuel Lapa – “um dos expoentes maiores da geração de artistas-decoradores nascidos na década de 1910 e que se afirma na década de 1940”, escreve José Bártolo no prefácio ao livro *Manuel Lapa*, de Jorge Silva (2019a, p. 9) – acompanhado de pares como Maria Keil, José Espinho ou Frederico George. Poderá assumir-se que Lapa é um dos rostos das oscilações conceptuais e formais de uma geração de jovens artistas (como Estrela Faria, Roberto Araújo ou Fortunato Anjos), desafiando “um modelo de pintura mais tradicional” com ilustrações onde vinga a “exploração de uma estruturação expressionista, de uma simplificação do desenho, do jogo visual claro-escuro e de uma abordagem pictórica que filiada numa estética neo-realista” (Silva, 2019a, p. 10).

Os traços e as pinceladas de tinta, o equilíbrio entre luz e sombra, a utilização do claro e escuro que definem o estilo de Manuel Lapa encontram-se nos livros, nas tapeçarias, nos vitrais e nas publicações periódicas, principalmente em revistas. Nestes, o seu cunho desenvolve-se num “delicado equilíbrio entre as iconografias tradicionais que fizeram a história da arte ocidental e a rutura com as suas convenções, desenvolvendo uma ilustração de aparência fotográfica e sempre capaz de sínteses gráficas escoradas num profundo conhecimento das tecnologias de impressão” (Silva, 2019a, p. 14). A modelação de luz e sombra e a representação escultórica a duas dimensões conferem a densidade dramática que define a sua obra. Uma mistura entre tradição e modernidade, em que esta última se efetivava precisamente pela “exaltação da tradição popular e do mundo rural” (p. 52). Lapa foi um dos poucos ilustradores sobre os quais Jorge Silva publicou um livro até ao momento. Como tal, e aproveitando, assim, este destaque, recorre-se, algumas vezes ao seu trabalho, como referência sólida. “Lapa tem um entendimento perfeito do desenho arquitetónico e a pincelada expressiva traduzida na impressão em cores diretas opera sínteses gráficas notáveis” (p. 52), exemplificado na Praça do Areeiro em Lisboa. Esta ação “encourages a focus on the ‘graphology’ of the painting as a symptom, a trace of the individual temperament of the artist. [...] Most of the descriptions of paintings in art

galleries and in catalogues, however, focus on representation rather than on inscription” (Kress & van Leeuwen, 2006, p. 221).

Gombrich (1968) propõe a seguinte definição de estilo: “Style is any distinctive, and therefore recognizable, way in which an act is performed or an artifact made or ought to be performed and made”, acrescentando que “[t]he wide range of applications implied in this definition is reflected in the variety of usages of the word in current English” (p. 129), assim como na língua portuguesa. O estilo figura como termo próprio das artes – na sua maior abrangência –, mas também como muleta linguística e terminológica mais prática ou utilização popular, diga-se assim, chegando, por exemplo, ao estilo de cozinha que um *chef* pratica, ao estilo de música que se toca, ao estilo das editoras – o *estilo da casa* –, e por aí em diante para atingir a expressão de uma idiossincrasia pessoal, ou, por outro lado, imitada ou adotada – questionando aqui o cunho pessoal – por um grupo de pessoas restrito, que será extrapolado para o contexto de “escola”, cidade, país, povo, geração (Read, 1976, p. 63). Esta aplicação utilitária mascara – sem grande poder de velamento – uma “indiscriminate application of the word ‘style’ to any type of performance or production which the user, rather than the performer or producer, is able to distinguish has had grave methodological consequences” (Gombrich, 1968, p. 130, aspas originais). Já Meyer Schapiro (1994) diz pragmaticamente:

By style is usually meant the constant form – and sometimes the constant elements, qualities, and expression – in the art of an individual or a group. The term is also applied to the whole activity of an individual or society, as in speaking of a ‘life style’ or the ‘style of a civilization.’ (p. 51, aspas originais)

O conceito de estilo é “famously indefinable and elusive”, escreveram Ivan Callus,



Figs. 127 e 128 – Sílvia Rodrigues. À esquerda, *No need for pants* (2020); à direita, *25 de Abril* (2020). Ilustrações digitais. © Fotografias de Ana Albuquerque do Catálogo de Ilustração Portuguesa 2020.

James Corby e Gloria Lauri-Lucente, editores da obra *Style in Theory: Between Literature and Philosophy* (2013, p. 1). Herbert Read (1976) sublinha tratar-se de “uno de los conceptos más esquivos de la historia de la cultura” (p. 63). Assim, perante diferentes estilos de pensamento e estilos de



Fig. 129 – Alberto Faria, *Refrigerante Rical*, *Refrigerante Sumol*, *Refrigerante Bussaco*, *Refrigerante Frutol* (2019). Adobe Ilustrator e Photoshop. © Fotografia de Ana Albuquerque do Catálogo de Ilustração Portuguesa 2020.

expressão, não se pretende reduzir a ilustração, os ilustradores e os seus trabalhos a uma única formulação ou fórmula estilística. A ilustração contemporânea pauta-se pela ampla diversidade e liberdade, sem constrangimentos de género, como as ilustrações

(digitais) *No need for pants* [Fig. 127] e *25 de Abril* (2020) [Fig. 128] de Sílvia Rodrigues o

fazem destacar. Compreende-se as semelhanças e pontos comuns que agreguem vários autores e, simultaneamente, as características distintivas que os (de)marcam, permitindo encontrar neles um ou mais estilos, como em Alberto Faria ao reavivar a identidade gráfica de refrigerantes (gasosas) históricos portugueses, alguns centenários, como a *Sumol*, a *Frutol*, a *Rical* e a *Bussaco* [Fig. 129] ao ilustrar o artigo “Cheios de gás – refrigerantes históricos portugueses” para a edição de novembro de 2019 da publicação *Observador Lifestyle*; e Alexandra Saldanha com *Condicionamento cósmico: um debate interplanetário acerca do ruído das marquises* (2019) [Fig. 130], com nítida influência da arte psicadélica.



Fig. 130 – Alexandra Saldanha, *Condicionamento cósmico: um debate interplanetário acerca do ruído das marquises* (2019). Caneta preta. © Fotografia de Ana Albuquerque do Catálogo de Ilustração Portuguesa 2020

Um estilo é formado necessariamente por vários discursos, e a sua análise poderá elucidar o processo evolutivo e inovador e a individualidade de uma obra. Não muito diferentemente de um historiador da arte, um historiador da ilustração não negligencia a cronologia das obras no tempo e no espaço, permitindo-lhe observar por comparação as variações de estilo dentro da dinâmica dos acontecimentos históricos com os quais coincide e/ou se distancia e a ocorrência de mutabilidades noutros domínios da área da cultura. De acordo com Schapiro (1994), o historiador da arte explica os fenómenos

evolutivos e mutáveis do estilo e as suas especificidades por meio de uma “common-sense psychology and social theory”, contemplando a atenção às “typical stages and processes in the development of forms”, quer em estilos individuais quer coletivos (p. 52) e aos significados sociais transmitidos não só por pensadores, investigadores e escritores, mas também por *printmakers*, pintores, escultores, fotógrafos, *designers*, ilustradores, entre outros, de acordo com Kress e van Leeuwen (2006). Os autores acrescentam ainda que “[g]iven that societies are not homogeneous, but composed of groups with varying, and often contradictory, interests, the messages produced by individuals will reflect the differences, incongruities and clashes which characterize social life” (p. 20).

Observando os panoramas português e internacional de ilustradores, isto é, a sua extrema extensão, variedade, expansão e hibridez, valida-se a ideia de que o “[s]tyle has different disciplinary identities, different linguistic identities, even different national identities. It is always in passage, in movement, in translation” (Callus, Corby & Lauri-Lucente, 2013, p. 11). O estilo entra em processos de autorrenovação, não é fechado, não é suficiente, não é totalizante, não é absoluto; é miscelâneo, é esponjoso e absorvente, é particular; é definidor e volúvel; é paradoxal, é influenciável e assim se perspetiva ser o

futuro, mais do que já o é nos loucos anos 20 do século XXI das possibilidades criativas no campo da ilustração.

Conhecer o longo trabalho do ilustrador Oliver Jeffers é também (re)conhecer os pontos comuns que traçam uma linha estilística artística sólida na sua multiplicidade, técnica mista e muitas vezes híbrida, com grande repercussão internacional e referido como influência e inspiração, também pelo seu estilo, por muitos ilustradores, entre os quais Catarina Sobral. *There's a Ghost in this House* (2021), da sua autoria, é mais um desses exemplos. À tipografia, divisada de outros ilustradores, e às formas, traços e composição que lhe são característicos, Jeffers adicionou fotografia e transparências ao desenho, ou vice-versa, num livro onde a imagem sobressai sobre o parco texto, o qual curiosamente surge nas páginas dextras, como mancha em páginas quase vazias, contrastando com as páginas esquerdas repletas de pormenores.

There's a Ghost in this House (2021) [Fig. 131], que demorou cinco anos a ser preparado, conta a história de uma “small girl who lives alone in an old house, which she is convinced is haunted... even though she cannot see a ghost anywhere. The story is partially revealed with tracing paper overlays. Swipe to see how it works...”, descreve Jeffers (04/10/2021, Instagram). Nesta legenda, na sua página pessoal de Instagram, o *ilustrador* revela um aspecto

formal/processual do livro – a sobreposição de papel vegetal. A propósito da conceção da capa para o álbum ilustrado, já em abril de 2021, Jeffers desvendava mais pormenores sobre a obra não só em fotografias (06/04/2021, Instagram), como por meio de um vídeo, legendado da seguinte forma: “A prototype of how the cover will actually work for ‘There’s a Ghost in this House’ with its tracing paper dust jacket. (Tracing paper is hard to recreate digitally)” (02/04/2021, Instagram, aspas e parênteses curvos originais). O estilo de Jeffers não pode ser *medido* apenas no âmbito do conteúdo da obra que cria, mas também da sua própria personalidade criativa. Jeffers é também um *performer*. Um criador que, por vezes, entra na sua própria obra, que se personifica na história. O autor divulga alguns vídeos a manusear o papel vegetal com o fantasma pintado a deslizar sobre outra página do álbum ilustrado ainda em processo de criação, mas também depois de terminado, com alguém a folhear todo o livro em *fast forward* (vídeos em 07/07/2021 e 06/10/2021, Instagram).

No caso dos álbuns ilustrados, é mais comum encontrarem-se *book trailers* criados a partir das ilustrações dos respetivos álbuns; porém, Jeffers apresenta o seu livro em formato de *trailer*, mas recorrendo a cenografia real, surgindo ele próprio como narrador



Fig. 131 – Oliver Jeffers, *There's a Ghost in this House* (2021). © Instagram de Oliver Jeffers.

do livro e mais dois atores representando as personagens menina e fantasma. Jeffers surge com uma indumentária vitoriana, condizente com o ambiente cenográfico que criara para *There's a Ghost in this House*. Os dois minutos e vinte e oito segundos de filme são uma tentativa de recriação sucinta do que se poderá encontrar no álbum. Num cenário real, Jeffers percorre um amplo jardim em direção a uma grande mansão, na qual entra, vira-se para a câmara e dirige-se aos seus seguidores, saudando-os: “Hello, it is I, Oliver Jeffers, author and drawer of many books, and I come to you today from a creepy old house in the middle of nowhere. I spent many of the last years of my life trying to lay my eyes on a ghost...”⁶¹ Depois de se apresentar, ao longo de várias cenas em espaços reais exteriores e interiores da casa, faz uma sinopse do livro, enquanto as personagens – ali reais – percorrem a casa numa espécie de jogo das escondidas (*hide-and-seek*), aproveitando para abordar clichês e deixar questões ao público num tom de ironia fina, metafórico e de divertimento-jogo-e-*performance* – em toda a aceção do termo *play* –, mas também pedagógico.

There's a Ghost in this House, do século XXI, simula um recuo a outras épocas e outros estilos, apesar de Jeffers ser um autor e ilustrador que se enquadra no que se poderá chamar de estilo de ilustração contemporânea, precisamente por este permitir a maior liberdade de cruzamento de estilos possível. Um estilo não perde o seu cariz de originalidade por absorver características de épocas anteriores, este *recuo* faz parte do processo criativo e da perceção. Algo que acontece à semelhança de quando se refere ao estilo francês ou ao estilo grego porque

[t]his sort of style evokes for us the look of things, the taste and unique quality of a whole culture, and calling it the “spirit” of a place or its style is a way of pulling together impressions drawn from architecture, sounds, ways of life, and values. (Mazzotta, 2013, p. 19, aspas originais)

No século XXI, o engavetamento por escolas deixou de ter pertinência prática devido à acentuada hibridez. Nos anos 80, Meyer Schapiro (1994) entendia que

To the historian of art, style is an essential object of investigation. He studies its inner correspondences, its life history, and the problems of its formation and change. He, too, uses style as a criterion of the date and place of origin of works, and as a means of tracing relationships between schools of art. But the style is, above all, a system of forms with a quality and a meaningful expression through which the personality of the artist and the broad outlook of a group are visible. (p. 51)

Se ao estilo dizem respeito os elementos/motivos formais, as relações entre a forma e as qualidades, que incluem a expressão, também há que considerar a técnica, o material e o assunto como aspectos possivelmente definidores das obras. Estes, ainda que sofrendo

⁶¹ Ver o trailer *There's a Ghost in this House* by Oliver Jeffers no canal de YouTube do ilustrador: <https://www.youtube.com/watch?v=weBodfabfho>

mutações significativas, podem não operar ou serem acompanhados de transformações evidentes na forma estrutural do estilo ou nos objetivos artísticos do período em questão e do estilo num âmbito geral, de acordo com Schapiro (1994):

Where a technique does coincide with the extension of a style, it is the formal traces of the technique rather than the operations as such that are important for description of the style. The materials are significant mainly for the textural quality and color, although they may affect the conception of the forms. For the subject matter, we observe that quite different themes – portraits, still lifes, and landscapes – will appear in the same style, and in the works of a single artist. (p. 54)

Contudo, Mazzotta (2013) ressalva um aspecto importante: “[...] style is not reducible merely to a question of techniques, craft, or to the power to wrap one’s thoughts in a sort of gauze of artificiality and eloquence” (p. 21), no campo filosófico; mas as suas palavras são igualmente reproduzíveis e replicáveis no campo das artes e, concretamente, no lugar da ilustração. A ilustração demonstra que obras produzidas noutras épocas têm um forte peso nos domínios da ideação e da conceção e, conseqüentemente, da conceptualização artística e estilística pelas variações estéticas que ocorreram a partir dessas obras aparentemente distantes. Esta evolução – em que o estilo *y* alude, recupera, reaproveita e/ou metamorfoseia características do estilo *x* – torna-se também importante no âmbito de um gizamento histórico dessa evolução e conseqüente registo e análise.

O ilustrador João Fazenda disse em entrevista ao *Público* que “o desenho é uma forma de participar no mundo”, não tendo “uma definição fechada para ‘ilustração’ porque está sempre a ‘repensá-la’, mas não duvida de que ‘é uma imagem que está em permanente diálogo com qualquer coisa’” (Pimenta, 2018, aspas originais), o que poderá implicar transformações ou atualizações no estilo pelo contacto com outras e/ou novas situações. Schapiro (1994) afirma que “[a]s in criticism, so in historical research, the problem of distinguishing or relating two styles discloses unsuspected, subtle characteristics and suggests new concepts of form” (p. 56). Hoje, na contemporaneidade do século XXI, pensar as proximidades estilísticas entre ilustradores é pensar na conjugação do passado aprendido e do novo que a experimentação e a evolução tecnológica propiciam. Juntar o trio coetâneo Christoph Niemann, Jean Jullien e Serge Bloch, por recorrerem muitas vezes simplesmente ao traço e ao humor, seria um dos exemplos, mas a forma como trabalham o traço e o aplicam em *conversa* com outros elementos gráficos ou visuais, se assim se preferir, e a forma como exploram o humor permitem diferenciar quem é quem sem que os seus nomes estejam a legendar.

O chamado *estilo de época* ajuda a história a periodizar as fases da arte, um recurso classificatório para explicar e agrupar aspectos similares e artefactos semelhantes, aplicando-se o estilo clássico, pós-clássico, românico, gótico, renascentista, maneirista, barroco, rococó, neoclássico, romântico, realista, arte novista (*art nouveau*),

impressionista, pós-impressionista, expressionista, fauvista, cubista, futurista, dadaísta, surrealista, ou, de uma forma mais generalizada, os estilos moderno e contemporâneo. Acontece, por conseguinte, que os estilos herdam a mesma titulação das manifestações artísticas e culturais ocorridas em determinado período, contextos normativos, dos quais “[t]hey denote either the (desirable) dependence on a classical norm or the (condemned) deviations from it” (Gombrich, 1968, p. 131, parênteses curvos originais). Por exemplo, arquitetura barroca, música barroca, pintura barroca, escultura barroca, poesia barroca; ou pensamento contemporâneo, pintura contemporânea, música contemporânea, ilustração contemporânea, arquitetura contemporânea, artes visuais contemporâneas, entre outras.

No entanto, David Summers (2003, p. 145) não considera essa prática a melhor, pois, no seu entender, “suggests that style itself is some overarching entity in which all artifacts participate” (Summers, 2003, p. 145). Há alguns motivos muito simples que justificam este argumento: por um lado, o *fazedor* poderá fazer mais do que um tipo de arte; por outro, “people are always doing more than the idea of a unified collective ‘style’ lets us see them to be doing, at the same time that there are many continuities among their activities” (Summers, 2003, p. 145), o que remete para aquilo que é chamado de *estilo pessoal*.

A diversidade estilística na contemporaneidade é notada na ilustração e faz-se disso prova em *History of Illustration*, quando Whitney Sherman (2019) afirma que, já a partir dos anos 60, nos Estados Unidos da América, “[p]ostmodernist artists began reviving and repurposing visual styles of the past and borrowing from subcultures, and illustrators were doing much of the same” (p. 460). Alguns dos exemplos incluem os movimentos *Lowbrow* (termo surgido em 1979 no livro *The Lowbrow Art of Robert Williams*, do artista estado-unidense Robert Williams) e Surrealismo *Pop*, associados à forma de cultura popular local, o que, de acordo com Whitney Sherman (2019), “influenced commissioned illustration art, eventually redefining what was acceptable in illustration in the 2000s and after” (p. 460). O movimento *Do-It-Yourself* (DIY) é pela sua natureza, expressa claramente no seu nome, potenciador de um sem número de estilos especialmente idiossincráticos, específicos de cada *self*.

Sherman (2019) é muito clara ao declarar que o final dos anos 90 foi prolífico em novas abordagens estéticas, nomeando a arte naïve e a Ilustração Brut, esta última como derivação da chamada Arte Bruta – nomenclatura que vingou para distinguir obras de belas-artes que não se enquadravam nos cânones e “aesthetic and social boundaries of polite culture” (p. 460). Do ponto de vista estético e estilístico, as ilustrações associadas a este movimento

[...] reflected reverse standards of beauty, were visually and culturally influenced by visionary artists, and were sympathetic to the emerging DIY or “maker” movement with its

interest in self-expression, authenticity, and related self-publishing efforts of the 1980s and '90s such as alternative comics and 'zines. (Sherman, 2019, p. 460, aspas originais)

Os propósitos estéticos menos convencionais do grupo de artistas Beautiful Losers, quando integrados no circuito comercial *mainstream*, produziram efeitos no universo da ilustração. De acordo com Sherman (2019), as suas “aesthetic and social attitudes helped change the public’s perception of artists as social/political agents, and illustrators’ sense of creating meaning” (p. 461). O anglo-canadiano Christian Northeast e a italo-britânica Sara Fanelli [Fig. 132] são outros casos de que se serve Sherman (2019) para abordar a diversidade estilística, na medida em que o primeiro atua por meio da apropriação e desconstrução de formas efémeras do século XIX e meados do século XX para a construção de colagens e a segunda recorre a formas efémeras, texturas e *lettering* vintage com carga narrativa. Mais: “Fanelli simultaneously reveals and obscures the origins of the elements she uses in compositions that celebrate the beauty of found materials”, descreve Sherman (2019, p. 461).



Fig. 132 – Sara Fanelli, *AGI Paris poster* (s/d). © Sara Fanelli.

É frequentemente referida a origem latina de “estilo” como proveniente de *stilus*, portanto, um instrumento particular de escrita utilizado pelos romanos, uma “varinha”, “ponta”, “ponteiro” (AA.VV, 2011, p. 1033), de onde deriva a palavra estilete, o qual, mais tarde, se pode reconhecer como a caneta com que um escritor escreve e, num plano mais subjetivo ou poético, era sinónimo de personalidade, isto é, “las características personales de las marcas hechas por un individuo com un *stilus* o pluma. En cierto modo, volvemos al sentido original cuando, al referirnos al estilo de un pintor, hablamos de su *caligrafía*”, especifica Read (1976, itálico original). O aspecto caligráfico será importante na abordagem ao trabalho de Ana Aragão no capítulo 5, devido precisamente ao facto de o seu trabalho ter sido entendido como tendo um estilo caligráfico. O termo “estilo” foi “lentamente” entrando no discurso, com especial lugar entre as artes visuais, embora Gombrich (1968, p. 131) alerte para a sua proliferação a partir dos finais do século XVI, firmando-se como “a term of art history in the eighteenth century, largely through J. J. Winckelmann’s *History of Ancient Art* (1764)” (p. 131, itálico original). As manifestações artísticas foram-se estabelecendo e sendo desafiadas entre o ideal de perfeição e a ousadia do desvio (Riffaterre, 1960) e da reinvenção. Com o panorama que se vinha construindo e uma preocupação mais proeminente com a questão do estilo, o século XIX confronta os críticos e historiadores com a questão mais óbvia, segundo Gombrich (1968), o qual recorre às palavras de George Boas (1950): “What is the style of our age?” (p. 131, itálico original), suscitando um conseqüente debate entre críticos e historiadores – criadores dos conceitos de estilo – e os próprios artistas. O

ilustrador Christoph Niemann fez uma nota nas suas *stories* no dia 16 de janeiro de 2022, na plataforma Instagram, precisamente sobre o seu estilo, afirmando o seguinte: “When I work on conceptual drawings, I carefully pick the style (medium, line quality, color range) solely on how it supports the concept.” No entanto, fazia uma ressalva para a criação de paisagens:

When I draw landscapes, it’s a different matter. The whole point of travelling is to shake up your mind and embrace the ambiguous, and I enjoy this most when it comes to making art. The process of doing travel drawings requires as much focus (and as many failed attempts) as e.g. editorial work, but it’s much less controlled and editable. A new environment takes a few days to slowly twist my eyes, and sadly they uncurl quickly after I leave. Even though I usually bring the same tools, I end up drawing differently depending on where I am. It’s impossible to carry the vibe of a far away place back to the studio after I return. And it’s oddly comforting to know that looking at books or movies or my own camera feed can never replace what physically being somewhere does with your mind.

Gombrich (1968) sugere que, a dado momento, “almost any style can be convincingly described as transitional” (p. 135), no sentido em que a fase final de um estilo se transforme na fase inicial de um outro. Gombrich (1968) estabelece um paralelo com a evolução da pintura, exemplificando com a fase final da pintura de retrato (no maneirismo) como sendo a fase inicial da pintura de paisagem. Não exatamente da mesma forma como o historiador da arte austro-húngaro expôs, há uma contaminação de influências artísticas, provenientes da Arte Psiquiátrica, da OP Art e da Pop Art na ilustração. A ilustração ganha com estes três movimentos artísticos uma visibilidade vibrante, “[it] was the start of a fresh, forward-thinking new era, and illustrated images helped in defining the look of the decade [the 60’s]” (Zeegen, 2020, p. 8).

Nos anos 60, os Beatles recorreram a ilustrações que se tornaram um marco na história da cultura popular, com a capa de Klaus Voormann para o álbum *Revolver* (1965) e a animação criada a partir dos desenhos de Heinz Edelmann para o videoclipe da música *Yellow Submarine* e para o livro *The Beatles Illustrated Lyrics* (1969), de Alan Aldridge. Os anos 70 trazem consigo uma estética visual e um gosto menos consensuais, com doses de fantasia e ficção científica, a fotomontagem surrealista e o *punk*. Das ilustrações de Roger Dean e Peter Jones ao grupo britânico de *design* gráfico e artístico Hipgnosis que ilustrou o oitavo álbum dos Pink Floyd, *Dark Side of the Moon*, das ilustrações de Tadanori Yokoo para a capa do álbum *Agharta*, de Miles Davis, às de Ian Beck para *Goodbye Yellow Brick Road*, de Elton John. Nos anos 90, a ilustração renasce e rejuvenesce com as habilidades e as promessas do digital (Zeegen, 2020, p. 9). Heinrich Wölfflin havia já despertado o debate para a corrente de absorção de influências que acontece ao longo do tempo. Gombrich (1968) explica que “[b]y placing an *œuvre* into a continuous chain of developments, we become alerted to what its creator had learned from

predecessors, what he transformed, and how he was used, in his turn, by later generations” (p. 135).

Se uma visão holística de estilo seduziu pensadores e teorias ao longo da história, aquela não é imune a críticas nem impede que qualquer tipo de expressão individual (seja na sua forma verbal, tonal, escrita, de vestir ou de desenhar) seja uma expressão de personalidade própria. Há características metodológicas passíveis de se manter por longo período de tempo e outras de serem alteradas. Quanto à pluralização e singularização do estilo, há a ver determinadas convenções que persistem – e que, pela sua persistência, não significam aprisionamento –, as quais os artistas e artesãos aprendem, absorvem e continuam a aplicar, e que, por isso, perpetuam tradições, por um lado, e permitem distinguir estilos, por outro. O caso poderá reproduzir-se nos movimentos que o artesão exerce para esculpir uma máscara ou como um pintor prepara os seus materiais, como a tela, as tintas, a paleta, ou, no campo da música, as regras de harmonização na composição.

O estilo abre e fecha possibilidades; caso contrário, não seguir determinados procedimentos que o caracterizem é não incorporar esse mesmo estilo e não o transmitir, mas é também pertinente a forma como se desvia dos códigos dentro do jogo que cada estilo permite jogar. Além disso, é possível aprender um estilo, e sair dele com os conhecimentos que adquiriu. Para Summers (2003, p. 145),

The word “style” itself is from the Latin *stilus*, a writing implement, as we might refer to the “pen” of a writer as a characteristic way of writing. The origin of the term thus points to *personal* style, and when art historians speak of the “Roman Baroque style of the seventeenth century” (or, more popularly, when we speak of the “style of the ’60s”), personal style is being expanded metaphorically, as if times and places themselves had marked those who lived in them, or the objects made in them, and did so in distinct ways that can be recognized and imitated. An author’s “style”, or characteristic way of writing, might refer to a general “touch”, but also to an individual preference for themes and ways of treating themes. (p. 145, *itálico*, *aspas* e *parênteses curvos originais*)

Summers encontra-se com Gombrich (1968, p. 129) neste ponto: os estilos começam a emergir quando determinada(s) característica(s) são vivenciadas de uma forma, por vezes, muito própria, muito pessoal, expressando estados psicológicos ou emoções. Manuel Lapa, absorvendo a expressão colaborativa e aprofundando uma experimentação técnica, definiu-se num estilo ilustrativo pessoal, de que se destaca o exemplo dos “admiráveis guaches para as ilustrações dos *Autos de Gil Vicente* publicados pela Artis nos anos 1950” [Fig. 133] e inscreveram a autorialidade de Lapa, pela serigrafia introdutória a quatro ou cinco cores, numerada e assinada, ilustrações em bicromia de página inteira, traçadas a



Fig. 133 – Manuel Lapa, *Auto da Barca do Inferno* para a Aris (1954). © Fotografia de Ana Albuquerque do livro *Manuel Lapa*, de Jorge Silva.

guache, traços cinéticos mantendo-se a par das “correntes estéticas do seu tempo” (Silva, 2019a, p. 11, p. 14 e p. 78).

Encontra-se-lhe humor no estilo e “assume a relação com a iconografia gravada na madeira que ornamentava as edições iniciais da obra de Gil Vicente. O drapejamento vincado das vestes das personagens, tributário de séculos de pintura a óleo, são marca recorrente de Lapa nas suas constantes citações à história das artes plásticas” (p. 78). Além do “‘humorous style’”, Gombrich (1968) indica ainda as expressões “passionate style” e a intrasensorialidade, isto é, em relatos sinestésicos, apontando para os adjetivos “sparkling”, “drab” ou “smooth”, que possam marcar o estilo de escrita ou de toque – acrescente-se de pintar e de desenhar. Especificidades de desempenho e/ou produção que contaminam outros que se identificam com essas particularidades, diz o autor (1968): “[...] in a ‘theatrical’ style of behavior, a ‘jazzy’ style of ornament, a ‘hieratic’ style of painting” (p. 129), por exemplo.

No campo da arte, particularmente na pintura, a discussão acontece no âmbito da integração do “*autographic style as inseparable from presentation taken altogether*. In formalist terms, the autographic character of works of art constitutes much of their ‘expressive’ character, recording and conveying the artist’s ‘vision’”, o que, de acordo com Summers (2003, p. 145, *itálico e aspas originais*), permitiria elucidar sobre as particularidades distintivas entre a obra de Jan van Eyck e a de Rogier van der Weyden, por exemplo, no conjunto dos pintores flamengos, ou entre Ticiano e Sebastiano del Piombo, no *grupo* dos venezianos. Estas segmentações, divisões ou diferenciações provocam também aquilo que Summers apelidou de “artistic ‘personalities’”.

As in most terms describing distinctions—including the very words “distinction” and “distinguished”—the term “style” stripped of any qualifying adjective can also be used in a normative sense, as a laudatory term denoting a desirable consistency and conspicuousness that makes a performance or artifact stand out from a mass of ‘undistinguished’ events or objects [...]. (Gombrich, 1968, p. 129, *aspas originais*)

O estilo na história da arte ocidental é também um estilo individual, uma “manner and individual ‘expression’—that is, with a high degree of evidence of personal vision and style [...]” (Summers, 2003, p. 146). Aprofundar-se no estilo é sinónimo de valores identitários e de autenticidade a serem valorizados distintamente de um coletivo, dentro do contexto de diversidade histórica e cultural e em resposta a essa diversidade por parte do criativo. Instiga-se os alunos de ilustração a iniciarem um trabalho pela estimulação de uma memória – algo que é extremamente pessoal e só possível de ser orientado pelo próprio. Esta metodologia é explanada por Lawrence Zeegen (2020), que propõe o seguinte: “Try scanning in old documents or fabric within your image. Focus on one memory from your own life and develop ideas through to a finished piece” (p. 22). A capacidade de diferenciação específica entre os protagonistas e entre os artefactos decorre também da

capacidade de familiarização (constante e duradoura) com esses mesmos atores. Só assim se conseguirá descortinar a manifestação *autográfica* de cada criador, os sentidos que pretende transmitir e o processo de absorção, adaptação e transformação das possibilidades técnicas que cada meio lhe permitir, resultando, por fim, num estilo “autográfico”, ou seja, uma assinatura visual própria/pessoal.

Because the history of European art is so deeply shaped around the discrimination of individual, autographic styles, it might seem only appropriate to attempt to “isolate hands” in the art of other traditions. In many cases this is appropriate, but not to the point of excluding the possibility of more collective styles, in which individual “hands” are subordinated to prescribed technique and to the authority of prior artifacts, and in which this subordination is understood to have positive value. Styles might also be *calligraphic*, not simply in being associated with writing [...] but in being primarily concerned with using line, colour and arrangement to enhance or elaborate in ways appropriate to image, subject, use or users. Styles may also be collaborative. (Summers, 2003, p. 146, itálico e aspas originais)

Concorda-se com Summers (2003) que o estilo é também “the result of play, and art may work with and against the limitations of technology, technique and medium much as dancers work with and against human conditionality” (p. 147). Por exemplo, o corte e o encaixe ou a composição do aço, as texturas das superfícies, o tema escolhido e a construção das formas permitem identificar determinada obra como sendo uma “David Smith” (escultor estado-unidense). São as designadas características autográficas que perfazem o todo que é a escultura, em complementaridade com os materiais e processos empregados, de acordo com Summers (2003, pp. 147-148). A ilustradora Uma Joana é apreciadora de texturas e cria-as ela própria para as suas ilustrações, quer seja para efeitos manuais ou tradicionais ou num formato digital, considerando que este processo as torna “a) unique, b) free for me to use whenever I want, and c) a great excuse to get my hands dirty without having to think too much about the final result” (11/05/2020, Instagram da galeria Ó!Galeria). As suas texturas, as cores pastel, as aguarelas, as bolas de sabão, as montanhas, as plantas e as luas, as colagens (quando necessário) e as figuras femininas e nostálgicas dizem ou fazem ver que se trata de uma obra de Uma Joana, o mesmo acontece quando se depara com o tipo de traço e paleta de cores de André Carrilho ou das formas *exquis* e mistura de texturas de Catarina Sobral.

Os diferentes estilos refletem também diferentes entendimentos sobre a obra de arte nos diferentes períodos. Enquanto alguns estilos poderão espelhar uma obra entendida como um *todo finito*, uma *composição fechada*; outros poderão contribuir para a maleabilização e flexibilização das normas permitindo outro tipo de representação e consequentemente outro tipo de entendimento da obra. Os ilustradores têm a capacidade de *jogar* com os significados: limitar, alargar, alterar e transformar.

De uma forma geral, o estilo vive a oscilação entre a multiplicidade e a unidade que formam o *todo uno*, contendo igualmente a sua própria independência. No século XXI, a

parte condiciona o todo e o todo as suas partes, das quais se poderá dizer terem “vida própria”, como já indiciava Heinrich Wölfflin (1915, p. 120) no início do século XX relativamente aos séculos predecessores. Sobre a unidade e coesão no estilo, Meyer Schapiro (1994) reflete, no seguinte excerto, sobre uma certa vantagem da diluição do individual em prol do encorpamento do estilo numa direção coletiva para aqueles que se dedicam ao estudo da cultura ou da filosofia da história:

For the synthesizing historian of culture or the philosopher of history, the style is a manifestation of the culture as a whole, the visible sign of its unity. The style reflects or projects “inner form” of collective thinking and feeling. What is important here is not the style of an individual or of a single art, but forms and qualities shared by all the arts of a culture during a significant span of time. (p. 53, aspas originais)

Em 1915, Wölfflin conclui que “[c]omposition, light, and colour no longer merely serve to define form, but have their own life”, em que a “absolute clarity” é parcialmente preterida para se evidenciar o “effect” (p. 121), mas que a forma, a cor, o tema e o motivo – elementos da obra de arte – formam uma unidade “que es la expresión de determinado temperamento”, temperamento esse que é influenciado pelo ambiente em que se insere (Read, 1976, p. 65). Quer a “linear vision” quer a “painterly vision” estão associadas a ideias de beleza. Defendia Wölfflin (1915) que “[i]f an advanced type of art dissolves the line and replaces it by the restless mass, that happens not only in the interests of a new verisimilitude, but in the interests of a new beauty too” (p. 121). E acrescenta o seguinte, exemplificando com a obra de Albrecht Dürer:

Dürer’s impressive woodcut of the Virgin’s Death outstrips all previous work in that the parts form a system in which each in its place appears determined by the whole and yet looks perfectly independent. The picture is an excellent example of a tectonic composition—the whole reduced to clear geometric oppositions—but, besides that, this relationship of (relative) coordination of independent values should always be regarded as something new. We call it the principle of multiple unity. (p. 125)

Outro aspecto que parece ser inevitável agora, na perspectiva de Summers (2003), é a presença do passado: “The past may inevitably be at hand, but if it is alive[,] it is made alive in the present. The rejection of continuity thus implies a willfully violent hermeneutics in which the past is appropriated to the purposes of the present” (pp. 141). Para a revista *Diana*, Manuel Lapa criava ilustrações a partir de fotografias de arquivo, por exemplo, por meio da modelação de camadas de luz e sombra com recurso à impressão em bicromia, o que justificava o epíteto de “escultor gráfico”, de acordo com Silva (2019a, p. 102), conferindo realismo às cenas representadas.

É acentuado por Summers (2003) que um movimento artístico não deverá explicar a sua expressão por uma linearidade genealógica: “Art is not to be explained primarily in relation to previous art [...]. ‘Form’ was said to be a principle of continuity, expressive of the culture to which it belonged” (p. 142, aspas originais). As continuidades ocorrem e

também fazem parte do mecanismo de evolução da própria arte e das manifestações artísticas: “Form thus had a kind of built-in historical cogency, but at the same time it made it difficult (if not impossible) to explain anything but evolutionary change and relations to broader ‘spiritual’ factors” (p. 142, aspas originais).

“[A] most basic task of the history of art is the explanation of why works of art look the way they look”, observou Summers (2003, p. 143) com o intuito não de banalizar o discurso, mas de apontar para a importância subjacente do “critério” que demonstra a capacidade explicativa limitada quer de uma história da arte tendencialmente idealista quer de uma história da arte tendencialmente materialista. Quando contextualizada num quadro histórico mais amplo, a teoria de Hegel de que a estética é expressão de uma ideia enquadrada no campo da sensibilidade e de que a arte é manifestação da verdade liga-se profundamente à antiga tradição europeia de debate sobre a natureza da “forma” e do “significado”, com raízes em Platão e Aristóteles, e igualmente à teologia cristã. Na medida em que Platão posicionara a arte no campo das coisas menos reais ou ideais e, por isso, como imitação das formas e ideias “puras”, também Hegel perpetua uma certa desvalorização da arte enquanto representação, mas não no campo da criação.

Preziosi (2009) relembra que Hegel tentara “to reconcile two radically contrary claims: (a) that art objects had timeless value in themselves, and (b) that they were but transient and illusory phenomena”, constituindo o “dilemma” principal da tradição idealista (p. 116). Ou seja, retirar valor às formas estéticas (plásticas) para fazer sobressair a representação do divino/espiritual de uma época (*Zeitgeist*) ou de um povo. Do ponto de vista de Hegel, “[a]rt, in short, was a transitory phenomenon; a temporary waystation reflecting a person or people’s ability to be spiritually enlightened” (Preziosi, 2009, p. 116). Minichiello (2019) aborda a disciplina da Estética como motriz histórica do comércio da arte e do *design*. A estética desempenha um papel fundamental na prática da ilustração na medida em que, dentro dos sistemas de valores culturais existentes, contribui para a “reflection and sensory contemplation of an illustrative image” (p. 262). Quando alguém está a contemplar uma ilustração e afirma que é “‘beautiful,’ we are making esthetic judgments drawn from a value system that has helped inform our culture and our society. Through this contemplation of esthetics, we have formed a cultural and social definition of art” (p. 262).

À semelhança do que Noël Carroll comprovara com a tentativa de definir arte, definir estilo será aceitar a sua diversidade, as diferentes contextualizações que lhe servem de base, as suas particularidades e insuficiências, originalidades e incompletudes, que não só atingem a forma e a matéria, mas também o *espírito* da obra. O estilo, além das questões de forma e de conteúdo, constitui um dos conceitos centrais que afetam a prática disciplinar artística desde o século XIX até ao presente. A abordagem do historiador da arte

da Renascença David Summers será a mais consensual quanto à inflexão da tradição formalista na história da arte ocidental moderna, à semelhança do defendido por Wölfflin. Este último afirma, em *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe* ([1932], tradução: *Principles of Art History*) que, do seu ponto de vista, a história da arte é a história do estilo.

Várias são as tentativas de identificar, definir e generalizar o conceito de estilo, da mesma forma que se discute “the possibility or impossibility of fashioning a ‘globalized’ discourse on art” (Preziosi, 2009, p. 118, aspas originais). O historiador da arte Henri Focillon, em cujo livro *The Life of Forms* abordara a história da arte formalista, interessou-se pelas “technical possibilities of the instruments of artistic practice for defining and determining the development of styles” (Preziosi, 2009, p. 118), que em ilustração, como já se explicou, vai desde o papel à cerâmica, da madeira ao digital, juntamente com o *design* gráfico e *design* de interação, realidade aumentada, animação, entre todos os materiais e suportes ditos mais convencionais e digitais à disposição.

No campo da ilustração de moda, por exemplo, e estendendo a mesma ideia a outras áreas dentro da ilustração, é assumida uma desvinculação da representação realista da indumentária, no final do século XX e início do século XXI, para dar lugar a um maior enfoque na interpretação que é feita dessa mesma indumentária e consequentemente do público-alvo que poderá ser o seu consumidor. O ilustrador desenvolveu, assim, diversos estilos artísticos distintivos e singulares com o auxílio de diversos recursos, desde as tradicionais canetas, tintas, aguarelas e acrílico às técnicas (meios) como a colagem, o *stencil*, a serigrafia e os meios digitais (*digital media*). Uns utilizando mais os primeiros, outros mais os segundos, e outros misturando por intermédio da técnica mista. Pamela Parmal (2019) nomeou alguns ilustradores que se destacaram nos finais do século XX: o inglês David Downton, cujo trabalho em aguarelas se inspira no de ilustradores predecessores como Eric e René Gruau; o sueco Matts Gustafson, também adepto da aguarela; e o americano Bill Donovan, com maior utilização de guache e várias técnicas de lavagem, com o objetivo de criar ilustrações de estética impressionista.

O holandês Piet Paris, por sua vez, recorre ao *stencil* para criar áreas planas de cor utilizando um rolo que, conta Parmal (2019), rememora a técnica e as impressões de *pochoir* habituais nos inícios do século XX; já o suíço François Berthoud, afamado pelos seus “eloquent, monochromatic linocuts”, adotou práticas de técnica mista pela aplicação de esmalte por meio de gotejamento e formatos digitais (pp. 281-282). Em Portugal, António Soares, Nuno da Costa e Jéssica João são alguns dos nomes portugueses conhecidos na ilustração de moda. A eficácia da fotografia pelo seu realismo enfrenta a sensibilidade, a personalidade, as atitudes e a sugestão de outras histórias, isto é, “[i]llustration tells us an alternative story of fashion” declarou o ilustrador David Downton à revista *Vogue*, em 2010 (Alexander, 2010).

Por esta altura, Downton acreditava que “[t]hese things are always cyclical” e que a “[f]ashion illustration never went anywhere; it just sat in a different place. What people mean when they say they don’t see many illustrations is that they don’t see them in glossy magazines. I really do think it’s on its way back though”, acrescentando que “illustration deserves a place alongside photography” (Downton in Alexander, 2010). António Soares [Fig. 134] “tinha a linguagem mais artística da pintura, por isso a linguagem da moda foi um mundo completamente novo” para si (Soares in Gonçalves, 2018), refere em entrevista ao jornal *Observador*, o qual já ilustrou um *lookbook* inteiro para a Karl Lagerfeld, a Dolce & Gabbana, a Chanel e a Fendi, e fez colaborações com publicações como a *Vogue China*, *Marie Claire*, *The Guardian*, *The New Yorker* e *People* (cf. Gonçalves, 2018).



Fig. 134 – António Soares para a marca Gucci. © António Soares.

O ilustrador Nuno da Costa conta que o seu ofício “começa sempre com uma peça de roupa e na forma como a traduzo e a ponho noutra contexto. Não é reproduzir o que já existe, é transformar. Para isso, já temos a fotografia” (Costa in Gonçalves, 2018). Costa desenvolveu projetos para a *Vogue*, a *Wonderland* e a *Harper’s Bazaar*, a Chanel e a Christian Dior, entre outras, e algumas das suas ilustrações estiveram em exibição na Saatchi Gallery na exposição de alta joalharia “Gems of Time”. As criações de Nuno da Costa têm como referência e influência as *passerelles*, o trabalho de mestres da fotografia de moda (como Richard Avedon e Steven Meisel), “mas quem procura o traço de Nuno da Costa, procura o que ele tem de especial, as silhuetas esbatidas pela diluição das aguarelas, os olhares fortes e as maquilhagens exuberantes” (Gonçalves, 2018). Sublinhado pelas palavras de David Downton (in Alexander, 2010), “[d]rawing is about an individual response whereas photos are based on a team’s response.”

Por seu turno, a Gucci mantém uma relação muito estreita com o artista espanhol Ignasi Monreal [Figs. 135, 136, 137 e 138]. No vídeo da campanha primavera/verão de 2018, a Gucci Hallucination, Monreal alerta para o facto de que “[s]ometimes, a painting is as much about what it does not show you than what it does”. O estilo de Monreal denuncia a influência surrealista, expressa pela “extravagância (e, por vezes, [pel]a esquizofrenia de referências)”, analisa Gonçalves (2018, parênteses curvos originais), que conclui que “[f]oi a única forma de fazer magia e por magia entenda-se unir o universo Gucci a obras-primas como ‘Ophelia’, de John Everett Millais, e ‘O Jardim das Delícias Terrenas’, de Bosch” (aspas originais). O vídeo daquela campanha em específico, possível de ser visualizado no YouTube⁶², mostra bem como diferentes estilos de diversos autores

⁶² Vídeo da Campanha da Gucci Primavera/verão 2018: Gucci Hallucination. Consultado em 14/12/2021 e disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=UU6EwAhGuMg&t=30s>

foram transformados, elevados ao expoente da irrealidade, só possível com a abertura a que o estilo se possa prestar.



Figs. 135, 136, 137 e 138 – Screenshots do vídeo da campanha primavera/verão de 2018, a Gucci Hallucination, pelo artista e ilustrador Ignasi Monreal. © GUCCI – YouTube.

Cada filósofo e historiador apresenta a sua definição e prática de estilo. Alguns propõem várias, tal como Nietzsche o fez, extraíndo-se deste que estilo não se restringe à utilização de linguagem (Burnham, 2013, p. 108); é uma prática de carácter expressivo e transformador, além do seu guião parametrizado de comunicabilidade e relações metafísicas. Numa fase posterior de Nietzsche, “style refers to the ‘how’ of a mode of life, insofar as it has a transformative aspect with respect to life. Writing style is just one, albeit important, aspect” (Burnham, 2013, p. 108, aspas originais). Estilo implica solidez, extensão, figura, movimento, paragem, cores, sons, gostos, imprevisibilidade e fluidez a fim de poder produzir várias sensações no ser humano. Assim, “the world-for-us would be the world *styled* by us, the world disclosed in the human style; in dressing up the bare substance of the world, we, as human beings, style the world according to our own style or styles” (Corby, 2013, pp. 168-169, *italico original*).

Ernst H. Gombrich (1968) defende que o estilo surgiu e existe perante um “background of alternative choices” (p. 130). Escolhas essas que Berel Lang (1987) diz fazerem parte da conceção de estilo, pois “only where there are two styles is there one”, ou seja, só na multiplicidade é possível estruturar-se um estilo, e acrescenta que “this is a condition both for the detection of style and for its existence” (p. 178). Nuno Saraiva descreve o quotidiano da cidade de Lisboa e as suas personagens públicas e anónimas desenhando-as: dos bairristas ao universo náutico passado dos marinheiros, dos fadistas às *scooters* e *tuk tuk* que trilham a cidade de



Fig. 139 – Mariana Margarida Malhão, *No Jardim das Pastilhas* (2021). © Instagram de Mariana Margarida Malhão.

estrangeiros alheios ao aumento dos preços das rendas, sempre ou quase sempre apascentando um gosto pelo burlesco adaptado a um olhar crítico e satírico da atualidade.

Já em Mariana Margarida Malhão [Fig. 139] descobre-se uma influência da Arte Folclórica (Folk Art), da russa à portuguesa. A questão da(s) escolha(s) reverbera por outros autores que se apoiam nesse aspecto como condição fundamental para a existência de estilo. Leonard B. Meyer (1987) defende que a definição de estilo “*results from a series of choices made within some set of constraints*” (p. 21, itálico original), o que faz com que o estilo não seja uma prática preestabelecida – embora ela exista como prática com regras –, mas abranja uma multiplicidade de fatores à disposição do criativo.

Como tal, “we can conclude that style is changeable, plural, and never necessary” (Corby, 2013, p. 170). Corby (2013), analisando as várias concepções de estilo, sugere que o “[h]uman being, one might even say, is made manifest, in all aspects, as style, and moreover, that *styling* is the horizon beyond which post-Kantian philosophy has deemed itself incapable of thinking” (pp. 170-171). E avança com as seguintes questões: “Would it be too flippant to conclude that Buffon was right? Style is the man?” (p. 171). O adágio “o estilo é o homem” é da autoria de Georges-Louis Leclerc (mais conhecido por conde de Buffon), que figura no livro *Discours sur le style*, embora, alega Read, aplicado fora de contexto com frequência. O singular “o” é passível, e mais adequado inclusivamente, de transitar para o plural “os”. Portanto, o estilo é o indivíduo que executa, os indivíduos e os seus *apetrechos* intelectuais, sociais, técnicos e artísticos que os influenciaram e os indivíduos que interpretam. Por outro lado, Goethe apresenta o estilo como “parte de los fundamentos más profundos de la cognición o de la esencia íntima de las cosas” (Read, 1976, p. 63).

Pela *fisionomia* da obra transcorrem os pensamentos do criador, suscetíveis de mudança, entre as naturezas formal e subjetiva; do racional ao irracional; da impessoalidade à pessoalidade ou íntimo; do habitual ao atípico; das manifestações involuntárias, afetadas e influenciadas às experiências e desenvolvimento do próprio indivíduo; dos desvios ao padrão; do mais real ao mais absurdo. Para uns com maior *ergonomia* do que para outros. Certamente que o estilo fará parte do ser humano como também o moldará, como também contará algo sobre a sua história, a sua forma de ser e estar no mundo inclusivamente por meio da ilustração, e toda a substância que tal conterá, a sua forma de interpretar e compreender.

Não propriamente numa perspetiva filosófica, mas mais artística, o estilo próprio de cada ilustrador, que o diferencia dos demais, será também uma forma de expressão do seu *Dasein*, como Heidegger definia o ser humano. Isto é, um estado unitário com que o filósofo caracteriza o ser humano, o seu *estar-no-mundo* (*In-der-Welt-sein*). Por isso, “Heidegger characterizes the style of Dasein’s ‘being-in,’” (Corby, 2013, p. 174). Assim sendo, perante as várias possibilidades que se apresentam, o ser humano estiliza. E assim se distingue e identifica ilustradores como Charles Dana Gibson, James Montgomery

Flagg, Neysa McMein, Norman Rockwell, J. Howard Miller, Eric Carle, David Macaulay, Quentin Blake, David McKee, Tony Ross, Lisbeth Zwerger, Klaus Ensikat, Květa Pacovská, Roberto Innocenti, Alfonso Ruano, Chris Raschka, Maurice Sendak, Saul Steinberg, Leo Lionni, Sara Fanelli, Beatrice Alemagna, Arnal Ballester, Suzy Lee, Edward Tuckwell, Liv Bargman, Violeta Lópiz, Ingrid Godon, Jesús Cisneros, Claudia Palmarucci, Juanjo Oller, Serge Bloch, André Letria, André da Loba, Catarina Sobral, André Carrilho, Yuxing Li, David Álvarez, Cinta Arribas, Carolina Celas, João Fazenda, Bernardo Carvalho, entre muitos outros de igual relevância e distinção que vão marcando presença nos catálogos da Ilustrarte e da Ilustração Portuguesa, mas também de exposições, galerias e pelas mais variadas criações que captam a atenção das comunidades de ilustração e do público em geral. As limitações do estilo são as limitações do ser humano, a sua finitude, o seu desfazamento com o tempo: “We might imagine the point of a stylus pressed onto paper – *point de style*. As style emerges, the point of style, the site of that originary touch, is lost and rendered irrecoverable. Style, like human being, is never punctual, never *in time*” (Corby, 2013, p. 180, *italico original*). Além do ritmo, do tom ou da entoação, o silêncio também é elemento do estilo, como apuraria Gilles Deleuze (Milesi, 2013, p. 218), com base no conto de Herman Melville intitulado *Bartleby, the Scrivener* (1853). É importante que se reforce a ideia de que as pausas existem e são essenciais na ilustração, num filme de animação e num álbum ilustrado, também como instrumento integrante de determinado estilo. Elas são realizadas quer por quem cria quer por quem contempla e usufrui.

After all, what we came to understand by style, regardless of its definitional vagaries and of our parochial constituencies, is already a deviation from a more originary meaning, a metonymic slippage from the *stylus* or metal tip used to engrave or *impress* in a wax tablet to the manner of reworking what had been thus incised or *expressed*, as well as a spelling deviancy – *stile* becoming *style* – due to the erroneous association with Greek *stulos*: column, whereas its reconstructed Indo-European root would be **-sti*: to prick, hence sting, stimulus. (Milesi, 2013, p. 219, *italico e negrito originais*)

Para o conde de Buffon, como para Edmond Arnould, o estilo pauta-se por características-base ou características-tipo (essenciais e gerais, correspondentes ao estilo clássico), coincidentes com a clareza, a pureza, a precisão, a propriedade, a naturalidade e a harmonia, conta Milesi (2013, p. 221), considerando que estas são “the results of individual qualities”, para vir a concordar com o que Arnould (1851) defende: “Le style est donc le résultat, l’expression et la marque de l’individualité” (p. 6). Buffon e Arnould “resort(s) to the same ‘neo-classical’ typology and metaphors of elements of styles (coloring, *dessin*, tone; the analogy with the metal to be stamped with one’s personal effigy [...])” (Milesi, 2013, p. 221, *aspas e parênteses curvos originais*). Cada tipologia de estilo apresentada por cada autor tem as suas características fundamentais próprias, mais ou menos distintas ou mais ou menos coincidentes umas com as outras. As várias linhas de

reflexão sobre o estilo indicam igualmente uma crise de identidade do mesmo, mais concretamente no século XIX, e sobre a qual Milesi (2013) faz algumas considerações:

Style will thus slowly turn into a minimalist condition, the stripping bare of an author's numerous idiosyncratic variations and flaunted trappings across texts or even within a single text, to a *régime* whose rhythmic invariance could hopefully be recognized *as such*. [...] style would be something one *naturally* has the moment one forgets to try and acquire it by recognizably artful means, hence "Le meilleur style est celui qui se fait oublier" ("The best style is one that makes itself forgotten"), an aphorism by Stendhal. (p. 223, itálico, aspas e parênteses curvos originais)

O estilo tem vários berços, vários nascimentos, como referia Callus (2013, p. 324). No seu livro *O Grau Zero da Escrita* (2020), Barthes escreve que "o estilo é sempre metáfora" (p. 15), assumindo adicionalmente que, na ótica de Milesi (2013), "if *metaphora* is always already, in our Western heritage, another name for transport and trans(-)lation, then Derrida's style is transport and carries us away (*nous transporte*), leads us astray or *seduces* us" (p. 241, itálico e parênteses curvos originais). Mas aí impunha-se a questão: "And if style is metaphor and being what withdraws itself from it [...], how can style *be* something and how can one answer the aporetic question: 'What is style?'" (p. 241, itálico original). A análise das várias teorias sobre o estilo, e a sua existência e aplicação, introduz um sentido de finitude e infinitude à reflexão: se o estilo habita, morre e vive, ou se existe de alguma forma uma perpetuação. Na análise de Callus (2013) há ainda a reter que "[...] existing thereby *in style*, so that one is always styling, style-ish, re-styling, re-styled" (p. 328, itálico original). A linguagem da ilustração – ou as suas possibilidades de linguagens – permite um leque de escolhas várias, das quais resultam o estilo que mais ou menos conscientemente cada ilustrador adota e se torna parte da sua personalidade criativa. O caos que é o estilo e o problema que é defini-lo mantém-se, no século XXI, um caos e um problema.

Schapiro (1994) elucida que, da prática contemporânea e do conhecimento adquirido pela acumulação das sucessivas produções, movimentos e períodos artísticos que compõem a história do coletivo e de cada indivíduo, chega ao mesmo ponto de vista teórico: "[...] that what counts in all art are the elementary aesthetic components, the qualities and relationships of the fabricated lines, spots, colors, and surfaces" (p. 57). O que os une, na perspetiva de Schapiro (1994), é que "they are intrinsically expressive, and they tend to constitute a coherent whole. The same tendencies to coherent (well-ordered) and expressive structure are found in the arts of all cultures" (p. 57). A ilustração transmite uma clara correlação entre a morfologia e a expressão.

"A style is like a language", afirma Schapiro (1994, p. 57). Partilham um programa normativo, expressividade, intensidade e vulnerabilidade a variações. Partilham também a crítica e julgamentos de valor absoluto, mas também a capacidade de subverter padrões predeterminados ou convencionais. As exceções que confirmam as normas ou as normas

que confirmam as exceções. Partilham também a ausência de consensualidade – nomeadamente entre estudiosos da arte.

Art is now one of the strongest evidences of the basic unity of mankind. This radical change in attitude depends partly on the development of modern styles, in which the raw material and distinctive units of operation – the plane of the canvas, the trunk of wood, tool marks, brush strokes, connecting forms, schemas, particles and areas of pure color – are as pronounced as the elements of representation. Even before nonrepresentative styles were created, artists had become more deeply conscious of the aesthetic-constructive components of the work apart from denoted meanings. (Schapiro, 1994, p. 58)

O surrealismo, que valorizava especialmente o que é irracional e instintivo na imaginação, despertou um novo interesse pelos produtos da imaginação primitiva. O traço de uma atitude experimental livre em relação à forma. Ao contrário do que Schapiro (1994) afirma, nos anos 80, sobre a evolução contemporânea – “One result of the modern development has been a tendency to slight the content of past art; the most realistic representations are contemplated as pure constructions of lines and colors” (p. 59) –, em 2021, a contemporaneidade mostra uma ilustração muito interessada pelas artes do passado, pela forma e a capacidade expressiva de obras antigas, pela tradição, pelas várias tradições artesanais de norte a sul de Portugal, com residências artísticas nos mais variados locais, desde Trás-os-Montes, Beira Interior ao Alentejo. Além das formas, juntam-se os significados, os símbolos e os tipos iconográficos de outras artes – das belas-artistas às oficinais e ao artesanato – contribuindo para uma maior aprendizagem não só sobre o conteúdo da arte, mas sobre a própria prática da ilustração e dos modos de aplicação, criação e as analogias com outros estilos. A evolução da ilustração liga-se a uma conjuntura macro – de mercado –, mas também micro que se centraliza nas atitudes e nos interesses pessoais dos sujeitos que a mesma envolve nela. Diante destas duas dimensões, poder-se-á discutir o estilo em ilustração observando também as conclusões de Meyer Schapiro (1994):

[...] a style, whether of an individual or a group, is a pervasive, rigorous unity. Investigation of style is often a search for hidden correspondences explained by an organizing principle that determines both the character of the parts and the patterning of the whole. This approach is supported by the experience of the student in identifying a style from a small random fragment. (p. 59)

Da hermenêutica sobre ilustração ou, concretamente, sobre o “renascimento da ilustração”, empreendida por Lawrence Zeegen (2020), o académico, *designer* e ilustrador destaca dois momentos cruciais:

In the UK, *The Face* magazine, then recognized internationally as “the style bible”, employed an illustrator as art director and the look and feel of the magazine changed almost overnight. [...]. In the United States, Levi’s were quick to capture the new mood and commissioned illustrators to create ad campaigns and illustrate their urban clothing ranges, breaking the mould and allowing illustration to depict fashion in a way that had been the proviso of the photographer. (p. 14, *italico e aspas originais*)

O cariz dos temas finca o seu lugar de importância na concretude da obra de arte. Os conceitos estruturais, o naturalismo e a geometria estão ao serviço de e não são os regentes de. O mesmo se poderá dizer das arquiteturas de papel, das ilustrações em que a arquitetura preenche de alguma forma parte da temática. Onde a representação tem também muito de imaginação. Ainda assim, Zeegen (2020) deixa a questão: “But what had really changed within illustration?” (p. 14).

4.3. O híbrido e o dialógico

Arte e *design*, ciência e tecnologia, uns entrelaçados nos outros confirmam que as “boundaries between representing reality and constructing reality became blurred. And when real things were produced from designs such as these, the processes of abstraction could come full circle and yield ‘naturalistic’ images again” (Kress & van Leeuwen, 2006, p. 168, aspas originais). A ilustração – uma manifestação artística pactuada com o *estar entre*, as cada vez mais propaladas e talvez estabelecidas designações *in-betweenness* e *in-betweenner* do século XXI, para quem não se consegue definir apenas numa única profissão (onde a ilustração vive) ou para definir aqueles que são titulados das mais diferentes maneiras: entre artista no geral, artista plástico, *designer*, ilustrador, cartunista, entre outros, – mostra ser um organismo constantemente ativo, mutável e de comunicação dialógica.

Como avaliar, então, neste contexto, a relação entre ilustração e estilo – algo tido primariamente como particular e individual – como resultado de um relacionamento que se estabelece entre o ilustrador e todos os instrumentos e referências humanas e materiais com os quais contacta? A capacidade de uma ilustração produzir vários e diferentes textos verbais tem repercussões no(s) significado(s) e opera transformações na imagem. Assiste-se a uma transição do registo e representação da natureza para uma linguagem visual pública mais poderosa com um forte e alargado impacto, mas também “more rigorously controlled and codified”; simultaneamente, essa mesma linguagem adquire “a more private and less controlled, but also powerful, status” e menos policiado institucionalmente (Kress & van Leeuwen, 2006, p. 27). O estilo pode ser descrito, *grosso modo*, por um conjunto de características mais ou menos estáveis no sentido em que elas se replicam em vários trabalhos de um artista, época ou local, mas também simultânea e extremamente flexível pela capacidade de absorver e produzir mudanças pelos fatores já debatidos anteriormente. Conclui-se que estilo, personalidade do sujeito, tempo e espaço estão interrelacionados e são inseparáveis. James S. Ackerman (1962) afirma que “[w]e use the concept of style, then, as a way of characterizing relationships among works of art that were made at the same time and/or place, or by the same person or group” (p. 227).

Já o desconhecimento do quem, do onde e do quando da conceção das obras, são estas que, sugerindo um estilo comum ou aproximado, poderão indicar uma mesma pessoa ou pessoas, local ou período, o que torna o estilo, de acordo com Ackerman (1962) “an indispensable historical tool” (p. 227).

Percebeu-se que, tal como em qualquer outra manifestação artística, o estilo tem um espaço importante na ilustração, por contemplar precisamente a relação e a singularidade. Se, por um lado, o pensamento de Mikhail Bakhtin (1981a [1934-35]) se atém ao estado relacional, que alicerça a alteridade, a inclusão do outro e a multiplicidade de vozes, por outro lado, os artistas – no sentido mais lato e inclusivo possível – mostram-se também na subjetividade, na exclusividade e na trilogia pessoal, individual e particular. Hoje, os estudantes de ilustração são estimulados a “explore visual note-taking, drawing from life and from imagination, as well as exploring aspects of painting, printmaking and photography and all other forms of image-making” (Zeegen, 2020, p. 18), a frequentar *workshops* de madeira, metal e barro/cerâmica (habitualmente mais atreitos a interessados das áreas da escultura, arquitetura e *design* de móveis). Pretende-se promover a abertura de espírito “to making pictures in all formats as a way of learning and introducing them to ‘visual thinking’” (p. 18, aspas originais). Conceito muito trabalhado por Rudolf Arnheim, nos anos 60, dedicando-lhe um livro intitulado precisamente *Visual Thinking* (1969), onde também dedica espaço de reflexão à perceção visual. Portanto, ambas as visões são contributos para a singularidade da obra, a autoria e a assinatura.

Daí a pertinência do diálogo, e do dialógico que Bakhtin introduzira, que já fora abordado ao longo da presente tese, para assim evidenciar a ilustração como meio produtor de múltiplos significados, mas também como um espaço sem fronteiras, em que a ilustração e as suas referências se *interdefinem*, se interpenetram, podendo fundir-se. E aqui o ilustrador extravasa as ideias apresentadas por Bakhtin e o estilo torna-se mais do que categoria: o estilo, em ilustração, é simultaneamente autenticidade e idiossincrasia. Zeegen (2020) alerta para o facto de a escolha do meio ser “[l]ess obvious, but as crucial” (p. 25) e concretiza: “When formulating a visual signature, or an individual stylistic approach, being in command of the right materials can be just as important as getting the concept right” (p. 25). Kustaa Saksi, ilustrador no campo da indústria musical, diz continuar a preferir o cartão do formato vinil, por exemplo (p. 74).

A ilustração insere-se em *intra* e *interdiscursos*, isto é, entre as variações de estilo que se encontram dentro do seu campo e com outras áreas como a animação, o *design* (multimédia, de produtos, entre outras variantes), o cinema, a literatura, a arquitetura, a tipografia, a pintura, e os respetivos estilos e variações de estilo. No século XX, Manuel Lapa é exemplo de dessintonia com o estilo da sua época, “divergindo bastante do decorativismo em que se atolou boa parte da segunda geração modernista”, fazendo-se

sobressair por uma evidente “aproximação às técnicas de gravura em madeira ou linóleo”, na qual “o desenho das vestes volta a usar convenções clássicas da pintura a óleo”, historia Silva (2019a, p. 132). O autor apelidou Lapa de “[e]xímio artífice e calígrafo”, o qual

[se] recreava com variados *pastiches* de cenas históricas, atingindo uma veracidade documental que ultrapassava facilmente o desígnio propagandista, como nos costumes e armas das personagens do Cortejo do Mundo Português, de 1940. O estudo rigoroso de arquiteturas e costumes tinha um apuro gráfico que Lapa sempre impôs nos seus trabalhos, não cedendo ao naturalismo dos ilustradores da geração anterior. A profunda relação de Lapa com as iconografias antigas permitia não só a cópia impecável, mas também ousadias de depuração gráfica, visíveis, por exemplo, na já citada *História de Portugal* onde a impressão a duas cores sintetiza iluminuras e tapeçarias medievais. (p. 154, itálico original).

O dialogismo, em consequência da heteroglossia, reflete a superabundância de significados, pois “[e]verything means, is understood, as a part of a greater whole – there is a constant interaction between meanings, all of which have the potential of conditioning others” (Holquist, 1981, p. 426), imperativo que, para Bakhtin, afasta o monólogo. “The clearest and most characteristic form of an internally dialogized mutual illumination of languages is *stylization*. Every authentic stylization, as we have already said, is an artistic representation of another’s linguistic style, an artistic image of another’s language” sustenta Bakhtin (1981a [1934-35], p. 362, itálico original). Aqui o autor defende a presença de um *estilizador* – o indivíduo que representa – e aquilo que é estilizado – o que é representado. Pede-se, por isso, emprestado ao pensador russo as bases teóricas sobre dialógico e híbrido que aplicara no estudo da linguagem, para delas extrair o que de comum partilham com o campo das artes não-literárias, especificamente a ilustração.

As circunstâncias atuais são já muito distintas das do início do século XXI: de imigrantes digitais passam a abundar os nativos digitais, um dos fatores catalisadores de mudança. Destacam-se o domínio da tecnologia, o espírito de empoderamento e um certo desprendimento de parâmetros temporais fechados, isto é, o sentimento de liberdade em *viajar* no tempo – ir ao passado e voltar ao presente. Existe admiração por outros criadores de outros tempos e pares coevos, mas os ilustradores não se sentem pressionados a segui-los ou a integrar uma corrente ou ordem, “allowed the renegades of ‘new’ illustration the freedom to experiment” (Zeegen, 2020, p. 16, aspas originais). A mudança na ilustração foi também impulsionada pela possibilidade de misturar. A mistura de técnicas analógicas e digitais abriu um campo de experimentação infinito aos novos ilustradores, tornando-os nómadas e ecléticos na utilização de meios, métodos e técnicas para responder a temáticas igualmente ecléticas.

Depois do entusiasmo pela novidade do digital, a realidade atual despertou para um regresso ao tradicional, além de que “[t]he themes explored by this new wave were not new – many of them are already well-investigated and documented within editorial and

fine art photography – but for illustration it was a much-needed shot in the arm” (Zeegen, 2020, p. 16). A metodologia de ensino de Zeegan incentiva também a interação dos estudantes com outras práticas e disciplinas a propósito da intermedialidade, da interação, do *estar entre* e do diálogo, como a arquitetura, a moda e o *design* gráfico. É adepto da promoção de reflexão e debate sobre teorias da comunicação, assuntos de ordem política, social, de género, cultural, económica, ambiental, entre outros, pois trabalharão sobre estes assuntos em algum momento e de alguma forma. Na perspetiva do académico, “[i]llustrators are cultural commentators and therefore keeping abreast of what’s happening in the world is critical” (p. 18).

Veja-se que um estilo está sob influência da contemporaneidade do estilizador e do seu público (Bakhtin, 1981a [1934-35], p. 362), cuja condição o converte em estilização. Read (1976) explica que estilização é a perda do estilo pessoal: “Llamamos así al estilo que ha perdido el toque personal, se ha generalizado y tornado adaptable a muchos modos de creación” (p. 64), adquirindo consequentemente novos significados, importância e expressão, mas também impessoalidade. Como exemplo é sugerido o período da Arte Nova e os produtos estilizados que dele frutificaram. Nos trabalhos de ilustração, procura-se cada vez mais que não exista essa perda, carregando um peso e um papel comunicativo poderosos, as chaves para destrancar e decifrar mensagens. Neste sentido, a adequação dos materiais à essência da mensagem é importante. “[...] why work in the flat, bold, primary-coloured comic style reminiscent of Roy Lichtenstein’s Pop Art for an illustration about the global stock markets?”, aventa Zeegen (2020, p. 31).

O também ilustrador atribui ao desenho o núcleo duro de uma ilustração, um “vital role” (p. 31). As ilustrações de Nuno Saraiva [Fig. 140] no suplemento *Inimigo Público*

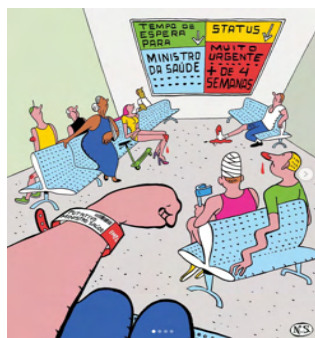


Fig. 140 – Nuno Saraiva, ilustração para o suplemento *Inimigo Público*, série II, do jornal *Expresso* (02/09/2022). © Instagram de Nuno Saraiva.

comunicam perfeitamente com o conteúdo satírico das pseudonotícias do suplemento satírico, causando impacto no leitor pela abordagem alternativa que apresenta sobre situações reais, reinterpretando-as; o mesmo não se aplicaria com o conteúdo informativo do jornal *Expresso* ao qual pertence o referido suplemento. A partir desta base, a criação de imagens complexas com cruzamento de *ene* materiais, técnicas e procedimentos, em múltiplas e multifacetadas camadas, exponencia-se, com a tarefa de que estes sejam capazes de dialogar entre si. Do lápis à caneta (*stilus*) e pincel analógicos, do *tablet* à caneta (*stilus*) digital, da edição fotográfica às

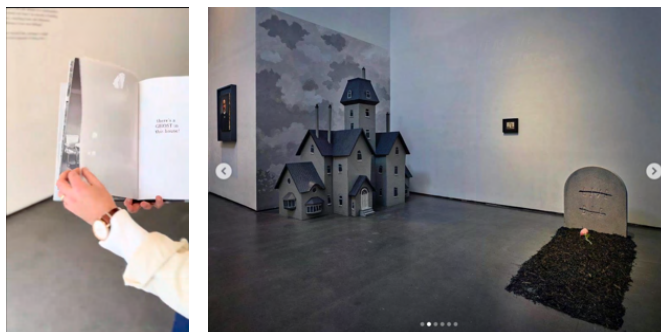
aplicações vetoriais e montagens digitalizadas de imagens, o resultado é obter a sua própria linguagem visual e a sua assinatura.

Considerando que o “estilo também depende do tipo de relação existente entre o locutor e os outros parceiros da comunicação verbal, ou seja, o ouvinte, o leitor, o interlocutor próximo e o imaginado (o real e o presumido), o discurso do outro, etc.” (Brait, 2005, p. 89, parênteses curvos originais), qual o contributo do hibridismo para a ilustração? Bakhtin (1981a [1934-35]) lançara as sementes da seguinte forma:

What is a hybridization? It is a mixture of two social languages within the limits of a single utterance, an encounter, within the arena of an utterance, between two different linguistic consciousnesses, separated from one another by an epoch, by social differentiation or by some other factor. (p. 358)

Historicamente, à semelhança das línguas, as manifestações artísticas evoluem por meio de contacto, conhecimento e experiência com outras técnicas, meios e ideias muitas vezes utilizados noutras manifestações artísticas, outros “sistemas”, como nomearia Bakhtin, no seu caso, em relação aos estudos da língua. Este processo propicia a ocorrência de hibridismo. O híbrido artístico implica sempre duas ou mais “*individualized language consciousnesses*” (itálico original), duas expressões específicas e “two individual language-intentions as well”, duas vozes: “[...] the individual, representing authorial consciousness and will, on the one hand, and the individualized linguistic consciousness and will of the character represented, on the other” (Bakhtin, 1981a [1934-35], p. 359). Esta hibridez implica que essa influência e outros sistemas artísticos coexistam simultaneamente, formando, conseqüentemente, uma nova obra. Não se pretendendo prosseguir a análise à luz da teoria de Bakhtin, nem estando aqui em causa o estudo da linguagem verbal, o hibridismo que, neste caso, se regista poderá provir de diferentes linguagens – visual, verbal, performativa, sonora, etc. –, e não exclusivamente de dentro da mesma manifestação artística.

Regressando a *There’s a Ghost in this House*, Oliver Jeffers foi mais além do que criar um álbum ilustrado [Fig. 131]. Jeffers criou uma exposição intitulada *A Fraid of Ghosts* baseada naquele álbum. Sobre a sua segunda exposição a solo de mais de 120 obras, que esteve patente na Bryce Wolkowitz Gallery, em Nova Iorque, entre 22 de outubro e 18 de dezembro de 2021, composta por instalações, Jeffers explica que “paint[s] and sculpt[s] lonely ghosts into otherwise empty rooms, presenting a playful experience that immerses us into the apparent monotony of the (non) lives of the spirits who patiently inhabit the world around us” (Jeffers,



Figs. 141 e 142 – Oliver Jeffers, imagens de Jeffers na primeira sala da sua exposição *A Fraid of Ghosts* (2021). © Instagram de Oliver Jeffers.



Figs. 143, 144, 145 e 146 – Oliver Jeffers, imagens da segunda sala da sua exposição *A Frail of Ghosts* (2021). A imagem em baixo, à esquerda, é um *screenshot* de um momento do vídeo feito pelo autor a apresentar a sua exposição aos seus seguidores na plataforma Instagram. © Instagram de Oliver Jeffers.

14/10/2021, Instagram, parênteses curvos originais). Procurou explorar a ideia de os fantasmas habitarem espaços vazios e a dualidade de sentimentos das pessoas sobre as ditas figuras: o fascínio e o terror provocados pelo medo do desconhecido.

Os três momentos da exposição conjugam diferentes materiais e técnicas. Primeiramente, uma mansão à semelhança da do álbum construída em cartão com 213 cm de altura, por ele pintada, onde também se pode ver pintada a parede nas

traseiras da casa, recriando a atmosfera do livro. Se se olhar pela janela superior, encontrar-se-á um pequeno fantasma “cut out of velum paper and gently illuminated” (Jeffers, 29/10/2021, Instagram) e um túmulo no chão, feito de caruma (ou algo semelhante) e respetiva lápide, na qual se lê as palavras ~~LIVE DIE~~ rasuradas a inaugurar a exposição [Figs. 141 e 142]. Numa segunda sala, depara-se com uma sala de estar/jantar, a qual poderia ser a reconstituição de uma das divisões da mansão onde decorre a narrativa do álbum [Figs. 143, 144, 145 e 146]. Está decorada com inúmeros trabalhos em técnica mista emoldurados nas paredes, onde o fantasma está sempre representado. A ocupar uma das paredes está uma fotografia de grandes dimensões semelhante a uma das imagens do livro, aparentemente o corredor de entrada com uma escadaria e seus elementos decorativos vitorianos, mas onde não se avista viva alma, até ao momento em que o visitante acende uma luz azul, e de repente surge um fantasma sentado numa cadeira.

Nos trabalhos expostos mistura materiais e técnicas como velum, colagem, material translúcido (que permite efeitos de transparência e opacidade de acordo com o posicionamento ou a perspetiva espacial em que se encontra o visitante, e, certas vezes, perceber algo mais da camada original que é a fotografia) e tinta sobre imagens que encontrara, sobretudo efémera, catálogos e livros de arquitetura. Além disso, uma mesa comprida, cadeiras, candelabros e um fantasma (um boneco em tamanho real) sentado à mesa. Toda a decoração dá continuidade ao estilo vitoriano do álbum ilustrado. Encontram-se diferentes fantasmas nos seus quadros, onde se vivencia uma constante expectativa de que algo aconteça. Jeffers apoderou-se de fotografias dos mais variados acontecimentos: de divisões de casas, de espaços vazios, de pessoas em ambiente religioso

ou político, mulheres com vestidos de noiva, animais em espaço exterior ou retratos, por exemplo. O ilustrador coloca, por vezes, os fantasmas em suposto ambiente de conversa e convívio, e, sendo fantasmas, especula sobre como aquela conversa poderia continuar até à eternidade. Num espelho de grandes dimensões e numa outra parede com uma outra grande fotografia pintou mais fantasmas.

Há uma terceira sala [Figs. 147, 148, 149 e 150]. Nesta é possível interagir com os trabalhos, fazendo rodar manualmente pequenos dispositivos no fundo das molduras, os quais espoletam a entrada de fantasmas no cenário que é apresentado, onde antes apenas se



Figs. 147, 148, 149 e 150 – Oliver Jeffers, imagens da terceira sala da sua exposição *A Fraud of Ghosts* (2021). *Screenshots* do vídeo feito pelo autor a apresentar a sua exposição aos seus seguidores na plataforma Instagram. © Instagram de Oliver Jeffers.

encontrava um ambiente interior ou exterior sem presença humana ou não-humana. A ideia e a possibilidade de movimento foram idealizadas para o livro, daí naquele ter utilizado materiais com os quais, ao virar as páginas, essa sensação pudesse ser criada e experimentada. Num quadro, vê-se um fantasma a atravessar a rua; noutros, outros fantasmas a passar por corredores ou soleiras de portas vazios ou a descer escadas. Jeffers pretendia também transmitir a sensação, tal como no livro, de se sentir observado. Num dos retratos, ao rodar dois dispositivos, controla-se a direção do olhar da figura feminina retratada. Há ainda uma escultura de um fantasma a beber chá (em jeito irónico). Por fim, o retrato que se encontra no corredor de ligação entre as várias salas segue o visitante com o olhar sem ser preciso mexer em nada. Foi instalada uma câmara na moldura do quadro que deteta movimento e faz reconhecimento facial com ligação ao motor que movimenta os olhos; assim, para onde o visitante se deslocar, os olhos da figura segui-lo-ão. A este respeito, Jeffers comenta que

So, in the way that certain old paintings seem to look straight at you wherever you are (a side effect created by the three dimensional world being represented on a two dimensional surface specifically when the portraits subject is fixed on its maker – whether at the painter or into the lens – resulting in the representation always seeming to “look” directly at you), this gaze really will follow you across a room. (6/12/2021, Instagram, aspas e parênteses curvos originais)

O ilustrador natural da Irlanda do Norte quis também responder interna e externamente a questões como “How much of our lives do we spend waiting for something to happen?” (Jeffers, 28/11/2021, Instagram) e “Are We All Here?” (Jeffers, 01/12/2021, Instagram) numa perspetiva existencial, filosófica. Jeffers conduziu uma visita guiada

filmada, com a duração de 10 minutos, dirigindo-se ao público que o segue pelas redes sociais digitais, com o intuito de ser publicada na sua página de Instagram (3 de dezembro de 2021).

Respondendo à questão acima exposta: a colagem, a mistura e a sobreposição de camadas de formatos, formas e materiais analógicos e digitais propiciam a ampliação e amplificação de variações e variantes das inúmeras técnicas conhecidas. Sobre o recurso à colagem – que se popularizou entre os ilustradores contemporâneos –, esta não é novidade, “is not a new art form; it originally came to prominence with the birth of photography, but has been given a new lease on life by digital technology” (Zeegen, 2020, p. 34), além da sua aplicação, por parte dos cubistas, no campo das artes plásticas. A colagem é feita quer em formato de papel sobre papel, com a aplicação de cola ou outro material para unir elementos, distinguindo-se os relevos, como que criando texturas, quer pela já referida união de materiais analógicos digitalizados e imagens criadas e manipuladas digitalmente, propiciando permutas infindas. Conta Zeegen (2020) que “[u]sing cut and torn coloured paper in the style of Henri Matisse, or creating ‘Box Art’ in the manner of Joseph Cornell[,] has attracted some illustrators away from traditional techniques, whilst others strive to use objects and items previously unused as art materials” (p. 34, aspas originais). O também ilustrador particulariza:

Illustrations created from coloured push pins set into a squared grid, or from cut and painted sheets of tin, or entirely collaged from tiny slivers of banknotes have all appeared in publications. The range of experimentation and sophistication employed across these untried and untested applications sets illustrators apart from others in the design profession; if a material has artistic potential, there is an illustrator ready to master it. (p. 34)

A fotografia tem servido, como manifestação de expressividade, os ilustradores há muitos anos, quer em situação de proximidade, em *site-specific*, ou à distância. A intenção é produzir e gravar memórias. Serve o objetivo de registrar o máximo de pormenores e informação possível existente no local e convertê-la numa referência – a referência fotográfica – que auxiliará o processo como complemento a fim de concluir o trabalho. A arte final pode não denunciar qualquer vestígio dessa existência fotográfica. Observa-se que “[a] recent development for illustrators has been in the popularity of the use of vector applications to ‘trace’ photographs, rather than relying on pure drawing skills”, com a utilização do Adobe Photoshop e do Adobe Illustrator (Zeegen, 2020, p. 36, aspas originais).

Com frequência se empregam materiais riscadores, nomeadamente de desenho, para desenhar sobre a fotografia original – a camada original – que será convertida numa nova. Além disso, o recorte e a colagem – com cola, fita adesiva e tesoura –, a fotomontagem, a reprodução e a impressão ou elementos matéricos efêmeros (papéis, jornais e revistas,

papel de embrulho, bilhetes, cartas, caixas ou outras embalagens velhas) e o barro estão entre as várias hipóteses para explorar a ilustração. Verifica-se que o hibridismo não é particular da prosa, da poesia ou do ritmo poético, como resume Holquist (1981), mas certamente gere múltiplas vozes não propriamente para as arregimentar numa única voz, mas numa “voz”/num estilo cuja composição transmite todos esses discursos artísticos e significados.

Style can be defined as the fundamental and creative [triple] relationship of discourse to its object, to the speaker himself and to another's discourse; style strives organically to assimilate material into language and language into material. (Bakhtin, 1981a [1934-35], p. 378, parênteses retos originais)

Enquanto Bakhtin se centra no processo verbal, na palavra, na língua, no discurso ou na cultura a eles associados, o princípio que o rege para sustentar o termo dialogismo pode servir para outras formas de expressão: a relativização, a não coroação de uma forma de expressão sobre outras e o conhecimento de que existem diversas definições para as mesmas propostas ou assuntos. Holquist (1981) destaca uma ideia aliciante: “Dialogue may be external (between two different people) or internal (between an earlier and a later self)” (p. 427, parênteses curvos originais), o que permite pensar na evolução de estilos ao longo da vida criativa dos ilustradores. Mais uma vez se recorre a Jorge Silva (2019a) para afirmar que, “ao longo do século [xx], os artistas visuais assumiam facilmente o design dos projetos editoriais [em] que colaboravam como ilustradores” (p. 194) de forma generalizada e global, como já documentado, havendo contaminação de áreas e consequentemente de estilos.

Manuel Lapa, novamente, “nunca foi um designer modernista, no mesmo sentido em que os artistas gráficos dos anos vinte o foram. O seu tempo histórico afastou-o da agitação dos alfabetos lineares modernos que tiveram a sua apoteose na primeira metade da década de 30” (Silva, 2019a, p. 194). Era um “[c]ultor de alfabetos serifados, aplicava-os sistematicamente em capas e portentosas páginas de abertura para livros e colecionáveis ilustrados e nas muitas encomendas celebratórias de efemérides históricas de cariz religioso ou bélico” (p. 194). Dá-se o exemplo do livro *1147. 8.º Centenário da Tomada de Lisboa aos Mouros* [Figs. 151 e 152] como prova da exuberância dos “grafismos que citam frequentemente o legado histórico da tipografia ocidental, das fontes tipográficas aos generosos brancos de layout ou pela utilização recorrente



Figs. 151 e 152 – Manuel Lapa, *1147. 8.º Centenário da Tomada de Lisboa aos Mouros* (1947). Câmara Municipal de Lisboa. © Fotografias de Ana Albuquerque do livro *Manuel Lapa*, de Jorge Silva.

do preto e do vermelho” (p. 194, *itálico original*).

Na perspectiva de Bakhtin (1981a [1934-35]), “[h]eteroglossia, once incorporated into the novel (whatever the forms for its incorporation), is *another’s speech in another’s language*, serving to express authorial intentions but in a refracted way. Such speech constitutes a special type of *double-voiced discourse*” (p. 324, *itálico e parênteses curvos originais*). Há diferentes elementos dentro da composição da obra a expressarem-se em simultâneo, cada um com os seus próprios propósitos. Faz sentido, pois, afirmar que

a singularidade estará necessariamente em diálogo com o coletivo em que textos, verbais, visuais ou verbo-visuais, deixam ver, em seu conjunto, os demais participantes da interação em que se inserem e que, por força da dialogicidade, incide sobre o passado e sobre o futuro. (Brait, 2005, p. 98)

Portanto, considera-se que existem condições – um contexto – de vários tipos de ordem – social, fisiológica, histórica, política, entre outras – “that will insure that a word uttered in that place and at that time will have a meaning different than it would have under any other conditions”, conclui Holquist (1981, p. 428) da análise das reflexões de Bakhtin. O também teórico das artes defende que são necessários dois ou mais interlocutores ou vozes, que acarretam dois ou mais significados/sentidos e duas ou mais expressões, tendencialmente distintos para a concretização do diálogo. Estes intervenientes interrelacionam-se dialogicamente, como que havendo uma partilha de propriedades e conhecimentos para que se *interconheçam*. Assim são os trabalhos híbridos artísticos. A estes está relacionado o híbrido estilístico, o qual pressupõe uma discussão entre linguagens e entre estilos de linguagem, as línguas cruzam-se, resultando em diálogo. Para Bakhtin (1981b [1940]), trata-se do chamado “dialogue between points of view” (p. 76); para os ilustradores, de um diálogo em todos os pontos de vista: visualmente narrativo, mais abstrato, mais realista, numa versão largamente expandida. A singularidade artística do discurso da ilustração, do diálogo na ilustração e da sua especificidade orgânica contribuem para que a ilustração se manifeste também de forma poética. Encontra-se na ilustração do século XXI portuguesa e internacional heterogeneidade e unidade no domínio do estilo, insubordinando-se uma à outra.

Com o desenho a manter-se, maioritariamente, como base, e por isso perpetuando o cunho artesanal, o *mixed media* ganha espaço e reforça a natureza eclética dos ilustradores e de outros fazedores de imagens. Tornou-se frequente observar trabalhos onde estão conjugados o analógico, o digital, a tradição, a fotografia, o cinema, o desenho e a pintura nas imagens criadas pelos



Fig. 153 – Edward Cheverton, *New Friends* (s/d). Personagens criadas para ilustrações e exposições resultantes da mistura de diferentes formas com elementos pintados e desenhados à mão. © Edward Cheverton

ilustradores contemporâneos. Esta mistura visual entre materiais 2D e 3D permite criar figuras escultóricas [Fig. 153]⁶³. A ilustração ecoa em diferentes áreas, não apenas na sua imediata associação ao *design* gráfico, que é arte comercial. A novidade, a exuberância e a abundância do digital (com os motores de busca, o *mobile*, os sítios de internet, os blogues, as *apps*, em computadores fixos e dispositivos móveis como portáteis, *tablets*, *smartphones*, e na transmissão de programas televisivos em anúncios, promoções ou infocomerciais) expandem a sua influência. A comunicação visual está “online”, “on-screen”, “downloadable and ever-present” e acarreta outra necessidade: o contacto da pele das mãos com o material, uma descoberta sensorial mais próxima e menos mediada digitalmente. Daí Zeegen (2020) concluir que

The digital age has opened so many new doors for illustration, yet interestingly whilst digital image-making has been fully embraced, there has also been a resurgence of interest in craft and traditional techniques and working methods. For a generation of digital natives, [...], their “new technology” is the more analogue worlds of letterpress and screen-printing and of photographic darkrooms and etching presses. As Generation Z, and ahead of them Millennials, search for authenticity in the everyday, [...] it is no accident of fate that a new generation of illustrators looks towards the handmade and real – more and more new illustrators seek to combine “real” and authentic skills with the digital. Will this trend continue unabated? [...] there has been a slowdown of new-to-the-market [...] and therefore the return to exploring and learning more traditional techniques has occurred without a sense of missing out on new developments. (p. 42, aspas originais)

Os ilustradores têm entrado pelo campo da animação com maior frequência, o que encoraja Zeegen (2020) a lançar as seguintes questões: “Will the static illustration remain the norm as screens replace print?” e “[...] making moving illustrated images will be de rigueur for the next generation?” (p. 42). A resposta só o futuro a poderá dar, embora o hibridismo e as motivações e objetivos de muitos ilustradores possam recolher e explorar materiais, meios e ideias de diferentes épocas.

Após o argumento que se vem desenhando e consolidando desde o segundo capítulo da presente tese, com reforço no primeiro ponto do presente capítulo – de que não se pode seccionar a história da ilustração da história da arte e do *design* –, acolhe-se a inevitabilidade de que a história da arte incorpora uma dinâmica transformativa sem término, perfeitamente aplicável e ajustada à dinâmica atual da ilustração. A arte e a ilustração partem de uma

representation based on vision of the object and its parts as proximate, tangible, discrete, and self-sufficient, to the representation of the whole perceptual field as a directly given, but more distant, continuum with merging parts, with an increasing role of the spatial voids, and with a more evident reference to the knowing subject as a constituting factor in perception. (Schapiro, 1994, p. 78)

Entre a arte e o *design*, áreas que alimentam a ilustração, muito de híbrido e relacional se tem concluído em todo o processo criativo de ilustrar e, consequentemente, marcante

⁶³ Ver *site* do ilustrador Edward Cheverton: <https://cargocollective.com/edwardcheverton/Moving>

nos vários estilos que, entretanto, surgem. De acordo com Zeegen (2020), “[i]llustration has the power to capture a personality, a point of view. It can encapsulate a mood or a moment, and can tell a story to give a product history, depth and meaning” (p. 51). Recupera-se também a visão de Kress e van Leeuwen (2006), mais dedicados à comunicação visual, com o seu contributo para o destaque da composição espacial (a qual é constituída pela seguinte trilogia de princípios: valor de informação, destaque e enquadramento), a composição temporal, os primeiros e segundos planos, o ritmo, o tamanho, a cor (os contrastes tonais) e a nitidez, que convergem para aspectos de harmonia, equilíbrio e ligação entre os elementos e a sua pertença no todo do trabalho, além do posicionamento no campo visual, da perspetiva, dos fatores culturais como o aparecimento da figura humana ou um símbolo cultural com impacto, entre outros, no âmbito da estética e dos termos formais. Estão em causa significados representacionais e interativos.

O objetivo não passa por seguir a divisão delineada por Kress & van Leeuwen (2006) entre a composição espacial – que os autores direcionam para a pintura, a paisagem urbana, as páginas de revistas e outras publicações, em que todos os elementos estão espacialmente copresentes, – e a composição temporal, primariamente associada a atividades como o discurso verbal, a música ou a dança, pelo facto de os elementos surgirem no decorrer do tempo. Pretende-se superá-las. Kress & van Leeuwen (2006) refletem sobre a multimodalidade do *texto* associada ao cinema e à televisão. Contudo, multimodalidade significa, para os autores, que existe uma interação semiótica entre o texto verbal e a imagem e que ambos têm papéis a desempenhar. São vários os meios e, portanto, os materiais significantes que podem funcionar de forma isolada ou cruzada com as mais variadas ferramentas de produção na criação de uma ilustração: do papel à pedra, ao plástico, ao barro, ao têxtil, à madeira, às paredes, aos ecrãs de cinema, aos ecrãs de computador, por exemplo, em combinação com a aplicação de tintas, ouro, luz, lápis, pincel, caneta, cinzel, estilete, entre tantos mais.

Assim, o trabalho resultante da ação multimodal é sujeito a uma análise integrada, olhando, provavelmente, nos dois sentidos: abordando os significados do todo como o somatório dos significados das partes e abordando as partes na sua interação umas com as outras e afetando-se mutuamente. Nesse sentido, Kress & van Leeuwen (2006) afirmam: “We seek to be able to look at the whole page as an *integrated* text [...] seek[ing] to break down the disciplinary boundaries between the study of language and the study of images” (p. 177, *italico original*). Ao mesmo tempo, aceita-se a ideia de que “[t]here is never just ‘heteroglossia’ (many meanings), nor ever ‘homoglossia’ (one authoritative meaning). Instead there is a role distribution among the different semiotics” (p. 28, *aspas originais*). O ilustrador editorial Geoff Grandfield comenta, em entrevista a Zeegen (2020), que “[t]he

randomness of subjects offers a lot of creative diversity in terms of iconography and manipulation. Over time I think this helps define personal territory and visual themes emerge” (p. 56).

Cada ilustrador, tal como um pintor, tem o seu toque pessoal, isto é, a pressão que exerce sobre a superfície que trabalha, o ritmo que emprega e a dimensão dos traços e das pinceladas. “There are styles in which large parts of a work are conceived and executed differently, without destroying the harmony of the whole” (Schapiro, 1994, p. 61). Muitos trabalhos apresentam texturas diferentes executadas pelo mesmo criativo, algumas variações do estilo “retain the liveliness of an older episodic, naturalistic style” (p. 62). Zeegen afirma, no seu livro *The Fundamentals of Illustration* (2020), que o ilustrador Jean Jullien [Fig. 154] tem uma “very distinctive aesthetic” (p. 71). Jullien admite ter um gosto especial por criar para, e no, ambiente urbano quotidiano e aí expressar a sua criatividade. O ilustrador afirma também ser mais ativista sobre o papel do ilustrador na sua abordagem à sociedade em trabalhos que não são comissariados e cingindo-se mais ao seu espaço, presença e voz/traço via *online* (p. 71). Foi sempre possível encontrar ao longo da história da arte (inclua-se a ilustração) um diálogo entre estilos, a combinação de diferentes estilos numa mesma obra. Ou seja, capacitando o estilo de ações de estruturação e unificação do exterior, de tudo aquilo que o mundo proporciona e disponibiliza. No entanto, um mesmo autor a trabalhar artes ou géneros diferentes de uma mesma arte mural ou pintura de cavalete, poesia dramática ou lírica, ilustração ou animação, pode criar no sentido de manter a identidade das partes.

Há ainda que atender ao facto de os artistas poderem alterar o seu estilo, embora seja possível encontrar-se pontos coincidentes em pormenores nos trabalhos de ambos os estilos: “[...] in qualities of the brushstroke, the span of intensity, or in subtle constancies of the spacing and tones – but these are not the elements through which either style would ordinarily be characterized” (Schapiro, 1994, p. 63). No caso do ilustrador André Letria, que teve uma formação artística em Belas-Artes, com especialidade em Pintura, é possível perceber algumas transformações ou reinvenções que aconteceram no seu próprio estilo, propiciadas por diversos fatores. Um ano antes de ingressar no ensino superior já

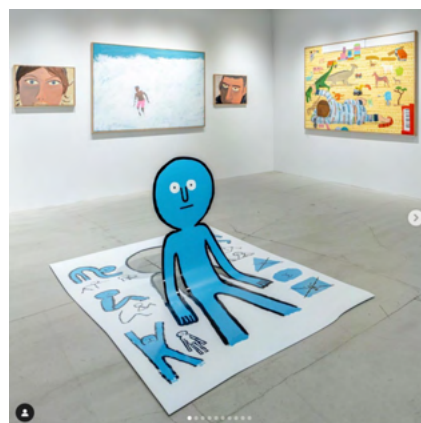


Fig. 154 – Jean Jullien, exposição no Parco Museum Tokyo (2021). © Instagram de Jean Jullien.

Acompanhada da pertinente legenda: “It presents a large series of paintings ranging from intimate portrait, landscapes, toys, objects, animals and anything i’ve found interesting painting/ drawing. But it’s also the first narrative show i’ve done. Telling the story of a drafted idea abandoned by its creator. When it awakes, the idea discover the paintings he’s been left for. Saddened and lonely, he takes it upon himself to draw his own partner. Thus are born the paper people.” (Jullien, 17/09/2021)

trabalhava no *Jornal de Letras, Artes e Ideias*, e, por isso, situava-se entre os campos das artes gráficas e das belas-artes.

Quando começou a criar as suas primeiras ilustrações, enveredou por um estilo de ilustração bastante diferente daquele que o ilustrador conhecia na altura, porque criava influenciado pelas suas referências de pintores que gostava, pelos catálogos de ilustração que chegavam dos EUA, pelas suas experiências, pela tentativa de criar linguagens e de pensar nelas. Já no *Mil Folhas*, suplemento cultural dedicado às artes e à literatura do jornal *Público*, punha em prática um estilo de ilustração que ligava alguns elementos que lhe interessavam na área da pintura, um estilo mais surreal, uma vez que sentia ser difícil separar fronteiras entre as áreas. Naquele local, sentia liberdade para explorar outras formas de trabalhar a relação das imagens com os textos, e as ilustrações refletiam um pensamento mais metafórico, com mais espaço para divertimento e interpretação.

As primeiras ilustrações eram pintadas, enraizadas naquela origem académica, porém, não havia acesso aos computadores. Letria confessa que demorou algum tempo a assumir a ilustração digital, não só por estar habituado aos meios analógicos, mas porque lhe dava “gozo” sujar as mãos, pois é um meio diferente, no qual a possibilidade do erro é maior, mas a abrangência de descobertas por intermédio desses erros também é maior. Aspecto que considera fulcral para quem trabalha em áreas criativas. Iniciou-se na aguarela, transitando posteriormente para os lápis de cor e de cera solúveis, finalizando com a descoberta do acrílico, que o seduziu. Fez alguns livros com recurso a colagem, acrílico, juntamente com outros materiais, mas o acrílico tornou-se muito natural para Letria: “[...] para já porque respondia bem à minha necessidade de trabalhar alguns temas específicos e algum género de ilustração como aqueles trabalhos que mostrei no início com aquele tom mais surreal e com aquele universo metafórico”, conta o ilustrador numa das sessões da oficina por ele ministrada em abril de 2021, intitulada *A Oficina de Ilustração do Mestre André*.



Fig. 155 – André Letria (ilustrações) e Ricardo Henriques (texto), *Mar* (2015).
© Fotografia de Ana Albuquerque.

Atualmente, o seu trabalho de ilustração não é tão manual – pintar à mão em papel –, “não tanto por não ter tempo, embora também seja essa uma das razões, mas porque trabalhar com os meios digitais responde bem àquilo que eu quero”, revela. Como tal, o ilustrador e editor diz haver livros pensados de início para esses formatos e essas técnicas, como é o caso da coleção à qual pertencem os livros *Mar* [Fig. 155] e *Teatro* com que exemplificou. Além disso, a ilustração na sua

modalidade digital permite-lhe pensar igualmente de forma mais gráfica como editor, mas

confessa sentir falta dos meios mais tradicionais, e acrescenta que, sempre que possível, tenta aplicá-los.

The modern experience of stylistic variability and of the unhomogeneous within an art style will perhaps lead to a more refined conception of style. It is evident, at any rate, that the conception of style as a visibly unified constant rests upon a particular norm of stability of style and shifts from the large to the small forms, as the whole becomes more complex. (Schapiro, 1994, pp. 63-65)

Perante o que antes seria uma diversidade de estilos de grupos de indivíduos, hoje, depara-se com uma cultura de diversos estilos que não segmenta géneros ou classes numa cultura ou sociedade, apostando numa diversidade que contempla as canónicas belas-artes, a arte comercial mais massificada e a produção artística cada vez mais experimental, observando-se uma maior interação de estilos e heterogeneidade. A disseminação de ecossistemas artísticos que se interpenetram não é imagem de uma cultura instável, mas livre – pela liberdade de escolha numa ampla interação de estilos sem precedentes.

A ilustração a caneta de tinta permanente (*pen-and-ink*), por exemplo, surgida no final do século XIX, teve como seu maior impulsionador o espanhol Mariano José María Bernardo Fortuny y Marsal, depois de rudimentarmente restrita a esboços de pinturas ou gravuras. As linhas da caneta de tinta eram longas e fortes, aplicadas tecnicamente de forma inalterada desde o Renascimento. Fortuny, que se interessara pela obra de Velásquez e Goya, “used shorter, broken lines to integrate figures into their environment in much the same way a painter softens edges – relying on the interplay of light and shadow to imply solidity, and to integrate forms into the environment” (Kane & Knox, 2019, p. 217). Para chegar a esta reformulação da técnica, Fortuny apoiou-se e foi influenciado pelas litografias do quotidiano do ilustrador francês Paul Gavarni. Fortuny criou ilustrações em xilogravuras e pinturas académicas,

but his lasting contribution was his innovative pen-and-ink illustration style, noted for its “sparkling blacks,” a quality achieved through the interplay of strong, fragmented lines with white space, which heavily influenced first generation pen-and-ink illustrators such as Daniel Vierge [...], Martín Rico (Spanish, 1833-1908), Antonio Salvador Casanova y Estorach (Spanish, 1847-1896), and Alphonse de Neuville (French, 1835-1885). (pp. 217-218, aspas e parênteses curvos originais)

Segundo contam Susan Ashbrook e Alison Syme (2019), nos finais do século XIX, “illustrations saturated the visual field inside and outside the home. Artists and professional illustrators designed images for popular, mass-printed books and periodicals as well as the luxurious editions of private presses” (p. 247), entre a massificação de cartazes – “the most ephemeral-seeming form of advertisement” – e o surgimento do fenómeno de colecionismo desses trabalhos (p. 247). Os ilustradores da época “revived older techniques like wood engraving and embraced newer ones, including the line block process and color lithography. Stylistic trends crossed national boundaries” (p. 247),

suscitando novidades, *revoluções* e, ao mesmo tempo, um certo pragmatismo convencional comercial entre os diversos *designers*, respondendo aos desejos dos consumidores.

O século XXI traz desafios quanto à estética devido ao forte impacto das tecnologias digitais e dos *media* sociais, abrindo largas possibilidades dentro deste campo criativo (Sherman, 2019, p. 463). A artista Camille Rose Garcia é exemplo da apropriação da cultura visual do passado, “who in her gallery art uses nostalgic iconography that appropriates cartoon references from Walt Disney (American, 1901-1966) and Max Fleischer (Polish, 1883-1972)” (p. 460, parênteses curvos originais).

Características da arte greco-romana e da arquitetura urbana barroca poderão ser encontradas em produções atuais, tornando o estilo eclético. O início do estudo do estilo aliciou os seus especialistas a debruçarem-se primeiramente sobre os aspectos técnicos e materiais e as funções práticas da arte. Schapiro (1994), analisando os estudos de Riegl, equaciona que um estilo surgido numa manifestação artística poderá ter sido criado ou desenvolvido em consequência da influência da técnica, do material e das funções dos objetos, que depois ganham uma dimensão generalizada a vários ou todos os objetos, técnicas e materiais. A escolha do material não tem de ser necessariamente prévia ao estilo, mas uma necessidade do presente, respondendo a uma intencionalidade expressiva, artística e/ou simbólica.

O estilo permite transmitir uma mensagem por intermédio da representação e simbolismo dos objetos e/ou ações, capaz de sugerir múltiplas e difusas conotações e, ao mesmo tempo, os valores do conteúdo artístico, não sendo sempre óbvia em todos os estilos a relação entre a expressão (dos temas) e os valores passados. Ter um



Fig. 157 – Javi Aznarez, póster oficial do filme *The French Dispatch* (2021). © Javi Aznarez.

pensamento analítico inteligente e capacidades técnicas apuradas para a execução de imagens com voz ou vozes – uma mensagem a comunicar –, além dos meios e das formas de transmitir a mensagem, confluem para obter o impacto pretendido para a ilustração. Mesmo que para tal implique mudar de material, processo e inclusivamente de ideias – assim se exprime o ilustrador Mike Perry [Fig. 156]. Importante é também compreender o comportamento dos materiais.

O estilo é um veículo importante dos significados das obras de arte e pode ser entendido como “a concrete embodiment or projection of emotional dispositions and habits of thought



Fig. 156 – Mike Perry, *Layers of Colour*. © Fotografia de Ana Albuquerque do livro de Laurence Zeegen, *The Fundamentals of Illustration* (2020).

common to the whole culture” (Schapiro, 1994, p. 84). Uma obra de arte pode transmitir reflexos de experiências que não correspondem ao estilo da época em que foi criada. E, neste âmbito, todo o trabalho de ilustração que foi desenvolvido pelo ilustrador Javi Aznarez, no âmbito do último filme de Wes Anderson, *The French Dispatch* (2021), é um exemplo claro de diferenças de estilos e opções estéticas [Fig. 157]. Acompanhando a estética da longa-metragem, destacam-se influências das décadas de 50/60. O desvio (que é) padrão tem caracterizado as incursões ilustrativas relacionadas com a obra cinematográfica deste cineasta. Da mesma forma que o artista pode não ser a influência imediata do estilo da época que vive, embora se tenha teorizado o conceito de “personalidade artística” em que o “grande artista” determina o estilo da época. Assim, o estilo coletivo estaria subordinado ao estilo de um artista original, além da herança deixada pela geração anterior. Não seria arriscado afirmar que determinados níveis de criatividade possam tornar certos trabalhos – diga-se mesmo obras de arte – de ilustração atemporais (ou intemporais) – e consequentes estilos – sem que sejam dominados pelos imperativos da(s) modas (?).

Esta teoria encontra contrariedades como o facto de haver “similar stylistic trends [which] often appear independently in different arts at the same time”; de haver artistas coetâneos como Leonardo da Vinci, Miguel Ângelo e Rafael, por exemplo, em cujas respetivas obras é trabalhada a mesma técnica, “show a parallel tendency of style, although each artist has a distinctive personal form; and that the new outlook expressed by a single man of genius is anticipated or prepared in preceding works and thought” (Schapiro, 1994, p. 93). No entanto, Schapiro (1994) alerta para a relevância das condicionantes a que o artista está sujeito durante o período da execução da sua obra no entendimento das opções estilísticas: “Decisive changes are most often associated with original works of outstanding quality; but the new direction of style and its acceptance are unintelligible without reference to the conditions of the moment and the common ground of the art” (p. 93).

Um estilo individual é uma expressão pessoal, embora não esteja isento da absorção mais ou menos voluntária da vida social, das ideias, dos costumes e de outras particularidades do seu meio social mais restrito e geral – condições económicas, políticas e ideológicas, ideais e valores –, que podem caracterizar, assim, a arte de uma determinada cultura. Essas condições afetam ainda mais um estilo coletivo ou uma visão do mundo que influencie um estilo. Entre um estilo individual e um estilo associado a um grupo de artistas ou que marque um país ou época acontece um processo de difusão e



Fig. 158 – Bina Tangerina, trabalhos vários. © Instagram de Bina Tangerina.

assimilação.

Sabina Louro, ou Bina Tangerina, como é mais conhecida, é prova disso ao afirmar, em entrevista ao *P3*, o seguinte: “Para mim, desenhar é meditar e quero passar essa tranquilidade ao público” (Ramos, 2021, s.p.). Os seus temas diletos centram-se na natureza, nos animais e nas plantas, mas a pandemia fê-la voltar-se para o desenho da figura humana [Fig. 158]. A também cofundadora da MAGO studio, ateliê de risografia e ilustração, sito em Lisboa, diz gostar de “explorar diferentes técnicas e misturar vários conceitos num só trabalho, nomeadamente no que diz respeito às cores. ‘Há momentos em que idealizo logo uma ilustração; outros começam como um exercício e elevo a técnica’” (Ramos, 2021, s.p., aspas originais). Os diários gráficos auxiliam-na no seu processo de trabalho. As especificidades estilísticas do trabalho de Sabina Louro associadas aos temas que trabalha e à forma como os trabalha poderão motivar, então, a aquisição de uma obra da ilustradora, à semelhança das obras de um qualquer outro ilustrador. Kress & van Leeuwen (2006) abordam o tema da seguinte forma:

What does it signify when I purchase a print of Monet’s *Poppies* to hang on my living-room wall? That I want to show my appreciation and admiration of Monet? That I have been to a gallery where the painting was exhibited? That I like the theme of the painting? That I am familiar with the intellectual histories of which Impressionism is a part? The print will allow me to signify all of these, but it will not allow me to signify my interest in the material production of the work, simply because it does not enable me to focus on that; it does not even make it available as a question. (p. 221, *italico original*)

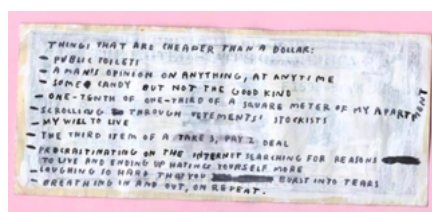
A propósito da história da arte, da verdade visual, do objetivo da arte e da impossibilidade de reproduzir a imagem que o olho vê, como Gombrich havia explorado, “[...] lo que llamamos *estilo* artístico, de un individuo o de un período, es sencillamente una interpretación (quizá una familia de interpretaciones) seleccionada de entre una cantidad interminable de posibilidades”, infere Read (1976, p. 76, *italico e parênteses curvos originais*). É importante a sensibilidade do artista individual, que este exprima a sua experiência visual única e que esta gere significado, além da relevância da forma. Estilo é a conjugação da pessoalidade e da impessoalidade, é a concentração de sentimentos pessoais e particulares, é a projeção desses sentimentos pessoais na obra criada. “[...] el vocablo *estilo* es un concepto muerto si olvidamos que indica (en la medida en que constituye un estilo) la apasionada intención del artista de representar un momento de visión única”, acredita Read (1976, p. 83, *italico e parênteses curvos originais*).

Um dos pontos que o diálogo suscita é o da descoberta, daquilo que já existia e não se vira por distração, descuido ou hábito, mas é também aquilo que não existe e que se materializou pela invenção, por meio daquilo que a imaginação viu num arranjo de formas, linhas e cores e que parece ser inédito. O trabalho de um ilustrador pode muito bem assumir aquilo que se tem especulado, definido, redefinido, reformulado, debatido

sobre aquilo que define a sua criação e o seu posicionamento em relação ao mundo. Se espelha um mundo objetivo, se se adentra numa imagem eidética do objeto escolhido ou se gera uma versão – a sua – do objeto, dirigido por orientações ou ditames ou normas que de forma inconsciente absorvera do meio em que se insere.

4.4. O belo, o sublime, o feio e o erro na ilustração⁶⁴

Os cânones, no sentido mais comum, referem-se a uma aceção das artes fiel às ideias de proporção, acuidade e perfeição do Renascimento. Imediatamente, pensa-se na tríade compasso, régua e esquadro. Desenhava-se, num sentido de beleza, formas geometricamente obedientes, declinando as linhas instáveis e distorcidas – então, as desviantes, descontinuadas e incorretas. Acontece, por exemplo, na ilustração. Aí encontram-se obras em que essa fidelidade ao caminho das linhas é apenas uma subversão, ou simplesmente um ato criativo daquele *corpse* preestabelecido. O que antes poderia ser considerado falha, ou seja, erro. O mesmo pode ser questionado sobre o belo e o feio. As regras dizem que harmonia, coerência, perfeição estética e estilo são qualidades associadas à beleza, enquanto o feio é rotulado como desproporcional, defeituoso e amputado, segundo Bruno Munari e Umberto Eco – autores que se debruçaram sobre os conceitos de beleza, fealdade e erro. Este trio conceptual sobreviveu a uma história de mutabilidade, da Grécia Antiga até ao presente, e, portanto, assistimos à sua redefinição na arte e no *design*. A ilustração mostrou que o erro também é expressão artística, com presença significativa num tom mais íntimo de expressão pessoal. Em alguns casos, o erro



Figs. 159 e 160 – Wasted Rita. À esquerda, intervenção para o Grant's Stand Together (Porto, 2016); à direita, nota de dólar para a exposição *100 Dollar Bills Y'all*, na Circus Network (2018). © Instagram de Wasted Rita.

é resultado de ações deliberadas – e é certamente uma parte inevitável da vida.

A aplicabilidade do termo *erro* poderá ser tão ampla quanto a qualificação daquilo que é *belo* e *feio*. Dada a

extensão destes campos, poder-se-á afirmar que o erro também está no belo, ou que produz algo belo, ou ainda o erro ser belo. O mesmo sucederá na relação erro-feio. Para a análise de erro propõe-se congéneres como defeito, irregularidade, falha, rejeição, incorreção, desvio e desproporcionalidade. Portanto, o erro induzido, intencional e

⁶⁴ A execução deste ponto teve como base os artigos “O Erro – entre o Belo e o Feio”, publicado pela autora da presente tese no livro de atas *Designa 2016 ERRO(R)*, pp. 527-536, disponível em https://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/201706131155-d2016_proceedings_13junho.pdf e “A Ilustração no Sistema das Artes”, publicado em coautoria pela autora da presente tese e pelo Prof. Doutor Luís Nogueira no livro de atas *CONFIA 2020 – 8th International Conference on Illustration and Animation*, pp. 388-401, disponível em https://confia.ipca.pt/files/confia_2020_proceedings.pdf

planeado como elemento de estilo visual e ferramenta de criação. Assim se faz a arte de ilustrar de Mariana, *a Miserável* e de Wasted Rita, por exemplo. A autora/artista Wasted Rita [Figs. 159 e 160], também com trabalho na área da ilustração, risca propositadamente palavras no seu trabalho com a clara intenção de errar, porque os seus desenhos são sátiras ou transposições de falhas comuns, ou seja, do ser humano comum. A desproporção e a deformidade das figuras são mais evidentes em Mariana, *a Miserável* [Fig. 161]. Ambas, nas suas criações, aproximam-se das palavras de Samuel Beckett (1989): “All of old. Nothing else ever. Ever tried. Ever failed. No matter. Try again. Fail again. Fail better” (p. 101).

“In geometry a circle is the place of residence of all the points that are equidistant from a given point. A circle with some points nearer the centre than others is no longer a circle”, explica Bruno Munari em *Design as Art* (2008, p. 209). Como resultado, ou tratar-se-ia de uma outra forma ou de algo que estava errado. Já o termo *linha* é definido, pelo dicionário Houaiss (2011), como “traço contínuo, alongado, real ou imaginário, representativo de uma extensão”, “que efetua delimitação, que separa duas coisas; separação ou ponto de contacto; limite, linde” (p. 1459), servindo de barreira ao trespassse da cor, por exemplo. No desenho técnico, exatidão e rigor são característicos. As linhas ou traços, ou até as feições do objeto desenhado, apresentam supostamente coerência e não *grumos*, isto é, disformidade. Num primeiro cenário, perspetiva-se que o desenho seja executado com recurso a instrumentos, resultando em “previsão e uniformidade”; num segundo, que seja realizado “à mão livre”, pautar-se-á por um maior grau de “variabilidade e falta de homogeneidade” (Massironi, 2015, p. 43).

Tradicionalmente, uma linha tremida ou truncada é considerada um erro, uma gralha gráfica, o desvirtuar do que é correto, e, por isso, desbotando o que seria belo. Wasted Rita é a autora/artista que concretiza este aspecto. Há uma preponderância de texto com uma caligrafia que a distingue, como que escrita à mão. A temática abastece-se no sarcasmo e explora o desajustamento da personagem que escreve/desenha no mundo, amorosa, emocional e socialmente, empenhando-se nas coisas comuns da vida, “[n]os seres humanos, [n]os que não são uma coisa nem outra, e [n]os que estão por toda a parte”, afirma a artista no seu sítio de internet⁶⁵. “Hopeless~~ness~~mess” [Fig. 162] e “Be **bold** or *italic*, never regular” são



Fig. 161 – Mariana, *a Miserável*, trabalho para a exposição *Lonely Hearts* (em conjunto com Júlio Dolbeth) (2015). © Mariana, *a Miserável*.



Fig. 162 – Wasted Rita, *Hopeless~~ness~~mess* (2016). Instalação para a Galeria Underdogs. © Galeria Underdogs.

⁶⁵ Cf. sítio de internet da ilustradora: www.wastedrita.com

duas das criações que manifestam intencionalidade de se evadir da norma. A partição silábica obedece bastas vezes ao erro. As letras têm tamanhos, estilos tipográficos e espaçamentos assimétricos, tal como entre as frases, das quais, por vezes, também escorre tinta. Encontram-se borrões e palavras rasuradas com a preocupação intencional de se despreocupar com o alinhamento das frases num formato em que o texto surge como uma imagem em si.

Umberto Eco (2007) lista a sinonímia de *belo* e *feio*, com nota prévia de que estes conceitos estão enquadrados em contextos históricos, culturais, sociais e inclusivamente políticos, sujeitos a alterações que as diversas épocas operam. De *belo* se diz ser “bonito, gracioso, agradável, atraente, harmónico, maravilhoso, delicado, lindo, encantador, [...] fabuloso, mágico, admirável, apreciável, [...] sublime”; de *feio*, por oposição, o que é “[...] desagradável, grotesco, [...] obsceno, repugnante, pavoroso, horrível, [...] desgraçado, oprimente, indecente, deforme, disforme, desfigurado” (p. 16). Numa primeira análise, o antagonismo remete o feio para a “incorreção artística”, logo, para aquilo que é assimétrico, desproporcional, desarmónico. Esta dicotomia nem sempre é tão territorial. Recorde-se a expressão *terrivelmente bonito* que intersecciona a amplitude dos dois conceitos conjugando o horror com a ideia de “fabuloso”, “fantástico”, “mágico” e “sublime”. O exemplo de São Bernardo (século XII) é paradigmático. As figuras monstruosas esculpidas nas colunas e capitéis das igrejas românicas eram contempladas pelos fiéis bem como pelo próprio abade, condenando-as e manifestando simultaneamente o seu fascínio pela sua beleza (Eco, 2005, p. 12). Na Grécia Antiga, a inspiração surgia das musas e o ideal grego de beleza era associado a qualidades como a justiça, a observância dos limites e a “conveniência”, a rejeição do excesso e da “*hybris* (arrogância e presunção)” em benefício da harmonia – ainda que essa aparente beleza harmoniosa velasse uma “[b]eleza dionisiaca, perturbadora” (pp. 37, 53 e 58).

Na ótica de Eco, “[s]egundo o senso comum, julgamos bela uma coisa bem proporcionada. É, portanto, explicável que, desde a antiguidade, se tivesse identificado Beleza com a proporção” (p. 61). Além de que, entre a Antiguidade e a Idade Média, o feio seria a síncri-se do belo, o destabilizador, que imperfeioa algo física e moralmente, de acordo com as sucessivas teorias estéticas. Também o feio, enquanto característica de seres e coisas, que num primeiro impacto repugna pelo que é, pode ser representado de forma bela e assim torná-lo aceitável. O feio, infere Eco (2005), torna-se “agradável na arte, que exprime e denuncia ‘belamente’ a fealdade do Feio [...]”, mas seguidamente questiona-se: “[A]té que ponto uma bela **representação do feio** (e do monstruoso) não se torna em certa medida fascinante?” (p. 133, aspas e negrito originais).

A época do Renascimento é a apoteose da proporção, refletida no expoente máximo da

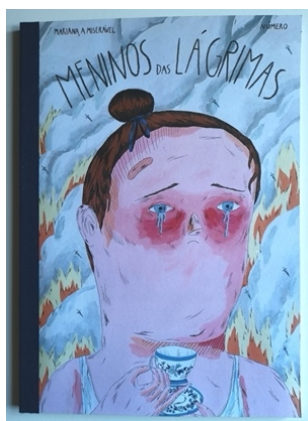


Fig. 163 – Mariana, *a Miserável*, *Meninos das Lágrimas* (2020). © Fotografia de Ana Albuquerque.

perfeição, sendo esta sinónimo de Beleza. A destoar surge Giuseppe Arcimboldo, redirecionando o cálculo e o mensurável para o papel de auxiliares em representações deformadas (anamorfoses), que revertem a contemplação do belo na medida, na ordem e na proporção para uma perspectiva mais subjetiva, concretizada em retratos compostos por objetos, vegetais, frutos, entre outros. Estes têm um efeito de surpresa, diversão, “inesperado” e “argúcia”, apartando-se da “aparência de classicismo”, alterando o conceito de beleza (Eco, 2005, p. 220). Assiste-se ao desmoronar da “distinção entre proporção e desproporção, entre forma e informe, visível e invisível: a representação do informe, do invisível, do vago,

transcende as oposições entre belo e feio, verdadeiro e falso” (p. 221).

A adição de sentimento à razão, ao invés de o ceifar, e a manutenção das antíteses finito/infinito, todo/fragmento, vida/morte, mente/coração conferem originalidade à beleza romântica (Romantismo), na qual se conluiam beleza e melancolia, coração e razão, reflexão e impulso – assim é o homem romântico, segundo Eco. Mariana, *a Miserável* [Fig. 163], é retratada como uma “romântica antiquada e desenquadrada” (Martins, 2016, s.p.) que desenha figuras com corpos maioritariamente volumosos, em alguns casos mulheres masculinizadas, encimados por cabeças desproporcionalmente pequenas, ou o inverso. Nos rostos, o posicionamento e formato dos olhos, boca e nariz distanciam-se do



Fig. 164 – Mariana, *a Miserável*, *Freelancer Fanzine* (2016). © Instagram de Mariana, *a Miserável*.

cânone. Canta o amor como se fosse um poeta a desenhá-lo. Para a ilustradora, “o amor e a miséria estão muito perto um do outro – arriscas tudo e quando falha, falha tudo” (Martins, 2016, s.p.), para ciclicamente repetir-se a tentativa esperançosa de (in)felicidade: “Try again. Fail again. Fail better.” – aproveitando a expressão de Beckett. A área de (des)conforto de Mariana é *falar* sobre a vida, os relacionamentos interpessoais, a vulnerabilidade que o mundo não permite que se tenha neste momento. “A vida não está a colaborar com o amor”, lamenta a ilustradora (Martins, 2016, s.p.). Mariana transforma o feliz em triste, e cria uma tristeza bonita e poética. Num corpo torpe descobre-se melancolia. A lágrima é um elemento constante da miserabilidade [Fig. 164]. E confere aos animais, nomeadamente a gatos, tamanhos que excedem os humanos, aumentativos da sua importância e presença nas vidas solitárias.

De romântica também pode falar-se em irônica. Eufemismos sobre assuntos pesados e densos. O início do século XX apresenta a “beleza da provocação” (Eco, 2005, p. 415) cultivada pelos movimentos de vanguarda e pelo experimentalismo artístico. Wasted Rita desabafa por meio de um traço tortuoso condizente com um estilo provocador, sarcástico, inflamado e de escárnio, em certa medida, inconformado e conformado com um final (in)final e trágico; procura exprimir uma vida sem norte, pontes ou estações. Uma versão atual, adaptada ao seu contexto, da sátira renascentista e da transição do grotesco que é “disforme e horrível” para o “cômico e o burlesco” que a História conta (Eco, 2007, p. 281). Em *Estética do Feio* (a primeira e mais completa *Estética do Feio*, publicada em 1853, na opinião de Umberto Eco), Karl Rosenkranz (1992) define feio como o “infierno de lo bello”, e retoma o dueto contrastante de belo e feio, argumentando que o feio “es inseparable del concepto de lo bello, pues éste último lo contiene constantemente en el extravío en el que puede caer con frecuencia por un pequeño exceso o por un gran defecto” (p. 23 e p. 24).

Portanto, fazer ciência sobre a beleza é também incluir e fazer ciência sobre a fealdade, ambas acolhidas pela estética. Desde a Grécia Antiga até hoje, é apresentada uma versão da fealdade como sendo um feio artístico, fruto de uma representação fiel. Ora, é possível atingir-se o belo por ação mimética do que se repele, se feito com eficácia e mestria; é um feio que se manterá feio, mas aceite, porque houve perícia no ato mimético do artista para que tal acontecesse. Ao feio está também associada a obscenidade como resultado de raiva ou provocação, porém, a sua representação obscena provoca frequentemente o riso. Verifica-se uma crescente aceitabilidade do triste, do jocoso, da melancolia, do provocante, do depressivo, do desproporcional, do torto, do errado num patamar multiforme composto de fealdade e beleza artísticas não necessariamente numa aceção de obra de arte como foi assumida durante séculos, mas como a de hoje – aberta e eclética –, a qual se expande cada vez mais.

Em dado momento, as obras de ilustração poderão tornar-se atemporais tal como as obras ainda apelidadas de *arte maior* – atribuída à *alta cultura* –, libertas da dependência de modas, incluindo a pressão exercida pelo estatuto das belas-artes. Tudo é fonte de inspiração, do objeto mais real e manual ao mais digital e efêmero, para o belo e para o feio. Nas ilustrações contam-se histórias visuais, cada vez mais multimodais, que integram o quotidiano humano e participam em todas as culturas humanas. A ilustração torna-se de todos, trans-histórica e transcultural. Todos estes aspectos são participantes da discursividade da ilustração bem como do seu estilo. Discutir a beleza, o sublime, o feio, o erro e o comum equaliza a importância da ilustração relativamente à *arte maior*, pois a relação existente entre o estilo e a individualidade do autor, o conteúdo, os outros e o mundo é abordada em ambos os campos.

Na perspectiva de Herbert Read (1976), “la finalidad última del arte [...] no es aceptar el estado de alienación sino lograr una conciliación” (p. 69). Este estado de conciliação na obra de arte refere-se à conjugação da beleza e da vitalidade – características tidas como próprias da obra de arte – que, em convivência, proporcionam perpetuidade. Nesta linha de raciocínio, são estas características que – acontecendo em conjunto ou separadamente – dão corpo à experiência humana. O deleite surge, assim, depois de o pensamento ser materializado. O mesmo autor entende ainda a beleza como sendo “objetiva, puede medirse o definirse (como proporción, equilibrio, armonía); la vitalidad es subjetiva o somática, instintiva e intangible, ‘la vida que bulle en su fuente misma buscando manifestarse’” (p. 69, aspas e parênteses curvos originais).

Em meados do século XIX, Baudelaire introduz os ideais modernos do histórico, do transitório e do contingente, defendidos no seu livro *O Pintor da Vida Moderna* (1863), embora preserve algumas reflexões clássicas a respeito da beleza: “O belo é feito de um elemento eterno, invariável, cuja quantidade é demasiadamente difícil de determinar, e de um elemento relativo, circunstancial, que será, se quisermos, de cada vez ou em conjunto, a época, a moda, a moral, a paixão” (Baudelaire, 2004, p. 9).

É a partir do Iluminismo que se fixa a autoproclamação de julgadores da estética e do estilo, os críticos de todas as artes – das belas-artes e das artes aplicadas (Anton, 2013, p. 73) – até hoje e o esforço de dissipação de rótulos. Como consequência, surgem muitas questões, para as quais, mais do que respostas exatas, procuram-se debates, teorias e identidades. O estilo persuade? A beleza e a sublimidade persuadem? E os seus opostos não produzem o mesmo efeito? Ou trata-se apenas de deleite e contemplação? Com o imediatismo com que são apresentadas obras de arte visuais, atualmente, a apreciação estética é imediata, precipitada? Qual será o valor histórico da experiência estética de uma ilustração?

O termo “estética” surge, pela primeira vez, na sua versão mais próxima do “sentido moderno”, como diz Preziosi (2009), enquanto título de um livro de Alexander Gottlieb Baumgarten, escrito em latim. Para o autor (2009), “[t]he perception of beauty, for Baumgarten, involved the perception of perfection in things and in people (the latter constituting moral perfection). We conceive of such beauty not rationally but by *taste*” (p. 55, itálico e parênteses curvos originais). Uma percepção sensorial. As belas-artes não teriam, assim, o objetivo de imitar a natureza, mesmo no seu estado mais perfeito, mas ir ao encontro de uma totalidade perfeita resultante de imagens mais ou menos concretas, mais ou menos realistas, a fim de proporcionar sensações. Este conhecimento sensorial – aberto a uma possível perfeição – juntava-se, assim, a um “julgamento estético” sobre o belo e os objetos a ele associados, cuja validade poderia ultrapassar aquela que o seu

criador/artista atribui e ser partilhada por outros. Assim se introduzia a filosofia estética vigente na segunda metade do século XVIII.

Immanuel Kant, em *Crítica da Faculdade do Juízo* (1790), concretamente na secção dedicada à “Analítica da faculdade de juízo estética”, dedica-se a discutir o julgamento individual sobre a beleza da arte e da natureza, por outras palavras, o julgamento do gosto; seguida da reflexão respeitante aos julgamentos sobre o “sublime”. Em “Analítica do Belo”, Kant defende que a atribuição da qualidade de “belo” aos objetos (naturais e humanos) pressupõe não a compreensão do objeto, mas o exercício imaginativo – não necessariamente descorrelacionado do entendimento – do sujeito e os seus sentimentos de “prazer ou desprazer” (Kant, 2017, p. 103). Kant conclui muito expeditamente que “[o] juízo de gosto não é, pois, nenhum juízo de conhecimento, por conseguinte não é lógico e sim estético, pelo qual se entende aquilo cujo fundamento de determinação *não* pode ser *senão subjetivo*” (p. 103, *italico original*). Neste sentido, sendo a beleza uma propriedade intrínseca do objeto, os outros corroborarão o “julgamento” de gosto. Diz Minichiello (2019) que “taste” é um “term frequently used to describe the work of illustrators or any form of art and design by the general public”, mas aponta o dilema que paira sobre a sua utilização: por um lado, é “[a] blessing, because it is a theory that gives people a starting point in understanding the work of professional illustrators”; mas, por outro lado, é “[a] curse, because it is often a means of reducing an illustrator’s work to judgments made on the basis of how attractive or pretty something appears to be” (p. 262).

Na perspetiva de Kant, as obras de arte – reportando-se mais concretamente às belas-artes – também poderão ser sujeitas a um julgamento com base na genialidade das obras. A genialidade como mais um instrumento de avaliação da obra de arte a integrar o pensamento estético de Kant. Contudo, há que considerar que essa avaliação está também dependente da criação de significado por meio da experiência humana sobre os vários modos de representação nas diferentes comunidades, sociedades e culturas, com implicações na perceção do mundo e da arte – e de todas as manifestações que a ela estejam relacionadas de alguma forma – com implicação na múltipla geração de significados (*meaning-making*, na terminologia de Kress e van Leeuwen, 2006), na valorização social e cultural, na formação de subjetividades pela utilização de diferentes meios, práticas, de formas, tamanhos e cores, da sua utilização ou enquadramento social, e da intervenção cognitiva, afetiva e subjetiva. Minichiello (2019) acredita que este é “foundationally the way perception plays a key role in the illustrator’s understanding of the world and how we engage with the world in our work through observation or reconstruction through memory or imagination” (p. 264).

Em meados do século XIX (ca. 1860s), surge um movimento artístico na Europa chamado Esteticismo, o qual privilegia os valores estéticos em vez das temáticas de âmbito

social. As belas-artes, as artes decorativas e o *design* de interiores, entre outros, foram tocados por este movimento, do qual não se apartou igualmente a ilustração. Com forte expressão em Inglaterra, o Movimento Estético teve os seus pilares nas propostas de John Ruskin e dos Pré-Rafaelistas (ou Irmandade Pré-Rafaelista), avançando na procura pela elegância no *design* e por artesanato de qualidade. A primeira fase do Esteticismo apoiava-se na empresa de *design* de William Morris e aspirava à “regeneração social”. O auge do movimento situou-se entre 1875 e 1885 com a inauguração da Grosvenor Gallery, em Londres, onde se expuseram trabalhos de Walter Crane, Edward Burne-Jones, James McNeill Whistler; e com o surgimento do ideal “House Beautiful” sustentado pelos escritores Walter Pater e Oscar Wilde.

O estilo esteticista está presente nos campos do “interior design, fashion, book illustration, and painting became increasingly eclectic (notably through the influence of **Japonisme**, inspired by Japanese arts)” (Ashbrook & Syme, 2019, p. 239, negrito, aspas e parênteses curvos originais), com elementos naturais (pássaros, flores, plantas, folhas, penas de pavão), porcelanas chinesas em tons de azul e branco, a madeira ebanizada (ébano) e as aplicações douradas em refinados pormenores. O Esteticismo empatizou com a ideia de arte pela arte (*art for art's sake*), recusando o propósito utilitário, prático, didático e moral ou sentimental das obras. Afirmava o prazer e o culto da beleza e pretendia implicar-se num ambiente de elite cultural (p. 239). A sugestão (em vez da afirmação), a sensualidade, o simbolismo e a utilização abundante de efeitos sinestésicos definiam a força motriz desse fenómeno estilístico.

Por outro lado, e já no século XX, mas que se impõe realçar, nomeadamente no campo da exposição de ilustração, as galerias começaram a reorganizar o seu esquema e programa de exibição. Dos Estados Unidos da América chega o exemplo da galeria La luz de Jesus, em Los Angeles, cujas imagens se centravam em temáticas alternativas e subculturais com o objetivo de serem expostas. Sherman (2019) fala num movimento de galerias na Califórnia, que cresceu e se fortaleceu também pelo contributo da revista *Juxtapoz* (1994), editada por Robert Williams, na direção desse movimento.

Juxtapoz and the galleries provided a forum for illustrators seeking more personal expression in their commissioned work. Some artists associated with the gallery or the magazine resisted the label of “illustrator” despite accepting commissions, whereas others in the illustration field found these environments to be inspirational to creative work that departed from narrative realism. The codes and messages they shared – sometimes random, sometimes personal – sought to reject the intellectual elitism associated with modernism as well as the sometimes heavy-handedness of art direction. The diversity of subjects and resistance to codified avenues of expression, especially work previously deemed aesthetically beautiful or appealing, defined the interests of many artists working at this time. The Clayton Brothers exemplify this trend. (p. 462, itálico e aspas originais)

As possíveis preocupações decorrentes da questão da reprodução que Walter Benjamin reaviva com as suas teses não escapam à reflexão sobre a natureza da ilustração e

igualmente à natureza do(s) seu(s) estilo(s), por oposição a uma sua existência como obra de arte exposta numa galeria. Em causa está a perda de um relacionamento pessoal entre quem contempla e as imagens, uma vez que os fruidores estão, agora, mais suscetíveis à influência dos meios de comunicação, onde é dado às imagens um contexto, legendas e formatos que podem enformar o pensamento das pessoas – em suma, a politização das imagens (Calvert, 2019a, p. 206). Se as relações genuínas fossem contaminadas por imposições externas, de acordo com Benjamin, o desligamento com o que seria de mais puro tornar-se-ia, pois, definidor do século XX, no qual a modernidade, o capitalismo e a experiência do ser humano com as obras de arte estão imiscuídos perversamente. Sheena Calvert (2019a) sumaria as ideias de Benjamin ao afirmar que “[w]e can see the extension of his ideas in the contemporary world, through our engagement with Google images and Instagram, which discourage experiences in person in favor of heavily mediated images of them” (p. 206).

“How do we experience the unique, physical original objects of illustration and craft versus screen-based, digital, ephemeral, and intangible forms?”, questiona Calvert (2019a, p. 206). E na tentativa de obter uma resposta, Calvert recorre à historiadora e teórica de *design* Johanna Drucker, a qual confronta a validade das teorias de Benjamin no panorama do século XXI no âmbito do seu “ontological status (meaning, the ‘being’ in the world, the presence or ‘realness’) of digital images, and their relationships to the code they are made of and to the material world they represent” (Calvert, 2019a, p. 206, aspas e parênteses curvos originais). Importa, portanto, interrogar a metafísica do ser da ilustração.

Se, para Wölfflin, a história da arte é a história do estilo, como foi afirmado no ponto 4.2, para Johann Winckelmann, a história vai além do que possa ser uma narrativa de estilos artísticos que se sucedem cronologicamente; apresenta-a, sim, como um “sistema”. A descrição crítica sublime é a história do sublime para o historiador de arte e arqueólogo alemão, isto é, “the very possibility of *making* history in the form of art” (Anton, 2013, p. 78, *italico original*). A teoria estética de Kant não abrange o imperfeito, o erro, o partido ou formas transientes de expressão da estética (apologia da teoria da estética oriental, como a nipónica *wabi-sabi*, que, pelo contrário, celebra e dignifica a imperfeição), “[n]or can Kantian judgement account for a wide range of different aesthetics encountered in visual culture after Kant’s lifetime and in contemporary media today, such as daguerreotypes or animated film” (Calvert, 2019c, p. 189).

Kant trabalhou no sentido de tentar “to identify systems by which we, as human beings, could make sense of the way we experience beauty and artworks, in the pursuit of improving noble standards of fairness, goodness, and wisdom” (p. 189). No entanto, Calvert infere que a sistematização é restritiva no campo criativo. A limitação consiste na

inexistência de elasticidade para contemplar qualquer desvio ao correto, ao definido e ao perfeito, higienizando qualquer vestígio de anomalia ou erro. Aquilo que possa ocorrer fora do estilisticamente projetado ou preconcebido e dos princípios estéticos definidos e racionalizados é importante na realização de um trabalho de ilustração e valorizado por muitos ilustradores, pelo facto de considerarem esse desvio uma nova oportunidade de criar e de aprender. A dissemelhança e o tortuoso são, no século XXI, estilisticamente encorajados ou, diga-se, introduzidos sem receio, dando as boas-vindas às características de unicidade, particularidade, afeição e emoção, o que não caberia na racionalidade kantiana. Ademais, a *arte erudita*, que não se permite à réplica e se dedica teoricamente à representação de um ideal de beleza ou à procura de atingir uma verdade abstrata (Kress & van Leeuwen, 2006), começa a suscitar o debate e a reflexão destas problemáticas no seu próprio âmbito de ação, ingressando na exploração e confrontação de conceitos que contrariam a exclusividade, a altivez e a beleza inatingível que durante muito tempo vigorou, aproximando-se, assim, das chamadas *artes menores* e quotidianas.

Com o desenrolar da arte moderna e o seu amadurecimento vanguardista no século XX, a *arte pela arte* passou a ser mais do que um lema, e sim um estilo de criação e de vida. O ideal de contemplação desinteressada beneficiava agora a forma da obra como elemento a valorizar. A *arte pela arte* tinha um propósito sem propósito que se detinha na produção autorreferencial da arte, ancorada puramente no prazer e/ou na curiosidade sobre a mesma, com o intuito de experimentar e brincar com a forma, abstinente de objetivos ou conteúdos exaustivamente concetualizados. E era a *arte pela arte* “the most important of all artistic values” (Calvert, 2019c, p. 189). Neste contexto, a ilustração – enquanto manifestação artística “not purely self-referencial given its purpose to tell stories, document important people and events, persuade the viewer to some action or belief, or add meaning to objects through decoration – was assigned a lower status in the art world and intellectual circles” (p. 189). Em suma, as teorias de Kant encontram alguns atritos e incompatibilidades, situações contenciosas e, muitas vezes, intransponíveis.

De que forma se poderá relacionar a ilustração com o sublime para trazer o conceito ao debate a que se propôs a presente tese? Sabe-se que sublime é um conceito da estética extremamente polissémico, desdobrável e elástico, como o comprova uma plêiade de pensadores, entre os quais Pseudo-Longinus, Edmund Burke, Immanuel Kant, Friedrich Hegel, Jacques Derrida ou Jean-François Lyotard. Infere-se também que o sublime existe de forma dúplice, isto é, por vezes, mais próximo da forma da beleza, por vezes, mais próximo do informe. Na ilustração, encontra-se o sublime sob diversas configurações metamórficas. Esta reflexão é exigente e *equilibrista*, uma vez que, tal como Napoleão Bonaparte terá declarado, “Du sublime au ridicule, il n’y a qu’un pas” (in *The Quarterly review*, 1867, p. 343). A complexidade reside ainda numa proposta de

subdivisão do sublime entre um sublime perfeito e um sublime imperfeito (Nogueira & Albuquerque, 2018, s.p.).

Quanto a este último, é Burke (2013) quem defende que “[a] desordem aparente aumenta a grandeza, pois a aparência de cuidado é bastante contrária às nossas ideias de magnificência” (p. 100), enfatizando o ínfimo, a escuridão e a sombra (*versus* luz), a intermitência, a imperfeição e a privação como qualidades que traçam o perfil do sublime, além dos esboços interrompidos como promessas de um porvir e da recusa da perfeição no domínio da teoria da arte. Acerca da magnitude e vastidão do sublime, nota que “tal como o ponto mais extremo da dimensão é sublime, também o ponto mais extremo da pequenez é de algum modo sublime” (p. 94), defendendo que os extremos absolutos suscitam o sublime. E, como tal, fundando a origem do sublime. “Imagino igualmente que a fealdade possa ser consistente com a ideia de sublime” (p. 144). Em suma, cite-se Burke (2013):

Tudo o que de algum modo seja capaz de excitar as ideias de dor e de perigo, isto é, tudo o que seja de alguma maneira terrível, ou que diga respeito a objectos terríveis, ou que opere de uma forma análoga ao terror, é uma fonte de *sublime*, isto é, produz a emoção mais forte que a mente é capaz de sentir. [...] Quando o perigo ou a dor estão próximos, são incapazes de nos causar qualquer deleite e são simplesmente terríveis; mas a alguma distância e com algumas modificações eles podem ser e são deleitosos, como nos mostra a experiência diária. (p. 58, itálico original)

Em Kant (2017), é possível concluir uma valorização da ideia de informe, nas seguintes palavras do autor: “[...] o sublime, contrariamente, pode também ser encontrado num objeto sem forma” (p. 151), convocando o abstrato e o subjetivo na ilustração a um lugar de apreciação e admiração. Ainda na análise do contributo da associação entre sublime e imperfeição para o campo da ilustração incluem-se as propostas de Jean-François Lyotard (1991) de que o sublime é “indeterminate” e “unpresentable”, e apresenta “defects, lack of taste, formal imperfections” (pp. 94-101), avançando com a proposta de que

[t]he very imperfections, the distortions of taste, even ugliness, have their share in the shock-effect. Art does not imitate nature, it creates a world apart [...]; one might say in which the monstrous and the formless have their rights because they can be sublime. (Lyotard, 1991, p. 97)

Seguindo, ainda, a linha de raciocínio do filósofo francês, “[t]he arts, whatever their materials, pressed forward by the aesthetics of the sublime in search of intense effects, can and must give up the imitation of models that are merely beautiful, and try out surprising, strange, shocking combinations” (p. 100).

Em certa medida, belo e sublime poderiam seguir uma abordagem de sinonímia na medida das situações em que o belo se converte em sublime e o sublime se converte em belo, nomeadamente quando a representação das formas segue uma lógica de harmonia, proporção, ordem, completude, unidade e totalidade, apanágio dos ideais clássico e neoclássico. A história da ilustração assinala vários episódios de interesse e/ou de

requisição de uma representação objetiva do mundo de que a arte renascentista é representativa. Desde então, e iniciando em Leonardo da Vinci, seguem-se diversas personalidades que se demarcaram por um certo realismo que os caracterizaria, como Albrecht Dürer, Andreas Vesalius, Hendrick Goltzius, Gustave Doré, Jules Chéret, Winslow Homer, J. C. Leyendecker, Adolph Menzel, Leopoldo Metlicovitz, Dmitry Moor, Norman Rockwell, Andrew Loomis ou Alex Ross. São diversas as escolas, os movimentos, os objetivos e os pressupostos combinados nesta sucinta enumeração, indo da ilustração científica à literária, da publicitária à propagandística. A ilustração contemporânea desapegara-se da geometrização, do rigor e da objetividade, de que *O Homem de Vitróvio* (ca. 1490), de da Vinci, se faz destacar simbolicamente e representar um período e valores particulares da história e da teoria da arte. Esta obra e os valores que representa seriam o espelho do sublime perfeito, assim compatível com a *mímesis* e o Classicismo e o Neoclassicismo, e mais condizentes com a ideia de belo.

Teoricamente, por um lado, o sublime perfeito desenvolveria uma estreita compatibilidade com o belo, não impedindo que, no limite, com ele se confundisse; por outro, o sublime imperfeito encaminhar-se-ia no sentido do antónimo da beleza, e arriscando coincidir com o feio em casos extremos. Victor Hugo (2007), no Prefácio de *Cromwell*, declara que “é da fecunda união do tipo grotesco com o tipo sublime que nasce o génio moderno, tão complexo, tão variado nas suas formas, tão inesgotável nas suas criações, e nisto bem oposto à uniforme simplicidade do génio antigo” (p 28). Aceitando que a sublimidade e a perfeição, ou o proposto sublime perfeito, se fundariam, pressupõe-se, no Renascimento, a combinação de sublimidade e imperfeição, ou o proposto sublime imperfeito, é apontada à Idade Média, sob o pretexto de encontrar nos manuscritos as suas bases. Evocar o período medieval neste contexto vem com o propósito de destacar as ilustrações que eternizariam as ilustres figuras da sociedade e as mais representativas do consagrado, da divindade, da fé e da prática religiosa, sob um estilo que, da perspetiva longínqua da contemporaneidade, reuniria algo entre a ingenuidade e, muitas vezes, a imperfeição, pela via do desproporcional, do disforme, do indefinido e do tosco.

Uma aproximação ou o encontro de um lugar de confluência entre o sublime imperfeito e a ilustração contemporânea encontra-se numa possível ligação pretérita, mas também atual, ao cartune e à caricatura, por exemplo, às faces farsante, satírica e lúdica da imagem. Este lado da ilustração concretizara-se, por exemplo, nas revistas humorísticas *Punch* – revista semanal britânica com tiragem entre 1841 e 1992 e entre 1996 e 2002 –, *Puck* – revista semanal estado-unidense com tiragem entre 1876 e 1918 –, e os jornais bordalianos portugueses – *O binoculo: hebdomadario de caricaturas, espectaculos e litteratura*, *A Berlinda: reproducções d’um album humoristico, ao correr do lápis*, *A Lanterna Mágica*, *O Mosquito*, *Psit!!!: hebdomadario comico illustrado*, *O Besouro*, *O*

Antônio Maria, Pontos nos ii e A Paródia – publicados entre 1870 e 1907. E pelos inúmeros caricaturistas, entre os quais Honoré Daumier, J. J. Grandville, Max Beerbohm, George Cruikshank, Rodolphe Töpffer ou Raphael Bordallo Pinheiro. A segunda metade do século XIX revelou uma tradição ascendente em que ilustração e banda desenhada se combinam no formato de *comic strips*, com forte impacto no desenvolvimento do cinema de animação. Os estilos humorístico e cômico que se encontram ao longo do tempo até à ilustração do século XXI descendem de uma tradição que recua à sátira clássica e à comédia teatral, e é neles que a ideia de uma sublimidade imperfeita parece identificar-se melhor.

Algirdas Greimas (2002) ajuda, por seu lado, a esclarecer estes pares de conceitos aparentemente intocáveis e não imiscíveis ao afirmar que “[t]odo parecer é imperfeito: oculta o ser; [...] Somente o parecer, enquanto o que pode ser – a possibilidade –, é visível. Dito isso, o parecer constitui, apesar de tudo, nossa condição humana. É ele então manejável, perfectível?” (p. 19, *italico original*). Greimas insere a imperfeição no campo da aparência e a perfeição no campo do ser. Contudo, o quotidiano é vivido inapelavelmente de forma imperfeita, e, apesar do *desejo* de ser “perfectível”, a imperfeição deixa de ser compreendida apenas no sentido de fator desvirtuoso do ser, ocultado pela aparência, mas como elemento aceite e integrante de estilos que materializam, manipulam e especulam a imperfeição de forma a expô-la, como parte integrante do ser. Se a mutabilidade e o ser-se moldável se aplicam à aparência, Greimas questiona se essa volatilidade permitirá alcançar o “perfectível”, algum tipo de perfeição. Em qualquer expressão artística, assume-se que o par belo/feio será inseparável do par perfeição/imperfeição, mas, na visão de Greimas (2002), é a beleza do feio, e não a fealdade, a ser considerada como valor estético, o que contribui para a valorização das obras artísticas, e inclua-se a ilustração, que não respondem a critérios canónicos. Rosenkranz (1992), por sua vez, levanta um conjunto de questões:

Si sacar a la luz lo bello es la tarea del arte, ¿no parecerá la máxima contradicción que el arte también produzca lo feo? [...] ¿Hay lugar en el santuario del templo para una estatua de un demon malvado junto a la del dios? ¿Desea el hombre que allí ora algo diferente a saciarse con los rasgos del dios? [...] ¿Cómo es posible entonces que el arte, cuyo fin sólo ha de ser lo bello, llegue a construir lo feo? (pp. 36-37)

O feio não poderia, então, ser ou tornar-se um objeto direto de arte? O conceito ou ideia integra tanto o belo quanto o feio, embora não no mesmo nível esteticamente. A beleza basta para ser considerada um produto da arte, enquanto o feio não, pois carece de autonomia estética. Esta estética do feio não autonomiza o feio (o mal, a negação do belo, o secundário, o não absoluto), mas sublinha a sua dependência do conceito de belo (o bom, o divino, o original, o absoluto), porque o indivíduo peca por excesso como por defeito. Da conjugação do belo e do feio resulta o sorriso e o riso (pelo cômico), como

consequência da condição de inferioridade do segundo em relação ao primeiro. Embora esta ideia de superioridade e de inferioridade de um sobre o outro esteja num processo de transição ou de diluição com mais veemência no século XXI, precisamente pela subjetividade, mas também pela genialidade que não é diminuída pela condição de fealdade. Rosenkranz (1992) diz que o feio “se libera” da sua “propia híbrida naturaleza” (p. 25). No cómico, a componente negativa existe “con respecto al puro y simple ideal” (p. 25), negação que se confina à aparência, e isso tende a esvair-se, porque o cómico o permite. “[E]s sólo bello en la medida en la que no es feo, y lo feo es sólo feo en la medida en que no es bello” (p. 25). Na estética de Baumgarten, a beleza estava associada à perfeição, mas Rosenkranz (1992) afirma que a perfeição não mantém esta relação direta com a beleza; por outro lado, o conceito de imperfeito depende do critério de valorização. Não é negada ao imperfeito a possibilidade de se manifestar e se relacionar com o autêntico, o verdadeiro e o belo, e de ser belo, embora sempre encapsulado num limite que nunca permite ser tão belo quanto a perfeição permite. Rosenkranz (1992) dá o exemplo dos primeiros desenhos dos grandes artistas, dos génios, que mesmo revelando imperfeições permitem antecipar a sua genialidade.

Quanto ao pensamento e prática de William Morris (1882), em *The Lesser Arts*: “Our subject is that great body of art, by means of which men at all times more or less striven to beautify the familiar matters of everyday life” (p. 3). O *designer*, associado ao movimento artístico Arts & Crafts, defende a equivalência entre todas as artes, contrariando sistemas e hierarquias: “I do not want art for a few, any more than education for a few, or freedom for a few” (p. 35). A este propósito, o estilo e os estilos viriam a beneficiar de e a influenciar artes que surgem ou são consideradas artes de forma intermitente, como a jardinagem, a gravura, as artes decorativas, a dança, o teatro, a ópera, a eloquência ou a prosa, que Paul Oskar Kristeller (1951, p. 497) nomeia no texto *The Modern System of the Arts*. Estas, de alguma forma, poderão também inter-influenciar formas de expressão convencionais – poesia, pintura, escultura, música e dança, ou mesmo arquitetura.

A ilustração, a par da arte urbana, do videojogo, do videoclipe e até do cinema de animação, por exemplo, integrariam assim o lote das artes ocasionais, ou ocasionalmente assim consideradas, mas as quais, simultaneamente, em tempos recentes, têm vindo a colocar pressão sobre o rigor epistemológico, conceptual, estilístico e teórico. Ou seja, não são consistentemente consideradas arte. São-no por alguns, por outros não, ou poderão vir a reunir as condições para tal, ou serem produzidas determinadas obras que, pelas suas características particulares ou em coordenação com as ditas artes maiores, são então uma arte naquele contexto. Impõe-se, pois, a questão de como explicar o papel, o estatuto e o lugar da ilustração neste contexto. Veja-se o eixo que se estende desde a teoria da *arte pela arte* – uma conceção da arte em que esta se justifica a si mesma, teleologicamente

desinteressada, *poiēsis* pura, insubmissa a propósito que não a sua própria existência especulativa – à teoria da arte aplicada – uma arte que estaria ao serviço de valores, princípios, objetivos ou pressupostos que a ligariam a um qualquer contexto social, político, cultural, económico ou ideológico.

Segundo John Dewey (1980), “[t]he arts which today have most vitality for the average person are things he does not take to be arts: for instance, the movie, jazzed music, the comic strip, and, too frequently, newspaper accounts of lovenests, murders, and exploits of bandits” (pp. 5-6). O filósofo afirma que

[b]odily scarification, waving feathers, gaudy robes, shining ornaments of gold and silver, of emerald and jade, formed the contents of esthetic arts [...]. Domestic utensils, furnishings of tent and house, rugs, mats, jars, pots, bows, spears, were wrought with such delighted care that today we hunt them out and give them places of honor in our art museums. (p. 6)

A sua reflexão aborda ainda diversas categorias de artes: as belas e as úteis, as populares e as oficiais. Ora, à ilustração coube, “desde sempre, um estatuto de arte aplicada, uma forma de expressão ao serviço, por um lado, de um texto, e, por outro, de alguma arte, suporte ou formato: a literatura, a publicidade, a ciência, a moda, a imprensa, entre outras” (Nogueira & Albuquerque, 2020, p. 389), desmultiplicando-se, consequentemente, em inúmeros estilos. A ilustração, aparentemente condenada ao estatuto de paratexto no sentido de Genette (1982), cresce como texto por si mesma. Da condição de complemento ou acréscimo a um texto verbal ao enriquecimento e crescimento experimental que a própria vive, sem recurso – direto, pelo menos – à palavra, a ilustração vive numa “tensão entre utilitarismo e autonomização – no primeiro caso, aproximando-se, em termos de função, mais do *design* ou do jornalismo; no segundo, aproximando-se, em termos de estatuto, mais da banda desenhada ou da pintura” (Nogueira & Albuquerque, 2020, p. 389). Este equilibrismo convivencial com diversas áreas tem-lhe permitido absorver características de cada uma, adaptar-se, reinventar-se e manifestar-se esteticamente de forma cada vez mais independente e diferenciada.

De algum modo, esta tensão entre utilidade/aplicabilidade e autonomia/pureza, e dada a onnipresença da ilustração no quotidiano, em anúncios e pictogramas, capas de livros e de discos, pósteres e folhetos, catálogos e manuais, publicações periódicas, redes sociais digitais e murais, animações e cartunes, suscita a formulação de uma outra modalidade de sublime: o “sublime prosaico” (Nogueira & Albuquerque, 2018, s.p.). Aquele que em qualquer suporte (artigos de porcelana, vestuário e *merchandising* variado) perfaz a estetização total da existência. Sublime prosaico que poderia alargar-se às artes decorativas, como a jardinagem ou o mobiliário, validadas com o estatuto de arte por filósofos tão exigentes e rigorosos como Kant ou Hegel. Aliás, note-se que flora e

arabescos, tão típicos dessas atividades, não escassearam, por exemplo, nas ilustrações do Movimento Arts & Crafts, como outrora abundaram nos manuscritos medievais. Esta proposta classificativa assenta no argumento de criar as condições para uma reconfiguração da cultura visual, decisiva para as décadas seguintes e com implicações na atualidade: a definição disciplinar, a afirmação cultural e a evolução estética progressivas da ilustração, do *design* e da banda desenhada.

A era da abundância e da proliferação da imagem instaura-se, múltipla na sua tipologia e nas suas funções. E, por isso, pode-se identificar um outro eixo de reflexão: a imagem dissemina-se sob diversas formas, formatos e suportes e, por via da emancipação do desenho enquanto forma de expressão (na ilustração, na banda desenhada, na animação), é o próprio cidadão que se emancipa – com a ilustração e a banda desenhada a fazerem avançar a democratização da arte. É aquilo que se designa aqui por “sublime comum”: ilustração, banda desenhada e *design* “tornam-se formas populares de expressão, democráticas e acessíveis a todos” (Nogueira & Albuquerque, 2020, p. 390). A ideia de sublime comum pressuporia, assim, que todas as artes se pudessem medir mutuamente: que a horizontalidade das artes e a verticalização das obras pudessem, desta forma, orientar a grelha de análise e de apreciação.

Esboça-se, então, uma “estética do imperfeito na ilustração” (Nogueira & Albuquerque, 2018, s.p.). Domínio em que se faz coexistir um sublime perfeito e um sublime imperfeito, duas existências coabitantes ao longo da história desta expressão artística, mas em que, na atualidade, se apura em não ter reticências em explorar e expressar estilisticamente o segundo. A ilustração tende a surgir genericamente em moldes metafóricos, irónicos e caricaturais e mais esparsamente assente no realismo figurativo. Para o imperfeito na ilustração poderão contribuir, por fim, qualidades como o erro, o inacabado, o esboçado, o casual, o tosco, o embrionário, o incompleto, o súbito, o brusco, o vernacular, o esquemático, o rugoso, o grotesco, o burlesco, o indefinido ou o infantil – categorias que encontram em *Estética do Feio*, de Karl Rosenkranz, ou na *História do Feio*, de Umberto Eco, algumas ressonâncias.

Acontece que a fealdade era vista no campo da arte como “um sintoma da morte da arte”; todavia, e em consonância com o que Greimas (2002) dissera, torna-se algo capaz de atingir a perfeição estética. A partir do limite, da “experiência limite”, como Hegel a denominou – ou seja, a morte –, o feio é reconfigurado para ser entendido como um começo, levando a uma elevação, superação, que se materializa no cómico. Trata-se, portanto, da sublimação do feio pelo cómico e, portanto, da sua aceitação como arte (Salmerón in Rosenkranz, 1992, pp. 9-10). A filosofia alemã atribui o carácter de negatividade ao feio no âmbito da estética, mas também assume que o feio é o mediador entre o belo e o cómico. Por que motivo é que há fealdade na arte? Ou, considerando que a

finalidade da arte é produzir algo belo, porquê a introdução do feio? Estas são algumas das questões que o filósofo coloca. A resposta parece mais evidente do que problemática: o feio integra a realidade representada pela arte. O feio é incluído como a negação do seu antónimo. É aqui que Karl Rosenkranz encontra a teoria de Hegel em que “algo es no siendo ‘lo-que-no-es’, de tal manera que aquello que ‘no-es-lo-que-es’, no es una mera distinción, un compartimento estanco cerrado, sino la razón de ser ‘eso-que-es’” (Salmerón *in* Rosenkranz, 1992, pp. 11-12, aspas originais).

Amorfia, assimetria, desorganização da forma, incorreção, deformidade, malformação, vulgar, repugnante e caricatura são as figuras do feio. Friedrich Theodor Vischer, nas palavras de Rosenkranz (1992), considerava “lo cómico y lo sublime las dos modalidades de manifestación sensible de lo bello, de ahí que contraponga a uno con outro” (p. 12), ao contrário do autor de *Estética do Feio*, para quem o agradável e o sublime seriam manifestações do belo, enquanto o feio estaria associado à ausência de liberdade e, por sua vez, ao vulgar, que seria, conseqüentemente, o contrário do que poderia ser considerado sublime. A caricatura seria o que faz o próprio feio encarar-se e contradizer-se, como numa dupla negativa – como na Matemática – que dá origem a uma positiva, ou seja, um feio que se contradiz e que, portanto, não é feio, é um mediador entre o belo e o cómico. Rosenkranz argumenta que “[l]o feo sería un distanciamiento de sí mismo realizado por lo bello, lo ‘no-bello’; pero no una negación genérica sino una concreta ‘lo-no-bello-de-lo-bello’ (amorfia-asimetria-desarmonia)” (Salmerón *in* Rosenkranz, 1992, p. 12, aspas e parênteses curvos originais). O feio deforma o seu antagónico e gera pares opostos como o vulgar em oposição ao sublime, que seria o produto da beleza, o desagradável em vez do agradável e a caricatura em oposição ao ideal. Rosenkranz (1992) considera que todas as artes, períodos artísticos e povos podem ser compreendidos a partir da análise destes conceitos.

A ilustração – mas também a banda desenhada e o cinema de animação – não está privada de um certo preconceito ou minorização/descrédito, como consequência de uma associação generalizada ao universo infantil, a um hipotético efeito de infantilização e a um público destinatário que se assume ser de faixas etárias mais jovens. O mundo infantojuvenil seria, portanto, um espaço fantasista, escapista, livre, divertido e efémero, e, por isso, com reflexo numa ilustração menos sofisticada e mais facilmente de ser distanciada da beleza e da sublimidade do canónico nas belas-artes.

Do ponto de vista da apreensão do sentido por parte da criança, o recurso à caricatura tornou-se numa ferramenta de captar a sua atenção pela ênfase, a ampliação, o exagero, a hiperbolização e o agigantamento de determinadas características de algo ou alguém, mas também o seu inverso. É possível, assim, pela caricatura, observar como diferentes

abordagens estilísticas de construção de personagens e das narrativas visuais se destacam mesmo que trabalhando uma mesma temática.

A cor tem sido também outro importante instrumento dentro das opções e práticas estilísticas na ilustração contemporânea, com as suas estridências e vertigens, por um lado, mas também com as suas subtilidades, por outro. Veja-se, quanto a este último caso, o exemplo de António Jorge Gonçalves com os seus projetos *Desenho de Luz* (2021) e *Desenhar do Escuro* (2020-2021). Este segundo trabalho de Gonçalves permite, assim, refletir sobre o facto de a cor se tornar decisiva não só na ilustração dita para o público infantojuvenil, mas também para a ilustração em geral, ao desenhar, a partir do fundo negro de cadernos pretos, “paisagens urbanas, clausuras domésticas, deambulações pela natureza, uma seleção atenta de fragmentos na vida quotidiana”, explica Gonçalves⁶⁶, com um lápis branco. Da escuridão surgem desenhos luminosos, do negrume e da carga pesada do preto surge a beleza e a claridade da brancura dos seus traços ao desenhar o que está a branco (a luz) e não a preto. De uma forma ou de outra, a utilização de cores vívidas a preencher formas de contornos cada vez mais longínquos das proporções reais e convencionais e o recurso ao duo cromático preto e branco, evocador do mistério e, por vezes, do sombrio provocam um impacto sobre o sujeito e o seu sequestro, em ambos os casos criando tendências estéticas, por vezes, fantasistas ou escapistas.

Se se quiser, em certa medida, contrapor a ilustração à pintura, pode observar-se que à medida que esta se ia tornando cada vez mais geométrica e abstrata, a ilustração sempre se preservou no reduto da figuração. Nos anos 30, históricos da ilustração como Tom e



Figs. 165 e 166 – Tom. À esquerda, *ABC*, n.º 464, 6/6/1929; à direita, *ABC*, n.º 472, 1/8/1929. © Fotografia de Ana Albuquerque do livro *Tom*, de Jorge Silva.

Manuel Piló investiram a sua originalidade na produção, apontando para um público além-fronteiras, de figuras populares, “representando quer tipos tradicionais, quer personagens contemporâneas, como a miniatura de Vasco Santana interpelando o candeeiro, cena popularizada no filme *A Canção de Lisboa* de Cottinelli Telmo, bem representa” (Bártolo *in* Silva, 2019b, p. 15, *itálico original*). As “figuras empáticas e divertidas” do *artista-decorador*

Tom (Bártolo *in* Silva, 2019b, p. 15) despontam de um estilo geometrizado, de cromática vivaz e pitoresca [Figs. 165 e 166].

Depara-se também com uma figuração que se divide, muitas vezes, entre uma propensão realista, mesmo que estilizada, e uma figuração quimérica, se assim se pode

⁶⁶ Cf. e ver *trailer* em que o autor se mostra a executar alguns dos seus desenhos e, posteriormente, a folhear o seu livro: <https://www.antoniojorgegoncalves.com/desenhar-do-escuro>

dizer, feita de *metamorfos*, híbridos e mutantes, de seres e objetos assimétricos, recortados, disformes, quando não mesmo desproporcionados, feitos de esgares e espantos e distantes, portanto, do inexpressivo hierático tão típico do retrato tradicional. A aparente contradição no “feo puede dar lugar al placer”, afirma Rosenkranz, é explicada por ele como parte necessária da totalidade, da unidade, da obra, cujo efeito é constantemente superado pelo da beleza. “No es lo feo en cuanto tal el que provoca nuestro placer, sino lo bello que supera su negación que también se manifiesta” (Rosenkranz, 1992, p. 43).

Pensa-se que se pode inscrever esta tendência fragmentária numa linhagem que incluía a *monstrologia* medieval, a ostentação romântica ou o devaneio simbolista, e que desembocaria no *pathos* expressionista, no anarquismo dadaísta e no onirismo surrealista. Procedimentos criativos como a escrita automática ou o cadáver esquisito, típicos deste último movimento, ou as fotomontagens de dadaístas e construtivistas, ou os *ready made* de Duchamp, ou as estratégias literárias de Stéphane Mallarmé, do conde de Lautréamont (Isidore Lucien Ducasse), de Raymond Roussel e de Guillaume Apollinaire, entre outros, devem ser igualmente tidos em conta quando se pensa neste carácter fragmentário, híbrido e compósito da ilustração com repercussões estilísticas.

Igualmente relevante no âmbito da imperfeição, encontra-se o par arte e artesanato. “A dimensão manual e oficial da ilustração é-lhe intrínseca, como sabemos do recurso constante, ao longo da história, aos mais diversos modos de desenho e gravação” (Nogueira & Albuquerque, 2020, p. 391). Esta poderá ser uma justificação natural para que, hoje, na apoteose da era digital, o carácter *handmade* da ilustração renasça e esteja, algo paradoxalmente, tão presente. Tal serve também para recordar que, ao longo da sua história, “a dimensão manual da ilustração, através da gravura, andou lado a lado com a mecanização e tecnicização crescente da mesma, nas diversas modalidades da imprensa que serviu e de que se serviu” (p. 391). Uma espécie de espelhamento entre o manual na contemporaneidade e o dos manuscritos medievais pode igualmente ser encontrado. Ou entre uma estética de colagem com que se depara e as *collages* cubistas. Ou uma estética de *mixed media*.

Evidencia-se uma vertente artesanal, no rumo do sincretismo do Movimento Arts and Crafts em finais do século XIX ou da Bauhaus no início do século XX. Do programa estético e pedagógico da escola de Walter Gropius constavam os objetivos de “criar um novo grémio de artesãos que abolisse a clivagem interposta entre artistas e artesãos” (p. 391), bem como a reunião das artes e ofícios numa utópica obra de arte unificada, sem separação entre artes monumentais e decorativas.

E regressa-se ao aforismo napoleónico – “do sublime ao ridículo vai apenas um passo” – para se debruçar sobre uma última linha de análise neste ponto do capítulo 4: a

apresentação, ou o desafio, de uma “estética do risco” (Nogueira & Albuquerque, 2018, s.p.). Reflexão que prevê duas vias: porque, por um lado, a ilustração revela viver, frequentemente, da criatividade enquanto risco espontâneo, da imperfeição enquanto êxtase, do impulso enquanto dispositivo imanente; por outro, porque o risco em si, as linhas e os rabiscos, quantas vezes inacabados, distorcidos, truncados, caóticos e dissimulados, parecem atrair constantemente as figuras da ilustração para esse ponto de indistinção entre o definitivo e o inacabado, como se a obra ficasse em suspenso; como se um ponto, uma mancha, um grão ou um *pixel* fossem, simultaneamente, a promessa de uma ideia e o material de uma sugestão, abrindo-se a uma incompletude virtuosa, deixando ao fruidor a tarefa e a responsabilidade de preencher de sentido estas imagens imperfeitas.

Ora, não deixa de ser relevante que tenha sido na ilustração, na banda desenhada e na animação, feitas de tantos constrangimentos e, diga-se, imperfeições, que o desenho alcançou a nobreza artística que, ao longo de séculos, lhe foi negada, assumido que foi, tradicionalmente, como meros momento e instrumento preparatórios para uma obra; um programa, na realidade, que na pintura encontraria, teleologicamente, o seu acabamento. Mesmo que a história da ilustração seja longa e prolífica, nas últimas décadas, esta forma de expressão conheceu um indesmentível incremento. Para tal, há que equacionar que não é de menor importância a adoção e a disseminação das tecnologias digitais e uma expansão da cultura visual com difícil paralelo histórico. Com os mais diversos pretextos, nos mais variados estilos, com as mais distintas funções e nos mais diversos suportes e meios, tornou-se uma presença ubíqua.

Procurou-se demonstrar como vários aspectos remetem esta manifestação artística para um âmbito singular no contexto da cultura visual contemporânea, no qual as premissas canónicas da imagem (e da arte) são problematizadas e instabilizadas, oferecendo uma iconologia, diga-se assim, que procura dar conta das suas especificidades muito vincadas e heterogêneas no imaginário contemporâneo, desse modo, tentando encontrar para ela um lugar a partir do qual possa ser criticamente avaliada e analiticamente compreendida. As ruínas, geralmente denotadas como decadência e destruição, podem assumir um carácter de grandeza e fantasia, e assim serem esteticamente belas e agradáveis. Lembre-se as gravuras de Giovanni Battista Piranesi. A negatividade da imperfeição é também um falsete como falsa medida da realidade, pois é ela mesma que instiga a busca da beleza no quotidiano, dessa verdadeira realidade ou natureza da imperfeição. Para Rosenkranz (1992), por exemplo, a relação entre imperfeito e perfeito soa mais como um compromisso do que como forças em conflito. A imperfeição é necessária para atingir a perfeição, por isso, a primeira está distante de conceitos como

defeituoso. Há desejo e propósito na imperfeição. O que se destaca, hoje, é que essa imperfeição é uma obra de arte, não apenas uma mediadora.

4.5. Do hipertexto e hipotexto à paródia e à metáfora

A ilustração conceptual – com créditos para uma certa influência dadaísta e surrealista – tornou-se uma arena para a exploração e experimentação da “metaphor, suggestion, visual puns, and complex word-and-image play” (Plunkett, 2019, p. 411) a fim de fazer a sua incursão por assuntos de forte complexidade social e psicológica e conseguir dar-lhes visibilidade sob uma forma visual. A abertura das belas-artes e da crítica cultural a expressões antes tidas como artes menores e desviantes da norma permitiu também que abordagens menos literais, e consequentemente mais abstratas e conceptuais, fossem apetecíveis na ilustração.

A forma como o ilustrador desenha, redesenha e interfere no ambiente e na sua própria evolução evidencia a presença irrefutável do já mencionado conceito de híbrido. O ilustrador lida com dicotomias como abertura e fronteira entre o eu e o outro; ele e o seu trabalho são suscetíveis a tensões e contágios, por ser um território em que cada um se pode sentir invadido, ou seja, a identidade de cada um pode ser ameaçada. A ilustração é fronteira, confronto, contágio, fusão, influência e um campo exploratório, que se abre à experiência e à manipulação de corpos e objetos, daí a combinação de diferentes técnicas e a exploração de diferentes e novos suportes físicos, desafiando outros campos artísticos.

Os anos 60 trouxeram ao Marketing um fenómeno designado The Big Idea, uma tendência “in which designers and writers identified a key attribute of an idea or product and then constructed its social meaning through a confluence of experimental design and semiotics”, processo também designado de *visual thinking* (Plunkett, 2019, p. 411). Isto concretizava-se numa colaboração entre diretores de arte e ilustradores no sentido de explorar e materializar as valências da ilustração conceptual abarcando todos os elementos, desde o *layout* à metáfora e à alusão e a outras propostas estilísticas. O resultado era que “[a]rtworks commented on and enhanced the interpretation of text rather than echoing specific passages, and invited reader participation in decoding meaning” (p. 411). A este propósito Plunkett (2019) dá o exemplo do trabalho *Utopia* (1974), de Saul Steinberg, publicado na revista *The New Yorker*, do qual já se falou no capítulo 3. Lawrence Zeegen (2020), de forma crua, expõe os dois cenários extremos na ilustração:

Illustration at its worst is merely a page-filter that might look good, but fails to give or add any knowledge of the subject that it illustrates. At its best, illustration encourages the viewer to think, to draw more from the text than first meets the eye and to comprehend a greater and more-in-depth understanding of the subject. Great illustrations are like great

stories and narratives – they require the viewer to become actively involved in order to fully comprehend the message. The concept may appear hidden at first, but communicates successfully when the viewer disseminates the image. Great illustration marries excellence in craft, skill and creative thinking. (p. 93)

É a segunda visão que merece mais atenção e que melhor enquadramento fornece à melhor utilização metodológica dos recursos estilísticos trabalhados no presente ponto para a posterior análise dos estudos de caso. O tom é frequentemente ditado pelos historiadores na medida em que isolam propriedades da arte, falando num sentido genérico, para definir estilos ou tipologias estilísticas. Algumas teorias acreditam na representação como determinante na definição vocabular, outras encontram nas características formais – da arquitetura à cerâmica – o seu pilar. Meyer Schapiro (1994) explicita também que são a expressão e o conteúdo os critérios-chave. A paródia, o *pastiche*, a alusão, a citação, a alegoria, a metáfora, o anagrama, a analogia, a hipérbole, a sátira, a homenagem ou a alusão podem integrar um estilo confessional, estilo caricatural, estilo irónico, estilo prosaico, estilo linear, estilo grotesco, estilo plástico ou pictórico, entre tantos outros, a fim de construir sentidos para a circulação de determinados discursos. Além do estilo, os discursos contam com o contributo das cores, do tamanho, da forma de transmitir informação ao fruidor, da composição e, por fim, da articulação entre todos.

A imagem que guia o fruidor a outra(s) imagem(ns) por via da alusão (auxiliada por associações) contradiz a ideia de uma representação limitadora porque é vista aparentemente constricta ao conteúdo que, numa leitura superficial e *inocente*, (a ele se) limita. Mas a imagem é mais do que a própria imagem em si, isto é, da sua matéria decantada em configurações, cores, perspetivas, ângulos, proporções, luz e estrutura (Schwarcz & Schwarcz, 1991; Duran, 2008). De uma forma ou de outra, as referências são



Fig. 167 – Cristina Sampaio, *Autorretrato* (2020), Adobe Illustrator. © Fotografia de Ana Albuquerque do Catálogo Ilustração Portuguesa 2020

herdadas e assimiladas, mas também transformadas e metamorfoseadas; e os diálogos estéticos presentes na ilustração do século XXI reúnem características particulares que dizem respeito ao presente, ao passado e ao (im)previsível e imaginário futuro, como forma de analisar o seu carácter e discurso interartísticos.

A metáfora é um recurso utilizado pela grande maioria dos ilustradores. Ela pode ser uma “word or image that isn’t to be read or viewed literally, but makes a comparison. Using symbolism or figures of speech that do not represent real things can be described as a metaphor” (Zeegen, 2020, p. 105).

George Lakoff e Mark Johnson (2005) definem metáfora como “*understanding and experiencing one kind of thing in terms of another*” (p. 5, itálico original), num esquema que permite ao indivíduo conceptualizar a sua própria experiência e o mundo exterior. A metáfora é complexa, tentacular e difundida por diversos campos, onde se inclui o da ilustração. Cristina Sampaio confronta, em paralelo, numa mesma ilustração uma mesma situação, mas vivida em dois momentos temporais diferentes. Desenhou uma ilustradora a trabalhar em período pré-confinamento e em período de confinamento, como consequência da pandemia causada pelo vírus Sars-Cov-2. Intitulada *Auto-retrato* [Fig. 167], publicada na revista *Torpor* em maio de 2020, Sampaio autorrepresentou-se no seu ambiente de trabalho, sentada junto à sua mesa de trabalho, onde se vê o computador e no ecrã o seu cão desenhado em espelho, o candeeiro, o bule e chávena de chá, as canetas e o seu cão debaixo da mesa.

O desenho é exatamente igual nos dois momentos, todos os elementos da sua *workstation* estão milimetricamente no mesmo sítio, inclusivamente a posição do seu corpo é a mesma. A diferença: a roupa que veste. No desenho correspondente ao pré-confinamento, a sua indumentária condiz com uma saída à rua, enquanto no desenho de estado de confinamento veste um pijama. Prova-se, assim, que a metáfora é mais do que uma componente do estilo. Extrapolou a questão literária (Fauconnier & Turner 2003; Lodge, 1977), tornou-se mais abstrata, envolvendo as emoções, as relações, os sistemas de organização, e as sociedades, “but has become a ubiquitous feature of all language and thought [...]. [...] we think and talk metaphorically about almost everything” (Steen, 2016, p. 308). A comparação de duas situações conduz o leitor de imagens além daquilo que é visto: uma metáfora dos tempos, uma metáfora de uma situação que neste caso é personalizada – embora se sinta que nela estão *personalizadas* tantas outras realidades semelhantes –, sem dúvida, acompanhada de humor e ironia. Irónica porque sugere refletir, por exemplo, sobre a situação laboral de um ilustrador. Será, então, semelhante quer em estado de confinamento ou não? Os ilustradores sentem já esse estado de confinamento mesmo que este não seja imposto por uma pandemia.

“Metaphor has now become a ‘figure of thought’ instead of a figure of speech [...] and is defined as conceptualizing one thing in terms of something else” (Steen, 2016, p. 309). Por meio do estilo, os criativos comunicam, criam linguagens e discurso com as suas devidas idiossincrasias. A metáfora expressa (linguagem), conceptualiza (pensamento) e comunica (interação). A metáfora indireta – ou seja, inconsciente e automática – sobrepõe-se à metáfora direta, de acordo com Steen *et al.* (2010), o que faz da metáfora um recurso ubíquo, podendo ser encontrada em qualquer linguagem, inclusivamente a artística. De acordo com Demétrio (1969 [1902]):

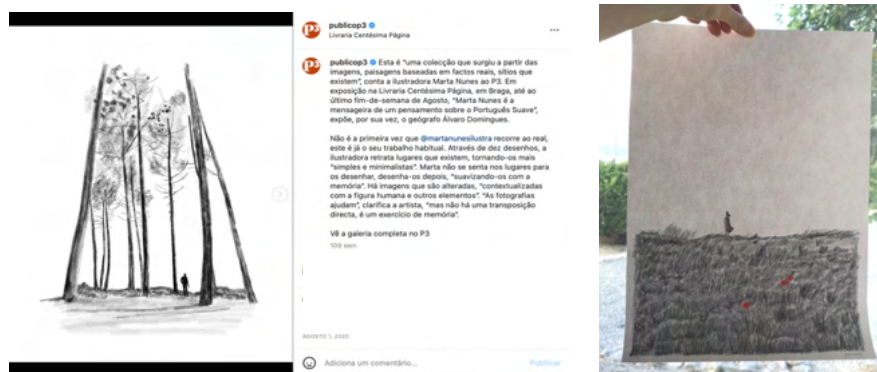
My own rule for the use of metaphor in composition is the art—or nature—found in usage. Metaphors have in some cases been so well established by usage that we no longer require the literal expressions, but the metaphor has definitely usurped the place of the literal term. (p. 113)

A metáfora é só um instrumento da imaginação poética e do embelezamento retórico? George Lakoff e Mark Johnson, já em 1980, identificavam que esse era o ponto de vista de uma larga percentagem dos indivíduos, sendo ainda vista como um artifício típico da literatura verbal: “[...] a matter of words rather than thought or action. For this reason, most people think they can get along perfectly well without metaphor” (Lakoff & Johnson, 2005, p. 3). Porém, não é isso que acontece, a metáfora é tão quotidiana como outros elementos da vida, e a compreensão da mesma depende da forma como os indivíduos se posicionam no mundo e de como percebem os corpos no mundo. Stuart Medley (2019) alerta para um outro tipo de metáfora proposto por Joseph Grady, chamado “resemblance metaphors” (p. 36), baseadas numa perceção e associação de características físicas e conceptuais que se relevem comuns. O autor diz ainda que “[p]ictures may tend to invite visual comparisons more than concepts articulated through speech or writing. Because of the possibility of visual resemblance, illustrators will compare one image to another in order to see what so will afford” (p. 36). Há duas formas de ilustrar: uma mais objetiva e outra mais subjetiva. A exposição da ilustração poderá seguir uma lógica de cor e forma e/ou inclusivamente com recurso a ferramentas e meios cuja estética se aproxima mais daquilo que se considera ser obra de arte.

Carroll (2001) says that a visual metaphor can be characterized in terms of three components: the material of the visual image, its subject matter, and its content, including its shaped properties: texture, color, line, mass, form, and the ways in which these are handled [...]. (Medley, 2019, p. 39)

Medley (2019) avança e propõe que “the act of illustrating is itself metaphoric”, no sentido em que “[i]t makes visible that which is not” (p. 39). A metáfora mais associada ao não palpável, o abstrato e o subjetivo é também uma metáfora mais próxima de um distanciamento espacial e temporal, ou de outra ordem, que materializa o abstrato, o pensado, a visibilidade de algo impossível, por meio da grafite ou da tinta no papel ou na tela, entre os abundantes exemplos. A ilustradora Marta Nunes expôs, no mês de agosto de 2020, dez desenhos sob o título *Português Suave* [Figs. 168 e 169], na Livraria Centésima Página, em Braga, que retratam locais reais, mas que não são reproduções, não foi nesses locais que os concebeu a olhar para os seus objetos de representação. Numa fase posterior à observação, faz da sua memória o seu instrumento de criação, permitindo e permitindo-se alterações com adição de presença humana e com a reconstrução dos locais de uma forma mais simplificada e mais depurada e, provavelmente, mais emocional, como

se pode ler no artigo “Marta conta histórias a partir da memória em *Português Suave*” (Cunha, 2020, s.p.) do P3, no jornal *Público*.



Figs. 168 e 169 – Ilustrações de Marta Nunes que integram a coleção *Português Suave* que esteve em exposição na Livreria Centésima Página (2020). © À esquerda, Instagram do jornal *Público*; à direita, fotografia de um exemplar que a autora da tese possui.

“Illustration exists in tension between perception and cognition, between seeing in and recording from the wild, but also making visible those feelings and understandings bubbling up from the deepest experiential and emotional recesses of a person”, defende Medley (2019, p. 39). E as informações visuais podem consistir em “isolate, exaggerate, reduce, enlarge, outline, etc. [...] on behalf of their works’ beholders” (p. 39). O autor estabelece ainda uma comparação, uma aproximação e talvez um desafio entre a metáfora e a ilustração, na medida em que

[i]n the same way that metaphor seems to the uninitiated to be about “rhetorical flourishes” but is actually grounded in the psychology of our being in the world, so too illustration, though it may sometimes appear to share esthetics with fine art, actually has deliberate tasks to accomplish. (p. 39, aspas originais)

Medley (2019) considera que “[p]aradoxically, the drawings have become more unique and memorable; more like useful character designs” (p. 40) com o efeito metafórico produzido. Nos estudos de ilustração reporta-se uma forte presença da metáfora, da individualidade e da singularidade do indivíduo, bem como das suas experiências e relações com o mundo, das visões, das perceções e dos entendimentos que retira dessas experiências. Os álbuns ilustrados *Se Eu Fosse um Livro* (2011) e *A Guerra* (2018), ambos de José Jorge Letria na escrita e André Letria na ilustração, são dois volumes de linguagens verbal e visual poéticas e metafóricas. No primeiro, mais de metade do texto original foi cortado e, no segundo, o texto original foi completamente abandonado. Os motivos prendem-se com aquilo que melhor resultaria no conjunto de texto e imagens.

Em *Se Eu Fosse Um Livro* [Figs. 170 e 171], André Letria não tinha – nem tem – interesse em que as suas ilustrações fossem redundantes em relação ao texto, porque, nesse caso, deixaria de haver o que “descodificar”, deixaria de haver um “jogo para jogar”, clarifica o ilustrador e editor numa das sessões da oficina sobre ilustração ministrada em

abril de 2021. Letria, o ilustrador, criou o início e o final e pediu a Letria, o escritor, que escrevesse para aquelas imagens. Perante uma linguagem mais poética, as imagens surgiram mais metafóricas. Algumas ilustrações com caminhos mais espaçosos para expandir interpretações que preencham os espaços vazios, outras nem tanto. A organização da leitura – ou a ordem das páginas se se preferir, embora com a ausência de numerais – foi definida em função das opções cromáticas do fundo das imagens, e não pela sequência do texto original. Nos dois casos, o escritor adaptou-se ao trabalho do ilustrador.



Figs. 170 e 171– André Letria, *Se Eu Fosse Um Livro* (2017). © Fotografias de Ana Albuquerque.

A Guerra será um exemplo excecional. Começou por ser pensado a partir de uma ideia apresentada, “a guerra”, titulando um texto que foi lido, mas que o ilustrador, ao fazer a sua pesquisa e ao recolher as suas referências visuais, sentiu necessidade de seguir outro trajeto. Pretendia ver respondidas outras questões, com a ascensão de movimentos de extrema-direita a regressar, por exemplo. Talvez por força do contexto atual em que iniciou a produção do livro, já um pouco distanciada de quando foi escrito o texto original. Mas também pelas questões que gostaria de ver refletidas: o que é a guerra para si e para os outros, o que representa. Do texto original sobreviveu apenas a estrutura de repetição no início dos versos: “A Guerra...” André Letria interessou-se por criar metáforas a partir de elementos do campo científico como os vírus, cuja morfologia se pode assemelhar a explosões, à explosão de bombas, à ideia da guerra como doença e não apenas da recorrente imagem de edifícios destruídos e em ruínas.

Mario Minichiello (2019) considera que esta bagagem contribui para que os fruidores compreendam a singularidade e a linguagem visual que caracterizam a visão criativa do ilustrador. O ilustrador, *designer*, diretor de arte e docente na Newcastle University, em Queensland, (2019) adianta que

[m]eaning making as a theory can be combined with deconstruction to unfold the meaning of images and better understand their contexts. This is particularly useful when having to enter into written forms of discourse (essays) about the nature of images and meaning of compositions. It is useful because it provides the theoretical themes and can be used to develop our arguments and strengthen the understanding we have of our work and its place in the world. (p. 256, parênteses curvos originais)

“One of the most ancient and widespread forms for representing the direct word of another is *parody*. What is distinctive about parody as a form?” (Bakhtin, 1981b [1940], p. 51, *italico original, negrito adicionado*). Além de retratos ou descrições zombeteiras (próximos da sátira), a paródia envolve “the production of an *other* voice and the style of that voice [...]”, embora na ótica de Nietzsche, a paródia fosse “always in part self-parody” (Burnham, 2013, p. 103, *italico original*). O que só poderia acontecer caso o indivíduo, o objeto ou a situação não possuísse um estilo ou voz fixos. Insinuaria, assim, que o indivíduo parodia outras facetas suas, passadas ou presentes, ou características suas. Recorde-se a paródia nos sonetos de Dom Quixote, muitas vezes transposta para as ilustrações sobre esta personagem literária. O universo quixotiano é um espaço híbrido parodiado, onde a utopia (ou distopia), a alucinação, o imaginário, a metáfora e o caricatural se cruzam frequentemente com o mundo real, ou o inverso, possível de ser percebido nas ilustrações de Salvador Dalí que integram a edição da Dom Quixote de *Dom Quixote de la Mancha*, publicada em 2005. Mikhail Bakhtin (1981b [1940]) observa pertinentemente, no âmbito da paródia, sobre a necessidade de reconhecer o gênero com que se lida, as suas formas, o seu estilo particular, “its manner of selecting from and evaluating the world—the world view of the sonnet, as it were”, pois acredita que “[a] parody may represent and ridicule these distinctive features of the sonnet well or badly, profoundly or superficially” (p. 51).

A paródia é sempre uma crítica à seriedade do assunto? Não sendo sempre, introduz o riso. Questiona a formalidade do assunto, de temáticas, de palavras, de imagens inclusivamente, “of a critique on the one-sided seriousness of the lofty direct word, the corrective of reality that is always richer, more fundamental and most importantly *too contradictory and heteroglot* to be fit into a high and straightforward genre” (Bakhtin, 1981b [1940], p. 55, *italico original*). A reflexão de Linda Hutcheon (1985) conclui que “[a] paródia é, pois, uma forma de imitação caracterizada por uma inversão irônica, nem sempre às custas do texto parodiado. [...]. A paródia é, noutra formulação, repetição com distância crítica, que marca a diferença em vez da semelhança” (p. 17).

Esta forma de discurso interartística foi utilizada por Magritte, que parodia o “*emblematic[o] medieval e barroco[o]*” (Hutcheon, 1985, p. 13), desafiando a harmonização entre a imagem, o título e o mote, por exemplo, em *A Traição das Imagens* (ou *Isto não é um Cachimbo – Ceci n’est pas une Pipe*, [1928-1929]), com humor, que, por sua vez, é parodiada, tal como *Mona Lisa* (Leonardo da Vinci, 1503) ou a *Rapariga do Brinco de Pérola* (Vermeer, 1665), por Banksy, por exemplo, com *Girl with a Pierced Eardrum* (2014). A paródia, na qual cabem a crítica e a inversão irônica, não tem de se manifestar sob forma de riso ridicularizante. A paródia é imediatamente reconhecida na ilustração

caricatural feita por Nuno Saraiva, cujo trabalho incide sobretudo na ilustração editorial, colaborando com a imprensa escrita portuguesa, mas também na ilustração de livros de editoras de renome como Bertrand, Abysmo, Pato Lógico, entre outras. Desenha para as “Festas de Lisboa” e participa na coleção “Sardinha by Bordallo”. Publicou o livro *Tudo isto é Fado!* (Museu do Fado), foi galardoado com o prémio “Melhor livro de BD 2016” pela FIBDA, e ganhou o concurso para Bolsas de Criação Literária 2017, na categoria Banda Desenhada.

Recentemente, publicou o livro *Diário de uma Quarentena em Risco* (2021) [Figs. 172 e 173]. Num ambiente de crise, Saraiva questiona a ilusão ou ilusões, as certezas e incertezas, (quase) com um cartune por dia durante um ano sobre a pandemia causada pela Covid-19, de março de 2020 a março de 2021. Divulgados nas redes sociais digitais primeiramente, os cartunes atravessam uma cronologia titubeante entre confinamentos, desconfinamentos, quarentenas, e, como se pode ler no prefácio do livro do ilustrador e cartunista, “desconfiamentos”. Humor com paródia e ironia para questionar os “ilusionistas”, como adjectiva nomeadamente os políticos, além da fina dualidade do título, saído da *hashtag* #quarentenaemrisco criada pelo autor: uma quarentena em risco, diga-se, em risco de falhar e em risco de desenhada.



Figs. 172 e 173 – Nuno Saraiva, *Diário de uma Quarentena em Risco* (2021). © Fotografias de Ana Albuquerque.



Fig. 174 – Tom, “Tirolíro na praia”, *O Tirolíro*, n.º 3. *A Voz*, 22/6/1929. © Fotografia de Ana Albuquerque do livro *Tom*, de Jorge Silva.

No século XX, a paródia, nos trabalhos predecessores dos de Saraiva, passava pelas capas caricaturadas de Tom, para a revista *ABC*, por exemplo, onde se destacavam personalidades de Hollywood, “evocando o passado, já longínquo, das fabulosas capas de Stuart, Emmerico Nunes e Jorge Barradas, dedicadas às cosmopolitas e liberadas *girls* da revolução modernista”, evidenciando-se um traço de “anatomia requebrada” (Silva, 2019b, p. 26, *itálico original*) ou o “traço rápido, [de] anatomia grotesca e hilariantes absurdos no argumento e no desenho” (p. 32) em *O Tirolíro* [Fig. 174] (suplemento do diário *A Voz*, 1929), deste pioneiro da banda desenhada portuguesa. O seu estilo humilde a provocador, classifica Silva (2019b), calcorreou publicações como *ABC*, *Ilustração*, *Magazine Bertrand*, *Rico Pico e Sarapico* (suplemento do *Diário de Manhã*), *O Papagaio*, *Acção Infantil*, *Girassol* ou *Portugal Feminino*.

“A infantilização que hoje adivinhamos na palavra ‘bonecos’ não teria equivalência nos anos 20 e 30, mas não deixa de ser uma definição justa para o traço paródico que Tom aplicou, em geometria angulosa [...]”, comenta Silva (2019b), não evitando uma nota sobre as “tiras cómicas de ‘tipos’ (...) estigmas sociais bem vincados e origens pouco convenientes” que Tom desferia sobre a “fauna lisboeta” (p. 36, aspas originais) – tacteando um tom (de letra inicial minúscula) irónico e satírico nas palavras de Jorge Silva sobre a própria população lisboeta da época –, em geometrias reais e/ou imaginárias. O diálogo paródico, as cenas do quotidiano e o humor bucólico são, assim, fragmentos de um todo? Na perspectiva de Bakhtin (1981b [1940]), qualquer tipo de paródia ou caricatura, qualquer palavra “‘with conditions attached,’ with irony, enclosed in intonational quotation marks, every type of indirect word is in a broad sense an intentional hybrid—but a hybrid compounded of two orders: one linguistic (a single language) and one stylistic” (p. 75, aspas e parênteses curvos originais).

It is the nature of every parody to transpose the values of the parodied style, to highlight certain elements while leaving others in the shade: parody is always biased in some direction, and this bias is dictated by the distinctive features of the parodying language, its accentual system, its structure [...]. (Bakhtin, 1981b [1940], p. 75)

Katie Wales, no seu livro *A Dictionary of Stylistics* (2011), entende que a paródia tem duas faces: “On the one hand, parody foregrounds or alienates, exposes and makes prominent, certain stylistic features of the original text or idiolect; on the other hand, in its own freedom of subject matter, it promotes its own identity and exposes its difference” (pp. 304-305). A paródia é sentida no tom, na construção sintática, nos tempos e nos ritmos da linguagem utilizada, não necessariamente a verbal, nem exclusivamente no género literário. A paródia, para Bakhtin (1981b [1940], p. 76), está relacionada com uma linguagem vulgar, um estilo “normal”, como que desprezando ou *indignificando* os efeitos da paródia. A autenticidade da estilização paródica está em “re-create the parodied language as an authentic whole, giving it its due as a language possessing its own internal logic and one capable of revealing its own world inextricably bound up with the parodied language” (Bakhtin, 1981a [1934-35], p. 364).

Os trabalhos de Wasted Rita saem do papel e adquirem novas formas como instalações com neon, cheias de sátira e paródia, desafiando o medo do erro, escrevendo frases com palavras riscadas ou com borrões de tinta [Fig. 162]. Wasted Rita também colaborou com o artista britânico Banksy, integrando a sua exposição no parque de *diversões* “Dismaland”, em 2015 [Fig.



Fig. 175 – Wasted Rita, instalação *Love Letters* na exposição “Dismaland”, organizada por Banksy (2015). © Alicia Canter para o *The Guardian*.

175]. Parque temático que Banksy definiu como “uma exposição de arte e entretenimento para anarquistas principiantes” e “um parque temático familiar inadequado para crianças” (Lusa/Sol, 2015, s.p.). O artista urbano concentrou durante cinco semanas várias obras que confluíam para uma visão crítica da realidade, edifícios em ruínas e perspectivas distorcidas de figuras de contos de fadas. Os adjetivos rondam o sombrio, o pessimista, o lúgubre, o desanimador, o melancólico e o depressivo. Um cenário de futuro distópico a respirar voluptuosas doses de sarcasmo, paródia, alusões, citações e ironia.

O projeto de ilustração de sardinhas feitas em cerâmica, promovido anualmente pela



Figs. 176 e 177 – Algumas das sardinhas para a Bordallo Pinheiro. À direita, sardinha ilustrada por Nuno Saraiva. © Bordallo Pinheiro.

colaboração da Fábrica de Faianças das Caldas da Rainha – fundada em 1884 por Raphael Bordallo Pinheiro –, a EGEAC e a Câmara Municipal de Lisboa, é um dos exemplos mais acabados da combinação da citação, da paródia, da sátira e do *pastiche*, com referências à literatura, ao cinema, às tradições e costumes, ao popular, à atualidade, à história, a personagens-tipo, ao património, entre inúmeras áreas.

A coleção Sardinha by Bordallo Pinheiro [Figs. 176 e 177] é um bom campo de exploração do *pastiche*. A mais recente fornada traz escrita uma piada na guelra. Ora de uma forma mais pessoal ou tomando emprestado o estilo, as práticas e/ou as técnicas de um outro, junta-se a criatividade e a crítica, o humor e a sátira (Patricia Waugh, 2001). Percebe-se, pela literatura existente, a dificuldade em traçar uma distinção esquadra entre a paródia e o *pastiche*. Neste último regista-se a particularidade de haver um “pasting together,’ a patchwork or medley of borrowed styles” (Wales, 2014, p. 305, aspas originais), com acesso universal às formas culturais do passado. Por outras palavras, uma mistura hipertextual consciente de estilos dentro da mesma área ou de outras áreas, do estilo do próprio autor ou de outros autores, de outros estilos contemporâneos da mesma época ou de estilos de outras épocas.

A propósito do *photobook* da exposição do Mundo Português, por Manuel Lapa, Silva (2019a) diz tratar-se de uma “memória da mais impressionante autocelebração do regime, está recheado de magníficos *pastiches* ilustrados de Lapa e de um opulento grafismo a duas cores, preto e vermelhão” (p. 194, itálico original). Acrescenta ainda acerca do estilo de Lapa que este “manipula as fotografias com altos contrastes a preto e branco que redimem a banalidade descritiva das imagens, solução pouco ortodoxa para uma obra de representação oficial” (Silva, 2019a, p. 194). Um artifício híbrido, tal como a paródia, dissolve fronteiras, cede espaço à ambiguidade e à fragmentação da sociedade olhada pela argúcia do ilustrador sem perder de vista o ludismo. A definição foi já avançada no

capítulo 3 citando Fredric Jameson, pelo que não será necessário explorar mais o conceito teoricamente.

A ironia é multiforme, amplamente utilizada e, muitas vezes, sem critério, tal como acontece com o próprio estilo. Diz Massimiliano Morini (2016) que “[i]rony is notoriously as widespread as it is elusive. People say that a person is ironic, that a book is ironic, or that a situation is ironic” (p. 553). A ironia surge para transmitir ou sugerir algo significando o seu oposto ou uma versão diferente. As ilustrações que Rui Vitorino Santos publica frequentemente, na sua rede social Instagram, brincam com o clichê, a autopercepção, a pseudoprofundidade, a banalidade, o ego e a exposição pública das pessoas num exercício de observação e de revelação de várias *vozes* que a sua personagem, uma espécie de alter-ego, encarna. Aquelas são acompanhadas de frases como “É cansativo, mas tenho que canalizar bem a energia”, “Há sintonia nesta relação contudo tem que ser trabalhada e melhorada”, “O Presidente da República não me deu os parabéns”, “Dei por mim a pesquisar na internet para ver o que diziam outras influencers” ou “A pandemia pode ser uma oportunidade para a agricultura portuguesa”, reforçando os trejeitos dramáticos ou pseudodramáticos da personagem desenhada [Figs. 178, 179, 180, 181 e 182]. O termo *vozes* diz aqui respeito aos relacionamentos sociais e individuais possíveis de encontrar no dia a dia, nas dimensões física e virtual.



Figs. 178, 179, 180, 181 e 182 – Rui Vitorino Santos, alguns desenhos publicados entre 2020-2022 na plataforma Instagram. Na fig. 182, a ilustração em azulejo foi realizada na Gazete Azulejos (2020). © Instagram de Rui Vitorino Santos.

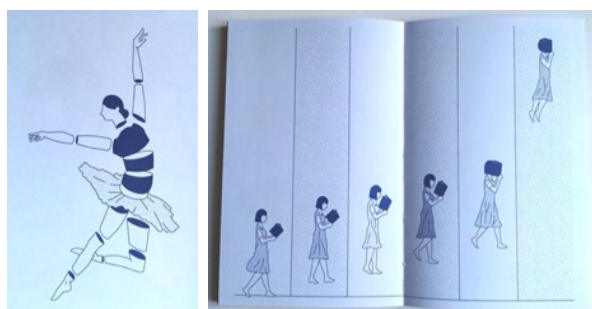
De análises anteriores como a de Roland Barthes (1971) e Julia Kristeva (1986), está já firmado que o texto – na sua versão mais alargada e ubíqua possível, onde cabe a imagem – é um tecido ou um mosaico de citações. Citações são referências (outras imagens, outras frases, palavras, gestos, objetos, temas e ideias) que provêm dos mais diferentes centros de cultura e que possam constituir fonte ou influência. Poderão ser inconscientes, anónimas, difíceis de rastrear, sem aspas que as denunciem, mas têm um forte contributo e posicionamento estéticos (e inclusivamente éticos). Muitas vezes, as citações complementam outros fenómenos estilísticos e hipertextuais: com elas se parodia, se hiperboliza, se metaforiza, se ironiza. A *Nova História da Arte da Triciclo* Tomos I e II, o *ABC do Cinema* e o recente *ABC da Música* do coletivo e minieditora Triciclo são exemplos do exposto [Figs. 93, 94 e 95]. Hipertextos de obras icónicas que os autores

representam no seu próprio estilo. É interessante como Ana Braga, Inês Machado e Tiago Guerreiro, núcleo do Triciclo, conseguem conciliar o estilo de criação de cada um e produzir obras coletivas coerentes e harmoniosas.

Analisar uma ilustração implica, frequentemente, abordar mais do que um recurso. A alegoria transporta para níveis de significado além do superficial, portanto, duplos ou múltiplos significados. Pode ser entendida como uma extensão da metáfora, estranha o mimético, e afasta-o afirmando-se com um prefixo *antimimético*. Assume um cariz abstrato, simbólico, de personificação, de fabulação. Sugere plasticamente mais do que aquilo que possa estar a ser transmitido (Bosanquet, 1934). A alegoria predispõe-se a representar um objeto, uma ideia, uma realidade, um conceito ou ideia abstrata indiretamente vestindo a aparência de uma realidade concreta (sejam imagens, pessoas e outras figuras), muitas vezes recorrendo em conjunto, entre outras, a analogias e metáforas, imaginativa e descritivamente por comparação. As ilustrações de André da Loba para o livro *Roturas e Ligamentos* (2015), de Rita Taborda Duarte, suscitam algum impasse sobre que figuras de retórica e de estilo as imagens carregam. Ocorreu a alegoria pela subjetividade presente nos *dois volumes* que o mesmo livro sustém. Ao mesmo tempo, Loba pretende uma certa objetividade, uma concretude implícita nas referências, nos objetos, nas ações; todavia, poetiza igualmente com imagens num livro manipulável, em que, por vezes, toma a parte pelo todo ou o seu inverso. Na opinião de Pedro Vieira Moura (2015),

[o]s desenhos de André da Loba não estão propriamente para os poemas de Rita Taborda Duarte numa lógica de ilustração, enquanto respostas ou embelezamento deles. Mas tampouco são os textos da poetisa (de resto, alguns deles já éditos) escritos de uma forma que os vazasse num projecto “ilustrado” (...). (s.p., aspas e parênteses curvos originais)

Os objetos são sumariamente representados com a exploração de contornos, de proporções, de tamanhos (desproporcionais, à conta da imaginação), intersecções e



Figs. 183 e 184 – André da Loba, ilustrações para *Roturas e Ligamentos* (2015). © Fotografias de Ana Albuquerque do livro de Rita Taborda Duarte e André da Loba.

começa a levitar gradualmente à medida que se embrenha no livro que lê [Fig. 184] ou a metamorfose da cabeça de um homem num dente-de-leão que se desfaz em vários.

(trans)mutações. Entre a cabeça, o peixe, o homem, a mulher, os pulmões, a árvore, o coração, a maçã, o ouvido, a borboleta e outros elementos identificáveis e as ações que se vêm decorrer, em muito suportadas pelo próprio exercício corporal: o homem que executa todos os passos de um *salto à cabeça* ou o seccionamento do corpo de uma bailarina [Fig. 183], a mulher que

Diagramas profundamente metafóricos quanto explicativos, num passo a passo para como despedaçar um coração. Refere Vieira Moura (2015) que “os seus corpos atomizam-se em divisões, fatias, secções, elementos: cabeças flutuam, substituem-se, dobram-se, perdem-se no alto no topo de pescoços extensíveis, corações estilhaçam-se, tíbias rompem e corpos tombam, voam, combatem, explodem, fundem-se” (s.p.) em esquemas sequenciais, diagramas ou vinhetas, expondo-se como quase-poemas visuais (ilustrações poéticas) onde o lirismo e a visão mais analítica ou técnico-científica se poderão encontrar.

Enquanto a poetisa diz “[...] Acusava-o, atirava-lhe / à cara as metáforas e os anagramas que diziam o que escondiam. Insinuava-lhe / sombras escondidas no reverso das palavras, nas entrelinhas dos versos” (Duarte, 2015, p. 51), os desenhos de Loba estão prontos a encaixar com qualquer poema, a formar um todo, agindo precisamente como aqueles versos dizem. Faça-se, assim, desta citação a servente da explicação compacta do estilo do ilustrador. Por fim, “*Roturas e ligamentos* almeja – questão será: conseguirá sempre? – des-territorializar permanentemente a relação entre as imagens e os textos, presos num leito comum, mas deixando visível a espada que os divide” (Vieira Moura, 2015, s.p.).

Recuperando a iniciativa referida no capítulo 3 a propósito das animações sobre como os ilustradores viam a cidade a partir da sua janela, a combinação de técnicas e meios (palavra escrita e/ou a palavra oral – narração –, o desenho, o recorte, os lápis de cor, o papel ou canetas de feltro) permitiu mostrar, rememorar, transportar aquilo que, em contexto de constrangimentos/limitações que a pandemia impôs, mais se lhes chega pela janela do que para além das portas de casa. Desde a *celebração* dos santos populares, por Mantraste, a partir das janelas dos seus habitantes, rematando com a frase “Santos em casa a fazer milagres”, à oposição entre aquilo que é habitualmente foco de atração, de visita e de usufruto quando se olha Lisboa, seja a imponência dos seus monumentos ou a monumentalidade das suas vistas, da arquitetura e da azáfama nas suas ruas, e aquilo que agora mais se pode e consegue ver. Sejam os cumes das colinas ou os cumes dos prédios, certamente, o mais próximo da janela de cada um são as janelas de todos os outros que vão à janela, e ainda as diferentes janelas pelas quais Lisboa pode ser olhada (do avião, do cacilheiro, do autocarro ou do carro), no caso da animação de Ana Gil.

Quando as referências são diretas ou indiretas e/ou vagas a algo, alguém, obra, situação ou acontecimento, por exemplo por meio de citação, o fruidor associará a algo que já é do seu conhecimento. “As alusões artísticas referem-se à utilização de elementos visuais oriundos do universo das artes plásticas, uma tendência a que o álbum ilustrado actual recorre cada vez mais”, além de “uma forma de pastiche ou paródia visual que para muitos investigadores começou a manifestar-se de forma acentuada com a pós-modernidade”, esclarece Rui Vitorino Santos (2015, p. 221, **negrito adicionado**). No campo da ilustração, o

acadêmico e ilustrador (2015), sintetiza as ideias de Sandra L. Beckett acerca deste recurso estilístico:

Um tipo de citação visual que, segundo Sandra L. Beckett (2010, 2012), se pode reunir em três categorias que compreendem a alusão às convenções estilísticas de gênero global, a citação de um estilo particular de um movimento artístico, uma forma de mimetismo visual que recorre às características mais importantes do *estilo* para que a sua alusão seja reconhecível, e por fim a referência a um artista em particular ou obras de arte da história de arte mundial. (Vitorino Santos, pp. 221-222, *itálico do autor*)

As alusões (aos universos da arquitetura, das artes plásticas, do *design*, do cinema, entre outros), como outras figuras de retórica e de estilo, tornam-se marca autoral. Um procedimento muitas vezes encontrado em ilustrações, como citações diretas a obras-primas da história da arte recriando versões alternativas às originais. Recorda-se, mais uma vez, o trabalho de Teresa Bellón para o Museu do Prado e as imediatamente acima mencionadas revistas da Triciclo, com narrativas bem-humoradas. Em *A persistência da epidemia* (março de 2020) [Fig. 185] – lendo-se nesta ilustração de Cristina Sampaio “*Segundo Dalí*” para o jornal *Público* –, reconhece-se evidentes

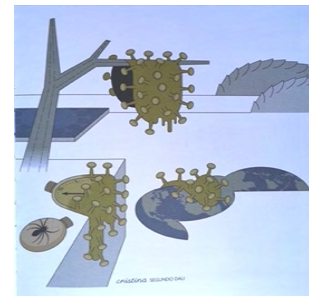


Fig. 185 – Cristina Sampaio, *A persistência da epidemia* (2020). Adobe Illustrator. © Fotografia de Ana Albuquerque a partir do Catálogo Ilustração Portuguesa 2020

marcas de *A Persistência da Memória* (1931), de Salvador Dalí. Numa mesma linha de temporalidade e de memória, de (in)consciente e de fantasia, os relógios derretidos de Dalí ganharam a forma das partículas de SARS-CoV-2, transmitindo a languidez, distorção e persistência com que o vírus se tem mantido no mundo, sem a exatidão de ponteiros que indique por mais quanto tempo a pandemia durará.

No relógio que não está deformado, virado do avesso, Sampaio desenhou uma aranha, em vez das formigas de Dalí. Será que o tempo *ganhou teias de aranha*, como se diz popularmente? A ilustradora manteve a árvore (de oliveira) seca, remetendo para os ciclos da natureza e, por inerência, os ciclos de tempo e de vida. Quanto à caricatura do pintor



Fig. 186 – João Vaz de Carvalho, *Zé Chaminé* (2016). Acrílico s/ papel. © João Vaz de Carvalho.

(autorreflexivo) a dormir sob o relógio na pintura de Dalí (o sonho), Sampaio substituiu-o pelo que parece ser o mundo, na mesma posição da figura do pintor, de formas disformes. Um mundo que se tornou disforme, amorfo, caótico, introspetivo, paradoxal e sujeito a uma reconfiguração. Eventualmente como consequência de uma pandemia que se manifesta lenta (no tempo) e rapidamente (na disseminação), sonâmbula e apática, ansiosa e expectante, que se apoderou do tempo, do quotidiano e de rotinas, trocando-lhe as voltas. Fora do contexto pandêmico, *Zé Chaminé* (2016) [Fig. 186], de João Vaz de

Carvalho, ilustração do livro *Quem Dá Asas às Palavras*, de Luísa Ducla Soares e Daniel Completo, apresenta um aparente homem – pelo fato que veste – a fumar um cigarro, cujo fumo lhe esconde a cara como se fossem nuvens, das quais sobressai apenas o nariz. Apesar de não envergar um chapéu preto de coco, é René Magritte a personalidade artística que aqui parece ser aludida pela sua dilação em criar situações onde o rosto é frequentemente escondido ou dissimulado pelos mais diversos artifícios.

Descobre-se também a alusão a circunstâncias: a voz de uma criança a explicar o porquê da necessidade de permanecer em casa, convidando os espectadores para um jogo caseiro com sardinhas, sardinhas de papel coloridas, a que chama de “dança das sardinhas”, por Leonor Brilha, aludindo à tradição e à simbologia desse animal com a cidade e as festas da cidade; e os desenhos de Teresa Cortez a retratar um quotidiano diferente, em que o arco-íris desce do céu para encarnar cada um dos habitantes na sua vida diária com outras regras a cumprir (como o uso de máscara) e a esperança de que tudo fique bem a partir do lar de cada um. Outras duas das propostas apresentadas no âmbito da iniciativa da EGEAC para a criação de animações sob o mote “Como os ilustradores vêem ‘Lisboa à Janela’”.⁶⁷ Há manifestamente uma carga semiótica associada a cada animação.

A manipulação dos diferentes meios não se restringe a uma combinação superficial, meramente matérica. O diálogo entre os recursos mediáticos de que cada ilustrador se serve promove uma reflexão sobre uma situação muito concreta de completa alteração dos hábitos sociais da população e da própria dinâmica de uma cidade, mas também do diálogo dos ilustradores com a cidade que habitam, e de como a veem, de como se veem nela e a sentem, e de tudo aquilo que não podiam naquele momento vivenciar.

Importa também referir o anagrama, que pictoricamente se espelha exponencialmente nas obras de Escher e, de certa forma, no realismo mágico de Magritte, com *Em cima e em baixo* (1947) e *Galeria de Arte* (1956), relativamente ao primeiro, e *Golconda* (1953), relativamente ao segundo, a título exemplificativo. Tradicionalmente, define-se pela transposição de letras de uma palavra ou frase formando outra exatamente com as mesmas letras, mas em posições diferentes. Poder-se-á imaginar pegar numa palavra, separar as suas letras e reposicioná-las dando origem a uma palavra completamente distinta. O mesmo se aplica a uma imagem: criar dentro da mesma imagem outras imagens ou prolongamentos de imagens ou na sequência das linhas ou tintas de um desenho ou de uma pintura uma outra forma, a qual poderá não ter fim. E, assim, levar o fruidor a contemplar imagens diferentes, criadas umas a partir de outras, e quase que comungando umas das outras num percurso sistémico e circular e, muitas vezes, sem fim possível ou com todos os fins e inícios possíveis.

⁶⁷ Ver as cinco animações em <https://www.culturanarua.pt/galeria/junho-em-lisboa-2021/lisboa-a-janela/>

Como se pôde perceber, e como será aplicável na análise dos exemplos que se seguirão no próximo capítulo, raros são os casos em que estas figuras de retórica e de estilo sejam presença solitária. A hipérbole é outra figura com presença assídua na ilustração e em articulação com outras figuras. De acordo com Demétrio (1969 [1902]), “every hyperbole transcends the possible. [...] And so the very reason why every hyperbole seems, above all things, frigid, is that it suggests something impossible. This is the chief reason also why the comic poets employ this figure” (p. 129). O exagero, o enfático, o excesso, o colosso que se destaca física ou abstratamente, na matéria ou no imaterial, desafiando a elasticidade do verosímil, os limites do inverosímil e a (in)finitude do impossível. Como é possível de encontrar nas ilustrações de Tiago Galo, com um recorrente exagero intencional das mãos das figuras que cria [Fig. 187]. Mais uma vez, nas palavras de Demétrio (1969 [1902]): “[...] though from their very impossibility they derive charm, not frigidity” (p. 131).



Fig. 187 – Tiago Galo, mural em homenagem à Banda da Covilhã (2020). © Ana Albuquerque.

Deixa-se um apontamento sobre a sinestesia, a qual pode ser sentida e acentuada nas silhuetas das formas, dos objetos e das personagens, nas suas linhas angulares, por exemplo; na diversidade de texturas que as aplicações de diferentes tipos de coloração e de papel ou outro material e na espessura das linhas e personagens resultante da utilização de diferentes canetas ou pincéis [Fig. 188]. Tudo isto para que se consiga obter uma harmonização com o que se pretende serem as características das personagens e/ou objetos, cenários e demais elementos (Medley, 2019, p. 41). Em suma, a ilustração como produtora e provocadora, na sua multiplicidade estilística, de múltiplas sensações, combinando, muitas vezes, percepções e interpretações de natureza sensorial diversa, diferente e, muitas vezes, oposta – também, assim, assumindo-se como única.



Fig. 188 – Edward Cheverton, *New Friends* (s/d). © Edward Cheverton.

Capítulo 5. O peculiar rosto multiforme da ilustração: os casos de Catarina Sobral e Ana Aragão

5.1. Ilustradoras portuguesas: galeria de retratos

Antes de avançar para os estudos de caso selecionados no âmbito da ilustração portuguesa do século XXI, Jorge Silva, em *Almanaque Silva*, destaca o trabalho de algumas ilustradoras que abrilhantaram o século anterior, apesar da desvantagem numérica e do ainda insuficiente (re)conhecimento e investigação. As mulheres ilustradoras que a seguir se apresentam são os nomes mais repetidos do século XX, cujo trabalho teve um importante contributo no olhar histórico sobre a época em que viveram e/ou ainda vivem, mas também sobre as temáticas, os objetos, os materiais e os meios que exploraram, bem como as práticas estilísticas que as distinguiram no seu tempo e inspiraram gerações vindouras. Da vertente mais surrealista (cujas capas da coleção policial “Escaravelho de Ouro” servem de exemplo eficaz), mas também descritiva e mais próxima do arquitetural, de Rosa Duarte⁶⁸ à apologia do desenho de Laura Costa (Porto, 1910-Porto, 1993), que era “uma das mais prolíficas ilustradoras de livros para crianças e de costumes tradicionais portugueses da década de quarenta” (Silva, 2012c, s.p.). Laura partilhava “afinidades gráficas” com a ilustradora Raquel Roque Gameiro (Lisboa, 1889-1970), “pelo primado do desenho, de traço constante e linear, e pela ausência de profundidade e modelação de volumes”; mas distanciava-as “o minimalismo nos enquadramentos e na paleta fisionómica” característico de Laura, sendo que a obra de Raquel era de pendor cinematográfico (s.p.).

O estereótipo fabricado da madrasta vil, inescrupulosa e egoísta em histórias fantasiosas e fábulas fora recuperado nos anos 40 do século XX para a produção de livros e fascículos. Laura Costa é chamada aqui a ludibriar habilmente a violência e a fealdade da vilania que marcavam as figuras menos virtuosas das histórias infantis. “A mais cruel megera e o mais horrendo gnomo parecem simpáticas criaturas, irmanadas num paradoxal arianismo louro e azul que casava bem com a fantasia grotesca das fábulas”, conta Silva (2021, p. 10). A gramática visual de Laura exclui as cenas frias e chocantes de sangue, tão previsíveis como carrascos de cada história, “fixando geralmente as

⁶⁸ Sem informação sobre locais e datas de nascimento e morte, mas encontram-se criações suas datadas de meados do século XX.

personagens em trânsito ou em poses narcisistas que dispensam cenário, em trajes sumptuosos que naturalmente beneficiam do seu virtuoso traço” (p. 10). O seu universo



Figs. 189, 190 e 191 – Laura Costa. À esquerda, *Eva*, n.º 715 (18 de fevereiro de 1939); ao centro, *Eva*, n.º 708 (31 de dezembro de 1938); à direita, *Contos, Maria Clementina*, edição de autor, 1946. © Fotografias de Ana Albuquerque de *Eva*, de Jorge Silva.

plástico enfrenta, assim, um “universo visual claramente ligado ao mundo dos brinquedos infantis”, no qual “Laura aplica um modernismo estilizado que poderíamos relacionar com *As Bonecas* de Mily Possoz” (p. 10). Jorge Silva destaca, ainda, uma sensualidade que Laura Costa [Figs. 189, 190 e 191] poderá ter escondido nos olhos semicerrados das personagens que raramente encaram o leitor-fruidor.

Mais, também nos braços doce e elegantemente ondulantes no ar. Um debruçar mais atento denuncia esse pudor ou um jogo tática e subtilmente bem desenhado: “A sua candura esconde segredos e crimes inconfessáveis que a literatura para crianças contemporânea já não sabe tolerar”, conclui Silva (2021, p. 10).

Laura Costa servia-se não só do desenho, do lápis e do pincel, como também de carimbos, estudos de rendas e, inclusivamente, da fotografia e de goivas. O escritor Mário Cláudio reconhece em Laura influências de Kate Greenaway e Hansi (Jean-Jacques Waltz) e ainda da manga japonesa rural como *Heidi*. Pode ler-se, ainda, no artigo do Público: “É interessante ver a forma como ela infantiliza o mundo adulto, numa estética muito ‘português suave’ – a família rural portuguesa muito pobre, mas sempre muito arrumadinha”, refere o escritor em entrevista (Andrade, 2017, s.p.).

Sobre a obra extensa e diversificada de Raquel Roque Gameiro – entre ilustração, pintura e publicidade –, mas pouco vistosa em referências na área, num artigo do jornal *Público*, o jornalista Sérgio C. Andrade (2017) faz o seguinte exercício: “se procurarmos informação no Google, obteremos apenas um par de entradas relativas à sua actividade de ilustradora; mas se entrarmos pela janela das imagens, surge-nos então uma centena de reproduções de desenhos e figuras” (s.p.) relativos à infância e ao País. A iconografia do mundo rural foi uma constante inspiradora destas criadoras, bem como os contos tradicionais portugueses e europeus. O “traço redondo, adocicado e colorido” (s.p.) coaduna-se com o propósito. As ilustrações ao gosto cosmopolita da Belle Époque de Raquel Roque Gameiro progrediram de um traço a uma só cor que lhe vincava o estilo para uma “luxuriante natureza vegetal Art Nouveau de 1925” e uma “sóbria Art Deco, de ornamentação mais geométrica” (Silva, 2021, p. 8). Na perspetiva de Jorge Silva, “Raquel é uma das mais virtuosas ilustradoras portuguesas da primeira metade do século XX. Provavelmente a única comparável aos grandes clássicos da época, como o inglês Arthur

Rackham ou o francês Edmond Dulac, ilustradores que Raquel assumidamente apreciava” (p. 8). Os seus trabalhos podem ser encontrados em livros infantis, como *O Livro Bèbé* (1917 e 1925), *A História do Bèbé* e *A História do Bèbé – Recordações* (1942 e 1969 respetivamente), e na representação e documentação de costumes, tradições, trajes, penteados e hábitos sociais, aplicando frequentemente a técnica da aguarela [Figs. 192, 193 e 194]. O Museu de Arte Contemporânea da Fundação de Serralves (Porto) e o Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Madrid) albergam parte do seu trabalho no seu espólio.

Na ilustração infantojuvenil portuguesa da primeira metade do século XX, predominavam motivos faunianos, as fábulas com fito moral, o rural e o popular antes de o cosmopolitismo, o urbano e as reflexões de cariz mais existencialista se tornarem prementes na esfera de ação das crianças na sua relação umas com as outras e também com os adultos. Todavia, Silva (2021) diz que é “na espantosa claridade da tinta negra que as suas ilustrações brilham. O traço tem uma insuperável limpidez e precisão, a espessura e definição são constantes em todos os planos, e a composição cinematográfica não teme a perspetiva e a assimetria” (p. 8). Assinara várias capas para a revista *Eva* durante 15 anos, sob o comando de uma direção feminina, movimentando-se agilmente entre o esculpir de

figuras de pendor folclórico e as “cenas mundanas da alta sociedade lisboeta” (p. 8).

Já o traço de Màmía, nome artístico de Maria Emília Roque Gameiro (Amadora, 1901-Lisboa, 1996), irmã de Raquel Roque Gameiro, “sobre uma base negra, sem desgaste na textura, indicia ou copia uma técnica de gravura sobre



Fig. 195 – Màmía, ilustração para o livro *ABC*, de Maria de Carvalho (1938). © *Almanaque Silva*.

suporte macio como o linóleo, em impressão sumptuosa a seis cores diretas: verde, castanho, azul, vermelho, amarelo e preto” (Silva, 2012h, s.p.) [Fig. 195]. Màmía era filha de Alfredo Roque Gameiro, “grão-mestre da ilustração histórica e etnográfica em aguarela” (s.p.), e tia de Guida Ottolini, que também se dedicava à ilustração de livros infantis, além de revistas de



Figs. 192, 193 e 194 – Raquel Roque Gameiro. À esquerda, *O Livro de Bèbé*, Delfim Guimarães (1917); ao centro, *Quem Tiver Filhos no Mundo...*, Emília de Sousa Costa (1933); à direita, *Eva*, n.º 424 (24 de junho de 1933). © Fotografias de Ana Albuquerque de *Eva*, de Jorge Silva.



Fig. 196 – Bixa, *Fagulha*, n.º 59 (1960). © ogatoalfarrabista.wordpress.com

moda. A filha de Mâmía, Bixa (Maria Antónia Cabral), era autora de quadrinhos/vinhetas para as revistas *Lusitas* e *Fagulha* [Fig. 196]. Mâmía dividia-se entre a pintura e a ilustração e era discípula de Mily Possoz. Mas não só. Mâmía e a irmã Helena Roque Gameiro conduziram o destino da revista feminina *Eva* a partir de 06 de dezembro de 1930 e durante 47 números. O estilo das capas da revista sofre alterações desde então, descartando “os retratos a sépia de jovens talentosas e respeitáveis matronas da sociedade *chic* [sendo] substituídas gradualmente por ilustrações de flores e motivos vegetais bordados” (Silva, 2021, p. 5, *italico original*). Por ela passará uma elite de ilustradoras: Maria Adelaide Lima Cruz, Sarah Affonso, Ofélia Marques, Maria Vasconcellos, Aurora Severo, Mâmía, Raquel Roque Gameiro, e Manuela e Guida Ottolini.

Outra das referências femininas na ilustração portuguesa do século XX tem o nome de Mily Possoz (Emília Possoz, Caldas da Rainha, 1888-Lisboa, 1968), de ascendência belga. A modernista e sofisticada Mily adensou a sua cultura artística com viagens ao estrangeiro (França, Alemanha, Bélgica e Holanda) e algumas temporadas em Paris. Participou nalgumas exposições coletivas dos modernistas na Sociedade Nacional de Belas-Artes, nos famosos salões, a partir do ano de 1909, e na Exposição dos Cinco Independentes, em 1923, organizando igualmente algumas das raras exposições individuais entre as artistas do género feminino. Sobre o talento de Mily, Jorge Silva (2021) recorda as palavras de Almada Negreiros, que a considerou ser “o melhor desenhador português do meu tempo” (p. 7). Mily destacou-se com ilustrações para inúmeras revistas, como a *ABC*, a *Athena*, a *Contemporânea*, o *Diário de Lisboa*, a *Civilização* e a *Ilustração Portuguesa*, e em



Figs. 197 e 198 – Mily Possoz. À esquerda, *Caderno*, Valéry Larbaud, *Au Sans Pêril* (1927). Gravura em ponta seca; à direita, *Ilustração Portuguesa*, n.º 838 (11 de março de 1922). © Fotografias de Ana Albuquerque de *Eva*, de Jorge Silva.

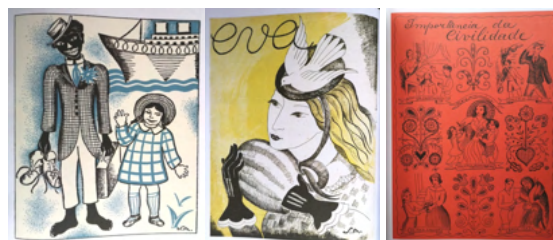
romances e contos. As gravuras em ponta seca (em preto e branco) com motivos onde surgem bastas vezes meninas, gatos, retratos, flores e cenários citadinos marcam presença, ainda hoje, em leilões internacionais; e as “aguarelas luminosas de cores transparentes sobre esfumados de grafite, inspiradas pela gravura japonesa do seu mestre Tsuguharu Foujita” (Silva, 2011d, s.p.) [Figs. 197 e 198] faziam-na gravitar em jogos plásticos, aventurando-se ainda na cenografia para teatro, com a peça *Zilda* (1921), e no *design* de cartazes. De

ímpeto fantasioso e exploradora do universo do fantástico, com mergulhos em límpida simplicidade, no seu traço corre uma “amabilidade feminil” pelos “seus motivos: paisagens, retratos reais ou inventados, gatos e cenas urbanas, quase sempre tingidos por valores feéricos, ingénuos e matriciais, que lhe permitiram envelhecer como uma eterna menina” (Silva, 1999, p. 114). Por fim, “[t]ão amada como esquecida, Mily Possoz

constituiu-se como um paradigma da equívoca ‘sensibilidade feminina’ nas artes plásticas portuguesas da primeira metade do século XX”, conclui Jorge Silva (2011d, s.p., aspas originais).

Sarah Affonso (Lisboa, 1899-1983), pintora, desenhadora, ilustradora, ceramista e bordadeira, cuja vida, intimidade e projetos partilhava com o seu marido Almada Negreiros, apresenta, em meados da década de 1920, “um traço forte e figuração sintética próximas do modernismo estilizado de Mily Possoz”, descreve Jorge Silva (2021, p. 12). O ano de 1927 revelou uma Sarah em mutação, absorvendo os cânones da segunda geração modernista, que se espelhavam no seu “traço fino e descritivo” (p. 12). Teve como mestre Columbano Bordalo Pinheiro, frequentou a Paris artística e boémia, e desafiou o primado masculino que ditava modos e maneiras e instituía convenções, sendo a primeira mulher a frequentar as tertúlias no café A Brasileira, no Chiado, em Lisboa. A magia e a sensualidade intrínsecas na África negra e a sua cultura e arte tribais cativaram Sarah e as vanguardas estéticas ocidentais, com repercussões nos ritmos jazzísticos das noites lisboetas na década de 1920.

Os retratos, as festas populares e as tradições portuguesas foram temáticas muito acarinhadas nas suas telas e na ilustração, “de traço displicente, muitas vezes roçando o *naïf*”, como observa Silva (2012b, s.p., itálico original), o qual imprimiria em capas da revista *Eva* de 1932 por meio da bicromia [Figs. 199, 200 e 201]. Nos bordados, na costura, nos brinquedos e na decoração de ambientes domésticos, Sarah injetaria as premissas modernistas, cultivando o onírico, as lendas, a maternidade, o bucolismo, o lirismo e a melancolia naturalista, o cromatismo vívido, a iconografia rústica e religiosa popular, o artesanato tradicional e a cultura portuguesa, como indica Maria Isabel Oliveira na sua dissertação de mestrado intitulada *Sarah Affonso: um universo singular no modernismo português* (2006, p. 53). Ilustrou *A Menina do Mar* (1958), de Sophia de Mello Breyner Andresen. Expôs individualmente e participou na Exposição do Mundo Português, em 1940, tal como Mily Possoz, e colaborou com Sonia Delaunay. À semelhança de Mily, Ofélia Marques e Maria Keil, foi galardoada com o prémio Amadeo de Souza-Cardoso (na 8.^a Exposição de Arte Moderna, organizada pelo SPN), em 1944, e participou ainda na Bienal de São Paulo (Brasil) em 1953. Recebeu o grau de Comendadeira da Ordem Militar de Sant’Iago da Espada em 1981, condecoração concedida igualmente a Maria Keil.



Figs. 199, 200 e 201 – Sarah Affonso. À esquerda, *As Aventuras de Mariasinha*, Vicente e Comp.^{ia}, Fernanda de castro (1935); ao centro, *Eva*, n.º 346 (26 de dezembro de 1931); à direita, *Mensário das Casas do Povo*, n.º 86 (agosto de 1953) © Fotografias de Ana Albuquerque de *Eva*, de Jorge Silva.

Na literatura, as ilustrações de Maria Keil (Silves, 1914-Lisboa, 2012) têm um impacto carismático, desde *Histórias da Minha Rua* (1953) a *Anjos do Mal: Demos, Demónios, Diabos, etc.* (2002), como analisa Jorge Silva (2012d) no seu *Almanaque Silva*:

Nas seis ilustrações a preto de *Folhas [Caídas]* e nas dezanove a sanguínea de *Luar [de Janeiro]*, a caligrafia de Keil é personalizada por uma vertigem cinética que lembra o traço nervoso de Júlio Gil. Mas o que era êxtase e sofrimento em Gil, é matéria em Keil. Matéria de sonhos mas ainda assim sujeita às leis e forças da Natureza. [...] Keil domestica as paixões humanas sem malícia, a traço rápido, quase impreciso, riscando rostos vazios, sombras e transparências que evocam ainda o surrealismo da década anterior e que viria a refinar na obra-prima da literatura para crianças de 1967, *O Cantar da Tila*, com textos de Matilde Rosa Araújo. (s.p., itálico original)

E acrescenta ainda que

Maria Keil [...] aplica aqui o seu apurado instinto de grafista, em composições simples de elementos soltos, que nada devendo à perspetiva, não desdenham da profundidade tridimensional e se desdobram em diferentes planos. A violência das forças da natureza e das paixões humanas neste mundo rural, medievo e supersticioso, está presente no traço duro e negro de Keil, quase esboçado, marcando rugas e dores, construindo sombras em feixes, expondo a fragilidade da carne perante desígnios fatalistas que ultrapassam a condição humana ou o triunfo de uma sabedoria milenar sobre as manhas do diabo. Sinal da apurada confeção gráfica deste género de obras, Keil dispõe de uma suplementar e patriótica bicromia, que é muito mais do que capricho decorativo dos *fifties*. O verde marinho e o vermelho coral modelam volumes, diferenciam tempos e espaços na narrativa ou são ainda sujeito da história, como a chuva de raios que se abate sobre a multidão da história “A Senhora da Conceição”. (2021, p. 13, itálico e aspas originais)



Figs. 202, 203 e 204 – Maria Keil. À esquerda, *Folhas Caídas*, Almeida Garrett (1955), tinta-da-china e guache s/papel; ao centro, *O Cantar da Tila*, Matilde Rosa Araújo (1967); à direita, *Histórias de Pretos e de Brancos*, Maria Cecília Correia (1960) © Fotografias de Ana Albuquerque de Eva, de Jorge Silva.

A obra de Maria Keil [Figs. 202, 203 e 204] é diversa e extensa, tal como as técnicas, materiais e meios de expressão que utiliza, cruzando linguagens, aplicadas em áreas como a pintura, a ilustração – de linguagem moderna, geometrizar, simples, sem artifícios formais e sensível, atividade com um “papel crucial (que desempenhou) na renovação do azulejo contemporâneo em Portugal”⁶⁹ –, o desenho, a azulejaria, a gravura, o *design* gráfico e de mobiliário, a tapeçaria, a decoração, a cenografia e o figurinismo, entre outras. Os murais de azulejos geométricos de praticamente todas as estações iniciais do Metropolitano de Lisboa são da sua autoria – onde experimenta formas abstratas –, bem

⁶⁹ Cf. <https://www.viuvalamego.com/pt/handmade/autor/maria-keil/> [Acedido em 07/10/ 2020].

como o painel figurativo de azulejos intitulado *O Mar*, na Avenida Infante Santo, em Lisboa.

O desenho de Maria do Céu Guimarães e Castro (s.l., 1930-), mulher do prosador José Ferreira Marques (São Tomé, 1921-2003, Lisboa), toma a forma de mulheres voluptuosas,

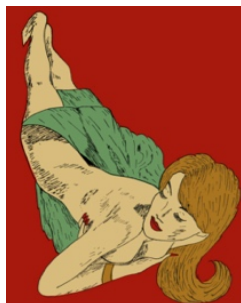


Fig. 205 – Maria do Céu Guimarães e Castro, capa de *O Insaciável*, de José Ferreira Marques (1965). © *Almanaque Silva*

em poses trabalhadas e sensuais, desafiando a perspectiva e ousando nos enquadramentos [Fig. 205]. Em Maria do Céu combinava-se o desenho informal e descritivo, a metáfora gráfica e a modernidade. O trabalho da autora coincidiu com os anos 60, altura que Jorge Silva (2012f) considera serem os “anos gloriosos da ilustração editorial portuguesa” (s.p.). Esta década conta com profissionais da área do *design*, da pintura e da arquitetura a praticarem ilustração magnificamente para várias editoras como a Portugália, a Ulisseia, a Estúdios Cor e a Livros do Brasil.⁷⁰

Alice Rey Colaço (Lisboa, 1892-1978) é tida como “uma das mais fascinantes ilustradoras portuguesas dos primórdios do século xx”, segundo Jorge Silva (2021, p. 6). A pintora, ilustradora e cantora lírica partilhou o seu tempo com Mily Possoz, Jorge Barradas e Stuart de Carvalhais. Criava ilustrações para livros, revistas e postais e as suas figuras estilizadas, não raras vezes, ostentavam rostos sorridentes; os corpos eram bem construídos, atrativos “e elásticos invariavelmente calçados com sapatos cardados ou leves tamancos, reflete[m] ainda a visão idílica do Romantismo novecentista sobre o paupérrimo e inculto mundo rural português da época, subjugado pela Igreja, o caciquismo político e a tirania dos grandes proprietários” (p. 6). Alice fazia ausentar, frequentemente, o contorno nos rostos num grafismo sintético e deixava marcado no vestuário texturas gráficas, dando as boas-vindas ao vanguardismo embandeirado pelo modernismo. As peripécias cómicas de índole popular observadas no âmbito da tradição oral e da cultura erudita integravam a literatura para a infância. Desta forma, marcou oposição a cânones, concretamente de cariz naturalista, típicos dos ilustradores académicos Alfredo Roque Gameiro e Alberto de Souza. Alice recorria à litografia para conceber as suas ilustrações e vinhetas, de que foi exemplo o álbum *Cantigas de Portugal* (1918) [Fig. 207], do seu pai, com



Figs. 206 e 207 – Alice Rey Colaço. À esquerda, bilhetes postais ilustrados (s.d.); à direita, *Cantigas de Portugal*, Alexandre Rey Colaço (1918) © Fotografias de Ana Albuquerque de Eva, de Jorge Silva.

⁷⁰ Cf. <https://almanaguesilva.wordpress.com/category/maria-do-ceu-guimaraes-e-castro/> [Acedido em 07/10/2020].

participação da sua irmã Maria, por exemplo. A vida campestre, o lirismo e o idílio amoroso dos encontros e despedidas, o folclore, os trajes, os costumes tradicionais, o trabalho e as suas figuras típicas e os tempos de recreio integram um conjunto temático que a acompanha. Os postais ilustrados [Fig. 206] faziam furor no principiar do século XX e Alice ilustrou vários

em sucessivas séries, [os quais,] apesar da glorificação da cidade e do progresso tecnológico operado pelo Modernismo, apresentam uma versão estilizada do mundo rural, pioneira de um longo e sedutor percurso que acabaria enquadrado pelo programa ideológico e estético do Estado Novo e dos seus organismos de propaganda, como o SPN e o SNI. (Silva, 2021, p. 6).

O desenho, a pintura e a ilustração viviam “obcecados” e fascinados pelo universo infantil e adolescente, com maior enfoque no feminino, o que “se confundiu com uma exacerbada sensibilidade ou gosto feminino”, afirma Jorge Silva (2013a, s.p.). O âmbito de representação eleito associado à feminilidade foi adubo para a crítica artística da época elaborar os seus preconceitos. A passagem de Ofélia Marques (Lisboa, 1902-1952) pela ilustração portuguesa abordou “uma infância tão graficamente presente como emocionalmente distante” (Silva, 2021, p. 11). O traço de Ofélia oscila entre o áspero e o vincado ou o “duro e rápido das décadas de 20 e 30” e o fresco e o pueril ou as “complexas e suaves composições dos anos 40” (p. 11). O cromatismo é intenso, desafia as regras



Figs. 208 e 209 – Ofélia Marques. À esquerda, *Ver e Crer*, n.º 27 (julho de 1947); à direita, “A Casa Nova”, Manuel Mendes, *Ver e Crer*, n.º 13 (maio de 1946) © Fotografias de Ana Albuquerque de Eva, de Jorge Silva.

plásticas, envereda também pelo inacabado e o surreal. Interessara-se pelo registo ingénuo e as poses contemplativas, mas também por uma certa sensualidade, intimidade e erotismo, e ainda por retratos ficcionais, nos quais explora a personalidade dos retratados, e os autorretratos, trabalhando ou exprimindo abandono, frontalidade, ausência e desajuste temporal – representando um tempo que não vive.

Ofélia Marques cruzara-se com o traço de Bernardo Marques, seu marido, diretor artístico de projetos editoriais e “artista gráfico maior do seu tempo” (p. 11), na revista *Casino*, *Semanário de Elegâncias e Arte* (1928). Depois, investe o seu trabalho nas revistas infantojuvenis *ABC-zinho*, *Pim-Pam-Pum* e *O Senhor Doutor*, saltando posteriormente para as *Litoral*, *Ver e Crer* [Figs. 208 e 209], *Eva*, *Panorama* e *Atlântico*. O rasgo de ousadia inédito de Ofélia é descrito por Silva (2021) da seguinte forma:

Gradualmente, o traço de Ofélia adoça-se, a composição ganha detalhe e a anatomia mais realismo. Ao contrário da maior parte dos seus companheiros da segunda geração modernista, Ofélia não praticou a sátira, ou mesmo a anedota complacente, embora seja

sua uma das mais escandalosas imagens do morno ambiente das artes plásticas nacionais dos anos 20: um desenho de três mulheres nuas, titulado *Coito*, tema que só o pintor Eduardo Viana ousara antes. (p. 11, *itálico original*)

Em 1945, ilustra *Mariazinha em África*, de Fernanda Castro, cujas edições iniciais foram ilustradas por Sarah Affonso (nos anos 20 e 30). Em 1947, é a vez de *No Reino do Sol*, de Emília de Sousa Costa, “onde revela uma rara faceta de animalista, poupando a bicharada da floresta ao cartune e à comédia humana” (p. 11). O prémio Sousa Cardoso na área da pintura galardoando Ofélia, em 1941, tornara-a na primeira mulher artista portuguesa distinguida com um prémio oficial.

Das “colagens” de Bió, pseudónimo de Isabel Maria Vaz Raposo, sabe-se que “evita as armadilhas do realismo anatómico desigual dos livros anteriores, simplifica a perspetiva, e as ilustrações parecem ser resultado de uma colagem de papéis coloridos, bem acompanhada pela impressão em quatro cores diretas”, explica Jorge Silva (2013b, s.p.). O trabalho de Bió partilhou o período em que Calvet de Magalhães defendia uma ilustração para crianças desenvolvida pelas próprias crianças, encontrando-se exemplo nas já referidas coleções *Carrocel*, no início dos anos 60. Silva (2013b) considera que as “colagens” gráficas de Bió são “um respeitável antepassado de muita da excelente ilustração portuguesa contemporânea” (s.p.), jogando com o impacto do cromatismo e a simplicidade das formas geométricas [Fig. 210].



Fig. 210 – Bió, ilustração para *O Avô Astronauta* (1962) © *Almanaque Silva*.

Em 1941, a “misteriosa” ilustradora Janine utilizava o seu traço em desenhos de moda glamorosos que encontravam o seu espaço na revista *Eva*, *Jornal da Mulher e do Lar*, por exemplo. O seu traço serpenteante tinha faro gráfico de estilista. Os modelos das afamadas casas de moda de Lisboa a Paris, de que são exemplo Dior, Griffe, Patou e Balmain,



Figs. 211, 212 e 213 – Guida Ottolini (Janine). À esquerda, *Eva*, n.º 366 (14 de maio de 1932); ao centro, *Eva*, n.º 618 (20 de março de 1937); à direita, *Eva*, n.º 1056 (janeiro de 1960) © Fotografias de Ana Albuquerque de *Eva*, de Jorge Silva.

gozavam das suas “aguadas bicolores”, fazendo uso constante do lápis preto e da tinta-da-china, “rasgando ousadas composições em páginas e planos inteiros da revista, brilhando num género geralmente marginalizado na história da

ilustração” (Silva, 2021, p. 9) [Figs. 211, 212 e 213]. Janine era o pseudónimo da ilustradora Guida Ottolini (Lisboa, 1915-1992), filha de Raquel Roque Gameiro. Dedicou trinta anos ao desenho editorial, em revistas, livros e jornais infantis, e ingressou na banda

desenhada (BD), cujas tiras foram publicadas na revista *Civilização* (Boléo & Pinheiro, 1997). O seu envolvimento com o modernismo resultou melhor nas capas da revista *Eva*, até 1953, em cujo miolo figuravam as suas “glamorosas *toilettes* femininas” (Silva, 2021, p. 9, *itálico original*) – altura em que a fotografia começa a tomar o seu lugar –, do que em trabalhos para a infância.

É possível avaliar a deriva gráfica da ilustradora, numa única década, das primeiras capas de 1933-34, com “naturezas mortas” a duas cores no *chiaroscuro* à maneira da Art Déco, passando pelo simbolismo feminino em contexto doméstico ou cosmopolita, até ao traço naturalista dos anos de 1938-39, numa sintonia crescente com as suas páginas de figurinos de alta costura. (p. 9, *aspas originais*)

Carina Rodrigues deixou já o importante contributo científico no estudo do álbum ilustrado com a sua investigação *Palavras e imagens de mãos dadas: A arquitetura do álbum narrativo em Manuela Bacelar* (2013). Quanto à autoria única (ilustrador que ilustra e escreve o seu próprio livro) de álbuns ilustrados portugueses, Dolores Machado Cardoso constatara, em 2017, na sua dissertação de mestrado *A relação texto e imagem na criação do livro-álbum: O caso de Catarina Sobral*, a existência de um número reduzido de autores, daquilo que fora possível apurar à data. Destacou os casos de Leonor Praça (*Tucha e Bico*, 1969) e Maria Keil (*O pau-de-fileira*, 1977; *Os presentes*, 1979; *As três maçãs*, 1988) – muito celebrada e considerada “a ilustradora mais relevante do panorama português”, reproduzindo as palavras de Ana Margarida Ramos em *Literatura para a infância e ilustração: leituras em diálogo* (2010, p. 22) –, mas sublinhando igualmente a relevância da produção de Manuela Bacelar, que considera ser “responsável pela consolidação, já na década de 90, do livro-álbum em Portugal” (Cardoso, 2017, p. 11).

Sobre Manuela Bacelar, Cardoso (2017) cita várias opiniões que é importante replicar: Gil Maia, em *Manuela Bacelar: um sol para as histórias escritas* (2004), descreve-a como a “primeira grande referência da ilustração para a infância em Portugal do período pós 25 de abril de 1974” (p. 1); Carina Rodrigues, em *Palavras e imagens de mãos dadas: a arquitetura do álbum narrativo em Manuela Bacelar* (2013), atribui-lhe a “complexidade e heterogeneidade de uma obra pioneira e claramente inovadora neste universo literário” (p. 351); além da presença no trabalho científico desenvolvido por Sara Reis da Silva e José António Gomes. Cardoso (2017) sublinha a contínua, abundante, rica, de excelência e “marcante” produção de Bacelar, de que são prova, entre outros, os álbuns ilustrados *O Meu Avô* (1990), *O Dinossauro* (1990), *Leão* (1990), *Sebastião* (2005), *Bernardino* (2005), *O Livro do Pedro* (2008), e as séries *Tobias* (1989-1992) e *Bublina* (1996).

Com exceção dos autores supramencionados que dedicam parte da sua investigação e produção científica a esta ilustradora, Cardoso sublinha o que considera ser “um inexplicável silêncio da crítica em torno do trabalho de Manuela Bacelar” (p. 11). É consensual entre estes investigadores a fertilidade estética, artística e literária de Bacelar,

valorizando as “suas análises minuciosas à riqueza e complexidade da ilustração, enriquecida pelas suas referências artísticas e articulada em permanentes diálogos com a palavra, numa exímia complexidade de temas surpreendentemente subversivos e inovadores, como o da homossexualidade, entre outros” (p. 11), e, por isso, digna de elevação conceptual e artística indiscutível.⁷¹ De notar que Bacelar se encontra ausente da recente publicação *Eva – Ilustradoras Portuguesas do Século XX* (2021), de Jorge Silva.

A propósito do tradicional e da cultura portuguesa, a ilustração existia inclusivamente em papel de louceiro ou papel de prateleira, uma solução mais barata do que o *napperon* ou a sanefa, que servia o propósito de decorar as prateleiras superiores dos móveis com motivos populares e prescindia de reconhecimento autoral. As férias à beira-mar, as touradas, as frutas e as hortaliças, o “humor em cenas de magalas e sopeiras ou de dorminhocos carregadores de tinto, em esboço de sequências narrativas [...] evocavam claramente outras artes como a banda desenhada e o cinema de animação” (Silva, 2011f, s.p.). Do louceiro, cujas origens remontam ao final do século XVII, popularizou-se, pelo menos, por todas as classes sociais, o papel de louceiro, cujas orlas se repetiam “em traçado geométrico bem mais erudito, num formato que replicava as faixas em tecido, bordadas ou costuradas para o mesmo efeito” (s.p.). Nas famílias mais humildes, os papéis de louceiro eram “vulgares folhas de jornal impresso, recortadas à tesoura” (s.p.).

As histórias destas mulheres ilustradoras não previam a visibilidade, ou os avanços na visibilidade, do labor intenso e multifacetado de muitas mulheres no campo da ilustração no século XXI. Ainda nos anos 90, as histórias ilustradas de Fernanda Fragateiro a aguarela e grafite ou lápis de cor e colagem, apesar da sua boa recetividade, foram utilizadas por alguns como forma de invalidar a sua atividade escultórica. “Ser uma mulher artista que fazia ilustração infantil nos anos 90 foi algo muito mal recebido pelo meio da arte contemporânea portuguesa na altura” (Silva, 2021, p. 206). Como tal, pelo reconhecimento pelo qual se vem trabalhando, decidiu-se destacar duas ilustradoras que se têm notabilizado nessa expressão artística em diferentes meios, socorrendo-se das mais diversas técnicas e expressando-se em estilos particulares, refletindo, assim, de certa forma, a mundividência da ilustração contemporânea. Hoje, a ilustração mantém nomes da geração de 90 e cresce vigorosamente em nomes no feminino. Na edição de 2020 da Festa da Ilustração de Setúbal “É Preciso Fazer um Desenho” – acontecimento orquestrado por outro grande nome instigador e revolucionário no campo da ilustração, João Paulo Cotrim –, na exposição “Ilustração Portuguesa – Ilustradores Portugueses em Destaque”, a representação de ilustradores e ilustradoras nacionais foi mais equilibrada, com 34 nomes masculinos e 31 nomes femininos. Um extenso lote de ilustradores que têm

⁷¹ Ver alguns dos trabalhos de Manuela Bacelar no vídeo “Exposição Manuela Bacelar” (2016), no canal de YouTube do IPVC – Instituto Politécnico de Viana do Castelo: www.youtube.com/watch?v=ykW4adL4ngo

marcado a cena artística, entre muitos outros, como se comprovará seguidamente por outros projetos curatoriais.

A exposição “Prata da Casa”, com curadoria de André da Loba, no âmbito do 21.º Festival do Clube Criativos de Portugal (CCP), entre 15 e 19 de maio de 2019, no Jardim Botto Machado, em Lisboa – e posteriormente no Pavilhão de Exposições da Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto entre 16 de setembro e 04 de outubro de 2019, e ainda na Festa da Ilustração de Setúbal 2020 –, é também representativa desse maior equilíbrio.⁷² Esta exposição foi uma oportunidade de “retratar e divulgar” a ilustração portuguesa de forma “significativa” e “abrangente”, de acordo com André da Loba em entrevista ao suplemento *P3* do jornal diário *Público* (Pinto, 2019, s.p.). O objetivo inicial de Loba era precisamente organizar uma mostra equitativa de homens e mulheres ilustradores, “reuni[ndo] 100 ilustradores, 50 rapazes e 50 raparigas. O que acabou por não ser suficiente [...]”, revelou o ilustrador (s.p.). A mostra totalizou 120 participantes, 63 ilustradoras e 57 ilustradores de “áreas que vão desde o *graffiti* até à tatuagem, passando pelo design gráfico” (s.p., itálico original). Este esforço equitativo de Loba manifesta uma das suas preocupações: avaliando o panorama da ilustração portuguesa, considera que a representatividade das ilustradoras em exposições nem sempre tem o devido destaque. E poder-se-ia ainda incluir as várias edições da Ilustrarte, da UIVO – Mostra de Ilustração da Maia e de outros festivais que permitissem uma análise comparativa e evolutiva.

Esta breve retrospectiva e incursão na ilustração feita por mulheres serve o propósito de introduzir os dois estudos de caso que se seguem, como espelho de uma ação criativa multidisciplinar que se densifica no século XXI e de que Catarina Sobral e Ana Aragão surgem como exímios exemplares, levando a ilustração e o desenho a integrar outros meios, outros materiais, outros contextos, com expressão estética e plástica impressiva e diferenciadora.

*

Para o estudo empírico, foram selecionados dois casos nucleares: os trabalhos das ilustradoras Catarina Sobral e Ana Aragão. Relativamente a Catarina Sobral, com uma obra marcada pela ilustração e escrita para o público infantojuvenil (dito de uma forma genérica e imprecisa, cuja afinação dos seus objetivos se fará em momento apropriado), com livros da sua autoria traduzidos em vários idiomas, e por projetos editoriais, a mesma tem reforçado a sua incursão pelas vias cinematográfica – concretamente, por meio da

⁷² Não menosprezando compilações anteriores como *Ilustração Portuguesa 2016* e *Ilustração Portuguesa 2010*, organizadas por João Paulo Cotrim. O motivo que levou a recorrer a estes eventos para a seleção dos nomes a integrar nestas *espécies* de listagens deve-se unicamente à sua data mais recente.

animação – e performativa. Considerando a abrangência do seu trabalho em diferentes terrenos mediáticos, a amostra escolhida constitui-se da seguinte forma:

1 – Da mais de uma quinzena de livros por si ilustrados, onze são integralmente da sua autoria (ilustração e texto verbal), publicados em quinze idiomas, tendo sido selecionados no âmbito do presente projeto doutoral os seguintes títulos:

Os álbuns ilustrados *Greve* (2.^a ed. 2019 [1.^a ed. 2011]), *Achimpá* (2.^a ed. 2015 [1.^a ed. 2012]) e *O Meu Avô* (3.^a ed. 2021 [1.^a ed. 2014]), que contribuem para a análise relacional de intermedialidade e transmedialidade entre o álbum ilustrado e o seu respetivo *book trailer*, com a adição de música, movimento, reordenamento das imagens e interação entre as personagens e outros elementos, diferenciando as dinâmicas do livro e do vídeo;

2 – O álbum ilustrado *Vazio* (2014), como exemplo singular de álbum ilustrado construído apenas com imagens;

3 – A curta-metragem de animação *Razão Entre Dois Volumes* (2018), criada a partir da personagem principal do livro *Vazio*, supramencionado, contribui para a propagação, contaminação e expansão da história por outros *clusters*, explorando o fio narrativo noutros formatos e propiciando a evolução da história;

4 – A peça de teatro e o álbum ilustrado intitulados *Impossível* (2018). O álbum ilustrado *Impossível* foi concebido numa sequência menos habitual: após a realização da peça de teatro, foi criado o livro com o mesmo nome e alusivo ao mesmo tema, ainda que este já estivesse a ser pensado previamente ao espetáculo dramático. Este processo permitiu produzir experiências performáticas distintas, envolvendo um outro tipo de interatividade: faz, primeiro, coexistir a ilustração, a instantaneidade, a imprevisibilidade, o corpo humano, o movimento e o som, e apenas posteriormente cria um material estático, um livro-objeto.

Por outro lado, da diversificada obra de Ana Aragão, entre os desenhos para exposições ou por iniciativa própria, as séries limitadas de serigrafias, as inúmeras ilustrações para imprensa, campanhas, iniciativas e livros, a conjugação do desenho e da pintura com a animação e a realidade aumentada, e ainda a ligação a projetos de pendor mais artesanal, a amostra escolhida para refletir as problemáticas abordadas nesta tese constitui-se da seguinte forma:

1 – A instalação *Via Utopia – Teatrino Scientifico* (2016), enquanto hipertexto de *Via Appia* (ca. 1756), de Giovanni Battista Piranesi, inserida na exposição a solo *Future Frames* (2016);

- 2 – O desenho *Babel* (2019), enquanto hipertexto de *A Torre de Babel* (ca. 1563), de Pieter Bruegel, exibido na exposição a solo da desenhadora *S.M.L.LX (Sobre o Mito de Lisboa – e não só)*, na Sociedade Nacional de Belas Artes, em 2019;
- 3 – A obra *Galeria Ideal* (2020) e a exposição a solo na qual se inseriu, *Galeria X*, em janeiro de 2020, na Casa Comum, na Reitoria da Universidade do Porto;
- 4 – E outras obras integrantes destas três exposições identificadas, que se mostraram pertinentes numa subcamada de análise, como o *Laboratório de Vidro (Glass Lab)*, *A Melancolia do V Império*, o tríptico *Trilogia de Lisboa*, *Lisboa chega à Babel*, *A Cidade Anágrafa* e *A Via Appia de Olissipo*, o *Desenho Infinito* e a *Casa Infinita*;
- 5 – A obra *Neue Täuschungs Galerie der Reich der Tiere* (2019), enquanto hipertexto de *Das Reich der Tiere* (1728), de Johann Melchior Roos;
- 6 – A coleção de tapeçarias desenhada por Aragão e a ligação à obra *As Cidades Invisíveis*, de Ítalo Calvino, revelando ser uma das influências para a autora: *Eudóxia* (2012/2014), *Zenóbia* (2014), e *Zora* (2014);
- 7 – Por fim, o projeto de banda desenhada inacabado intitulado *A Bia diz*, desenvolvido durante alguns dias do período de confinamento obrigatório vivido em Portugal entre os meses de março e maio de 2020, em consequência da pandemia causada pelo vírus SARS-CoV-2.

Sempre que pertinente, outras obras são chamadas à análise em benefício da sustentação e da complementaridade das propostas de dissecação artística, na medida em que respondam ao mote que o título da presente tese propõe e ao enriquecimento da interpretação das obras das criadoras em harmonia com os capítulos precedentes. Por exemplo, no caso de Sobral, a referência à mais recente animação da ilustradora, *Polvo* (2022), e, no caso de Aragão, à *Cidade Ideal* (2020), à projeção de um dos trabalhos da exposição *Vertical Reclamation* em fachadas de edifícios de Florianópolis, no Brasil, em agosto de 2020, ou à sua mais recente exposição *No Plan for Japan*, que esteve em exibição entre novembro de 2021 e fevereiro de 2022, no Museu do Oriente em Lisboa.

Catarina Sobral e Ana Aragão espelham diferenças, experiências e reflexão sobre as próprias, sobre o seu saber-fazer e fazer-saber, sobre o mundo e a(s) realidade(s) que as rodeiam e sobre as suas obras, bem como cruzamentos, misturas e diálogos híbridos e expandidos. Porquê duas criadoras com formas de expressão da prática de ilustração tão distintas, com estilos diferentes, com públicos supostamente diferentes, cujas temáticas de trabalho não aparentam semelhanças ou proximidades? A resposta está precisamente na diferença. A diversidade. A diversidade a montante – quanto a temáticas, técnicas, materiais e suportes – e a jusante, quanto à abrangência na receção. A diferença de estilos

e estéticas. A diferença do ponto de vista conceptual e processual. Ana Aragão personifica um questionamento interior daquela que é a sua atividade, suscitando uma discussão entre ilustradora, desenhadora, arquiteta e artista. É também em Aragão que a componente intertextual mais se evidencia, bem como uma autorreflexividade e meta-análise desenvolvidas por parte da criadora na sequência do seu trabalho visual. Do extenso trabalho de Aragão, foram selecionadas obras com uma forte componente participativa em contexto expositivo (alertando que algumas delas integraram o campo editorial e/ou foram convocadas a integrar exposições de ilustração como a UIVO, em 2020 e 2021, ao lado de trabalhos de muitos outros ilustradores). Este ato foi deliberado: quis-se, como se introduzira previamente na presente tese, explorar a oscilação entre expressões artísticas e de como Aragão aborda a ilustração e lhe dá espaço no seu processo criativo e nas suas obras. Catarina Sobral, num registo mais identificável com o editorial, surpreende pelas arrojadas composições visuais e as suas experiências em outras plataformas, estabelecendo uma rede de, mais do que ligações, relacionamentos em que a ilustração é omnipresente, mas em que a própria ilustradora se torna mais participante tal como o seu público, mais concertada com as vertentes intermedial e transmedial do que é usual. Por fim e por entre o que distingue Aragão e Sobral, descobrem-se inesperadas coincidências.

A metodologia adotada convoca a aferição de técnicas, métodos, suportes, procedimentos, influências e objetivos dos trabalhos em causa e dos recursos estilísticos referidos, entre outros tópicos suscetíveis de análise. O modelo de análise proposto é, portanto, construído de raiz, recorrendo a, além dos três conceitos fundamentais e inter-relacionados – intertextualidade, intermedialidade e transmedialidade –, outros parâmetros trabalhados conceptualmente na tese, como hipertexto, paródia, *pastiche*, alusão, citação, alegoria, metáfora e anagrama. No conjunto da dissecação dos elementos anteriores, estes disseminam-se, direta ou indiretamente, por quatro pontos da ordem do estilo e da estética sobre os quais importa refletir dentro da obra ilustrada, nomeadamente a questão do disforme e do errático. A análise cada vez mais pormenorizada será coordenada com a gramática visual e plástica subjacente à ilustração. O encadeamento de todos estes elementos servirá, assim, para fundamentar uma das características que se aponta no perfil da ilustração portuguesa do século XXI: um carácter iminentemente interestilístico.

5.2. O movimento da ilustração: Catarina Sobral

5.2.1. *Crossroads*: quando o cinema invadiu a ilustração. O caso dos *book trailers* dos álbuns ilustrados de Catarina Sobral⁷³

O que *Greve* (2011; 2019), *Achimpá* (2012; 2015) e *O Meu Avô* (2014; 2021) têm em comum ao assumir a proximidade entre as artes, ilustração e cinema no título deste ponto? A ligação mais óbvia entre estes três álbuns ilustrados, além da autoria, é o facto de ter sido feito um trio de *book trailers* a partir de cada um dos álbuns. Portanto, os três *trailers* surgiram na sequência da criação dos seus álbuns ilustrados homónimos. Eles são uma consequência. Não obstante, existem diferenças claras, e outras mais subtis, que podem ser identificadas entre essas mesmas histórias criadas em diferentes suportes físicos: a adição evidente de movimento que o cinema proporciona, assim como o tempo da narrativa, a música e a adaptação visual e verbal, por exemplo. Após a criação, é-se confrontado com uma recriação. Ao projetar o *trailer* de cada livro, há mudanças, ajustes e preocupações que os distinguem da obra original, a começar pelo encurtamento da narrativa por meio de uma cuidadosa seleção de imagens e de discurso verbal a integrar num vídeo que se pretende curto, com não mais de um minuto e quarenta e seis segundos.

Os *book trailers* são vídeos animados – animações mais simplificadas concebidas digitalmente – feitos a partir de álbuns ilustrados, onde se vê a imagem estática ganhar movimento e, no fundo, uma vida diferente. Este processo de recriação tem implicações, decorrentes da transformação da história de um livro num *trailer* semelhante aos de cinema –, cabendo a este a função de apresentar essa mesma história. O desenho continua a ser a pedra angular. Mas não só. Percebe-se a existência de hibridismo nos álbuns ilustrados, e inclusivamente no *trailer* do livro. A ilustração dialoga não só com o movimento, mas também com o som, a música, a voz e outras características da imagem em movimento e da animação. A ilustração, como o cinema, integra uma complexa constelação intermedial, por meio da qual vários materiais e suportes comunicam, contagiam e transformam, dando pistas sobre ligações, caminhos ou pegadas transmediais. Neste sentido, a ideia de transgressivo a que Sandra L. Beckett (2012) dedicara a sua investigação, nomeadamente no campo dos álbuns ilustrados, tem aqui espaço de progressão pela reconversão das funcionalidades dos álbuns ou da extensão dos mesmos a outros meios, nos domínios pedagógico, didático e estético.

⁷³ Ponto adaptado do artigo intitulado “Crossroads: when cinema invaded illustration or vice-versa? The case of book trailers of Catarina Sobral’s picture books”, apresentado e publicado pela autora da presente tese no livro *Cinema e Outras Artes IV – Diálogos e Inquietudes Artísticas* (2021), no âmbito da 4.^a conferência O Cinema e as Outras Artes, organizada pelo LabCom, Faculdade de Artes e Letras, Universidade da Beira Interior, entre 29 e 31 de outubro de 2019.

A familiaridade cinematográfica dos *trailers* alerta o espectador-fruidor para o facto de aqueles não seguirem obviamente a sequência cronológica do filme, sendo de certa forma adaptações ao destacar apenas as cenas que poderão causar mais impacto, curiosidade e/ou atração no público. Os *book trailers* começaram a ser realizados em 2002 (English, 2008) e transformam uma narração escrita e/ou visual numa narração audiovisual. Existe uma cultura gráfica de longa data no cinema, da qual os trabalhos de Fernand Léger e Oskar Fischinger são exemplo e com os quais o *trailer* possui similitudes. Trata-se de dois grandes protagonistas do cruzamento de artes do século XX nos campos da pintura, desenho, litografia, animação e cinema (Kuh, 1953, s.p.).

O tempo surge como um aspecto claro de distância entre os dois objetos em questão: os álbuns e os seus *trailers*. A sequência fixa do *trailer*, dotada de movimento e som, tem a sua altura, largura e tempo, e uma certa ilusão de profundidade. No entanto, o álbum não se limita a medidas de altura e largura, uma vez que as técnicas visuais utilizadas também podem dar a ilusão de um espaço imaginado com profundidade, o que implica uma reinterpretação do livro-objeto (*libro-oggetto*, termo utilizado por Bruno Munari) numa perspetiva tridimensional (ilusória) – à semelhança da pintura e da fotografia. A iconicidade das imagens estáticas contribui para que o tempo também seja considerado, neste caso virtual e manipulado pelo próprio fruidor, visto que a presença de objetos, entidades e personagens sugere que eles estão ou foram encontrados num “antes” e que estarão num “depois” desse “frozen time in the image” (Elleström, 2010, p. 21), sugerindo aqui o conceito de fora de campo, comum na terminologia cinematográfica.

A sugestão daquilo que a ilustradora não mostra e não é visto pelo fruidor é pertinente no trabalho de Catarina Sobral, em que é vontade da primeira incentivar o segundo a formular a solução. Os álbuns ilustrados de Sobral espelham a ideia de “janela aberta”, de Alberti, mas uma janela escancarada, com o intuito de trazer o ausente para cada um dos fruidores completar a forma (composição) e o sentido (mensagem) livremente. Sem se fazer depender da subtração de elementos e ciente das potencialidades dos cortes das páginas nos álbuns – como sucede nos murais de arte urbana –, aproveita-os e inclui-os nos seus jogos visuais de (des)velamento estilístico. Assim, a ilustradora constrói uma dialética entre as camadas de técnicas e materiais e a ausência propiciada pelo corte e pela interrupção, reconvertendo-os num estímulo para a completude ou presença.

Neste caso, o livro, como meio antigo, empresta características ao cinema, tal como o desenho e a pintura o fazem para a conceção de filmes de animação, e estes tornam-se prolongamentos das histórias em palavras e imagens em papel. Por exemplo, *Loving Vincent* (2017), de Dorota Kobiela e Hugh Welchman, é o primeiro filme biográfico de animação inteiramente pintado a óleo, inspirado na técnica utilizada pelo pintor holandês Vincent van Gogh com o objetivo de criar a sensação de movimento. Aspectos que podem

ser atribuídos à ilustração como a bidimensionalidade e a tridimensionalidade, signos icónicos, enquadramento social e artístico, qualidades estéticas e superfícies materiais sobre as quais as técnicas (desenho, pintura, colagem, gravura, entre outras) utilizadas não interferem apenas na noção de ilustração, mas também na abertura que ela promove na discussão dos limites do próprio meio. Quando a ilustração ganha outra *anima*, uma vida animada, o conceito de bidimensionalidade pode ser reavaliado porque o cinema oferece outras profundidades ilusórias e *mágicas*.

Milton Glaser (2003, 2011) abordou a ilustração desta forma: reconhece-lhe a capacidade de testar limites, barreiras e fronteiras, a capacidade de criar outra linguagem, outro sistema semiótico, e uma elasticidade imaginativa e criativa, convergindo para equacioná-la no domínio do prefixo *trans*, colocando-a no campo da “transgressão”. É nesse lago de conceitos que se tem abordado a intermedialidade – sobretudo num contexto ambivalente e oscilante entre o diálogo, o estar entre (*in-between-ness*) e a tradução entre os meios envolvidos. Ágnes Pethő (2010b) considera que este ser-entre (*being-between*) promove a experiência cinematográfica: um ser “in between reality and fantasy, in between empirical experience and conscious reflection, in between words and images, in between the different art forms and in between media” (pp. 211-212). O *trailer* alicia o seu espectador-fruidor a entrar numa narrativa verbal e visual, ofertando-lhe primeiramente imagens e expectativas de conteúdo, preparando os seus sentidos imaginativos, interpretativos e críticos, entre dois espaços bidimensionais diferentes.

Alusões, analogias, adaptações ou empréstimos de outros textos (sejam verbais ou visuais) encontrados nestes *trailers* absorvem o trabalho intertextual desenvolvido nos álbuns ilustrados. No álbum *O Meu Avô*, Catarina Sobral faz referência nítida ao célebre quadro *Retrato de Fernando Pessoa* (1954/1964), do pintor modernista português José de Almada Negreiros. Este representa o mundialmente conhecido escritor português Fernando Pessoa sentado à secretária, que, por sua vez, será remediado no *trailer*, o qual lhe atribui qualidades cinematográficas e lhe dá palco.

O *trailer* tem uma função promocional e comercial. Numa linguagem mais crua, tem o objetivo mercantilista de venda do livro. No entanto, esse instrumento publicitário ou *marketeer* que pretende estar acessível ao maior número de pessoas circulando pelo maior número de redes virtuais não faz dele um meio/ferramenta de mera manietação económica. A componente criativa da sua construção – quer na sua composição quer na capacidade de súmula de quem o concebe – e a possibilidade de alcançar virtualmente locais onde o livro está impossibilitado, pela sua materialidade, de se dar a conhecer fazem dos *book trailers* casos de alguma atenção dentro das zonas de fronteira a que Sjöberg (2010) se refere, evocando a possibilidade de as histórias, com um cunho marcadamente visual, poderem ser trabalhadas de diferentes formas em diferentes meios.

A relação intermedial entre filme, desenho e pintura não é de todo exclusiva deste exercício criativo – a modalidade *book trailer* –, mas do ponto de vista histórico é efetivamente recente. A autoconsciência da inclusão do desenho e da pintura integra-se naturalmente no *trailer* com os mais variados cenários, já pertencentes à vivência quotidiana do meio cinematográfico. A complexidade medial do cinema, devido à riqueza da sua especificidade no mundo das artes, é descrita por paradoxos.

The complex mediality of cinema is unique among all other arts in its paradoxes [...]. On the one hand, cinema is the most transparent or “invisible” medium possible, operating with moving pictures that result in the illusion of reality (we seem to see the things themselves and not their representation), and engaging all our senses in their perception. On the other hand, it is also the most abstract and constructed medium possible that has no palpable material form (all the sensual complexity of the cinematic image being nothing but an illusion). (Pethő, 2010b, p. 211, aspas e parênteses curvos originais)

a) *Greve*, *Achimpa* e *O Meu Avô*: as dinâmicas estilísticas (da alusão à paródia, da metáfora à ironia) e as intersecções mediais entre os livros e os trailers

A ilustradora natural de Coimbra brinca – no sentido de, em inglês, *play*, pela sua mundividência significativa e polissémica – com várias artes: ilustração, escrita, gravura, cinema de animação, teatro e, inclusivamente, dança. Sobral é uma das autoras dos *book trailers* da coleção Orfeu Mini da editora Orfeu Negro. Já tinha realizado animação de recortes e um curtíssimo filme de 10 segundos, exibido no Festival Internacional de Cinema de Roterdão, num programa destinado a crianças de nome *Not Kidding*, além da animação gráfica *In the mood for something*, da recriação do musical *Quizás, quizás, quizás*, de Nat King Cole, d’ *O Arsenal*, uma reprodução do genérico da saga James Bond, e do vídeo promocional do Concurso de Sardinhas Festas de Lisboa em 2015, entre outros. Contudo, os primeiros *book trailers* que animou não foram desenhados nem escritos pela ilustradora, mas de autores como o ilustrador Oliver Jeffers, por exemplo.

a.1) *Greve*⁷⁴

O álbum ilustrado *Greve* teve duas edições, a primeira em 2011 e a segunda em 2019, conciliando imagem e texto, e a partir dele realizou-se, também em 2011, um filme de animação homónimo de um minuto e quarenta e seis segundos a fim de ser promovido pela sua própria editora. Recebeu, em 2011, uma menção especial do Prémio Nacional de Ilustração, integrou a Exposição do País Convidado da Feira do Livro Infantil de Bolonha em 2012 e ainda o catálogo da White Ravens em 2013.⁷⁵ O que une o álbum e o *trailer*: a

⁷⁴ Ver *trailer* de *Greve* em <https://vimeo.com/32154081>

⁷⁵ Consultar: <https://www.ua.pt/pt/noticias/o/46937>

perpetuação das técnicas empregadas na concepção do álbum como o recorte e a colagem de vários materiais, a utilização de imagens preexistentes, como fragmentos de fotografias e trechos de textos, em interação com os traços de desenhos, preenchimentos, manchas e marcas de diferentes técnicas de pintura; une-os, portanto, a história e a estética. Evidentemente, estão aqui implicados dois meios que se comunicam: o livro (literatura) e o filme animado (cinema). Esta relação, não inédita, remete para aspectos intermediais que Sobral utiliza nas suas ilustrações em papel e/ou digitais para criar o *trailer*, e para possibilidades transmediais, uma vez que a narrativa é adaptada ao tempo disponível do *trailer* e, por isso, reconfigurada e contada com a inclusão de outros vetores como o movimento e o som.

O álbum ilustrado *Greve* é particularmente miscelâneo: as letras soltas que formam palavras e as onomatopeias tornam-se elas próprias imagens, trabalhando mais imagética do que textualmente. Letras que mantêm a aparência material da sua origem: papel pautado, padrões impressos, textos manuscritos ou impressos, documentos, mapas, jornais, livros, igualmente ricos em informação intertextual (metáforas visuais),



Fig. 214 – Catarina Sobral, *Greve* (2019). © Fotografia de Ana Albuquerque.

hipertextos (mais do que apenas a transformação mimética entre ilustração e pintura), que estão inter-relacionados, envolvendo invariavelmente o *mixed media* na discussão [Fig. 214].

No entanto, as figuras humanas representam mais do que aparentam e afirmam-se interativamente, tanto estaticamente quanto em movimento, alimentando o interacionismo simbólico e semiótico. Mais do que apresentadas de uma “forma sumária e ultraestilizada”, nas palavras de Pedro Vieira Moura (2012, s.p.), a exuberância e a disformidade das personagens conferem-lhes uma certa autonomia. Estas estão confinadas à sua planura física, às cabeças desproporcionalmente maiores do que o resto do corpo e racionadas à identificação essencial (economia ou desfiguração) da fisiologia humana, desprendendo-se dos cânones de beleza. Predomina um olho ovalizado *oversized* [Fig. 215] nas figuras geometrizadas em intertexto com os retratos criados por Pablo Picasso, como forma de evidenciar o papel social das personagens durante a sua *performance* na narrativa ao invés da sua personalidade ou individualidade. A expressividade não é redutora nem reduzida, mas comprimida.



Fig. 215 – Catarina Sobral, *Greve* (2019). © Fotografia de Ana Albuquerque.

O que transcende e, simultaneamente, agrega o meio livro e todos os meios que nele foram combinados durante o seu processo de criação para o estabelecimento de uma conexão com a imagem em movimento? Paola Vassari (2019) afirmou que os livros ilustrados “came from the communication world and with their mix of styles and different media they changed the[ir] face”, convencida de que “[t]owadays the picture book is definitely a crossover book” com o propósito de atingir um público heterogêneo e “eterno” (p. 15 e p. 17). Esse *crossover*, cada vez mais enfatizado pelos investigadores também migra para o campo da imagem em movimento. De artefacto *crossover* (Beckett, 2009, 2012) a “narrativas *crossover*” e “caldeirão intergeracional”, como aponta Vitorino Santos (2015). Na área dos álbuns ilustrados do século XXI, Beckett (2009) diz que a “[c]rossover fiction acknowledges that different generations share experiences, knowledge, desires, and



Fig. 216 – Catarina Sobral, *Greve* (2019). © Fotografia de Ana Albuquerque.

concerns” (p. 268), numa vivência partilhada contínua entre crianças e adultos.

Veja-se a página dupla onde se pode ler “Como é que chegámos a este” [Fig. 216], que ocupa uma das páginas, seguida de um círculo com retalhos em tons escuros, o

qual ocupa a outra página, ganhando uma dinâmica diferente no *trailer* do livro. O movimento daquele círculo de negrume (01’26”-01’31”) [Fig. 217] – assemelhando-se ao movimento do tambor de uma máquina de lavar roupa ou ao movimento acelerado da rotação da Terra, anteriormente estático no livro e incapaz de mostrar se é um buraco, um fosso, uma conduta, um canal, o próprio planeta ou um lugar aprisionado naquela imobilidade – confere mais intensidade, uma sensação de imersão e uma queda catalisada pela espiral que o forma. A adaptação da ilustração para animação no *trailer* conferiu aos mesmos ingredientes do álbum mais performatividade e dramatismo. Os movimentos dos membros das personagens-tipo e da queda de alguns objetos, no vídeo animado, relembram a peculiaridade de como os brinquedos articulados ou as marionetas se movem. A forma como outros elementos emergem sugere mais teatralidade e um movimento mais manual e artesanal, como se se estivesse a fazer recortes e a construir cenários, aludindo ao imaginário das casas em cartão e dos bonecos de papel cujas roupas, também de papel, se construíam por meio de encaixe, dobra ou apliques, do que algo mais humanizado.

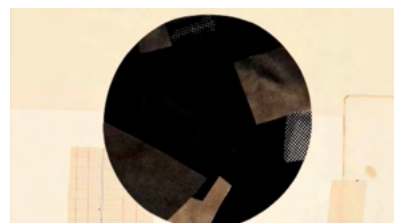


Fig. 217 – Catarina Sobral, *Greve* (2011). © Screenshot do *trailer* de *Greve* – Vimeo.

Outro aspecto relevante na esfera transmediática é o facto de o *trailer* não seguir a

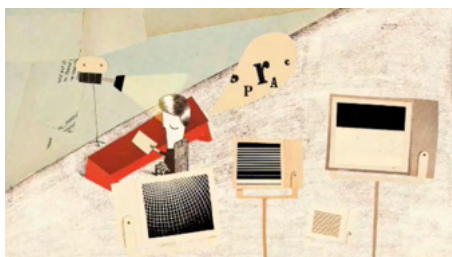


Fig. 218 – Catarina Sobral, *Greve* (2011). © Screenshot do trailer de *Greve* – Vimeo.

mesma sequência de imagens do álbum, o que, por si só, é uma reformulação do fio narrativo, mesmo que não interfira ou se desvie da história que originalmente é contada. O *trailer* do álbum assume, assim, alguma autonomia e perfil diferenciador, abrindo a narrativa a um leque de inúmeras narrativas possíveis – dúvida que só é possível desfazer vendo o álbum. O *lettering* – sempre da

autoria de Sobral, seja de origem manual ou digital – e a mancha gráfica utilizados no álbum e na animação diferem, por vezes (00’36”-00’44”) [Fig. 218], mas é um instrumento diferenciador do estilo da autora, quer na ilustração como na animação. No caso do *trailer* de *Greve*, o estilo de Sobral é convocado para promover um cenário de certa cacofonia visual, traduzindo visualmente o rebuliço tratado pelo tema do álbum. Além disso, no *trailer*, há espaço e tempo para uma mistura propositada das mais variadas personagens anónimas e cenários do álbum, numa espécie de *mashup*. Explicitamente, verifica-se ainda alterações e uma economia substanciais de texto verbal em todas as áreas afetadas pela greve. Por exemplo, em vez de “Os curadores tiveram ataques sucessivos...”, como se lê no álbum ilustrado, encontra-se apenas “nos museus... foi um rebuliço”, no *trailer* (00’57”) [Fig. 219].



Fig. 219 – Catarina Sobral, *Greve* (2011). © Screenshot do trailer de *Greve* – Vimeo.

A condensação da história torna-se essencial e serve justamente para despertar, em quem vê no ecrã, o interesse em ver a história completa no papel. O som e a música, em consonância com as imagens, criam uma atmosfera que projeta um determinado contexto e sensações, neste caso, de que algo catastrófico está na iminência de acontecer: uma greve de pontos, de todos os tipos, e de como essa paralisação interfere inesperada e gravosamente no quotidiano do coletivo, na execução dos mais diversos empregos, ocupações e lazer; nas mais variadas áreas, do ensino à saúde, das artes plásticas à literatura, do teatro ao artesanato, do turismo ao desporto, do trabalho fabril aos transportes, da comunicação social à culinária; nas relações pessoais; e inclusivamente na ação do governo, com toda a variegada polissemia do termo greve, aproveitando-a Sobral para a abordar pedagógica e ludicamente.

Se, no *trailer*, a música (entre sopros, percussão, metais e rufar de tambores), conjugada com o surgimento do texto verbal, confere maior ênfase a algumas cenas e adensa a confusão, no álbum ilustrado, recorre-se à capa para interpelar o público com

uma composição *sui generis* de uma manifestação, denunciando a diversidade técnica e material: além da escrita desenhada manualmente, com tipo de letra caligráfica, a expressividade é acentuada pela técnica mista, apostando nos fragmentos como instrumento de composição imagética do conceito de greve, que Cardoso (2017) sugere resultar numa “metonímia gráfica” (p. 23), gerando colisões semânticas. Esta combinação de parcelas ou fragmentos de desenho, de pintura e de colagem de recortes era já prática de Manuela Bacelar nos seus álbuns ilustrados, de que é exemplo o *Poema Pial*, da autoria de Fernando Pessoa, a qual impulsionou a criação dos álbuns ilustrados em Portugal (Rodrigues, 2013, pp. 16-17).

Sobral promove a conjugação do real, do referencial, do verosímil, da criatividade, do absurdo e da ficção, refletida na pedagogia, na reflexão cívica, política, cultural e histórica (nacional e internacional), saindo reforçada pela combinação e, certas vezes, aglutinação de registos documentais e daquilo que é efetivamente uma manifestação e/ou greve – o conceito denotativo – e de desenhos e figuras criados para apresentar o tema greve de uma forma lúdica. Os cenários e cenas em contexto escolar, desportivo, doméstico ou ambiental, por exemplo, aproximam-se de áreas, situações e preocupações para as quais as crianças estejam mais despertas, com as quais convivam no seu quotidiano. A história ganha, assim, uma amplitude interpretativa maior. Dado o conceito de greve ser difícil de reconhecer e entender imediatamente pelo público infantojuvenil, convoca-se desde logo a participação do adulto como mediador para ajudar a destrinçar a abstração que envolve a recusa em trabalhar – um dever – e a reivindicação – um direito, por seu turno.



Fig. 220 – Catarina Sobral, *Greve* (2019). © Fotografia de Ana Albuquerque.

Em *Greve*, Sobral conduz o leitor-fruidor por situações dicotómicas: por exemplo, perante a gravidade da temática – uma greve –, surgem figuras descontraídas em passeio e personagens vestidas com camisas com botões de punho a segurar cartazes autoelogiosos sobre o próprio álbum. Esta natureza paródica e irónica presente no estilo utilizado quer no álbum como no *trailer* está também presente na língua, ao ler-se “best red cover”, “Melhor livro desde o Maio ‘68” ou, ainda, “Prix Ohhh Mon Dieu!” [Fig. 220], com o termo “prix” a significar duplamente prémio e preço – equacionando-se a exultação pelo prémio *versus* a exultação pelo preço. Um possível contraponto entre a desvalorização da cultura para promover o setor consumista/materialista como o de automóveis de luxo a que o segmento M’6 da BMW pertence – o qual se pode ler do corte de leitura do cartaz relativo ao Maio de 68 –, sobrepondo-se a lutas importantes de defesa do conhecimento.

Está-se perante uma estética do surreal, do *nonsense* e do paródico por via da técnica mista e do intermedial pelo recurso ao recorte de imagens ou documentos fotográficos de

um passado histórico e político, ou de outras manifestações, com imagens de protesto de rua a figurar na capa, por exemplo (não ignorado nos cartazes onde se lê “Recomendado pelo PNC*”, com o asterisco para a sua descodificação, enquanto Plano Nacional de Costura, numa aproximação ao Plano Nacional de Leitura e, simultaneamente, ao *corte e costura* da técnica do recorte e colagem). Nesta situação, dominam as cores bege em tons sépia, mais sugestivas de um registo documental e de referencialidade histórica, com a cor vermelha a destacar-se e muito providencialmente ligada à luta/revolta. A identificação de um ponto num cartaz revela-se como sinal de jogo metaficcional imagético e não se dispensam as referências intertextuais: seja por meio do padrão do pavimento em formato quadriculado, articulando a possível alusão à calçada portuguesa, e o reavivar de registos fotográficos de outras manifestações análogas em outras épocas como a do Maio de 68. É ainda importante realçar o complemento dos trocadilhos semióticos, como o caso de “Pointless Award”, remetendo literalmente para a ausência dos pontos e, por outro lado, adicionando, figurativa e comicamente, o *sem sentido* implícito num livro sem direção, desnorteado, cabendo ao seu fruidor concluir aquilo que o livro é.

Em *Greve*, há vinte e quatro páginas duplas e duas páginas simples, embora, na edição de 2019, algumas páginas duplas estejam interrompidas pela forma como o livro foi encadernado, alterando a sequência de páginas e permitindo, assim, intercalar passado, presente e futuro, ou seja, a consciencialização e oficialização de que algo está a acontecer, as suas consequências no presente e aquilo que sucederá ou que se sugere estar na iminência de acontecer posteriormente. A página dupla é vista como “preferencial” pelos ilustradores, segundo Sophie Van der Linden (2007), na conceção dos livros-álbuns. Em *Greve*, *Achimpa* e *O Meu Avô*, a configuração da página ou a *mise-en-page* tem um impacto significativo na concretização da narrativa e inclusivamente no plano simbólico, quer na conceção das páginas duplas e respetiva construção dos elementos gráficos nelas constantes com os mais variados materiais, mas também na riqueza da constituição de páginas simples que operam organicamente na leitura e fruição dos referidos álbuns.

O *trailer* transmite a sensação de mistério, de caos e de insólito e estimula a expectativa e a imaginação que, no álbum, são trabalhados mais aprofundada e eficazmente. Isto concretiza-se pela manipulação plástica das composições visuais nos *dentro de campo* (visual) do álbum, alimentando uma miscelânea de emoções, entre o suspense, a curiosidade e o riso, dentro e fora de campo, com inteligência num *puzzle* em construção. Também a complexidade interpretativa só é possível de ser alcançada no álbum e não no



Fig. 221 – Catarina Sobral, *Greve* (2011). © Screenshot do trailer de *Greve* – Vimeo.

trailer, tal como a descoberta da paródia em várias temáticas: um dos exemplos são os assuntos de Estado dispostos numa mesa onde se identifica o volume “Segredos de Estado” e folhas em branco (uma tábua rasa de planos, estratégias ou pontos de discussão), enquanto a informação se esgueira pela porta entreaberta aguçando o mistério de algo inaudito, ainda dentro da sala de reunião dos ministros, acéfalos pelo corte da imagem. Informação que, no *trailer*, é reduzida a um plano de pormenor que a grande onomatopeia “Ohhhhhhhhhh!” protagoniza, ocupa e se destaca sobre a cena da reunião do Conselho de Ministros (00’18”- 00’20”) [Fig. 221]. O próprio acontecimento em si – “Os pontos decretaram greve” – é surreal e burlesco.

A presença de objetos de estilo retro como o corretor líquido (a assemelhar-se a um tinteiro dos anos 50/60) onde se pode ler “uno” – o nome do jogo de cartas – afirma-se como marca ou pista da componente lúdica num jogo, também ele ortográfico. Da ortografia à literatura, forma-se um enigma, um *puzzle* de pistas. Numa das páginas duplas, surge uma figura masculina, talvez Fernando Pessoa, pelos elementos consistentes



Fig. 222 – Catarina Sobral, *Greve* (2019). © Fotografia de Ana Albuquerque.

com aqueles que o distinguiam fisicamente – o chapéu, o bigode, os óculos, o laço –, mas este hipotético intertexto revela-se uma alusão ao escritor James Joyce, denunciada pela data “June 16”, e pelos vários fragmentos recortados relativos ao

capítulo “Penélope”, cuja “novela” decorre nessa mesma data [Fig. 222], validando tratar-se da obra *Ulysses*.

O estilo visual de Sobral alimenta-se abundantemente da metáfora e do simbolismo, mas também da ironia, como o denuncia a ilustração do vestido supostamente envergado por Molly, a “mulher adúltera” de Joyce, cujo padrão é composto por inúmeros pares de alianças, símbolo recorrente de “união, [...] casamento e [...] [f]idelidade”, por oposição a Penélope, a “esposa casta” de Homero (Cardoso, 2017, p. 37); a delicadeza nos chinelos com pompons e no botim e o candeeiro com *abat-jour* vermelho, que contribuem para uma associação direta entre a simbologia da cor, a iluminação artificial e a promiscuidade. O universo feminino pode também estar a ser representado pelo livro de encadernação amarela, numa alusão ao *Yellow Book* (p. 38).

Em rigor, a componente linguística tem um peso significativo em *Greve*, não só pelo jogo de palavras, mas pelo desafio conceptual. Contudo, este só se efetiva pela ilustração expandida – expandida denotativamente no seu espaço de papel, e conotativamente no seu espaço extra-livro, pós-livro, para-além-do-livro, que se concretiza no *book trailer*. Esta obra, tal como *Achimpá* e *O Meu Avô* confirmarão, é um bom exemplo de que a

subserviência da ilustração ao texto é uma ideia cada vez mais desajustada e caducada. Nestas obras de Sobral existe uma cumplicidade entre ilustração e texto verbal que permite recriar, redimensionar, dialogar, *ressignificar* e cumprir-se com significados que nada devem à obviedade, suscitando no leitor uma reflexão sobre termos polissêmicos e policontextuais como “curador”, por exemplo.

Greve é uma obra rica em hipertextos e referências. No campo das artes plásticas, descobre-se a relação intertextual com o trabalho do modernista José de Almada Negreiros, pela presença de uma parte alusiva ao seu *Retrato de Fernando Pessoa* (1954/1964), ao ver-se a revista modernista *Orfeu 2* no canto de uma mesa e o padrão do chão, em azulejaria, de onde o retratado está ausente. Esta dupla alusão e homenagem a Almada Negreiros e Fernando Pessoa repetir-se-á em *O Meu Avô*, por via do mesmo quadro como hipotexto, ou antes *hipoimagem*. A segunda referência recai sobre o artista cubista Pablo Picasso, com a sua *Guitar*, de 1914, uma escultura fragmentada [Fig. 223]. Na narrativa, a irreverência da colagem na obra de Picasso poderá



Fig. 223 – Catarina Sobral, *Greve* (2019). © Fotografia de Ana Albuquerque.

ser, então, um dos motivos dos “ataques sucessivos”, indisposição e desmaios dos curadores, urgindo perguntar se serão estas criações *fora da caixa*, muito pouco *quadradas* e pouco submissas a normas ou elegias ao belo clássico e harmónico (Rosenkranz, 1992; Eco, 2005; Kant, 2017) a provocar-lhes choque e mal-estar. O artista conceptual Joseph Kosuth é outro dos exemplos, remetendo para a sua instalação *One and three chairs* (1965), composta pela fotografia de uma cadeira de madeira, a própria cadeira de madeira física ao lado do seu registo fotográfico, e a ampliação fotográfica da definição dicionarizada de cadeira [Fig. 223].⁷⁶



Fig. 224 – Catarina Sobral, *Greve* (2011). © Screenshot do trailer de *Greve* – Vimeo.

As artes performativas estão igualmente representadas numa página dupla dedicada à tragédia *Hamlet*, de William Shakespeare, onde a personagem segura um aparente fémur, e não o crânio (de Yurik, o bobo do rei) habitual, muito realista, de tal forma que será provavelmente um recorte de uma revista, livro ou artigo científico [Fig. 224]. Também o humor – no realismo e pormenor do elemento do corpo e no surrealismo da situação – não escapa a esta abordagem à dramaturgia que em muito contribui para a subversão dos cânones, indo recuperar uma

⁷⁶ Cf. https://www.moma.org/learn/moma_learning/joseph-kosuth-one-and-three-chairs-1965/

peça que reflete sobre a condição humana. O osso torna-se o único protagonista sob os holofotes, num jogo de luz (00'49"-00'52"), cor e sombra [Fig. 224].

No *trailer*, a enumeração dos vários sectores afetados pela greve tem início no sector da saúde (nos hospitais [início aos 00'21"], seguindo-se as escolas, a televisão, as fábricas, os teatros, os museus – sendo que nos primeiros três há uma frase completa a legendar, enquanto a partir de “fábricas”, a enumeração passa a ser acompanhada de descrição sucinta e seguida de vírgula, formando uma única frase que termina em “rebuliço” [00'45"]], ao contrário da edição de 2019 do álbum, que começa por contar a situação no sector industrial e termina no do desporto: “No desporto, foi um rebuliço...”. E é tendo como cenário a sala de exposições de um museu que surgem várias personagens do álbum, como o merceeiro, os turistas, James Joyce e a bordadeira a cruzarem-se repetidamente, andando de um lado para o outro, aparentemente atarantados, deambulando ou apressados (00'57"-01'03") [Fig. 219]. Apresenta-se como um clímax do estado de sítio; é a forma ou a fórmula que se encontra para que, no *trailer*, a ideia de explosão dos efeitos colaterais seja transmitida ao espectador.

A dimensão ficcional, a complexidade e a profundidade das questões e temáticas deste segmento editorial compõem uma linguagem híbrida, com citações e alusões à literatura, à arte, aos direitos cívicos, que reúne diferentes códigos de significação pela combinação de obras de diferentes estilos, resultando num objeto de estética múltipla, paródica, intertextual e aberta à multiplicidade de leituras e interpretações.

Desta forma, é permitido ao público infantojuvenil ter alguma proximidade com as artes plásticas, os seus autores, a dita *alta cultura* ou *artes maiores* supostamente inatingíveis e endeusadas pela história da arte, as obras, as correntes artísticas de referência e os marcos de referência histórica e cultural. No artigo “Pintores e pinturas revisitados na literatura para a Infância” (2015), da investigadora Sara Reis da Silva, fora abordada a questão da integração da pintura na literatura, alicerçada na inter-relação próxima entre a obra e a ilustração com a semântica visual própria de Sobral, fazendo-as comunicar pela via da reinterpretação e da produção de novos sentidos a partir de obras clássicas. Mais, Sandra L. Beckett (2010) verifica que a presença de obras de arte se tornara numa tendência na criação de álbuns ilustrados, afirmando no artigo “Artistic Allusions in Picturebooks” que

[o]ne of the most striking trends in contemporary picturebooks is the frequent, and often highly sophisticated, visual allusions to art works. Many of today's picturebook creators are master recyclers of art. Yet, in spite of the fact that this is a widespread phenomenon that can be found in books from many countries and for all age groups, the subject has received surprisingly little critical attention [...]. (p. 83)

Além disso, permite que os mais jovens sejam incluídos em experiências artísticas, sejam estimulados e, conseqüentemente, apurem a sensibilidade para esta área mais cedo,

num patamar mais acessível e que lhes suscite reflexão e questionamento, ao mesmo tempo que se promove uma coparticipação dos adultos nessas descobertas e, portanto, uma leitura partilhada. As crianças ficam, assim, fascinadas com os processos visuais inéditos, originais e ousados e os adultos absortos pela triangulação entre imagem, *design* e palavra num patamar mais complexo, integrada numa estrutura diacrónica, não só numa dimensão intertextual e artística, mas também intermedial e paródica, além de transmedial e irónica – conjugando a leitura do álbum com a visualização do *trailer*, procurando compreender as diferenças e as similitudes entre os meios e questionar as diferentes formas de apresentar uma temática. É nestas dinâmicas que se descobrem ou brotam vazios possíveis de serem preenchidos pela ideação, especulação e reflexão, no fundo, a interpretação e a sugestão das mais variadas respostas. Sobre os seus próprios livros, Sobral classifica-os de sem idade:

Eu não acho que os livros que eu faço sejam só para crianças, também são. Se um livro não for bom para um adulto, também acho que não o devemos dar a uma criança. É um livro que é para todos. Eu quando escrevo e quando desenho livros, não estou a pensar que estou a fazer um livro para crianças. (Vilela, 2018, s.p.)

A ilustradora Sara Fanelli, em entrevista a Lawrence Zeegen (2020), partilha o mesmo sentimento que Sobral em relação à produção de um álbum ilustrado para o público. Para garantir que não existe uma segmentação etária, Fanelli argumenta com o seu gosto pessoal e com o que de puerícia e adultícia pode existir numa criança e num adulto:



Fig. 225 – Catarina Sobral, *Greve* (2019). © Fotografia de Ana Albuquerque.

I try to make a book as I like it and would have liked it as a child. I think books come out better this way than if one tries to guess what children would generally like in their books. There is enough of a child in ourselves to know what we liked when we were younger (and still like!), and enough of an adult in a child for them to know when someone is patronizing them. (p. 60, parênteses curvos originais)

Na página dupla relativa ao jornal *Ponto Sem Nó* [Fig. 225] (a qual, na edição de 2011, é a penúltima página dupla de *Greve*, mas, na edição de 2019, se encontra praticamente a meio do livro) consta a informação editorial da obra (normalmente integrante da folha de rosto), mas também a referência a uma “novidade editorial”, precisamente assim designada, procurando incentivar a cultura, a literatura e a literacia: enquanto na edição de 2011, a novidade editorial diz respeito a *Oinc! A História do Príncipe-Porco*, com texto e grafismo de Isabel Minhós Martins, e ilustração de Paula Rego, na edição de 2019, a

novidade editorial é *Animalário. Almanaque Ilustrado*, ou *Animalário Universal do Professor Revillod. Fabuloso Almanaque da Fauna Mundial* (título completo), de Miguel Murugarren (texto) e Javier Saéz Castán (ilustração). As duas novidades literárias foram editadas pela Orfeu Negro e inseridas na obra em análise em concordância com o ano das edições de *Greve*. Ambas as edições mantêm, assim, uma perspectiva metaficcional ao introduzir outros álbuns ilustrados, particularidade que o *trailer*, por concisão ao essencial da história, não abrange.

O destaque desta informação cultural é reduzido ou mesmo residual relativamente às *gordas* da notícia principal, a “Grande Inauguração”, e da ilustração que sobressai, acentuando o habitual sensacionalismo de muitos títulos noticiosos e respetivas imagens. Da mesma forma, Sobral parodia estereótipos sociais, certos atos cívicos e determinadas políticas culturais e educativas. A ironia no nome do jornal, *Ponto Sem Nó*, é retrato do país e da sua governação, da falta de sentido crítico da população, e da insensibilidade dos meios de comunicação social, que se alimentam desse perfil. Essa mesma ironia sai reforçada pela iniciativa que põe termo à greve: a instalação de uma escultura esférica numa possível praça ou rotunda, onde, assim, o ponto ganhou atenção e visibilidade. Sem debate ou planeamento, construiu-se um monumento, com os complementares aplausos dos populares e festa. O título e o *lead* são contraditórios: o título é festivo, mas a informação no *lead* alerta para uma nova crise, desta feita das linhas, “ameaç[ando] rebentar pelas costuras”.

As frases “Não consigo manter a linha!” e “Perdi a linha de raciocínio!” incitam a continuação da narrativa e a sua abertura, que não se sabe onde e quando acontecerá: há uma linha (de silhueta) que não se consegue manter e linhas de raciocínio que se perdem, materializadas em duas figuras femininas, manifestando irritação e desânimo. O sentimento remanescente é o de curiosidade pelo que se seguirá. O *trailer* mantém este mesmo ambiente emocional.

No *trailer* (01’08”-01’20”) [Fig. 226], o estilo de Sobral mantém-se: as silhuetas são preenchidas a preto, tons de bege e sépia, mas também padrões e texturas – dos quais Sobral é adepta confessa – nos mesmos tons, as figuras anónimas agitadas, a animação de



Fig. 226 – Catarina Sobral, *Greve* (2011).
© Screenshot do trailer de *Greve* – Vimeo.

recortes, colagens, desenhos, formas, linhas e o recurso à perspectiva ou à ausência deliberada dela servem a estilização dos seus álbuns e animações, tornando-se o seu estilo um papel ativo na história, promovendo a leitura do álbum mais do que no âmbito literário, mas usufruindo dessa leitura enquanto arte visual. O recurso a onomatopeias como “Buh”, por exemplo, apesar de serem texto

verbal, ganham uma dimensão visual pela sua grafia e inclusão na composição. Além disso, há que assinalar a referência a outros *media* quer no álbum ilustrado quer no *trailer*, de que são exemplo a imprensa escrita e a televisão.

Greve serve-se do ponto e da escrita como forma de intervenção e de consciencialização para temas sociais importantes e a cultura em geral, por meio da metamorfose dos sentidos, do jogo de homonímia, do contexto fantasiado e fantasioso. A decodificação e a interpretação do seu jogo linguístico e visual nas várias microdiegeses implicam o domínio de uma pluralidade de códigos culturais, linguísticos, simbólicos e estéticos. O mundo ficcional criado proporciona vários cenários especulativos e de meta-análise da identidade que se confronta consigo própria em ambiente de crise.

a.2) *Achimp*⁷⁷

O ritmo de *Achimp* (2012/2015) é marcado por uma palavra que a população desconhecia até então e que dá título ao álbum ilustrado: *achimpa*. Entretanto descoberta por um investigador e rapidamente viralizada, o impulso da população em utilizá-la superou o facto de não saber como a utilizar. Estranhamente, o “velho e caquético dicionário” onde paradoxalmente se encontrara a *nova* palavra não deixou rasto sobre o seu significado, o seu género, o seu número ou sequer a sua classe. Não havendo verbete, portanto. A este propósito, Pedro Vieira Moura (2012) argumenta:

[...] é uma matéria morta, mais morta que qualquer palavra das ditas “línguas mortas” (que jamais o são, enquanto forem recordadas e visitadas de uma qualquer maneira). Sobral, porém, anima-a, ou melhor, mortifica-a para a reanimar. A palavra é mortificada para ser reavivada: em *Achimp* através do seu desdobramento morfológico (por ordem: verbo, substantivo, adjectivo, advérbio, e depois “pronome, conjunção, interjeição...”, e finalmente “perlinço”) e uso sintáctico, contextual e comunicativo, mesmo que nunca se possa revelar sinonímico ou explicado de modo satisfatório. Isto é, quando se diz “Que coisa achimpíssima!”, dá-se uma instância de um acto lucotório incompleto, uma vez que, apesar de haver sons fonéticos e até um respeito pelas estruturas gramaticais, não há um sentido atribuível a um dos elementos empregues na frase (precisamente toda a família *achimpa*). (s.p., aspas e parênteses curvos originais)

Trata-se do poder de reanimar e de fazer reviver a língua, enquanto organismo em mutação constante, pelo seu carácter intrínseco de absorção de vivências, de sentimentos, da superabundante informação, de emoções, ainda que se verifique, no caso de “*achimpa*”, um desfasamento entre a sua aplicação e a sua formalização gramatical e significação, regidas pelas entidades linguísticas. É a metáfora da fuga à norma ou da normalização pela via não oficial e da livre utilização, exponenciada de forma absurda, hiperbólica,

⁷⁷ Ver *trailer* de *Achimp* em <https://vimeo.com/53871556>

irónica, satírica e cómica. A palavra passa a ser um referente para as mais variadas coisas, um “invólucro deíctico”⁷⁸, como Vieira Moura (2012) a designara:

Enfim, *achimpa* acaba por ser uma espécie de invólucro deíctico, preenchido em cada acto de enunciação, sempre corrigido na abordagem seguinte. E tal como no caso de *Greve*, este novo livro encerra-se num novo enigma que relança a acção que atravessámos ao longo da leitura. São dois livros, em suma, que obrigarão os leitores à entrega total no seu processo de fruição, e menos na de estruturação objectificada de uma resolução. (s.p., *italico original*)

Apesar da indefinição e da indeterminação que envolve o achado, este passa a ser assimilado de forma descontrolada, aleatória, rápida, contagiosa e sem retorno – ora por vergonha de não o fazer quando os outros o fazem, ora por amabilidade e decoro, ora por fingimento (fingem compreender a ligação entre o significante *achimpa* e um qualquer significado que lhe esteja a ser atribuído no momento), anuem ao significado que lhe atribuem, ou por não saber que outra palavra utilizar –, contribuindo, assim, para a vulgarização da mesma e provocando alterações na vivência diária de cada um. Na prática, e apesar do desconhecimento, as “frases funcionam. Claro que isso se prende ao facto de que ‘achimposo’, ‘achimpas’, ‘achimpa-o’ e ‘achimpadamente’ respeitam em termos gerais as regras de construção e referências fonéticas, morfológicas e sintáticas da língua portuguesa...” (Vieira Moura, 2012, s.p., *aspas originais*).

O sentido ou sentidos vão começando a formar-se, ridicularizando, por vezes, a sociedade contemporânea com laivos de ironia e, ao mesmo tempo, delicadeza, fruto de um passar de palavra – o andar de boca em boca – que remete para a oralidade. Sobral propõe um novo jogo de linguagem, com um termo a representar vários sons, várias categorias gramaticais e polissignificante, abstendo-se do recurso a balões de fala – os que existem não contêm palavras, apenas preenchimento de cor com lápis de diferentes cores.

A primeira edição deste álbum ilustrado de carácter narrativo remonta a 2012, e a segunda a 2015. Recebeu, em 2013, os prémios de Melhor Livro de Literatura Infanto-Juvenil da Sociedade Portuguesa de Autores e de Melhor Ilustração de Livro Infantil do Festival Amadora BD. Já em 2015, foi finalista do Soligatto 2015 e recomendado pelo centro de estudos chileno Troquel, e, em 2016, foi premiado pela Fundação Cuatrogatos.⁷⁹ O *trailer*, também realizado em 2012, com um total de um minuto e quarenta e dois segundos, é dirigido a todos os grupos etários. Esta ocorrência – a descoberta de uma palavra –, tornada num acontecimento, permite um retrato social do Portugal contemporâneo, ora de forma direta, ora indireta, auxiliado por fatores intertextuais.

⁷⁸ Ver também entrevista a Fernando Alvim, no programa “Palavras Ilustradas”, no Canal Q, em 6 de maio de 2015. Disponível em <https://www.sapo.pt/video/JUrTZlqY8PUhcnmyziYQ> [Acedido em 11 de março de 2022].

⁷⁹ Consultar: <https://www.ua.pt/pt/noticias/o/46937>

A capa é já premonitória do enredo do livro. Uma aparente biblioteca e uma aparente bibliotecária que arruma três livros coloridos que destoam da estante monocromática (de cor branca, apenas com os contornos definidos a lápis de cor preta) [Fig. 227]. Também assim se inicia o *trailer*: um primeiro destaque para a mesma imagem que ilustra a capa do livro; seguindo-se a imagem das guardas iniciais, onde é acrescentado o logótipo da Orfeu Negro e a palavra “apresenta” em letras tremelicantes tal como sucede no *trailer* de *Greve*. A introdução do vídeo termina com o retomar da imagem da capa, onde se dá a conhecer o título e o nome da autora (00’00”-00’15”) [Fig. 231].



Fig. 227 – Catarina Sobral, *Achimpa* (2012). © Screenshot do trailer de *Achimpa* - Vimeo.



Fig. 228 – Catarina Sobral, *Achimpa* (2015). © Fotografia de Ana Albuquerque.

No suporte livro, a ação tem continuidade na contracapa [Fig. 228], com efeito de espelho, vendo a mesma cena do seu anverso – e confirmando, assim, o local sugerido por este último –, mas de perspetiva contrária: de frente para o leitor-fruidor está agora a bibliotecária e o lado de dentro da secretária, contemplando um cenário mais aberto da biblioteca marcado pelo ponto de fuga. O estilo de Sobral em suporte papel tem também algo de cinematográfico. Na capa, um plano de pormenor; na contracapa, uma maior abertura de campo. O desenho é simples, sem modelação da figura, e acentuado pelos traços tortuosos e irregulares dos livros e das escadas, aproximando-se

do traço infantil.

As guardas [Fig. 229] abrem/iniciam e fecham/finalizam exatamente com o mesmo desenho que ocupa ambas as páginas duplas: um carrinho com livros a ser empurrado por alguém de quem só se vê um pé e parte da perna, em baixo, e parte dos braços, em cima, posicionados de forma inconsistente com a anatomia humana, parecendo pertencerem a corpos diferentes – convocando, assim, novamente, o conceito de fora de campo e a sua aplicação. Uma particularização daquilo que é visto na capa e contracapa. Aqui, a componente humana comicamente introduzida não é o foco, mas os livros que possuem tamanhos desproporcionais e, portanto, irreais.



Fig. 229 – Catarina Sobral, *Achimpa* (2012). © Screenshot do trailer de *Achimpa* - Vimeo.

Na página dupla destinada aos créditos editoriais [Fig. 230], erige-se uma paisagem urbana caótica que marca o início e as expectativas sobre o livro. Os edifícios são irregulares, desprovidos de conformidade de dimensões, privados de uniformidade

cromática (do laranja ao vermelho, do verde ao preto, do azul ao violeta) e de



Fig. 230 – Catarina Sobral, *Achimpa* (2015). © Fotografia de Ana Albuquerque do livro *Achimpa*, de Catarina Sobral.

harmonização estética, com telhados e janelas de diferentes formatos e desalinhados. As habitações e fábricas convivem comungando das mesmas paredes, ou sobrepondo-se, intensificando a ideia de que o gosto individual se impõe à coerência de construção de um bairro, de foro coletivo. Uma antecipação daquilo que viria a acontecer com o cenário interpretativo da palavra descoberta. O poder da imagem articula-se profusamente com as palavras, em uníssono na gestação

de mensagens, ultrapassando a leviana e a precipitada aceção de decoração. Num plano com quatro personagens atrás de uma mesa com um suporte para o dicionário que estão a consultar (00'16"-00'23"), a mesa vermelha lembra papel de lustre, mas com transparência, ou papel vegetal colorido, deixando ver a capa do livro como uma espécie de radiografia [Fig. 231]. Na verdade, é o que parece estarem a fazer, a radiografar a palavra *achimpa* a fim de descobrirem a sua origem.

Sobral cumpre o seu programa de técnica mista, utilizando diferentes linguagens visuais, entre pinturas, colagens e texturas várias, mas desta vez apostando nas cores vívidas e vibrantes, conjugadas com a proporção e a desproporção, continuando a sua prática laboratorial e experimental de criação artística. O seu estilo é a permanente experiência e a tentativa de encontrar soluções visuais diversificadas com os mais diferentes materiais e meios possível. Neste caso, as escolhas recaem na ausência de brilhos e na aplicação de tintas *mate*. Em *Achimpa*, são mais frequentes as figuras de corpo inteiro, humanamente mais próximas do aspecto físico real, comparativamente às de *Greve*, e recorre às técnicas picado e contrapicado e a planos gerais.



Fig. 231 – Catarina Sobral, *Achimpa* (2012). © Screenshot do trailer de *Achimpa* – Vimeo.

Achimpa cobre vários campos semânticos e várias situações das rotinas diárias,



Fig. 232 – Catarina Sobral, *Achimpa* (2015). © Fotografia de Ana Albuquerque.

transformando a nova palavra na classe gramatical que melhor servia a população e o contexto. Numa situação familiar entre mãe e filha: a filha parece estar em cima da mesa – mas mais provavelmente será de uma cadeira –, dada a sua elevação, em contrapicado, e aos berros aflitivos, apreensível pela boca hiperbolicamente aberta, anunciando a catástrofe: “Mãããee... queimei o bolo” – momento com que as

crianças se poderão identificar –, ao que a figura materna responde prontamente: “Achimpá-o!” (ou, como quem diz, deita fora) [Fig. 232]. Sugere-se, também, visualmente uma linhagem geracional pelo alinhamento de retratos de familiares que parecem estar em diálogo num jogo visual caricatural, aludindo ao fado ou ao canto ao desafio, ou outro canto tradicional.

O corte de figuras pelos limites das folhas parece confirmar uma prática estilística da ilustradora, como forma de dar continuidade à ação para além do que é visível ao leitor-fruidor, cabendo-lhe imaginar a continuação dos eventos. A expressividade das mensagens é conseguida, em parte, pela “anatomia dos olhos” (Cardoso, 2017, p. 59) – ora muito abertos ora veementemente fechados pelas pálpebras – e pelas sobrancelhas, mais ou menos arqueadas e/ou mais ou menos assimétricas. Por meio deles percebe-se

a expressão do entusiasmo da descoberta da palavra nova; a atenção perscrutante do ouvinte perante o relato do achado; o ar examinador do linguista; o equívoco e o desconcerto de quem fez encomendas de “achimpas”; o olhar compenetrado e persuasivo do Primeiro-ministro; a seriedade afetada dos elementos que compõem o governo, e, por fim, a benevolência e a paciência do gramático. (Cardoso, 2017, pp. 59-60, aspas originais)

Nas páginas de *Achimpá*, os pormenores são importantes para o jogo de Sobral, como os típicos táxis pretos de capota verde e os elétricos portugueses – nomeadamente o 28, com destino ao bairro da Graça, em Lisboa –, a calçada portuguesa, duas livrarias portuguesas sobejamente conhecidas – a Livraria Lello (no Porto) e a Ler Devagar (em Lisboa), como alusões à portugalidade e à cultura portuguesa, e outros simbolismos como a presença de um pássaro, que surge discretamente em algumas ilustrações, como possível representação do conhecimento e da difusão do mesmo. Outro é a silhueta escura e negra com antenas presente na cena parlamentar, símbolo da estranheza e de uma hipotética origem alienígena da palavra. Já o rato



Fig. 233 – Catarina Sobral, *Achimpá* (2015). © Fotografia de Ana Albuquerque.



Fig. 234 – Catarina Sobral, *Achimpá* (2015). © Fotografia de Ana Albuquerque do livro *Achimpá*, de Catarina Sobral.

ouvirte das explicações prestadas pelo gramático em entrevista na rádio [Fig. 233], extrapolando para paralelismos cinematográficos com *Stuart Little* (1999) e *Ratatouille* (2007), compondo um universo fabulístico.

À conta da nova e estranha palavra, Sobral dedica especial atenção à cultura, à literatura, à pedagogia e à leitura, não só ao escrever que o investigador percorreu “tudo quanto era livraria, biblioteca,

alfarrabista”, mas também visualmente, pela montra de fachadas ilustradas desses mesmos locais, como um *patchwork* ou mosaico [Fig. 234], inclusivamente além-fronteiras, hiperbolizando essa busca numa escala planetária concentrada numa página dupla. Estão representadas célebres livrarias: na Europa, a Lello & Irmão, no Porto; a Livraria Artes e Letras e a Ler Devagar, em Lisboa; a Libreria Canuda, em Barcelona; a Shakespeare and Company, em Paris; a Alta Acqua Libreria, em Veneza; a Barter Books, em Northumberland; a Daunt Books, em Londres; e a Athenaeum Boekhandel, em Amsterdão; já no continente americano, são referidas a Grand Splendid, em Buenos Aires, e a Livraria da Vila, Al. Lorena, em São Paulo.

Apesar da importância dada à palavra, é igualmente pertinente referir que não há uma hierarquização dessa importância. A palavra mescla-se com a mancha gráfica na saga narrativa que é esta viagem em busca de um significado exato e realista para o termo “achimpa” e qual o seu enquadramento nos desdobramentos da língua. Não há artifícios que promovam um lugar unicamente destinado à componente verbal. As componentes linguística e imagética surgem de forma entrosada e sem uma ordem prioritária. É das partes superior e inferior das páginas que se veem as palavras encontrar a imagem.

A onomatopeia repetitiva “blá blá blá blá blá” – símbolo de enfado ou desdém – torna-se numa expressão icónico-linguística, ao ser metaforizada como se se tratasse de perdigotos desgobernados provenientes de um espirro, a acompanhar a queda da chuva, e a justificar um “Achimpa!”, como interjeição, de um dos interlocutores ao outro, em jeito de “Santinho!”, “Saúde!”, “Jesus!” ou “Viva!”. Sobral continua a fazer do humor nos discursos verbal e visual uma arma de sedução, desta feita sendo a palavra e o falante os alvos, num enredo em que as autoridades científicas – linguistas e gramáticos – são incapazes de validar uma solução para o problema surgido.

Achimpá possui muito mais texto do que *Greve* e *O Meu Avô*, estando presente em quase todas as páginas, com expressões que induzem a memórias a associações com o discurso oral e, muitas vezes, a expressões de cariz popular ou em desuso, como “caquético” ou “o tempo dos afonsinhos”, “há... e são verdes!”. Estas, por si só, são investidas de uma aura risível, e, em *Achimpá*, tornam-se caricaturais dentro do contexto e das possibilidades conotativas, desde o comum falante ao perito da língua – ao utilizar, por exemplo, a expressão “Abrenúncio”, que o torna ridicularizável e parodiável. Paródia e pânico hiperbólico retratados na expressividade dos rostos. Com “perlinço” parece prever-se exatamente a mesma experiência que a de “achimpa”, deixando o final, tal como em *Greve*, em aberto, e terminando a narrativa como começa, com a ida à D.^a Zulmira e com uma frase truncada, propositadamente inacabada. “Este circuito final parece inspirado nos jogos de tabuleiro, em que algumas etapas requerem um recomeço, que aqui se traduz

ludicamente num convite à releitura da obra” (Cardoso, 2017, p. 63), à semelhança do *Monopólio* ou do *Pictionary*, acrescenta ainda Cardoso (2017):

Para além disso, o uso das placas com as palavras “ir” e “voltar” [na penúltima dupla página do álbum, como se fossem as casas da partida e da chegada], integradas numa ilustração quase exclusivamente monocromática, em amarelo, com a vegetação preta, em simuladas sobreposições de formas, opacidades, sombras e transparências, resultam numa visão tridimensional que lembra a obra de Bruno Munari, *Nella Nebbia di Milano* [...]. Este livro-álbum poderá ser, também, uma ponte para a revisitação do conto *A palavra Mágica*, de Vergílio Ferreira, no qual a palavra “inócuo” [...], à semelhança de “achimpa”, também sofreu as oscilações semânticas entre o peso da conotação que o falante lhe dá, fruto das vivências pessoais das personagens, e a autoridade da palavra escrita do dicionário. (pp. 63-64, itálico e aspas originais)

Nos domínios da imagética e da intermedialidade, Vieira Moura (2012) sugere que *Achimpa* (2015) “poderá ser descrito como mais convencional, quer pelo seu formato” (s.p.), quer pela aparente ausência de mistura, diálogo e ação com outros materiais, mas evidenciando o tratamento dos desenhos a lápis de cor realizado por meio de linhas “sobrepostas e combinadas” (s.p.). Essa aparência resulta apenas de uma observação superficial e de um folhear por alto de páginas. A escavação de camadas pelo leitor, observador e minucioso apreciador indica um tronco de árvore, pessoas, edifícios, arbustos submetidos à técnica de colagem sobre fundos, “os quais, por sinal, nunca deixam de revelar a sua planura material, de cor uniforme”, colagens que “concorrem para uma mesma dimensão matérica e de representação unívoca (corpos num espaço natural, ilusão de perspectiva)” (Vieira Moura, 2012, s.p., parênteses curvos originais).

À semelhança de *Greve*, não há personagem que se destaque nem personagens secundárias (apenas um parêntese para a D.^a Zulmira, que funciona como voz da historicidade e sabedoria popular), mas um coletivo em que as figuras individuais se articulam, carregadas de expressividade, convergindo para a ideia uníssona de anarquia, de interferências na interpretação e comunicação, e de agitação num tempo e espaço imprecisos. Ideia traduzida nos exemplos da fila de espera, quase todos de jornal em riste,



Fig. 235 – Catarina Sobral, *Achimpa* (2012). © Screenshot do trailer de *Achimpa* – Vimeo.

mas “espiondo-se ou escutando-se mutuamente, ou da ‘fila telefónica’” (Vieira Moura, 2012, s.p.), como se o telefone (note-se que são telefones de fio de marcar e/ou discar e não telemóveis ou *smartphones* de última geração) fosse um acessório imprescindível, que lhes assegura e alimenta a expectativa de, em qualquer momento, receber uma novidade, para se atualizarem e, consequentemente, a partilharem com alguém [Fig. 235].

Trata-se de momentos que, no *trailer*, servem para a população exprimir e expandir publicamente a confusão e a barafunda. Os leitores dos jornais vão levantando e baixando os mesmos e comentando uns com os outros o que

quererá dizer *achimpa*, efetivando neste meio aquilo que não era possível no álbum. No *trailer*, é recriada a cena da *fila do telefone*, as pessoas conversam também umas com as outras e várias frases vão surgindo, sobrepostas umas às outras, criando-se uma compilação ou um amontoado, para se ser mais preciso, de frases que, na verdade, dizem respeito a outras páginas e situações do álbum ilustrado, até se tornarem pouco legíveis, como “O que é que achas?”, “É meio achimposo?”, “Que coisa achimpíssima!”, “Achimpas?”, “No estrangeiro ainda as há... e são verdes!”, “Achimpa-o!” (01’05”-01’12”) [Fig. 235].

A palavra que desafia a ideia de que tudo tem uma história, isto é, uma evolução cronológica de acontecimentos, e que deriva de algo preexistente chega até aos leitores no meio de uma “exuberância de cor” em *Achimpa* (2012/2015), contrariamente a *Greve*, “tal como a ideia de composição e de profundidade ou ilusão de perspectiva” (Vieira Moura, 2012, s.p.), menos plana ou bidimensional do que em *Greve*. Dado este carácter mais corpóreo, Vieira Moura (2012) considera que “promete um maior grau de naturalismo” (s.p.). Não só em *Achimpa*, mas também na restante obra de Sobral, a ilustradora trabalha com perícia a materialidade e a textura das peças gráficas, o que Vieira Moura (2012) considera remeter “a uma tradição das colagens suprematistas” (s.p.), evidenciando novamente a relação intertextual para pontificar vínculos com outras referências.

O investigador (2012) destaca, ainda, a harmonia das cenas que abrigam “grandes planos gerais sobre a cidade ou espaços amplos e repletos de objectos” (s.p.), como é o caso da página dupla da praça, que pode ser observada numa perspetiva de 360 graus [Fig.



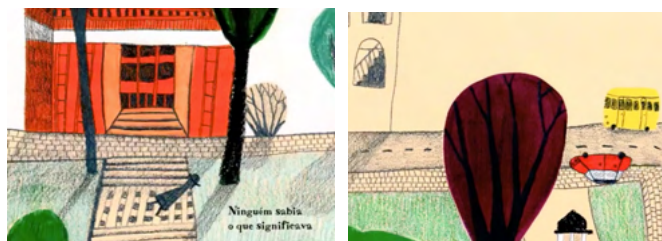
Fig. 236 – Catarina Sobral, *Achimpa* (2015). © Fotografia de Ana Albuquerque.

236], assim como a página dupla onde as livrarias se sobrepõem, impossível de se replicar num espaço real. No que diz respeito à animação, associada ao livro, as primeiras páginas do objeto primevo e as primeiras cenas do *trailer* correspondem entre si; porém, uma alteração subsequente ocorre em relação à sequência de páginas do álbum. Além de adaptar a sequência de ilustrações entre os *media*, as abordagens também são diferentes quanto a algumas das ilustrações e ações

consequentes – sem implicar uma alteração profunda da história original. Por exemplo, o álbum *Achimpa* dá uma perspetiva ampla e global, de 360 graus, em página dupla, de uma praça/quarteirão com jardim e edifícios, de todo o corredor viário centrando essa zona verde, de transeuntes e de elementos comuns da rua/espço exterior [Fig. 236]. Já a abordagem cinematográfica desta página dupla é outra. O *trailer* não oferece ao espectador uma visão de 360 graus, como no álbum, mas um plano de pormenor de uma personagem de silhueta e sombra escuras, a qual se supõe ser o investigador e uma

imagem fechada e parcial desse mesmo espaço. Assim se alimenta a dúvida e o suspense acerca do desconhecimento geral acerca do vocábulo.

O que acontece no desenho animado, que é impossível de obter por meio do álbum, é a oportunidade de seguir integralmente o trajeto que aquela personagem percorre na praça, como se uma câmara a acompanhasse: desde a sua saída de um edifício que se intui ser a biblioteca, percorrendo com ela o caminho a pé até ao seu automóvel, acompanhá-la dentro deste em movimento, e daí o resto do percurso quadrangular da praça, dando a volta à mesma, até chegar e entrar num outro edifício, onde reside a referida D.^a Zulmira (00'24"-00'45") [Figs. 237 e 238]. Sobral realizou-o numa perspectiva



Figs. 237 e 238 – Catarina Sobral, *Achimpa* (2012). © Screenshots do trailer de *Achimpa* – Vimeo.

de imagem parcial, com mais proximidade e envolvimento na ação. Neste último, o espaço está exposto como um tabuleiro de jogo, mas estático, enquanto no *trailer* é possível seguir o movimento da *peça*. Neste sentido, para responder à pergunta lançada por Birgitta Hosea (2019) – “When can a drawing be considered performance?” (p. 19) –, a animação aparece como um meio capaz de dar outro tom expressivo à ilustração. A este respeito, César Coelho (2019) declara que a animação “create[s] life out of lifeless material like paper, clay, pixels [...] you can make cows dance and mice sing. You control life as you create it” (p. 21). Coelho destaca mormente o ritmo, mas também a música, a abstração, o jogo com as cenas, o movimento (aceleração, desaceleração e antecipação), as pausas, a deformação (a fim de melhorar o ritmo) e as vozes, características visíveis nas animações de Sobral.



Fig. 239 – Catarina Sobral, *Achimpa* (2012). © Screenshot do trailer de *Achimpa* – Vimeo.

A animação adiciona algo, seja uma novidade, uma transformação ou uma transfiguração. Mas também poderá retirar? Além de existir um movimento significativo das personagens, há ainda uma forte adaptação do texto verbal, aproveitando trechos do livro e das falas sobrepondo-as como forma de condensação, e, no final do *trailer*, o destaque dado a uma livraria em particular.

Trata-se da livraria Ler Devagar, que existe efetivamente em Lisboa, à qual é dada maior visibilidade, e na qual é visto o investigador entrar e subir as escadas, ao qual se segue um *travelling* onde surge o logótipo da Orfeu Mini (01'13"-01'22") [Fig. 239]. Posteriormente, outras imagens sequenciais revelam outras duas livrarias – Shakespeare and Company e Athenaeum AB Boekhandel –, também

representadas na página dupla do mosaico de livrarias, com informações sobre os créditos do *trailer* do álbum ilustrado e a data de lançamento do mesmo (01'23"-01'27").

a.3) *O Meu Avô*⁸⁰

O Meu Avô (2014/2021) é construído sobre um paralelo bicolor vívido e contrastante de duas vidas. A primeira edição deste álbum ilustrado e o respetivo *book trailer* remontam a 2014, contando já com uma terceira edição em 2021. A dupla de personagens que inicia o álbum mostra dois tempos aparentemente diferentes, duas vidas distintas e dois contextos e rotinas opostos: o quotidiano do Dr. Sebastião e o de um avô, cuja narração é assumida pelo seu neto, na primeira pessoa. O último dos três álbuns ilustrados em análise é o mais *carente* quanto ao recurso a técnica mista (comparando com *Greve* e *Achimpá*), embora se deva destacar a “estilização geometrizar e efeitos de cor e materialidade que recordam a linogravura ou o *stencil* em certos pormenores”, segundo Vieira Moura (2014, s.p.).

O álbum ilustrado *O Meu Avô* foi galardoado com o Prémio Internacional de Ilustração na Feira do Livro Infantil de Bolonha, em 2014, um dos eventos mais importantes a nível internacional no domínio da ilustração, valorizado, entre outros aspectos, justamente pela sua associação à linogravura e *stencil*, evocando as tradições dos anos 50. Nesse sentido, Vieira Moura (2014) avança nomes com os quais o júri poderá ter estabelecido, tal como ele, algum tipo de conexão ou sintonia estética: Mary Blair, Elisabeth Brozowska, Miroslav Sasek, Alain Grée, Jim Flora ou Eric Carle. Estética que o investigador (2014) considera uma “visível tendência na ilustração nacional dos últimos anos” (s.p.). Este álbum foi ainda finalista na Ilustrarte 2016 e na Little Hakka International Picture Book



Fig. 240 – Catarina Sobral, *O Meu Avô* (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque.

Competition de 2017; passou a integrar a lista de recomendações do Plano Nacional de Leitura, direcionado para estudantes do 2.º ano do 1.º ciclo, enquanto leitura autónoma; e é um dos seus trabalhos mais traduzidos.

A capa [Fig. 240] indicia uma estreita cumplicidade entre avô e neto, desenrolando, assim, a primeira linha do livro com o próprio título: “O Meu Avô”. O determinante possessivo “meu” é trabalhado imagetivamente por Sobral sob uma aura de carinho, de união, de admiração e de aprendizagem. As mãos dadas e o olhar expectante do neto na capa juntam-se às cores e padrões num ato preditivo da história. Estes elementos “incluem a formulação de hipóteses relativamente ao que será o tom da história, a estrutura da

⁸⁰ Ver o *trailer* d’ *O Meu Avô* em <https://vimeo.com/85937575>

narrativa, o espaço, o tempo, a relação existente entre as personagens” (Cardoso, 2017, p. 65). Uma narrativa visual que recorre a inúmeras alusões a obras de arte literárias e não-literárias nacionais e internacionais, à ironia, à paródia e à metaficção, e que se apresenta metaforicamente autorreferencial. Ingredientes de um método no qual o hibridismo se destaca. À semelhança dos álbuns já analisados, mais uma vez, o jogo entre a capa e a contracapa [Fig. 240] é digno de nota, funcionando deliberadamente em conjunto, tal como uma página dupla. Uma tentativa de ultrapassar a bidimensionalidade proporcionando outras formas de interação com o livro, formato esse que encontra em Nikolajeva & Scott (2006) a seguinte expressão: “The lying format is similar both to a theater stage and to a movie screen” (p. 242). Neste caso, capa e contracapa mostram duas situações contrastantes: a apologia das relações pessoais, da sensibilidade, da atenção, do diálogo, da intimidade e da contemplação *versus* uma engrenagem de complicações à



Fig. 241 – S.n., Cartaz do filme *Mon Oncle* (1958). © ArchDaily

semelhança das de um relógio, onde foram adicionados dois ponteiros diante das rodas dentadas, sobre as quais o Dr. Sebastião – supõe-se – se debruça enérgica e surrealisticamente sob a pressão da azáfama e do tempo – sempre a contar.

A partir do estilo empregado na capa é possível estabelecer algumas comparações com o reavivar do *design* gráfico dos anos 50, um dos períodos com o qual Sobral mostra grande afinidade, injetando-lhe a sua identidade interpretativa *contemporânea* e apostando na figuração geométrica. Mas há uma referência particular relativamente a este álbum, de marcas intertextuais (ou intericônicas) intensas com a obra cinematográfica *Mon Oncle* (1958), de Jacques Tati [Fig. 241]. Em *Mon Oncle*, a relação afetuosa entre tio e sobrinho; em *O Meu Avô*, a relação carinhosa entre avô e neto. Por outro lado, a contracapa revela outro intertexto visual: a analogia com o filme *Modern Times* (1936), de Charlie Chaplin [Fig. 242]. A ilustração de Sobral e a cena análoga em *Modern Times* divergem na paleta cromática, pois o filme de Chaplin é em preto e branco, e Sobral adicionou na sua ilustração os referidos ponteiros, os quais não fazem parte da cena em que Chaplin se encontra sobre

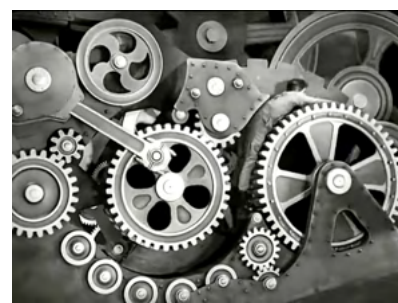


Fig. 242 – Cena do filme *Modern Times*, de Charles Chaplin (1936). © Cine Antiqua YouTube.

as rodas dentadas, tal como o Dr. Sebastião se aventura a fazer. Sobral introduz estes pormenores de clássicos cinematográficos – dos anos 50 e 30 respetivamente – e, com eles e com as suas ilustrações, cria um paralelismo antitético da história, que será mais facilmente compreendido por um público mais velho. As cores e as figuras informes ou semelhantes a reticências contínuas nas guardas dão azo ao hipotético, à especulação, ao

abstrato e ao subjetivo, perpetuando o cariz metafórico e alimentando sentimentos de curiosidade, desconhecimento e investigação de algo por desvendar, característicos dos



Fig. 243 – Catarina Sobral, *O Meu Avô* (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque.

jogos que Sobral cria nas suas obras. Simultaneamente, aponta-se a coincidência – ou intencionalidade – cromática com o cartaz do filme *Mon Oncle*, de Jacques Tati [Fig. 241].

Avô e neto reaparecem novamente de mãos dadas na folha de rosto [Fig. 243], mas, desta feita, ambos de corpo inteiro e de costas, como que em movimento e afastando-se ou entrando, enfim, na leitura verbal e visual do álbum, promovendo uma dinâmica cinestésica entre as ilustrações da folha de rosto e da capa. É também com esta ilustração que inicia o *trailer* d’ *O Meu Avô*, materializando cinematograficamente aquilo que no suporte livro é sugerido sentir. Será a folha de rosto a resposta à capa, ao olhar surpreendido e perscrutante do neto?

Desde o formato do álbum ilustrado à capa, do tipo de encadernação ao papel e à impressão, a juntar-se à narrativa e a todo o trabalho imagético no miolo e à semanticidade daí decorrente, todas estas componentes contribuem para o álbum como obra artística total. Também é esse o entendimento de Catarina Sobral: criar um “objeto de arte” holístico com um forte pendor comunicativo e significativo, no qual possa produzir os seus alfabetos, paginar, acompanhar “as saídas de máquinas”, escolher e controlar o tipo de materiais que utiliza, como o “tipo de papel, de impressão, de encadernação, formato, peso, tamanho, etc.”, afirma a ilustradora à *Revista Linhas* (S.n., 2016).

Três páginas duplas iniciam o álbum e três páginas duplas encerram a narrativa. Entre elas vinte páginas simples nas quais vigora um constante jogo de sentidos e de trocadilhos verbais e visuais, promovendo um diálogo próximo entre as duas personagens: o avô e o Dr. Sebastião – embora distantes quanto aos seus propósitos de vida. As várias situações quotidianas com que os leitores-fruidores são confrontados são apresentadas em paralelo. A primeira página dupla inicia o dia, nos quartos de ambos [Fig. 244], aparentando ser um único quarto tal é a simetria e continuidade das mesas de cabeceira e das cores aplicadas, tal como na sua versão animada – ainda mais vincado pela inexistência da dobra da página (00’13”-00’27”). Esta ilusão de continuidade é desfeita (quer no livro como no *trailer*) quando se percebe o corte numa moldura de um quadro, no quarto do avô, na dobra da página (00’20”) [Fig. 245], revelando tratar-se de quartos diferentes.



Fig. 244 – Catarina Sobral, *O Meu Avô* (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque.

No plano de pormenor desta página dupla [Fig. 245], existem vários objetos que indicam épocas distintas, além dos relógios. Um relógio despertador de campainha antigo



Fig. 245 – Catarina Sobral, *O Meu Avô* (2014). © Screenshot do trailer d' *O Meu Avô* – Vimeo.

– *vintage* dir-se-ia –, um *abat-jour* arte déco e livros no quarto do avô, por oposição a dois relógios, um eletrónico de cabeceira e um relógio de pulso, além de um jornal na mesa de cabeceira do quarto do Dr. Sebastião. A vida do Dr. Sebastião é regida pela pressão do tempo, dos horários e da azáfama, indiciada logo no início do *trailer* pelo andar dos ponteiros de todos os relógios e a mudança de hora das 06:59 para as 07:00

no seu despertador (00'26"-00'27"). As ilustrações em *O Meu Avô* beneficiam, muitas vezes, da dobra da página para produzir mudanças na narrativa ou destaque das personagens, de que é exemplo a transição de posicionamento das personagens nas páginas a ocupar.

Nas páginas simples, as vidas de ambos são intercaladas e é mostrado um antagonismo constante por meio de paralelos, analogias e comparações permanentes que marcam o ritmo da narrativa. As atividades que realizam, os padrões de vida e os comportamentos diferem e os espaços e o distanciamento temporal também, mas, de alguma forma, existe igualmente um elo de ligação: as personagens “[t]êm pouco em comum, embora o meu avô diga que já foi muito parecido com o Dr. Sebastião...”, diz o narrador.

A mancha pictórica é trabalhada em toda a extensão dos espaços disponíveis, ou seja, até aos limites das páginas, até serem cortadas abruptamente por esses limites físicos, deixando o leitor-fruidor à procura da continuação da cena algures além-fronteiras. A ilustradora Catarina Sobral manipula engenhosamente a geometria e executa finamente os traços simples e minimais, dispensando contornos e molduras, levando o seu alvo a concentrar-se na imagem. A Cardoso (2017) parece-lhe aludir “ao mundo infantil e à forma como as crianças o pintam, as opções cromáticas criadas computadorizadamente situam-se entre as cores primárias (e respetivas combinações), conjugando todos os elementos quer linguística quer iconicamente na visão dos acontecimentos proposta” (p. 72). Portanto, estilo, técnicas, cores, formas, códigos estéticos e culturais e símbolos são material que proporciona um universo extenso de conotações, metáforas e sentidos poéticos, com o qual se harmoniza o material verbal.

A paleta cromática vibrante e divergente contribui fortemente para a narrativa d' *O Meu Avô* e é neste último álbum ilustrado e *book trailer* que as cores estrelam (mais do que nos anteriores), onde a gramática visual tem o domínio sobre a palavra, funcionando esta última secundariamente e assumindo um carácter de aparente legendagem. É sobretudo a imagem que conta a história e responde às suas necessidades. Vieira Moura

(2014) identifica quais as subtilezas que se destacam e permitem resgatar o pensamento de quem aprecia as ilustrações para as relacionar com o mundo da gravura:

Os apontamentos [de cor] em questão muitas vezes são apenas pormenores de representação – os padrões das meias, tufo de relva, reflexos nas escadas, sombras, chuva ou os círculos concêntricos na água –, mas outras vezes são os tais “excessos”, não-representativos, que lhe incutem a tal materialidade de gravura. (s.p., aspas originais)

Acontece que a mancha verbal se converte em mancha plástica ou, por outras palavras, é assimilada pela mancha plástica, tal é o impacto desta última, o verbal torna-se visual – o que é recorrente em Sobral. Panorama para o qual contribui o facto de a autora criar o próprio *lettering* em que o texto surge posicionado à semelhança do estilo praticado em banda desenhada. A autora serve-se, em mais um trabalho, da comicidade, da ironia e da paródia, complexificando os jogos e indo além do que o texto verbal diz: “[...] the text plays the part of the ‘said’ and the picture exercises the function of the ‘unsaid,’ as it is in opposition to the text” (Sipe, 2012, p. 10, aspas originais).

A disposição das páginas em *O Meu Avô*, no seu formato quadrangular, confere um paralelismo inevitável com os jogos das diferenças que se encontram com frequência em revistas, jornais ou publicações dedicadas à infância, na verdade, em publicações para todas as idades. A simetria, as elipses temporais e espaciais, a dobra/eixo que aparta ou une as partes das páginas duplas, e ainda das páginas simples, promovem não só uma interrupção, mas acrescentam o suspense e o desejo de continuar, de virar a página. Um dos

exemplos é a sequência de páginas em que o Dr. Sebastião surge assoberbado, carregando visivelmente inúmeros dossiês, além da pasta, com uma chamada em espera – que a secretária lhe quer passar – e mais um outro dossiê a caminho da pilha, vindo de um braço que surge do corte talhado pela dobra da página, enquanto tenta equilibrar todos os objetos nas suas pernas [Fig. 246]. Este assédio de trabalho obriga-o a fletir uma das suas pernas no ar, cómica, irónica e conscientemente simulando (por parte da autora) um movimento de exercício físico, que, por seu turno, o avô está a praticar na página da direita. Uma tentativa metafórica de expor os opostos e revelar uma sátira à sociedade contemporânea, pelo ritmo acelerado e caótico e pela frivolidade das relações, menos empáticas, com que os leitores se poderão identificar no seu quotidiano. A sombra do Dr. Sebastião indica, por um lado, metaforicamente, o peso que o derreia, simulando, assim, um movimento do seu corpo. Pelo contrário, a simultaneidade de atividades que o avô está



Fig. 246 – Catarina Sobral, *O Meu Avô* (2014).
© Fotografia de Ana Albuquerque.

a realizar – o pilates e a aprendizagem ou o exercitar do seu alemão – causa prazer e conforto.

A sombra é ainda indicadora de mais pormenores de interesse analítico. Sobral aplica a técnica da sombra às duas personagens, especificamente sobreposta às personagens, em diferentes posições, produzindo, assim, a ideia de movimento e “moldando-a numa réplica cromaticamente homogênea” (Cardoso, 2017, p. 74). Nelas identificam-se os olhos e o chapéu no caso do Dr. Sebastião, e os óculos e a orelha no caso do avô. O que se encontra de cómico também se percebe de dramático e não tão romantizado como a vida que o avô leva faz crer. Veja-se a análise de Cardoso (2017) a este respeito:

No caso do Dr. Sebastião, a técnica pretenderá simular a agitação num movimento abrupto perante o excesso de trabalho e a necessidade de possuir um duplo para cumprir todas as exigências laborais. A ideia parece ser a de criar uma sombra mais rápida do que o próprio Dr. Sebastião, sugestão que lembra o clássico *Lucky Luke*, de Goscinny e Morris [...], num retrato que também traz à memória a sombra em movimento da menina-reflexo, a protagonista do “wordless picturebook” *Sombra*, de Suzy Lee [...], que materializa os seus desejos e devaneios num mundo paralelo imaginário. Todavia, esta existência do duplo do Dr. Sebastião, que pudesse realizar todos os assuntos pendentes, resulta numa visão menos cómica, pouco poética e mais dramática da personagem. (pp. 74-75, itálico e aspas originais)

A descrição e os significados opostos omissos no discurso verbal caracterizam o antagonista do avô pela componente plástica. Esta é uma das formas de estabelecer oposições nos respetivos quotidianos, mas, também pela simetria, Sobral marca essas diferenças: pela simetria obtém-se também o contraste, aquilo que os distingue. Duas técnicas que percorrem a narrativa. Exemplo disso é a cena de culinária. Nas páginas simples, lado a lado, o Dr. Sebastião, à esquerda, estica o braço direito com dinheiro na



Fig. 247 – Catarina Sobral, *O Meu Avô* (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque.

mão para pagar ao estafeta que lhe entregara uma piza em casa, recebida com a mão esquerda, que ainda a segura. Na página da direita, o avô, com o mesmo braço direito esticado, paralelamente ao do Dr. Sebastião, alcança o pote da farinha [Fig. 247], a fim de a utilizar para salpicar a massa que está a fazer manualmente numa máquina para o efeito, em casa, enquanto a mão esquerda segura o manipulador que faz acionar o mecanismo de corte da massa confeccionada no momento. O recurso ao mesmo tipo de comida, a italiana, para expor uma situação antitética: por um lado, o *fast food* italiano, a comida rápida, muito condizente com o ritmo acelerado da vida do Dr. Sebastião; por outro, uma sessão de cozinha italiana caseira e fresca com recurso ao plano picado.

Os planos de pormenor encontrados ao longo da obra exigem que os leitores imaginem os espaços circundantes da ação, o que originará a produção de sentidos para lá do espaço visível, para lá dos cortes das imagens. É especulativo, mas é também o pretendido. Não

oferecer nem restringir o leitor-fruidor a um limitado conjunto de significados, mas expandi-los aos espaços invisíveis, não tácteis, além dos estímulos sensoriais tradicionais.

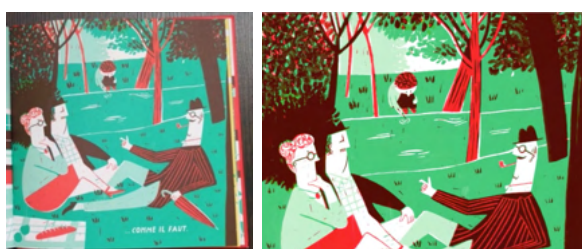
Sobral alude e parodia com a pintura *Le déjeuner sur l'herbe* (1862-63), de Édouard Manet [Fig. 248], impressionista do século XIX, recriando a mesma num claro diálogo intertextual, fazendo da obra de Manet a hipoimagem e da ilustração a hiperimagem [Fig. 249]: Sobral posiciona as personagens exatamente da mesma forma que Manet as retratara no quadro, o enquadramento e cenários são similares, o ambiente



Fig. 248 – Édouard Manet, *Le déjeuner sur l'herbe* (1862-63). Óleo s/tela. © Musée d'Orsay.

bucólico permanece, os gestos e a postura dos corpos e das mãos são coincidentes, espelhando ambos os “piqueniques”. E acrescenta a expressão “comme il faut”, trazendo uma certa ironia irreverente que se perceberá em confronto com a “história” contada pelo quadro de Manet. Note-se que a figura feminina, em *O Meu Avô*, foi desenhada vestida – lembre-se o “comme il faut” –, enquanto em *Le déjeuner sur l'herbe*, ela está nua.

Além disso, o par de figuras feminina e masculina que estão lado a lado fitam o fruidor



Figs. 249 e 250 – Catarina Sobral, *O Meu Avô* (2014). © À esquerda, fotografia de Ana Albuquerque; à direita, screenshot do trailer d' *O Meu Avô* – Vimeo.

do quadro, em Manet, ao passo que Sobral fá-las dar a sua atenção ao avô na sua hiperimagem, embora o olhar da figura feminina – sobre os óculos – possa ser ambíguo e, daí, ser-se impreciso identificar exatamente qual o alvo do seu interesse – se o avô ou o leitor-fruidor. O avô convive com os seus amigos, gesticula e participa

ativamente, enquanto o neto brinca com a água fazendo-a mexer-se ao ritmo do manuseamento que faz do seu galho, cuja sensação de movimento é conseguida não pela deslocação da água do rio, mas pela movimentação de contornos dos efeitos na água, no trailer (00'41"-00'46") [Fig. 250]. A leitura de Cardoso (2017) é semelhante, apresentando os seguintes contributos:

põe em destaque alguns dos motivos pelos quais Manet se tornou o pintor que “desnudou a hipocrisia do seu tempo” [...]. Por um lado, a figura feminina de Sobral aparece pudicamente trajada e não olha frontalmente para o intruso/espectador, por outro, o menino é colocado acima da corrente de água, no que parece ser uma correção intencional do uso idiossincrático da perspectiva de Manet. (p. 76, aspas originais)

O mesmo sucede com as duas recriações do quadro *Retrato de Fernando Pessoa* (1954/1964), de Almada Negreiros [Fig. 253], em *O Meu Avô*. Aqui, a divergência cromática procura fazer com que o contraste aconteça nas ações opostas e, ao mesmo tempo, focar-se num confronto geracional. Isto materializa-se na narrativa visual, por

exemplo, com Sobral a sentar a personagem Dr. Sebastião e a personagem avô nas suas respetivas secretárias: a primeira de costas voltadas para o leitor-fruidor, a segunda de frente. Esta página dupla e a respetiva cena no *trailer* (00'47"-00'57") [Figs. 251 e 252]



Fig. 253 – José de Almada Negreiros, *Retrato de Fernando Pessoa* (1964). Óleo s/tela. © CAM / FCG

são fecundas em intertextualidade “pela presença do candeeiro Luxo L1, de Jac Jacobsen de 1937, uma peça clássica de design”, identificada por Vieira Moura (2014, s.p.), e o encontro imediato com o retrato tão popularizado que Almada Negreiros pintou do escritor Fernando Pessoa, independentemente da versão – 1954 ou 1964 – que inspirou a ilustradora.

Uma hiperimagem que insere o avô num contexto muito semelhante ao pessoano. O mundo *real* do avô imaginado por Sobral na obra de Almada Negreiros, a qual, por sua vez, é imaginada tendo por base características físicas e da vida e obra de Fernando Pessoa. Mais do que um “cosmos dentro do cosmos”, como sugeria Cardoso (2017, p. 77), este procedimento intericónico gera um cosmos dentro de vários cosmos, hiperbolizando ainda mais o mundo do avô: mais do que inseri-lo na obra de Negreiros, insere-o no imaginário de várias pessoas, neste caso, de criadores artísticos. Essa hiperimagem metafórica também carrega a função de torná-lo familiar. Há um reconhecimento de algo anterior, o *já visto*, mesmo que submetido às particularidades do estilo de Sobral. Esta ligação

contribui para uma arqueologia do estilo subjacente: o estilo e a estética de Almada Negreiros subjacente ao estilo e sob a visão estética de Catarina Sobral. Camadas de imagens, significados, tempos e estilos são sobrepostas. A pintura dentro da ilustração num álbum ilustrado e, por sua vez, a ilustração da pintura num álbum ilustrado que é incluída e animada num *book trailer*.



Figs. 251 e 252 – Catarina Sobral, *O Meu Avô* (2014). © À esquerda, fotografia de Ana Albuquerque; à direita, screenshot do trailer d' *O Meu Avô* – Vimeo.



Fig. 254 – Catarina Sobral, *O Meu Avô* (2014). © Screenshot do trailer d' *O Meu Avô* – Vimeo.

Já o Dr. Sebastião é a antítese do ambiente criado no *Retrato de Fernando Pessoa* [Fig. 254] e recriado por Sobral para *O Meu Avô*, justificando, assim, ter-se mencionado anteriormente duas recriações. Embora estejam lá a secretária – em paralelo com a do avô, do lado direito – e uma continuidade do espaço proporcionada pela barra branca ao fundo das duas páginas simples simulando o chão, e pela moldura (na parede do escritório do avô) e a caixilharia da janela (junto à dobra de página no escritório do Dr. Sebastião) a

ligar os diferentes compartimentos, atreve-se a dizer que se trata de um pretexto para uma similitude invertida, pois tudo o resto a contraria: o estar de costas, o computador e o tempo/horas hipoteticamente seguido/as ao computador, com o qual o Dr. Sebastião interage mais – assoberbado de *emails* para responder, possível de conjecturar pela avidez com que a personagem mexe os braços e pelas alterações no ecrã no *trailer* (00’47-00’50”). Um caso de paródia do quadro de Almada Negreiros. Poderá especular-se sobre a predominância de uma interatividade sobretudo virtual e uma convivência à distância, sem tempo para ler ou escrever por prazer ou para sentimentos amorosos, como a escrita deleitosa de “ridículas cartas de amor” – mais outra alusão a Pessoa – num ambiente aconchegante, apreciando um café e/ou um cachimbo, como é hábito do avô, também retratado no *trailer* (00’51”-00’57”).

Não é apenas o relato do quotidiano, mas também os artifícios que permitem responder a questões espaciais e temporais (neste caso, a duração e passagem do tempo na mesma ilustração na mesma página; noutros, como já se provou, a simultaneidade de ações e instantes ou sucessão de acontecimentos) e de ação e de movimento por meio da imagem. É frequente, na narração, omitir-se uma referência ou descrição relativamente ao Dr. Sebastião e relatar-se apenas pormenores da vida do avô – afinal o neto é o narrador. Esta especificidade permite que se obtenha informação sobre o Dr. Sebastião por via da oposição e seguramente pela leitura da imagem, fazendo assim o cruzamento de dados.

Os espaços em que o Dr. Sebastião se encontra são, por norma, espaços circunscritos, mais fechados, mais formais, mais impessoais, mais comprimidos, e sempre sozinho ou quase sempre. Excetuam-se os encontros furtivos à entrada do prédio com o avô e o neto e um ou outro colega no escritório (00’37”-00’40”). Quanto ao avô, este privilegia uma vida mais ligada ao ar livre, ao seu jardim, ao espaço aberto, aos piqueniques, às cores vivas, às artes, ao desporto, aos animais com que se distrai a contemplar. Encontra-se sempre na companhia do neto e, muitas vezes, na do seu *pug* também, o qual estabelece comunicação visual frontal com o leitor [Fig. 255]. O neto, esse, está sempre a observar o avô. Para esta dissonância de situações entre as personagens avô e Dr. Sebastião, os fundos e os cenários são uma valiosa ajuda, sempre marcados pela paleta cromática, cumprindo precisamente a função de enfatizar essa leitura de dois estilos de vida marcadamente distintos. Sobre o *pug*, pode estabelecer-se uma alusão parodiada ao movimento artístico Arte Pop e ao trabalho de Andy Warhol, uma vez que este privilegiava a simplicidade, a superficialidade e o jogo cromático e, ao retratar animais, posicionava-os à semelhança de como Sobral posiciona o

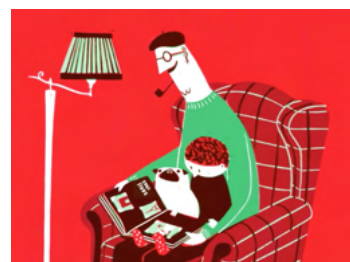


Fig. 255 – Catarina Sobral, *O Meu Avô* (2014). © Screenshot do trailer d’ *O Meu Avô* – Vimeo.

pug; além disso, surge como metáfora irônica à criação cinematográfica de Warhol, dedicada aos filmes estáticos que tinham apenas uma imagem como objeto.⁸¹

Os jogos são uma constante em todas as obras de Catarina Sobral, pelo que poder-se-á dizer que o lúdico é intrínseco ao seu estilo. Além do jogo semântico – seja ele de ordem verbal ou visual –, há recorrentemente um jogo humorístico, daí a presença farta da ironia e da paródia como características-padrão da *ilustradora*. E, em maior dose nuns casos do que noutros, a presença de um certo lirismo e poeticidade, que podem ser encontrados quer nas ações mais corriqueiras, como as domésticas, seja a tratar do jardim, a confeccionar massa fresca ou a ir buscar o neto à escola, quer nos serões com pintura e teatro, a escrever cartas de amor, a conviver num parque com amigos, a beber chá na companhia de uma figura feminina, sentados demoradamente e a partilhar fatias de tarte – prevê-se. Por oposição, sempre numa dinâmica comparativa antitética, o Dr. Sebastião partilha também uma cena com uma figura feminina, supõe-se que a beber café ou chá, mas em pé, transmitindo brevidade – não sendo possível avaliar se existe discurso ou não porque apenas se veem as personagens da cintura para baixo. A atitude corporal de todos os envolvidos indicia um contacto ou interação superficial (00’58”-01’08”).

Num ambiente citadino, o avô do narrador continua a pautar pela diferença: primeiro, por passear o seu *pug* a pé, ao contrário do que será uma deslocação maioritariamente de automóvel por parte do Dr. Sebastião, como é possível ver no livro e no *trailer* (01’19”-01’26”); segundo, pelo ato de ir buscar o neto à escola de bicicleta, com o seu chapéu estilo anos 50 e a degustar o seu cachimbo. Se a isto se acrescentar o posicionamento das personagens, Cardoso (2017) estabelece um paralelismo com uma cena muito semelhante no filme francês *Mon Oncle*, de Tati.



Fig. 256 – Catarina Sobral, cartaz para o filme *O Meu Tio*, de Jacques Tati (2015). © Sítio de internet de Catarina Sobral.

Tal como o tio da obra cinematográfica de Jacques Tati, o avô do narrador “tem tempo” para o ir buscar à escola de bicicleta. Num enquadramento intencionalmente irónico, a componente linguística na página da esquerda, conjugada com a ilustração de dois carros, sugere que o transporte do neto far-se-á de carro, em longas filas de espera no trânsito caótico da cidade. Esta combinação do elemento linguístico e da ilustração desfasadas no espaço em páginas diferentes com a omissão linguística da bicicleta configura uma possível interpretação [...]. (pp. 79-80, aspas originais)

Catarina Sobral confessa, num vídeo da produtora LEOPARDO FILMES sobre a criação do cartaz para o filme *Mon Oncle*, de Jacques Tati, que

há um livro meu [*O Meu Avô*] que é uma espécie de homenagem também a essa influência. Acho que os livros falam entre si e falam com outras obras de arte e, então, gosto de incluir referências, e uma das que eu coloquei mais óbvias no meu livro foi o *Monsieur Hulot*.⁸²

⁸¹ Cf. *Diários de Andy Warhol* (2022), disponível na plataforma de streaming Netflix.

Ao descrever o processo de criação do cartaz para o filme *Mon Oncle* [Fig. 256], numa iniciativa da LEOPARDO FILMES, em 2015, que convidou ilustradores para criarem “cartazes originais e exclusivos” (Cf. Leopardo Filmes, 2015) para cada uma das longas-metragens de Jacques Tati, por altura da exibição da obra completa do realizador, Catarina Sobral troca “tio” e “sobrinho” por “avô” e “neto” em dois momentos, misturando involuntariamente no seu discurso essa proximidade das personagens de *Mon Oncle* e as personagens de *O Meu Avô*. A ilustradora esclareceu que selecionou imediatamente na sua mente duas cenas que gostaria de utilizar no cartaz: 1) a cena em que os pais do sobrinho se colocam nas janelas circulares da casa, assemelhando-se a “dois olhinhos a acompanhar e a ver se descobrem de onde é que vem o ruído” causado pelo tio que tinha ido arranjar, à noite, os arbustos que acidentalmente o sobrinho destruíra, e 2) “outra cena muito bonita que é quando o Monsieur Hulot está a andar de bicicleta com o sobrinho” (Cf. Leopardo Filmes, 2015). Esta última é incluída quer no álbum ilustrado quer no *book trailer* d’ *O Meu Avô*, não de forma vistosa, mas marcando a cena na página dupla e na animação. Sobral realça, ainda, os aspectos de “inocência” e “ironia” que quis transmitir no jogo gráfico criado entre “os dois círculos das rodas da bicicleta e os dois círculos das janelas da casa como se fossem quatro olhos” no cartaz para o filme de Tati e “usar tanto a caligrafia do neto [sobrinho] como a casa como se fosse um jogo, um *puzzle*, um jogo de crianças, de montar, quase de *Legos*, para se perceber que quem é o narrador deste cartaz é o sobrinho também” (Cf. Leopardo Filmes, 2015). “Inocência” e “ironia”, acrescenta, que, “mais uma vez, eu também gosto de introduzir nos meus livros, que faz com que nós consigamos ver o mundo de uma forma a levá-lo menos a sério, levando a sério os seus problemas e falando dos problemas” (Cf. Leopardo Filmes, 2015).



Fig. 257 – Catarina Sobral, *O Meu Avô* (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque.

Embora a bicicleta não surja no texto verbal, e, ao contrário do que o ajuntamento de carros faria prever na página da esquerda, é a da direita que resolve o enigma, vendo-se avô e neto numa bicicleta de dois assentos a passar por entre os carros (01’27”-01’34”) [Fig. 257]. A imagem revela ao leitor-fruidor a presença da alusão e da homenagem a *Mon Oncle*.

Acontecimentos nucleares, como este, acontecem mesmo que estes não sejam mencionados no discurso verbal. Portanto, essa dualidade de ausência em texto, mas presença em imagem, estimulará o jogo e a compreensão de cada uma das partes, muitas vezes, pelas oposições que as imagens clarificam – ou adensam ainda mais.

⁸² Cf. *O Meu Tio* – Ilustração de Catarina Sobral (2015), disponível em <https://vimeo.com/136911463?login=true#>

A dobra das páginas, por exemplo, é utilizada engenhosamente, fazendo sair dela os puxadores da porta de entrada do prédio, por exemplo, marcando assim o corte não só entre o exterior e o interior do prédio, como entre os dois universos.

Como justificar esse *corpo* feito de *tecidos*, *peles* e *memórias* que são costurados, sobrepostos e metamorfoseados na sua extensão cinematográfica? Todas as características expostas são mantidas na estética do *book trailer* – assim como acontece nos outros *trailers* analisados. Não são apenas as personagens que se movem, os objetos e as letras são igualmente providos de *anima* em qualquer um dos *trailers*, tornando-se uma característica comum a todos, independentemente de cada uma das temáticas. Quanto aos objetos, nem sempre são estes que se mexem, mas algumas linhas que existem para fazer sobressair a sua expressividade, nomeadamente contornos ou pequenas linhas que conferem sensação de volumetria ou forma aos objetos – evidenciando-se aqui a marca da técnica de linogravura. Ou ganham movimento pela ação das personagens, que os manipulam: são exemplos o avião de papel, a criança a fazer mover a água estagnada do rio com um galho, a alteração da imagem no ecrã do computador e o manuseio da cafeteira e da caneca pelo Dr. Sebastião, e o cachimbo do avô do narrador, inspirando nas ilustrações esse estado vivificante. Dos três *book trailers* em análise, *O Meu Avô* (2014) será aquele em que haverá menos alterações na sequência das ilustrações em relação ao imaginário e ao fio narrativo do respetivo álbum ilustrado.

De uma forma geral, e atendendo aos álbuns ilustrados e respetivos *book trailers* analisados, está-se perante uma estética sobraliana que contempla a plurissignificação, com pistas e mensagens encriptadas, não apenas pela polissemia de vocábulos e conceitos, mas também pela metáfora visual constante. Em *Greve*, a ilustradora traça um périplo pelas áreas semânticas do vocábulo “ponto”, aproveitando-se da similaridade física, neste caso, geométrica entre os cestos de basquetebol, por exemplo, onde já não se encestam nem bolas nem pontos, transformando-os em recipientes do lixo com tampa inclusivamente, que são agora o recetáculo do inútil, do que se quer deitar fora, permitindo a fusão de conceitos, mas também possibilidades metafóricas. Outro dos alvos é a polissemia do conceito de “ponto de fuga”, técnica utilizada frequentemente em desenho, a qual, dada a sua ausência, confere surrealismo à situação, parodiando-a. O leitor-fruidor depara-se com o choque de perspetivas e a desarmonia, a aplicação propositada de erros, criando cenários impossíveis e reinventando as leis da física.

A paródia, a metáfora, a ironia e o jogo visual e linguístico constituem um padrão consistente nestas três obras e respetivos *trailers*: em todas, a imagem amplifica a história, isto é, oferece-lhe novas camadas e dimensões de significação. Perguntar a Catarina Sobral sobre as suas fontes de inspiração é receber a resposta de que “a maior

parte [delas] vem de outras obras de arte”, contemplando o cinema e outros livros, em entrevista a João Apolinário (2020, s.p.). Se se perguntar por nomes, Sobral tem muitos que admira, mas quanto àqueles que a estimularam a pensar sobre e a equacionar seguir ilustração, e concretamente o álbum ilustrado, identifica os *designers* dos anos 50 e dos anos 60 como Saul Bass, que também produziu genéricos de filmes, Bruno Munari ou Sebastião Rodrigues, no contexto português. Ao blogue da Fundação Cuatrogatos adianta ainda os nomes de Enzo Mari, William Wondriska, Sara Fanelli, Alexis Room, Bernardo Carvalho, Marta Torrão, Gémeo Luís, André da Loba, Alice Geirinhas, Alain Corbel, entre outros.⁸³ Com uma formação de base em *design*, estes tornaram-se os primeiros e mais próximos pela própria familiaridade formativa. Mas também admira o humor de Edward Gorey e a forma como ele a inspira na estruturação das narrativas, e ainda a ilustradora checa Kveta Pacovska, considerando-a uma revolucionária no campo da ilustração “porque começou a trazer os desenhos infantis para a ilustração” (Apolinário, 2020, s.p.). Sobral completa que, com ela, “[a] ilustração deixou de ser mais académica e começou a ser mais a brincar” (s.p.). Houve uma simplificação de formas, esquivando-se dos excessos de realismo, perspetiva, sombras e texturas. Sobral conta que, ao folhear um catálogo muito antigo, numa das edições da Feira de Bolonha, descobriu os trabalhos de Pacovska, onde a “explosão de cor e formas abstratas e desenhos riscados, e com ar infantil” contrastava com a repetição das aguarelas e da tinta-da-china (s.p.). Para Sobral, a ilustradora checa foi sinónimo de “rotura” dentro do entendimento, conceitos e práticas de ilustração na época. E todas estas influências parecem convergir para a formação do estilo de Sobral e para uma linha estilística consistente com um padrão de intertextualidade constante, aproveitando para operar metamorfoses nas suas criações.

Aquilo que Catarina Sobral cria segue o seu próprio gosto: “[...] faço objetos que gostava de ver e de ter e aqueles que me inspiram são aqueles que eu quero ter e então são coisas parecidas àquelas que também quero fazer” (Vilela, 2018, s.p.), mas há um pensamento orientador pelo qual se deixa mentorar, e cita Shaun Tan: “The artists’ responsibility lies first and foremost with the work itself, trusting that it will invite the attention of others by the force of its conviction.”

Os *book trailers* fornecem fragmentos das histórias – muitas vezes mais pela subtração de elementos do que pela adição –, permitindo, numa primeira fase, suscitar os mais variados enredos (micronarrativas), sem perder a ligação – pelo contrário, pretendendo captar a atenção – com o meio livro, o qual esclarecerá a narrativa original. Esta comunicação entre meios – o livro e o audiovisual – e entre formas de expressão artística – a ilustração e a animação – permite que algo *novo* seja criado para além do livro, pela

⁸³ Consultar Fundación Cuatrogatos (setembro 13, 2016). Catarina Sobral: “La facultad de leer imágenes es tan importante como la de leer palabras.” *MiauBlog – Literatura, lectura, libros para niños y jóvenes*. Disponível em <https://blog.cuatrogatos.org/blog/?p=4490>. [consultado em 12/03/2021].

criação que é necessário fazer a partir do conteúdo fornecido pelos respectivos livros. Mas é também um primeiro contacto com o estilo sobraliano, percebendo-se já a sua propensão para formas híbridas, a técnica mista, a escala, a oscilação entre as personagens mais humanizadas e as menos convencionais dentro dos cânones da anatomia, o gosto pela reinterpretação e reutilização de material preexistente e referências a vários campos do saber, escondendo, porém, a fisicalidade e a tridimensionalidade proporcionadas, por exemplo, pelo recorte e pela colagem que ficarão restritas às ilustrações originais, mas que poderão ser imaginadas. Como afirma Clarke (2019), as relações entre imagens poderão configurar-se em “to juxtapose imagery, unify or integrate it, make comparisons with it, make the combination harmonious, complex, or surreal” (p. 222).

5.2.2. A ilustração como manifestação artística *in-between*⁸⁴: do álbum ilustrado sem palavras *Vazio* (2014) à curta-metragem de animação *Razão entre Dois Volumes* (2018)

a) Preencher vazios com técnica mista, intertexto e *crossover*



Fig. 258 – Catarina Sobral, *Vazio* (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque.

Comece-se por *Vazio*. O ano de 2014 traz, pelas mãos de Catarina Sobral e da editora Pato Lógico⁸⁵, este álbum ilustrado composto unicamente de imagens. É a história do Sr. Vazio, que persegue incansavelmente, no seu dia a dia, algo – coisas, vivências, sentimentos – que o preencha. Contudo, sem sucesso. A sua configuração gráfica indicia tratar-se de uma figura do sexo masculino, mas impossibilita saber se se trata de alguém mais novo

ou mais velho e ainda menos de conhecer qualquer expressão facial. Será a curta-metragem de animação *Razão entre Dois Volumes* a confirmar a identidade da personagem, ouvindo-se chamá-lo Sr. Vazio. A personagem consulta um médico para obter uma explicação científica que justificasse o seu estado: rodeava-se de objetos, ora as compras no supermercado ora as pinturas em museus, contactava e interagia com a paisagem envolvente, com a natureza num parque, com os animais [Fig. 258], com a chuva, com a neve, com o ambiente urbano e cosmopolita tão cheio de tudo, mas as cores e as formas desvaneciam-se, nada ficava retido nele, nada o preenchia.

⁸⁴ Ponto adaptado do artigo intitulado “In-Between: the dialogic Portuguese illustration” apresentado e publicado pela autora da presente tese em *CONFIA 2019 – 7th International Conference of Illustration & Animation Proceedings*, organizada pelo IPCA, entre 14 e 16 de junho de 2019. Disponível em https://confia.ipca.pt/files/confia_2019_proceedings.pdf.

⁸⁵ Consultar <https://www.pato-logico.com/editora/livros/vazio> [consultado em 14/10/2020].

Tentou, inclusivamente, desenhar-se no espelho [Fig. 259]. Dar-se forma, dar-se traços, dar-se rosto, dar-se imagem, dar uma identidade a si próprio. Saberá ele como ele próprio seria? Seria o espelho capaz de lhe dizer quem era e como era? Quase que se poderia estabelecer aqui uma ligação hipertextual (ou hipericónica) com o poderoso simbolismo e a atmosfera de fabulação do espelho no conto



Fig. 260 – René Magritte, *Reprodução Proibida (Retrato de Edward James)* (1937). © Fotografia de Ana Albuquerque do livro *Magritte*, de Marcel Paquet.

tradicional, por várias vezes ilustrado e animado, *A Branca de Neve*, com o célebre “espelho meu, espelho meu”, tão revelador quanto manipulador. Ou tentava o Sr. Vazio desenhar no espelho aquilo que ele

quereria ou gostaria de ser? Dir-lhe-ia o espelho que o seu próprio desenho era o seu eu original, a sua verdadeira essência, em jeito de autorreflexão e de meta-análise do próprio ato de desenhar, do ato criativo, à semelhança de artistas que se serviram do espelho para autorretratos surrealistas, como René Magritte com *Reprodução Proibida (Retrato de Edward James)* (1937) [Fig. 260], ou, no campo da fotografia, com Jorge Molder e a sua série *Points of No*

Return (1995)⁸⁶, uma vez que o rosto do retratado estava ausente ou ocultado ou tão submerso no seu reflexo, embrenhando-se na dualidade *self* (eu) e alteridade (o outro)? Um dia, o Sr. Vazio cruza-se com alguém, que parecia estar na mesma situação que ele: vazia. A forma como é representada a sua silhueta sugere tratar-se de uma mulher, denunciada sobretudo pelo cabelo. Cruzam-se sem parar, sem falar e, poderá especular-se, sem se olharem, embora o leitor-fruidor esteja privado de saber para onde se dirige o olhar pela ausência de elementos faciais. Porém, algo surgiu, uma partilha inesperada de cor e forma [Fig. 261], um sentimento que começou a tornar-se visível, um coração partilhado, um sentimento partilhado. E, ao se afastarem, deixando em suspenso a possibilidade de um novo esvaziamento, constata-se uma mudança. Surpreendido, o Sr. Vazio apercebe-se de que o seu coração *vivia*. Algo começava a fazer sentido na sua vida.

A propósito do grau de abstração da representação das coisas e do mundo, fica o apontamento relativamente à forma como Catarina Sobral desenhou o coração [Fig. 261],



Fig. 259 – Catarina Sobral, *Vazio* (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque.



Fig. 261 – Catarina Sobral, *Vazio* (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque.

⁸⁶ Cf. Entrevista a Jorge Molder no magazine de arte *ArteCapital*. Imagens disponíveis em <https://www.artecapital.net/entrevista-193-jorge-molder>

encaixando-o num ponto mediano entre o realista e o abstrato. Este é um bom exemplo da explicação do ilustrador Christoph Niemann, na série *Abstract: The Art of Design* (2017-2019), produzida pela Netflix, no sentido em que não é nem demasiadamente pormenorizado, reproduzindo um músculo em pleno bombeamento que possa chocar o recetor, nem um simples quadrado vermelho dificultando a associação ao órgão, que simbolicamente representa, com frequência e imediatez, o sentimento do amor. O suficiente para ser reconhecível e identificável com algo real e para estar ao dispor da abertura interpretativa dentro do contexto que o fruidor lhe der. O ilustrador utiliza precisamente o exemplo da representação do coração no âmbito daquilo que denominou “The abstract-o-meter”:

Diria que a abstração, para mim, deve ser o conceito mais importante de arte. [...]. Digamos que queira ilustrar a ideia de um coração como símbolo do amor. Quando se ilustra apenas com um quadrado vermelho, a abstração máxima de um coração, ninguém sabe do que se está a falar, e não funciona. Quando se opta pela criação realista, e se desenha um coração de verdade, de carne, que bombeia sangue, é tão nojento, que ninguém pensaria em amor. E algures entre o quadrado vermelho abstrato e o coração real, existe a forma gráfica que se parece com ambos e é ideal para demonstrar a ideia de ‘símbolo do amor’. (Niemann, 2017)

As páginas duplas das guardas, diz Marta Larragueta (2017), “[t]ransmiten el cambio del protagonista” (s.p.), isto é, a transformação de uma repetição de losangos carimbados (nas primeiras guardas) para uma repetição de corações carimbados (nas segundas guardas), com importância significativa para a narrativa. Da geometria fria, hermética e



Fig. 262 – Catarina Sobral, *Vazio* (2014). © Sítio de internet de Catarina Sobral.

repetitiva para a sensibilidade, a irregularidade das formas e a emoção. Quanto ao duo capa e contracapa, o destaque vai para a personagem na capa [Fig. 262], branca, como se as suas feições e corpo tivessem sido arrancados ao desenho sobre um fundo de cores várias, pinceladas, manchas e carimbos aleatórios, cores sobrepostas e em diferentes direções, apresentando um mundo rico em sensações num expressionismo que parece ser de difícil alcance à figura que dentro de si tem escrito *Vazio*, como em jeito de pista para desvendar aquela misteriosa silhueta. Sem rosto – esse primeiro plano de leitura útil na análise, compreensão e antecipação comportamental –, a figura torna-se numa personagem idiossincrásica. Uma silhueta exige ainda mais criatividade a fim de que esta seja igualmente expressiva, pelo que Sobral trabalhou “la posición de la cabeza, de la curvatura del cuerpo y, sobre todo, con la nariz” (S.n., 2018, s.p.), explica a ilustradora ao blogue *Un Periodista en el Bolsillo*.

O álbum ilustrado *Vazio* – que integrou o catálogo da White Ravens em 2014, e foi finalista da Serbian International Book Fair, em 2015, e também da Little Hakka

International Picture Book Competition, em 2017,⁸⁷ e galardoado com o prêmio Best of Show do Picture Book Show organizado pela revista de ilustração contemporânea 3x3, em 2015, –, pelo seu carácter metafórico e pela dimensão abstrata da própria personagem, sem auxílio de texto verbal, pode suscitar as mais variadas interpretações. Catarina Sobral conta ao blogue *Un periodista en el bolsillo* (2018) que as reações têm sido diversas:

Es posiblemente mi libro que tuvo un mayor número de lecturas distintas: el personaje principal es invisible; él encuentra a la hermana; encuentra su lado femenino; él va a volver atrás y hablar con la Sra. Vacía; que no se quedan juntos, pero el encuentro de ellos los modificó, etc... (s.p.)

É suficientemente hiperbólica e absurda a existência destacada de uma personagem completa e repetidamente em branco no meio de tantas outras convencionalmente coloridas, como se ela fosse a representação da sua própria inexistência enquanto personagem. Além disso, o próprio ato de fazer desaparecer o boneco de neve e a personagem principal na página dupla do cenário de neve, em que só se vê o gorro, as linhas dos olhos, o nariz de cenoura e o tronco do boneco de neve e, ainda, a mala e as pegadas escuras na neve branca do Sr. Vazio, reforça esse exagero estilístico [Fig. 263]. Mais: a ausência de cor, a transparência ou a descarnação, no próprio sentido de falta de corpo, que intriga desde o início e parece colocar a personagem num outro mundo, apresenta-se como algo, por si só, contrário à razão, um contrassenso. O termo vazio é, em si, um termo psicológica e emocionalmente denso, complexo e profundo, e as situações corriqueiras em confronto com a cor, a escuridão e a brancura parecem não despir a história nem a estética poética no trabalho de ficção de Sobral.



Fig. 263 – Catarina Sobral, *Vazio* (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque.

A invisibilidade é uma temática frequentemente explorada literária e cinematograficamente: do não-ver ao não ser visto. Por exemplo, perante a característica peculiar do coração de uma menina – a personagem principal da curta-metragem de animação *História Trágica com Final Feliz* (2007)⁸⁸, da realizadora de animação Regina Pessoa –, que bate ruidosamente, a comunidade reage, depois de um período de intolerância e incómodo, de forma indiferente e insensível. Esta personagem anónima é ignorada, distanciada e isolada e, ao mesmo tempo, sugada pelo quotidiano das pessoas. Quer Pessoa quer Sobral trabalham este aspecto de forma metafórica e hiperbolizada, com recurso a materiais e formas de trabalhar mais manuais e artesanais – no caso de Pessoa recorrendo à gravura e à serigrafia, onde o desenho, o traço, o risco e a grafite são muito vinculados –, embora segundo estilos diferentes e apresentando temáticas distintas.

⁸⁷ Consultar: <http://caterinasobral.com/biblio/>

⁸⁸ Cf. <http://www.ciclopefilmes.com/filmes/historia-tragica-com-final-feliz> [consultado em 30/10/2020].

Não fosse o desfasamento entre o ano de publicação de *Vazio* (2014) e o do livro de fotografia *Looking for Lenin* (2017), de Niels Ackermann e Sébastien Gobert, em cuja capa a figura ao centro – do chefe de governo da república russa – surge, também ela, apenas em silhueta branca, e inserida de forma a jogar graficamente com o título, poderia estabelecer-se uma ligação hipertextual, ou, mais concretamente, hipericónica ou intericónica, entre a obra *Vazio* e a capa do livro de Ackermann e Gobert, como Dolores Cardoso (2017, p. 16) faz na sua dissertação de mestrado.

As exposições individuais de ilustrações de Catarina Sobral, como a itinerante *Cachimbos e Cartas de Amor*⁸⁹, realizada em 2015, permitiu conhecer as relações de intertextualidade e intericonicidade que Sobral cria intencionalmente nas suas obras, onde se incluem as aproximações a Fernando Pessoa, Jacques Tati e Edouard Manet em *O Meu Avô*; James Joyce em *Greve*; Franz Kafka, como inspiração em *Tão Tão Grande*, além de desenhos de crianças; e Charlie Chaplin, para nomear alguns. No cartaz desta exposição, figuram o avô na sua bicicleta, da obra *O Meu Avô*, e o Sr. Vazio, protagonista de *Vazio*.

Vazio também foi mote de *workshops*, por exemplo o *workshop problema-solução-catararse* decorrido em 2015 na Casa Nic e Inês. Entre o processo de desconstrução das suas obras a que a exposição permite aceder e os *workshops* que prolongam a temática, é possível ter-se uma perceção dos materiais e técnicas utilizados – como os riscadores, o papel, o recorte, a colagem, os carimbos, entre outros –, da relação entre eles e da forma



Fig. 264 – Catarina Sobral, ilustração para *A casa que voou*, de Davide Cali (2015). © Sítio de internet de Catarina Sobral.

como são combinados para a concretização *mixed media* e intermedial de uma obra. A realização deste tipo de atividades tendo por base obras suas, neste caso *Vazio*, permite expandir a narrativa do original, originando outras narrativas que se materializem noutro tipo de trabalhos com outro tipo de suportes e formatos inclusivamente, como fanzines, por outras pessoas com a sua própria interpretação do mote lançado.

É possível equacionar estas atividades como promotoras *caseiras* e inconscientes de um fio condutor, com a criação de novos motores da narrativa pela criação de novas micronarrativas. Cardoso (2017) sugere, na sua análise aos álbuns ilustrados de Sobral, a existência de uma relação semântica, e possivelmente intericónica – acrescenta-se aqui –, entre as ilustrações produzidas para o livro de Davide Cali, *A casa que voou* (2015) [Fig. 264], e as ilustrações de *Vazio*, encontrando-se novamente, no primeiro, a presença do “vazio, da ausência de cor no espaço da casa que não existe,

⁸⁹ Uma das partes do texto-folha-de-sala que acompanhava a exposição, resultando num mosaico das várias obras de Catarina Sobral, versava o seguinte: “Enquanto o Senhor Vazio passa o dia em busca de algo que o preencha, O Meu Avô escreve ridículas cartas de amor durante horas a fio. Mas um dia, os pontos decretam Greve. E é um deus-nos-acuda. Até que alguém se lembra de uma palavra muito antiga e já esquecida. ACHIMPA!” Disponível em <https://www.ccc.com.pt/exposicoes/anteriores/961-cachimbos-cartas-de-amor-decatarina-sobral> [consultado em 02/11/2020].

rodeado das cores vibrantes periféricas, lembra[ndo] a personagem central de *Vazio*” (p. 19).

Para a concretização do álbum ilustrado *Vazio*, Sobral aplicou técnica mista, com a utilização de carimbos, de diversos materiais riscadores (desde lápis de cera e lápis de grafite a marcadores, que produzem riscos desgovernados criando texturas), de colagens (recortes de papéis de diferentes texturas, entre eles papel pautado), de tinta-da-china, de acrílico, da aplicação de excertos padronizados e do Photoshop. Além dos muitos materiais e tintas para criar texturas, “dibujé todo por separado para luego montar y colorear en el ordenador. Por eso, plásticamente es diferente de los otros libros” (S.n. 2018, entrevista a *Un Periodista en el Bolsillo*). Marta Larragueta (2017) entende que algumas imagens lhe “recuerdan a los dibujos infantiles” e acrescenta que “[s]e combinan además con acierto las ilustraciones a doble páginas con recursos más típicos del cómic como la división en viñetas para acelerar el ritmo de la narración” (s.p.). Poderá pensar-se, quanto a este aspecto suscitado por Larragueta, na sequência de imagens que incluem a ida ao médico e, consequentemente, a tentativa deste último em compreender os resultados dos exames, concebida em quadradinhos [Fig. 265].



Fig. 265 – Catarina Sobral, *Vazio* (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque.

Em entrevista ao OLHO Animation Film Festival, quando questionada por João Apolinário, um dos organizadores, em 16 de setembro de 2020, acerca do seu processo de criação do álbum ilustrado, concretamente sobre se o inicia pela imagem ou pelo texto-verbal, Sobral afirma que começa pelas palavras – habitualmente, mas não exclusivamente –, sendo igualmente o texto verbal o último a ser alterado. Apesar de *Vazio* ser um livro só com imagens, “a ideia, que é aquilo que surge em primeiro, normalmente eu consubstancio-a num texto, nem que seja um bocado esquemático, ou até dividido por *spreads*⁹⁰ já, só para tentar perceber como é que a narrativa pode ser estruturada” (Apolinário, 2020, s.p.) e projetar a moldura do livro. Sobral ressalva que o trabalho da componente imagética é, muitas vezes, acompanhado de um refinamento contínuo do texto e que

também é uma das coisas que é alterada em último, porque, às vezes, depois de o livro estar quase pronto para ir para a gráfica, há qualquer coisa que, depois de pormos o texto em

⁹⁰ Sobral explica, em entrevista, que correspondem às chamadas páginas duplas: “Quando alternamos ilustrações de página dupla com ilustrações de página simples significa que alguns *spreads* são duas imagens distintas” (Apolinário, 2020, s.p.), em que, muitas vezes, uma só imagem ocupa duas páginas por completo.

cima da imagem, não está a funcionar bem, e até o texto, às vezes, é a última coisa a ser alterada. (s.p.)

A experiência de Catarina Sobral vai ao encontro do que André Letria já havia dito sobre a relação entre a imagem e o texto verbal no álbum ilustrado. A imagem adquire uma certa prioridade, que obriga a alterações no texto verbal a fim de que o resultado seja o desejado. A palavra torna-se, de certa forma, numa fase posterior, refém da imagem, mais do que o inverso. As escolhas estilísticas de Sobral são feitas de acordo com a exigência da história e da sua própria criatividade, da sua vontade de diversificar, de experimentar e de arriscar. Sobral confessa que se “cansa muito facilmente de fazer a mesma coisa, por isso é que vou fazer teatro, e vou fazer cinema, e vou fazer livros a seguir, mas dentro do género também gosto de variar” (Apolinário, 2020, s.p.). Há uma vontade de exercitar a imaginação e a criatividade depois “de já ter feito um livro inteiro com aquela técnica, mas também tem que ver com o encontrar aquela que expressa melhor o ambiente que eu quero dar ao livro ou ao filme” (s.p.).

Vazio é prova de que a ilustração é mais do que qualquer iluminação ou veiculação de mensagens e/ou informação para um público específico; ela revela significados ocultos que escapam a uma certa rigidez das palavras, que pode obrigar a deter a atenção naquela mesma palavra ou naquela mesma ideia – correndo-se sempre esse perigo, o do cerco que as palavras criam. Em *Vazio*, a imagem assume integralmente a própria narrativa. É uma narrativa visual com carga expressiva e simbólica num quotidiano normal e banal repleto de pormenores.

As ilustrações de *Vazio*, criadas manualmente antes de serem finalizadas digitalmente, permitiram não só preencher como assoberbar um meio envolvente em que o Sr. Vazio não conseguia encontrar resposta para a sua insuficiência. E, assim, construir essa relação de desvanecimento, desaparecimento e incompletude constantes entre a personagem e os ambientes que a rodeiam, reiterada à medida que a história prossegue. A técnica mista e a intermedialidade vão, assim, ao encontro dos objetivos de Sobral para o seu livro: “Como todo o universo à volta do *Vazio* tinha de ser cheio, eu achei que fazia sentido ter várias técnicas e vários materiais diferentes” (Vilela, 2018, s.p.). Ainda no campo técnico, nas suas ilustrações não é muito trabalhada a profundidade, escusando-se frequentemente dela, uma vez que não explora a volumetria nem modela as personagens, com exceção de alguma sombra, “mas é sombra projetada quase



Figs. 266 e 267 – Catarina Sobral, *Vazio* (2014). © Fotografias de Ana Albuquerque.

sempre”, contou (Apolinário, 2020, s.p.).

O negro na folha de rosto [Fig. 266] – que cobre quase todos os elementos, criando um ambiente que augura algo incomum e sombrio –, bem como o negro em algumas fachadas de casas, estradas, na tela do raio-X [Fig. 267] ou no próprio céu, rememora os quadros de ardósia em que facilmente se desenha e facilmente se apaga, mas deixa um rasto de que



Fig. 268 – Catarina Sobral, *Vazio* (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque.

algo aconteceu nesse meio, um palimpsesto. No museu, o quadro grande de cores vermelha e laranja, para o qual o Sr. Vazio olha [Fig. 268], a dividir verticalmente a tela como que projetando um horizonte invertido, estabelece uma relação intertextual com os quadros de Mark Rothko (1903-1970), mais contemplativos e reflexivos, com cores que engolem o fruidor por meio de segmentos divisórios como linhas de horizonte, prescindindo de elementos figurativos. Também Rothko, um expressionista abstrato, fazia precisamente uso frequente daquelas cores em algumas das suas obras: por exemplo, as tonalidades de vermelho e de laranja em *Yellow, Cherry, Orange* (1947), *Ochre and Red on Red* (1954), *Red and Orange* (1955) ou *Untitled (Red and Orange on Salmon)* (1969).⁹¹ No caso deste quadro, em *Vazio*, a alusão a Rothko não suspende o tipo de formas que Sobral desenha, o seu estilo mantém-se. A ida à instituição museológica é denunciadora de uma omnipresença de arte mais expressionista e abstrata, não figurativa, com especial enfoque na vibração e efeito das cores, adequados à situação do Sr. Vazio.

Vazio aposta numa personagem unicamente de cor branca que contrasta com todo o cenário colorido que a rodeia e auxilia no avançar da história, o qual a autora apetrechou de elementos (quadros, pegadas, objetos de supermercado, equipamentos clínicos, alterações cromáticas e as demais opções plásticas) que atraem a atenção do leitor-fruidor. Perante o desamparo de palavras, o leitor-fruidor terá a tendência de ir perscrutar todos os recantos da composição da imagem com um olhar mais aguçado porque qualquer pormenor poderá ser uma pista para destrancar a história. É assim que o cenário, em parceria estreita com a composição, o reconhecimento do lugar e o embrenhar na atmosfera que é criada, se torna determinante neste tipo de álbuns ilustrados.

Para Vieira Moura (2014), *Vazio* é sinal da qualidade estética, plástica, formal e material da ilustração portuguesa. Acrescente-se: é também sinal do ideário, da imaginação e da criatividade, bem como da forma intensa e curiosa de explorar diversas temáticas. Mas cite-se o parecer final de Vieira Moura, cuja análise na publicação

⁹¹ Alguns destes quadros podem ser vistos em <https://www.markrothko.org/orange-red-yellow/>, <https://www.phillipscollection.org/collection/ochre-and-red-red> e <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2007/contemporary-evening-l07022/lot.51.html>

“Capital/Vazio. Afonso Cruz/Catarina Sobral (Pato Lógico)” é partilhada entre os dois autores, estabelecendo alguns paralelismos. Trata-se, portanto, de contributos onde

[a]mbos os autores [...] encontram um equilíbrio muito feliz entre a abordagem estilizada e geometrizar tão na moda, já aventado acima, com uma camada mais expressiva e gestual: as texturas e a paradoxal expressividade – entre os olhos-botões pretos e a pequena inflexão de sombra – dos rostos em Cruz, os “ruídos de excesso” – nos riscos ou tramas “fora” das linhas, a tipologia flutuante das personagens e objectos – em Sobral. E ambos com abordagens cromáticas nada naturalistas[,] mas encontrando, bem pelo contrário, uma grande felicidade nas possibilidades expressivas das mesmas, quiçá até simbólicas, Cruz de uma forma mais controlada em cores planas e sobreposições de transparências e tons, Sobral esperando que o contraste radical dos papéis, e cartolinas, e carimbos e texturas e intervenções com vários materiais riscadores provoque uma espécie de espaço táctil diverso. (s.p., aspas originais)

Vazio, tal como aconteceu com o livro *O Meu Avô*, resulta de um conflito vivenciado por Sobral naquele período. O carácter ficcional das histórias criadas não implica uma impessoalização, mas, muitas vezes, uma personalização ou autopersonalização, como se provará seguidamente. No caso do livro *O Meu Avô*, a ilustradora conta, em entrevista ao programa Criar.pt, que coincidiu com um período de “muito trabalho como ilustradora” em que “não estava a ter tempo para mim. O doutor Sebastião do livro sou eu. E estava a sentir que precisava de fazer uma reflexão sobre o não ter tempo de qualidade” (Vilela, 2018, s.p.), do qual naquele álbum o avô dispõe. No que diz respeito a *Vazio*, “estava à procura de alguma coisa, sempre”, completa Sobral. Surgiu-lhe o termo “vazio” como título, que se veio a materializar numa personagem “que era vazia graficamente e vazia semanticamente” (s.p.). Na verdade, em *Vazio*, já acontece o contraponto entre vazio e cheio, porque o sentido de um conceito obtém-se, muitas vezes, pelo seu oposto – algo que será reforçado em *Razão entre Dois Volumes* (2018). A figuração e o ambiente criados por Sobral neste álbum ilustrado cumprem essa função: as outras personagens, anónimas, não são dispensadas de linhas e cores, de manchas e texturas, enquanto o Sr. Vazio é unicamente alguém/algo de silhueta branca [Fig. 269]. Esta mescla profusamente gráfica e plástica em imagens bidimensionais possibilita o contraste entre a personagem principal e o mundo.



Fig. 269 – Catarina Sobral, *Vazio* (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque.

Na perspetiva de Cardoso (2017), em *Vazio*, “[...] além do desafio de narrar num *worldless picturebook*, a criadora reinventa o conceito de sem cor, deixando um espaço por pintar, um corpo branco, a quem oferece o protagonismo” (p. 82, itálico original). A *ilustradora* e investigadora Sarah McConnell (2019) considera que a cronologia visual subjacente aos livros infantis se explica pelo “*momentum sequencial*”, ou seja, “an expressive visual device that animates the narrative; it is primarily a visual tool, which is

effective in depicting movement and the passing of time in a static medium” (p. 140, *italico original*). No caso particular de *Vazio*, o livro áfono – brincando com a sua tipologia de comunicador sem palavras, de que também era exemplo o cinema mudo –, a ilustradora descobriu dois lados: primeiro, sentiu que “[é] mais difícil, de facto, quando não temos o apoio do texto, contar uma narrativa com repetições e ritmo e ser perfeitamente entendível pelo leitor”, bem como lidar com as continuidades e descontinuidades narrativas (S.n., 2018, s.p.); segundo, afirma que abre um leque de interpretações que lhe agrada (Vilela, 2018, s.p.). Como prática habitual, a ilustradora precisa de ter “uma ou duas páginas que, no fundo, têm o ADN [do livro], [que lhe digam] como é que vão ser as perspetivas, como é que vão ser as cores, como é que vai ser o tipo de figuração” (s.p.). *Vazio* começou com o esboço de uma página, por exemplo. O processo segue, depois, para a conceção do *storyboard*, e, posteriormente, para a criação das restantes imagens, conta em entrevista à RTP.

O silêncio é muito “visualizado” como algo cinematográfico, porém, também existe nos livros. A ilustradora explica de que forma esses silêncios se conseguem e as vantagens:

[...] também é preciso que haja silêncios nos livros. Às vezes, é preciso que haja uma página sem texto; às vezes, é preciso que haja uma página quase sem imagem, e os silêncios também são espaços vazios. Às vezes, basta que haja uma grande mancha de cor sem mais nada para trazer um pouco desse silêncio. Mas é diferente e, de facto, quando temos um tempo limitado para experienciar o objeto, aí os silêncios têm de ser um bocadinho mais afinados, acho eu. (Apolinário, 2020, s.p.)

A representação do meio envolvente e dos objetos marca aquilo que Marta Larragueta (2017) chama de “sombra inmaculada del protagonista” (s.p.) referindo-se, assim, ao corpo do Sr. Vazio como a sua própria sombra, na qual deixa nada mais do que “un rastro pasajero, que luego va diluyéndose hasta que desaparece” (s.p.). É pertinente esta interpretação da brancura e da ausência, como se a personagem nem se fizesse acompanhar da sua própria sombra. De facto, nunca se vê projetada qualquer sombra, seja da personagem principal, seja da figuração ou de outro elemento no livro. Contudo, reconhece-se uma atitude cabisbaixa que a curvatura do corpo denuncia, e surge sempre sozinho, vazio de contactos sociais, de amizade e de amor [Fig. 270]. Entre a apologia ao contacto humano e à empatia, é também possível projetá-lo no âmbito das doenças de foro psicológico e neurológico como a depressão e a ansiedade, ou de situações como a perda e o sofrimento. Esta amplitude temática não é travada nem por *Vazio* nem pela sua autora, deixando que o recetor faça o seu enquadramento e teça as suas próprias conclusões.



Fig. 270 – Catarina Sobral, *Vazio* (2014). © Fotografia de Ana Albuquerque.

Aparentemente, *Vazio* não seria um exemplo óbvio de intermedialidade, uma vez que, até ao momento, está a ser analisado unicamente um meio: o livro. A performatividade, o digital e outras tantas camadas de mediação que apelam à interatividade não se encontram de forma explícita. Definir *Vazio* como obra intermedial é estar perante múltiplas perspetivas. De acordo com Irina O. Rajewsky (2010), destacam-se as relações entre meios que interagem entre si e se influenciam mutuamente, em que as características de um meio contaminam as de outro. Aqui, as zonas de fronteira que permitiam, outrora, identificar e isolar cada meio esbatem-se entre cada um. *Razão entre Dois Volumes* não pode ser considerada uma adaptação cinematográfica de *Vazio*, uma vez que não existe um texto verbal. Aquilo que existe é uma expansão da narrativa visual partindo de uma personagem e de uma ideia que o álbum ilustrado lança à imaginação.

No domínio intermedial, também não é claro, isto é, enquanto meio que faça referência a outro meio: o meio livro a partir do qual a história se desenvolve na animação não está presente na curta-metragem, não aparece, embora quem conheça previamente o livro poderá efetivamente estabelecer a relação entre o filme e o livro. No entanto, lembrando as cartas lidas (com reminiscências para a obra pessoana) e a passagem pelo museu, poder-se-á dizer que existe uma relação intermedial, além de intertextual, com outro meio e outra arte: a pintura está assim presente no livro *Vazio*, concretamente com a aproximação à obra de Rothko. A presença da personagem principal do livro no filme, o Sr. Vazio, é uma comprovada delatora dessa sequencialidade, dessa ligação por meio de uma história que transcende um meio para fazer parte de dois meios, com as devidas transformações, colocando a análise no patamar transmedial.

A finalizar o álbum ilustrado e aquando do surgimento da outra silhueta vazia, esta segura um livro – julga-se que a lê-lo. Talvez um apontamento ao livro dentro do próprio livro e à leitura num livro de imagens. Um não-acaso irónico. Por último, intermedialidade no sentido de combinação de meios é uma clara inevitabilidade na curta-metragem *Razão entre Dois Volumes*, onde ilustração, música, som e voz coexistem para criar uma obra una. A animação é um meio altamente suscetível a estas permeabilidades entre meios.

Em *Razão entre Dois Volumes* há, portanto, diferentes sistemas sógnicos e dois sistemas sensoriais – o visual e o auditivo. O resultado revela a existência de uma autorreflexividade na escolha das técnicas utilizadas, tendo em conta a especificidade semiótica do tema, do ambiente que se pretende criar, bem como o objetivo de dar liberdade interpretativa e a possibilidade de gerar vários e/ou diferentes significados. *Vazio* e a sua forma plana e estática em que uma história decorre intercalada entre páginas duplas e páginas simples criam já um desafio interpretativo em que a imagem exige muito mais intervenção do seu leitor-fruidor. Ele próprio acrescentará camadas semânticas. Além dos papéis de ilustradora, *designer* e escritora (nos respetivos casos) dos

seus livros, o leitor-fruidor é o quarto participante que Sobral pretende encaixar na equação da sua narrativa aberta e original, na medida em que é este que completará a obra com a sua interpretação e os significados que formulará.

Quando o cinema de animação vem interagir com o álbum ilustrado, as camadas multiplicam-se e os diálogos intermediais tornam-se mais evidentes. No caso de *Razão entre Dois Volumes*, mais do que uma referência incontentável à ilustração, esta está na sua base, não só pelo trabalho de ilustração em *Vazio*, mas também pelo trabalho de construção de um *storyboard* e de *layouts* de ilustrações que depois são animados. Além disso, existe também um outro tipo de referência: a manualidade, que acontece em algumas fases do processo de criação do filme e que correspondem à ilustração, sendo marca distintiva do próprio estilo da ilustradora. Poder-se-á, então, concluir que este filme faz sistematicamente uma referência intertextual (ou intericónica), de acordo com Ljungberg (2010), na medida em que a presença decisiva da personagem Sr. Vazio perpetua a remissão ao álbum ilustrado e à sua história e, consequentemente, está-se perante o conceito de interartes, num estado de hibridismo de artes e *media*.

Vazio também tem o seu espaço e o seu tempo. Por um lado, o espaço da ilustração no livro-objeto, que terá de funcionar, neste caso, como espaço de total imaginação sem a bengala da palavra, e a sua relação física, matérica e palpável com o livro. Por outro, o tempo que o leitor-fruidor lhe quiser dedicar, quer na passagem das páginas, quer nas paragens e detenção (ou não) nas páginas. As ilustrações terão um espaço e um tempo diferentes na curta-metragem, os quais não são controlados pelo espectador, mais distanciados agora, porque não toca nem gere o tempo da narrativa, onde acontece uma virtualização do espaço e uma maior transitoriedade ou efemeridade do tempo.

É também da opinião da investigadora Sarah McConnell (2019) que “[the] picture books are experienced as a performance” (p. 146). Nesta “performance” cabimenta-se três áreas, entre as quais a ação, o tempo e a interação. Na primeira, “[the] static imagery is afforded speed and movement; drama, physical and psychological interactions are ‘brought to life’”; a segunda diz respeito à “depiction of a single movement or multiple movements in time; correlations with moving imagery”; e, por fim, na terceira, “the illustrations, through pace and flow, mimic and echo interactive media in thought-provoking an innovative ways” (Male, 2019a, p. 16). O álbum ilustrado tem o seu próprio movimento e o seu próprio tempo, que é marcado pela vontade do leitor-fruidor. Por um lado, o movimento é dado pelo fruidor, pois o “folhear das páginas é uma atividade quase performática também e uma quebra de página é uma quebra temporal, então eu também já estruturo as imagens e a história de forma a pensar que esses momentos são importantes e são quebras”, explica Sobral a João Apolinário (2020, s.p.). Por outro, ele é aplicado pela própria ilustradora: “[...] a alternância entre páginas simples e duplas

também imprime velocidade à leitura do livro” (s.p.). E este é um facto consciente e implícito já no processo de conceção do livro-objeto.

Em *Vazio*, tudo está definitivamente interligado, não só numa estética atrativa para os mais novos, por exemplo, como desempenhando um papel determinante na interpretação da história, seja essa interpretação qual for. De acordo com Sobral, *Vazio* é “um jogo visual e uma história”, em entrevista a Sara Figueiredo Costa (2018, s.p.), no sentido de dar também alguma continuidade ao jogo visual que André da Loba fizera em *Bestial* (2013) e Marta Monteiro em *Sombras* (2013), os primeiros dois livros da coleção “Imagens Que Contam”, entre o significado das imagens (a semiótica visual) e a dimensão formal.

b) De *Vazio* a cheio: a relação entre *Vazio* e *Razão entre Dois Volumes* à luz da narrativa transmediática⁹²

In my experience (as a maker, as a curator, as an educator and as a viewer), animation is a complex dialogue between a creative intent, various practical materials and processes, the viewer’s individual act of perception and the historical, social and cultural context of both the production and reception of the work. (Hosea, 2010, p. 353)

Do álbum ilustrado *Vazio* (2014), Catarina Sobral extrai o protagonista, o Sr. Vazio, e realizou a curta-metragem de animação intitulada *Razão entre Dois Volumes* (2018), de 8 minutos e 18 segundos, em que o Sr. Vazio coprotagoniza com uma nova personagem, o Sr. Cheio, a sua antítese. Duas personagens com visões antagónicas sobre o mundo e sobre a forma de se relacionar com ele. Aspecto sobre o qual já se havia falado também a propósito do álbum ilustrado *O Meu Avô*. A relação entre a literatura e o cinema é longa, e a relação entre a literatura para a infância, ou a literatura ilustrada – expressão que Sobral adota –, e o cinema de animação é extensa, muitas vezes pela via da adaptação. Sobral não reconhece que se possa dizer que *Razão entre Dois Volumes* é uma adaptação de *Vazio*, pois este último não tem matéria verbal com a qual pudesse contribuir, apenas matéria visual. Além disso, estas duas obras não têm exatamente a mesma narrativa nem o mesmo título. A narrativa do filme germinou e cresceu a partir de uma personagem e de uma ideia que deu mote a *Vazio*, ganhando outra forma. Portanto, as escolhas ocorrem no âmbito da propagação transmedial de uma temática inicial que sofre transformações intencionais e assume uma nova narrativa num outro formato mediático. Sobral confessa que

foi provavelmente um dos textos mais longos que eu já escrevi e isso, por um lado, foi muito divertido, porque não tive de ter sempre um raciocínio sintético, de reduzir ao essencial. Às vezes, apetecia-me ser exaustiva e até cansativa, porque o Sr. Cheio sente tudo e mais alguma coisa, então quando ele sente muito e é muito empático e todas as coisas o afetam, eu senti que não podia ser sintética no texto aí, fui mais no Sr. Vazio do que no Sr.

⁹² Depois de ter circulado por variados festivais, encontra-se disponível nas plataformas Filmin e Netflix. Está também disponível um trailer da curta-metragem em https://vimeo.com/237726475?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=2418238

Cheio nessa parte. Quase que queria mesmo cansar, saturar o texto de exemplos. Por outro lado, também sinto que quis preencher muito todo o tempo do filme e que, depois de ver o filme, sinto que pode entrar às vezes em competição. É um bocado rápido, pode entrar em competição com aquilo que nós queremos aproveitar da imagem com aquilo que queremos aproveitar da música e do som. Então, reduzi, sacudi um bocado a quantidade de texto neste novo filme [*Polvo*] porque preciso de mais silêncios, ou quero experimentar, ver como é que corre. Agora, também é daquelas coisas que só vendo. Mas dá-me a sensação de que posso ter pecado por excesso, nesse sentido. (Apolinário, 2020, s.p.)

Esta relação intermedial e transmedial é também reveladora de uma identidade que se constrói, se altera e evolui pela forma como uma história progride dentro dos meios ou plataformas utilizadas – no caso, do duo *Vazio e Razão entre Dois Volumes*, primeiro um livro e, depois, a tela cinematográfica –, e ainda pelas técnicas aplicadas, em que se percebe a convivência do manual com o digital. *Vazio e Razão entre Dois Volumes* não são duas obras isoladas. Estas duas obras dialogam entre si e complementam-se e autonomizam-se simultaneamente, assumindo-se como exemplo claro da relação interartes e como celebração estética e narrativa numa dimensão profusamente visual. *Razão entre Dois Volumes* surgiu de uma proposta do produtor Humberto Santana, da Animanostra, para Sobral realizar um filme de animação a partir de um dos seus álbuns ilustrados. O projeto, com um guião que antagoniza o Sr. Vazio e o Sr. Cheio, recebeu financiamento do Instituto do Cinema e Audiovisual (ICA). Conta a sinopse do filme que

[t]udo o que preenche os dias do Sr. Cheio permanece dentro dele. Nunca perde uma memória, um pensamento ou uma emoção. Pelo contrário, apesar dos seus esforços, o Sr. Vazio não encontra nada que o preencha. Até que um dia, o Sr. Cheio decide enfrentar os medos e o Sr. Vazio resolve fazer uma viagem.⁹³

A imagem em movimento é um “desafio”, atendendo a que o seu trabalho se centra sobretudo no livro infantojuvenil, mas a ilustradora também desenvolve imagem sequencial, e encontra algumas semelhanças com o cinema, na medida em que “faço livros e escrevo o texto e é, então, um meio algo idêntico ao do cinema, pois tenho de pensar em montagem, tenho de pensar na coerência do todo, só que não tem movimento e não tem som”, conta em entrevista a Montra do Lilau, magazine cultural do Canal Macau da TDM. O desafio era o de transformar as ilustrações estáticas em imagem em movimento. Para Sobral, fazer um filme de animação “é uma maneira diferente de pensar a imagem” (Vilela, 2018, s.p.) e o tempo. Apesar de ter entrado de rompante no cinema de animação, Sobral já tinha algumas noções de forma intuitiva, não aprendidas *a priori*, mas que o seu próprio trabalho e conhecimento geral já a tinham formado de certa forma. Ademais, foi conhecer e aprender como se desenvolve a engrenagem do cinema de animação.

Para a ilustradora, o cinema de animação é uma via que lhe permite experimentar “sem muitos constrangimentos”, revela (Apolinário, 2020, s.p.). Conta que alguém lhe

⁹³ Cf. <http://icateca.ica-ip.pt/filme/RAZAO+ENTRE+DOIS+VOLUMES/2109> [consultado em 20/10/2020].

dissera que esse seu *modus operandi* era um tanto ou quanto “leonardesco” pelo privilégio que dá ao ato de experimentar em detrimento do resultado final. Apercebeu-se também de uma partilha inevitável de autoria, uma vez que tem de transmitir “um movimento” que está definido na sua mente e que “tem de ser traduzido para palavras e imagens antes de passar para o animador e mesmo assim o animador imprime o cunho pessoal dele” (s.p.). E, apesar da dificuldade deste processo de transmissão e tradução da sua ideia, e da sua receção por parte de um outro criador que invariavelmente criará sobre a sua ideia, conclui que enriquece o “objeto artístico”, estendendo a áreas implicadas como a voz, a música, a sonoplastia, entre outras, primando por um trabalho muito mais colaborativo.

Na curta-metragem *Razão entre Dois Volumes*, na curta-metragem *Polvo* – também de animação e presentemente a circular em festivais de cinema de animação – e nas suas animações de livros – os *book trailers* –, Sobral sentiu o tempo de forma diferente e mais “especifica[mente]” “porque a imagem não é só sequencial, mas também tem uma qualidade de movimento muito própria”, comenta (Apolinário, 2020, s.p.). A ilustradora concretiza as especificidades que justificam uma diferenciação de temporalidades:

Eu, no primeiro filme, dava indicações aos animadores, no início, sobre o tipo de movimento que eu tinha imaginado e estava muito aquém de ser específica sobre aquilo que eu via na minha cabeça, porque depois surgiam coisas muito distintas e eu comecei a perceber que tinha de ser muito mais específica. Tinha de entender primeiro como explicar qual o movimento que eu queria, porque às vezes só com os *layouts* não é suficiente, e foi essa a maior diferença que eu senti entre o livro... E, depois, a continuidade também, gosto de brincar com *raccords*. Não é essencial, mas as continuidades entre páginas no livro são menos... ou pode haver mais descontinuidades do que no filme para haver uma leitura mais linear, digamos. (s.p.)

Catarina Sobral fez os *layouts* de *Razão entre Dois Volumes* manualmente e em preto e branco, porém, quanto ao novo filme, *Polvo*, os *layouts* estão, agora, a ser todos realizados digitalmente e em cores com recurso ao *iPad*, “porque há questões na animação que é importante serem previstas já, desde o início, com cor” (s.p.), explica. Os *layouts* que cria são, depois, enviados para os animadores. Ao mostrar alguns deles durante a entrevista, João Apolinário comenta que os *layouts* de Sobral são “quase uma pré-animação”. A ilustradora concorda, pelo facto de se tornar “mais definido do que um *storyboard*”, mas considera que “ainda falta muito mais daquilo que um realizador-animador faz; este faz a animação toda e, depois, fica só a faltar a intercalação” (s.p.), remata. Quanto à textura em *Razão entre Dois Volumes*, Sobral explica que se tratou de “texturas analógicas” e descreve o procedimento:

Eu enviei as texturas para os animadores. Depois, o que aconteceu foi que se criaram máscaras. No caso específico deste filme, criaram-se máscaras dentro da máscara. A máscara sofria um movimento próprio, e a textura por trás sofria outro. Foram vários testes. Às vezes, a de trás não sofria, mas penso que era só quando havia aproximação ou rotação da personagem; caso contrário, tornava-se plana. Era como se fosse um recorte que sofria apenas uma vibração, como se fosse o batimento normal que já existe nas linhas,

aquele batimento que existe quando as personagens estão estáticas, as personagens e os elementos do cenário. Foi fazer sempre um compromisso entre planos, porque há algumas manchas de cor e algumas linhas que estão totalmente estáticas neste filme, senão criavam realmente muito ruído. Foi preciso perceber que, algumas vezes, era preciso romper a regra. (s.p.)

Razão entre Dois Volumes partilha não só um dos protagonistas e uma meia-história com *Vazio*, como também o estilo. As cores, o tipo de traço, as formas, o desenho das personagens, da figuração e do cenário, as manchas e as texturas prolongam o mesmo carácter plástico. A abundância de texturas e a cor – num mundo de estímulos, mesmo derivando em ruído controlado – tornam-se necessárias para marcar o significado de cheio, bem como o seu transbordar, e, por oposição, a incapacidade de absorver a mundividência. Se necessário, poderia dividir-se *Razão entre Dois Volumes* em três compassos: primeiro, a apresentação de cada uma das personagens principais isoladamente (00'12"-03'33"), depois o relatar da rotina de cada uma (03'34"-05'30"), e, por fim, o clímax, o ponto de viragem nas suas vidas (06'17). Em cada um destes momentos, música, som, narração – por meio de uma voz – e imagem estão em sintonia, marcando os episódios de humor e ironia, de referências a outras áreas de conhecimento, e em harmonia com os recursos estilísticos verbais e plásticos dos quais a ilustradora se socorreu. Destacam-se, seguidamente, algumas das áreas – música, som, voz e cor – em que o estilo de Sobral marca indelevelmente a dinâmica de *Razão entre Dois Volumes*:

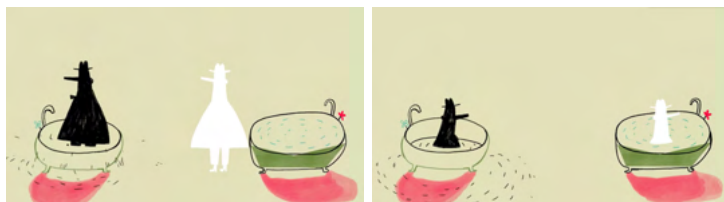
i) Música

É possível concluir que a música, sempre muito eufónica e convidativa, acompanha os vários momentos das personagens, pretendendo identificar-se com as características de cada uma. Ora mais vivaz e intensa, quando é enumerada a quantidade de coisas que o Sr. Cheio absorve (00'50"-02'40"), ora a tender para a melancolia, quando se caracteriza o Sr. Vazio (03'02-03'33"), ou ainda espelhando a angústia do Sr. Cheio, que acumula compulsivamente e não sabe o que fazer ao tanto que sente, e a preocupação que o atormenta de se esquecer de alguma coisa (01'35"-01'47"), por exemplo. A orquestra é mais exuberante nas cenas com o Sr. Cheio e marca todos os ambientes externos e internos da vivência das personagens.

ii) Som

O som ou os vários sons são também muito importantes no estabelecimento e na captação das diferenças e oposições entre as duas personagens e na ligação com os outros meios. O som dos passos do Sr. Cheio é bastante audível, em contraste com os passos em surdina do Sr. Vazio; os passos do primeiro são bastante sonoros em qualquer tipo de piso e transmitem sensorialmente o tipo de piso por onde passa: se em caminhos de terra ou na

rua alcatroada, se por chãos com mosaico, onde o taque-taque das solas o denunciavam, ou na subida e descida de escadas. O som dos passos de ambos indica os seus respetivos ritmos: o volume do Sr. Cheio faz com que seja mais audível do que o do Sr. Vazio. Também o som de marcadores (invisíveis) é mais vincado, proporcionalmente àquilo que



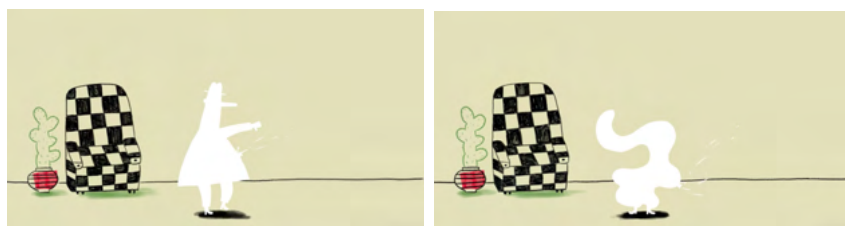
Figs. 271 e 272 – Catarina Sobral, *Razão entre Dois Volumes* (2018). © Screenshots da curta-metragem de animação – Filmin.

o Sr. Cheio vai acumulando. A água é mais ruidosa quando o Sr. Cheio entra na banheira do que o muito ténue som da água quando o Sr. Vazio faz exatamente o mesmo [Figs. 271 e

272]. Também assim é o som dos pensamentos e do movimento dos seus pensamentos, o som das cores – isto é, dos materiais riscadores –, o som dos objetos a acompanhar a descrição do narrador, como, por exemplo, no momento em que o narrador diz: “Se experimenta uns sapatos apertados, nunca mais deixa de sentir dores nos pés” (01’26”-01’31”), e aí ouve-se o som de aperto quando o Sr. Cheio tenta encaixar os pés nos sapatos, além do som do bater do coração do Sr. Cheio. O som de materiais riscadores tem uma presença substancial e vincada durante a curta-metragem, materializada também plasticamente. Esta marca audível do riscar e do pintar é importante no sentido de evocar a arte de desenhar, de modo que esse saber-fazer se sinta como sendo manual e esteja a acontecer no momento, apesar de não se ver qualquer tipo de lápis ou caneta. O som desperta essa memória visual num espaço digital, em dimensões intermediais e interartes.

O papel do som é também significante no acompanhamento da relação entre o Sr. Cheio e os objetos e situações que o preenchem. São exemplo disso o som do fervedor em crescendo quase a atingir um clímax, na violência das tempestades, bem como o som dos passos das pessoas cujos sentimentos e vivências o Sr. Cheio tanto absorve, seja a correria, a ansiedade, a solidão, o amor ou a infelicidade. Quanto ao Sr. Vazio, ouve-se o som de esvaziamento da sua

silhueta [Figs. 273 e 274], ouve-se também o som de materiais riscadores, mas ligeiramente mais



Figs. 273 e 274 – Catarina Sobral, *Razão entre Dois Volumes* (2018). © Screenshots da curta-metragem de animação – Filmin.

ténue; não se ouve os seus passos, quando muito ouve-se os passos de alguns transeuntes que com ele se cruzam, mas ouve-se um guarda-chuva a abrir e a chuva a cair, muito suavemente. O Sr. Vazio parece estar sempre a pisar uma superfície suave, a qual abafa o som, podendo tornar a sua presença impercetível aos demais. O relato do quotidiano do Sr. Vazio é sonorizado com aquilo que ele experimenta: a melodia de uma trompeta, o

canto dos pássaros, os aplausos em espetáculos, a ventania numa tempestade, inclusivamente o som de conversas que o Sr. Vazio tem com as pessoas que encontra nas suas viagens, a par de uma música muito suave, tranquila e tépida. Inversamente, em situações com o Sr. Cheio, a música pode tornar-se mais desafiadora, preparando o espectador para o inesperado e o risco.



Fig. 275 – Catarina Sobral, *Razão entre Dois Volumes* (2018). © Screenshot da curta-metragem de animação – Filmin.

É a passagem e o som do comboio que marcam o confronto entre o Sr. Vazio e o Sr. Cheio. Um frente a frente entre as duas personagens, cada uma numa das margens da linha do comboio, no dia em que o “Sr. Cheio decide enfrentar os [seus] medos” e em que o “Sr. Vazio resolve fazer uma [última] viagem” [Fig. 275]. Ou, poder-se-á especular, enfrentam-se as duas partes de um mesmo ser. A partir deste momento, a música ganha um tom mais auspicioso, dando a entender que algo de diferente está para acontecer, numa espécie de concertação entre o esperançoso e o melodioso. Com as alterações que ambas as personagens começam a sofrer, a intensidade dos sons também se altera: no caso do Sr. Vazio, ouve-se gradualmente com mais nitidez os seus passos, o pousar da sua mala, bem como a sua interação com os objetos, revelando uma maior proximidade com o mundo, sentindo-se parte dele (a partir do minuto 06’30”). No final, um crescendo musical auspicia harmonia e felicidade que se adaptará à nova realidade de ambas as personagens com as suas novas formas de lidar com os desafios do mundo e os seus novos quotidianos, mais apaziguados com os seus desejos [Fig. 276].

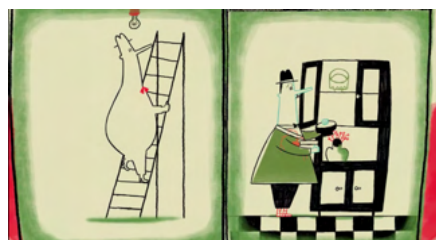


Fig. 276 – Catarina Sobral, *Razão entre Dois Volumes* (2018). © Screenshot da curta-metragem de animação – Filmin.

iii) Voz

A voz é a matéria verbal oral que, conjugada com a imagem, assegura a narração. Aos 00’17”, as silhuetas do Sr. Cheio (preenchida com a cor bege, a mesma do plano de fundo) e do Sr. Vazio (*sem cor*) aproximam-se e colocam-se lado a lado, aludindo ao popular jogo de jornal e revista *descubra as diferenças*. Entretanto, um marcador invisível de cor preta preenche a silhueta do Sr. Cheio, enquanto o interior do Sr. Vazio continua em branco. Ao entrar na banheira, o Sr. Cheio deixa vazar água por causa do volume que o preenche e consequentemente preenche a banheira, enquanto a água na banheira do Sr. Vazio não transborda [Figs. 271 e 272]. O narrador faz uma referência ao princípio ou teorema de

Arquimédes (288 a.C.-212 a.C), aos 00'31"⁹⁴ segundos, uma vez que estão em causa questões matemáticas e físicas. Afinal, por um lado, fala-se de volumes e de fórmulas – na realidade, não propriamente muito rigorosos – para a resolução das suas disparidades, e assim recuar a uma das referências da Antiguidade Clássica na área das ciências; por outro lado, poderá equacionar-se também uma citação distante, não explícita, não verbalizada, do termo “Eureka!” – atribuído precisamente a Arquimédes –, assumindo que ambas as personagens tenham descoberto uma solução para as suas angústias.

iv) Cor

A partir dos 00'52" segundos, inicia-se a caracterização do Sr. Cheio. O seu cérebro surge em grande plano e preenchido com cores diversas. Este espaço/órgão assume a forma visual, de um ponto de vista intertextual e intermedial, do meio videojogo Pac-Man, muito popular nos anos 80 e 90 para consolas, em que, neste caso, um fantasma vai comendo o pontilhado desenhado num caminho cerebral labiríntico; depois de comer



Fig. 277 – Catarina Sobral, *Razão entre Dois Volumes* (2018). © Screenshot da curta-metragem de animação – Filmin.

todos os pontinhos, aparece a indicação de 100, como se tivesse conquistado 100 pontos, tal como acontece no jogo.

O Sr. Cheio apresenta-se de chapéu preto; cabelo, olhos e sobrancelhas bem definidos; cabeça contornada a vermelho, tal como as orelhas e as mãos; laço, todo ele em vermelho; tronco delimitado a preto, vestido com um casaco verde com padrão de xadrez; pernas contornadas a azul-bebé ou azul-água, meias às riscas vermelhas, e sapatos preenchidos com cor preta [Fig. 277]. Uma sombra verde mantém-se sob os seus pés. Toda a figuração está trajada de vários padrões e cores, com a presença constante de chapéus, mantendo exatamente o mesmo estilo gráfico que Sobral utiliza no álbum ilustrado *Vazio*, em pleno exercício intericónico. Observa-se a mesma simplicidade das formas e a aposta na geometrização das figuras.

A curta-metragem espelha escolhas metafóricas e alegóricas para contar a história, quer do ponto de vista verbal quer do ponto de vista visual. Quanto à metáfora do peso da vida, é nas coisas que se busca



Figs. 278 e 279 – Catarina Sobral, *Razão entre Dois Volumes* (2018). © Screenshots da curta-metragem de animação – Filmin.

⁹⁴ Diz o narrador aos 00'31" segundos da curta-metragem *Razão entre Dois Volumes*: “Medida com o rigor do princípio do senhor Arquimédes, a razão entre o volume do conteúdo do Sr. Cheio e o volume do conteúdo do Sr. Vazio é imensa.”

uma forma de esclarecimento visual, como o peso da gravidade, fazendo cair literalmente sobre o Sr. Cheio moléculas em tamanhos hiperbolizados, maiores do que o seu próprio corpo. Este recurso ao exagero e ao absurdo no minuto 01'51" terá continuidade noutras situações adiante, como é o caso de uma nova queda, desta vez de um livro gigante, que simplesmente engole o Sr. Cheio [Figs. 278 e 279]. Esta é uma forma surrealista de fazer referência à disciplina da Filosofia, à reflexão sobre o *eu* num duplo contexto – individualizado e social –, e ao conhecimento por meio de um livro de proporções irreais que cai do céu, com o seguinte título na capa: *Die Welt als Wille und Vorstellung*, de Arthur Schopenhauer [Fig. 279]. Filósofo adepto e defensor da corrente pessimista. Obviamente que o público infantojuvenil não perceberá este título, deixado propositadamente em alemão, o qual, em português, recebeu a tradução de *O Mundo como Vontade e Representação*. E não só. O narrador acrescenta a referência à poesia de Camilo Pessanha, bastante simbolista, por sinal, e influenciadora do modernismo português. Em ambas as situações, pede-se, intencionalmente, a participação do adulto ou estão a ser endereçadas a ele.

De dentro do livro, o Sr. Cheio sai mais novo, com um aspecto de criança, com o mesmo casaco verde, o mesmo laço vermelho, mas sem chapéu e, em vez de calças, usa calções delineados a azul, com meias mais compridas, até à canela das pernas, também elas com algumas riscas vermelhas (01'55"-02'05"). Esta transformação da indumentária e do seu aspecto anatómico marcam o transporte entre épocas, servindo-se do quadro de ardósia para introduzir as memórias de infância, tal como o narrador referirá utilizando o termo “memória”. Para, logo de seguida, crescer e voltar ao seu aspecto atual e regressar aos dilemas e dores da vida de adulto. A grandeza física que é o tempo (a ciência) é sincronamente acompanhada por uma componente muito subjetiva (a emoção). Torna-se evidente a subversão da sequencialidade dos eventos naturais, com o recuo a situações preexistentes e que, de alguma forma, são comuns à generalidade das pessoas (memória coletiva), criando, portanto, uma certa alegoria parodiada neste exemplo específico para abordar os sentidos, as sensações e os sentimentos.

O Sr. Cheio é visto, depois, debruçado em nostalgia sobre cartas. Nitidamente,



Figs. 280 e 281 – Catarina Sobral, *Razão entre Dois Volumes* (2018). © Screenshots da curta-metragem de animação – Filmin.

introduz-se aqui a componente mais emocional e sentimental quando se “sente a dor de todos os corações não correspondidos e a aflição dos amores violentos” [Figs. 280 e 281], fazendo a concordância com o excesso de sentir e com o duro par amor e dor. Muito pessoano inclusivamente, atendendo à

personalidade sempre intensa e excessiva do heterónimo Álvaro de Campos. A carta tem uma aura simbólica, romântica, imaginativa, fantasiosa, criativa, nostálgica, saudosista, melancólica e bucólica. Um objeto que, na era da tecnologia e da digitalização, está em desuso. Contudo, como se percebe, em *Razão entre Dois Volumes*, tal como em *Vazio*, e em muitos trabalhos de Catarina Sobral, há uma constância na procura e representação de elementos hoje conotados com outras épocas, desfasados do tempo atual, e fortemente representativos dos meados do século XX.

A partir do minuto 02'43", o tempo é dedicado ao Sr. Vazio e à sua incapacidade de se preencher e de sentir. De tal forma que, no minuto 02'50", ao ouvir-se do narrador que nada parece preencher o Sr. Vazio, Sobral cria uma metáfora visual entre o Sr. Vazio e os bonecos insufláveis. A sua abordagem ao Sr. Vazio foi, pois, desenhá-lo e animá-lo a abrir uma válvula, muito semelhante à de um objeto que se enche com ar ou gás, em que, seguida e conseqüentemente, este começa a esvaziar-se como um balão ou um boneco insuflável até se diluir e confundir com o chão [Figs. 273 e 274]. Recorre-se à ironia e ao humor, mas também à seriedade, numa analogia entre o vazio humano e o vazio matérico. Enquanto o Sr. Cheio, sentindo, “nunca mais deixa de sentir” o que quer que seja, o Sr. Vazio não sente – vincado pela repetitiva formulação do narrador “Não sente” em contraponto ao enumerado quanto ao Sr. Cheio –, e é, assim, caracterizado em contraste permanente com o Sr. Cheio – como o seu polo negativo. Todavia, não sentindo pessimismo, o Sr. Vazio também não sente otimismo.

Atualmente, a ilustração tem, na opinião de Sobral, um cariz mais metafórico, e gosta de fazer uso desse recurso estilístico. Para concretizar a metáfora na criação visual serve-se de ferramentas como os jogos de escala e explora a expressividade da cor. Diz a ilustradora (2018) que “a ilustração também é semântica, também é informação, não é só decoração, não é só iluminação do texto e, por isso, é bom que comunique através de todas as suas ferramentas”, em entrevista ao programa Montra do Lilau. Os seus materiais mais habituais são os riscadores, entre canetas e lápis, e menos o pincel, embora também se sirva dele. Além disso, o computador tem sido uma ferramenta cada vez mais presente, e por aí incorrer em alguma colagem digital, sendo que também já fez um livro utilizando unicamente colagem analógica.

O início de *Razão entre Dois Volumes* [Fig. 272] poderia ser uma hiperimagem de *Decalcomania* (1966), de René Magritte [Fig. 282]. Um óleo sobre tela onde estão duas figuras lado a lado e de costas para o fruidor. Na metade esquerda da tela, um homem de casaco e chapéu de coco pretos, semelhante à figura masculina (ou andrógina) replicada em muitas das suas obras, a olhar para um fundo



Fig. 282 – René Magritte, *Decalcomania* (1966). © Fotografia de Ana Albuquerque do livro *Magritte*, de Marcel Paquet.

composto por céu e nuvens, um vislumbre do mar e areia; na metade direita da tela, uma silhueta exatamente igual à da figura da esquerda, mas através da qual se pode ver o céu e as nuvens e uma porção muito maior de mar e de areia. Neste caso, a silhueta/figura olha para um fundo composto por uma cortina vermelha, a qual se sobrepõe inclusivamente sobre uma parte do braço direito da figura, confirmando a invisibilidade, à semelhança do Sr. Vazio, e, ao mesmo tempo, assentindo um certo volume, tornando-a presente (visível e existente) na obra.

Razão entre Dois Volumes permite conhecer mais pormenorizadamente o próprio Sr.



Figs. 283 e 284 – Catarina Sobral. À esquerda, *Vazio* (2014); à direita, *Razão entre Dois Volumes* (2018). © À esquerda, fotografia de Ana Albuquerque; à direita, screenshot da curta-metragem de animação – Filmin.

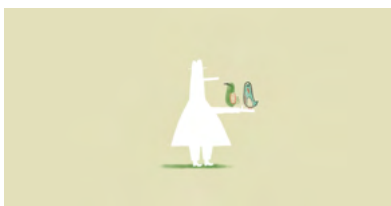
Vazio, ainda que haja a história de *Vazio* a precedê-la. Nesses recuos ao álbum ilustrado, é reconhecível a recriação, na curta-metragem, da cena da chuva [Figs. 283 e 284]. Do *quem são* passa-se para o *como são*, a partir do minuto 03'38",

as personagens no dia a dia de cada uma. O Sr. Cheio é muito cauteloso. Está rodeado de coisas ou as coisas acabam por se tornar ainda mais próximas dele, uma vez que tudo o afeta, e, ao mesmo tempo, tenta proteger-se delas. Não se cortar, não se queimar, não cair, abrigar-se de tempestades, não se aventurar e não arriscar são algumas das suas preocupações. Por esse motivo, não se entrega a novas experiências, ao desconhecido e ao imprevisível, como ir por um novo e diferente caminho ou percurso – representado, na curta-metragem, por uma bifurcação (04'08"-04'23") que, alegoricamente, significará o dilema e o risco daquilo que é



Fig. 285 – Catarina Sobral, *Razão entre Dois Volumes* (2018). © Screenshot da curta-metragem de animação – Filmin.

experimentar e vivenciar fora da zona de conforto, tal como esbarrar em dificuldades que o possam tentar travar, causar ansiedade, dúvida, desânimo e insegurança quanto a atingir um objetivo. “O Jardim dos caminhos que se bifurcam”, diz na tabuleta antes da



Figs. 286 e 287 – Catarina Sobral, *Razão entre Dois Volumes* (2018). © Screenshots da curta-metragem de animação – Filmin.

bifurcação, numa alusão ao conto de Jorge Luis Borges [Fig. 285]. Portanto, esse jardim labiríntico não deixa de ser também uma alegoria daquilo que a vida é: um

caminho com bifurcações e escolhas.

O Sr. Vazio, por sua vez, é aventureiro, esforça-se, expõe-se aos perigos e ao imprevisível, experimenta diversas atividades, como a ornitologia e o contacto com a natureza [Figs. 286 e 287] – estabelecendo ligação com a interação que tem com os pássaros no livro *Vazio* –, as ciências exatas (como a física), a linguística e as letras, texturas várias – ásperas ou não –, diversas artes como a música, a arte performativa, a arte circense – esta última de maior risco, plasmado no hiperbólico engolir de facas (objetos cortantes). Em suma, várias áreas do conhecimento, como é possível constatar a partir do minuto 04’45”.

No dia em que o Sr. Cheio decide arriscar e enfrentar tudo aquilo que tenta evitar todos os dias (05’40”), como ato de desespero, também o Sr. Vazio decide, já desesperançado, fazer uma última viagem, e ambos veem-se um ao outro (06’17”) [Fig. 275]. De um lado, o Sr. Cheio a carregar o seu coração nas mãos – como a expressão idiomática o diz –, inseguro e melindrado; do outro, o Sr. Vazio sempre com a sua mala, expectante em conseguir sentir alguma coisa, sempre pronto para a (des)aventura. Este frente a frente produziu mudanças em ambos, contrariando a imutabilidade que se pensava existir no preenchimento do interior do Sr. Vazio e a proposição inicial que ditava a sua vida em *Vazio* e em *Razão entre Dois Volumes*: “Sente apenas a verdade axiomática da sua condição: um profundo imensurável vazio” (03’22-03’32”).

A partir do minuto 06’31”, essas mudanças começam a emergir. O Sr. Cheio começa gradualmente a relaxar, e o Sr. Vazio começa a sentir a dor física que não sentia e as preocupações emocionais que desconhecia. Dá-se uma inversão da razão do volume de cada um. O Sr. Cheio despe(de)-se da indumentária e a cor do seu corpo assume a cor do cenário, ficando reduzido à sua silhueta, aos olhos e ao laço vermelho, tudo o resto sendo contorno menos definido, mais esbatido, enquanto o Sr. Vazio está agora mais definido, os seus olhos passaram a destacar-se no seu rosto, bem como as sobrancelhas e os cabelos pretos, o chapéu preto, o contorno azul-água do seu rosto, nariz, orelhas e mãos que colora as suas formas. Há uma transposição do casaco verde do Sr. Cheio para o Sr. Vazio, e o laço e as botas pretas definem pormenores estéticos e identitários.

O contorno preto do tronco e das pernas, as meias com riscas vermelhas e o aparecimento de um coração com a aorta e as suas artérias, supostamente, desenhado no peito do Sr. Vazio, e ainda o acrescento de um relógio com uma bracelete vermelha denunciam as recéns e tão desejadas inquietações com o tempo, todo o tipo de sentimentos, a intensidade dos mesmos e uma apoquentação sobre as questões universais que dizem respeito ao indivíduo e à humanidade. A cenografia na casa do Sr. Cheio é, agora, mais minimalista, em que a personagem se despede do espectador-fruidor (apenas com traços de delimitação desenhados) empoleirada num escadote que foi buscar para

mudar uma lâmpada, contrariando aquilo que antes considerava ser um risco e que evitava. Agora, aventura-se. Já na casa do Sr. Vazio, o espaço ganha formas, padrões, objetos, um chão com mosaico em xadrez preto e bege, um armário com loiça e um vaso com flores [Figs. 273 e 274]. Entretanto, as suas pernas começam a ganhar uma cor preta de preenchimento, abandonando o mero contorno como sinédoque do corpo, tal como a silhueta, operacionalizada pela extração dos elementos que lhe pudessem dar forma.

Também nesta curta-metragem de animação, como já foi referido, a continuidade estilística de Sobral é evidente. É exemplo disso o papel pautado, denunciador de um processo de recorte e colagem, na fachada da casa do Sr. Cheio [Fig. 288], tal como foi utilizado em *Vazio*, e uma persistente aposta na mescla de padrões, de técnicas e de materiais, e na expressividade da cor, reiterando a consistência criativa e estilística da ilustradora neste campo. Além disso, o movimento que se obtém das cores, que se mexem não ultrapassando os seus limites, tal como as letras

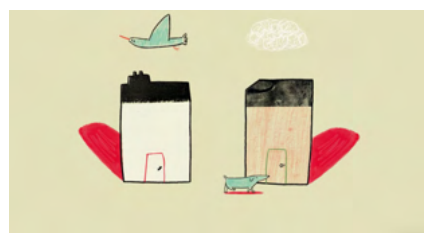


Fig. 288 – Catarina Sobral, *Razão entre Dois Volumes* (2018). © Screenshot da curta-metragem de animação – Filmin.

iniciais tremelicosas da apresentação do filme, cria uma segunda camada de movimento, além do das personagens, da figuração e dos objetos. Em vários momentos, não são os objetos que mexem, mas o traço, o preenchimento, a cor desse objeto, conferindo uma sensação de movimento que já fazia prosperar nos *book trailers* que realiza.

Ao minuto 07'15" é feita uma piada com Arquimédes, encerrando o filme tal como o começou, no sentido de que esta inversão de volumes seria impossível para o matemático. Porém, ficam as questões: se o Sr. Cheio sempre foi cheio, como pode ele saber o que é estar vazio? E o Sr. Vazio, nunca tendo sabido o que era estar cheio, como saberá ele controlar os limites do que sente? Daí o remate da ironia final com a expressão “não coube em si”⁹⁵ (07'27"-07'30"), como se explodisse com tantas emoções, sentimentos e coisas que já o faziam sentir. Estas expressões tradicionais, expressões idiomáticas ou correntes da língua portuguesa funcionam muito bem como conceito e objeto visuais.

Sobral é exemplo de que o desenho se mantém como pilar, embora recetiva à adição de outros elementos formais. Ao desenho à mão e ao desenho digital, “[the] contemporary illustrators”, como Franziska Walther (2019) refere, introduzem fotografia, colagem e outras técnicas visuais. “Gosto de experimentar novas técnicas nos livros, então gosto ainda mais de experimentar novas maneiras de comunicar, e é um desafio porque não tomo as coisas como garantidas e porque tenho de aprender”, diz Sobral em entrevista ao

⁹⁵ O narrador, em *Razão entre Dois Volumes*, ao intervalo 07'03"-07'30": “Com a certeza de inverterem a razão dos seus volumes, o Sr. Cheio e o Sr. Vazio pensaram viver felizes. Ideia que em Siracusa fez o quietinho fantasma do Sr. Arquimédes dar uma gargalhada. O Sr. Cheio, apesar de tanto se esvaziar, nunca chegou a saber como era sentir-se vazio. E o Sr. Vazio de tanto sentir não coube em si de contente.”

Montra do Lilau, evitando um desgaste monótono dos processos e, consequentemente, dos projetos. Sente-se estimulada pela empreitada de investigar as possibilidades criativas de cada meio: “Se, no filme, temos de trabalhar com o tempo, no teatro, também temos de trabalhar com o tempo, também temos de trabalhar com o tempo ao vivo, com a reação das pessoas” (ainda em entrevista ao Montra do Lilau). À semelhança da liberdade que pretende que exista nos seus livros, em que haja interpretação livre por parte do leitor-fruidor, que sirva de objeto de brincadeira, diversão e estímulo, e que “não seja estereotipado”, também a sua incursão no cinema de animação (e no teatro) assume os mesmos objetivos. Sobral confessa que é sempre surpreendida pelas interpretações das crianças. Em relação a *Razão entre Dois Volumes*, conta que

é um filme abrangente. As crianças não entenderão todo o texto porque tem uma linguagem mais adulta do que os meus livros e, se calhar, não perceberão tão rapidamente a ironia final. De qualquer das formas, também podem ver e também tirarão obviamente interpretações, se calhar, mais criativas e mais interessantes do que os adultos. (Em entrevista a Montra do Lilau)

Esta curta-metragem permitiu a Sobral experimentar e inter-relacionar aquilo que se pretende de um ambiente intermedial e transmedial, envolvendo as áreas da ilustração, da animação, da comunicação e do *design*, aqui cruzando especificamente o desenho manual, a edição digital, a narratologia, o *storytelling*, a ilustração e a animação, com tudo o que isso acarreta do cinema, como o som, a música e o movimento cinematográfico. A animação por si só evoca o hibridismo com a aplicação de diferentes técnicas, em que a ilustração acaba por se encontrar entre meios (*in-between media*) – a intermedialidade –, jogando com diferentes suportes.

Razão entre Dois Volumes foi, ainda, exibido no Teatro LU.CA, em 2018, musicado ao vivo por F. Kent Queener, no âmbito de um ciclo de programação que incidia sobre um autor, desta feita Catarina Sobral (Lusa/Observador, 2018). Esta exibição aconteceu na sequência da apresentação do espetáculo performativo *Impossível*, da apresentação do álbum ilustrado com o mesmo nome e de uma exposição também dedicada a este tema, o qual será desenvolvido no ponto seguinte.

5.2.3. A dinâmica interartes da ilustração e da animação ao vivo numa peça de teatro⁹⁶

⁹⁶ Ponto adaptado do artigo intitulado “The Possibilities of Illustration and Live Animation in Catarina Sobral’s Theatrical Play Impossível”, apresentado pela autora da presente tese, com coautoria do Prof. Doutor Luís Nogueira, e publicado em *CONFIA 2020 – 8th International Conference on Illustration and Animation Proceedings*, organizada pelo IPCA, entre 23 e 24 de outubro de 2020. Disponível em https://confia.ipca.pt/files/confia_2020_proceedings.pdf

Tudo é questionável, até o impossível. As ilustrações de Catarina Sobral para a peça *Impossível* (2018) questionam a partir de respostas e vice-versa. *Impossível* dá nome a uma peça de teatro e a um álbum ilustrado de não-ficção. O trabalho visual da artista estende-se, portanto, de álbuns ilustrados e filmes de animação a outro campo e meio: o teatro. A peça *Impossível* tem como cerne a manipulação ao vivo de ilustrações sobre o

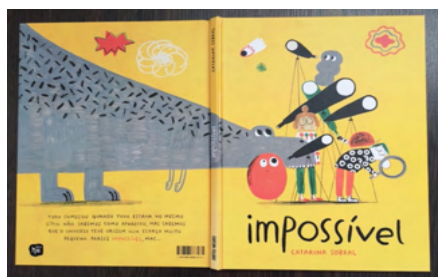


Fig. 289 – Catarina Sobral, *Impossível* (2018). © Fotografia de Ana Albuquerque.

Universo. Como tal, além de ilustração, poder-se-á considerar tratar-se, igualmente, de animação *in loco*. Posteriormente, foi apresentado um álbum ilustrado homónimo [Fig. 289] e realizada uma exposição dedicada ao mesmo tema. As crianças foram o público-alvo do espetáculo, que teve duas sessões no Teatro Maria Matos em março de 2018, e outras nove em outubro de 2018, no LU.CA – Teatro Luís de

Camões, ambas em Lisboa.⁹⁷ Ao público é proposta uma articulação entre representação teatral, sonoplastia, música, animação e ilustração com o propósito de explicar a origem do Universo. A combinação destes diferentes meios suscita reflexões da ordem da intermedialidade e da transmedialidade, provando que a partir da relação entre desenho, literatura e teatro, e mormente das possibilidades das ilustrações, é praticável discutir temas complexos de várias áreas, como, neste caso, a astrofísica.

Neste âmbito, a ilustração encontra passagem para um palco de teatro. Não se trata da imersão em hologramas, aplicações, dispositivos de realidade aumentada ou outra tecnologia de ponta, mas numa forma de representação em que as ilustrações são praticamente atrizes num formato semiprogramado, pois continuam dependentes do improvisado de quem as manipula e/ou de imprevistos. Há uma visível expansão da ilustração das mais variadas formas. Em *Impossível*, as ilustrações de cunho fortemente artesanal representam performativamente elementos (personagens) do Universo.

Esta peça é o primeiro projeto na área do teatro desenvolvido por Sobral, assim como foi o seu primeiro álbum ilustrado de não-ficção. O Universo é um tema de fascínio geral e, ao mesmo tempo, múltiplo, abrangente e complexo. Apresentar tantos factos, teorias e pesquisas científicas em curso é, por si só, desafiante, mas ainda mais quando apresentado a uma criança de três ou quatro anos. Mesmo assim, Sobral transformou *Impossível* numa realidade possível para as crianças. O *mundo* que Sobral criou em torno do Universo motiva o seu estudo por dois motivos: i) a articulação de diferentes *media* para a criação de uma peça de teatro a partir de ilustrações; e ii) a rede multidisciplinar de produção e

⁹⁷ Atualização: entretanto, já decorreram mais sessões deste espetáculo em 2021 e 2022 noutras cidades do País.

programação de conteúdos, produtos e atividades artísticas e culturais pedagógicas criadas em torno das ilustrações de Sobral, que estabelecem ligações transmediáticas.

Em relação aos livros *Vazio* e *Impossível*, há diferenças do ponto de vista da sua plasticidade e estética: a abstração que é explorada em *Vazio* dá lugar a formas mais realistas, por um lado, e a uma experimentação visual na representação de conceitos abstratos como partícula, por exemplo, em *Impossível*, por outro; a paleta cromática mais consistente e uniforme em *Vazio* contrasta com a proposta cromática diversificada e até caótica em *Impossível*, onde a ilustradora faz conviver uma multiplicidade de cores numa mesma página, confrontando-se com uma explosão de cores chamativas, fulgurantes e expressivas; além da diferença substancial de ficção para não-ficção que impõe uma abordagem visual, em *Impossível*, que permita com que elementos como os animais, por exemplo, apresentem características físicas mais facilmente identificáveis pelo público mais jovem. Sobral concorda não só com essas dissemelhanças, como assume serem resultado das necessidades de cada história e daquilo que lhe “apetece fazer no momento, mas têm também muitas coisas comuns, que têm que ver com a bidimensionalidade da imagem, com a forma como eu organizo a composição, se são sempre preenchidas, se têm sempre textura”, confessa em entrevista a Apolinário (2020, s.p.).

Na peça de teatro *Impossível*, Catarina Sobral optou por manipular e controlar a ilustração ao vivo em vez de realizar uma animação para ser integrada na mesma. A ilustradora conta ao OLHO Animation Film Festival (Apolinário, 2020) que foram duas as razões que motivaram essa escolha: por um lado, o tempo necessário para a execução de uma boa animação, eficaz e perfeitamente “cronometrada com a dramaturgia” da atriz em palco; por outro, e “acima de tudo, porque eu senti que se tornava um objeto mais próximo do espectador se isso não fosse controlado à partida e não fosse tão mecânico” (s.p.). Sobral sentiu-se desafiada pela hipótese do improviso e do aleatório e pela possibilidade de participar “não como espectadora no espetáculo; de certa forma, estou de fora porque estou a manipular as instruções” e a “sentir o espetáculo mais do que se estivesse a fazer o trabalho de preparação e, depois, só entregasse a quem entrava em cena”, no caso a atriz e o músico (s.p.). Quanto à relação entre os meios, Sobral explica que

[t]al como na animação, embora na animação eu possa fazer um corte, se quiser, também há entrada e saída de objetos e elementos naquilo que é a projeção e que aparece no fundo, no ciclorama, no fundo do palco. Isso implica também pensar nas ligações entre planos, digamos assim, e como é o movimento desses objetos. E isso é muito parecido com a animação. (Apolinário, 2020, s.p.)

A ilustradora considera que a presença da música e do som é transformadora no resultado final, reconhece que existe uma transfiguração do “objeto noutra coisa completamente diferente” (s.p.). Sobral é um elemento presente em todas as fases do processo de criação, quer da curta-metragem de animação *Razão entre Dois Volumes* quer

do espetáculo *Impossível*. No caso da animação, ela vê o filme sem música, sem voz e sem sonoplastia; e, enquanto elemento fazedor do espetáculo *in loco* e ao vivo, sente o processo

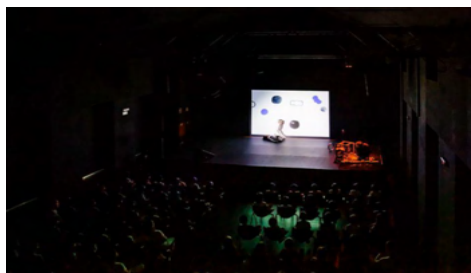


Fig. 290 – Peça de teatro *Impossível* (2022). © Lais Pereira / Instagram de Catarina Sobral.

criador contínuo e em crescendo ao longo da peça, não só com a introdução, manipulação e *performance* com os desenhos, mas também a inclusão do som e da música. No conjunto, a ilustradora sente “o quanto engrandece” a unidade de todos aqueles meios em harmonia, e o quão “bonito [é] ver que há outros artistas que criam sobre isto que comecei. Isso é mesmo muito bonito”

(s.p.). Durante a peça de teatro, Sobral estava posicionada por detrás da plateia [Fig. 290], embora o público, aquando da entrada no recinto, pudesse aperceber-se da sua presença. Havia uma régie a alguns metros. O seu posicionamento no espaço permitia-lhe ter não só um controlo sobre o que era mostrado na tela, mas também sensibilidade relativamente a reações do público que seriam impercetíveis para quem se encontra no palco: “[...] de vez em quando havia uma criança que olhava para trás para ver o que é que eu estava a fazer” (s.p.). Liberdade que a atuação preconcebida não proporcionaria.

A luz era limitada. Era necessária a sua minimização (poucas e de baixa intensidade) a fim de que as imagens projetadas fossem o mais visíveis possível. A luz do projetor, a pouca luz da plateia e um foco de luz pontual sobre o músico Kent Queener, que estava encarregado da sonoplastia e da música, eram focos imprescindíveis [Fig. 291]. Esta necessidade de controlo rigoroso da luz não permitia trabalhá-la muito cenicamente, com exceção de “dar uma cor na luz do Kent e perceber quão mais luz poderia existir, e que luz residual poderia existir atrás”, conta Sobral (s.p.). Isto evidencia o facto de Sobral ter

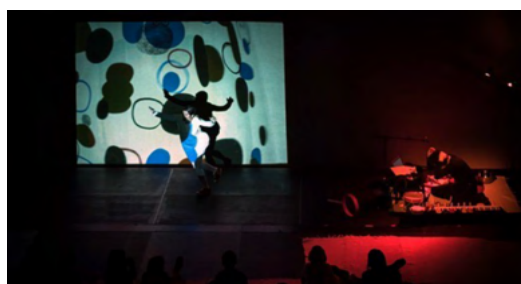


Fig. 291 – Peça de teatro *Impossível* (2021). © Ana Isa Mourinho / Instagram de Catarina Sobral.

preferido participar no espetáculo desta forma a ter realizado uma animação, e de como a sua presença *in loco* contribui para o aleatório e o improvisado: “Acho que a animação não tem isso também, no que diz respeito à iluminação, porque tem de estar tudo pensado desde o processo de animação, desde os primeiros *layouts*. Então é, mais uma vez, uma questão de ter as coisas mais controladas” (s.p.).

A temática luz surge na sequência de um comentário do entrevistador João Apolinário. Este explicara que sentia existir uma competição entre a animação e as marionetas, não só no que diz respeito à diferença de escala, mas também quanto à diferença de luz, referindo a utilização da “luz parasita que também invade o palco, às vezes, de uma forma algo

televisiva” para “evitar preencher demasiado o palco” (s.p.). Questionada sobre se outras áreas teriam influência quer no seu trabalho de ilustração quer no de animação, a dança foi uma das referidas, sobretudo em relação à concretização do espetáculo dramático,

porque eu acho que na animação, embora eu tenha de pensar no tipo de movimento e na qualidade de movimento que eu quero imprimir nas personagens, eu tenho quase as mesmas regras que tenho para quando desenho imagens estáticas. [...] No caso da manipulação, as sombras das minhas mãos entram na projeção. Ao ver-se um elemento realmente humano, talvez por causa disso é que eu comecei a pensar como é que o movimento pode ser mais performático. E isto também teve uma grande ajuda da atriz, a Madalena Marques, que também fez a dramaturgia do espetáculo. Portanto, foi um processo colaborativo. Ela fez praticamente toda a dramaturgia, as ideias foram quase todas dela, e, algumas vezes, algumas ideias minhas e do Kent. Também do ponto de vista da projeção, foi um trabalho colaborativo, mas essa consciência acho que aconteceu sobretudo no espetáculo. (Sobral a Apolinário, 2020, s.p.)

Sobral é prova de que ilustrar e animar podem ser atividades performativas, fora dos meios habituais onde habitualmente se encontram, como no papel, num mural, na cerâmica ou no ecrã, por exemplo, conquistando igualmente espaço noutras artes e noutros meios, como a peça de teatro. As ilustrações, tornadas *objetos* móveis e manipuláveis em conjunto com a interatividade corporal, tornam essa ideia possível, ganhando um movimento impensável noutros formatos e podendo interagir ao vivo com outros meios e formas de expressão, da dramaturgia à música.

a) Que possibilidades intermediais e interdisciplinares trouxe *Impossível*?

Em primeiro lugar, a peça *Impossível* combina ilustração, animação, dramaturgia, *performance*, música e som. Em segundo lugar, permite ilustração ao vivo e também uma muito artesanal forma de animar. *Impossível*, onde os desenhos de Catarina Sobral têm uma presença e um papel cruciais, é um claro exemplo de uma “tendency towards the blurring or dissolving of borders between different media or art forms” (Rajewsky, 2010, p. 53). Esta tendência é cada vez mais fortalecida ao tornar-se convergente, inclusiva e quase omnipresente. É uma forma de criar sentido em relação a outros *media*, e não separadamente deles. Ser ela própria e, ao mesmo tempo, unificadora e coletiva. *Impossível* nasceu a partir de uma ideia incerta de álbum ilustrado que se concretizou, primeiramente, em peça de teatro e cresceu numa dimensão global, ultrapassando a circunscrição a uma única obra e a relação entre autora e obra, envolvendo outros profissionais de outras expressões artísticas.

No que diz respeito ao teatro, Irina Rajewsky (2010) enfatiza a capacidade deste meio ser “able to integrate various medial forms of articulation and to present them on stage [...] precisely by the medial conditions and the fundamentally plurimedial structure of [it]” (p. 53). Além disso, caracteriza-o como sendo “extremely multimodal” (p. 54). É uma arte

que brinca/joga (*play*) – além do termo “incorporar”, utilizado pela autora – com vários



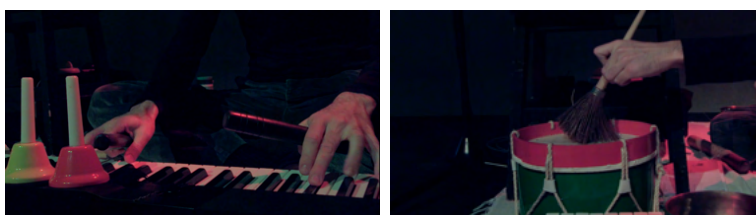
Figs. 292, 293, 294 e 295 – Peça de teatro *Impossível* (2018). © Primeira e segunda imagens são *screenshots* do Vimeo de Catarina Sobral; terceira e quarta imagens do Instagram de Catarina Sobral.

meios e suportes fazendo-os interagir e, por conseguinte, relacionar-se. No entanto, Lars Elleström (2010) não considera o teatro um “hypermedia that incorporates all the arts and media” (p. 45). O que acontece, então, em *Impossível*? Sobral manipula ilustrações ao vivo [Figs. 292, 293, 294 e 295] durante trinta minutos, em interação com uma atriz e com o *designer* de som, numa dinâmica triangular. Esta é a complexidade da relação triádica: nem sempre quem manipula as imagens e quem interpreta o texto escrito e atua/representa pode olhar para a tela; portanto, é o artista sonoro que dá as pistas, porque ele é o único que vê tudo, resultando num verdadeiro *tableau vivant animé*.



Fig. 296 – Peça de teatro *Impossível* (2018) © *Screenshot* do Vimeo de Catarina Sobral.

Sobral está na mesa de projeção “desenhando ou dando vida a desenhos que são projetados na tela” (Caetano, 2018, s.p.); a atriz Madalena Marques interpreta o guião (o texto escrito) [Fig. 296] e (inter)atua com as ilustrações; por fim, o músico F. Kent Queener cria a música e faz o *design* de som do espetáculo, utilizando lápis em pleno ato de riscar, folhas de árvores, “sinos, vassouras, um teclado, tambores, matracas e o que mais tiver à mão” (s.p.) [Figs. 297 e 298]. “Coordenação” e “estar sintonizado” não são apenas as palavras-chave, mas também as principais ações dos três *performers*. “Catarina não consegue estar a olhar ao mesmo tempo para a mesa de projeção e para a tela”, onde os desenhos estão a ser projetados, assim como a atriz



Figs. 297 e 298 – Peça de teatro *Impossível* (2018). © *Screenshots* do Vimeo de Catarina Sobral.

Madalena Marques “nem sempre vê as imagens que estão a ser projetadas na sua roupa, no corpo ou atrás de si” (s.p.). Kent Queener, como mencionado, vê tudo e fornece as dicas/pistas. Esta dinâmica envolveu vários ensaios e muitos ajustes. No contexto do teatro, a ilustração é capaz de desafiar os preconceitos das artes canônicas, sendo, ao

mesmo tempo, a pedra angular da expressão artística sobre a qual outras artes são construídas e combinadas.

Na sua forma mais tradicional, o teatro é, intrinsecamente, uma arte que requer meios técnicos diversos, dos campos de produção e exibição, e, muitas vezes, vive do foco nos corpos dos *performers*. Em *Impossível*, a ilustração rouba os holofotes ao ignorar essa convenção, embora seja até certo ponto imprevisível, visto que é manipulada em tempo real. Uma das desvantagens do teatro é que ele “should not, and actually it cannot, be stored” (Elleström, 2010, p. 46). Embora não seja o caso de *Impossível*, que não foi gravado em filme⁹⁸, Elleström (2010) argumenta que “a filmed theatre performance can be stored, but what is being stored is, as a matter of fact, not the performance, but a transformed version with very different modal and qualified qualities” (p. 46). Nesse sentido, uma peça deve ser vista, ouvida, apreciada e concluída num determinado período de tempo. Ou seja, pelo menos em teoria, uma peça de teatro é o oposto de um desenho, que não se restringe a um período, e mantém viva a memória ao longo do tempo. Os dois meios não são apenas diferentes como suportes, materiais e outras idiossincrasias técnicas, mas também se opõem às perspectivas de existência e propósito, confrontando o efêmero e o permanente. Desta forma, Elleström (2019) acrescenta que:

A painting, on the other hand, is not produced by, for instance, oil paint and canvas, but the paint and canvas both store and display *the* painting. A motion picture is stored by technical equipment that is connected to and yet distinct from the screen that displays a *copy* of the film. (pp. 46-47, *itálico original*)

Elleström (2010) refere-se à combinação de texto, imagem e som, por vezes agregando faculdades sensoriais, o público, o visual, o tátil, entre outros elementos. Esse amplo espectro de *media* torna-se particularmente relevante para peças com manipulação ao vivo de ilustração, como *Impossível*, ou para aquelas com animação expandida. Birgitta Hosea (2019) relatou que, na era vitoriana, no tipo de teatro britânico music hall, os

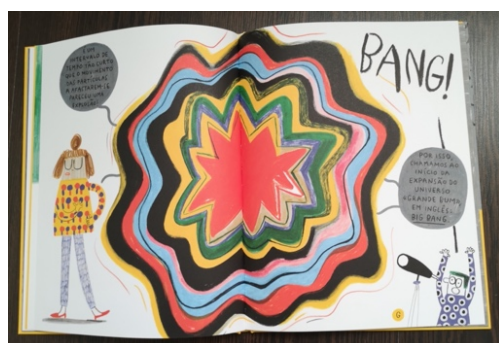


Fig. 299 – Catarina Sobral, *Impossível* (2018). © Fotografia de Ana Albuquerque.

performers já faziam desenhos – no que ela chamou de “‘lightning sketch’ drawing performances”, explicando que eram “often caricatures or visual illusions, in front of an audience” e que eles “directly contributed to the development of early cartoon animation” (p. 19, *aspas originais*). *Impossível* mostra uma relação direta em tempo real de práticas teatrais, ilustração, animação, música e som ao vivo

num conjunto interdisciplinar, e depois outras atividades propostas pelo teatro

⁹⁸ Contudo, é possível assistir a um vídeo realizado por Maria Remédio que mostra alguns excertos do espetáculo de teatro, disponível em <https://vimeo.com/274833241>

relacionadas com a peça. A pluralidade de meios também é sinónimo de diversas formas de mediar, por meio de imagens visuais e plásticas, manifestações narrativas musicais e gestuais, valorizando cores, sabores, toques ou discursos.

Então, pergunta-se: Porquê o Universo? Porquê as origens do Universo? É sempre difícil falar do início ou de inícios, mesmo quando reforçado por dados, informações filtradas e por aquilo que é definido como exato e pelo que ainda está em investigação. Sobral nutre um grande entusiasmo sobre esta área. Desta vez, não surgiu de algo que a preocupa, mas de algo que a inquieta e que lhe desperta curiosidade. Diz que é “a história, a primeira história, que engloba todas as histórias” (Lusa/Observador, 2018, s.p., aspas originais) [Fig. 299], ganhando uma certa naturalidade abordá-la e pela vontade de criar um livro de cariz educativo. E porquê a escolha do título *Impossível*?

Porque simplesmente parecia inacreditável que tudo o que existe no Universo já esteve no mesmo lugar. Que não sabemos como parecia e que somos feitos do mesmo material que as estrelas e os planetas. Tudo o que aprendemos sobre a história do Universo parece tão improvável que eu não poderia escolher um título diferente desse.⁹⁹ (Soma, 2020, s.p.)

O maior hipertexto da história é o Universo, que acumula teorias, que as valida ou as substitui, oferecendo dimensões paralelas entre realidade e imaginação. O desafio não é apenas como abordar este tema, mas como fazê-lo sem negligenciar os aspectos científicos, para que as crianças possam entendê-lo. Para isso, Sobral recorre a metáforas



Figs. 300 e 301 – Catarina Sobral, *Impossível* (2018). © Fotografias de Ana Albuquerque.

para permitir que as ilustrações forneçam significado a átomos, estrelas, matéria, partículas e por aí em diante [Figs. 300 e 301]. Esses são os termos necessários para

compreender o significado de conceitos abstratos como espaço e tempo. A ilustração tem essa capacidade de clarificar a palavra, o que explica também o espaço que ela acumula nos *media*. Em *Impossível*, o início é a imagem-ilustração, não o verbo, mas tudo acontece a partir dela e contribui para um espetáculo diversificado.

b) O contributo performático da ilustração

⁹⁹ No original em húngaro: Mert egyszerűen hihetetlennek tűnt, hogy minden, ami az Univerzumban létezik, egyszer ugyanazon a helyen volt. Hogy nem tudjuk, hogyan jelent meg, és hogy mi ugyanabból az anyagból vagyunk, mint a csillagok és a bolygók. Mindent, amit az Univerzum történetéről tanulunk, annyira valószínűtlennek tűnik, hogy nem tudtam más címet választani, csak ezt. A propósito do lançamento da edição húngara de *Impossível*, pela editora Vivandra, em setembro de 2020 por ocasião do festival PesText, Catarina Sobral foi entrevistada pela Prae.hu.

A síntese, estratégia discursiva necessária na escrita para crianças, é equilibrada pela ilustração significativa e expressiva. Ilustrar para uma peça de teatro trouxe algumas reflexões para a autora de *Impossível*, no sentido em que:

Fez-me reflectir nas diferenças e semelhanças entre meios. É diferente de desenhar para o formato livro ilustrado e também diferente de desenhar para cinema de animação (embora se assemelhe a este último no processo criativo, e no facto de ter som e movimento). Por outro lado, o tipo de pensamento que organiza a história e que define o que contam texto e ilustração é igual: a preocupação em ser sintética, em dar liberdade ao espectador/leitor e em criar um objecto não prescrito que nasce, sobretudo, das emoções. (Anexo 1¹⁰⁰)

Numa visão geral, a ilustração tornou-se cada vez mais o texto principal, aquele olhar que se aprofunda cada vez mais na memória, seja relativamente a um livro ou, neste caso, da interação da ilustração e da animação com a peça de teatro, porque as formas, as figuras, os cenários, as cores, os movimentos exercem um forte impacto na narrativa e, consequentemente, na atenção do público. Além disso, quando se transforma em algo performativo, tendo o movimento e o som como fatores adicionais de desdobramento da atenção, mas simultaneamente de complemento, reconfigura a atenção, ou seja, os meios envolventes convergem para realçar os desenhos.



Figs. 302, 303 e 304 – Catarina Sobral, *Impossível* (2018). © Fotografias de Ana Albuquerque.

Como quando desenha um livro, Sobral posiciona-se, na peça *Impossível*, atrás do público e desenquadrada do campo de visão deste, gozando de certa liberdade relativamente aos *holofotes* para manipular as ilustrações e recortes a serem projetados na tela e com os quais a atriz, que está no palco, interage e dialoga. Na sombra, Sobral trabalha a mesma história, mas em meios diferentes. Do palco para a página, torna-se necessário adaptar a história num espaço mais limitado, sem som, música, voz e movimento. Tendo em conta que o espetáculo é exuberante, curiosamente a autora afirmou que “quis dar som com as ilustrações” no livro (Lusa/Observador, 2018, s.p.). Além da peça e do álbum, o Teatro LU.CA cedeu as áreas públicas do edifício para que Sobral pudesse construir uma exposição com imagens e frases do livro *Impossível*, acompanhadas de desenhos de animais como crocodilos e dinossauros, partículas, entre outros [Figs. 305 e 306]. As frases e os desenhos eram exatamente iguais aos do livro

¹⁰⁰ Sempre que surgir Anexo 1, este reportar-se-á à entrevista concedida por Catarina Sobral em fevereiro de 2020 à autora da presente tese de doutoramento, que se encontra disponível na secção Anexos.

[Figs. 302, 303 e 304], mas com cores diferentes, explica Sobral. E comenta ainda, em entrevista:

Algumas coisas foram pintadas nas paredes, outras coladas em vinil de recorte. Tinha também uns telescópios 3D por onde se podia observar diferentes momentos da história do Universo, ou seja, cada telescópio tinha uma capacidade de medir uma distância diferente em anos-luz (e lá dentro estavam páginas do livro). Também tinha um jogo no chão, intitulado *Partícula, Largada, Fugida*. (Anexo 1, parênteses curvos originais)

À agência noticiosa *Lusa* e ao jornal *Observador* (2018), a ilustradora deu a entender que o desenho é um instrumento fundamental – “o acto de desenhar em si” – e que a inspiração para “alcançar” uma imagem tem várias origens: “literatura, artes, outras pessoas” (s.p.). Para desenhar, Catarina Sobral explicou que utilizou “marcadores acrílicos, canetas de acetato e lápis dermatográficos” em “filtros de teatro, transparências (algumas impressas) e folhas de papel pergaminho arquitetónico” como suportes (s.p., parênteses curvos originais). A ilustradora acrescenta ainda que o processo de criação contém um processo anterior, mais conceptual e íntimo:



Figs. 305 e 306 – Imagens da exposição sobre *Impossível* no Teatro LU.CA (2018). © Instagram de Catarina Sobral.

Uma ideia para mim tem uma forma de problema-solução-catarse, para mim uma história completa já tem essas três fases. E até ter essas três fases ainda não é palpável, não é assunto para um livro, um filme ou um espectáculo. Quando tenho esses três elementos posso começar [a] pensar fazer algum objeto. (s.p.)

Além disso, o processo criativo de ilustrar para um palco exigiu preocupações específicas, Sobral admite, e explica que

a duração de cada ilustração em cena (projectada num ciclorama no fundo do palco) está fixada, e requer um diálogo com a dramaturgia, a sonoplastia e a música. Isso implicou pensar nas ilustrações como peças de um movimento ou coreografia que se teria de repetir a cada apresentação e, por isso, nem eram composições estáticas nem desenhos efémeros. (Anexo 1, parênteses curvos originais)

A ilustradora foi desafiada a fazer este espectáculo por Susana Menezes, programadora do Teatro Maria Matos para crianças e jovens. Primeiro, Sobral pensou em criar a partir de um dos seus livros publicados, mas depois resolveu criar um novo espectáculo, algo inédito, e experimentar algo novo, do zero, e depois transformá-lo num livro, que seria publicado pela Orfeu Negro. Sobral disse ao *Diário de Notícias*

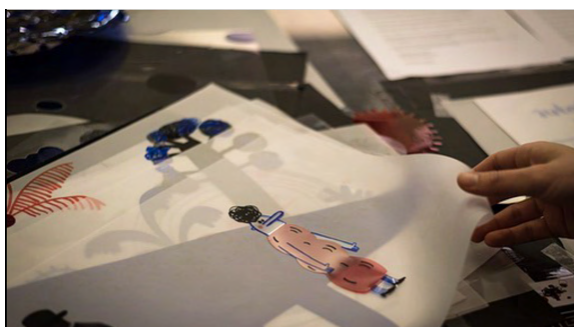
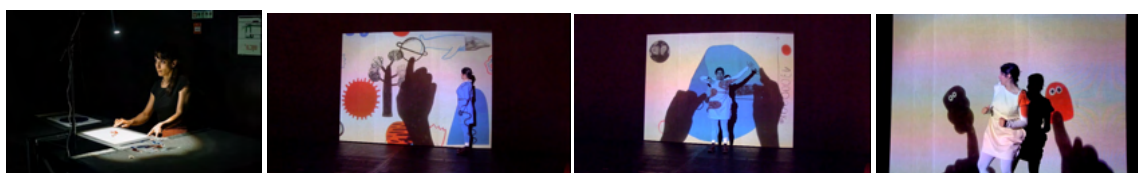


Fig. 307 – Peça de teatro *Impossível* (2021) © Ana Isa Mourinho / Instagram de Catarina Sobral.

(DN), em 2018: “Na verdade, queria desenhar animais. Mas não sabia se havia de fazer só dinossauros ou os primeiros mamíferos ou até outros animais de outras épocas que nós não conhecemos” (Caetano, 2018, s.p.). Uma das suas inspirações na escrita do texto foi o livro *Astrofísica para gente com pressa*, de Neil deGrasse Tyson, que fora publicado na época, e algumas referências de ilustração e banda desenhada. O livro de Tyson ajudou a definir o tema – astrofísica – e a criar a narrativa que foi preenchida principalmente por ilustrações, com a componente imagética a dominar o espaço das folhas.

Quanto à prática, como animar ilustrações numa peça de teatro? Como fazer a história do Universo reviver com ilustração ao vivo? Os desenhos de Sobral [Fig. 307] são um dos principais pilares da história, e, enquanto meio omnipresente e “principal meio” de ação de Sobral, não só neste espetáculo, mas também na sua obra em geral, “fazia sentido que toda a cenografia fosse feita a partir de desenhos”, explica (s.p.). A primeira tentativa foi utilizar “um projetor de transparências. Mas não estava a conseguir fazer ilustrações suficientemente expressivas com aquela tecnologia, então decidi utilizar o projetor de vídeo” (s.p.).

A ilustradora queria “ser performer” também [Figs. 308, 309, 310 e 311], e não ficar confinada à execução de uma animação que não podia manipular, com a qual não tinha uma ação mais direta no momento do espetáculo. Pretendia que fosse “mais humano”, como explicou ao DN. “É uma linguagem um bocadinho mais suja, no sentido em que podem acontecer movimentos mais livres, inesperados” (s.p.), mas também é um “trabalho de execução, quase exclusivamente, porque o processo de criação no momento da performance já acabou, praticamente não deixo espaço para o improvisado. E também é um trabalho público, de exposição, onde as falhas não se podem corrigir (apenas disfarçar)” (Anexo 1, parênteses curvos originais).



Figs. 308, 309, 310 e 311 – Peça de teatro *Impossível*. © Primeira imagem de Lais Pereira (2022) / Instagram de Catarina Sobral; restantes imagens são screenshots do Vimeo de Catarina Sobral (2018).

O assunto abordado é muito complexo, por isso era preciso “simplificar muito o texto e torná-lo muito metafórico”, mantendo o rigor científico, mas “abrir uma janela poética” (Caetano, 2018, s.p.), explica Sobral, que permitisse às partículas ter olhos, por exemplo. Foi preciso trabalhar o texto por fases, “o texto foi sendo cortado, reorganizado, sacudido várias vezes” (Anexo 1) para que as crianças tivessem informações claras sobre a origem e a evolução do Universo, tentando conciliá-lo com o que conhecem, com os objetos que conhecem e interagem, com o mundo com que lidam diariamente. As ilustrações que podemos ver no livro não são as mesmas da peça, mas Sobral diz que são “familiares. A

figuração é praticamente idêntica, há elementos e composições que se repetem” (Anexo 1). Tudo está cheio: cheio de cores fortes e vistosas e figuras, formas, sombras, galáxias, medidas, perguntas e estrelas, entre outros. Existe um universo completo, inteiro e cheio na peça e dentro do álbum ilustrado.

c) Entre (*in-between*) a peça de teatro e o álbum ilustrado e o universo transmedial

Do palco ao papel, do papel a uma exposição. Existem diferenças óbvias entre uma peça e um livro: as dimensões temporais e espaciais, as superfícies físicas, as limitações e as possibilidades de enquadramentos, as figuras corporais e a cenografia, e a dinâmica de ambos os meios. Sobral conta que “as ilustrações no espectáculo têm movimento e estão em diálogo constante com a atriz e o músico”, mas apontou alguns “constrangimentos técnicos”: “ao ter escolhido fazer ilustrações ao vivo projectadas em vídeo só pude utilizar suportes transparentes e determinados materiais riscadores” (Anexo 1). Por outro lado, o livro “é um espaço fisicamente diferente: é composto por um número fixo de páginas, tem uma dobra, o texto ocupa espaço na página, não tem luz...” Sobral considera que

[t]odos estes factores modificam a forma de pensar a ilustração desde o início, dos materiais à figuração, o storyboard torna-se dinâmico e é essencial para organizar o trabalho (nem sempre desenho um storyboard antes de começar um livro), as ilustrações têm de ser móveis, resistentes e não são pensadas para serem reproduzidas (apenas projectadas). (Anexo 1, parênteses curvos originais)

O texto verbal escrito que a atriz utilizou na peça “é semelhante” ao texto verbal escrito do livro *Impossível*, “embora o livro seja narrado por dois interlocutores”, os quais “no espectáculo [...] estão em cena” (Anexo 1). Uma menina e um menino são as duas personagens principais, são elas que ajudam a “interpretar o enredo mais ativamente”, como conta Sobral ao portal noticioso húngaro Prae.hu (Soma, 2020, s.p.), estabelecendo com elas um diálogo, pela resposta a questões como “O que é o Universo?”. Desta forma, Sobral diz ter “consegui[do] expandir o texto com mais informações” (s.p.). O diálogo



Fig. 312 – Catarina Sobral, *Impossível* (2018). © Fotografia de Ana Albuquerque.

permite também dar uma forma mais leve às explicações científicas. Apesar de o livro só ter sido concretizado posteriormente à peça, a ideia de o criar tinha sido anterior. Com a escrita e a encenação da peça, Sobral materializou alguns elementos da peça no suporte escrito, entre eles a atriz e o músico, que foram inspiração para as personagens da publicação [Fig. 312].

O discurso escrito é mais sintético em certas informações, pois em cena havia necessidade de repetição e de ser mais extenso em outras explicações – não basta dizê-lo uma vez, devido à sua complexidade. Sobral conta que o livro “tem diferentes hierarquias de leitura – que não tinham lugar no discurso – linear – do espectáculo” (Anexo 1). O texto (as palavras escritas) teve de ser adaptado às características de cada meio: por exemplo, em relação às referências espaciais, na peça dir-se-ia que “é maior do que esta sala, do que o teatro inteiro”, sendo alterado para “é maior do que esta página, do que um crocodilo”, a respeito do livro. Ainda assim, Sobral acrescenta: “O discurso perdeu oralidade e o livro ganhou um glossário” (Anexo 1).

Criar uma peça a partir de ilustrações, sendo os desenhos o principal fio condutor da narrativa, não é assim tão distante de criar um livro, confessa Sobral, porém, a criação das ilustrações para os dois meios revela diferenças necessárias e inevitáveis:

A quantidade difere, o conteúdo também, algumas páginas do livro são pensadas para poderem ser lidas de cabeça para baixo. Há a questão da dobra, [...], das alterações ao texto e o facto de as personagens estarem na página e não em palco, fora das ilustrações. Por isso, na maior parte das vezes são mais detalhadas. A expressão também é diferente porque o que o espectáculo tem em movimento e música, o livro tem em cor, plasticidade dos materiais, gestualidade. No espectáculo, fiz desenhos a tesoura, uma vez que tive de usar materiais que pudessem funcionar na projecção, e por isso o tipo de figuração também é mais geométrico. A textura nas imagens projectadas foi dada com recortes fotográficos impressos em acetato, no livro consegui dar com o desenho, a diluição da tinta, etc. (Anexo 1)

Em *Impossível*, Sobral utilizou técnicas como tinta acrílica, giz de cera e lápis de cor. “O lápis de cera, às vezes, derrete-se na tinta, então algumas páginas parecem estar pintadas com pincel”¹⁰¹ (Soma, 2020, s.p.), resultando em ilustrações vívidas, coloridas e ao mesmo tempo simples. Como a peça era acompanhada por música, som, voz e representação, foi por meio da “expressão das ilustrações, que também ficaram mais coloridas” (s.p.), que a ilustradora colmatou a ausência daqueles elementos no livro, contribuindo para uma abordagem à temática mais divertida e muito acessível. Numa das questões lançadas pela Prae.hu, o entrevistador comenta o seguinte: “As frases nos balões de fala são do tamanho do lago, expandindo ainda mais os limites físicos do livro, desaparecendo na parte superior e inferior”¹⁰² (s.p.). A ilustradora entende esta abordagem de duas formas: enquanto “solução artística”, mas também porque assim lhe sugere o Universo, “não há gravidade na minha imaginação, então as personagens e os balões de fala começam a flutuar e a ficar no topo das suas cabeças”¹⁰³ (s.p.).

¹⁰¹ No original em húngaro: “A zsírkréta néha beleolvadt a festékbe, ezért néhány oldal úgy néz ki, mintha ecsettel festettek volna.”

¹⁰² No original em húngaro: “A szövegbuborékok mondatai tótágast állnak, ami tovább tágtja a könyv fizikai határait, eltűnik a fönt és lent.”

¹⁰³ No original em húngaro: “Művészi megoldás volt, de nyilván azért esett így, mert amikor a világegyetemre gondolok, a képzeletben nincs gravitáció, tehát a szereplők és a szövegbuborékok is lebegni kezdenek és a fejük tetejére állnak.”

As expectativas de Catarina Sobral em relação aos objetivos e resultados do espetáculo e do álbum ilustrado eram “divertir o público” e “se os leitores e espectadores memorizarem ‘partícula’ e ‘Big Bang’”, a ilustradora sentiria que cumpriu ou, até mesmo, superou os objetivos que estabeleceu para si própria (Anexo 1, aspas originais). Portanto, considera que a compreensão das ilustrações, e da narrativa que elas compõem, é semelhante tanto no *medium* livro quanto no *medium* peça de teatro.

Impossível teve um caminho inusitado em relação ao curso natural destes meios, se assim se pode dizer. São comuns as adaptações a partir de obras literárias, mas, neste caso, o ponto de partida foi o teatro, a dramaturgia, as ilustrações para uma peça, que se espalharam por outras criações e outros tipos de suportes e meios físicos. Nesse sentido, Sobral concorda que esse tipo de inversão do *habitual* também pode ser uma forma de destacar a ilustração no campo das expressões artísticas, e a encomenda de um espetáculo feita por um teatro “a uma autora, sobretudo, de ilustração, já mostra essa potencialidade” (Anexo 1). A combinação de expressões artísticas, como *performance*, ilustração e animação ao vivo, música, som ou outros meios, permanece no seu horizonte, disse ainda na entrevista concedida em fevereiro de 2020 (Anexo 1). Acredita também que um caminho cada vez mais recorrente no campo da ilustração pode estar a ser delineado na sua relação com as outras artes em geral e afirma que “há sinais que apontam nessa direcção, tem-se ligado cada vez mais à arte urbana, à escultura e à animação, por exemplo” (Anexo 1). Sobral é muito lúcida e assertiva sobre o assunto e discute-o dentro de um espaço com o qual convive diariamente sob suas mãos e diante dos seus olhos:

Parece-me que [a ilustração] tem ganho um papel mais relevante, como disse antes. Isso esbate a fronteira entre artes maiores e menores, sobretudo se pensarmos que se começam também a encomendar a ilustradores projectos que antes se encomendavam apenas a artistas com formação em belas-artes (moedas, por exemplo). Existem cada vez mais galerias dedicadas à ilustração, e se não colecionadores, pelo menos público que compra originais aos ilustradores também. Quanto à discussão arte e design, isso seria uma tese inteira. Nem é fácil definir ilustração entre pares quando começamos a falar de obras que são feitas de propósito para uma galeria. Devolvo a pergunta: se o que o ilustrador vende não são os direitos de reprodução de uma imagem, continua a ser ilustração? (Anexo 1, parênteses curvos originais)

d) Além da peça e do livro: programas pedagógicos

Impossível também é sinónimo do substantivo experiência e do verbo experimentar. *Impossível* foi além das molduras da tela de projecção e do livro, e inspirou a criação de um conjunto de atividades pedagógicas promovido pela equipa do Teatro LU.CA. O objetivo tornou-se mais do que ver, ler e aprender com as duas ações anteriores. O objetivo transformou-se em estimular atos como tocar, fazer e criar, e desenvolver programas a partir dessa experiência performativa que combinasse os domínios artístico, criativo e pedagógico, envolvendo também as comunidades escolares. Um conjunto de atividades

que proporcionaria diversas formas de interpretação, exploração e desenvolvimento da narrativa e das dimensões gráfica e plástica de *Impossível*, enquadrando a iniciativa no âmbito de estudo da narrativa transmediática, a qual representa, assim, uma forma de expansão, ao invés de adaptação, buscando coesão e continuidade.

Neste sentido e finalizadas as sessões de espetáculo, o Teatro LU.CA concebeu um dossiê pedagógico¹⁰⁴ com quatro propostas de atividades que distribuiu pelas instituições de ensino participantes. O propósito era envolver e tornar os jovens ainda mais imersivos no *universo* da ilustração e da obra de Catarina Sobral. Propôs-se, assim,

1) explorar a imagem, a sua manipulação, os materiais de que dispõem nas suas instalações escolares, sejam os retroprojetores das salas de aula, as folhas de papel amachucadas, os materiais de riscar, as tintas ou os elementos naturais das árvores e arbustos, ramos, verter tinta em folhas de acetato, entre outros. Além disso, explorar a opacidade e a transparência que resultam da combinação de diferentes materiais e da aplicação espacial, sobrepondo ou posicionando esses materiais e formas lado a lado ou isolados. A fim de se assemelhar à peça, também foi sugerido recorrer a textos como poemas e lengalengas – histórias com as quais as crianças se sentem mais familiarizadas – e, ao som dos objetos que manipulam ou de qualquer objeto presente na sala de aula, estabelecerem *diálogo* com as imagens manipuladas num retroprojeto;

2) a realização de uma “oficina de e sobre ilustração” dedicada a compreender o que é, quem a faz, onde se encontra, a sua relação com o texto escrito e a existência da imagem *per se*, os livros que utilizam apenas a imagem, o assunto da autoria e tentar responder à pertinente questão: “Os ilustradores podem escrever com imagens?” Numa segunda fase, as crianças seriam questionadas sobre a peça *Impossível* e o que lhes chamou a atenção, o que as cativou e o que retiveram e apreenderam, inclusivamente sobre o fenómeno *Big Bang*. A fase final consistiria, então, em expressarem-se artisticamente sobre a peça utilizando técnica mista: “tinta, riscadores, colagens, elementos da natureza, carimbos, papel autocolante”, entre outros;

3) uma atividade mais reflexiva intitulada “Porque é que as artes ampliam o nosso conhecimento, os limites da criatividade?”, transportando-os, mesmo que inconscientemente, para o âmbito do ambiente expandido, também no sentido das formas de pensar e criar, a fim de refletir sobre como a aprendizagem pode ser feita “com” as artes e a criatividade, além dos livros e da quadratura da sala de aula;

4) uma atividade centrada num desenho da autoria de Catarina Sobral. O desafio era o de que as crianças se inspirassem no mundo criativo da ilustradora e colorissem os desenhos como quisessem, expondo-os não só nas paredes das suas escolas, mas também

¹⁰⁴ Teatro LU.CA: *Impossível* de Catarina Sobral. Dossiê Pedagógico (2018). Disponível em <https://lucateatroluisdecamoes.pt/wp-content/uploads/2018/09/dossie-pedagogico-catarina-sobral.pdf>

partilhando a experiência vivida no LU.CA com outras crianças que não assistiram à peça. Outra sugestão foi utilizar esse desenho como marcador, levar para casa e partilhar a experiência com os pais. Por fim, o dossiê termina com sete sugestões de leitura, onde, em cada uma delas, um livro de Catarina Sobral é colocado em diálogo com outro livro de outro autor, considerando a dimensão criativa da ilustradora.

Assim como o *Big Bang* foi o início do Universo, os desenhos de Sobral foram o *big bang* da peça. Um trabalho coletivo técnico e artístico que visava um fim pedagógico: “Como contar uma história de forma simples sobre um assunto complexo? E como contá-la de forma criativa sem perder a sua validação científica?” (Teatro LU.CA, 2018).

Impossível não é apenas uma peça, um livro e uma exposição. Promove uma relação de proximidade, vizinhança, coexistência e ação conjunta entre intermedialidade, intertextualidade, o possível neologismo *interartisticidade* para *interartiality*, e hibridismo, na qual o diálogo se tornou um conceito, uma ação e um substantivo populares para caracterizar não apenas as relações intermediais, mas também as transmediais. A peça *Impossível* permitiu continuar a multiplicar e a somar conteúdos e meios, e a desenvolver outros objetos de natureza artística e pedagógica.

Sobral trouxe os desenhos do passado para o presente e reapresentou-os em várias sessões: cada sessão um presente tornado passado para a sessão seguinte – e em tempo real. Todas estas formas de abordar a ilustração – pela intermedialidade e transmedialidade – permitem contemplar novas (e velhas) linguagens, suportes, materiais e tecnologias numa rede crescente de interação na criação artística. *Impossível* é a prova disso, onde ciência, rigor, verdade, mas também imaginação, poética e beleza coexistem através de gestos (quase) efêmeros.

5.3. Anagrafias e labirintos: Ana Aragão

5.3.1. Em cima do desenho: *meta e self* sobre e nas margens das “anagrafias” de Ana Aragão¹⁰⁵

Not a real architect, nor purely an illustrator. Somewhere between – reality and fiction. I draw, by hand – Drawing is cosa mentale. (Aragão, descrição de perfil, 2018, Instagram)



Fig. 313 – Ana Aragão, *Babel* em execução. © Instagram de Ana Aragão.

Além de se posicionar literalmente em cima dos desenhos de tamanhos agigantados¹⁰⁶ [Fig. 313], sugerindo adentrar-se neles, a desenhadora portuguesa Ana Aragão começou, sobretudo a partir de 2018, a tecer reflexões nas legendas das imagens que publica com trabalhos seus nas redes sociais digitais. Os seus textos contemplam, ao sabor do estado de espírito e da necessidade de se relacionar com o mundo para além da sua rotina solitária no ateliê, a contextualização de obras, as suas motivações, a sua perspectiva individual, as suas influências, o seu processo criativo, os seus questionamentos introspectivos e, muitas vezes, retóricos, mas, todos eles, extensíveis aos seus seguidores. Aragão posiciona-se, também pela escrita, sobre o que é desenhar e discute a relação entre ficção/imaginário e realidade. Elabora, no fundo, um metadiscorso autorreflexivo sobre e no seu próprio trabalho, à semelhança do que acontece no cinema, na literatura, na pintura, entre outras formas de arte (Canet, 2014).

Aragão empreende uma viagem para se conhecer e compreender melhor a si própria e o propósito do seu trabalho, por via dos seus desenhos, mas também por meio das palavras, que, no conjunto, constituem um exercício de reflexão sobre o seu exercício de ideação, de conceptualização, a sua metodologia e a sua prática artística [Fig. 314]. A autora adentra-se na realidade criando mundos ficcionais, ou o inverso – adentra-se em mundos ficcionais para, de algum modo,

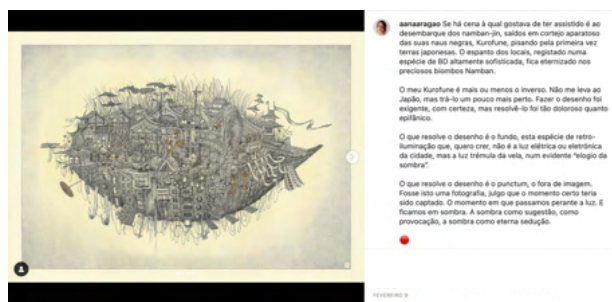


Fig. 314 – Ana Aragão, *Kurofune* (2021), caneta e lápis de cor s/papel de cenário, 98x138 cm. © Instagram de Ana Aragão.

¹⁰⁵ Ponto adaptado do artigo intitulado “Over the drawing: meta and self in Ana Aragão’s drawings”, apresentado pela autora da presente tese e publicado em *CONFIA 2021 – 9th International Conference on Illustration and Animation Proceedings*, organizada pelo IPCA, entre 28 e 29 de outubro de 2021. Disponível em https://confia.ipca.pt/files/confia_2021_proceedings.pdf

¹⁰⁶ Ver página de Facebook de Ana Aragão: <https://www.facebook.com/AAAnaAragao/videos/509171202974156>

respirar fragmentos da realidade –, e mergulha no seu meio de (auto)expressão. Apesar de não integrarem o miolo das obras, os seus textos são um complemento, propiciando a evocação de conceitos como metaficção e autorreflexividade, sustentados bastas vezes nas suas referências literárias, arquitetônicas, cinematográficas e plásticas, incorporando-as nas obras e em si. Alberto Manguel inicia o seu livro *Monstros Fabulosos. Drácula, Alice, Super-Homem e outros amigos literários* (2019) com o seguinte excerto de *Alice do Outro Lado do Espelho*, de Lewis Carroll:

- É uma menina! – respondeu Felge, todo entusiasmado, pondo-se em frente de Alice para a apresentar, e estendendo ambas as mãos para ela, numa atitude muito anglo-saxónica.
- Encontrámo-la hoje. É a sério e muito verídica.
- Sempre pensei que elas fossem monstros fabulosos! – exclamou o Unicórnio. – Está viva?
- Pode falar – disse Felge, solenemente.
- O Unicórnio olhou incrédulo para Alice, e pediu-lhe:
- Fala, menina.
- Alice não pôde evitar um sorriso, ao dizer:
- Sabes, eu também pensava que os Unicórnios eram monstros fabulosos! Nunca tinha visto um vivo!
- Bem, agora *já* nos vimos um ao outro – constatou o Unicórnio. – Se acreditares em mim, eu acredito em ti. De acordo? (p. 9, *italico original*)

A expressão “monstros fabulosos” poderia perfeitamente aplicar-se ao trabalho de Aragão, pelas suas (des)construções – muitas vezes megaestruturas [Fig. 315] – disformes e tortuosas, utópicas e simultaneamente distópicas, oníricas e poéticas [Fig. 316], contadoras loquazes de histórias visuais. Esta ideia só se concretiza na relação entre os seus desenhos e o público, o fruidor, dando, assim, máxima expressão significativa à última frase do Unicórnio de Carroll: “– Bem, agora *já* nos vimos um ao outro – constatou o

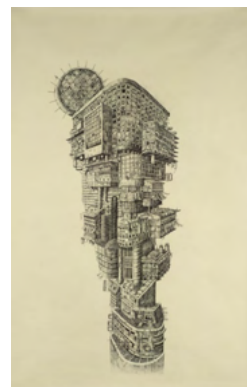


Fig. 315 – Ana Aragão, *Anti-icon (Unseen sun)* (2018), Bic s/papel, 160x100cm. © Ana Aragão.



Fig. 316 – Ana Aragão, *Nome duplicado* (2014). © Ana Aragão.

Unicórnio. – Se acreditares em mim, eu acredito em ti.” A entrada de Alberto Manguel e Lewis Carroll neste texto tem uma justificação inatacável. São dois autores estimados por Aragão. E frequentemente citados pela desenhadora, porque se sente perdida de amores pelo pensamento de Manguel e perdida por entre os labirintos pelos quais Carroll faz Alice mover-se em busca de respostas, muitas vezes inexistentes, a porquês. É uma das formas de caracterizar o seu trabalho e a abordagem da própria autora sobre a sua obra.

A análise que aqui se realiza tem como fonte principal algumas obras selecionadas de Aragão, com destaque para *Via Utopia* (2016), *Babel* (2019) e *Galeria Ideal* (2020), que não dispensam referências a outras nem dispensam as legendas escritas pela desenhadora na plataforma Instagram – que, em boa verdade, se assemelha a uma galeria. Aragão

partilha praticamente o mesmo conteúdo nas suas redes sociais digitais Facebook e Instagram. Elege-se esta última para o desenrolar do trabalho por permitir enviar fotografias para plataformas como o Facebook, Twitter, Tumblr, entre outras, sendo que “[t]his sharing behavior [of Instagram] does not have direct historical equivalent in media history as far as I can see” (Manovich, 2017, p. 17). A análise estética e iconográfica dos seus desenhos – repletos de metáfora, paródia, ironia, citações, homenagens, anagramas, intericonicidade, e hipo- e hiperimagens, metaficção, metaimagem, autorreferencialidade e autorreflexividade –, bem como das suas *legendas-textos*, revela o caso exemplar de uma *in-between*, que oscila entre a tradição das artes convencionais e a irreverente ilustração contemporânea.

a) Uma metodologia realista para um resultado ficcional

O resultado labiríntico, surrealista e palimpséstico das obras de Ana Aragão traduz um pensamento muito denso sobre a realidade enovelada nas teias da imaginação. Aragão manifesta uma forte dedicação à investigação e à hermenêutica do desenho, que está na base da sua ténue certeza de como se deverá autointitular: se ilustradora, se artista, se arquiteta (de papel), se desenhadora, se autora. Nesta incerta categorização reside um misto de assertividade, exclamação e interrogação, todas nas mesmas proporções. Na publicação de 11 de outubro de 2013, na sua página de Instagram, Aragão começa por comentar: “Friday night = investigating the metaphysics of the straight line.”

Não se identifica como arquiteta, apesar da sua formação académica ser nessa área, mas também não se sente confortável com os títulos de ilustradora ou artista. É no campo dos desenhadores, idealmente dos arquitetos de papel, que se revê. Diz ser uma questão que se coloca frequentemente, o que a deixa hesitante e oscilante na verbalização de um nome para a sua prática. Alguns antigos professores seus insistem que se está perante uma arquiteta, mesmo nesta sua forma singular de abordar a cidade e a arquitetura da cidade. Aragão nega-o: “Embora o arquiteto não seja apenas aquele que ergue uma casa, fundamentalmente o arquiteto é aquele que constrói espaço. Eu não construo espaço, embora imagine de algum modo construções arquitetónicas”, comenta em entrevista com a própria, realizada no dia 14 de outubro de 2021 (Anexo 4¹⁰⁷). A desenhadora confessou, no programa “Domínio Público”, da Antena 3, que sente viver “numa permanente crise de identidade porque, todas as vezes que vou a um sítio diferente, me defino de forma diferente”. Mais ainda: “Eu digo muitas vezes, em tom de brincadeira, que sou imaginadora. Aliás, eu digo que sou muitas coisas, uma delas é imaginadora. Além de

¹⁰⁷ A referência ao Anexo 4 reportar-se-á sempre, neste trabalho, à entrevista que Ana Aragão concedeu, no seu ateliê, presencialmente à autora da presente tese em 14 de outubro de 2021, a qual se encontra disponível em versão audiovisual na secção Anexos.

desenhadora, também imaginadora”, confessou na apresentação do número 4 da revista MA, em 09 de junho de 2021, afeta ao tema Imaginar. Afirma que a finalidade pode moldar a definição daquilo que faz, mas, para ser rigorosa consigo própria, apresenta-se como desenhadora:

É o que mais me define e é a definição mais lata. No fundo, o que eu faço todos os dias, idealmente, é desenhar. É pegar num papel, pegar numa caneta, e fazer desenhos. Ilustradora também me agrada por vezes e, pontualmente, é o que eu faço, mas nunca tenho a certeza, porque em ilustração há sempre uma certa relação com o texto, e nem sempre essa relação com o texto aparece no meu trabalho. Às vezes, os desenhos surgem apenas porque sim. Embora a ilustração não seja apenas isso, nalguns momentos também existe essa relação. Arquiteta de papel era, de facto, o que eu gostava mais que me chamassem e que, de algum modo, algum dia, se eu conseguisse ter um fecho para a minha investigação gráfica, seria ter na porta qualquer coisa como Arquiteta de Papel. (Anexo 4)

Aragão recorda a longa tradição do fenómeno de *paper architecture*, uma arquitetura que existe apenas no papel, e que considera ser “absolutamente fascinante”. A desenhadora nomeia, ocasionalmente, alguns “mestres”, como Giovanni Piranesi, Étienne-Louis Boullée ou Peter Cook e o Archigram Group, no decurso daquilo que considera ser a sua investigação gráfica, enquanto uma “aprendiza” constante. Classifica de “muito bonita essa ideia de imaginar cenários arquitetónicos, arquiteturas, possibilidades, utopias, distopias, tanto na cidade como na arquitetura, que, apesar de tudo, são coisas distintas” (Anexo 4). Justifica, também, a sua predileção por arquiteta de papel pela sua poeticidade e por considerar ser “mais consistente” com o trabalho que tem vindo a desenvolver nos últimos anos. No entanto, não cria bloqueios àquilo que poderá assumir enquanto criadora: “[...] também acho bonito deixar as possibilidades em aberto. Tudo o que seja gráfico interessa-me” (Anexo 4). O epíteto profissional com o qual não se consegue identificar é o de artista plástica, mas acha “imensa piada” que o digam, e não é problemático para a desenhadora que o façam.

Raramente sou plástica, eu sou gráfica, no limite sou gráfica; plástica sou pouco, porque normalmente não trabalho a plasticidade das coisas. É tudo quase como se fosse um desenho técnico, que por acaso é feito à mão, porque eu nem sequer sei utilizar as tecnologias. (Anexo 4)

Nas suas páginas de Instagram e de Facebook, Aragão publica imagens e fotografias de trabalhos completos e/ou de pormenores dos mesmos, intercalando os trabalhos em curso com outros perdidos no tempo das suas gavetas no ateliê. Contudo, mais do que divulgar e comercializar obras, Aragão tem desenvolvido uma ação paralela, mais sistemática a partir de 2018, nas redes sociais digitais: as legendas com títulos e informação técnica das obras dão lugar a reflexões introspectivas sobre a sua relação prática, teórica e pessoal com o desenho, e a sua perspetiva sobre temas e conceitos que a inquietam e desafiam. Aragão escreve na primeira pessoa, daí a importância de se transcrever algumas das suas longas legendas. Utiliza a linguagem verbal para se debruçar sobre a sua linguagem visual – do

desenho à cidade, da paisagem à infinitude. Um exemplo é a seguinte afirmação: “[...] [i]nfinite drawing for an infinite city landscape – neverending...” (Aragão, 22/02/2018, Instagram). Este é um acrescento significativo à composição das suas obras, que, *per se*, se apresentam muitas vezes como “a picture about a picture or a picture of a picture” (Nöth, 2007, p. 62), ou seja, *metapictures*, a que W.J.T. Mitchell já se referira em 1994, na sua obra *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*.

Os seus autores de referência têm presença assídua não só nos seus trabalhos como nas suas deambulações especulativas, numa tentativa de compreender a relação entre “the world of the fiction and the world *outside* the fiction” (Waugh, 2001, p. 3, *itálico original*).

No caso do desenho-instalação *Via Utopia* (2016), inspirado na gravura *Idea delle antiche Vie Appia e Ardeatina* (1756), de Giovanni Battista Piranesi, Aragão coloca ambas as imagens em paralelo [Fig. 317] e lança o desafio aos seus seguidores: “My Via Utopia – reminds you something?” (08/11/2016, Instagram). Está-se perante “a picture

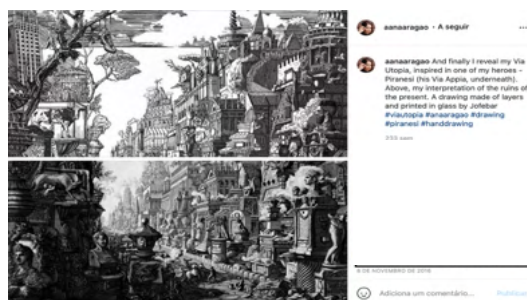


Fig. 317 – Em cima, *Via Utopia* (2016), de Ana Aragão; em baixo, *Via Appia* (1756), de Giovanni Piranesi. © Instagram de Ana Aragão.

‘quoting’ a famous painting in a new style”, uma *metapicture*, de acordo com Wilfried Nöth (2007, p. 63). Aragão interpela frequentemente os seus seguidores com questões, sobretudo de forma retórica – talvez de forma imaginariamente materializada –, pois é a si própria que se questiona, num diálogo simulado. Por vezes, recebe *feedback* nos comentários, mesmo que não respondendo diretamente às suas indagações. O óbvio não cabe nos pormenores dos seus desenhos, tal como os seus pensamentos se adivinham semelhantes às suas cidades: verdadeiros rizomas. É esta a sua paisagem ficcional e é esta a sua paisagem mental/conceptual.

De uma forma mais pragmática, escrever sobre o seu próprio trabalho oferece-lhe também a possibilidade de “sistematizar ideias ou referências de coisas de que me lembro na altura e que não tenho, enfim, outra forma de registar” (Anexo 4), servindo-lhe de registo e de auxílio mnemónico para recordar quando algo foi feito ou aconteceu, não num sentido diarístico, mas de assentamento e organização temporal dos acontecimentos. Além disso, é um contrapeso relativamente ao seu trabalho solitário, permitindo-lhe estabelecer uma ponte com o exterior. Mais, Aragão entende o seguinte: “[...] os olhos dos outros ajudam-me a ver coisas que eu não tinha visto e, por isso, é importante mostrar os trabalhos” (Anexo 4). É o distanciamento que o olhar dos outros tem sobre os seus trabalhos que mais a cativa. Os comentários, as leituras e as interpretações de outros, e inclusivamente a interação com esses interlocutores virtuais – e/ou mais tarde presenciais

–, permitem descortinar outros aspectos nas obras, algo novo, que a desenhadora não havia equacionado, podendo fazer-lhe sentido e operar eventuais alterações.

Neste contexto profissional, surgem, certas vezes, relações mais próximas, por afinidade, com outros artistas, pessoas que desenvolvem um trabalho semelhante ou que tenham pontos ou interesses em comum, levando à troca de ideias. E percebe-se um apaziguamento em relação a esta segunda parte: Aragão considera que mostrar faz sentido porque também faz parte da sua profissão: “[...] embora seja a parte que mais me custa. E no Instagram e no Facebook, é uma forma muito protegida, claro, de me preparar, por exemplo, para a parte da exposição, uma espécie de preparação mais controlada” (Anexo 4). Confirma também que alguns comentários – feitos, por exemplo, por pessoas que recebe pontualmente no ateliê – sobre algum trabalho que esteja em execução ou terminado a influenciam. Comentários, muitas vezes, dos mais simples possível, como encontrar parentesco entre trabalhos e, assim, ajudá-la a desbloquear determinada coisa, a abrir uma “porta mental”, como refere, levá-la a considerar que determinado trabalho se inserirá melhor em determinada coleção do que noutra. “Acontece-me frequentemente mostrar, estar a ir por um caminho, e alguém... basta uma palavra, um tom, ou lançar uma ideia, e de repente aquilo torna-se outra coisa”, ganha outro sentido, revela Aragão (Anexo 4). Embora diga manter a sua inflexibilidade relativamente a aspectos definidos por si e determinantes, mostra-se permeável e recetiva às várias opiniões.

Entre a preparação de vários trabalhos, no seu ateliê, para serem exibidos, publicados



Fig. 318 – Ana Aragão, *Azulado*, coleção *Monsters, Hrönir and Almost Blue / Imaginary Beings* (2017). © Ana Albuquerque.

ou vendidos, e o desvelar de fases do processo da sua execução, saem títulos como *Monsters, hörnir, and Almost Blue* (2017) [Fig. 318], coleção realizada a esferográfica *Bic* e aguarela sobre papel, e revelam-se *spoilers* sobre os seus *Imaginary Beings*, que classifica de ilustrações (Aragão, 26-27/11/2017, Instagram). Observa-se Aragão a fazer retoques em alguns trabalhos dispostos no chão e a organizá-los, com materiais simples como aguarelas, pincéis, lápis e canetas sempre à mão para traduzir pensamentos complexos [Fig. 319]. Nesta



Fig. 319 – Ana Aragão, coleção *Hörnir*. © Diana Nobre.

rotina, a cidade, a paisagem, o mapa, o tempo, a memória, o mental, o emocional e o improvável são conceitos-chave para Aragão. Estes são sujeitos ao possível e ao impossível naquilo que diz ser a sua ideia de “cidade infinita” – um dos tópicos capitais do seu trabalho.

Sobre a exposição *Vertical Reclamation of Individual Spaces* (2018), que esteve patente em Macau e no Porto, por exemplo, Aragão diz tratar-se de uma “[n]ew scale, new

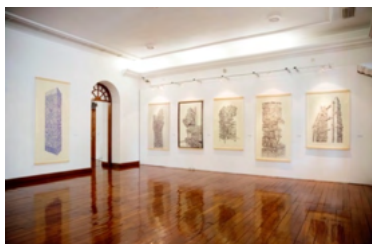


Fig. 320 – Ana Aragão, exposição *Vertical Reclamation of Individual Spaces* em Macau (2018). © Rui Manuel Vieira.

instruments (bic), but mostly a new process and approach”, constatando “[h]ow bic changed my life” (07/06/2018, Instagram) [Fig. 320]. Aragão materializa a predileção pela caneta como seu principal instrumento de trabalho dando-lhe protagonismo não só nas fotografias que publica nas suas redes, mas também num desenho em que representa uma arma que dispara precisamente uma caneta *Bic*,

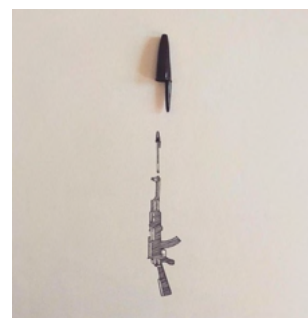


Fig. 321 – Desenho de Ana Aragão. © Instagram de Ana Aragão.

prossequindo para, além de uma *mise-en-scène*, uma parcial *mise-en-abîme*, ao juntar-lhe uma tampa de caneta real numa fotografia (Aragão, 11/06/2019, Instagram) [Fig. 321]. Aragão nunca tinha trabalhado com a caneta *Bic* até, por mero acaso, ter esboçado um desenho com a referida caneta, e aperceber-se de que a combinação entre o papel de cenário e a *Bic* era “ideal”, inaugurando todo um ciclo com o referido material. A

desenhadora não se serve apenas da *Bic*, utiliza também outras canetas, também não utiliza sempre o mesmo tipo de papel, e revela que se há coisas que a caracterizam são a sua “dificuldade em repetir fórmulas” e o “gosto” e “necessidade” em experimentar e explorar materiais e técnicas diferentes (Anexo 4). A *Bic* teve em si um efeito surpreendente e eficaz na resolução dos desenhos grandes:

Eu comecei o desenho com outra caneta. E eu sou muito picuinhas com o início dos desenhos. Se a caneta não está certa ou se o papel não está certo, um dos dois, [ruído de negação], muda! Às vezes, tenho a sorte de ainda conseguir mudar dentro do próprio desenho; outras vezes, tenho de recomeçar. Neste caso, consegui mudar dentro do próprio desenho. Muito provavelmente tinha uma *Bic* ao lado, mas eu não tinha ideia nenhuma, e aquilo surgiu espontaneamente, eu não me recordei desse momento. Sei que fiz um bocadinho do desenho e disse “ok, isto faz sentido, gosto disto, gosto desta espécie de desgaste, desta não definição, gosto deste acinzentado, gosto deste amarelado do papel, gosto desta conjugação”. E depois não consegui mais largar a *Bic*. (Anexo 4)

Outro aspecto a realçar é o facto de fazer acompanhar as suas reflexões com citações de leituras livres, as quais, confessa, a estimulam no seu processo criativo. Caso não lhe deem respostas, impelem-na a procurá-las por meio do desenho. Por exemplo: “Does the map really precede the territory? ‘It is the real, not the map, whose vestiges subsist here and there, in the deserts which are no longer those of the Empire but our own: the desert of the real itself’”, citando Jean Baudrillard (Aragão, 12/06/2018, Instagram). É igualmente frequente encontrar trechos de poemas de Walt Whitman, Clarice Lispector, Pedro Mexia

e Herberto Helder; de letras de músicas de David Bowie e Tom Waits; e ainda de prosas de Umberto Eco, José Saramago, Peter Cook e Afonso Cruz, entre outros.

“Às vezes, há frases ou palavras ou títulos: ‘se numa noite de inverno um viajante’ ou ‘ninguém o viu desembarcar na unânime noite’, acho que é a primeira frase de um texto de Borges sobre as ruínas...” (Anexo 4) que rebatem o facto de se considerar uma esquecida nata. Diz haver frases que não a abandonam, como é o caso das dos livros de Jorge Luis Borges, nomeadamente o livro *Ficções*, ou da poesia de Pedro Mexia, lembrando-se frequentemente do verso “amo o teu atendedor de chamadas”. Frases que saem do arquivo e tocam *em loop* na mente e a desenhadora fica a remoê-las, e com isso surgem-lhe ideias em catadupa, surgem-lhe imagens por meio de frases simples. Diz Aragão que é um processo que a ajuda a concentrar-se, sobretudo quando os trabalhos são demorados e exigentes fisicamente, permanecendo no mesmo sítio longas horas.

Já a presença de livros durante o processo de execução das obras serve-lhe de



Fig. 322 – Ana Aragão a desenhar sobre a sua obra *Babel* (2019). © Cláudia Rocha.

inspiração e de auxílio físico. São instrumentos de exercício rememorativo e de pressão física literal sobre os desenhos de grandes dimensões, a fim de os manter estáveis [Fig. 322] – e que as fotografias, subtil ou *descaradamente*, registam várias vezes

lado a lado com excertos como o seguinte: “Só vemos aquilo para que olhamos. Olhar é um acto de escolha”, em *Modos de Ver*, de John Berger, ao que Aragão acrescenta: “Desenhar como modo de ver” (30/05/2019, Instagram). Ou máximas como a de Eduardo Galeano: “Um olho no microscópio e outro no telescópio’ [...]” (15/08/2019, Instagram), na sua senda de tentar resolver o irresolúvel, olhando sob diferentes pontos de vista.

Em entrevista no dia 06 de abril de 2022, via Zoom, a desenhadora diz hoje estar “muito distante daquele momento em que olhava” (Anexo 3¹⁰⁸). Até um determinado período da sua formação académica, aquilo que desenhava associava-se ao que via de forma direta, o dito desenho à vista. Mas essa mecânica foi destreinada para dar lugar a outra: “Treinei-me, se quisermos, a desenhar ‘mal’.” Para o explicar melhor recorre à expressão que a sua avó costumava utilizar: “Eu não estou a descansar, estou a olhar para dentro.” Encontra, muitas vezes, nesta expressão aquilo que é o seu processo de trabalho: além da influência das paisagens externas, confessa que, frequentemente, aquilo que realmente está a fazer é a “olhar para dentro, é algo muito interno. Estou a olhar, sim, mas é um olhar para dentro. É como se estivesse a refletir”. De uma forma aproximada e

¹⁰⁸ A referência ao Anexo 3 reportar-se-á sempre, neste trabalho, à entrevista que Ana Aragão concedeu, via Zoom, à autora da presente tese em 06 de abril de 2022, cuja transcrição se encontra disponível na secção Anexos.

meramente exemplificativa, diz que a sua visão rondará os 30 por cento, enquanto 70 por cento do seu pensamento está disperso entre projetos, ideias, desenhos ou sentimentos. Portanto, “30 por cento de visão e 70 por cento de imaginação” (Anexo 3), sumaria, ao experimentar pela primeira vez quantificar esse seu modo de ver.

Parte da sua *visão imaginária* encontra-se também na importância da mão e da sua grafia. Por exemplo, o trabalho *Neue Täuschungs Galerie der Reich der Tiere* (2019), inspirado na obra *Das Reich der Tiere* (1728), de Johann Melchior Roos, suscita em Aragão a seguinte passagem do *Manual de Pintura e Caligrafia*, de José Saramago:

[...] e estas folhas de papel que são outra tentativa, para que vou de mãos nuas, sem tintas nem pincéis, apenas com esta caligrafia, este fio negro que se enrola e desenrola, que se detém em pontos, vírgulas, que respira dentro de pequenas clareiras brancas e logo avança sinuosa, como se percorresse o labirinto de Creta [...]. (10/03/2019, Instagram)

Da “geografia invisível das ideias no espaço” proporcionada pelos livros, segundo Aragão (28/10/2019, Instagram), passa-se à constância da evocação do território e do mapa, sobretudo do conceito de mapa mental (conceptual/racional), tal como à sobreposição simultânea de camadas de diferentes tempos (o velho e o novo; o antigo, o recente e o futurista; o passado, o presente e o futuro), de múltiplas referências e de várias narrativas. A sua essência enigmática e surpreendente, declarando-se envolvida num “finding Wally style” em “cartografias subjetivas”, e o interesse expresso de “hiding meaning in this mix of reality and fiction” (Aragão, 13/06/2018, Instagram) contribuem para a dicotomia realidade-ficção na visão utópica-e-distópica de Aragão. A abordagem à metaficção, por Patricia Waugh (2001), contribui para, em certa medida, caracterizar essa visão, uma vez que os desenhos ficcionais de Aragão (inclua-se sempre a ilustração), à semelhança da escrita, destacam, “self-consciously and systematically”, “its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality” (p. 2). Aragão desenvolve “a critique of [her] own methods of construction” da narrativa visual, mas também “explore[s] the possible fictionality of the world outside” (Waugh, 2001, p. 2) do desenho.

A metáfora visual, a(s) ruína(s), o futuro, o improvável, o esquisito, o disforme, o enigmático, o mito, a cidade, o corpo, o desenho, a ironia, a realidade e a representação imaginária são comuns na composição visual dos seus trabalhos, mas também nos paratextos. *Eugénio dos Santos não faria melhor, As Torres de Belém, Souvenirs de Lisboa, Centro Cultural da Babilónia, Baile de Máscaras no CCB, CCB*



Fig. 323 – Ana Aragão, ilustrações para o livro comemorativo dos 25 anos do Centro Cultural de Belém (2017). © Ana Albuquerque.

“okupado” e *A vingança do Tejo*, que dão título às sete ilustrações desenhadas a caneta sobre papel (2017) para o livro comemorativo dos 25 anos do Centro Cultural de Belém (CCB) [Fig. 323], coordenado pelo arquiteto Nuno Grande, são alguns desses exemplos paratextuais. As legendas ou títulos improvisados como *An Ode to Quirkiness*, *In Praise of Idiosynkrasía*, *Why I don’t do real architecture I*, *Why I don’t do real architecture II*,



Fig. 324 – Ana Aragão, *The Delirious Story of The Capsule Tower* (2020), caneta Bic e grafite s/papel de cenário. © Instagram de Ana Aragão.

I’m feeling divided..., ou *To build a home*, de desenhos e pinturas da coleção “Construções/Hrönir” (Macau, 2017), constituem mais uma amostra do inusitado que a sua criatividade pode oferecer. Não são aleatórios e muito menos literais; dialogam com o desenho, ilustram-no até. Por exemplo, *Espaços em volta*, que dá título a uma instalação exposta no Hospital Maria Pia, um trabalho mais espacial criado em parceria com a arquiteta Mariana Sendas, joga com o título do livro de Herberto Helder, *Os Passos em Volta*; o título de um outro, *The Delirious Story of The Capsule Tower* [Fig. 324], foi inspirado em *Delirious New York*, de Rem Koolhaas; ou *Não viemos aqui para ser felizes* [Fig. 325] foi apropriado do título homónimo de um poema de Gastão Cruz,

do seu livro *Óxido*. Os títulos são atribuídos posteriormente e derivam com frequência do campo literário.

De notar ainda outras peculiaridades: Aragão publicou alguns vídeos a desenhar e/ou a interagir com os seus trabalhos, e os *hashtags* que acrescenta nas suas publicações são fornecedores de informação e pistas sobre os trabalhos, ajudando a esclarecer como as características enumeradas no início do parágrafo anterior são materializadas.

Após a análise dos *hashtags* das suas 312 publicações no Instagram até ao dia 20 de julho de 2021, conclui-se que predominam, nos três primeiros lugares, #drawing (76 vezes) em conjunto com #desenho (17 vezes), o seu nome #anaaragao (91 vezes), e #illustration (40 vezes) em conjunto com #ilustração (4 vezes). Depois, #handdrawing (21), #architecturaldrawing (20), #bicdrawing (20), #babel (18); #smlx (16), #bic (16) e #lisboa (16) em *ex aequo*; #imaginaryarchitecture (14) e #babeltower (14) em *ex aequo*; e #pilotdrawing (13), nos restantes lugares de uma lista dos dez mais frequentes. Isto reflete a importante presença quer do desenho quer da ilustração na identidade daquilo que a criadora produz, embora o primeiro se destaque relativamente ao segundo, indo ao encontro de como Aragão se sente profissional e artisticamente.



Fig. 325 – Ana Aragão, *Não viemos aqui para ser felizes* (2019). © Instagram de Ana Aragão.

Aragão assume-se uma arquiteta de papel, perfil que realça aquilo que mais gosta de fazer – desenhar – e a que pretende dar mais destaque – o desenho. É uma construtora de cidades, estruturas e projetos sempre hipotéticos, visionários e idealistas, mas que não avançam daí; são irrealistas, impraticáveis, fantásticos, fantasiosos, utópicos; e, por fim, impossíveis. Poder-se-á, em última análise, dizer que lhe agrada desenhar o impossível. É possível que a desenhadora pertença à linhagem de arquitetos de papel como os ingleses David Green, Dennis Crompton, Michael Webb, Peter Cook, Ron Herron e Warren Chalk, fundadores do grupo Archigram. Estes pretendiam valorizar uma arquitetura ilustrada por meio de uma revista com o mesmo nome, em prol de uma neofuturista Walking City.

Na revista *Blue Wings*, o jornalista João Canto (2019) diz o seguinte: “A self-professed ‘outsider’, Ana Aragón does not see herself as purely an artist or architect” (p. 24). À semelhança de outros criadores, como a espanhola Paula Bonet, que não se define como artista, pintora ou ilustradora, mas como autora, também Aragón não se define como artista, mas como autora, “assuming that the author is the one that engenders the problems that he wants/needs to solve” (14/09/2019, Instagram), e cria as suas “*anagrafias*” entalando a arquitetura entre o desenho e a ilustração, e intitulado-se igualmente de desenhadora (Neto, 2019, s.p.). Esta problemática identitária tem colhido debate e reflexão no campo da ilustração, por exemplo, por parte de vários académicos como Franziska Walther (2019), David Blaiklock (2019) e nas propostas conceptuais de *authorstrator* e polímata de Alan Male (2019a, 2019b).

Num primeiro contacto com o termo *anagrafia*, o impulso é associá-lo à ideia os *desenhos de Ana*, como se se tratasse de uma forma de escrever, mas desenhando, ou seja, a sua caligrafia visual, a sua identidade criativa. Contudo, em entrevista com Aragón em outubro de 2021, a desenhadora explicou que o verdadeiro sentido está no prefixo *ana-*, pretendendo referir-se, sim, à ideia de negação, de inversão de qualquer coisa. E explica:

Utilizei *ana-* relacionando sobretudo com a ideia de inversão. Que não está na direção correta, convencional ou diacrónica. E interessou-me essa ideia porque, do ponto de vista gráfico, é muitas vezes isso que eu faço, não é? Até podem ser as mesmas coisas, mas numa ordem diferente [anagramas]. A ideia de grafia, com certeza, porque é o desenho, e é qualquer coisa de gráfico, mas o *ana-* aqui é fundamental. Claro que depois faz a brincadeira com o meu nome. (Anexo 4)

Em resposta à questão sobre se *anagrafia* define inteiramente todo o seu trabalho, anui que poderá acontecer, se entendida numa perspetiva de categoria genérica, na medida em que, em última instância, é algo que faz com a mão, é a sua grafia, é sempre da autoria da Ana, acompanhando a brincadeira da coincidência homónima do prefixo com o seu nome. Todavia, reforça o quão fundamental é a ideia de inversão, com o intento de subversão da ordem natural das coisas. Por outro lado, o escritor Valter Hugo Mãe contribui com algo mais para a discussão da terminologia *anagrafia*, alargando a sua

dimensão significativa, ao classificar os desenhos de Aragão como caligráficos [Fig. 326], o



Fig. 326 – Ana Aragão, ilustração realizada, mas não incluída, para o livro *Contos de Cães e Maus Lobos*, de Valter Hugo Mãe (2015). © Instagram de Ana Aragão.

que a fez questionar-se sobre que “livro contínuo” escreve, no caso desenha, com que finalidade e qual o seu destinatário: “[...] mas os meus olhos mais gastos e as mãos mais quebradas esclarecem-me que não voltei ao mesmo sítio, apenas apanho a mesma linha que deixei em suspenso no último desenho. Os temas repetem-se porque são pretextos, o movimento não” (Aragão, 14/02/2020, Instagram). É o ato da repetição que diz estar em causa, como se desenhasse sempre o mesmo, no sentido em que repete as suas típicas inclinações, distorções, os traços que diz não serem soltos, ou tão espontâneos e rápidos

como desejaria. Descreve os seus gestos, os seus traços como mais controlados, e por isso repetidos: “Em quase todos [os desenhos], claro que há exceções, mas normalmente a linha sabe onde começa e sabe onde acaba” (Anexo 4). E, para isso, há um ritual que a desenhadora diz ter de ser praticado:

Para que uma linha apareça na tela, há um pincel que vai mergulhando periodicamente na água e na tinta, há uma mão em tensão que o segura, há um corpo (mal) posicionado no espaço, há um espaço, possivelmente um quarto, sala, atelier, há um edifício, e há a rua, depois a cidade, enfim o mundo, vastidão inimaginável. Assegura-me essa gradação a insignificância dos meus gestos carregados de significados que prometo disfarçar o melhor possível, até ao fim. (14/02/2020, Instagram, parênteses curvos originais)

O seu processo criativo divide-se entre o estirador, um dos seus locais privilegiados de trabalho, e última e frequentemente o chão, que se tornou uma mais-valia quanto ao tamanho e escala de determinados desenhos. Já aconteceu ter iniciado trabalhos na parede e, depois, ter de passar para o chão: “[...] é um trabalho físico, o do chão. É um local onde eu me entendo bem, porque no chão eu consigo utilizar livros ao lado dos desenhos, consigo levantar-me e olhar com uma perspetiva desde cima, portanto, com alguma distância”, conta (Augusto, 2020, Antena 3). Sente também que o seu trabalho sorve muito de si, dividindo-a entre a paixão pelo que faz e o conflito em que o faz. Concretizando, nas palavras de Aragão (2020) em entrevista à Antena 3:

É qualquer coisa como uma luta. Eu estou perante o desenho, e ele é o meu maior desafio naquele momento. Há uma relação do meu corpo com aquele objeto que estou a criar. É sempre duro, é sempre custoso, é sempre uma luta. Eu desisto quase segundo sim, segundo não, e por isso é que continuo. Desisto tantas vezes, por isso é que continuo.

As longas horas debruçada sobre o trabalho, o assédio da desistência, o facto de parecer que nada se avançou depois de tantas horas e a consequente frustração colocam-na num limbo entre a continuação e a desistência.

Qualquer desenho que eu faça, pelo facto de demorar muito tempo sobre ele, ele acaba por ser passado. Passados três, quatro, cinco dias, um mês ou dois meses, ele já é o meu passado, portanto eu já consigo ver, detetar imensos erros, imensas falhas, e por isso mesmo apetece sempre começar algo de novo, que esteja mais atualizado. (Aragão in Augusto, 2020, Antena 3)

“Há sempre efetivamente essa desatualização do trabalho” e o confronto, em determinados momentos, com a sensação, a vontade ou a dúvida de que talvez devesse fazer alguma alteração, reforça Aragão (Anexo 4), sobretudo quando se trata de trabalhos muito longos. O que a motiva é não ter resolvido o desenho na sua cabeça e não saber como ele terminará, e compara o seu processo com o comportamento daqueles que leem um livro vorazmente para descobrir o seu final ou a descoberta que se faz após uma longa viagem. Durante esse processo, já se deu uma acumulação de vários passados, que seguiram sempre uma expectativa (um futuro), mas que termina no presente, com o resultado, num jogo de tempos ou de quase inversão temporal.

Portanto, frustração, resiliência e superação em prosseguir o trabalho “que eu sei que já não está atualizado e terminar na mesma”, afirma Aragão, são a sua disciplina diária. “[...] [E]u engano-me muito. O meu trabalho tem muitas semanas, muitos meses, muitas horas de enganos, de erros, de desvios, de caminhos errados. [...] Preciso de muito tempo para errar e para tentar caminhos errados”, confessa Aragão (Augusto, 2020, Antena 3), acrescentando que este processo colide com a sua propensão natural para ser racional e para o seu impulso de procurar a organização do seu mundo. A “necessidade, enfim, esta inevitabilidade da falha vai um bocadinho contra o meu modo de ser, portanto, tento lidar com a frustração da melhor forma, mas sinto-me frustrada diariamente”, conclui. A desenhadora define ainda o seu trabalho, na mesma entrevista à Antena 3, como “um conjunto de erros associados que eventualmente podem transmitir uma sensação de harmonia”. Mas assegura que “a única coisa que eu faço no trabalho é falhar, ou seja, eu falho, o meu trabalho é falhar e, depois, é corrigir os erros, os erros enfim... as falhas, o que existe” (Anexo 4). Perante a ideia do ideal, “[n]ada do que existe é perfeito; no limite, numa folha, não existe uma linha reta. Qualquer linha pretensamente reta é uma linha reta falhada” e aquilo que diz fazer é disfarçar essas falhas (Anexo 4).

Aragão revela que a sua mente está em constante ebulição de ideias; por esse motivo, criar hipertextos (ou *hiperimagens*) nunca foi um problema para si no que diz respeito à esfera do original e do autêntico. Nunca sentiu que a originalidade do seu trabalho estivesse de alguma forma comprometida. Nunca teve défice de ideias; pelo contrário, considera sentir-se sob um estado ininterrupto de “demasiadas ideias”, muitas das quais se desenvolvem precisamente a partir do erro e da falha. Trabalhar a partir de imagens (projetos arquitetónicos, desenhos, pinturas e ilustrações, por exemplo) preexistentes diz ter surgido de forma natural porque, de facto, aquela imagem a marcou por alguma razão

e decidiu trabalhar sobre ela, investigá-la, conhecê-la, refletir sobre ela, apropriar-se dela e transformá-la graficamente. Há um extenso portefólio de trabalhos – quantitativamente superior ao que normalmente expõe quer em redes sociais digitais, uma vez que nas plataformas privilegia os projetos, quer em exposições – que são muito seus, no sentido em que a sua origem está inteiramente nela. Ainda assim, sente que as imagens de que se apropria e que recontextualiza se tornam suas posteriormente. Afirmar tratar-se de uma forma de conhecer outros trabalhos, inclusivamente noutras áreas, “de eu trazer até mim algumas imagens que, de facto, são mesmo muito importantes para mim”, confirma Aragão (Anexo 3).

[O] maior número de trabalhos sai mesmo de mim, são as casas esquisitas ou as formas esquisitas, o que acaba por, de alguma forma, balançar. Se eu fizesse efetivamente só *covers* ou hipertextos, se calhar, aí sim, isso poderia querer dizer que haveria um certo problema de composição ou de incapacidade, mas isso é uma espécie de complemento. É aquele momento em que, de vez em quando, eu digo: “Não, agora quero explorar esta imagem, porque isto interessa-me mesmo muito, muito, muito.” É só mesmo esse momento, porque, noutro sentido, não me faltam todas as outras composições que fiz e que não vieram de lado algum. (Anexo 3)

5.3.2. As exposições *Future Frames*¹⁰⁹, *S.M.L.LX* e *Galeria X* no vórtice da metaficção e da metaimagem¹¹⁰

A *Babel* (2019) de Aragão, desenhada a caneta *Bic* sobre papel de cenário, de 200 x 150 cm, peça central da exposição *S.M.L.LX* (2019), traz consigo uma revelação: “Depois do realismo mágico, proponho o realismo trágico” (Aragão, 28/06/2019, Instagram), podendo observar-se precisamente a expressão “realismo trágico” inscrita numa das torres. Esta obra é objeto de expiação e expurgação social, uma visão mais pessimista e trágica da vida e do mundo e, simultaneamente, uma inquietação pessoal. Leia-se o seu desabafo assim que a dá por finalizada:

Muito emocionante o momento em que acabo uma das obras que mais luta me deu até hoje. Demorou tantos meses e tantas horas e exigiu tanta persistência que, por várias vezes, achei que não ia ser capaz de terminar. A Torre de Babel é uma das grandes imagens da cidade e do mundo e, por isso, uma espécie de obsessão que tenho vindo a visitar ao longo destes anos. Esta última versão, sem dúvida a mais importante, propõe um mundo mais escuro e saturado, de halo aparentemente fantástico e claramente distópico. Eu, que costumo situar a minha obra no mundo da ficção, admito que esta obra se tenha aproximado mais da realidade, por motivos insondáveis. Descobri aqui o que chamo de

¹⁰⁹ Ponto adaptado do artigo intitulado “Via Utopia and Intertextuality: Proposal of an Analysis in Three Tenses of the Future by Ana Aragão”, apresentado pela autora da presente tese, com coautoria do Prof. Doutor Luís Nogueira, e publicado em *CONFIA 2018 – 6th International Conference on Illustration & Animation Proceedings*. Disponível em https://confia.ipca.pt/files/confia_2018_proceedings.pdf

¹¹⁰ Ponto adaptado do artigo intitulado “Over the drawing: meta and self in Ana Aragão’s drawings”, apresentado pela autora da presente tese e publicado em *CONFIA 2021 – 9th International Conference on Illustration & Animation Proceedings*. Disponível em https://confia.ipca.pt/files/confia_2021_proceedings.pdf

realismo trágico, passado o tempo em que o realismo podia ser mágico. (14/07/2019, Instagram)

Não é apenas o estilo grotesco e o medievalismo temático de Pieter Bruegel, o *Velho*, e o seu préstimo como camada base de inspiração – diz-se que Bruegel vira no Coliseu de Roma o modelo para a gestação das suas torres de Babel –, o imaginário naturalista de Hayao Miyazaki *versus* tecnologia, o onírico de Piranesi e a aura da ruína, a genialidade de Saul Steinberg, mas também a obra do Nobel português José Saramago – d’ *A Jangada de Pedra* (1986) a *Todos os Nomes* (1997), passando pela *História do Cerco de Lisboa* (1989) –, que a inspiram no seu processo de criação de camadas intertextuais em diversas ocasiões. Aragão destaca o contributo deste último livro para algumas das criações em *S.M.L.LX*. Entre as suas fotografias *instagramáticas*, encontra-se a de uma página onde se pode ler: “... tudo quanto não for vida, é literatura ... quem não pode escrever pinta, ou desenha, é o que fazem as crianças, ...antes de o ser já o era” (Saramago *apud* Aragão, 23/07/2019, Instagram). Além das inspirações mais óbvias, outras habitam já o ponto de partida para qualquer um dos seus trabalhos:

Listening to Madelon Vriesendorp last Saturday made me revisit some amazing drawings of the master Saul Steinberg. The one I show here is still sharply pertinent, presenting a view of the world as seen by New Yorkers. Madelon replied to Le Corbusier’s statement about his preference for drawing over talking – as it left less room for lies –, with right amount of irony and intelligence: “– but then again, truth is highly overrated...” Drawing can lie – drawing lies –, as well as language. For the sake of fiction, let’s keep it this way. (Aragão, 2019/07/24, Instagram, aspas originais)

Pode concluir-se que a arte de Aragão é arte a falar sobre arte (Lipman & Marshall,



Fig. 327 – Ana Aragão, *Via Utopia* (2016) © Instagram de Ana Aragão.

1978). Por exemplo, quer *Via Utopia* (2016) [Fig. 327], da exposição *Future Frames* (2016), quer *Babel* (2019) [Fig. 328], da exposição *S.M.L.LX* (2019), e ainda *Galeria Ideal* (2020) [Fig. 329], da exposição *Galeria X* (2020), são desenhos que partiram de imagens preexistentes. É, por isso, possível estabelecer semelhanças gerais que permitem reconhecer as suas

hipoimagens. Aragão afirma que, por vezes, se ergue a sua “veia de usurpadora”, dito “entre aspas naturalmente, com o maior respeito e como uma espécie de homenagem” perante composições que considera serem “perfeitas” e “insuperáveis”, e por isso inspira-se em determinadas composições, sobre as quais “o que eu faço, de modo humilde, é um exercício sobre essa mesma composição, mudando o conteúdo”

(Anexo 4), trazendo a obra para a contemporaneidade. Vendo-se na situação de quem faz

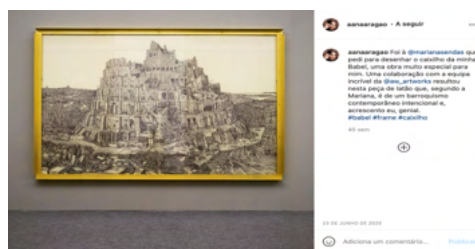


Fig. 328 – Ana Aragão, *Babel* (2019). © Pedro Sadio.

uma *cover* de uma música original, em que, no seu entender e neste caso, o original é sempre melhor. Aragão remata com o seguinte: “É também a minha homenagem. É uma homenagem, é uma forma de dizer ‘estes são os mestres’, e eu aprendi com eles, aprendi olhando-os” (Anexo 4). Aproxima-se, assim, nesta perspetiva, talvez mais da terceira proposta de W.J.T. Mitchell para definir uma metaimagem: “[...] the picture that is framed, not inside another picture, but within a discourse that reflects on it as an exemplar of ‘picturality’ as such” (Grønstad & Vågnes, 2006, s.p.).

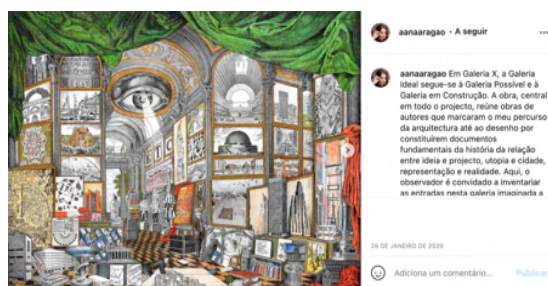


Fig. 329 – Ana Aragão, *Galeria Ideal* (2020). © Instagram de Ana Aragão.

Aragão admite que desenhar no chão se tornou “desconfortavelmente viciante”, deitando-se sobre os desenhos, e nota o seguinte: “[...] deitar uma torre vertical é uma espécie de rebatimento do mundo. É propor a possibilidade de uma torre horizontal, o que não está longe do que vejo na Babel” (30/07/2019, Instagram). A *Babel*,

de Aragão, não é apenas um gigante desenho que lhe levou largos meses a desenhar – “I did it for no apparent reason (no commission, no specific project), apart of the desire of overcoming myself and testing my resilience” (Aragão, 08/09/2019, Instagram) –, é também um gigante desenho com cerca de 700 cm [Fig. 330] numa parede no Panorâmico de Monsanto, em Lisboa, no âmbito do Festival Iminente – um certame anual de música, cultura e artes urbanas, organizado e com curadoria das exposições pelo artista de arte urbana Vhils. Foi o primeiro mural de Aragão (2019) e, atualmente, já não se encontra lá; desconhece-se se deteriorado pelas condições atmosféricas ou se removido por alguém. Aragão confessa que esta ideia de efemeridade lhe agrada e que gostaria que acontecesse mais vezes. Também tem interesse em produzir obras que sejam uma experiência do momento, em explorar o desgaste e em refletir sobre essa condição transitória do objeto, que o mural *Babel* lhe deu a oportunidade de vivenciar. Para abordar a ideia de identidade lançada por Vhils, a própria identidade da cidade e a possibilidade ou impossibilidade da construção da cidade enquanto densidade, Aragão aceitou o convite escolhendo uma



Fig. 330 – Ana Aragão, mural *Babel* no âmbito do Festival Iminente (2019). © Francisco Portal | Instagram de Ana Aragão.

Babel Revisited to answer the theme briefing: how can we talk about identity today? Let’s go back to the first attempt to create a global identity through a single city in the shape of a tower to reach the sky. The impossibility of one identity corresponds to the failure of the Babel. “Come, let us go down and confuse their language so they will not understand each other.” In the biblical narrative this was God talking; in the present days, who could be

saying the same, for its own benefit? (Consider it rethorical). (Aragão, 22/09/2019, Instagram, aspas e parênteses curvos originais)

O desassossego de Aragón com o tempo – dividido entre a acumulação de passado, a estagnação do presente e a incógnita do futuro – manifestara-se portentosamente na exposição *Future Frames*. “Chegar por fim ao tempo do sem tempo e de todo o espaço que não deixa qualquer vastidão por descobrir...” – era assim que iniciava um dos textos (cedidos por Ana Aragón), da autoria de Mário de Carvalho, que a desenhadora ilustrou e transformou numa obra em vidro, em resposta à pergunta: “– Estás no futuro; abre a janela. O que vês?”. Deste escritor português, Aragón recebe a proposta de “um lugar derradeiro, sem coordenadas, sem corpos ou palavras. Acaba assim: ‘A própria questão do sentido deixou de fazer sentido. Começar de novo?’”. A sua questão não é apenas um trampolim para um projeto, mas também a expressão de um conflito dentro de si na procura de soluções para a resolução dos desenhos e para a sua compreensão do mundo. Esta é uma preocupação que transposta constantemente para o seu trabalho: “No limite, talvez não precise de resolver o que preciso de ver resolvido. Talvez o sentido seja não haver sentido. Talvez assim consiga encontrar, no fim da vastidão, a desnecessária solução”, parece assumi-lo com resignação Aragón (02/08/2019, Instagram).

É evidente a importância que Aragón atribui à reflexão sobre o tempo – ou, pelo menos, à necessidade de se confrontar e de ser confrontada com ele –, quer em relação ao seu processo criativo – “How long does it take you to draw them? – is definitely the question I hear most regarding my drawings. Truth is I never really counted the time, so, to be precise, I answer quoting Álvaro Lapa: the whole time” (19/07/2018, Instagram) –; quer em relação às suas próprias obras, concebidas como “*máquinas do tempo*” (30/08/2018, Instagram). O seu processo criativo vive, simultaneamente, das dimensões racional e emocional, deixando uma sensação de dúvida: em permanente atrito ou com períodos de cedências e condescendências (ou indulgência) de ambas as partes. Este acordo entre razão e emoção visa a resolução última do desenho, que Aragón assume como tentativa inglória, mas autoconsciente e autorreferencial, de solucionar o mundo:

No final da última exposição que fiz, em Macau, recebi o seguinte comentário: – dizes que o teu trabalho é muito emocional, mas o resultado é extremamente mental. Nem mais: o emocional ocorre antes e durante (para mim), e porventura depois (para quem observa). Acredito que a liberdade decorre do pensamento e das condicionantes, conforme me confirmava hoje Byung-chul Han no seu incrível ensaio filosófico sobre *O Aroma do Tempo* [...]. A demora sobre cada obra é particularmente importante para mim. Os desenhos resolvem-se desenhando, como muito do resto. Lembro 2 Portos importantes que desenhei [Figs. 384 e 388], sabendo que o próximo só poderá resultar de um projecto megalómano, porque hoje não saberia mais sintetizar assim. Ainda amo estes, hoje imagens que me pertencem tanto como a quem neles repara. Por isso desenho à mão, entendendo que desenho é *cosa mentale*. Uma mecânica, a síntese possível. O plano mental ajuda a resolver o emocional, mas raramente é complanar. O Porto é-me tão querido quanto aleatório, neste jogo de nascer e viver. Desenho biográfico: nasci no Porto e faço desenhos. (17/08/2019, Instagram, parênteses curvos originais, itálico adicionado)

Aragão desenha de forma cerebral, fiscalizada pela emoção, mas também muito fisicamente, pois todo o seu corpo participa – mais, habita – (n)o espaço do papel à superfície, enquanto a mente imerge absorvendo as ideias e as emoções, em que “todos os traços são, no limite, desistências falhadas” (Aragão, 29/10/2020, Instagram). Para Aragão, o processo criativo não é apenas sobre trabalho, mas “a derivation of life, in my case a central one. That said, life is the (leit)motif of creation and the best ideas appear when I am not anxious about discovering the solutions to the problem I create to myself” (14/09/2019, Instagram, parênteses curvos originais). Um processo que diz estar dividido entre “imagens inventadas e imagens das imagens”, incluindo nas “imagens das imagens” os “exercícios de recriação de imagens existentes, que admiro, que investigo e que, porventura, não entendo” (18/10/2019, Instagram). Como exemplo disso indica as três pinturas da bíblica *Torre de Babel* (1563), de Bruegel, estabelecendo uma ligação entre elas e o conto “A Biblioteca de Babel”, do livro *Ficciones* (1944), de Jorge Luis Borges. A *Babel*, de Aragão, “contém, metaforicamente q.b., todos os [desenhos] que fiz até hoje” (18/10/2019, Instagram). A torre de Babel é uma das várias temáticas que se encontram entre as suas investigações e livros, também utilizados para *pregar* as folhas ao chão. Alguns dos seus favoritos são

[...] the amazing “Atlas do Corpo e da Imaginação” by Gonçalo M. Tavares, “Os Passos em Volta” by Herberto Helder, “Drawing, the Motive Force of Architecture” by Sir Peter Cook, Gianni Guadalupe and Alberto Mangel’s “Dictionary of Imaginary Places”, a delicious small book about Situationist Urbanism, a catalogue by Museu de Lisboa about (im)possible futures of the city. They were not put there for the photograph, they are permanent inhabitants of my floor dwelling, great companions of my daily struggle. I believe theory will never save us from a brick falling over our heads, but it will help us tell the story better, giving us better tools. In a world where nobody understands each other [...] and hate speech seems to be the rule, it is important to go back to fundamentals. People built the Babel to reach the sky and it failed, because of lack of understanding. The sky may stay unreachable, for the sake of dreamers like me, but the earth should become more bright and less intricate as my drawing. To go back to basic is understanding that we are all going to need each other and that we never know when that is going to happen. Don’t believe in my tragic realism, stick to the magic one – be kind. (20/09/2019, Instagram, aspas originais) [Fig. 322]

Aragão rodeia-se dos materiais que a ajudem a compreender o ato de desenhar. Uma espécie de *performance* cénica, teatral ou bailado, que acontece muitas vezes de improviso no palco das suas folhas de desenho. Em *Atlas do Corpo e da Imaginação* (2013), de Gonçalo M. Tavares, identifica-se com uma inevitável porta de entrada para o desenho, e cita: “[...] ‘o que lá ao fundo, feito pelas mãos, permanece na vertical – as casas – está agora colocado no nível zero, ao nível dos pés. Sem altura, sem volume. [...] Só podes entrar naquilo que tem volume? A resposta é não’” (24/10/2019, Instagram); já em *The Infinity of Lists* (2009), de Umberto Eco, retém que “[t]he fact is that an image in

sculpture is defined in space [...], whereas in painting the image is limited by the frame” (24/10/2019, Instagram).

Aragão serve-se da ideia de moldura e de limite, presente nas palavras de Eco, aqui, como forma de provocação, recuperando o discurso provocatório de Peter Cook sobre a existência de dois tipos de pessoas: as que detetam a presença de algo na parede, registam a sua existência – “trata-se de um quadro” –, e *passam à frente*; e as que olham e veem efetivamente o desenho, isto é, “o desenho, em princípio, não está só lá, está lá e está em ti e, de repente, já se transformou noutra coisa, não é? Podes dirigir o olhar para outro lado e ainda levar um pormenor [...] que viste” desenhado no anterior (Anexo 3) durante algum tempo, sujeito a transformações sucessivas. O ato de ver pode implicar vazio e perda, a experiência do que se vê e não se vê e daquilo que não mais se verá, experimentar o que está para além da evidência visível e, por isso, “[o] que vemos não vale – não vive – aos nossos olhos senão pelo que nos olha” (Didi-Huberman, 2011, p. 9), um ver que é sentir.

Ouvir Aragão dizer que “o desenho não interessa para nada’ porque o desenho rasga-se” é um ato provocatório deliberado, no sentido de “desdramatizar”, concretiza a criativa (Anexo 3). A outra forma de Aragão responder a este assunto encaminhou-a para uma novidade, uma ideia e uma intenção ainda não concretizadas, à data da redação do presente manuscrito. A desenhadora pretende criar uma exposição, ou mais, pensando em desdobramentos expositivos, para desafiar ou precisamente desdramatizar a questão dos limites. Algo no seguimento do seu *Desenho infinito* [Fig. 373], em que este esteja presente, mas mais ainda. Como teste, Aragão criou um cenário no seu ateliê, elaborou um protótipo, uma experiência-teste, forrando a mesa, a cadeira, o candeeiro, tudo o que fosse possível com o seu *Desenho infinito*, montando um “*setting* manual, de forma muito artesanal” (Anexo 3). Pretende brincar com: *O que é o quê?, Onde começa e termina o desenho?, Será que termina?, Será que aquilo que se toma por desenho é mesmo o desenho?* Pretende questionar: “Onde está o limite do desenho?” (Anexo 3)

Não vejo o limite... Não, está aqui o desenho. Não, isto não é o desenho. Não, está ali! Não, aquilo é o sofá... não é o desenho! O sofá é o desenho? Não, o sofá não é o desenho. O teto é o desenho? Não, o teto não é o desenho. O candeeiro é o desenho? Não, o candeeiro não é o desenho. (Anexo 3)

Mas pretende questionar brincando, como que uma espécie de rábula visual. Um ato quase performativo em que se passa do famoso “O papel. Mas qual papel?” ao “O desenho. Mas que desenho?”, “A obra é arte? Que arte?”, induzindo uma confusão não só espacial, mas também artística e conceptual. Aqui, perder-se no local é também perder-se por entre conceitos mais ou menos fechados que se pretende abrir e explorar. “E agora que falas da moldura [...], [...] eu posso, imagina, forrar as paredes e colocar as molduras por cima,

criando o efeito de que o desenho saiu da moldura, sabes? É este tipo de peças que eu gostava de fazer”, avança Aragão em entrevista (Anexo 3).

Tenho esperança de que, de alguma maneira, as coisas se prolonguem para a realidade. Acho graça a essa interferência entre o que está aparentemente fechado num sítio e o que não está [...]. Mas acho que isso até se pode tornar ainda mais evidente com algum sentido de humor. Gostava de o experimentar de uma forma mais clara. (Anexo 3)

Desafiar a gravidade e a lógica nas estruturas e espaços que cria leva-a a práticas arrojadas. Um dos exemplos, que passa por uma situação que raramente se vê ou a que um comum *connoisseur* tem acesso – como os erros que acontecem quando alguém está a desenhar –, é mostrado por Aragão, de faca descartável na mão e um dos desenhos para a exposição *S.M.L.LX* recortado, sentenciando: “Para grandes males, grandes remédios” (12/07/2019, Instagram) [Fig. 331]. Este trabalho transformou-se numa obra *mixed media*. Aragão fizera recortes numa das obras para solucionar um erro. O resultado final foi algo invulgar na sua obra: a colagem de recortes, fazendo-os sobressair no desenho.



Fig. 331 – Ana Aragão a recortar um dos desenhos da sua *Trilogia de Lisboa* (2019). © Instagram de Ana Aragão.

Quanto à exposição *Galeria X* (2020), esta celebra o percurso de Aragão desde a arquitetura – o início – à ilustração e ao desenho – as derivações enquanto atividades assumidas. Uma ocasião que historia o percurso da sua prática e que convoca e reúne vários momentos, onde lista – coincidindo com o seu gosto por listas – vários trabalhos ao longo de uma via atravessada por galerias, permitindo-lhe registá-los e guardá-los como forma de combater a sua “má” memória. Uma exposição como se fosse um museu. Uma exposição também como forma de apreender a sua década de entrega ao desenho e de como ela se tem construído. Perante a questão sobre se considera que tem havido diferentes fases durante os mais de dez anos de atividade, Aragão responde o seguinte:

Sim, sem dúvida. No início, acho que há uma certa *naïveness* que se nota nos próprios desenhos, nos temas dos desenhos, coisas mais românticas, mais infantis, mais positivas, mais eventualmente limpas; e fui abandonando progressivamente esse tipo de trabalhos e caminhando para coisas um bocadinho mais pesadas, mais intensas, um bocadinho mais negativas, mas não é um percurso unicursal, digamos assim [...]. Eu diria que tenho umas certas fases, mas desejavelmente não são evolução nem coisa nenhuma, são só fases, em que, depois, posso voltar atrás tematicamente, etc., e tecnicamente também tento experimentar. Acho que não consigo estar sem experimentar qualquer coisa de diferente, mesmo que eu queira. (Anexo 4)

Os trabalhos de Aragão, de uma forma geral, transmitem ao fruidor a sensação de que este se encontra perante uma obra ficcional, desvelando, algumas vezes, o seu mecanismo de conceção da obra, embora mantendo-a nas entrelinhas do que poderá ser realidade ou ficção, oferecendo-lhe, assim, uma metaficção. É o que sucede em *Via Utopia*, em *Babel* e

em *Galeria Ideal*, apenas para destacar alguns exemplos, não só no âmbito do conceito de metaficção, mas também associados ao conceito de metaimagem. Os desenhos de Aragão poderão, por um lado, revelar a sua origem, falar e refletir sobre si próprios e os meios de construção e de representação, revelar intersecções visuais – com recurso a imagens preexistentes – e especular sobre si dentro de si próprios, e, por outro, explorar ao limite a ideia de desenho infinito, já parcialmente concretizada na obra *Desenho Infinito* (2019), numa dinâmica conjunta com a *Casa Infinita* (2019), mas que se procura levar mais além por meio da exposição que Aragão começa já a idealizar. O objetivo da desenhadora, mais do que teorizar, é o de concretizar graficamente uma hermenêutica visual de como a imagem pode flutuar entre a realidade e a ficção/o imaginário, recorrendo sempre à participação do público, do fruidor, seja pela observação e pelo comentário, seja em contexto experimental, interativo e laboratorial, mesmo que não se alcancem conclusões definitivas ou alguma conclusão sequer.

a) Um *mix* de citações, paródia, ironia, hipérbole, homenagens e uma grande metáfora: as cidades de papel de Ana Aragão

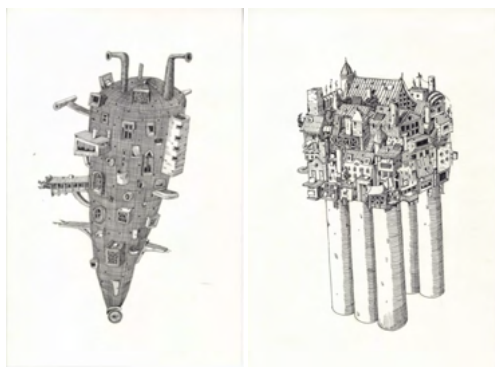
Quando fora do campo editorial ou publicitário, a natureza da ilustração não é linear. Identificar o que é ilustração implica olhá-la mais como prática interartes do que como uma prática solipsista. Depois da introdução ao trabalho da autodenominada desenhadora Ana Aragão, achou-se pertinente estudar pormenorizadamente algumas das suas obras, no sentido de explicar o que já fora indiciado nas suas publicações *instagramáticas* e *facebookianas*: uma ligação à ilustração difícil de quebrar ou evitar. Além disso, um conjunto de figuras de estilo e de retórica eleva e diferencia as obras de Aragão do ponto de vista artístico e contribui para um diálogo profícuo entre a ilustração e as outras artes.

Entre os vários casos em estudo encontra-se a exposição *Future Frames* (2016), composta por seis peças, das quais se destaca a obra *Via Utopia* (2016). Esta resulta num processo de reflexão sobre a linguagem, o tempo, a sociedade e a unidade comum a estes elementos: o ser humano. O discurso visual de *Via Utopia* faz uso de *hiperimagem*, citação e hipérbole para abordar o que Aragão considera ser o excesso de informação que acomete a sociedade atual. A montante, estes conceitos apelam à incursão na intertextualidade e repetem-se em trabalhos seus. Outro caso: sobre a exposição *S.M.L.LX (Sobre o Mito de Lisboa – e não só)* (2019), na Sociedade Nacional de Belas Artes (Lisboa), Aragão disse ao *P3* que se trata de “uma referência irónica sobre mitos” (Valente, 2019, s.p.) confrontados com as suas propostas de futuros imaginários paralelos sobre a cidade de Lisboa.

As 19 obras em *S.M.L.LX* denunciam a precisão, o pormenor e o refinamento do seu traço e a monumentalidade da sua expressão artística, os quais se encontram com a surpresa do vazio e do esvaziamento e “um elogio da ausência” (S.n., 2019, Antena 1). Esta exposição nasce do impacto da “voracidade das transformações urbanas que alteram a paisagem da cidade e os modos de vida quotidianos através da adição (consumo, turismo, densidade, velocidade)” (S.n., 2019, Antena 1). Os edifícios, a urbe e a linguagem marcam a exposição, tal como têm marcado todo o seu trabalho, embora, desta feita, os trabalhos sejam regidos pela “possibilidade de criação pela negação” (S.n., 2019, Antena 1), um dos objetivos de investigação por parte de Aragão.

Já a exposição *Galeria X* centra-se na ideia de coleção, onde todos os aspectos que são fundadores do trabalho de Aragão estão compilados. Por entre as 40 obras expostas recua-se aos primeiros traços de ilustração dos seus cadernos, aos seus esboços, e avança-se até às obras concretizadas ou deixadas por concretizar. Aragão expõe o erro, a rasura, as inúmeras possibilidades e o fim da obra ou o momento em que achou que mais nada poderia fazer por ela. *Galeria X* é uma reunião de trabalhos de diferentes períodos do seu percurso, uma seleção de lembranças, uma oportunidade de re-ver o passado, de refletir e de discutir sobre o presente e de deixar aberta a porta a todas as leituras possíveis, alimentando a defesa da infinitude do desenho.

Os seus trabalhos estão repletos de instrumentos linguísticos, afetos ao campo do



Figs. 332 e 333 – Ana Aragão, miniconstruções 8 e 10 da série *Metáforas Gráficas* (2019). © Ana Aragão.

estilo. São estratégias da desenhadora para a criação de semântica, não das palavras, mas das imagens. Confessa que tem um certo fascínio pela palavra, encontra-lhe valor e beleza, e reconhece-lhe a maleabilidade com que pode ser utilizada. Dizer algo significando outra coisa interessa-lhe, de tal forma que o seu traço é *polissémico*, explorando a poética da linguagem visual. Cria poesias gráficas, diga-se. Uma das séries que desenvolveu chama-se precisamente *Metáforas*

Gráficas [Figs. 332 e 333], composta por estruturas arquitetónicas tratadas como se fossem corpos e capazes de materializar emoções. Para Aragão, em geral, muito pouco há de literal, até porque se Alberto Manguel avisara que nunca se lê o mesmo livro, o seu leitor também nunca será o mesmo leitor que fora da vez anterior. A mutabilidade e a capacidade de se representar, de se expressar, de agir, de se mascarar, inclusivamente, caracteriza, teoricamente, a elasticidade expressiva do ser humano nos seus mundos exterior e interior. Um ser de carácter múltiplice. Por isso, se agigantam estruturas, se diminuem portas e se empilha e justapõe todo o tipo de objetos, construções e situações –

um pouco ao estilo de Carroll, que agiganta e diminui o tamanho de Alice –, onde se pode ver beleza no caos, na ruína e na distorção que cria. O resultado é a construção de discurso visual sobre discurso visual, pela associação a outros referentes imagéticos.

Na linha de reflexão sobre a cidade e os imaginários urbanos, *Via Utopia*, de Ana Aragão, inspirada na *Via Appia*, de Giovanni Battista Piranesi (ca. 1756), também implica a análise da paródia e do *pastiche*, como em *Babel* (2019) e *Galeria Ideal* (2020) da mesma autora. No processo de extração de sentido (interpretação), o texto visual final resulta da simbiose de imagens anteriores e das imagens que a criadora imagina sobre e a partir das preexistentes, prestando-se à pluralidade, desafiando fronteiras e barreiras e pedindo ao fruidor que aproveite códigos anteriores para o auxiliar na exegese dos seus trabalhos. A imagem, assim como a palavra, é uma teia obtida por meio de relações textuais verbais e imagéticas, não impondo, portanto, uma leitura única ou correta de um ou de outro. Ana Aragão propõe-se, a partir de *clássicos* como Piranesi, Bruegel, Pannini ou Roos, entre tantos outros, indagar sobre o futuro atendendo à premissa do presente caótico em retalhos híbridos unidos.

b) *Via Utopia* e intertextualidade em *Future Frames*

b.1) A constatação das “ruínas do presente” e a indagação “Do you know what tomorrow is?”

Numa primeira leitura, entre as várias que Aragão diz que a obra permite, *Via Utopia* (2016) [Fig. 334] denota semelhanças imediatas com a obra *Via Appia* (ca. 1756) [Fig. 335], do arquiteto, desenhador e gravurista Giovanni Battista Piranesi (1720-1778), na qual a desenhadora declarou ter-se inspirado.



Fig. 334 – Ana Aragão, *Via Utopia* (2016).
© Ana Aragão.



Fig. 335 – Giovanni Battista Piranesi, *Idea delle antiche vie Appia e Ardeatina* (ca. 1756). © The Met Museum.

Seguidamente, desvenda-se o propósito e o propositado dessas semelhanças. Aragão identifica na sua própria obra o recurso à *hiperimagem*, às citações e às hipérboles, para desta forma refletir sobre o panorama atual de massificação e excesso de informação e da sua publicação e exposição. As camadas de

dados e de referências que se assomam e se sedimentam na vida de cada ser humano, enquanto ser individual e coletivo, estão assim metaforicamente representadas em ilustrações. Estas foram primeiramente desenhadas à mão, com dimensões de 60 x 75 cm, impressas depois em placas de vidro transparente de 480 x 400 cm, com cerca de 3000 kg, produzidas pelo grupo Jofebar – uma metalúrgica sediada em Matosinhos –, ao qual está associado o projeto Panoramah!. A técnica, única na altura em Portugal, permite a passagem de ilustrações de uma folha de papel normal para uma placa de vidro de grandes dimensões.

A impressão do desenho em vidro, com tinta cerâmica, gravando a cor perenemente e com finalidade artística, direciona a análise para noções de intermedialidade e *mixed media*. Este outro tipo de suporte permite gerar novas formas de ler e de interpretar o desenho, aqui entendido como ilustração, e de produzir significados. O vidro que, supostamente, clarifica pela sua transparência, também complexifica pela fragmentação e disposição de todo o desenho, estimulando outro tipo de cenografia para a cartografia mental e emocional apresentada.

A sensação de monumentalidade que as seis lâminas de vidro transmitem tem também como objetivo transformar esta obra, que centraliza a atenção do visitante-fruidor do labirinto transitável, num “desenho habitável” tridimensional, conta Ana Aragão (Affreixo, 2016, s.p.) [Fig. 336]. O formato de instalação condicionou o desenho, de acordo com a desenhadora, e a “ideia de termos uma perspetiva na qual não podemos entrar reforça essa ironia de estarmos a construir uma coisa impossível”, conclui (Anexo 4). Explica que

Temos várias *layers* que estão distanciadas entre si, [...] e podemos andar entre elas, mas não podemos fazer o percurso normal que faríamos perante uma perspetiva de uma via que é andar em frente e olhar para os dois lados. E esse foi também um dos desafios, e foi por isso que eu escolhi precisamente uma vista em perspetiva, como se estivéssemos a caminhar. (Anexo 4)



Fig. 336 – Imagem frontal de *Via Utopia* em vidro, de Ana Aragão (à esquerda); perfil de *Via Utopia* (ao centro); última das seis lâminas de vidro (à direita). © Rui Manuel Vieira e Ana Fernandes.

As grandes dimensões deixam não só o fruidor absorto pela grandiosidade à qual se associa a ideia de sublimidade, como permite provocá-lo dentro do seu próprio comportamento e trajeto quotidiano – o sujeito que consome e se deixa consumir –, propiciando o manifesto das “ruínas do presente” (Aragão, 2016, folha de sala). A realidade que confronta o fruidor e com a qual este se confronta é a dos estereótipos,

clichês, ironia, sobrecarga, uma superficialidade que abafa problemas que deveriam ser prioritários na reavaliação do percurso para o qual o ser humano encaminha a vida e que se veem expostos na *via* de Aragão.

Para abordar o registo de decadência e ruína, caos e ambiguidade, numa passarela que Piranesi já havia introduzido, tornou-se fulcral explorar os contextos sociais – os lugares, os objetos, os registos de acontecimentos, as enunciações –, situando os elementos visuais (os signos visuais) da obra do ponto de vista relacional e não como moléculas de existência isoladas, e posteriormente expandi-los por via da multiplicidade de significados (Barthes, 1971). Como é que a teoria se materializa? *Via Utopia* é um espaço multidimensional, sustentado pela intenção declarada da autora em abranger as três dimensões temporais – passado, presente e futuro –, mas recorrendo à ironia, sobretudo pela impossibilidade implícita ao desafiar posicionar-se no futuro olhando para o presente com a provocação: “Estás no futuro. Abre a janela. O que vês?”. Apesar da linguagem e estética próprias de Aragão, outras estão subjacentes, como as de Piranesi neste caso.

O cruzamento destes dois imaginários urbanos e das linguagens de Aragão e Piranesi numa mesma obra não significa que se encontrem num mesmo “enunciado”, de acordo com a terminologia bakhtiniana. O ponto de partida pode estar num enunciado que reúne as condições para que Aragão construa o seu próprio enunciado sobre o primeiro ou o funda com o primeiro (Emerson *in* Bakhtin, 1999 [1963]). Associado a esta ideia e a este autor, a composição artística resulta também num estado de hibridismo. Para desconstruir *Via Utopia* do ponto de vista da sua semântica visual, ao sistema abstrato de compreensão da linguagem e da própria arte, por exemplo, torna-se necessária a intervenção do contexto histórico, social, cultural e ideológico do coletivo em dois momentos: por um lado, na construção do texto visual (ou a sua adaptação), uma vez que os seus elementos têm um tipo de significado enquadrado no que se designou “historical and social text” (Allen, 2000); por outro, no auxílio ao fruidor para fragmentar e construir a sua interpretação (Bakhtin, 1999 [1963]; Kristeva, 1980a [1966-1967], 1986).

Via Utopia concretiza a relação hipertextual pela ligação entre uma imagem recente (*hiperimagem*) e uma imagem anterior (*hipoimagem*), retomando a proposta de Gérard Genette (1982). Este desenho é um exemplo de acumulação de camadas de texto, camadas de informação e camadas de imagens anteriores, as quais remetem também para noções de *pastiche* e paródia. Há uma reinterpretação do estilo e da temática de Piranesi, recontextualizando-os e tornando-os participantes de uma sátira do presente. O decalque programado de *Via Appia* assume-se como referência, que depois é transformada por meio das citações. Assim sendo, seja na literatura ou nas artes visuais, o texto verbal e a imagem são fruto de um mosaico de citações, de absorções, de transformações, também

defendido por Barthes (1971), pela presença constante de referências anteriores ou contemporâneas.

A obra *Via Utopia* é um exemplo exímio de concretização da relação hipertextual, envolvendo conceitos de linguística e semiótica. A narrativa visual que Aragão propõe remete para uma narrativa prévia que encontra em Piranesi o seu primeiro plano dialógico, mas a sua análise pormenorizada abre-se a uma interpretação múltipla, e também ulterior, quando se projeta o futuro a partir do presente que transcreve em imagens. A linguagem visual de *Via Utopia* congrega diversas situações sociais que caracterizam o crescimento descontrolado da globalização. Esta peça é uma “revisitação”, uma “reinterpretação”, da gravura *Via Appia*, a qual se empenha numa “recriação, [n]uma reconstrução de uma via romana, cheia de túneis – é uma vista do passado. Uma vista dramática, e cénica, do passado” (Affreixo, 2016, s.p.). Ambas as *vedutas* representam vistas parciais de um caminho ladeado por monumentos também parciais, mas colossais: Piranesi num redescobrir da Antiguidade pelos despojos arquitetónicos e topográficos; Aragão no sobejo ornamental, intensificado por uma visão rococó que veio acercar-se ao majestático da época do gravurista italiano.

A *Via Appia* de Piranesi, que, no século XVIII, se dedicava à criação de gravuras inspiradas na Roma antiga e em ruínas, posicionando-se sobretudo num tempo pretérito, é confrontada pela proposta de uma *Via Utopia*, que se apresenta atual e assumidamente prospetiva. “Eu posicionei-me num futuro, sem tempo e sem lugar, e olhei para o nosso presente. Portanto, no fundo, é uma visão do nosso presente, são as ruínas do presente”, explica Aragão (Affreixo, 2016, s.p.). Nela dá-se um “congelamento do presente”, justificado pelo facto de “uma imagem, um desenho ser sempre um congelamento de qualquer coisa, sempre a simplificação da realidade”, explica Aragão em entrevista (Anexo 4). Neste projeto em particular, foi-lhe possível complicar a experiência, onde as camadas de vidro da frente não ocultam as de trás; para se ser mais preciso, tapam temporariamente as de trás até ao momento em que o visitante começa a caminhar entre as *layers*, e, assim, ir descobrindo mais o desenho. Os dois trabalhos contrapõem-se, apesar das proximidades estéticas de base e do facto de um não deixar de ser uma *hiperimagem* do outro. A obra de Aragão mantém o desenho barroco do século XVIII, mas a esta referência adiciona outras, muitas delas do período temporal que pretende questionar: o agora.

É o presente esgotado, quase sucumbido perante a necessidade compulsiva de acumulação, que a preocupa. Só é possível intervir sobre o presente. “O passado é uma ideia”, diz Aragão (Anexo 4), e parafraseia Jorge Luis Borges para reforçar o seu ponto: “‘Tantos homens no mundo e seres no mundo e tudo o que me acontece acontece-me a mim e agora.’ Eu acho genial, porque de facto é verdade, nós só temos a perceção do aqui

e do agora e do eu.” O que contrasta com a ansiedade e a sofreguidão pelo futuro, por projetá-lo, por explorá-lo, por compreendê-lo. A constante expectativa.

Poderá suscitar no fruidor significados já “premeditados” ou expectáveis, inesperados, confusos, desordenados ou esclarecidos; díspares, portanto; concordantes e muitas vezes contraditórios. Em suma, recusa-se uma verdade monológica e um único e independente significado. À semelhança da caracterização que Barthes (1971) faz do texto, também a ilustração assume essa forma de “tecido”, de teia ou malha que incorpora a ideia do já feito – seja escrito, lido, visto ou desenhado, como já foi aludido. Para Allen (2000), “every text has its meaning, therefore, in relation to other texts” (p. 6). A linguagem visual e a estética e o estilo de Aragão vão ao encontro da linguagem e do estilo de Piranesi, mas com as suas marcas autorais e outras intenções manifestadas de forma refratária, recordando os conceitos de *double-voiced discourse* de Bakhtin (1981a [1934-35]) e de intertextualidade (Kristeva, 1980b [1966]). A premissa lançada por Aragão, construída sobre a premissa de Piranesi, implica a necessidade de equacionar os enunciados de cada um, mas também a miscelânea de contextos que Aragão adiciona na sua obra, não só *oversized*, mas também *overloaded* de informação, além das utilizações anteriores de cada elemento visual a que reportam e do público a que foram ou são direcionados.

Percebe-se, assim, uma evolução do conceito de “double-voiced discourse” como intertextual aplicado no âmbito imagético, em que se reconhece que “all utterances contain within them the dialogic force of competing interpretations, definitions, social and ideological inflections and so on” (Allen, 2000, p. 212), reforçando teoricamente a metodologia prática de Aragão. Retém-se a ideia de referência explícita ou implícita a outros textos (verbais ou imagéticos) passados ou atuais. Por isso se diz que, em *Via Utopia* e em outros trabalhos de Aragão, o hipertexto (Genette, 1982) ou, como acordado, a *hiperimagem* (e o seu anverso, a *hipoimagem*) são termos necessários e inclusivamente utilizados pela desenhadora. Neste sentido, estabelece-se uma outra ligação conceptual, utilizada muito frequentemente na atualidade, mas cunhada por Bakhtin: hibridismo. No terreno de *Via Utopia*, as linguagens de Aragão e Piranesi misturam-se. Dentro dos limites do papel de cenário – material de suporte do desenho em questão –, e posteriormente do vidro, conjugam-se propriedades respeitantes a contextos sociais, históricos, culturais e temporais, estéticas e formas de interpretação visual distintas que se misturam, confrontam e partilham o mesmo território, com todas as suas implicações semânticas (Bakhtin, 1981a [1934-1935], p. 358, p. 360). Percebe-se, no contexto desta obra, a inevitável simultaneidade de duas linguagens e de dois estilos, ainda que o discurso visual e estética de Aragão se evidencie, encontrando-se a linguagem de Piranesi na ordem do sugestivo, do aludido: “Thus there are always two consciousnesses, two language-

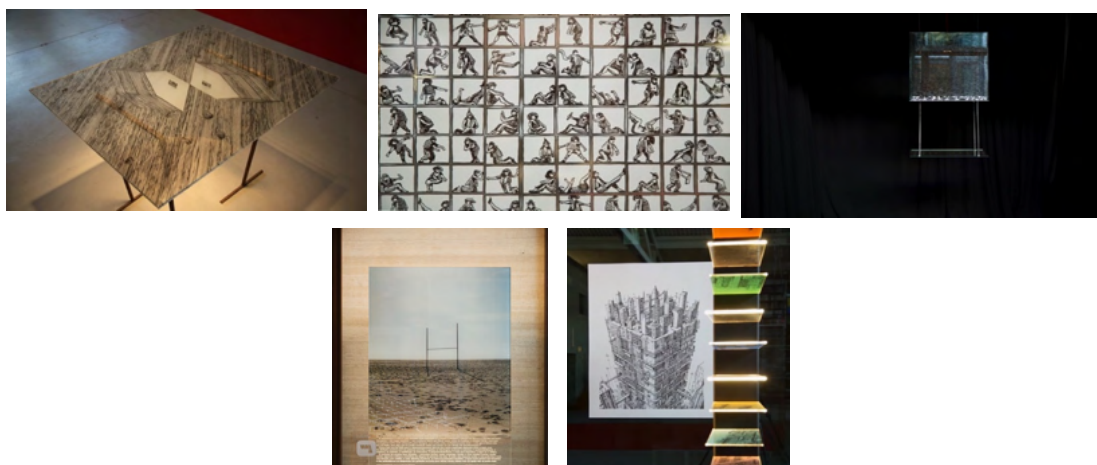
intentions, two *voices* and consequently two accents participating in an intentional and conscious artistic hybrid” (Bakhtin, 1981a [1934-1935], p. 360).

Aragão promove essa ponte entre ca. 1756 e 2016. Este relacionamento dialógico entre imagens de tempos e de formas de arte distintos (Bakhtin 1999 [1963], p. 185), entre linguagens visuais ou estilos, repete-se em mais obras da desenhadora, algumas das quais serão analisadas em pontos seguintes do presente trabalho. Cruzam-se como se dialogassem entre si, mas “each with its own concrete language that cannot be translated into the other” (Bakhtin, 1981b [1940], p. 76), como acontece em trabalhos posteriores. Além do recurso consciente à hipertextualidade, à citação e à hipérbole, a paródia (alguns dos tipos de intertextualidade), abstendo-se de qualquer carácter jocoso ou de ordem pejorativa, é igualmente rememorada, ainda que não na aceção de Baldick (1990), que limita a paródia à chacota e à ridicularização ou crítica estilísticas, definindo-a como

a mocking imitation of the style of a literary work or works, ridiculing the stylistic habits of an author or school by exaggerated mimicry. *Parody* is related to *burlesque* in its application of serious styles to ridiculous subjects, to *satire* in its punishment of eccentricities, and even to criticism in its analysis of style. (p. 161, itálico original)

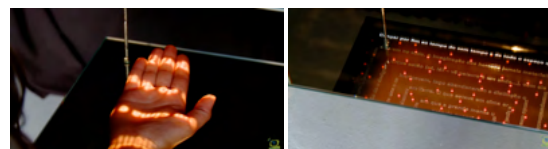
O propósito da apropriação da obra anterior, neste caso, não é o de ridicularizar, mas o de hiperbolizar aquilo que satura e, por consequência, se torna ridículo na sociedade atual. São os objetos, as ações e os hábitos que se tornam alvo de um exagero estilístico, sendo envolvidos no burlesco e no excêntrico em que essas mesmas ações se transformaram, convertendo-se em estereótipos culturais. A paródia é uma “forma de discurso interartístico” (Hutcheon, 1985, p. 13) que atua no sentido de dessacralizar o autor e colocar o espectador no mesmo nível de produção de sentidos, como que usufruindo de uma linguagem comum. “A paródia é [...] repetição com distância crítica, que marca a diferença em vez da semelhança, [...] vai para além da mera variação alusiva” e da mera transferência da prática literária para as artes visuais, como Bakhtin defendia (Hutcheon, 1985, p. 17 e p. 20). Existe sofisticação, dentro de um certo contexto romântico, no qual se viabiliza o comentário irónico. Quanto à problemática tempo/perspetiva humana e social, quer no original quer na *cover* de Araújo – termo utilizado pela própria –, a autora explica que existe igualmente um olhar sobre o passado, para as “shades of the past”, como diria Bakhtin (1999 [1963], p. 112), em *Problems of Dostoevsky’s poetics*, diferindo nas premissas:

A imagem de Piranesi lança um melancólico olhar em direção ao que já foi, alinhando as ruínas de forma dramática num percurso carregado de simbolismo. Na *Via Utopia*, o simbólico dá lugar ao onnipresente, e o percurso constrói-se pela absurda justaposição de realidades desconexas, porque a viagem não tem horizonte definido. Olhamos as intermitências do presente a partir de um futuro deslocado. Sem lugar e sem tempo. (Aragão, 2016, folha de sala, itálico adicionado)



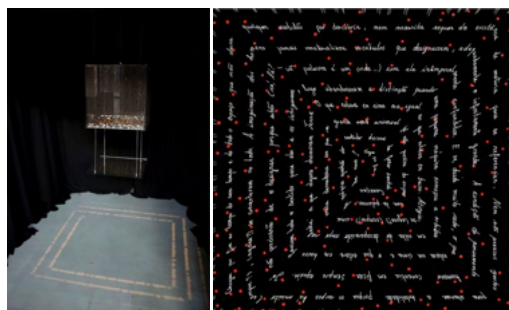
Figs. 337, 338, 339, 340 e 341 – Ana Aragão. Da esquerda para a direita, de cima para baixo: *Tecido Complementar*, *Time Capsules*, *183*, *Horizonte* e *Megacity* (2016). © Rui Manuel Vieira.

A compor a exposição *Future Frames*, Aragão produziu, além de *Via Utopia*, outras ilustrações, como resultado do convite da desenhadora a outros criadores, como o artista urbano Vhils, o escritor Mário de Carvalho, os arquitetos Pedro Bandeira e Camilo Rebelo, e o geógrafo Álvaro Domingues para pensarem sobre o futuro, com o seguinte enunciado: “Estás no futuro. Abre a janela. O que vês?” Este desafio resultou num Laboratório de Vidro (um *Glass Lab*) composto por um *Glass Totem*, um *Glass-Fabric*, uma *Glass Mirrored Box* e uma *Window for the Future*. Da interpretação dos textos dos referidos autores surgiram as seguintes cinco peças: *183* [Fig. 339], referente a Mário de Carvalho; *Megacity* [Fig. 341], referente a Vhils; *Horizonte* [Fig. 340], referente a Álvaro Domingues; *Tecido Complementar* [Fig. 337], referente a Camilo Rebelo; e *Time Capsules* [Fig. 338], referente a Pedro Bandeira.



Figs. 342 e 343 – Ana Aragão, pormenores da obra *813* (2016). © Go-toFilms, Espaços&Casas | Instagram de Ana Aragão.

Na peça *183*, o texto de Mário de Carvalho estava impresso quase de forma labiríntica nas paredes em vidro de um cubo. Este foi montado num espaço escuro onde havia um



Figs. 344 e 345 – Ana Aragão, pormenores da obra *813* (2016). © Rui Manuel Vieira.

foco de luz que projetava o texto no chão com o maior alcance possível [Figs. 342, 343, 344 e 345]. Quanto à peça *Megacity*, Aragão dividiu o desenho em retângulos coloridos, dispostos na horizontal, uns sobre os outros, formando uma torre, pretendendo que se desse a transformação de algo gráfico fragmentado numa torre; “[p]arecia um candeeiro”, afirma a desenhadora

(Anexo 3) [Figs. 341 e 346]. Todas estas obras foram idealizadas por Aragão, em conjunto com a empresa de materiais, conjugando as soluções disponíveis apresentadas pela

mesma, criando experiências, tentativas e protótipos sucessivos até chegarem a uma solução final que resultasse com o vidro, a iluminação e o espaço. Como exemplo de uma dessas visões segue-se um excerto do texto escrito por Vhils:

Esta cidade é um espaço manifestamente vertical que se expande em direcção aos céus, um espaço de desenvolvimento progressivo em constante mutação apoiado em ciclos de construção e destruição que se sucedem, interminavelmente. A sua essência reside nesta contínua acumulação de camadas que se vão sobrepondo umas às outras. Aqui e ali, sobressaem pequenos espaços verdes com árvores que se erguem como focos de resistência, onde, poeticamente, se passeiam aqueles que ainda sabem pensar, sonhar e viver para lá da ténue coesão ditada pelo pacto de entendimento assente neste plano de expansão permanente. (Excerto do texto de Vhils cedido por Aragão, 2016)

“*Do you know what tomorrow is?*” é uma manifestação intertextual em forma de citação que Ana Aragão extraiu do romance de Lewis Carroll, *Alice do Outro Lado do Espelho*. Não é apenas a expressão que finaliza o percurso das seis placas de *Via Utopia*, mas simultaneamente uma

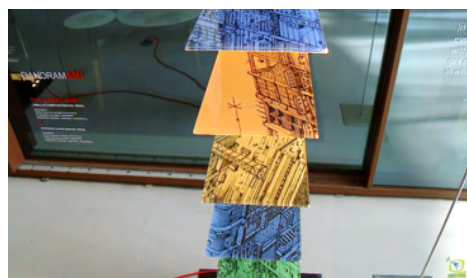


Fig. 346 – Ana Aragão, pormenor da obra *Megacity*, (2016). © Go-toFilms, Espaços&Casas | Instagram de Ana Aragão.

provocação que revela a premissa da obra, uma vez que “não sabemos, não vamos saber, é impossível saber” o futuro, sublinha Aragão (Anexo 4). A peculiaridade está no facto de o resultado de *Via Utopia* ser precisamente a não obtenção de qualquer resultado ou conclusão. A “via do futuro” de Aragão é, assim, e nas suas palavras, uma “via de um presente que petrificou e começa a ser invadida também por uma certa natureza” (Anexo 4). Pelo facto de a sua obra ser impressa em vidro, aquela não resultará em nada, pois explica que “o vidro nem sequer é sensível ao tempo, é um material... o mais abstrato possível, ou quase, e frio”. No entanto, se as condições materiais da instalação fossem outras, como

uma vista real, se fosse feito em papel ou, mais uma vez, como um texto muito bonito de Borges diz: “como se fosse um mapa que é abandonado no território”, ele ia envelhecer. Portanto, eu consigo imaginar aquela visão invadida por natureza e, depois, transformada em ruínas – tal como a visão de Piranesi, maravilhosa e que nos fica sempre na memória, na ideia. (Anexo 4)

Contudo, redireciona também cada visitante-fruidor para um início. Um novo ponto de partida – uma nova perspetiva sobre a proposta que Aragão apresenta – encontrado à chegada poderá ser traçado pelo próprio fruidor, ao mesmo tempo que este percurso labiríntico lhe dá pistas, com o intuito de o questionar permanentemente sobre o que (ou qual) poderá ser a via nessa dimensão temporal futura e qual ou quais as suas definições de presente e de futuro. É claro para a desenhadora que não se trata de uma utopia, “eventualmente poderia ser uma distopia, mas eu diria que é... quase realista. [...] Tem um lado bastante realista, tem objetos com os quais lidamos habitualmente, tem que ver quase

com a realidade, mas arrumada de uma forma diferente”, esclarece em entrevista (Anexo 4). Ou poder-se-á especular se, mais do que fazer dessa perspectiva futura uma utopia, será possível aferir a capacidade do homem em projetar uma vida para si e em sociedade. De notar que a citação da obra de Carroll reforça a intenção da autora em promover o questionamento e o autoquestionamento sobre se “conseguimos imaginar o que é isto do futuro” (Affreixo, 2016, s.p.).

b.2) Uma utopia paródica, hiperbólica e tridimensional

Se, nas obras em si, os materiais utilizados são simples e não há uma intersecção de *media* significativa, há, nas redes sociais digitais, uma forma mais explícita dessa intersecção, a qual não altera a obra, mas a completa com referências a outras obras de arquitetos, artistas, escritores e pensadores, entre outros. Não é o tipo de relação (tecnológica) que integra as obras em si e que chegará ao público fisicamente, mas acaba por integrar o seu processo, e tornando-o mais híbrido, porque não se trata de uma mera exposição de um produto final numa plataforma social. A desenhadora mostra-se em execução das obras deixando-se fotografar ou filmar em determinados momentos do processo. O termo *Utopia* remete imediatamente para o onírico, a quimera e, em sùmula, o irrealizável. Combinando esta ideia de fantasia com a concretude crua do mundo contemporâneo e a própria dificuldade de definição de contemporaneidade, Aragão tenta, dentro da sua parcialidade humana, expor o melhor e o pior do mundo que habita. E que a sociedade habita, na qual o homem se pode rever, como num espelho (qual Alice!). A ilusão ótica, propiciada pelas texturas que a impressão no vidro cria, permite explorar a *impressão* artística, a sua marca gráfica identitária, a adaptação do seu estilo habitualmente aplicado e desenvolvido no papel num outro material – o vidro –, e a cidade do presente (e especulativamente do futuro).¹¹¹

Na distópica *Via Utopia – Teatrino Científico* pode ser listada uma grande amálgama dos mais desconstruídos elementos do quotidiano que a tornam particularmente crítica, satírica e irónica. Aragão confessa ter um gosto especial por introduzir uma certa dose de ironia nos seus trabalhos, ou em quase todos, pelo desafio que isso implica, que lança aos outros, mas também a si própria, estimulando o pensamento e o olhar crítico. Assim, a proposta da desenhadora inicia com um ponto de vista “abstrato” ou “ideal”, como classifica Aragão, existente apenas em determinado posicionamento perante a instalação, de acordo com os pontos de partida, quando se alcança fugaz e ilusoriamente uma percepção global e genérica. A caminhada pela instalação abandona o ideal que a totalidade

¹¹¹ Para uma maior sensação de proximidade com as obras, ver o vídeo da Espaços&Casas sobre a exposição *Future Frames*. Disponível em www.youtube.com/watch?v=EdsvXKTGtD8

do desenho configura no início do percurso – de frente para a obra, em que todas as camadas são percecionadas como uma unidade – para dar lugar à decomposição do esquema de sobreposição de imagens que o visitante descobrirá ao longo do trajeto, “portanto acaba por ser também uma apreensão bastante múltipla nesse sentido” (Anexo 4). Uma sobreposição [Figs. 347 e 348] que se compõe dos seguintes elementos:

1. O culto do corpo tracejado, solários tumulares que esperam os corpos nus, um busto



Fig. 347 – Ana Aragão, pormenor de *Via Utopia* (2016). © Rui Manuel Vieira.

kitsch, uma caixa multibanco que nos vigia, um temporizador ligado ao ar que respiramos, pessoas reais a tentar não afundar [num barco que tenta chegar a bom porto, aludindo à crise dos refugiados] e imagens dramáticas tornadas cliché, figuras da ficção [ficção científica como Darth Vader, da saga cinematográfica *Star Wars*; e personagens como Homer Simpson, da série de animação *The Simpsons*] que se mantêm invariavelmente à

superfície. Os sapatos (de marca) [sapatilha e *stiletos*] ficam pendurados à porta, como em *Big Fish*.

2. Uma piscina de peixes surdos a sermões [alusão a Pe. António Vieira], um *shopping* só com malas para partir, uma caveira com 8601 diamantes [equacionando-se a alusão a Damien Hirst], edifícios icónicos duplicados, lulus dentro de carteiras de padrão reconhecível, o nome da rua inscrito na lata de refrigerante, os objetos de *design* infalível, ecrãs que passam siglas indecifráveis.

3. A fortuna do gato dos chineses, a vaca seccionada e malhada como um mapa [da Europa dividido, dentro do que aparenta ser uma redoma paralelepipedal de vidro, aludindo, novamente, à obra de Damien Hirst, à semelhança de um *outdoor* a encimar a saliência de um dos edifícios] questionável, a memória dolorosa da máquina de desejos de Big, um sanitário público com gradações de género, sinalética abundante na entrada da rua asiática e lá em cima, depois do morro, a cidade dos privilegiados que colecionam ícones de arquitetura como porta-chaves.

4. As portas alinhadas no muro – a de Duchamp, por onde só se espreita, o desenho da porta no lugar da porta, o recorte surrealista da figura saída da cartola e os periscópios do “Yellow Submarine”, a maçaneta mágica da Alice, um pintor debaixo do lava-loiças [em clara referência ao livro de Afonso Cruz] do serviço de chá do País das Maravilhas, uma pintura em oposição à impressora que lança folhas ao vento, [uma pirâmide de livros onde só os de autoajuda estão acessíveis] na prateleira e literatura utópica empilhada na pirâmide gigante cujo túmulo é o lugar da leitura silenciosa. Do outro lado, um armário de chavões e a torre com a inicial fatal e um cérebro irónico. Na gaveta da memória[,] a citação profunda: “everything not saved will be lost”.

5. A alimentação bio enquadrada em estruturas literais, e estufas, painéis solares, ursos de vegetação fora de escala, cartas de jogo e letras lidas do avesso, troncos de árvores que erguem edificações enfadonhas, estruturas finalmente habitáveis que se deixam invadir lentamente pela natureza selvagem e um pé de feijão que anuncia uma saída mitológica. Pelo voo, não pelo outro lado do vidro.

6. Finalmente a saída, a janela em branco. O céu que se abre como se fora um desenho. De fora somos mirones da nossa condição e podemos formular a pergunta que do interior não víamos. (Texto de Ana Aragão sobre *Via Utopia* para a exposição *Future Frames*, 2016)

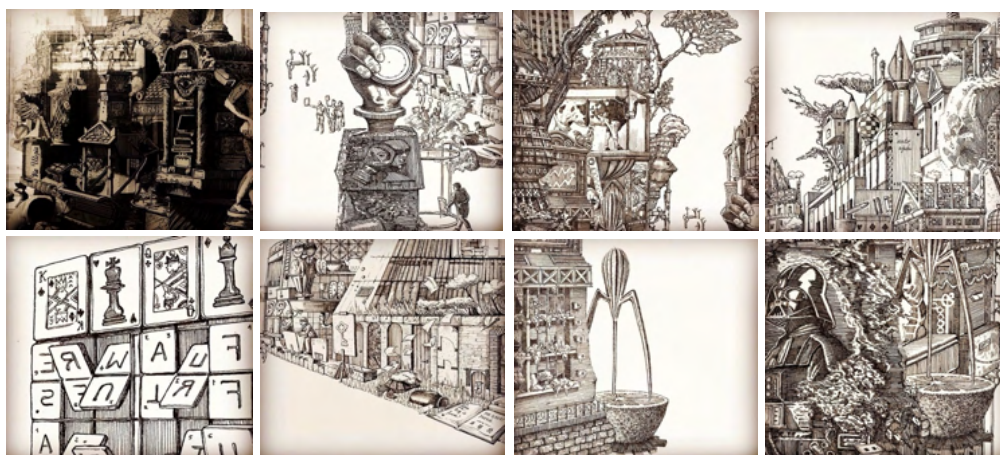


Fig. 348 – Ana Aragão, pormenores de *Via Utopia* (2016). © Instagram de Ana Aragão.

Os *smartphones* e os comportamentos de autorretrato instantâneo por meio das populares *selfies* – em detrimento do estar presente, do prazer de apreciar o que rodeia o ser humano, os outros e o estar consigo próprio sem se sujeitar à deformação ou à deturpação daquilo que é e da vida por meio de filtros e poses –, envergando *sticks* para o efeito, sem prestar atenção ao seu redor; sinais de trânsito, caixotes do lixo, tomadas e fichas elétricas, uma mulher a fazer *jogging*, carros desportivos, chaminés de fábricas e gruas e andaimes de construção; frutas como se se tratassem de peças escultóricas – são exemplo disso um ananás e uma metade de laranja que forma a base de uma espécie de alpendre que o célebre espremedor *Juicy Salif*, de Philippe Starck, finaliza –; olhos esculpidos (bem como orelhas), que recordam culturas ancestrais ou simplesmente a noção, cada vez mais impregnada pela onnipresença e onisciência, de que *the big brother is watching you (everywhere)*, aliada à existência de câmaras de vigilância; marcas dos géneros feminino e masculino pela inscrição de símbolos; num plano mais elevado, perfilam-se monumentos que sinalizam locais turísticos, como sinónimo de viagens e férias; mas também alusões à música, ao desenho e à escrita são mais alguns dos exemplos, aos quais Aragão acrescenta ainda os seguintes itens: “– the only place to read quietly inside a pyramid of books; – people drawing with ruins; [...] – a big lucky cat; – drawers of titles and the drawer of memory; – the trump tower and a brain laying besides” (22/08/2019, Instagram). Elementos pousados, esculpidos em frisos de edifícios ou que

dão forma às próprias estruturas, ou no chão, mas sobretudo sobrepostos em *torres* verticais e piramidais, mas assimétricas ao longo de toda a *veduta*. Um “presente petrificado” em que a desenhadora confessa que poderia estar indefinidamente a “descrever [...] este mundo louco, louco” (22/08/2019, Instagram). Inclusivamente, o título da obra (e nome da via) está estampado na lata de *Coca-Cola*.

Mais do que a tentadora visão fantástica de estilo futurista, a “Via Utopia é uma megalómana vista de um presente esquizofrénico em permanente acumulação acrítica, e a constatação da impossibilidade do processamento dessa profusão de informação pelo homem contemporâneo”, descreve Aragão (2016) na folha de sala. É o excesso que produz espectadores acríticos dos acontecimentos do quotidiano. *Via Utopia* delinea uma *promenade*, como designou Ana Aragão, que não permite recuos no caminho labiríntico repleto de pormenores familiares ao ser humano, obrigado a vivenciar o assoberbamento que Aragão converteu num empilhamento arquitetónico de objetos – dos mais comuns aos mais exóticos – numa configuração que foge à mecanização e à tecnologização, optando pela aura sumptuosa e majestática, mas dramática e decadente. Esta constatação só é possível ao adentrar-se no planisfério ilusoriamente totalizante que se percecione no início da visita, mas que só poderá ser compreendido pela análise das partes vítreas que o formam e se estreitam e pela magnitude das placas. Assim, a obra surge também como metáfora (ou conjunto de metáforas) condensada da realidade do século XXI numa espécie de *corpse* do século XVIII, em que o fruidor se depara com a enormidade do que lhe chega, do que consome e do quanto se deixa consumir, mais ou menos voluntariamente. A imagem global da peça e da via vai perdendo o seu *corpus* total ao decompor-se nos zigzagues a que as placas obrigam.

Qual o destino da *veduta* de Aragão? O movimento do próprio corpo do fruidor condiciona a visão da obra pelo efeito de maior ou menor desfoque ou maior ou menor nitidez da imagem. A sua existência deve-se às partes que a compõem – o seu todo é uma sinédoque, isto é, “a sobreposição dos *layers* é vislumbrada como uma imagem total apenas a partir de uma posição relativa, e, num breve relance, como uma miragem fugaz”, explica Aragão no texto que escreveu sobre a obra no âmbito da exposição (2016, itálico original). A também ilustradora, após contar aquela que será a primeira abordagem do fruidor à peça, descreve o passo seguinte: como “entrar na peça”. A imagem una fica para trás, adentrando-se nos cenários que a compõem, e, a partir daí, é preciso “tentar encontrar algum sentido nas hiperbólicas e incessantes citações desenhadas nos frames”, ou seja, interpretar (Aragão, 2016, folha de sala). Nos termos de Barthes (1971), está-se perante um tecido de citações provenientes de diversas fontes de cultura em que qualquer ação do criador está constrangida por uma anterior, numa impossibilidade permanente de

se ser puramente original, em que “son seul pouvoir est de mêler les écritures, de les contrarier les unes par les autres, de façon à ne jamais prendre appui sur l’une d’elles” (Barthes, 1984, p. 65). Portanto, a palavra e a imagem são territórios, também na perspectiva de Bakhtin (1984 [1965]), partilhados pelo remetente e o destinatário, nos quais se verifica a permeabilidade de contextos e, em resultado, de contextos já habitados.

A distopia é questionada desde o início até ao fim, ainda que no final do percurso seja formulada de forma explícita, depois de o fruidor ter tido a experiência da dimensão física do objeto vidro, dos desenhos que ganham outra estatura e estrutura e dos significados possíveis de gerar pela identificação com o presente. Um presente no qual a acumulação e o consumo material e imaterial atingem limites arquivísticos, podendo estrangular a viabilidade de um caminho, de um futuro equilibrado, mas do qual certamente fará parte uma constante inclusão e uma inevitável exclusão de elementos importantes também. São oferecidas várias distrações simultâneas nestas paragens de acumulação de temas, empilhados desde o passado, que conduzem à relativização, uma vez que tudo e nada, útil e inútil, interessante e desinteressante se tornam válidos, caindo na imprecisão e carência de critério do que valorizar, do que perspetivar e de como se regenerar.

A obra surge de alguns “e se?” que a autora se colocou: “Coloquei-me de um ponto de vista futuro, olhei para o presente e pensei: ‘E se o presente petrificasse neste momento? E se o news feed do presente de repente encravasse?’” (Correia, 2020, s.p.), materializando-se numa cidade hipotética, pejada de símbolos. E assim aconteceu: “Um mundo com o *news feed* encravado. Um mundo sem um único espaço vazio. Talvez seja esta apenas a distopia e do outro lado do vidro haja ainda perguntas capitais por fazer. Será que conseguimos imaginar um mundo sem uma alternância entre opacidades e transparências?”, remata a desenhadora no seu texto sobre a obra. Quando levada ao extremo a incontinente saciedade de informação, a realidade atual assume características próprias do barroco de Piranesi, incluindo um certo romantismo: a vastidão, o obscuro, o irregular e o supra-humano. Apesar da identificação de elementos triviais do dia a dia na obra, numa aparente incongruência entre figuras e cenário, poder-se-á falar na presença de uma poética. Uma poética encontrada numa espécie de lirismo romântico resultante do insólito cruzamento de estilos, concretizado pela elegante e engenhosa integração da trivialidade de utensílios de culinária a personagens de banda desenhada ou sinalética, por exemplo, na melancolia da pedra abatida, destruída e ruída, alimentando um certo sentido trágico e melancólico da vida e da condição humana, entre a sua fragilidade e o desmesuramento, que são marcas de uma indefinição e de um desencanto.

Pela ilustração é, assim, possível declarar a sintomática saturação de formas e estilos culturais, sociais e comportamentais, da qual se pode inferir e verificar a dificuldade para a feitura e a contemplação de algo inteiramente novo e original. A não originalidade da

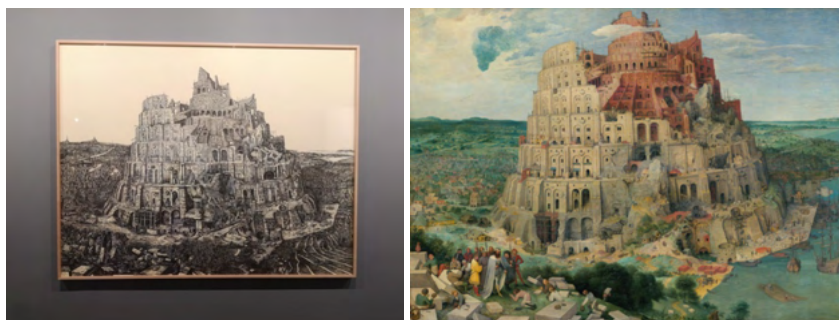
criação de uma *veduta*, já configurada no século XVIII por Piranesi, converte-se num instrumento ao serviço da originalidade atinente à imersão que a desenhadora constrói pormenorizadamente pela substituição e introdução de elementos que se encontram abundantemente no presente. Ou seja, a *veduta* do século XXI e o seu respetivo rearranjo cénico *chocam* pela mistura de referências e a apropriação da estética de Setecentos, do discurso visual e da transformação dos objetos provocada pelo seu reenquadramento.

Via Utopia, pelas suas características técnicas e artísticas, permite aceder a um imaginário múltiplo, multitemporal ou atemporal, onde cabem a realidade e a fantasia. Uma obra tecida de oximoros e referências em catadupa. A tridimensionalidade da obra em várias placas de vidro desconstrói a bidimensionalidade do desenho, amplia-o, embora seccionando-o, para assim permitir compreender outras dimensões, criando o distanciamento do todo e a aproximação das partes que compõem a *veduta*. Por intermédio desta técnica, da estética escolhida e das metáforas visuais criadas, intenta denunciar o perigo da apatia geral que o volume de informação poderá gerar. Interpretar a ilustração/obra de arte/instalação artística *Via Utopia* pressupõe interpretá-la também à luz da sua relação com “linguagens” ou “sistemas” anteriores do desenho, acrescentando as da arquitetura e da ilustração, no caso, e claramente, as utilizadas por Piranesi em *Via Appia*.

c) *Babel, A Melancolia do V Império e o tríptico mixed media*

c.1) *Babel* (2019) e o “realismo trágico” – uma distopia

- 1 And the whole earth was of no language, but only hate speech
- 2 And the myth of the great city turned into reality
- 3 And the great tower petrified, because no one looked at the heaven anymore
- 4 So it got obsolete, decadent, with scarfs of time and living
- 5 Although no living soul was to be seen in the surroundings
- 6 And they asked, intrigued, Where did all the people go?
- 7 Bruegel was right, the Babel was not only a representation
- 8 It was a way of reminding us of what can happen IF
- 9 If only we could understand each other... (Aragão, 18/09/2019, Instagram)



Figs. 349 e 350 – Ana Aragão, *Babel* (2019), impressão *giclée* s/papel de cenário, à esquerda; Pieter Bruegel, *o Velho, A Torre de Babel* (1563), à direita.
© Ana Albuquerque (esquerda) | Kunsthistorisches Museum (direita).

As palavras de Aragão são as anfitriãs da análise que aqui se propõe da obra *Babel* (2019) e da exposição *S.M.L.LX* (2019), da qual *Babel* é a obra de vulto. Nesta fase, Aragão anunciou ter inaugurado o que designou de “realismo trágico”, afastando-se da magia que a série *Monsters, hörnir, and Almost Blue* (2017), incluída na coleção *Imaginary Beings* (2017), e que exposições como *Vertical Reclamation of Individual Spaces* (2018) e, inclusivamente, *Future Frames* (2016), entre outros trabalhos, cultivavam. *Babel* (2019) é um desenho – uma ilustração de Lisboa – a *Bic* sobre papel de cenário com 200 x 150 cm, a partir do qual foi produzida uma edição limitada de 33 impressões (mais três provas de artista) a *giclée* sobre papel de cenário com 170 x 138 cm [Fig. 349]. Além disso, *Babel* é também um mural, com cerca de 700 cm, criado a convite de Vhils para passar a habitar o Panorâmico de Monsanto, como referido inicialmente. A criação de Aragão experimenta, assim, a efemeridade material da arte urbana, deixada à corrosão provocada pelos elementos naturais ou remoção por ação humana, depois de tanto refletir sobre memória, esquecimento e tempo. Diz Aragão a propósito da sua *Babel*: “The light, it is always the light. And time, the passage of time, the delights of a shadow” (23/09/2019, Instagram).

A exposição *S.M.L.LX*, na qual a obra *Babel* se insere, movimenta-se por três diferentes ambientes, por meio de três diferentes suportes – embora todos muito ligados ao papel. O percurso é guiado – ou, talvez, de forma mais correta, ilustrado – pelos textos dos arquitetos Nuno Grande e Jorge Figueira e do geógrafo Álvaro Domingues, que definem os três momentos. Mas, sobretudo, há a considerar três espaços distintos: o público, que se desdobra em dois, e o privado. O primeiro público no sentido expositivo em galeria, aberto a todos, mas onde um edifício o resguarda, e em que o seu visionamento é motivado pela intenção, e o segundo espaço público exposto a qualquer olhar, intencional ou não. O privado obviamente restrito à casa de cada um que adquirir uma das suas impressões.

Entre os pensamentos que Aragão vai soltando nas suas redes de Instagram e Facebook, muito mais espontâneos do que programados, um deles dedica-se inteiramente à seguinte citação de José Saramago, antecedida pela questão colocada pela desenhadora “Onde está a jangada de pedra?”, posicionando o mais distraído leitor da *Babel*:

Não sei o que me aconteceu, o pau estava no chão, agarrei-o e fiz o risco, Nem lhe passou pela ideia que poderia ser uma varinha de condão, Para varinha de condão pareceu-me grande, e as varinhas de condão sempre eu ouvi dizer que são feitas de ouro e cristal, com um banho de luz e uma estrela na ponta, Sabia que a vara era de negrilho, Eu de árvores conheço pouco, disseram-me depois que negrilho é o mesmo que ulmeiro, sendo ulmeiro o mesmo que olmo, nenhum deles com poderes sobrenaturais, mesmo variando os nomes, mas, para o caso, estou que um pau de fósforo teria causado o mesmo efeito, Por que diz isso, O que tem de ser, tem de ser, e tem muita força, não se pode resistir-lhe, mil vezes o ouvi à gente mais velha, Acredita na fatalidade, Acredito no que tem de ser. (José Saramago *apud* Aragão, 19/09/2019, Instagram)

A questão fica no ar: porquê esta citação especificamente? Para dissertar de alguma forma sobre o poder do desenho e a resiliência que a criação de *Babel* exigiu? Por mais

condão e fábula que se possa inventar, a ideia e a ação pueril e pura de agarrar num pau e fazer um risco no chão metaforiza, ou relata literalmente, o movimento mais simples e inevitável do desenho. Aragão quer dizer aos seus seguidores que é fatal fazer riscos – é o seu fado. Não será por isso despropositado dizer que, depois de vistos inúmeras vezes, os desenhos de Aragão sejam precisamente as ilustrações resultantes do tanto que a autora absorve. *Babel* plasma a anarquia e a desordem das referências que o próprio sentido primevo da torre de Babel sugere. Ao falar resumidamente sobre o tema da torre de Babel, Aragão também caracteriza o seu tipo de desenho. Um desenho “intrincado”, desejando que fosse menos assim, mas ao mesmo tempo persistindo em alimentá-lo dessa forma:

People built the Babel to reach the sky and it failed, because of lack of understanding. The sky may stay unreachable, for the sake of dreamers like me, but the earth should become more bright and less intricate as my drawing. To go back to basic is understanding that we are all going to need each other and that we never know when that is going to happen. Don't believe in my tragic realism, stick to the magic one — be kind. (20/09/2019, Instagram)

Os *hashtags* utilizados por Aragão não são meros identificadores de si própria ou de parceiros, revelam também um pouco do que a desenhadora pensa sobre si em relação aos seus desenhos de arquitetura em papel, de maior ou menor escala, com ou sem esferográfica *Bic*. É exemplo disso “Typical mine: I always take a Voyage au centre et autour de la terre to search the solution, only to understand that it is right in front of me, like Voyage autour de ma chambre (Maistre): my Babel” (Aragão, 25/09/2019, Instagram, parênteses curvos originais). Essas etiquetas acrescentam também elementos caracterizadores da(s) obra(s) que está(ão) a ser mostrada(s) na fotografia que publicou, como #drawing #babel #thetowerofbabel #btower #bicdrawing #bic #drawingonthefloor #hugedrawing #architecturaldrawing (20/09/2019, Instagram).

As etiquetas *instagramáticas* utilizadas por Aragão promovem, assim, uma espécie de interação entre si e os seus seguidores, uma certa ligação ou proximidade: entre a brincadeira de criar um chapéu improvisado com um desenho da sua *Babel* e colocá-lo na sua cabeça ou a sugestão de, numa das suas publicações, “[k]eep me posted and tag some photos of my mural, if you are at festivaliminente – thank you and have fun” (Aragão, 21/09/2019, Instagram), ou ainda sortear (#giveaway) sobras de *prints* da *Babel* que foi colada numa das paredes do Panorâmico ao construir o seu mural. Aragão conta que pensou em várias possibilidades para o seu mural: “I went from Pink Floyd’s wall until Boullée’s eye, passing through a colorful spinning circle and through a numbered puzzle, etc, etc...” (25/09/2019, Instagram)

Com a construção da exposição *S.M.L.LX*, constituída por 19 obras, e particularmente da *Babel*, Aragão expõe muitas das suas inquietações sobre o que é desenhar e o seu próprio trabalho. Fá-lo de uma forma próxima a um ato de autoexegese e também por via

de um paralelismo simbólico com os significados que a torre de Babel contém. Para apreciar os desenhos que vivem de edifícios apresentam-se três paredes: a primeira [Fig. 351] conduz a uma trilogia acerca de Lisboa, a segunda [Fig. 353] expõe sete ilustrações que integraram o livro comemorativo dos 25 anos do Centro Cultural de Belém (2017), entre outras, e a terceira e central é uma exuberante, “exaustiva e distópica reinterpretação da visão renascentista de Bruegel”, segundo Aragão (Valente, 2019, s.p.) [Fig. 352]. Veja-se a seguinte legenda que Aragão escreveu numa das suas publicações, em que coloca a imagem da sua *Babel* e uma imagem de uma das torres de Babel de Pieter Bruegel, o Velho, (pintor, gravurista e ilustrador) [Fig. 350] quase lado a lado [Figs. 354 e 355]:

Find the differences. The history tells that Pieter Bruegel inspired himself in the Roman Coliseum to imagine his super famous representation of the Tower of Babel. The tower, symbol of man's ambition and major failure, is one of the architectural's most powerful images. I have long forgotten how to draw human figure (somehow intentionally), so I interpret the figures shapes as remains of some destruction that occurred earlier. Some people that passed through the site state they have even seen armours between the war sceneries. Other travellers, however, are sure that the worldscape has never been different. (27/09/2019, Instagram, parênteses curvos originais)



Figs. 351, 352 e 353 – Ana Aragão, imagens dos três momentos da exposição *S.M.L.LX* (2019). © Pedro Sadio.

A conceção de *Babel* trouxe-lhe várias questões, muitos ses, nem sempre tão obviamente límpidos e exatos. Relembra várias personagens da literatura, da banda desenhada e da ilustração para falar daquilo que sente, reforçando com *hashtags* como #illustration #lenfantinclinee #shuittenetpeters #lescitesobscures:

Have you ever felt like L'Enfant penchée from Shuitem & Peeters? Have you ever felt like Alice in Wonderland, out of scale? Have you ever felt like Obelix, having felt in some clumpsy magic potion when little? Have you ever felt like Calvin, talking to your imaginary super friend all the time? I feel inclined almost everyday of my life, searching the impossible balance of everything I have to manage. I guess I've been inclined all my life, but now I just assume that oddness, that is really funny, immensely goofy and most of the times (most of the times...) overwhelming. I'm sure I have been born in the wrong world: I belong to inclined houses, inclined computers, inclined streets, inclined doors, inclined stairs, inclined cities, inclined technology, inclined analogies. Par toutatis! Tant que le ciel ne nous tombe pas la tête! (Aragão, 30/09/2019, Instagram, parênteses curvos originais)

Comentários como “Drawing: the motive force of my life. As simple as that” (09/10/2019, Instagram) são, muitas vezes, a verbalização dos autores que se movimentam na sua mente enquanto desenha, neste caso claramente evocando o livro de

Sir Peter Cook, *Drawing: The Motive Force of Architecture*. Já se havia falado acerca da distinção que Aragão faz entre imagens inventadas e imagens das imagens. É neste segundo tipo que Aragão coloca *A Torre de Babel*, de Bruegel. Para ela, esta “é uma dessas imagens infinitas que nunca cessa de me fascinar [...]. Foi duríssimo o processo da sua construção” (18/10/2019, Instagram). E conta que, no seu processo de execução,

num insuspeito dia pendurei duas folhas na parede e projectei a Babel, desenhando com grafite toscamente os contornos e formas genéricas. Transitadas para o chão, as folhas aí ficaram durante meses. Cheguei mesmo a interditar a sala de jantar da minha casa para poder continuar... (18/10/2019, Instagram)

Aragão confessa não ter havido um planeamento exaustivo nem uma razão para iniciar aquele desenho em específico, a não ser o sentimento de que aquela imagem a perseguia e a consequente e persistente intenção (ou obsessão) de fazer uma *cover*, a sua versão do desenho de Bruegel, que considera ser arrebatador. Contudo, desconhecia o que se seguiria, assumindo que, no momento em que pendurou as folhas, faria sentido executá-lo. Aragão conta, em entrevista, mais sobre o processo:

Esse teve mesmo pouco desenho por trás. Só desenhei os contornos e depois, ao preencher, fui inventando, no sentido de que o desenho foi surgindo à medida que desenhava. Eu não sabia que ia desenhar uma jangada de pedra, eu não sabia que ia desenhar aquelas ruínas à volta, eu não sabia o que iria aparecer. Eu ia desenhando e fui, digamos, inventando à medida que ia desenhando, e foi super exigente, mas foi um processo espetacular, sobretudo ao chegar ao final. “Ok, consegui acabar”, isso foi emocionante. (Anexo 4)

Os desenhos em grande escala permitem-lhe ter um outro entendimento do desenho. Sobre *Babel* diz: “... Demorei tanto tempo que não achava ser possível; percebi depois que aumentei o tamanho, mas não a escala. Demorei-me até tornar a imagem verosímil. Os desenhos não são da ordem do verosímil, pela sua vocação dimensional, as imagens podem sê-lo” (18/10/2019, Instagram). Daí em diante, discorre sobre o desenho:

Apareço sobre o desenho para dar escala, para demonstrar que sou eu que suporto o peso do chão quando nele desenho (e não ao contrário). Dizem que a *bic* desaparece com o tempo, como de resto muitos outros materiais expostos à luz. Se algum dia isso acontecer, tirarei uma nova foto sobre as folhas amareladas e vazias com o mesmo orgulho com que tirei esta. [Fig. 322] As imagens não são de quem as produz nem são obrigatoriamente eternas. As imagens são possíveis e inúteis para quem as observa, a sua mais comovente função. (18/10/2019, Instagram, parênteses curvos originais, itálico adicionado)

O mesmo se pode aplicar à ilustração, assumindo que o desenho é, pelo menos, o seu ponto de partida. Portanto, a ilustração é igualmente suscetível ao desaparecimento. Embora se torne clara a observação de Aragão sobre a inutilidade da imagem – e, por consequência, da ilustração ou do cinema (como se verá pelo exemplo do filme *Matrix* dado abaixo), enquanto áreas das artes visuais –, uma vez que as necessidades básicas de vida não dependem dela, ela também se torna útil. A sua utilidade comprova-se pelo constante questionamento de como a realidade é, de como foi e de como pode ou poderia

ser, com os seus intermináveis ses e a malha de conhecimento de diversas áreas e autores que reúne nos seus trabalhos. Ao ter mencionado a comoção, Aragão está já a conferir um propósito ao desenho e à ilustração, ao seu desenho-ilustração. *Babel* não deixa de comunicar com as outras obras de *S.M.L.LX*, surgindo tantos outros ses:

E se o Centro Cultural de Belém estivesse na Baixa Pombalina? E se Lisboa fosse um empilhado de ícones? E se o Tejo invadissem a Baixa? E se a malha pombalina se transformasse num cenário de *Matrix*? E se os quarteirões de Lisboa se tornassem uma malha abstracta? E se...? E se...? What if is the question of my life. [...] Venham pensar todos os “e se?” comigo, dia 26 de Novembro na Sociedade Nacional de Belas Artes. (21/10/2019, Instagram, aspas originais, itálico adicionado)

E ainda:

E se a Baixa Pombalina desaparecesse, dando lugar a uma enorme praça? E se os quarteirões de traça regular se prolongassem para baixo e para cima, conquistando pisos infinitos, transformando-se num objecto urbano abstracto de halo utópico? (S.n., 2019, Antena 1)

Questionar “e se?” é a sua metodologia base. Com o que quer que se depare no mundo real, “seja lá o que isso for”, diz Aragão, ela questiona-o para poder imaginar. Aragão chama a atenção para dois polos da imaginação que considera existir: um positivo, isto é, a subsistência de uma certa ingenuidade, ainda que residual, de que a criação começa do zero, e um negativo. Quanto a este último, acredita que

o imaginar tem também qualquer coisa na sua base de negativo, de negação, que olha para a realidade, mas que tem de a suprimir, tem de fechar os olhos, tem de a apagar, tem de a rasurar, enfim, vai ter de fazer uma série de operações para que qualquer coisa nova possa ser fundada. [...] Às vezes, imaginar é só olhar para uma coisa e fazer o exercício de ver outra. (Aragão, 2021a)

Na realização dos trabalhos para esta exposição, Aragão faz um paralelismo com as ilustrações concebidas em 2017 para o livro comemorativo dos 25 anos do Centro Cultural de Belém (CCB), as quais também integraram a exposição de 2019:

1. Em 2017[,] imaginava que o CCB tinha crescido, qual torre de escritórios. Imaginava um CCB impossível, porque este marco arquitectónico da vida urbana e cultural de Lisboa é desenhado precisamente pela horizontalidade.
2. Em 2019[,] imagino que toda a cidade se ergue em forma de babel metafórica, empilhando ícones com respeito e ironia. (Está para breve mostrar-vos o resultado...)
3. Neste momento[,] cruzo os dedos para que a exposição de Lisboa funcione como a imagino. (23/10/2019, Instagram, parênteses curvos originais)

A propósito da situação pandémica causada pela proliferação do novo coronavírus SARS-CoV-2 em 2019 até ao presente, exigindo confinamentos, Aragão – enquanto arquiteta de formação, e imaginadora de cidades inexistentes a tempo inteiro e por convicção, mas sobretudo habitante de espaços coletivos e individuais, íntimos até, os quais se tornaram mais expostos, uma vez que não era possível sair das próprias residências – comenta o seguinte:

Estou certa de que, depois disto, as relações sociais mudarão e será necessário repensar os nossos espaços públicos, virtuais e físicos. A cidade é um conjunto de redes altamente complexas e inextricáveis que permitem a coexistência de um vasto número de pessoas em espaços limitados. Se os modos das pessoas se relacionarem mudar, mudará também o cenário físico e os nossos movimentos na cidade.

Sem dotes de futurologia, atrevo-me a pensar que as decisões serão mais ponderadas e menos vorazes. Talvez se assista a movimentos em direcção a lugares menos urbanos, talvez este exemplo permita entender a cidade como espaço de segurança, mas também como Babel com maior risco de colapso. Talvez (este não é bem um talvez)[,] fiquemos todos mais controlados, por razões sanitárias e não só. Ou talvez continuemos exactamente iguais. (25/03/2020, Instagram, parênteses curvos originais)

O que se pretende realçar aqui é a analogia entre o cenário dantesco que Bruegel criara e a situação pandémica vivida no ano de 2020, com um intervalo de cinco séculos. Em



Figs. 354 e 355 – Ana Aragão, pormenor de *Babel* (2019), à esquerda, em comparação com pormenor d’ *A Torre de Babel* (1563), à direita. © Instagram de Ana Aragão.

comum está a fonte original de ambas as obras, quer de Bruegel quer de Aragão, a Bíblia, portanto, cerca de 2000 anos. Um recuo ainda mais acentuado e impregnado de camadas simbólicas sucessivas ao longo de séculos de criações e expressões artísticas. É, assim, possível ver na *Babel* de Aragão vários períodos

temporais, diferentes contextos, mas também um sentimento duplo: tísico e paladínico [Figs. 354 e 355]. Uma sociedade enferma devido à ausência de entendimento e ao domínio da discórdia, que, metaforicamente, faz ruir a cidade e, conseqüentemente, a humanidade, porém, simultânea e paradoxalmente, e a fim de contrariar o mito (e a realidade) da fragmentação, a ruína é também o rosto da necessidade de reconstrução. A alusão a Saramago, no meio de um cenário obsoleto e de destruição, reforça não só a reflexão sobre o tema da decadência da humanidade e da *grande cidade* que lhe daria acesso à divindade, mas também sobre a identidade, a tomada de consciência das suas falhas e, finalmente, a conquista da redenção.

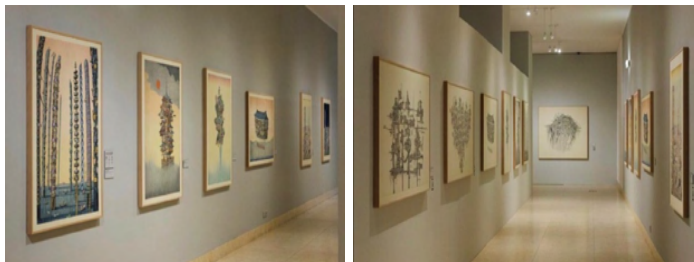
A pandemia não interferiu na sua forma de pensar o desenho e os desenhos. Aliás,



Figs. 356 e 357 – Ana Aragão, obras para a exposição *No Plan for Japan* (2021-2022). © Cláudia Rocha (esquerda) | Elena Starke (direita).

durante o pico de pandemia, Aragão construiu uma exposição a explodir de cor e de fantasia, de incoerências e de encontros insólitos, de transitoriedade e de imperfeição, de casas voadoras e de edifícios e estruturas origami, reunidos em ensaios de arquitetura de papel: “[A] maior parte dos trabalhos que eu fiz nessa

altura, acho que são dos trabalhos mais divertidos. Parece que fui dar uma volta ao Japão e que vi filmes de animação. [...] provavelmente, é a exposição com mais imaginação, menos pesada”, comenta a desenhadora (Anexo 3) [Figs. 356 e 357]. O resultado foi o oposto da atmosfera de medo e angústia vivenciada. O processo foi semelhante ao de tantos trabalhos anteriores: escolher um caminho e avaliar se lhe agradava ou não, daí o título *No Plan for Japan*¹¹² (novembro de 2021 a fevereiro de 2022) [Figs. 358 e 359]. Por norma, não elabora planos previamente para depois os executar, age seguindo intuições, procurando resolver os obstáculos com que se depara. “A pandemia até me fez trabalhar, fez-me criar desenhos com uma



Figs. 358 e 359 – Ana Aragão, exposição *No Plan for Japan* (2021-2022). © Pedro Sadio.

leveza, um lado onírico... as cores – quase o universo infantil –, veio tudo ao de cima, o que foi surpreendente porque não era esse o meu *mood*” (Anexo 3), confessa, contrariamente à exposição pré-pandemia *S.M.L.LX* (2019), onde o vazio, a ausência, o negativo, o caos e a inquietude diluviana de espírito imperavam na *Babel* e no tríptico de Lisboa. Talvez uma premonição inintencional.

Aragão adensa o realismo intenso da pintura renascentista flamenga e brabantina própria de Bruegel, o *Velho*, ampliando o impacto exuberante de um cenário dramaticamente realista, tornando-o mais próximo e mais familiar pelas alusões a elementos e narrativas de autores contemporâneos como as do Nobel português. O pormenor decorativo tem um propósito definido que se exprime num cenário de esplendor em erosão, em colapso, rico em dramaticidade e opulência que, dada a temática, choca com a dimensão espiritual. Portanto, um barroco contemporâneo. Da mesma forma que a música – contemporânea – que ouviu durante esta empreitada a sintoniza com o ego edificador do arquiteto confrontado com as penas e agruras da edificação da *Babel* – “Thru’ These Architects Eyes”, de David Bowie: “All the joy i see through these architect's eyes/ Cold winter bleeds on the girders of babel” (Aragão, 22/04/2019, Instagram).

À semelhança da música, Aragão recorre à poesia para estimular um jogo irónico e de trocadilhos imagéticos. Uma das suas escolhas recaiu sobre a oposição entre o tempo de construção e o tempo de destruição, servindo para esse efeito os versos de Pedro Mexia: “Roma e Pavia desfizeram-se num dia” do poema “Roma e Pavia” (16/07/2019, Instagram). Outros exemplos são as palavras de Dovev Rozenkrantz: “A maldição de Babel

¹¹² Ver os vídeos de algumas das animações em realidade aumentada e projeção realizadas por João Alves de Sousa e por alunos do curso de Videojogos e Aplicações Multimédia da Universidade Lusófona do Porto na página de Facebook de Ana Aragão: <https://www.facebook.com/AAAnaAragao/videos/1031751907621330> por João Alves de Sousa, <https://www.facebook.com/AAAnaAragao/videos/905642183455309> por Ana Aragão, e <https://www.facebook.com/watch/?v=497180055231744> por Andreia Santana Margarido.

não foi os homens desentenderem-se por falarem línguas diferentes, mas sim desentenderem-se falando a mesma língua” (10/09/2019, Instagram), que encontrou na *Enciclopédia da Estória Universal*, do escritor Afonso Cruz, tal como “A / (A COISA MAIS) ALTA QUE HÁ. / A coisa mais alta que há fica exactamente por baixo da coisa mais baixa que há” (11/09/2019, Instagram), de Amma Sinclética, também em *Enciclopédia da Estória Universal: Recolha de Alexandria*, de Afonso Cruz.

A *Babel* de Aragão integra-se, assim, nos conceitos assinalados em *hashtags* como #imaginelandscapes, #imaginarylands, #imaginaryarchitecture, #architecturaldrawing, #paperarchitecture e #notdownnonanymap, criando uma aura de mistério perante os seus seguidores e estimando um certo mistério inclusivamente a si própria, adiantando apenas a simbiose entre “[t]he myth and the city, the body and the drawing, the real and the representation – and vice versa” (24/05/2019, Instagram). A desenhadora afirma que esta *Babel* é um dos seus desenhos utópicos. Utópico no sentido do desejo de o concretizar, mas distópico no sentido da sua concretização gráfica. Nos *hashtags* que introduz nas suas publicações de Instagram, Aragão faz também referência às suas musas inspiradoras, entre os muitos exemplos, por meio de #drawingthemotiveforceofarchitecture, o título de um dos livros de Sir Peter Cook já mencionado, ou #bauhauswasright, referindo-se à escola de arte vanguardista Bauhaus. Outras tantas vezes, faz trocadilhos linguísticos entre títulos de livros e o que escreve nas legendas, de que é exemplo *Modos de Ver*, de John Berger, e a sua frase “Desenhar como modo de ver” (30/05/2019, Instagram), anteriormente mencionado noutro contexto. Estas etiquetas recorrentes na utilização de plataformas digitais revelam-se elementos paratextuais, externos às obras, mas que auxiliam, muitas vezes, o enquadramento das mesmas, estabelecendo ligações com teóricos, conceitos e temáticas-chave que contextualizam, de alguma forma, as obras, fornecendo pistas sobre o processo conceptual e criativo de Aragão e também sobre possíveis leituras das obras.

Babel é apenas um entre vários exemplos – que se seguirão – da exposição *S.M.L.LX*, onde arquitetura, pintura, ilustração, gravura e literatura se cruzam a montante, como inspiração, e a jusante, como referências mais ou menos explícitas, portanto remediadas, nos desenhos de Aragão, dando sentido ao conceito de interartes.

c.2) A Melancolia do V Império (2019): um encontro entre o passado e o futuro, mitos e profecias

No desenho *A Melancolia do V Império* [Fig. 360], “obra inspirada na parcialmente homónima obra de Dürer”, diz Aragão (2019), reúne Padre António Vieira, Fernando Pessoa, Albrecht Dürer e o seu famoso rinoceronte, “[n]uma representação que cruza

referências e leituras que fiz de modo livre, [que] criam (desejavelmente) sentidos que não suspeitei” (20/11/2019, Instagram, parênteses curvos originais). As personagens desta obra desempenham papéis singulares. Pe. António Vieira estava encarregado de escrever o seu livro *História do Futuro*, “a sua grande utopia para Portugal [...] partindo do princípio que a sua visão inaugurava o tempo” (20/11/2019, Instagram), sob a presença de uma



Fig. 360 – Ana Aragão, *A Melancolia do V Império* (2019). © Instagram de Ana Aragão.

esfera, no topo do desenho, cuja parte superior representaria o passado, e a inferior o futuro. Fernando Pessoa – uma projeção do futuro – foi sentado num tapete voador, de pernas cruzadas à chinês, que escreveria sobre passado, presente e futuro noutros versos e prosa (“Vivo sempre no presente. O futuro, não o conheço”, em *Livro do Desassossego*, pelo heterónimo Bernardo Soares, por exemplo). O afamado rinoceronte de Albrecht Dürer, por outro lado, assumiu a tarefa de contar “o que é desenhar a partir de descrições, conta-nos de um bicho entre o real e a ficção” (20/11/2019, Instagram). O sólido pentagonal tem tanto de misterioso como a presença da obra *Os Lusíadas*, desfalecida no chão. Por sua vez, o engenho voador inventado por Saramago, em *Memorial do Convento* – a passarola –, as gárgulas da Torre de Belém (com cabeça de monóculo), a simbologia manuelina (a janela), as cordas náuticas e os instrumentos de medição juntam-se às anteriores citações e alusões que Aragão recupera de vários passados – mais longínquos e mais recentes –, conjugando-os com o presente. “A melancolia invade as almas inquietas, como a minha. Na Alice eram os frascos que transformavam o pequeno em grande e vice-versa, no desenho são os olhos e imaginação de quem repara que operam uma possível mudança de escala” (Aragão, 29/11/2019, Instagram).

Entre a melancolia das partidas das embarcações, da saudade e da luz lisboeta e a fuga da imaginação para outros mundos, o mesmo rinoceronte de Dürer protagonizaria a obra *A Fonte dos Rinocerontes do Rossio* (2019). Em jeito de colossal monumento, dois rinocerontes foram edificados à semelhança da Fonte Monumental na Alameda Dom Afonso Henriques, conhecida por Fonte Luminosa, mas tornados residentes na Praça de D. Pedro IV, o conhecido Rossio. Uma ousadia que defronta arquitetura e pintura, diferentes épocas históricas, realidade e ficção, e um atrevimento subversivo da ideia de monumento, ilustrando um tempo noutro tempo e assim sucessivamente em sobreposição e em intertexto.

Sobre o tempo, mais uma vez, eis que Aragão cita a *História do Futuro*, do Pe. António Vieira: “O tempo (como o mundo) tem dois hemisférios: um superior e visível, que é o passado; outro inferior e invisível, que é o futuro” (24/11/2019, Instagram). O que se

encontra entre ambos são “os horizontes do tempo, que são estes instantes do presente que imos vivendo, onde o passado se termina e o futuro começa” (24/11/2019, Instagram). Entre “rasuras, ausências e ironias” (Aragão, 28/11/2019, Instagram), a desenhadora distribui, em *S.M.L.LX*, palimpsestos, múltiplos significados, uma certa dose de esoterismo e uma enorme injeção de imaginação, brincando com um estilo reconhecível, carregando a tendência de Pieter Bruegel para a decadência e a ruína exploradas já em *Via Utopia*, fazendo coexistir a influência do estilo de Piranesi.

c.3) O tríptico *Trilogia de Lisboa* (2019) e o “elogio da ausência”

Aragão explicita que há todo um processo de investigação por detrás do desenho, enquanto mostra pormenores do seu trabalho na trilogia ou tríptico sobre Lisboa e para (a exposição em) Lisboa:

In his “guide psychogéographique de Paris” (1955), Guy Debord mapped the city through urban atmospheres, defending a social model that worked “bottom-up” and therefore strongly criticizing the capitalist model that imposed its rational and unfair grids – “top-down”. His psicogeography revealed a city organized through islands of atmospheres, affective references and emotional places. It is therefore one of the most important references for my research, that also proposes (more or less subtly, more or less achieved) an emotional and more playful approach towards the lived scapes we inhabit daily. If it is true that our physical surroundings shape the way we feel and move, it is also noticeable that many of the places we live in are impersonal, like Jacques Tati brilliantly illustrated in *Playtime* (1967). (26/10/2019, Instagram, aspas e parênteses curvos originais)

Comece-se a análise pelas referências, sendo Jacques Tati uma delas, como Aragão escrevera. Uma referência cinematográfica, outro *medium* por sinal, outra expressão artística, concretamente os filmes *Mon Oncle* (1958) e *Playtime* (1967). Do primeiro, recorda a fachada da mansão futurista, apetrechada de *gadgets* e tecnologias várias, cuja utilidade é questionada. Uma aproximação ou coincidência feliz entre o improvável que é a casa dos Arpel e o impossível que são os edifícios de Aragão, embora o espírito imaginativo e sonhador da desenhadora encontre parentesco no do senhor Hulot. Aragão afirma que aquela fachada peculiar também pode ser lida quase como uma secção, dentro da gíria arquitetónica, e admite ser uma *hipoimagem* possível num trabalho futuro. De *Playtime*, recorda o cadeirão/poltrona desconfortável ao corpo de Hulot, que parece sentir-se desajustado naquela Paris moderna, com a espécie de labirinto que são os escritórios da empresa, onde cubículos se sucedem, vistos de um plano picado, e a ideia de repetição, de padronização e de mecanização.

Ambos os filmes são uma sátira precisamente a essa transformação tecnológica e a esses tempos modernos, caracterizados por uma relação com um mundo mais maquinal e menos ligado à Natureza. Abordagem que Aragão também introduz, em crítica e ironia

veladas, ou de forma mais ou menos direta, muitas vezes, relativamente à própria arquitetura. Trata-se de uma transformação sobre a qual muitos arquitetos e desenhistas produziram pensamento, exemplificando com a série de banda desenhada franco-belga *Les Cités Obscures*, de François Schuiten e Benoît Peeters, os quais, diz, refletem sobre uma “bruxelização”, uma normalização das cidades, e, por esse motivo, apresentam projetos arquitetónicos num espaço imaginário, um outro continente, um mundo paralelo invisível ao mundo real, como reinterpretações de cidades reais, mas mergulhados no surrealismo metafísico de Jorge Luis Borges e nas viagens de Júlio Verne. Ou ainda o exemplo de Ilya Utkin e Alexander Brodskyn, também com propostas de formas “esquisitas” como resposta crítica. Portanto, dois filmes que mostram a

estranheza perante um mundo que não é necessariamente adaptado ao ser humano, ao ser humano diferente um do outro, específico, se calhar mais bachelardiano, que se identifica mais com os recantos, com os sótãos, com as caves, com o escondido... Com um mundo mais próximo do corpo e da alma. (Anexo 3)

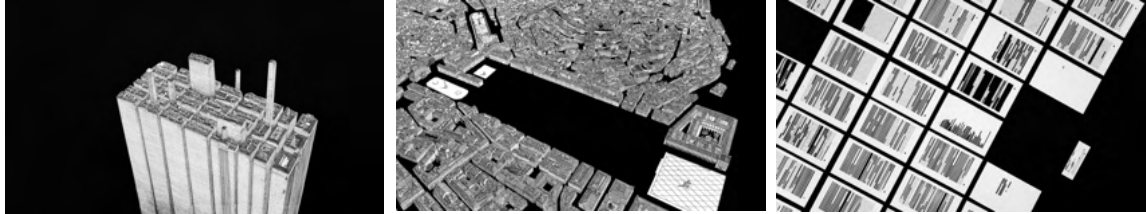
Regressando às arquiteturas de papel sobre e para Lisboa, Aragão revela que esta trilogia é um conjunto de três projetos *site-specific*, uma característica predominante nos seus trabalhos. O seu tríptico é composto por três mapas focados na mesma área urbana, os quarteirões da Baixa Pombalina, mas sob diferentes abordagens e onde aplicou a técnica da colagem. Trabalhos que adjetiva de muito “frios”, “analíticos” e “extremamente racionais”, ao contrário daquilo que a costuma caracterizar: “Uma coisa que, às vezes, me caracteriza é uma certa imaginação; às vezes, um lado onírico das coisas, e estes eram bastante urbanísticos, frios” (Anexo 4). Na publicação de 26 de outubro de 2019 na sua página de Instagram, a desenhadora oferece algumas pistas:

1. the first one [*Trilogia de Lisboa (Positivo)*] is directly connected with the quoted Guy Debord's map;
2. the second one is the one I show in the image: I explore the area reconstructed (Marquês de Pombal) after the destruction of the 1755 earthquake;
3. the third one is still in my head but is going to be a more playful and colorful approach to the concept of the repetition of the block [fotograma do filme *Playtime* (1967), de Jacques Tati].

Aragão faz a sua leitura da malha da Baixa Pombalina, uma zona de Lisboa com um passado trágico e uma estrutura retilínea, com a particularidade de ter sido reconstruída. “Normalmente, quando reconstruímos, desenhamos de uma forma muito mais ordenada. Toda aquela recuperação pombalina é uma recuperação megalómana e essa sim utópica, uma espécie de utopia concretizada, e é linda por isso”, comenta Aragão (Anexo 4). Atendendo ao estilo de composição tão rico, as alternativas de leitura visual são várias. É esta diluição das fronteiras do campo semântico que Laurent Jenny (1982) acentua:

What is characteristic of intertextuality, is that it introduces a new way of reading which destroys the linearity of the text. Each intertextual reference is the occasion for an

alternative: either one continues reading, taking it only as a segment like any other, or else one turns to the source text, carrying out a sort of intellectual anamnesis where the intertextual reference appears like a paradigmatic element that has been displaced, deriving from a forgotten structure. [...] These two processes really operate simultaneously in intertextual reading – and in discourse – studding the text with bifurcations that gradually expand in semantic space. (pp. 44-45)



Figs. 361, 362 e 363 – Ana Aragão, *Trilogia de Lisboa (Positivo)*, à esquerda; *Trilogia de Lisboa (Negativo)*, ao centro; *Trilogia de Lisboa (Abstração)*, à direita (2019). © Ana Aragão.

A *Trilogia de Lisboa* tem esse condão intertextual, mas também o da ilusão. Foi pela subtração e adição (ou sobreposição) de papel, explorando os limites da bidimensionalidade não só por meio da caneta, mas também do recorte e da colagem (que, por detrás das duas dimensões, lhe confere uma certa ilusão tridimensional), que a desenhadora trabalhou o suporte para reinterpretar a Baixa Pombalina ora apoiando-se na obra de Saramago ora nas suas abordagens arquitetónicas visionárias. Em *Trilogia de Lisboa (Positivo)* (2019) [Fig. 361], um conjunto de aparentes arranha-céus formando um quarteirão, do qual se destacam alguns edifícios, surge do nada, de um profundo vazio negro. Num breve vídeo publicado em 29 de outubro de 2019 na sua página de Instagram, Aragão manipulava alguns dos recortes cujas peças encaixavam astuciosamente no seu desenho, parecendo uma obra tridimensional, uma ilusão – que definira como sendo uma “figura de estilo do desenho (ou figura de estilo sentimental)” (30/10/2019, Instagram).¹¹³

O perigo do virtual é confundirmos a imagem da obra com a obra. Dizia eu recentemente que me agrada a frieza do desenho. Em parte sim, em parte disfarçava apenas o problema desta paixão assolapada pela ilusão. A imagem da obra não transporta a sua dimensionalidade nem a sua aura. A imagem da obra é plana, virtual e pode ser enganadora. A obra em si carrega o peso do tempo, o vazio das horas, a dor das mãos, a alma de quem o pensou. As minhas obras verdadeiras carregam o peso (idealmente a leveza) da minha existência. “Trilogia de Lisboa – Positivo” é uma dessas obras. (Aragão, 12/12/2019, Instagram, aspas e parênteses curvos originais)

Deu-se à *Trilogia de Lisboa* espaço para refletir sobre ilusão, verdade e mentira, realidade e virtual. *Trilogia de Lisboa (Abstração)* (2019) [Fig. 363] forma novamente os vários quarteirões da Baixa, bem esquadrejados, de intersecções retas e simétricas, reproduzindo a estratégia urbanista de marquês de Pombal. Visto de cima ou ao longe, dir-se-ia que Aragão rasgara papel para conferir a sensação de preenchimento de espaços com casas numa Baixa Pombalina envelhecida e deserta. Não se trata apenas das vias retas e dos cruzamentos previsíveis. De perto, há vazios que adicionam mais significados. Um

¹¹³ Cf. <https://www.facebook.com/AAnaAragao/videos/1040201749940016>

Terreiro do Paço inexistente, ou que está, mas apenas imaginado, e folhas de tamanho A4 sequenciadas onde o texto d' *A História do Cerco de Lisboa* foi esventrado. A este propósito, dissera Aragão (7/11/2019, Instagram): “—com a mão firme segura a esferográfica e acrescenta uma palavra à página —a palavra Não — e portanto passou a ser verdade, ainda que diferente, o que chamamos falso prevaleceu sobre o que chamamos verdadeiro —”. Os traços negros na sua legenda parecem enfatizar as linhas de texto que passam a des-existir. Este romance de José Saramago em particular revelou-se uma boa surpresa para o trabalho de Aragão. Reviu-se no que estava a ler e espelhou o seu trabalho nas palavras do escritor:

[...] parecia que era a explicação das minhas obras, porque há o revisor; na história de Saramago há um revisor que está a rever a história do cerco de Lisboa e ele introduz um “não”. Eu julgo que ele introduz um “não”. E ao introduzir um “não”, tomo como paralelo, no meu caso, a introdução da ausência, digamos assim [...]. E como é que uma palavra... Obviamente que muda tudo, mas como é que apenas um não na história muda quase o passado da história, o curso da história, se quisermos, o destino. Também tem que ver com o poder das palavras [...]. De facto, dou muita importância às palavras. (Anexo 4)

Esta ideia remanescente de cortar ou adicionar fisicamente, materialmente, ou de cortar ou adicionar pedaços da história – neste caso específico, destaca-se a técnica de cortar, o recortar para tirar – sugere o ato palimpséstico, para o qual contribui a técnica de colagem, por exemplo. Além disso, perante a hesitação inicial, ainda que breve, daquilo que o desenho será, são feitas bases nos desenhos – maiores ou menores consoante os projetos e quando são necessárias –, as quais ao serem apagadas no final do trabalho já não correspondem ao resultado final, pois a composição já é outra. “[A]o desenhar rigorosamente, as coisas encontram o seu sítio, diria que talvez até melhor. Portanto, apago o desenho que está por trás, normalmente apago definitivamente, nunca será encontrável, mas estive lá qualquer coisa por trás que acabou por não ficar”, remata Aragão (Anexo 4). Da ficção de José Saramago, Aragão criara uma nova ficção, um novo texto, como se ao retirar texto com a faca descartável dissesse “não” àquelas frases e criasse novas verdades (ou mentiras). No fundo, cria uma nova forma de ler, a qual, de tanto recomençar a leitura e o sublinhar de frases, provoca o engrossamento do risco até se sobrepor ao texto e, por fim, ocultando-o e perdendo-se no esquecimento. Em jeito de brincadeira, disse Aragão acerca desta obra:

Como tenho má memória (ou uma memória muito selectiva, como prefiro dizer), é recorrente voltar várias vezes ao início de algum livro que esteja a ler. *And again*. Para contrariar esse *modus operandi*, proponho aqui um método definitivo de leitura. O que pode ser visto por alguns como delito literário deu origem a uma obra sobre Lisboa, a última da minha *Trilogia de Lisboa*. Ler sublinhando ao contrário, derradeiramente. Tenho de admitir, suspirando, que Saramago me dá mesmo a volta à cabeça. (22/11/2019, Instagram, itálico adicionado)

Falta analisar a *Trilogia de Lisboa (Negativo)* (2019) [Fig. 362], a qual apresenta um grande vazio negro a desocupar o espaço para além do Terreiro do Paço, como se a parte central da Baixa Pombalina tivesse sido dizimada ou nunca tivesse existido. Um la(r)go enorme rodeado de artérias e edifícios. Deixou que o negro, e por inerência a ausência, invadissem a Baixa. A verdadeira história está em ter querido colocar uma “embarcação encalhada [...] um navio no centro”, precisamente naquele local, onde o chão desaparecera e se transformara numa interrogação, como a desenhadora descreve, “porque o negro não é nada, eu própria não sei se aquilo é água, se é um pavimento...” (Anexo 4).

Aragão considera que o navio encalhado que desenhou não a satisfazia, “desenhei-o, mas ficou tão mal que tive que recortar e deitar fora” (02/12/2019, Instagram), solucionando o problema (a referida *falha*) com recurso à cartolina preta por detrás do desenho. Todavia, isso implicava haver coerência, e estendeu o recorte por toda a malha que tinha desenhado, incluindo todas as vias estreitas. A aplicação de técnica mista, concretamente o recorte e a colagem, é um recurso frequente apenas como medida de solucionar determinados problemas, dada a impossibilidade de apagar a caneta e evitando desperdiçar o tempo de trabalho. Assim, um pedaço de papel colado por cima “é uma forma de apagar uma coisa que não dá para apagar” (Anexo 4).

No texto introdutório à *Trilogia*, o arquiteto Jorge Figueira escreve aquilo que Aragão pensara sem que tivessem conversado sobre o sucedido:

Ficamos à espera que um cruzeiro flutue até à Praça do Rossio no tapete negro que se estende sobre a Baixa Pombalina; a faixa central dos quarteirões desapareceu; a Rua dos Douradores, onde vivia e trabalhava Bernardo Soares, evaporou-se, e talvez também o Livro do Desassossego; uma água escura tomou conta com uma precisão que repete a ansiedade dos engenheiros e arquitetos de outrora; mas o que aconteceu de facto? (Jorge Figueira, num dos textos de sala de *S.M.L.LX*, e em Aragão, 02/12/2019, Instagram)

Ainda sobre a *Trilogia de Lisboa (Negativo)*, Aragão descreve tudo aquilo que foi sem o sabermos ter sido para também frisar o trabalho tão invisível do desenhador (e também do ilustrador) que não é transparente e óbvio aos olhos do fruidor, dentro de uma trilogia onde se lida não só com o cheio, mas também com o vazio, assumido aqui pelo preenchimento com a cor negra (mas não pintado), pouco habitual em Aragão:

As obras, insisto, não são só o visível, mas o invisível, a vida indizível que contém. Esta ausência desproporcional foi tudo: foi praça de calcário e basalto, foi água, foi terreiro com arcadas repetidas, arcadas-fachadas falsas, foi forma regular e irregular. Finalmente[,] acabei por me resignar e permitir que o negro fosse tudo aquilo que se pudesse imaginar, permitir enfim que a ausência e o indefinido permeassem o meu trabalho. Suponho que pela primeira vez; já me acusaram de ter horror ao vazio e não tenho grandes argumentos para refutar. Gesto derradeiro, obra terminada. Esvaziar a Baixa Pombalina não é empresa de ânimo leve. Não digam a ninguém[,] mas o segredo de um desenho é acabá-lo, mas não no papel, na cabeça. (Aragão, 02/12/2019, Instagram)

É um tipo de trabalho que foge à sua linha habitual. Este tríptico concentra-se na realidade, afirmando não a ter alterado, ou muito pouco, por oposição à sua habitual distorção e manipulação da realidade: “mudo-a, estico-a, puxo para cima, puxo para baixo, distorço. Neste caso, eu não distorci nada, eu só representei e depois deixei de representar” (Anexo 4). Foi um exercício “muito seco”, “analítico”, “perfeccionista” e “rigoroso” (Anexo 4). Um trabalho desafiante, que considera ser interessante, por precisamente não ter perturbado a realidade. No resultado final, é difícil verificar que esses remendos estão lá, inclusivamente para a própria desenhadora.

c.4) *Lisboa chega à Babel, A Cidade Anágrafa e A Via Appia de Olissipo: outras vias intertextuais para descobrir mais sobre S.M.L.LX*

A obra *Lisboa chega à Babel* (2019) [Fig. 364], que constitui um díptico com a obra *Babel chega a Lisboa* (2019), oferece outro hipertexto. Desta vez, trata-se da ligação entre Francisco de Holanda e um monumento ativo de Lisboa: o Castelo de São Jorge. O processo de observação e investigação de Aragão seguiu uma prática semelhante à do arquiteto, escultor, iluminador, desenhador, pintor e humanista português. Diz a desenhadora:

Do Rossio, olho o castelo de Lisboa, como fez Francisco de Holanda. Os contornos são outros, a ideia a mesma: conferir majestosidade ao primeiro grande ícone da cidade. Mudam-se os tempos, mudam-se as catedrais. A cidade vende-se caro, as habitações tornam-se temporárias e os visitantes ocasionais. O velho do restelo ficaria indignado, os pensadores da cidade admitem a mudança. Importa pensar para quê. A ficção só é urgente se ajudar a pensar o real, jogando às escondidas com o possível. (12/12/2019, Instagram)

Por meio da ficção e do seu urbanismo utópico, Aragão lança farpas ao urbanismo tristemente real: a fugacidade e a vivência quase fantasmática da cidade, a permanência transitória e a impossibilidade de a poder viver devido aos custos insuportáveis. Entre os



Fig. 364 – Ana Aragão, *Lisboa chega à Babel* (2019). © Instagram de Ana Aragão.

hashtags desta publicação figura a *#sepodesverrepara* e *#aprenderaveracidade*, sendo a primeira sobejamente conhecida do livro *Ensaio sobre a Cegueira*, de José Saramago. Nesta linha, curiosamente, Aragão partilha com os seus seguidores de Instagram e Facebook imagens do *backstage* da montagem da exposição de *S.M.L.LX*, dizendo: “Seeing through walls, improvising a mental roof, tilting the world, making it perfectly orthogonal [...]” (03/12/2019, Instagram). Pretende-se mostrar ao público aquilo que este comumente não vê, como coordenação e montagem dos

elementos expositivos de forma que comuniquem entre eles, com o espaço e com os visitantes, tornando-os tão ordenados quando transmitem uma ideia de desagregação e da realidade retilínea.

Aragão conta que *S.M.L.LX*, a sua primeira exposição em Lisboa, foi um projeto precisamente “sobre Lisboa, e não só. Perante a voracidade das transformações urbanas que alteram a paisagem da cidade e os modos de vida quotidianos através da adição (consumo, turismo, densidade, velocidade), propõe-se o contraponto do esvaziamento e um elogio da ausência” (13/11/2019, Instagram, parênteses curvos originais). As reflexões de Aragão vincam o trabalho invisível e um “processo de investigação [que] não podia ter sido mais desafiante, eufemisticamente escrevendo” (18/11/2019, Instagram) – ilustrar Lisboa imaginariamente vendo a mescla de que a cidade é composta:

Olhando de longe, Lisboa apresenta-se como um duelo justo entre a cidade que se protegeu muralhando as colinas e a racionalidade do traçado de matriz ortogonal que reorganizou a cidade após a grande destruição. Cidade de luz, de saudade, de melancolia, de grandes partidas. Eu, contudo, estou quase a chegar. Espero ver-vos por lá. (18/11/2019, Instagram)

Aragão espalhou a temática “mito” um pouco por todos os seus trabalhos de uma forma particularmente irónica. Em *A Cidade Anágrafa* (2019) [Fig. 365], Ulisses foi posicionado num dos cantos a mirar a rosa-dos-ventos – supõe-se que a remeter para a que está encastrada no terreiro do Padrão dos Descobrimentos –, no centro, uma esfera armilar e “as escadas impossíveis” (Aragão, 24/11/2019, Instagram), inspiradas na escadaria do Panorâmico de Monsanto (na altura, trabalhava igualmente no projeto expositivo para o Festival Iminente). Os



Figs. 365 e 366 – Ana Aragão, *A Cidade Anágrafa* (2019), à esquerda; Aldo Rossi, *La Città Analoga*, Ana Aragão em visita ao Politecnico di Milano, Mantova Architettura, à direita. © Facebook de Ana Aragão.

três lanços de escadas tornam-se impossíveis porque, ilusoriamente ou não, torna-se impossível estabelecer uma ligação entre os três, a comunicabilidade e o trânsito entre eles são quebrados pela distorção espacial, desafiando a gravidade, nitidamente de prática escheriana. O título e a obra surgem por analogia com *La Città Analoga* (1976) [Fig. 366], de Aldo Rossi, Eraldo Consolascio, Bruno Reichlin e Fabio Reinhart. *La Città Analoga* é uma colagem obtida por justaposição de desenhos e outras imagens de projetos arquitetónicos daqueles arquitetos (entre os vários projetos, um edifício no Bairro Gallarate, uma praça em Segrate, o Cemitério de San Cataldo em Modena e um conjunto de casas em Borgo Ticino) sobre o desenho da *Cidade Ideal Vitruviana*, de Giovanni Battista Caporali, um pormenor do quadro *David e Golias* (ca. 1625), de Tazio da

Varallo, desenhos de Piranesi, uma planta da Chapelle Notre-Dame-du-Haut (1955), em Ronchamp, de Le Corbusier, entre outros. Em suma, um mapa onde Rossi e colaboradores *esconderam* muitos projetos e obras desde o Renascimento à contemporaneidade.

Aragão inspirou-se nesse esquema de sobreposição de vários projetos e edificações de diversos períodos da História levado a cabo por Rossi e os seus companheiros arquitetos e contou a sua narrativa por meio do diálogo entre vários monumentos históricos e elementos icónicos identificadores da cidade de Lisboa. Já o termo *Anágrafa* na obra de Aragão deve-se claramente ao epíteto que a desenhadora atribuiu aos seus trabalhos: anagrafias. Para reforçar o misticismo, a desenhadora (17/11/2019) cita o poema “Ulisses”, da *Mensagem*, de Fernando Pessoa, na sua página de Instagram, associando-o à imagem da obra. E porque o tempo é sempre um dos elementos cruciais para Aragão, esta teve também como base exatamente o mesmo trecho da *História do Futuro*, do Pe. António Vieira, que foi citado a propósito da análise da obra *A Melancolia do V Império*.



Fig. 367 – Ana Aragão, *A Via Appia de Olissipo* (2019). © Instagram de Ana Aragão.

O trabalho de Aragão parece não prescindir de caminhos, de percursos, de trajetos, de vias, de artérias e, como se disse inicialmente, de *promenades* ou *vedutas*, vindas desde 2016 com a combinação da *Via Utopia*, de Aragão, e da *Via Appia*, de Piranesi. Aragão apresenta, em 2019, *A Via Appia de Olissipo* (2019) [Fig. 367]. Entre as várias visões de Aragão sobre Lisboa, esta faz-se verticalizada “ao bom estilo de Giovanni Battista Piranesi”, como comentara o arquiteto Nuno Grande num dos três textos de sala da exposição. E acrescenta:

Neste novo palimpsesto esotérico, acumulam-se todas as imagens que dela guardamos, desde as suas representações quinhentistas aos seus ícones barrocos, oitocentistas, modernos e pós-modernos. Pela mão de Ana Aragão, a Rua Augusta transforma-se no Elevador de Santa Justa, alavancando uma série de arquiteturas memoráveis; ou, por outras palavras, na Via Appia de Olissipo.

A propósito desta nova *via*, Aragão (20/12/2019, Instagram) cita o poema “Os Significados”, de Pedro Mexia:

Não sei como tudo começou: suponho / que havia uma figura que depois / se estilhaçou para formar um puzzle. / Mas se juntaram todas as peças / talvez não haja nenhuma figura, e então de que origem intacta partiu tudo o que depois se quebrou? É impossível / fazer estilhaços de estilhaços sem uma / coerência primeira, agora ausente.

Aragão desenhou, inclusivamente, os elementos de comunicação para a exposição – a faixa para a exposição *S.M.L.LX* e o convite *S.M.L.LX* – à mão e os originais foram expostos na exposição, dado haver algum desentendimento entre si e os dispositivos

informáticos, confessa: “That’s one of the reasons I draw almost everything by hand, including the communication elements for my projects” (12/12/2019, Instagram).

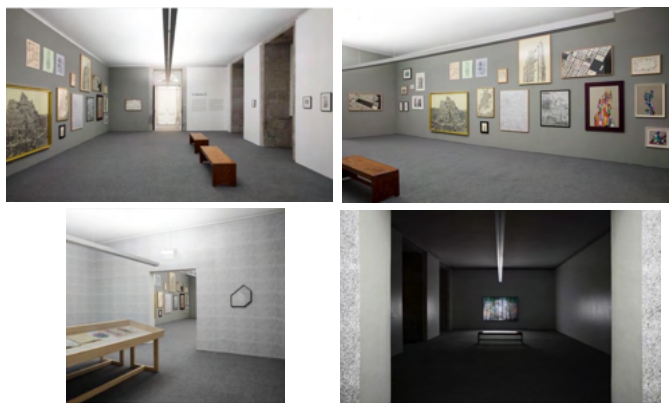
E a propósito das partes e do todo, Aragão (17/04/2019, Instagram) não prescindiu do misticismo de *Leaves of Grass* (1855), obra polémica e de cisão de Walt Whitman. Fixada na inglória tentativa de resolver o mundo, encontra em Whitman o alento ou o desalento como companhia na tentativa de compreender a ação da humanidade na vivência da cidade, ou na vivência do e com o mundo, na verdade, com tudo o que isso envolva: as paisagens, os elementos da natureza, os sentimentos e as emoções, os contextos sociais:

I will not make poems with references to parts,/ But I will make poems, songs, thoughts with reference to ensemble,/ And I will not sing to reference to a day, but with reference to all days,/ And I will not make a poem nor the least part of a poem but has reference to the soul,/ Because having looked at the objects of universe, I find there is no one nor any particle of one but has reference to the soul.

“Num futuro paralelo, Lisboa é outra: a cidade real dá lugar à cidade imaginária, entre a memória e o porvir”, pode ler-se no convite à visita da exposição feito pela Antena 1, parceira do evento.

d) A *Galeria Ideal* da *Galeria X* ou O ideal da *Galeria X*: um mosaico de hipertextos, de homenagens e de ironia

A investigação sobre os meandros do desenho, e as suas ligações dialógicas e



Figs. 368, 369, 370 e 371 – Ana Aragão, exposição *Galeria X* (2020). Em cima, “Galeria Possível”; em baixo, “Galeria em Construção”, à esquerda, e “Galeria Ideal”, à direita. © Rui Manuel Vieira.

rizomáticas com a ilustração, que se destaca no trabalho de Ana Aragão, prosseguiu com uma última exposição em 2020, a *Galeria X*. Esta foi encerrada precocemente como medida preventiva, devido à situação pandémica. Os 28 trabalhos expostos dividiram-se entre ilustrações, trabalhos comissariados ou concebidos por iniciativa própria, patentes em anteriores exposições

ou não, alguns dos seus próprios cadernos de esboços e projeções ou idealizações que ficaram apenas no estágio de projeto. A ideia de coleção foi a matriz que orientou um percurso por três espaços expositivos: a “Galeria Possível” [Figs. 368 e 369], a “Galeria em Construção” [Fig. 370] e a “Galeria Ideal” [Fig. 371], que ocuparam a galeria Casa Comum, no espaço da reitoria da Universidade do Porto. Aragão confessa que foi nesta instituição, onde se licenciou em Arquitetura, que aprendeu “a demora do desenho, a necessidade de

permanência, a ideia de espacialidade” e relembra “a natureza imperfeita do desenho à mão” (08/01/2020, Instagram).

A exposição *Galeria X* é uma síntese do estado da arte daquilo que Aragão criou desde a sua formação académica enquanto estudante universitária até ao momento desta exposição. Expor na reitoria da Universidade do Porto determinou esta linha cronológica. Isto porque Aragão diz gostar de estar em harmonia com o espaço onde expõe. Como se referiu antes, a desenhadora tenta ser sempre *site-specific*, “ou seja, se é para fazer um trabalho, uma exposição para ser exposta na reitoria, então ela terá de remeter para o meu percurso enquanto vinda da arquitetura e chegando aqui à ilustração e ao desenho” (Augusto, 2020). O plano inicial era o de criar dez trabalhos, mas, em reunião com o curador e produtor Rui Manuel Vieira, transformou-se numa exposição de X trabalhos. É esta a origem do nome da exposição. “Decidimos pensar a ideia da coleção e contrapor duas galerias e criar um espaço intermédio”, comenta Aragão (Augusto, 2020). De forma geral, a conceptualização do projeto, a paleta de cores, o tipo de materiais utilizados e a linguagem são preferencialmente adequados ao contexto em que determinado trabalho será apresentado – e esse diz ser o seu lado de arquiteta que se manteve.

O imaginário artístico de Aragão inicia o visitante pela “Galeria Possível”, onde se podia encontrar “uma seleção de obras de proveniências muito distintas que têm em comum serem obras definidoras de irrecuperáveis momentos de descoberta no percurso da autora” (Aragão, 2020, folha de sala). Trata-se de uma espécie de *antologia visual* com alguns desenhos que a desenhadora conseguiu reunir. São “os desenhos possíveis que eu fui fazendo ao longo do tempo”, uma coleção com início em 2011, altura em que pintava as suas *Climbscapes* coloridas [Fig. 372], e final em 2020. Para Aragão, é uma síntese da sua história: “Se eu quisesse contar a minha história a alguém no desenho, hoje, – claro que contaria de uma forma diferente no passado e no futuro –, mas, se eu contasse hoje, aqueles desenhos eram fundamentais para explicar como cheguei aqui” (Augusto, 2020). Uma forma de contornar a sua memória *especialmente* falível que a leva a recomeçar sempre de novo: “Cada trabalho é um novo salto no vazio, que vai surgindo com os movimentos da mão, do olho e do cérebro. Cada exposição é, por isso, a minha primeira” (Aragão, 12/01/2020, Instagram).

Segue-se a “Galeria em Construção”, “onde documentos retirados das suas gavetas e cadernos desalinhados revelam processos de empolgada hesitação, ideias esquecidas, epifanias adiadas. O desenho repete-se *ad infinitum*, tentando escapar à memória” (Aragão, 2020, folha de sala, itálico original). Esta é a galeria intermédia, uma ponte da

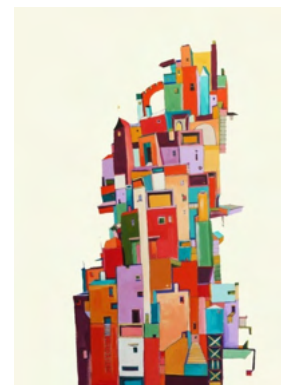


Fig. 372 – Ana Aragão, *Climbscape* (2011), acrílico s/cartão, 104x68 cm. © Ana Aragão.

qual o visitante se atira para submergir na mente da criadora que, tal como aquela sala – em todas as paredes, do chão ao teto –, está forrada com uma obra intitulada *Desenho infinito* (2019) [Fig. 373], como se se tratasse de um papel de parede. Materializa-se como “uma malha contínua [de casas que se repetem] e [onde] as cidades há muito tinham deixado de ter nome” (Aragão, 26/01/2020, Instagram), numa dimensão temporal

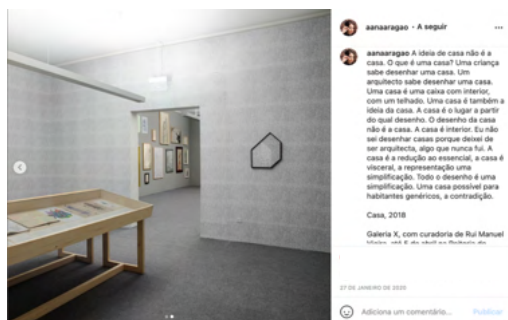


Fig. 373 – *Desenho infinito* (2019) nas paredes da “Galeria em Construção”. © Rui Manuel Vieira.

exaustivo, que não se refere a cidade nenhuma especificamente, mas a uma cidade genérica” (Augusto, 2020). Em entrevista (Anexo 4), questionada sobre se consideraria os seus trabalhos, de uma forma geral, hipertextos, Aragão relembra as seguintes palavras de Siza Vieira: “Repetir nunca é repetir.” Ponto inicial da obra do arquiteto *Imaginar a Evidência*.

Na perspetiva de Aragão, “[c]ada casa era um de nós, diferente[,] mas equivalente. Era permitido trocar de lugar, habitar o outro. Nesse mundo gráfico, como lhe chamavam, o individual era um estereograma variável do global” (26/01/2020, Instagram). Diz tratar-se da memória de “cidades que não visitei, mas que forram o interior do meu cérebro” (26/01/2020, Instagram). Confessa que criou um “padrão hipnotizante para que o visitante possa entrar no meu pensamento e sair dos seus, e vice-versa, *ad infinitum*” (26/01/2020, Instagram). Destaca igualmente esse mesmo padrão num formato aparentemente, ou ilusoriamente, tridimensional de uma casa, limitado por uma moldura, a qual contribui, igualmente, para definir tridimensionalmente a ideia de casa, a *Casa infinita* (2019), para mostrar que “[u]ma casa é também a ideia da casa. A casa é o lugar a partir do qual desenho. O desenho da casa não é a casa. A casa é interior” (2020/01/27, Instagram) e [Fig. 374].

É com a *Casa infinita* que se cumpre a *mise-en-abîme*, criada com o objetivo de metamorfosear o figurativo em abstrato. A moldura que assegura a ideia de telhado e paredes cria um espaço interior, uma “caixa”, como um caixilho o é para o desenho. A

abstrata, escusando coordenadas de orientação nos mapas e hierarquias que estacionariam no passado. É assim que a autora se revê interiormente ao contemplar a sucessão do amontoado de casas que parece replicar-se indefinidamente: “Eu acho que a minha cabeça está forrada com esse desenho, francamente. Apercebi-me disso quando cheguei depois de a obra estar montada e é um desenho infinito,



Fig. 374 – Ana Aragão, *Casa infinita* (2019). © Rui Manuel Vieira.

replicação da casa numa replicação infinita (em *loop*) da casa responde à primeira proposta de W.J.T. Mitchell (Grønstad & Vågnes, 2006) para definir metaimagem: “[...] the picture that explicitly reflects on, or ‘doubles’ itself, as in so many drawings by Saul Steinberg, in which the production of the picture we are seeing re-appears inside the picture” (s.p.). Fica a nota curiosa de que o autor dado como exemplo por Mitchell ser um dos desenhadores que Aragão admira. Também Nöth (2007), mais tarde, corroboraria esta ideia: “After all, metapictures are pictures of pictures, which suggests a certain self-referential loop” (p. 76). Sobre esta *mise-en-abîme* criada por Aragão, a desenhadora acrescenta: “A casa é a redução ao essencial, a casa é visceral, a representação de uma simplificação. Todo o desenho é uma simplificação. Uma casa possível para habitantes genéricos, a contradição” (27/01/2020, Instagram).

Além disso, estão duas vitrinas colocadas lado a lado onde são expostos “textos que foram escritos ou para mim ou sobre mim ou por mim para determinados projetos e alguns estudos, poucos. Eu tenho muitos cadernos com estudos sempre muito mal feitos”, diz a desenhadora ao programa “Domínio Público” da Antena 3: apontamentos, desenhos soltos ligados à área arquitetónica, mas também ao seu processo de pensamento, que não costuma partilhar com ninguém, tornando-os agora públicos. Mostra, em suma, aquilo que não é visível nos trabalhos prontos.



Figs. 375, 376 e 377 – Ana Aragão, *Galeria Ideal* (2020), à esquerda; Giovanni Paolo Pannini, *Picture Gallery with Views of Modern Rome* (1757), óleo s/tela, ao centro; *Galeria Ideal* em vinil difusor em caixa de luz, à direita. © Ao centro: The Met Museum; restantes imagens: Instagram de Ana Aragão.

Na derradeira sala, a “Galeria Ideal”, pretendeu-se convocar os grandes mestres – da arquitetura, do desenho, da ilustração – e problematizar “a relação genealógica e operativa das arquiteturas de papel” (Aragão, 2020, folha de sala) numa única obra. Não existe um padrão, mas uma expressão e reinterpretação “anacrónica e sentimental” (folha de sala) de uma seleção de imagens exposta em caixa de luz. Esta define-se como síntese ou mosaico de homenagens a grandes obreiros, com cerca de mais de 50 entradas, segundo afirma à TVU. (portal colaborativo *online* da Universidade do Porto), partindo da reinterpretação de uma das galerias de Giovanni Paolo Pannini como composição base, outra das figuras que considera serem seus mestres, para criar o seu universo ficcional. Aragão explica: “Eu represento a partir de uma galeria de Pannini uma pinacoteca pessoal, como se eu

estivesse a fazer a reunião daqueles que são os mestres que, de algum modo, contribuíram para que eu pensasse como penso” (Augusto, 2020).

A propósito da exposição *Galeria X*, Aragão criou uma nova obra de grandes dimensões, à qual chamou *Galeria Ideal* (2020) [Figs. 375 e 377], com 195 x 150 cm, exibida em vinil difusor em caixa de luz. Esta obra é o ex-líbris da exposição e nela reúne “obras de autores que marcaram o meu percurso da arquitectura até ao desenho por constituírem documentos fundamentais da história da relação entre ideia e projecto, utopia e cidade, representação e realidade” (Aragão, 29/01/2020, Instagram). Um cenário imaginado, idílico, dir-se-ia, tendo em conta que todas as citações que o compõem são de extrema importância referencial para a autora. Estas têm um papel importante no ato criador e criativo de Aragão, na sua prática de desenhar ficção. Partindo da pintura barroca *Picture Gallery with Views of Modern Rome* (1757), de Giovanni Paolo Pannini, arquiteto e pintor, Aragão faz conviver alusões a criadores como Rossi, Siza, Souto de Moura, Távora, Venturi e Scott Brown, Niemeyer, Sforzinda, Ilya Utkin, Alexander Brodsky, Peter Cook, Metropolis, Archigram, Pieter Bruegel, Wright, Le Corbusier, Woods, Sant’elia, Bauhaus, Debord, Eames, Metabolismo, Archizoom, Boullée, Constant, Giovanni Piranesi, Escher, Friedman, Saul Steinberg, Koolhaas, Vriedendorp, Ferris, Mies, François Schuiten e Benoît Peeters, Cook ou Aalto num ambiente intericónico e autorreferencial. Aragão inclui-se na obra na sua forma tão idiossincrática de trabalhar: desenhou-se deitada no chão, a rabiscar um desenho “muito naïve e muito patusco”, nas suas palavras (Augusto, 2020). Classifica a sua presença autorreferencial na “Galeria de Citações” de “extrema ironia”, mas também paródica e *playful* (Waugh, 2001), e sobretudo como homenagem: “É a minha forma de dizer aos mestres que são insuperáveis e de valor inestimável para quem se debruça, assim de cabeça, no mundo das arquitecturas de papel” (Aragão, 29/01/2020, Instagram).

Esclareça-se que estes mestres de que fala provêm sobretudo do campo da arquitectura, mas não exclusivamente, podendo encontrar-se outras personalidades mais afetas às áreas do desenho e da ilustração, como Maurits Cornelis Escher, Saul Steinberg ou François Schuiten e Benoît Peeters com as suas *Les Cités Obscures*. Entre as referências a arquitetos estão muitos nomes dedicados exclusivamente ao papel, como o coletivo Archigram. Do âmbito da História da Arquitectura, há desenhos e referências que considerou fundamentais retratar, como, por exemplo, *La Città Analoga*, de Aldo Rossi, e, a marcar a presença portuguesa, Álvaro Siza Vieira, Eduardo Souto de Moura e Fernando Távora. “No fundo, é uma espécie de reunião ideal. Se eu pudesse trabalhar, estando bem acompanhada, era assim que eu me imaginava”, refere Aragão ao “Domínio Público”.

O objetivo de Aragão era, nesta última fase do percurso, “interpelar o visitante a interagir mentalmente com o espaço ilustrado e virtual através de um implícito jogo de

descoberta” que se opõe à “Galeria Possível”, a qual, afirma, “revela-nos a verdadeira essência do desenho: o erro, a omissão, a finitude, a ilusão” (folha de sala). Trata-se de um espaço onde pretendia desvelar a imperfeição própria do desenho à mão, o seu tempo de execução, a ideia de espaço e de persistência.

Em *Galeria X*, apresentam-se todas as facetas de Aragão: arquiteta, ilustradora, pintora, desenhadora, *cartógrafa* de emoções e conceitos que percorrem as finas linhas pretas, as manchas de cor, as colagens, o palimpsesto deliberado de imagens. A sua prática artística afasta-se mais do realismo (embora esteja muitas vezes presente) e aproxima-se mais do imaginário urbano. Pelo meio encontrou uma linguagem própria que não deixa de ter por base a arquitetura – sem fazer arquitetura –, caminhando por entre a densidade, as cidades, as paisagens urbanas e os mapas. A distorção de uma linha conduz à deformação, facto que se torna ainda mais evidente e consequente num mapa. Neste caso, todo o conjunto sofrerá alterações, por isso as paisagens, as cidades e os mapas de Aragão se tornam tão pessoais, como a desenhadora referira em relação ao seu trabalho *Drifting* (in) *Macau* (2018). Desafiada a definir verbalmente o seu trabalho para os ouvintes do programa “Domínio Público”, Aragão diz o seguinte:

[...] eu consigo imaginá-lo da seguinte forma: temos uma folha em branco onde todos os pontos e todas as linhas são possíveis, e o que eu faço em cada desenho é uma espécie de... Destaco os pontos e linhas que me interessam para determinada composição. Normalmente, são muitos pontos ou muitas linhas, normalmente são muitas linhas negras, que depois, enfim, se tornam num desenho que pode ser interpretável, que pode ser visível pelos outros. Mas sempre que me deparo com a folha em branco, imagino que ela pode conter tudo. Portanto, o meu trabalho é quase de destacar, é apenas de destacar aquilo que me interessa e de deixar invisíveis as linhas e os pontos que não fazem sentido. (Augusto, 2020)

Galeria Ideal fecha esta viagem por três salas, três quartos, um *museu* de Ana Aragão. Esta obra sumaria, de certa forma, o alcance da imaginação de Aragão, as várias fontes que incentivam a desenhadora a criar e a reinventar-se, onde estuda diferentes abordagens estilísticas para representar as suas paisagens urbana, emocional e conceptual e os formatos em que são concretizadas, permitindo-lhe desenvolver uma estética sua e produzir para além do papel. Para o futuro, a desenhadora confessou, em entrevista, que se consegue imaginar a trabalhar vários espaços, isto é,

consigo imaginar a associação de vários espaços, não sei exatamente quais seriam, imagino alguns espaços mais obscuros, mais misteriosos, consigo imaginar espaços vazios, consigo imaginar uma espécie de desenhos tridimensionais, não no sentido de ser a tridimensionalidade do desenho, mas de trabalhar mesmo com o próprio espaço, enfim, consigo imaginar muitas derivações e muitos acrescentos que, ao longo do tempo, possa vir a fazer a esta mostra. (Augusto, 2020)

5.3.3. *Promenades impossíveis* ou onde o desenho é... um grande “e se”?

Desenhar é um procedimento instrumental para atingir um fim concreto, mesmo que o resultado seja abstrato, e é a possibilidade de sentir e de pensar por meio e, muitas vezes, através do papel. Aragão recorre a vários autores para definir desenhar:

Desenhar é uma mecânica, como um xadrez (Duchamp) da mão e do olho (Baldeweg). Desenhar é querer, é empunhar um instrumento riscador numa superfície que se deixa marcar, é empurrar um ponto de um lado para o outro, levar uma linha a passear (Klee), é um modo de pensar pelo papel (Steinberg). É entender que cada folha contém todos os traços possíveis e que ao desenhador cabe apenas a tarefa de destacar alguns. Desenhar é fazer aparecer algo que não está lá, é ver aquilo que não se vê (Blimunda). Desenhar como quem se esquece temporariamente do mundo (eu). (Aragão, 30/03/2021, Instagram, parênteses curvos originais)

É no e pelo desenho que Aragão comunica com o mundo, sobretudo questionando-o. Traça caminhos, sobretudo labirínticos, ao longo dos quais se encontram muitas portas e janelas, cujos habitantes, sejam eles quais forem, têm vista privilegiada para espaços que podem ter tanto de familiar, como de completamente desconhecido e subversivo. Conta Aragão que

[u]m desenho à mão tem muitas semelhantes com a vida. Em ambos não há “undo” ou um salvador control-z. Todas as decisões são derradeiras, todas as decisões abrem um caminho que fecha os outros todos. E todos os pontos se bifurcam. De qualquer sítio (considerando a folha como o universo) se parte para qualquer sítio. [...] o tempo do desenho é o tempo do desenho: incomparável, incomensurável. O desenho tem vontades (simplificadamente), tem vocação (algo dramaticamente). O desafio é saber lê-lo [...]. O desenho tem cadências, tem ritmos, tem angústias invisíveis. O desenho é uma incalculável metáfora da vida. Um limbo, uma velocidade, uma hesitação ultrapassada, demoradamente, consecutivamente. Acaba no fim, evidentemente, sendo exactamente aquilo que pode e quis ser e não o que deveria ter sido. O espaço gráfico não tem moral, felizmente. O espaço do desenho é um sem tempo, é liberdade em estado puro, aquela que se define pelas nossas decisões perante as escolhas. (Aragão, 10/11/2019, Instagram, aspas e parênteses curvos originais)

Esta é apenas uma parte da definição de desenho que Aragão vai desenvolvendo ao longo do tempo e do seu trabalho. Pode dizer-se que Aragão define continuamente desenho e desenhar. A obra *Cidade Ideal* (2020) [Figs. 378 e 379], mais um desenho de citações, revela-se uma cidade de ideais onde diversos arquitetos outrora sonharam, projetaram e construíram em cidades que habitavam permanente ou temporariamente,



Figs. 378 e 379 – Ana Aragão, *Cidade Ideal* (2020). © Ana Aragão, à esquerda | Cláudia Rocha, à direita.

física ou mentalmente:

“The architects wanted to transform the city through their visions, but is the form sensible to time and history? The visitor decides to stay. Is there life for utopias

after representation? He has no answer, perhaps he never will” (Aragão *in* Barale e Vianello, 2020, p. 91).

Da *Galeria Ideal* para uma *Cidade Ideal*, acontece uma mudança de linguagens e de estilos, apesar de ambas estarem repletas de *hiperimagens*, de homenagens e do ímpeto megalómano e inclusivamente futurista que as aproxima. Atravessa-se em *Cidade Ideal* uma avenida repleta de estruturas arquitetônicas e monumentos com a assinatura de arquitetos que inspiram Aragão e que a ajudam a teorizar sobre o urbanismo num suporte plano, bidimensional. De acordo com o prefácio dos editores da revista *in_bo*, Michele Francesco Barale e Matteo Vianello (2020), *Cidade Ideal* é uma “perspective animated of monuments, in which iconic architectures are melted in a summa of urban models designed, imagined, sometimes ephemeral, often desired” (p. 90). [Fig. 380]¹¹⁴ Esta ilustração é descrita como uma “collage of references, even before of cities and architectures, starting with the format and the main street in explicit dialogue with the humanistic tables” (p. 90). Mais uma outra *promenade* em que

[t]he illustration also highlights the theme of stratification, the synchronized co-presence of models developed over an extended time frame. Conflicting, overlapping, even excluding and intercutting models. A carpet composed of heterogeneous urban models by type and history, that appear in a continuum to form urban complexity. (p. 90)

Considerando o tipo de obras que aqui se mostra em análise, Aragão situa a problemática da repetição (da linha e do tema) num limbo entre a verdade e a mentira, porque “volto sempre aos mesmos lugares à procura de outros modos de pensar com as mãos e os olhos, versão oficial, ou para ver se ainda sei fazer, versão verdadeira” (14/02/2020, Instagram). Começar um desenho é, para a autora, entusiasmo e intensidade, que a conduz até ao último ato: terminá-lo. A fase mais difícil e “dolorosa”, adjetiva. “Voltar a um desenho antigo é uma espécie de regresso ao passado, afinal não somos quem éramos então” (12/04/2020, Instagram), porém, Aragão introduz aqui um *twist*: “[sabia] secretamente que o iria terminar porque na verdade já estava terminado. Os desenhos terminam-se na cabeça e não no papel” (12/04/2020, Instagram). Além disso, “[p]ara terminar um desenho é preciso imaginar que já está terminado. Começar um desenho é uma urgência, é precisar de ver o que ainda não está lá” (Aragão, 29/07/2020, Instagram). É assim que Aragão considera ser o processo, em que “tornar real é lidar com o imperfeito” e com as “desistências ameaçadas[,] mas não cumpridas” (29/07/2020, Instagram). O meio é o decisor e (quase)



Fig. 380 - Ana Aragão, *Cidade Ideal* (2020), ilustração para a *in_bo*. © *in_bo*.

¹¹⁴ Contributo gráfico de Ana Aragão para a revista *in_bo* do Dipartimento di Architettura, Università di Bologna (2020). Número sobre “Narrating the City”.

decisivo porque “[j]á não pode ser o que ia ser no início, porque nunca o é” (21/01/2021, Instagram).

Nesta explicação de como e porque narra desenhando, Aragão instrui a abandonar o desenho durante algum tempo e, depois, regressar a ele, e aí “ou os nossos olhos não são os mesmos quando os vemos à distância, ou os desenhos transformam-se quando ninguém os está a ver” (29/07/2020, Instagram). É o final que “funda” o desenho, quando finda o seu tempo, altura em que se expõe a ser “observado pelo outro”: “Como sei que um desenho está terminado? Quando descubro o fundo do desenho, quando tudo o que acrescentar vai estragar, quando encontro a forma, quando sinto que tenho que parar, quando as minhas perguntas já não podem ser respondidas ali” (Aragão, 17/08/2020, Instagram). Afinal, mesmo que a temática se repita e o movimento da mão também, cada desenho é irrepetível e singular, com a sua própria linguagem, que compete com a mudança que cada um sofre ao longo do tempo da sua execução: “Se é certo que nunca voltaremos ao passado, também é claro que estamos permanentemente a inaugurar o futuro” (17/08/2020, Instagram).

Assim, desenhar é pesquisar, é um “exercício de presentificar”, é “imaginar que desenhar é fundar memórias, embora saiba que não é bem assim. O tempo em que desenho não é um tempo igual ao da vida, é de outra natureza. Suponho que seja da mesma natureza da espera” (Aragão, 02/07/2020, Instagram). Os desenhos serão observados por outros espectadores e os próprios desenhos serão espectadores de outras vidas. “Deixar partir desenhos é perder desenhos. E perder desenhos é a única forma que tenho de sobreviver ao tempo” (02/07/2020, Instagram), tornando-se parte da transição geracional – assim se deseja. Sobretudo se se pensar que, na realidade, eles são intemporais, quanto mais não seja pela reinvenção de obras anteriores, sendo assim revalidadas ao longo de anos, décadas e séculos, enriquecidas de novos sentidos. Aragão é uma construtora de *puzzles*, onde conhece e determina previamente as peças do desenho que aquele que o contemplar tentará solucionar.

Perante o desenho que agora faço, lembro que Gonçalo M. Tavares distingue entre desenho ortodoxo e desenho heterodoxo, sendo este último aquele que não sabe qual o traço que vem a seguir. O que foi feito antes não dita o que acontecerá depois. Lembro Jorge Figueira, que se insurge contra uma cidade em que todos os comportamentos são ritualizados, defendendo a liberdade individual. E reconheço que o desenho, ou a cidade, ou a vida, devem ser isto mesmo, traços exactos que não definem o seu futuro. A cidade contra a normalização e a favor da imaginação, fundação permanente. (Aragão, 01/06/2020, Instagram)

As criações de Aragão que se situam mais no plano onírico não deixam de ser atravessadas pela realidade. Têm algo de quixotesco, como também têm de escheriano. No lançamento da revista MA IV_IMAGINAR, o moderador e geógrafo Álvaro Domingues dissertava sobre a dificuldade e a confusão que os termos/conceitos realidade e imaginário

poderão constituir. Por um lado, são eficientes a fazer distinções rápidas sobre o imediato, mas Domingues (2021) considera que “a sua fronteira é difícil de estabelecer”. Refletia ainda que se a realidade é aquilo que é possível provar que existe, então sobra “um campo generoso para tudo aquilo que podemos imaginar, e sendo imaginado passa a existir”. Por outro lado, “a realidade não existe se não for ficcionada, porque ficcionar é dar nomes às coisas, é perceber-lhes os significados, alguns acham que é também perceber-lhes a essência, é perceber como é que elas se relacionam umas com as outras”. Aragão constrói discursos, narrativas e representações de um território que é híbrido por natureza, é resultante de construções sociais, é *omnívor*, para que se consiga exprimir sobre o mundo e tentar compreendê-lo.

Na mesma ocasião, depois de ter dito que Gaston Bachelard apelava a que não se falasse em imagens, mas sim de imaginário, Aragão toma a palavra e acolhe como sua a definição que Gonçalo M. Tavares dá de imaginário no seu *Atlas do Corpo e da Imaginação* (2019):

Imaginário poderá ser entendido como um conjunto de imagens mais ou menos próximas umas das outras ou, pelo menos, que podem entre elas constituir uma história ou uma ficção paralela ao mundo real, não se confundindo pois imaginário com somatório de imagens isoladas, egoístas. Bachelard, ainda em *O Ar e os Sonhos*, especifica: “vocábulo fundamental que corresponde à imaginação não é *imagem*, mas *imaginário*”. (p. 379, aspas e itálico originais)

Se a arquitetura não admite falhas que possam comprometer todo um projeto, os desenhos de Aragão, enquanto desenhos para figurarem apenas no papel, não têm de prescindir do caos, seja no processo criativo, seja no processo de execução e materialização do projeto, de *edificação*. A liberdade que as arquiteturas de papel de Aragão lhe proporcionam permite-lhe não imaginar o evidente. Os desvios erráticos das linhas, os *grumos* – isto é, a disformidade – e a desproporcionalidade podem ser tolerados e inclusivamente assumidos.

A propósito do binómio impossível/possível, Aragão resgatou o texto “Uma só coisa me maravilha mais do que a estupidez...”, do heterónimo de Fernando Pessoa, Bernardo Soares, em *Livro do Desassossego*. Ao analisar o texto do poeta, Aragão reflete que se “eu tivesse as paisagens impossíveis, o que restaria do possível?”; portanto, “ele [Bernardo Soares] engloba o impossível no possível, contrariando, como dizia o Álvaro [Domingues] e muito bem, estas duas definições [imaginação e realidade] contraditórias, que só são contraditórias porque nós definimos que são” (Aragão, 2021a). Aragão vê com agrado a ideia de as paisagens impossíveis serem o possível para Soares, de serem o que lhe é possível, identificando-se com essa teoria. Por outras palavras, os seus desenhos e ilustrações com composições imaterializáveis, impossíveis, são o possível da autora. E para equilibrar estas contradições e propostas sobre o imaginário, Aragão evoca ainda

Dante, citando a máxima: “Poi piovve dentro a l’alta fantasia” (frase em italiano arcaico que expressa o sentido de algo como “a minha imaginação/criatividade recebo-a de Deus” ou de uma entidade divina). Aragão (2021a) entende que Dante “não tenta convocar a fantasia para o real, mas o contrário, ele leva o real pela chuva para dentro da fantasia, e eu acho que essa é uma forma – naturalmente literária – muito bonita de resolver estas contradições”. Assim, a realidade torna-se apenas uma parte da ficção no desenho e na ilustração.

Há que destacar, no trabalho de Aragão, a necessidade, ou talvez a inevitabilidade, de uma coexistência entre realidade e ficção, havendo muitos casos em que a ficção possa assumir o controlo. Para abordar este assunto, a desenhadora recorreu, mais uma vez, ao exemplo borgiano, concretamente ao conto *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*, no qual o escritor criou universos imaginários, povos com uma dinâmica disfuncional cartograficamente indocumentados: onde os espelhos são temidos porque multiplicam os homens (em Uqbar); personagens que sofrem de “irrealidade” e os números cuja descrição por extenso não corresponde à sua representação algorítmica (contava-se que doze se escrevia 10, por exemplo); um planeta inventado por uma sociedade secreta (Tlön), onde nomear é falsear e os objetos perdidos se duplicam, onde não existem substantivos e as deduções lógicas, como *onde há fumo, há fogo*, não são necessariamente reais – o fumo no horizonte não significa um campo ardido ou um cigarro aceso –, é apenas uma “associação de ideias”; ou a teorização de um nebuloso mundo ilusório (Orbis Tertius).

As deduções lógicas não são aplicáveis nos mundos criados por Jorge Luis Borges. O raciocínio que se aplica à realidade não vigora naqueles mundos ficcionados, encontrados numa enciclopédia. Apesar de um funcionamento paradoxal, atípico e até extravagante, tudo é insuspeito e nada é esquisito nas vivências relatadas. Isto para explicar que é assim o entendimento de Aragão sobre a relação entre a realidade e a ficção nos seus desenhos:

[A] ficção [é] só uma disrupção, se quisermos; uma forma diferente de agrupar a realidade, talvez com as mesmas palavras da realidade. Só que as mesmas palavras da realidade estão noutra ordem ou não fazem mesmo sentido, como no caso de *Alice no Outro Lado do Espelho*, onde são ditas aquelas frases em que todas as palavras fazem sentido, mas tu não percebes o sentido porque elas não estão agrupadas de maneira a fazerem sentido. (Anexo 3)

E acrescenta ainda que

[Os meus desenhos] são realistas, mas é uma realidade, se quisermos, vista pelo olhar da ficção; ou o contrário: uma ficção contruída a partir da realidade. Enfim, há sempre esta relação. [...] há uma base que se ancora na realidade. Então, diria que a realidade é parte da ficção. [...] de uma forma gráfica [...] a realidade desmembra-se por partes; se a despedaçássemos, esses pedaços seriam os bocados da ficção que se vai criar. (Anexo 3)

Trata-se de pedaços de realidade que, no todo, constroem um cadáver esquisito, passando a integrar o reino da ficção, mas não deixando de ser pedaços da realidade:

Aragão *colecciona*, de vários lugares, os mais diversos elementos, que não têm de responder a uma coerência, a um desígnio lógico. A *frase* pode não fazer sentido. Neste caso, o todo imagético pode não fazer sentido do ponto de vista convencional, mas as peças individuais farão, porque são reconhecíveis, há correspondência com o já conhecido. Está-se perante um jogo mental, o qual só ficará completo quando o destinatário entra em jogo, ao reconhecer este e aquele pedaço de realidade num contexto de estranheza, de absurdo, de improbabilidades e impossíveis. Não é por acaso que Aragão apresenta alguns dos seus trabalhos como *monstros*, tendo havido já uma série de obras com essa mesma nomenclatura. Um Frankenstein, o seu Prometeu Moderno, ao qual dá vida com pedaços da realidade ou com citações de outras ficções – as quais, por já existirem, são parte da realidade, seja ela gráfica ou imaginária, podendo não existir de facto, defende Aragão. Não faz corresponder esta aceção a todos os seus trabalhos, mas fundamentalmente ao seu pensamento e ao seu processo criativo. Neste sentido, confrontada com as palavras de Clarice Lispector – “Eu sou uma pergunta... Sou tudo o que não explicação. Sou alguém em constante construção” –, Aragão considera-se “[u]ma pergunta, uma grande interrogação, um grande ponto de interrogação. Não tenho mesmo pretensão nenhuma de ser resposta. Sou uma grande pergunta também” (Anexo 4).

5.3.4. *Neue Täuschungs Galerie der Reich der Tiere* (2019). Uma invasão de desenhos animados no ideário de Aragão



Figs. 381 e 382 – Ana Aragão, *Neue Täuschungsgalerie der Reich der Tiere* (2019), à esquerda; Johann Melchior Roos, *Das Reich der Tiere* (1728), óleo s/tela, à direita. © Instagram de Ana Aragão, à esquerda | Herzog Anton Ulrich-Museum Braunschweig, à direita.

Em português, o título desta obra significa algo como *Nova Galeria de Enganos do Reino Animal* [Fig. 381] e é uma *hiperimagem* da pintura *Das Reich der Tiere* (1728), de Johann Melchior Roos [Fig. 382], utilizando caneta sobre papel vegetal, com as dimensões de 360 x 220 cm. O termo *täuschungs* não tem uma correspondência estrita em

português; poderá ser engano e truque simultaneamente. A sua operacionalidade neste contexto implica a perceção do engano/truque no sentido mágico – o mágico que engana e ludibria, explica Aragão. As personagens originais permanecem neste desenho em posições e escalas muito aproximadas; o que acontece é uma substituição por outras personagens. E as hipóteses de interpretação podem ser várias:

Se olhares muito rápido, acharás que é uma reinterpretação do original, ou que é o original de outra maneira, ou um estudo do original, ou algo muito parecido ao original. Portanto, para se perceber que há um engano, tem mesmo de se olhar e detetar e encontrar as figurinhas, quase como num jogo infantil. Ou [as figuras] enganaram-se no sítio, ou então, imagine-se, este Roos desenhou isto noutro século, que também pode ser um engano, como se o autor se encontrasse no século errado. (Anexo 3)

O título *Neue Täuschungs Galerie der Reich der Tiere*, ou *Nova Galeria de Enganos do Reino Animal*, é outro sintoma do estilo de Aragão: a ironia. Entenda-se *enganos* como ilusão e fantasia. Animais de fisionomia e intencionalidade mais próximas da realidade a conviver com animais inventados ou metamorfoseados – diga-se assim –, provenientes dos mais diferentes criadores de ilustração e animação. Todos juntos, como se posassem para o fruidor, fitando-o, convidando-o a ver um percurso de supostas incompatibilidades, desafiando o real e o imaginário.

Tratou-se de uma encomenda para as instalações do Banco de Sangue Animal (BSA) no Porto, projeto pioneiro na área no país. Aragão transformou o desenho de Roos segundo uma perspetiva contemporânea do mundo animal, adaptando-o à circunstância. Aqui, conjuga figuras dos universos da banda desenhada, da animação, da chamada “literatura infantil” e da cultura popular com os animais originais de *Das Reich der Tiere* (1728) num novo *Reich der Tiere (Reino Animal)* (2019). Aragão passa para uma malha florestal e animalesca, abandonando a habitual malha citadina ou os exíguos, dissonantes, visionários e distorcidos edifícios que, em alguns casos, parecem ganhar alguma antropomorfia. A sua habitual indagação sobre a presença da figura humana em desenhos onde ela pouco aparece, isto é, nas fachadas de edifícios ou em mapas mentais e emocionais, cuja disformidade, sinuosidade e carácter erróneo são tão humanos, converteu-se, desta feita, num cenário sobrelotado de vida animal.

As artérias urbanas, os edifícios suspensos ou as barrocas fachadas dão lugar a uma vegetação selvática e densa, mas pouco perigosa: o Rei Leão, o Mickey Mouse, o Balu, do *Livro da Selva*, o Bambi, o Tweety Bird e o Road Runner, dos *Looney Tunes*, o Topo Gigio, o Tigger, de *Winnie the Pooh*, o Garfield, o Sonic, o Popas, da *Rua Sésamo*, o Coelho Branco e o Gato de Cheshire, de *Alice no País das Maravilhas*, uma cegonha que traz um bebé, um mamute, d’ *A Idade do Gelo*, e o Scooby-Doo, entre outros, embrenhados com os originais de Roos, são os protagonistas deste trabalho. Esta obra veio a integrar o conjunto

de ilustrações do calendário solidário de 2021, organizado pela Associação Quinta das Águias em colaboração com a Associação Animais de Rua.

Trata-se de mais um desenho gigante que se tornara uma ilha a preencher quase por inteiro o chão do seu ateliê. A apologia da metáfora e das ligações com outros autores e trabalhos não é apenas apanágio daquilo que faz, mas também de como o faz, ou seja, do processo de criação: “Mergulho no desenho, [...], pouco ou nada metaforicamente, num processo que posso chamar de vectorização manual, ou de simples interpretação do aumento do meu desenho” (Aragão, 24/04/2019, Facebook). A convocação de várias figuras da banda desenhada e da animação cinematográfica e televisiva – um universo de que a desenhadora gosta e que a remete para a sua infância – vinca uma relação similar com a ilustração, umas vezes mais óbvia, outras mais subtil. Agrada-lhe trabalhar com a ideia dos imaginários comuns, porque ao identificar-se com aquele imaginário de figuras da banda desenhada e da animação, acredita que as pessoas, de alguma forma, também se aproximam e identificam determinada personagem, que pertencia a determinada série e integrava um determinado contexto. “De repente, crias uma relação automática e já estás no teu mundo a lembrares-te de outra coisa qualquer e já não estás a olhar para o que estás a olhar”, conta Aragão (Anexo 3). A mente divaga para as histórias particulares daquelas personagens reconhecíveis que foram os gatilhos para a imaginação fluir. No caso de *Neue Täuschungs Galerie der Reich der Tiere*, o primeiro contacto com as personagens de BD e animação poderá ser distraído, mas uma vez identificada uma, identifica-se uma presença multiplicadora daquelas figuras por entre a *hipoimagem* de Roos. Diz Aragão acerca deste trabalho:

Aumentar um desenho é o inverso, é encontrar infinitas coisas mais pequenas: mundos, cidades, tramas, animais, figuras, sequências, erros. Todo o desenho é para mim labirinto, do qual nem sempre encontro saída. Neste caso, o projecto já foi tudo e é tantas coisas, mas sobretudo um desenho técnico daquilo que nem sequer existe. (24/04/2019, Facebook)

5.3.5. Os mapas. A criação como labirinto



Fig. 383 – Ana Aragão, *Drifting (in) Macau* (2018). © Ana Aragão.

Aragão joga com o absurdo, a saturação de informação, o universo do psicogeográfico, dos itinerários imaginários e ultrasubjetivos e da cartografia de objetos. Aragão experimentou e criou trabalhos cartográficos. Um deles resulta de uma vivência muito concentrada temporalmente por parte da desenhadora, mas vivida intensamente numa residência artística em Macau. Desta injeção sensorial resultou a obra *Drifting (in) Macau* (2018) [Fig. 383], apresentada na exposição *Vertical Reclamation of Individual Spaces* (2018). Outros

desenhos, sobre a cidade do Porto – onde nasceu e vive diariamente, por exemplo –, transmitem igualmente mais o habitar emocional do que o espacial. Redefine a urbe criando um imaginário urbano de várias entradas e saídas, em que umas podem ser as outras; vários corredores de trânsito possíveis de percorrer de diferentes formas; janelas, varandas, escadarias, edifícios emblemáticos, miradouros ou as mais típicas ruas reposicionadas ou relocizadas sem que deixe de ser a mesma cidade.

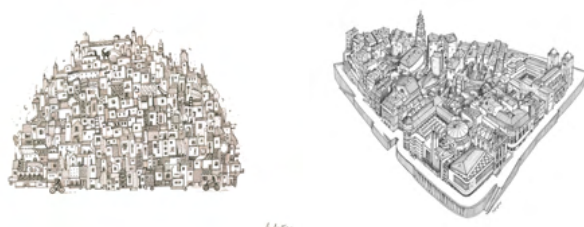
Os desenhos são, finalmente, anagramas da mesma cidade: possíveis combinações das mesmas letras, que aqui são janelas, muros, escadas... Sempre a cidade, revisitada pela (cali)grafia que tanto explora o campo da ficção como é um elogio à memória, essa máquina infalível que dá origem a todos os desenhos possíveis. (Alves, 2012, s.p.)

Neste momento, labiríntico já é um adjetivo assente no trabalho de Aragão, mas agora associa-se ao cariz anagramático [Figs. 384, 385, 386, 387 e 388]. Na sua opinião, “[o] labirinto é das metáforas mais bonitas que se consegue encontrar para a vida” (Anexo 3). Dos labirintos



Figs. 384, 385 e 386 – Ana Aragão, *Nestled cities*. À esquerda e ao centro, Porto; e à direita, Viana do Castelo. © Ana Aragão.

unicursal, multicursal e rizomático há muito material passível de ser explorado. Encontra na arquitetura de Siza Vieira um carácter mentalmente labiríntico, tal como aponta Saul



Figs. 387 e 388 – Ana Aragão, *Nestled cities*. À esquerda, Vila Nova de Cerveira; e Porto, à direita. © Ana Aragão.

Steinberg como criador de alguns, e ainda relembra a biblioteca hexagonal borgiana. O conto metafísico *A Biblioteca de Babel* descreve uma instituição infindável, onde os bibliotecários se podem perder por entre os incontáveis

livros, os quais se pensa encerrarem em si todas as possíveis realidades. Para Aragão, as construções mais enigmáticas são as depositárias dessa qualidade, de que Escher no desenho e, em algumas instalações com jogos de espelhos, Yayoi Kusama são expressão máxima. Aragão é uma aficionada confessa de labirintos. E deles não dispensa nos seus mapas [Figs. 384, 385 e 388]. O *Desenho infinito* de Aragão é exemplo disso. “Idealmente, ele não termina. Se estivesse dentro daquela cidade, não conseguirias sair. [...] tu nunca encontrarás um ponto de referência, vais estar sempre a voltar ao mesmo sítio, ou a achar que voltaste ao mesmo sítio” (Anexo 3). É aqui que a criadora destaca um pormenor muito importante em alguns dos seus trabalhos: o fio vermelho ou a linha vermelha. A presença

destes nos seus trabalhos é uma alusão ao fio de Ariadne. Dentro da ideia de labirinto, é aquele fio ou linha que poderá guiar o fruidor.

O labirinto é, portanto, uma manifestação do infinito, supondo que ele possa ser graficamente representado, embora se faça algo finito, devido à incapacidade de o ser humano concretizar o infinito. “Há determinadas coisas que, para mim, lembram o infinito, e, espacialmente, acho isso muito intrigante, porque poderá ter que ver até com a forma como se pensa”, esclarece a desenhadora, elaborando sobre a própria personalidade. Atribui a um certo tipo de pessoas um carácter de muito pragmatismo e, por isso, de pensamento unicursal, e refere outras que estão em constante avanço, retrocesso, desvio, regresso, reformulação e assim sucessivamente. Afirma que é nesta segunda tipologia que, por vezes, se encontra: “desenhar é uma forma quase gráfica de dizer como é que eu penso ou como é que eu chego aos sítios, [...] não, não foi por ali, volta atrás, sigo, não, por ali, volta atrás”, um processo constante de “tentativa, erro, tentativa, erro, tentativa, erro, até encontrar um posto; e depois procurar outro posto, outro posto, e mais outro posto, mas eventualmente saída... não existirá” (Anexo 3).

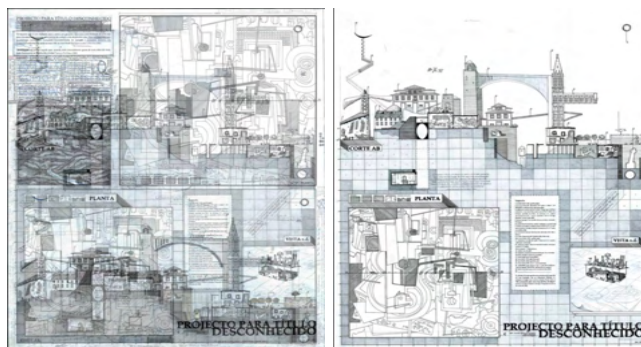
Como por labirintos, Aragão tem uma predileção por mapas. Define-os como documentos com uma abstração da realidade. Apesar da escala e de uma ligação necessária com a realidade, tudo no mapa é abstrato; por exemplo, não existe uma linha que divida a terra do mar, pelo facto de a maré encher e esvaziar, portanto o mapa é impreciso; e o mesmo com as fronteiras, formadas por linhas inexistentes: “Não existe a linha que divide Portugal de Espanha, não existe um muro... Infelizmente existem muros..., mas, na realidade, no geral, as linhas não são essa coisa fixa, somos nós que as inventamos, e eu acho isso fascinante” (Anexo 4). Estas linhas imaginárias que assumem um carácter teoricamente real traduzem-se, na sua perspetiva, na ideia do desenho “enquanto qualquer coisa de registo, de rigoroso, de mapa, de documento. É um documento que serve para nos nortearmos, ainda que, depois, mais uma vez, o mapa e a realidade sejam coisas completamente diferentes” (Anexo 4).

A este propósito, Aragão conta um episódio de *Voo Nocturno*, de Saint-Exupéry. Trata-se do momento em que os aviadores atravessam uma tempestade, um deles faz uma pergunta e a resposta que obtém de um outro é a seguinte: “Não sei, estamos a atravessar uma tempestade pela bússola.” À exceção da inexistência de uma intempérie física a cair sobre a desenhadora, esta considera que “o desenho é só isso, quer dizer, o desenho é eu estar aqui enfiada a atravessar uma tempestade pela bússola, só tenho ali um mapa à minha frente” (Anexo 4). Do desenho como mapa e do desenho como abstração, Aragão faz seguidamente uma ponte com a ideia de documento, como um registo que se guarda. É novamente por Jorge Luis Borges que Aragão se volta a guiar, relembrando a história do conto *Del rigor en la ciencia* sobre a relação entre mapa e território. Conta, em traços

largos, que esse mapa teria o tamanho do império coincidindo ponto por ponto com o referido império, uma exatidão cartográfica que não foi capaz de evitar que tal mapa se fragmentasse, votado ao abandono, à decadência, sujeito às condições climatéricas, abrigando mendigos, por fim. Também Lewis Carroll havia imaginado uma história semelhante com um mapa fictício.

O mapa, no limite, não serve para tudo. Não resolve, não abriga, não acolhe, por isso é que digo que não faço arquitetura. O mapa não nos protege e não aquece. Claro, dá-nos outro tipo de mecanismos para a teoria, e ambas estamos nesse campo da teoria, permite-nos eventualmente pensar melhor, mas é isso, é preciso relativizar também o trabalho. (Anexo 4)

Além do mapa *Drifting (in) Macau*, Aragão refere também o trabalho em homenagem a Amadeo de Souza-Cardoso, intitulado *Documento (Projecto Para Título Desconhecido_Planta, Corte, Vista)* (2018) [Fig. 389]. Uma ilustração que vale por si, que se autonomiza do texto, que é também um documento histórico, de execução exigente e



Figs. 389 e 390 – Ana Aragão, *Documento (Projecto Para Título Desconhecido_Planta, Corte, Vista)* (2018), à esquerda; uma das *layers* da obra, à direita. © Ana Aragão.

cujo resultado se constatou um “bocadinho enigmático”, revela. Um trabalho de técnica mista “bastante codificado”, acrescenta, obtido por meio da colagem de um desenho sobre outro. Houve uma fusão entre os elementos gráficos da desenhadora e os de Souza-Cardoso. Aragão cita, assim, um excerto da Carta de Amadeo ao Tio Chico, datada de 1912:

O homem não é um molusco nem a alma um parasita. Que uma manifestação de arte seja uma manifestação intensa, uma prova de cultura e de alegria de vida. Nem sentimento nem psychologia romanesca. Completa insensibilidade do coração e completo domínio do cérebro. O sofrimento sente-se mas não se manifesta. (Souza-Cardoso *apud* Aragão, 26/10/2018, Instagram)

Aqui encontra uma relação mais cerebral, revendo-se na intencionalidade de criar trabalhos que idealmente servissem “como documento, como prova... um mapa! O meu trabalho ideal... não falámos nisso no início, mas o que eu gostava mesmo de fazer era mapas!” (Anexo 4).

5.3.6. Cidades invisíveis em tapeçarias de autor(a): *Eudóxia, Zenóbia e Zora*

Aragão ressalta a importância do fazer depois de imaginar. Mais uma ideia que colhe de *Atlas do Corpo e da Imaginação*: a importância de o imaginador fazer. Para a desenhadora, é importante transitar das proposições teóricas para a prática adicionando novidade, um aspecto diferenciador, no mundo. Propor algo que possa ser visto, apreciado, criticado e julgado pelos outros. Aragão (2021a) considera que o imaginário e o fazer “nunca vão coincidir”. Não sendo a imagem a coisa por natureza, o proponente a imaginar não deve confundir estas duas realidades. “Tentarmos fazer alguma coisa que imaginamos vai criar uma distância, vai criar um *gap*, vai incorrer em contradições necessariamente”, acrescenta Aragão (2021a). Outro apontamento fulcral no método de trabalho de Aragão é a imaginação não se concentrar apenas na sua mente; ela está também presente na sua mão:

[...] a minha mão também imagina. Eu não tenho uma imagem na cabeça que, depois, vou transformar em qualquer coisa de visível. Eu tenho uma intuição, tenho uma forma geral, tenho um esboço muito, muito manhoso, que depois, ao fazer, vai aparecer, vai aparecendo à medida que for fazendo, e isso, de alguma maneira, salva-me esta relação entre imaginar qualquer coisa e depois tentar concretizá-la. De algum modo, não falho nunca e falho sempre. As duas coisas acontecem sempre. (Aragão, 2021a)

Quando se fala em mapas subjetivos, parciais, com sentidos ocultos e coisas por descobrir, as tapeçarias em lã 100% natural, de edição limitada e numerada, *Eudóxia* (2012/2014), com 180 x 240 cm; *Zenóbia* (2014), com 240 x 180 cm; e *Zora* (2014), com 170 x 140 cm, são também exemplos disso. Neste caso, sai-se do pormenor realista para o máximo abstrato. Aragão fez o desenho destas suas três cidades imaginárias que partem de três cidades homónimas d’ *As Cidades Invisíveis*, de Ítalo Calvino. Privilegiou-se, aqui, a conjugação entre o desenho e a ilustração contemporânea com um suporte tradicional português – a tapeçaria, produzida em teares manuais –, componente materializada pela empresa Tapeçarias Ferreira de Sá, com um longo histórico neste campo, com a qual Aragão colaborou neste projeto. Portanto, estas tapeçarias de autor unem e equilibram, em si, o contemporâneo e o tradicional, com uma forte intervenção artística.

Por norma, as tapeçarias ocupam os espaços das paredes, mas Aragão idealizou peças



Fig. 391 – Ana Aragão, *Eudóxia* (2012). © Rui Manuel Vieira.

que pudessem ser multifuncionais: como tapetes, realçando aqui a componente utilitária, ou como obras de arte, para serem penduradas numa parede, invertendo a utilidade, e realçando uma outra faceta, uma versão mais contemplativa e com um impacto plástico. Disse Aragão ao *P3* que o seu objetivo “foi criar uma tapeçaria com várias funções e para vários tipos de pessoas” (Durães, 2014, s.p.).

Eudóxia [Fig. 391] surgiu precisamente em estreita

ligação com (o desenho de) um tapete “que pretende representar um ideal, o desenho de uma cidade que não corresponde à realidade” (s.p.), de figuras geométricas e simétricas, com linhas retas e circulares, e de cores exuberantes (também existe a versão de *Eudóxia* em tons pastel). Os lugares da tapeçaria espelham supostamente os lugares da cidade imaginada por Aragão no desenho, mas a verdadeira essência da cidade é revelada por “uma mancha que alastra sem forma, com ruas todas em ziguezague, casas que se desmoronam umas em cima das outras nos tufões, incêndios, gritos nas trevas” (Calvino, 2017, p. 108). Dentro da linha de pensamento e de concretização do desenho, trata-se de “uma cidade possível, a cidade que tu quiseses ver e com a qual te identificas”, segundo Aragão (Durães, 2014, s.p.), que poderá assumir as facetas que qualquer um lhe quiser atribuir. O ponto de fuga está ao centro para que o usufruidor possa embrenhar-se na cidade genérica, universal, qualquer uma e torná-la sua: “Cada observador encontra a sua própria lógica e a sua própria posição perante o desenho”, adiantou Aragão ao *P3* (s.p.). A desenhadora destacou a seguinte passagem d’ *As Cidades Invisíveis* (2017), onde se descreve a cidade de Eudóxia:

Perder-se em Eudóxia é fácil: mas quando nos concentramos a fixar o tapete reconhecemos a rua que procurávamos num fio creme ou anilado ou amarantino que através de uma longa volta nos faz entrar num recinto cor de púrpura que é o nosso verdadeiro ponto de chegada. Cada um dos habitantes de Eudóxia compara com a ordem imutável do tapete uma sua imagem da cidade, uma sua angústia, e cada um pode encontrar escondida no meio dos arabescos uma resposta, o relato da sua vida, as voltas do destino. (pp. 107-108)

Aragão pensa a vivência humana por meio do desenho e da ilustração, constrói estruturas, por mais pormenorizadas e/ou abstratas que sejam, para chegar ao mais subjetivo, a valores, a emoções, a reflexões, aos “becos tortuosos, escadinhas, vielas e pardieiros” (Calvino, 2017, p. 107) do ser humano, que existem para além do carmin, das diferentes tonalidades de azul e de verde, do amarelo-torrado, da geometria que circunda a perspectiva de torreões, de topos de edifícios, de um céu e, ao mesmo tempo, de um vazio que se olha de um ponto rasteiro. Ao *P3*, Aragão afirmou que “cada cidade é o reflexo do nosso próprio olhar e é essa a experiência que podemos vivenciar quando observamos a tapeçaria. Uma cidade que só nós conseguimos ver e imaginar, através de um tapete ‘mágico’” (Durães, 2014, s.p.).

No livro de Calvino, Eudóxia faz parte do capítulo céu – “As cidades e o céu” –, Zenóbia do capítulo intitulado “As cidades subtis” e Zora do capítulo “As cidades e a memória”. Calvino coloca em oposição a visão geométrica e racional e a visão subjetiva, surreal e reflexiva das urbes.

Zenóbia [Fig. 392], ao contrário de *Eudóxia*, não converge

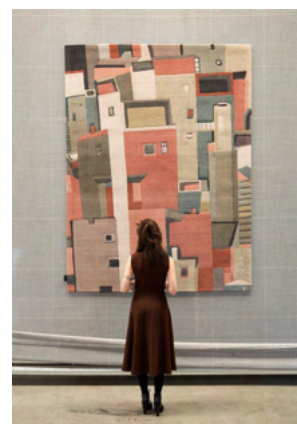


Fig. 392 – Ana Aragão, *Zenóbia* (2014). © Rui Manuel Vieira.

para um centro nem é apresentada na horizontal. *Zenóbia* cresce ao alto, e os edifícios sobrepõem-se uns aos outros, como se fosse uma cidade sem qualquer planeamento. São camadas de habitações em tons pastel, suaves (também existente numa versão com uma paleta de cores fortes), “com muitos poleiros e varandas, postas a diferente altura, em andas que se sobrepõem umas às outras” (Calvino, 2017, p. 45), quase claustrofóbicas, sem passeio ou distanciamento entre si. Aragão destaca a seguinte passagem sobre *Zenóbia*, no capítulo “As cidades subtis”:

Qual necessidade ou ordem ou desejo terá impelido os fundadores de *Zenóbia* a dar esta forma à sua cidade, ninguém se recorda, e portanto não se pode dizer se isso terá sido satisfeito pela cidade tal como nós hoje a vemos, crescida talvez por sobreposições sucessivas a partir do primeiro e agora indecifrável desígnio. Mas a verdade é que quem habita *Zenóbia*, se lhe pedirem que descreva como veria ele a vida feliz, é sempre uma cidade como *Zenóbia* que imagina, com as suas palafitas e as suas escadas suspensas, uma *Zenóbia* talvez toda diferente, toda desfraldada de estandartes e de faixas, mas obtida sempre combinando elementos daquele primeiro modelo. (Calvino, 2017, p. 45)



Fig. 393 – Ana Aragão, *Zora* (2014). © Tapeçarias Ferreira de Sá.

Zora [Fig. 393] foi a terceira tapeçaria desenhada por Aragão, onde predomina o branco em algumas formas e em todo o espaço desocupado, e o preto é derradeiro no contorno dessas formas e no que parecem ser algumas sombras, com presença alternada de cinzento. Geometricamente falando, a fisionomia do desenho cumpre-se em blocos de cubos irregulares empilhados de forma também ela irregular. Pode ainda especular-se sobre alguns sinais e formas que se assemelham a portas, janelas, escadas e terraços. Aragão sugere ser um *puzzle* em construção e ainda por resolver. Nas palavras de Calvino (2017), a sua *Zora* deixa

uma imagem fora do comum nas recordações. *Zora* tem a propriedade de ficar na memória ponto por ponto, na sucessão das ruas, e das casas ao longo das ruas, e das portas e das janelas das casas, embora não apresentando nelas belezas ou raridades particulares. [...] Esta cidade que nunca se apaga da mente é como uma armação ou reticulado em cujas casas cada um pode dispor as coisas que lhe aprouver recordar: nomes de homens ilustres, virtudes, números, classificações vegetais e minerais, datas de batalhas, constelações, partes de um discurso. Entre todas as noções e todos os pontos do itinerário poderá estabelecer um nexos de afinidades ou de contrastes que sirva de mnemónica, de referência instantânea para a sua memória. E assim é de maneira tal que os homens mais sábios do mundo são os que conhecem *Zora* de cor. (pp. 24-25)

A descrição de Calvino, ou do explorador veneziano Marco Polo, da cidade de *Zora* faz jus ao nome do capítulo em que se inscreve – “As cidades e a memória” –, que é também uma das linhas de investigação de Aragão por meio do desenho e da ilustração. A escolha de *Zora* por Aragão não parece ter nada de ocasional, quando no centro se encontram os temas da memória e do esquecimento, como fim último de um registo mental e emocional dos vários pontos da cidade. O discurso urbano e a forma da cidade são invadidos por

lugares imaginados. Zora dispõe-se a ser construída sobre a acumulação de informação que se deseje recordar, a estabelecer afinidades e contrastes, a estabelecer um nexo de paradoxos – portanto, entre opostos, se necessário. A necessidade ou o desejo de ser recordada, pelo incentivo da criação de mnemónicas e de referências que conduzam à lembrança da cidade, desapareceu pela obrigação de esta “permanecer imóvel”. Não evoluindo, “[a] Terra esqueceu-a”, nas palavras de Calvino.

A execução das tapeçarias exigiu que Aragão não conseguisse controlar todo o processo, uma vez que o suporte é totalmente diferente daquele com que costuma trabalhar, envolvendo técnicas distintas – nomeadamente técnicas de tecelagem tradicionais e ancestrais “como o ‘Hand-knotting’ (nó manual), ‘Hand-weaving’ (tecelagem manual) e ‘Hand-tufting’ (tufado manual)” (Durães, 2014, s.p.). Esta outra forma de criação implicava conhecer os processos de cor, perceber qual o tamanho mais apropriado para o desenho que concebera e qual a melhor forma de adaptar a sua ilustração à tapeçaria.¹¹⁵

Não sendo o livro de Calvino uma narrativa originalmente ilustrada, Aragão concebe tapeçarias que ilustram as três cidades (textos) selecionadas, embora de uma forma muito pessoal e abstrata. Ilustrações literalmente exteriores ao objeto livro, mas cujos títulos homónimos das cidades estabelecem o vínculo. A escolha destas cidades específicas deve-se ao facto de Aragão considerar que são aquelas que mais se relacionam com o campo do desenho, embora os títulos tenham sido atribuídos *a posteriori*, como acontece sempre com todos os seus trabalhos. Uma releitura deste livro – que traz em permanência na memória – permitiu o desbloqueio que lhe acontece quase sempre no momento de atribuir um título e estabelecer ligações. O objetivo era que os nomes sugerissem outros sentidos. Assim, segundo Aragão, atribuir às tapeçarias nomes d’ *As Cidades Invisíveis* permite, a quem o desejar, procurar o texto respetivo e tirar as suas próprias conclusões.

5.3.7. A banda desenhada que nasceu do confinamento: um projeto inacabado

Em 31 de março de 2020, Aragão experimentava uma outra área: a banda desenhada. Trata-se de um projeto realizado durante o primeiro confinamento em Portugal, aquando das medidas adotadas pelo Governo português para o controlo da pandemia causada pelo novo coronavírus SARS-CoV-2, em abril de 2020. A BD tinha como protagonista a sua filha Beatriz, que, como tantas outras crianças, ficou impedida de frequentar a escola, tendo de permanecer em casa com os pais, também eles restringidos a esse espaço 24 horas sobre 24 horas. O projeto, chamado *A Bia diz*, aconteceu apenas durante seis dias e

¹¹⁵ Ver vídeo “Making of – Eudóxia Rug” na página de Facebook de Ana Aragão: <https://www.facebook.com/AAAnaAragao/videos/1089093161201781>

não avançou mais, porém, é um bom exemplo da dinâmica multidisciplinar da desenhadora Ana Aragão. Tendo no desenho a sua máxima expressão, Aragão divide, mais ou menos conscientemente, a sua prática com a ilustração, entrando, agora, pelo caminho daquela que é considerada a nona arte. Acerca desta breve incursão na BD, Aragão explica:

“A Bia diz” é o título do meu projecto de quarentena. Confesso que me tem custado desenhar, sobretudo porque estou dedicada à minha filha de 3 anos e os intervalos são poucos e interrompidos. Contudo, não consigo deixar de ter projectos que tragam alguma leveza a estes dias pontuados por tamanho peso.

Este é o teaser de “A Bia diz”, uma BD diária onde a Beatriz nos vai contar as suas inquietações inteligentes e divertidas tão próprias da acutilância das crianças. Quem é mãe e pai sabe o desafio que é entretê-los e manter a normalidade nestes dias excepcionais. Tenho a sorte de ter em casa a melhor modelo e o melhor copywriter possíveis – Beatriz e Francisco Sendas.

Ainda me falta afinal muita coisa, mas tenho muitos dias pela frente... Fiquem por aí, nós ficamos por aqui. (31/03/2020, Instagram)



Fig. 394 – Ana Aragão, apresentação da BD *A Bia Diz*, dia 0 (2020). © Ana Aragão.

A primeira tira de quatro vinhetas, surgida no dia 31 de março de 2020, a que chamou o dia zero [Fig. 394], apresenta uma menina dentro de um

quadrado branco e vazio que a cerca. Com as ferramentas domésticas possíveis, procura abrir a aresta de cima, que, com a ajuda de uma vassoura, forma um telhado. Na quarta e última vinheta, Bia está instalada num sofá, rodeada de quadros, candeeiro, objetos decorativos, móveis, uma parede de madeira onde todo o cenário se monta sobre um chão definido. Está, assim, criado um ambiente próximo de um lar, acompanhado de um balão de fala em baixo onde desabafa: “Uf... Finalmente... Em casa!” Pela frente, teria um dia a dia diferente. Aragão mantém o seu estilo de desenho minucioso e pormenorizado, de linhas e pontos em preto e branco, mas, desta vez, fazendo sobressair um apontamento vermelho: nas primeiras três vinhetas, numa saia branca com bolinhas vermelhas, trocada depois por umas calças confortáveis vermelhas com bolinhas brancas na última vinheta. A transição da indumentária é sinal da transição da vida e da ocupação de espaços: da rua para casa.

O dia 1 de *A Bia diz* [Fig. 395] coincide com o dia 1 de abril de 2020 e mostra o primeiro dia de uma “Beatriz em quarentena”, como a própria Aragão



Fig. 395 – Ana Aragão, *A Bia Diz*, dia 1 (2020). © Ana Aragão

descreve, enumerando (exasperadamente) uma quantidade de atividades que não poderá concretizar: ir à piscina, ao parque, à escola, sempre confrontada com a resposta negativa dos pais. A última vinheta desta tira revela a constância do estilo irônico de Aragão, ao escrever no balão de fala da sua personagem: “Ainda bem que hoje é o Dia das Mentiras...” Neste caso, pequena farpa linguística no conjunto da imagem e texto verbal. Aragão escreve o seguinte: “Uso as canetas que tenho por aqui, mais as canetas da pequena, uso uma impressora e digitalizadora velha, uso a imaginação e todos os tempos livres. Espero que estejam bem desse lado” (01/04/2020, Instagram). Um Dia das Mentiras que Aragão desmascara com a realidade: “O que eu gostaria que fosse mentira hoje não é, infelizmente. Façamos dos dias aventuras.”

O apontamento de cor persiste em alguns objetos e acessórios, como na boia em forma de pato, no fato de banho, na saia, nas alças da mochila e nalgumas das bolas. Já a última vinheta volta a ser a mais estruturada espacialmente e encorpada com pormenores de cenário. O espaço mais abstrato, vago, indefinível e impessoal, na primeira vinheta, é convertido num espaço reconhecível, na última vinheta, como uma casa-de-banho, pelo chão axadrezado, a pormenorização de uma banheira, e a junção de todos os seus instrumentos de entretenimento, inclusivamente um livro de Eça de Queiroz, *Os Maias*, onde num papel caído no chão se lê: “Resumo: o tipo e a tipa eram irmãos afinal” [Fig. 395]. Afinal, Bia juntou aos seus pertences alguns pertences dos seus pais, mais outra farpa irónica de Aragão, desta vez no desenho em si e não no texto em balão de fala. Estas indiretas – alimentando igualmente o seu contínuo jogo de *hide and seek* de significados – , mas incisivas ironias, são os elementos disruptores num desenho supostamente infantil, que, pelo contrário, é muito mais maturado do que possa aparentar. O espaço das três anteriores vinhetas é vazio, genérico e aberto à imaginação, onde só as investidas da personagem se destacam. A última vinheta parece ser a que traz o fruidor para a realidade depois de todas as especulações criativas à sua disposição.

Ao segundo dia de abril de 2020, a segunda tira desta BD manifesta a impaciência que se começa a sentir. A personagem Bia, com a sua saia às bolinhas vermelhas, em cima do sofá, puxa a camisola do progenitor, o qual se vê apenas de perfil, perguntando insistentemente: na vinheta 1, “Pai, pai, quando chega o trampolim?”, ao que ele responde “Está quase, filha”; na vinheta 2, “Pai, pai, quando cheeeeeeeega?”, ao que ele responde “Temos de ter paciência”; na vinheta 3, já quase resignada, sentada agora no sofá, com o foco total apenas nela, e vestida com o que parece ser um traje de princesa, uma tiara na cabeça e um relógio vermelho de corda na mão, reforça: “Paiiii, quando chega o trampolim?”, ao que ele responde: “A paciência é uma virtude, filha. E o melhor dos bens é o que não se possui, dizia Machado de Assis.” A referência ao escritor Machado de Assis não pode ser descurada, sublinhando o quanto de adulto e maduro, e, sobretudo, humano,

esta narrativa visual encerra. Na última vinheta, já mais pormenorizada, com os olhos da personagem definidos, o sofá com textura, as almofadas pontapeadas a voar e o vestido de princesa, Bia faz a derradeira questão: “Okay, pai. Mas quando chega o trampolim?” A propósito desta tira, Aragão, em legenda, reforça que se trata de um projeto familiar e, observada esta sequência narrativa, questiona: “Any parents relating to this out there?” (02/04/2020, Instagram). Forma de estabelecer contacto/interação/empatia até com os seguidores nas redes sociais digitais onde publica.

No Dia 3, a estrutura da BD é alterada, tendo sido publicada uma única vinheta [Fig.



Fig. 396 – Ana Aragão, *A Bia Diz*, dia 3 (2020). © Ana Aragão.

396]. Entre o texto verbal em cima – “A minha mãe disse-me que há pessoas que não têm casa...” – e o texto verbal em baixo – “Por isso decidi dar uma a toda a gente!” –, surge a personagem Bia, com a sua habitual saia branca às bolinhas vermelhas, a conduzir um triciclo com um atrelado. Nesse atrelado estão amontoados ou equilibrados, tangencialmente: escadas, mesas, sofás, estantes, vasos com plantas, malas, gavetas, estendal com roupa, mesa-de-cabeceira e mesas de apoio. Mais ainda: jarras, eletrodomésticos, candeeiros, um urso despertador, um globo, espelhos, esfregona, cama e livros. Uma construção reveladora do estilo de construção, neste caso de equilibristismo, impossível e mágico de Aragão. Como legenda, Aragão escreveu: “Hoje a edição da Bia é especial, e por isso o formato também o é. Pediram-me um desenho para ajudar uma iniciativa que dá apoio aos sem abrigo nesta altura tão crítica. E juro que foi a Bia que se lembrou disto” (03/04/2020, Facebook).

No Dia 4 de *A Bia diz*, *Beatriz em quarentena* [Fig. 397], só Bia e a sua saia às bolas vermelhas, sem rosto identificável, se movimenta pelo espaço de uma divisão, seja ela qual for, uma vez que tudo o que se pode ver é branco. Por entre o que parecem ser gestos de bailarina, surge um balão de fala vindo de alguém externo à cena (fora de cena), dizendo: “Beatriiiiiz, anda para a mesa”. Na vinheta 2, Bia levanta os braços e posiciona-se como se fosse um pássaro sobre um chão de tábuas rigorosamente marcadas, respondendo: “Já vou, mãe! Agora estou ocupada...” A terceira vinheta é apenas composta por um balão de fala de uma personagem que nunca apareceu, a mãe, retorquindo surpreendida: “Ocupada? Ocupada a fazer o quê?”



Fig. 397 – Ana Aragão, *A Bia Diz*, dia 4 (2020). © Ana Aragão.

E, de repente, a vinheta 4 transforma-se num aglomerado de pessoas com máscaras azuis, com objetos como estetoscópios, batas, objetos de limpeza, fardas de bombeiros, microfones, sacolas de carteiros, pessoas sentadas ao computador, trabalhadores da construção civil, biberões, máquinas fotográficas, instrumentos de música e pintura, pessoas comuns e alguns desenhos da morfologia científica do vírus. Ao centro, a levitar, está Bia de braços abertos e pernas juntas, com a sua saia às bolas vermelhas e uma capa vermelha esvoaçante como se fosse o Super-homem, neste caso, a Supermulher, também ela com uma máscara cirúrgica a tapar a boca e o nariz. De realçar que todas as outras figuras anónimas estão desenhadas de forma muito aproximada, do ponto de vista estético, de algumas capas de banda desenhada onde se reúnem vários super-heróis.

As inúmeras figuras anónimas deslocam-se nas mais diversas direções, em posição de ataque e defesa, sinalizando movimento, força e onnipresença, em situação de prontidão a socorrer as mais diversificadas necessidades, independentemente da profissão que exerçam. Em suma, transmite a mensagem de que todos são heróis, com humanos superpoderes. Relativamente a esta tira, Aragão escreveu: “Obrigada a todos os que estão a trabalhar para nós ficarmos em casa. Obrigada a todos os profissionais de saúde, que [...] são uns verdadeiros heróis” (04/04/2020, Instagram).

O Dia 5 da BD é publicado no dia 11 de abril, dia da última vinheta desta banda desenhada de curta duração [Fig. 398]. Esta serve para anunciar um hiato, que diz ser



Fig. 398 – Ana Aragão, *A Bia Diz*, dia 5 (2020). © Ana Aragão.

uma pausa – que se terá tornado definitiva. Trata-se de uma vinheta única, na qual Bia está deitada no sofá, a fitar o espectador, com um livro sobre as pernas e com um conjunto de livros empilhados nas costas do sofá, em cujas lombadas se pode ler os nomes: Peanuts, Garfield, Lucky Luke, Batman, Popeye, Mickey Mouse, Pato Donald, Tio Patinhas, Corto Maltese, Astérix, Tintim, Quino, Calvin and Hobbes e Mafalda, estes dois últimos junto às suas pernas. No balão de fala é dito o seguinte: “Tenho andado a pôr a leitura em dia... Decidi ler os clássicos, mas volto em breve!” Com humor e ironia, a personagem refere-se a um compêndio de referências desta expressão artística que é reflexo dos interesses de Aragão nesta área. Poderá inferir-se, ou intuir-se, que o comportamento da personagem Bia, ao longo desta breve banda desenhada, tem uma certa influência de Quino, isto é, da personalidade contestatária e irreverente de Mafaldinha, do seu sentido criativo, prático, crítico e humano, muito ao gosto da autora, fã confessa de Quino. Ao pensar-se numa personagem infantil feminina é natural recuperar o espírito daquela personagem de

Quino, tendo-a, neste caso concreto, como referência “muito distante”, mas “muito importante”, conta em entrevista (Anexo 3).

Esta última vinheta corrobora essa predileção da desenhadora, ao aproximar deliberadamente da sua protagonista um livro intitulado *Mafalda*. Aragão não prescinde dos seus toques irónicos. Obviamente que aqui os “clássicos” são as personagens de banda desenhada, como sinédoque de todo esse universo da *nona arte*. No culminar deste curto desempenho do papel de autora de banda desenhada, escreveu como legenda nesta derradeira vinheta: “A Bia decidiu fazer uma pequena pausa para a mãe se concentrar (risos) noutros trabalhos, mas volta em breve! Esperamos que estejam todos bem” (08/04/2020, Facebook, parênteses curvos originais).

No início de cada tira, o rosto da personagem Bia começa por não ser desenhado; depois, torna-se um pouco mais definido, apenas com a pormenorização dos olhos. Não seria o propósito desta BD dar-lhe uma definição identitária individual, mas coletiva, com que todos se pudessem identificar, apesar de algumas características próprias da menina, como o corte de cabelo por exemplo. Excetua-se a tira onde é apresentado o projeto de BD, em que, na última vinheta, surge um rosto completo da personagem principal. É, por norma, na quarta vinheta, a última, que o desenho se torna mais elaborado, apetrechado de pormenores. O espaço começa por ser o mais inóspito possível, despido, totalmente vago, de cor unicamente branca, onde figura apenas Bia. Já a última vinheta de cada tira ou as vinhetas únicas denunciam e afirmam o imaginário fantástico e, simultaneamente, uma situação de *estar entre* (*in-between*) daquilo que Aragão cria, entre as suas paisagens de estruturas arquitetónicas cheias de minúcia e as outras áreas de expressão artística, ao criar espaços mais humanizados. No caso desta banda desenhada, publicada no próprio dia em que era desenhada, confirma-se uma maior presença da realidade, nomeadamente quanto ao contexto vivenciado e à personificação, do que aquilo que acontece habitualmente na sua obra. Mas também porque, de facto, parte do discurso e/ou das ações da personagem era real, a Bia real di-lo-ia ou fá-lo-ia ou poderia dizê-lo, fazê-lo ou ainda, de alguma forma, dar a entender que o fizesse. A intenção era preservar uma certa ironia relativamente àquilo que crianças daquela idade pensam, dizem e fazem. A realidade de que as crianças conseguem “dar a volta” aos adultos com as “saídas” mais inesperadas, desconcertantes e desarmantes foi intencionalmente incluída.

Aragão foi, desta forma, uma estreante em banda desenhada, porém, apesar de nutrir gosto pela escrita, além do desenho, preferia que outrem contruísse a narrativa e ela a contasse desenhando. O plano de desenvolver uma banda desenhada mantém-se, mas para a desenhadora faz mais sentido a existência de uma parceria, encontrando nesse método mais riqueza. Já imaginou algo ao estilo de *Les Cités Obscures* ou de Quino, algo não necessariamente tradicional, tendo equacionado ser cada página um desenho, uma

banda desenhada mais abstrata; no fundo, todas as hipóteses estão em aberto. A que iniciou em período de confinamento ficou definitivamente aí confinada. Entretanto, foi convidada a criar algo para o pavilhão italiano no âmbito da Mostra Internazionale di Architettura della Biennale di Venezia 2021, que se traduziu num desenho estilisticamente aproximado da banda desenhada [Fig. 399], ou, mais precisamente, do estilo que pretende aplicar num futuro projeto nessa área. Aragão considera-o o seu primeiro desenho de natureza banda-desenhista mais entrosado com esse género pela linguagem visual, as cores e a expressão, contou em entrevista a Rui Reininho em *O Ofício da Solitude* (2022).



Fig. 399 – Ana Aragão, *A Tale from the Future. Life in Tornado_2050* (2021). © Instagram de Ana Aragão.

Capítulo 6. Arte final: a *poiesis* da ilustração

Tal como a abertura e polimorfia ontológica que se encontra na ilustração contemporânea no geral, e na portuguesa em particular, este capítulo prescinde dos títulos convencionais “conclusão” ou “considerações finais” porque, além das necessárias reflexões a efetuar, das ideias e dos exemplos a destacar e das ilações a retirar, pretende-se que este trabalho não seja um encerramento, mas o ponto de partida para investigação futura. Numa aproximação à gramática visual da desenhadora Ana Aragão, pretende-se aqui reunir os fragmentos possíveis com os quais construir um mapa das problemáticas estudadas. Assim sendo, aborda-se primeiramente a definição de ilustração, ou a dificuldade em alcançar tal objetivo, debatida no meio académico e alvo de reflexão pelos ilustradores, quer quando questionados sobre a sua atividade e a sua identidade profissional, quer, espontaneamente, entre si. As temáticas de cada capítulo, ainda que nem sempre diretamente, recaem inapelavelmente na condição de (in)definibilidade da ilustração: *o que ela é/pode ser*. Esta é a primeira ilação.

Apesar de se defender na presente tese que a ilustração é uma expressão artística, esta continua no limbo quanto a uma definição consensual. Novos meios e novas tecnologias conhecem valores tradicionais, propiciando práticas diversificadas e um diálogo crítico sobre o que se considera ser ilustração, e como e quando ela ocorre. Depara-se com um universo no qual a ilustração pode ser simultaneamente física e intangível e encontra-se em contextos cada vez mais diversificados: em livros de todos os géneros, em publicações periódicas, em exposições, em objetos criados com os mais diversos materiais (cerâmica, madeira, vidro, entre outros), na animação, em plataformas interativas digitais, no *design* de jogos e videojogos ou em aplicações *online*. A ilustração tem conhecido um valor crescente dentro do meio artístico, antes ocultado por rotulações de arte menor ou arte aplicada – as quais, contudo, não desapareceram, resultando numa desconfiança, reticência ou confusão sobre a sua essência. Notório tem sido o reconhecimento que tem recebido através do nascimento de galerias que lhe são especificamente dedicadas, dos próprios ilustradores e outros profissionais das artes, dos diversos certames e curadores e do espaço que vai ocupando na academia. Neste sentido, à semelhança da pintura, da escultura e do desenho, também a ilustração é convocada a participar em mostras, festivais, bienais, encontros, museus e galerias, promovendo um ambiente dialógico com o público.

Desta investigação se infere que o estudo da ilustração e da sua definição é um trabalho contínuo, que deve acompanhar a sua evolução, expansão e cruzamento disciplinares para os quais os dois decénios do século XXI têm contribuído, com visível influência do campo

das interartes. É esta a principal preocupação do capítulo 2 da presente tese. A ilustração portuguesa comunga deste esforço para ser considerada uma disciplina *per se* e conquistar um lugar e um tempo próprios nesta contemporaneidade sobrecarregada. Simultaneamente, mantém um perfil interartístico, comunicando e trabalhando com áreas contíguas, contrariando a ideia de que a ilustração é apenas um complemento, num estado de subordinação, com o papel de dilucidar visualmente um texto verbal. Afirmar que a palavra surge primeiro do que a ilustração ou o seu inverso não pode ser uma resposta definitiva: para a ilustradora Catarina Sobral, a palavra é frequentemente um gatilho, mas para a ilustradora Sara Fanelli é a imagem que espoleta tudo.

A ilustração está rodeada de áreas-satélite, extravasando a premissa e a hipótese iniciais que a colocavam numa dualidade mais restrita entre arte e *design*. No entanto, estas não deixam de ser as áreas mais próximas daquela, mas abrindo-se à multiplicidade, diversidade e também à indefinição e mobilidade do conceito de arte contemporânea. Afinal, à ilustração é atribuída uma história centenária, milenar inclusivamente, como indicam os estudos de Alan Male (2019a) e de Susan Doyle, Jaleen Grove e Whitney Sherman (2019), pelo que o seu cruzamento com diversas áreas, disciplinas, práticas, meios e processos é não apenas uma inevitabilidade, mas uma vantagem. O reconhecimento artístico da ilustração é, pois, um processo longo, feito de interrupções e complexidades. Parte dessa complexidade deve-se às zonas de fronteira que, congenitamente, a atividade ocupa.

Deste modo, se, por um lado, se confirma uma faceta utilitária, funcional, tendencialmente explicativa, descritiva e informativa, por outro, atesta-se a sua intrínseca vivacidade artística, a sua capacidade de contar histórias, de transmitir sentimentos, de provocar emoções, de produzir efeitos e ações. Se, por um lado, não se pode refutar a reprodução como uma das suas características mais comuns, por outro, verifica-se a singularidade da sua conceção e a existência de séries limitadas de impressões (serigrafias, risografias e digigrafias) numeradas e assinadas manualmente, de provas de autor – ainda mais limitadas –, e ainda, tal como qualquer *obra-dita-de-arte*, a exposição do original na parede de uma galeria ou de museus. Estará, assim, a aura tão pessimisticamente perdida como vaticinara Walter Benjamin (1992a)? Não é o que se tem constatado. A reprodução sempre existiu nas artes plásticas. A ilustração tornou-a mais visível e assumiu essa possibilidade como forma de chegar a um público mais abrangente, democratizando-a.

Numa outra dimensão, a ilustração manifesta-se como expressão de carácter híbrido (Mills, 2019): um tecido múltiplo de vozes (Bakhtin, 1999 [1963]; Barthes, 1971) e um mosaico que se expandiu para lá da arte e do *design*, com propensão para se manifestar como mosaico de citações, tomando aqui as ideias de Roland Barthes (1971) e Julia Kristeva (1986). Desta forma, lança o fruidor em viagens por outras obras, períodos

históricos, contextos de criação, movimentos artísticos, estilos, reinterpretações, releituras e *ressignificações*, contribuindo para um impacto didático-pedagógico e uma relevância acadêmica, cultural e artística da ilustração, e ainda para a promoção da imaginação, da originalidade, da criatividade, da sensibilidade, da subjetividade e da crítica.

Como acrescento a esse cariz híbrido, importa igualmente realçar que, hoje, muitos ilustradores manifestam interesse pelo artesanal, apesar da oferta e intenso assédio tecnológicos, ao mesmo tempo que experimentam, ousadamente, instalações e experiências performativas no seu processo e propósito criativos. Não se trata de rejeição da novidade, mas da necessidade de uma reaproximação ao manual verificada por alguns autores. Em certa medida, apresenta-se uma ilustração mais marcada por múltiplas perspectivas, de pendor mais pessoal, de maior complexidade e envolvimento sensorial, experimental e emocional, pretendendo, além de comover, questionar o público e estimular o pensamento. O público predispõe-se à interação com o álbum ilustrado, com as serigrafias, com os originais ilustrados expostos, com os cartazes, com as embalagens e todo o tipo de objetos ilustrados. A ilustração conquistou, simultaneamente, alguma independência e foi-se tornando mais porosa a conexões com as mais variadas artes e artesanias, fermentando, assim, a relação dialógica com outras manifestações criativas.

Por tudo isto, assume-se a impossibilidade de uma única definição de ilustração e a inviabilização de qualquer tentativa de enquadrá-la num processo ontológico unilateral e unívoco. À tradicional relação entre imagem e palavra, as relações entre imagem e imagem e entre os suportes e meios de expressão abrem espaço à reflexão sobre o seu próprio discurso (metadiscurso), propiciado pela intertextualidade e intermedialidade e com repercussões no âmbito da transmedialidade, influenciando numa pluriperspetiva sobre a ilustração. Para esta conclusão contribui também o facto de o século XXI e a tecnologia digital terem transformado técnica e estilisticamente a ilustração: das superfícies planas aos ambientes simulados em 360 graus, da tridimensionalidade à holografia. Estes têm sido os novos ex-líbris, imóveis ou em movimento, em suspensão ou em superfícies, imersivos ou interativos.

Perante a impossibilidade de circunscrição disciplinar da ilustração, resta o prognóstico de uma ilustração expandida, em diálogo com diversas áreas, que se prolonga para lá do convencional papel e de um mero carácter utilitarista. “The best illustration doesn’t just visualize history; it shapes it. It is the potency of illustration and the strength and originality of its messages that define its true reason for being” (Male, 2019b, p. 11). A ilustração não se regula por um único princípio poiético, não desempenha uma função exclusiva nem se reduz a uma topologia fixa. Do ponto de vista epistemológico, importa observar a ilustração no contexto atual de (con)fusão, mistura, cruzamento, transição, justaposição, aglutinação ou sobreposição em permanente acontecimento, com áreas

contíguas como o *design*, a banda desenhada, a pintura, a arquitetura, a literatura, a animação, a fotografia e o digital.

Estar entre (in-between) foi a expressão que mais se destacou no terceiro capítulo. O estatuto plural da ilustração permite-lhe promover a relação entre intertextualidade – ou, particularizando dentro da terminologia imagética, intericonicidade –, intermedialidade e transmedialidade. A ilustração é uma disciplina através-das-disciplinas (“cross-disciplinary”) e também interdisciplinar, como apontam Grove (2011) e Wigan (2006); e mais ainda: transdisciplinar. Provou-se, por meio de vários exemplos internacionais e nacionais, que a ilustração ocorre entre meios, entre artes e nas inter-relações espaciotemporais devedoras do passado, do presente e das projeções, idealizações e interrogações sobre o futuro. Por outro lado, a ilustração vai além do desenho, reunindo elementos verbais, visuais, auditivos, cinéticos e performativos. É entre estes domínios múltiplos que ela pode ser encontrada, é para e por aí que ela se expande cada vez mais: a ilustração contemporânea alarga-se à projeção de vídeo, à colagem, à cerâmica, aos objetos quotidianos e aos produtos decorativos, às instalações, às *performances*, às peças de teatro, à animação, entre uma pletora de possibilidades com que se é regularmente surpreendido. É também palco da (re)construção de narrativas, muitas vezes só visuais, maioritariamente verbais e visuais, desenvolvidas em diferentes meios, separadamente ou combinados. Assim, a ilustração encontra-se em constante (r)evolução. Isto significa estar perante uma teia de ligações e um diálogo ininterrupto. Faz parte da natureza da ilustração criar memória, problematizar o presente e projetar o futuro.

Esta expansão verifica-se igualmente enquanto ilustração predisposta a uma utilização frequente da *hiperimagem*, da paródia, do *pastiche*, da alusão, da citação, da homenagem, da metáfora, da metonímia, da ironia, da sátira, da alegoria, do anagrama, da analogia, da hipérbole ou da desconstrução de estereótipos e clichês, procedimentos criativos que contribuem para somar e sobrepor camadas de significados para serem escavados, muitas vezes enquadrados numa orgânica que compreende o quotidiano, as realidades hipotéticas e a fantasia. Estes instrumentos das linguagens verbal e visual integram um largo espectro de estilos: do confessional ao caricatural, do irónico ao prosaico, do linear ao grotesco, do harmonioso ao disruptivo, entre tantos outros. Estas figuras de estilo, que se pode qualificar de comuns e características do processo criativo na ilustração, reforçam a expressividade artística – verificada nos estudos de caso da presente tese –, em conjunto com os materiais e as técnicas, o tema abordado e a sua composição, a cor, a textura, o traço e a forma, materializando o abstrato e o pensado, e dando visibilidade ao impossível.

Entre os vários meios de que a ilustração se socorre contam-se o papel, o audiovisual, o digital, a cerâmica, o vidro, os têxteis, a madeira, o corpo humano, a fotografia e as paredes. Nestes experimentam-se combinações de técnicas, como o óleo, a grafite, os

materiais riscadores, o guache, a colagem, a aguarela, o acrílico ou os pigmentos naturais, o carvão, a gravura em relevo e em metal, a plasticina, o carimbo, o *stencil*, a *assemblage*, o decalque e o *pop-up*. Concorde-se com Mitchell (2005b), quando diz que cada meio se torna o resultado de técnica mista, muitas vezes procurando explorar outro tipo de sensorialidade, adensando o uso do háptico, em que o ilustrador desenha, pinta, constrói, molda e dá forma. Em muitas obras evoca-se a tradição, o familiar e a aura, promove-se a “unidade, a integração e a coletividade” (Clarke, 2019, p. 223). Na ilustração, o intermedial surge também no seio da intersecção do autorreferencial com o híbrido e as interartes, explorando a transgressão e negociando as fronteiras no campo criativo.

A ilustração pode ser de tal forma gregária nos seus meios e processos, que se traduz num universo transmediático constituído por meios como o editorial, o cinema de animação, a série televisiva, a publicidade, a banda desenhada, o digital, os jogos e os brinquedos manuais e digitais, os objetos decorativos, o teatro, a instalação, entre outros, mantendo as características e as linguagens de cada um ou promovendo mutações. *Velhos e novos* meios unidos por um fio narrativo. Conteúdo passível de ser disponibilizado em diferentes plataformas, analógicas e digitais, gerindo a mesma história ou criando outras histórias alicerçadas num tema comum. Por fim, os ilustradores encorajam o contributo do público, com o qual partilham a autoria e o destino da história, pela participação que se promove do fruidor e das suas experiências.

Há a considerar não só os meios em que a ilustração é criada, mas também aqueles pelos quais é exibida, como as redes sociais digitais, e mais concretamente o Facebook e o Instagram, uma vez que estas ajudam a manter a ligação entre ambientes e propiciam frequentemente acrescentos às narrativas. O *live streaming* ou as chamadas *stories* estão sempre disponíveis e acessíveis por meio da internet. No caso da ilustração, nacional e internacional, o paradigma manifesta-se, como se pôde testemunhar, mais evidentemente na rede Instagram, proporcionando interatividade entre os ilustradores e os seus seguidores, os quais podem, de alguma forma, contribuir para alterações na narrativa visual, com ideias e opiniões muitas vezes instigadas pelos primeiros. Nestas plataformas são também divulgados desenhos ou *sketches* que criam avulso por iniciativa própria, entre trabalhos ou nas suas pausas, resultando, muitas vezes, na criação ou evolução de uma personagem ou de uma narrativa, desmultiplicando-se em histórias e em projetos e reforçando, assim, um cariz multidisciplinar. Uma ilustração pode, assim, ser estudada *entre, através e além* de diferentes áreas/disciplinas, ancorada na definição de transdisciplinaridade de Basarab Nicolescu (1999). A transdisciplinaridade implica, pois, intersubjetividade, interdiscursividade e, no caso da ilustração, uma memória individual, mas também coletiva, que acumula histórias e influências temáticas, estilísticas, metodológicas e processuais, contribuindo para a construção da sua identidade artística.

O capítulo 4 veio reforçar a importância das marcas de estilo. Tal como acontece com a pintura, falar sobre ilustração e ilustrações implica olhar a plasticidade, os aspectos cromáticos, os padrões, as texturas, a técnica, o grafismo, o virtuosismo, a beleza, a fealdade, a sublimidade e o valor, dentro de um contexto social, histórico e cultural de que a sua conceção não se pode abster. A ilustração sempre esteve muito próxima das ditas artes maiores, embora nunca tendo sido tratada como tal, facto atestado pelos muitos artistas que a realizaram e que influenciaram a estética da ilustração europeia: desde Leonardo da Vinci a Peter Paul Rubens, de Albrecht Dürer a Giovanni Battista Piranesi, de William Blake a Francisco de Goya, de Gustave Doré a Honoré Daumier, de Vincent van Gogh a John Singer Sargent. Nas publicações periódicas, em revistas sobretudo, colaboraram criadores das artes plásticas: entre outros, Gustave Klimt, Pablo Picasso, Wassily Kandinsky, Joan Miró, Marx Ernst, Salvador Dali e René Magritte. A ilustração, uma vez em interação com outras artes, também absorve características dessas outras expressões artísticas.

Pode concluir-se que o estilo em ilustração é simultaneamente intransmissível e transversal, traduzindo-se em diferentes e variados estilos com características partilhadas entre os profissionais de um período, mas preservando, simultaneamente, particularidades que os singularizam e os tornam distintivamente identificáveis, seja pela forma de criar a mancha de cor, o tipo de traço ou a composição da ilustração, por exemplo. Trata-se, pois, de um estilo com dupla natureza: o que identifica e distingue cada ilustrador – individual, emocional e psicologicamente e, por isso, intransmissível – não impede a inspiração e combinação de influências de outros autores e obras, de outras gerações, de pares predecessores e coevos, mesmo que inconscientemente – e, por isso, coletivo, plural e transversal. O estilo na ilustração é, muitas vezes, misto, esponjoso e absorvente; particular; definidor e volúvel; paradoxal e influenciável. Bom exemplo é o trabalho do ilustrador Oliver Jeffers, que revela uma linha estilística sólida na sua multiplicidade, técnica mista e hibridez. A sua tipografia, as suas formas, traços e composição distinguem-no entre os seus pares. O estilo de Jeffers é *medido* no âmbito do conteúdo da sua obra e da sua personalidade criativa. Jeffers é também um *performer*. Um criador que, por vezes, entra na sua própria obra, que se personifica na história. Um estilo não perde a sua originalidade por absorver características de épocas anteriores.

O estilo é, assim, resultado de um jogo entre composição, textura, tema, formas e opções cromáticas que, no seu conjunto, identificam a obra como sendo *daquele* ilustrador. São as designadas características autográficas. Portanto, apesar de o estilo poder ser descrito, *grosso modo*, por um conjunto de características mais ou menos estáveis, por se replicarem em vários trabalhos de um artista, época ou local, caos e estilo compatibilizam-se, e o problema em defini-lo mantém-se no século XXI.

Aspecto que também se pretende salientar é que a ilustração mostra sem pudor que o erro faz parte da expressão artística, evocando, também desta forma, um tom mais íntimo de expressão pessoal. Em alguns casos, o erro é deliberado. O erro pode estar no belo, produzir algo belo ou ser belo. O mesmo se aplica à relação erro-feio. Erro é tido como congénere de defeito, irregularidade, falha, desregramento, incorreção, desvio e desproporcionalidade, ignorando o cânone de beleza renascentista; mas é precisamente esta subversão que se tem procurado, desde sempre, explorar na ilustração. Pensando sobre o sublime, por exemplo, infere-se não só a sua natureza polissémica, desdobrável e elástica, como a sua existência dúplice: por vezes, mais próximo da beleza; por vezes, mais próximo do informe. Desenha-se, assim, uma estética do imperfeito na ilustração, intimamente relacionada com a ideia proposta de interestilística, ou, talvez se possa aventar, multiestilística: está-se perante a existência de uma ilustração contemporânea produtora de multiplicidade estilística e provocadora de múltiplas sensações, combinando a exponenciação dos duplos ou múltiplos significados, do realismo, da abstração, do simbolismo, da personificação e da fabulação com perceções e interpretações de natureza sensorial diversa.

No quinto capítulo, defronta-se com uma história da ilustração portuguesa no século XX que conta com uma quantidade expressiva de ilustradores e uma presença esparsa de ilustradoras. Apesar da desproporcionalidade entre géneros, há trabalho feminino marcante a merecer atenção, destacando-se os nomes de Maria Adelaide Lima Cruz, Maria Vasconcellos, Aurora Severo, Rosa Duarte, Laura Costa, Raquel Roque Gameiro, Mâmía, Manuela Ottolini, Janine, Mily Possoz, Maria do Céu Guimarães e Castro, Sarah Affonso, Ofélia Marques, Bió, Alice Rey Colaço, Maria Keil e Manuela Bacelar. Várias destas artistas dividiam-se entre a pintura, o desenho, a gravura, a cerâmica, o bordado, a costura, os brinquedos, a decoração, a ilustração de livros infantis e de revistas de moda, a criação de vinhetas para revistas, o *design* gráfico e de mobiliário, a tapeçaria, a cenografia e a figuração. As temáticas e os estilos diversificavam-se: o onírico, as lendas, a maternidade, o bucolismo, o lirismo e a melancolia naturalista, o cromatismo vívido, a iconografia rústica e religiosa popular, o artesanato tradicional e a cultura portuguesa, as transparências e influências surrealistas, as experiências gráficas e plásticas, as colagens, mas também o inacabado, a sensualidade, a intimidade e o erotismo.

Porquê a escolha de Catarina Sobral e de Ana Aragão como estudos de caso? Precisamente pelo facto de o seu tipo de obras ser francamente distinto. São duas criativas provenientes de áreas distintas, com estilos, metodologias conceptuais e processuais, técnicas, meios e temáticas diferentes, dirigidas, aparentemente, para públicos distintos, mas capazes de atrair e alcançar várias faixas etárias. Catarina Sobral está mais alinhada com o que normalmente se associa à ilustração, com uma obra mais visível no campo

editorial (a escrever e a ilustrar produção própria ou de outros escritores), na imprensa periódica, em discos musicais e cartazes, em videoclipes, e, mais recentemente, no cinema de animação. No caso de Sobral, sabe-se quem se encontra, não se tornando difícil nomeá-la ilustradora, embora demonstre claramente a habilidade de expandir a ilustração por várias áreas, desde objetos utilitários a peças de teatro.

Quanto a Ana Aragão, o interesse em estudar a sua obra impôs-se, primeiramente, pela crise identitária – verbalizada pela própria – em relação àquilo que a define profissionalmente. A categorização da atividade e da obra de Aragão dentro do campo artístico e criativo é complexa porque os contextos em que participa são diversos, propiciando uma certa indefinição entre desenho, ilustração e arquitetura. Contudo, as respostas da desenhadora acerca do que faz concorrem para uma hibridez declarada: embora mais próxima da disciplina do desenho do que da ilustração, na prática, algum do seu trabalho percorre os mesmos caminhos de muitos ilustradores. Aragão, tentando desvencilhar-se de rotulações, assume ser desenhadora. Uma desenhadora que também ilustra, e que idealiza ser arquiteta de papel.

Comece-se uma reflexão sobre a componente empírica da presente tese mostrando que a ilustradora Catarina Sobral expandiu o seu campo de atividade. Além da ilustração e escrita no campo editorial e na imprensa, tem explorado as áreas cinematográfica, por meio da realização de curtas-metragens de animação, e performativa, pela introdução da ilustração e da animação ao vivo em peças de teatro. Mas não só: esta rede alargada pela qual a ilustração circula expande-se a instalações, cenografia, programas educativos e exposições de ilustrações originais em contexto museológico e galerístico. Sobral torna-se exemplar nos campos intermediais e transmediais, proporcionando a interação da ilustração com a música, a cinética, o som, a *performance* teatral e a instalação.

Sobral aventura-se no irregular e no imperfeito, no disforme e no desproporcional por vezes em personagens, outras vezes desafiando a perspetiva, volumetria, forma e expressividade da cor, das manchas e das formas, equilibrando entre a geometria e a sensibilidade e a emoção, que se tornam, de alguma forma, características diferenciadas da sua abordagem estética. O seu perfil estilístico conta com a introdução de elementos ora tipicamente portugueses, ora objetos *vintage* e, sobretudo, pelo revivalismo do *design* gráfico dos anos 50, época com a qual Sobral se identifica. Descubrem-se nas suas narrativas alusões a obras de arte literárias e não-literárias nacionais e internacionais com uma reinterpretação *contemporânea* segundo o seu estilo, criando diferentes imaginários e estilos: ao evocar Almada Negreiros e a obra cinematográfica *Mon Oncle* (1958), de Jacques Tati, em *O Meu Avô*, por exemplo; ou Pablo Picasso, James Joyce, William Shakespeare e Joseph Kosuth, colocando a obra cadeira em (des)equilíbrio sobre apenas

duas pernas, suscitando, tal como a obra tautológica de Kosuth, reflexão sobre os objetos – uma metarreflexão –, neste caso em *Greve*.

Impossível (2018) foi a possibilidade de fazer expandir uma história por diversos meios. Primeiro, como peça de teatro, depois, como álbum ilustrado de não-ficção – o primeiro de Catarina Sobral –, uma exposição composta também por instalações de ilustrações, e ainda como programa pedagógico. A peça de teatro *Impossível*, sobre a origem do Universo – o *Big Bang* –, tinha como pilar a manipulação ao vivo de ilustrações. Neste sentido, a *performance* de Sobral com as suas ilustrações era também animação ao vivo, sem a componente cinematográfica, mas teatral. Esta opção por parte da ilustradora visava criar algo mais próximo do espectador: ser também ela participante, uma *performer*, e não apenas uma espectadora.

No espetáculo, pretendeu-se uma articulação interdisciplinar da representação teatral com a dramaturgia, a sonoplastia, a música, a animação e a ilustração, o tátil e o sensorial. As ilustrações quiseram-se de natureza mais artesanal e também elas performáticas, uma espécie de *personagens-atrizes*. Neste formato semiprogramado, havia espaço para o improviso, o imprevisto e o aleatório. Da peça de teatro para o álbum, foi necessário adaptar texto e imagens ao espaço e ao contexto: a limitação de espaço (número fixo de páginas), a existência de dobras, o texto verbal a ocupar espaço na página e a imiscuir-se com a ilustração e a redução de meios em diálogo obrigaram a reforçar a cor, a plasticidade dos materiais e a gestualidade nas ilustrações bem como a forma de manipular o livro, para obter multissensorialidade de outra forma e compensar a ausência de movimento, de música e de som ao vivo. A exposição de ilustrações e desenhos relacionados com *Impossível* nos mais diferentes materiais – do pintado ao vinil, do recorte aos telescópios 3D – e as atividades pedagógicas promoveram o envolvimento da comunidade escolar, a fim de as crianças experimentarem e manipularem artisticamente a imagem por meio da técnica mista tal como Sobral, mas também de refletirem sobre o mundo de *Impossível*, alargando à ilustração e à importância das artes e da criatividade, num âmbito pedagógico e lúdico.

Ana Aragão utiliza as redes sociais digitais não só como forma de apresentar obras quase ou já finalizadas, mas também para exercitar a reflexão. Poder-se-á dizer que é uma das formas de manifestar a sua investigação gráfica. Este foi o ponto inicial do estudo do seu trabalho na presente tese, pelo inusitado da abordagem da desenhadora e pela relação estruturante com autores e obras – Jean Baudrillard, Gaston Bachelard, Umberto Eco, Peter Cook, Gonçalo M. Tavares, Jorge Luis Borges, John Berger, entre outros – que acompanham as imagens que produz. Inusitado porque não é frequente encontrar, dentro do campo artístico no universo digital, criadores que procedam a exegeses profundas e

bibliograficamente fundamentadas. Os seus pequenos textos, que, no fundo, constituem breves ensaios, revelam-se um metadiscurso sobre o, e no, seu próprio trabalho.

A desenhadora introduz fragmentos da realidade no seio de uma ficção sustentada em referências arquitetônicas, literárias, cinematográficas e plásticas, bem como em reenvios à banda desenhada e à ilustração. Em Aragão, lida-se com (des)construções, por vezes megaestruturas, disformes, tortuosas, utópicas, distópicas, oníricas e poéticas, hipotéticas, visionárias e idealistas. São realistas, mas impraticáveis, fantásticas, fantasiosas, e, por fim, impossíveis, expandindo os limites da narrativa visual. E nelas se encontra tanto o belo como o sublime, ainda que valorize o erro como forma de criação. Lewis Carroll e Jorge Luis Borges são duas referências viscerais no seu trabalho, pela exploração do cariz labiríntico que com eles comunga, desenvolvido, muitas vezes, numa dimensão surrealista e palimpséstica, entre o quixotesco e o escheriano. A estética dos desenhos de Aragão, à semelhança de Catarina Sobral, embora sem a componente verbal, faz uso intensivo de figuras de estilo e de retórica, com especial destaque para as homenagens e as citações, os hipertextos e a metáfora, a ironia e a paródia. Alguns dos seus trabalhos são imagens sobre imagens, justificando-se, assim, o conceito de metaimagem (W.J.T. Mitchell, 1994; Nöth, 2007), concretizando uma imagem a citar outras imagens, seja uma pintura, um projeto arquitetónico, uma ilustração, ou outro. Resultado de um pensamento rizomático, espelhado nas cidades, paisagens e mapas de Aragão, na sua abordagem ao tempo e à memória e nas dicotomias mental e emocional e improvisado e improvável, constrói discurso visual sobre discurso visual. Assim se deteta, frequentemente, a intericonicidade, a metaficção e a autorreferencialidade em Aragão. Na hermenêutica do desenho, Aragão é caso exemplar de *in-betweenness*, oscilando entre as artes convencionais e a multidisciplinar ilustração contemporânea, sinal da sua sempre provisória indefinição profissional.

Intitular os seus trabalhos de *anagrafias* revela uma preocupação semântica, estética e de riqueza interartística, pretendendo valorizar o sentido de negação, ditado pelo prefixo *ana-*, na sua grafia, na sua caligrafia visual, por meio da qual diz, muitas vezes, reorganizar a realidade de forma diferente, resultando em inclinações e distorções, que assume ser a sua identidade criativa. “Imagens inventadas” e “imagens das imagens” são as duas secções que Aragão sinaliza nas suas criações, indo beber aos escritos de Pedro Mexia, Gonçalo M. Tavares e Gaston Bachelard. É na segunda categoria que exercita a recriação de imagens preexistentes, pelas quais tem admiração e, por isso, lhe despertam a vontade de as investigar: *Via Utopia* (2016), da exposição *Future Frames* (2016), *Babel* (2019), em *S.M.L.LX* (2019), e *Galeria Ideal* (2020), em *Galeria X* (2020), são alguns exemplos. O exercício é alterar o conteúdo aproveitando a composição e dotá-la de

contemporaneidade, homenageando as obras – e os seus mestres –, que considera serem composições “perfeitas” e “insuperáveis”.

O discurso visual de *hiperimagem*, citação e hipérbole é ampliado, em *Via Utopia*, pelo formato de grandes dimensões, pela tridimensionalidade do labirinto em seis lâminas de vidro que segmentam o desenho, desconstruindo a sua bidimensionalidade, ampliando-o e seccionando-o. Já *Babel* destaca-se pela tragicidade do mito que professa, no ideário de Aragão, a compulsão da construção e da destruição, do ruído sobreposto, da procura pela identidade num multiverso, transformando-o, ainda, num mural de cerca de 700 cm no âmbito do Festival Iminente (2019), num *pastiche* do estilo de Piranesi.

Na linha de reflexão sobre a cidade e os imaginários urbanos, *A Melancolia do V Império* (2019) reúne alusões irónicas ao Padre António Vieira, a Fernando Pessoa, a Albrecht Dürer e ao seu famoso rinoceronte, na tentativa de decodificar Lisboa e o seu futuro. O tríptico *Trilogia de Lisboa* (2019), composto por três projetos *site-specific*, revela três mapas *mixed media*, com recurso às técnicas de recorte e colagem, com subtração e sobreposição de materiais, sugerindo atos palimpsésticos *exquis*, ao reinterpretar a Baixa Pombalina. Percebe-se, assim, variações estilísticas entre o analítico e o onírico. Outros exemplos, como *A Cidade Anágrafa* (2019) – uma *hiperimagem* de *La Città Analoga* (1976), de Aldo Rossi, Eraldo Consolascio, Bruno Reichlin e Fabio Reinhart – e *A Via Appia de Olissipo* (2019) juntam-se às várias *promenades* e *vedutas* que constrói, as quais lhe permitem, ao longo do caminho, listar referências de representações quinhentistas a pós-modernas.

A exposição *Galeria X* centra-se na ideia de coleção, desde os primeiros traços – muitos deles ilustrações em cadernos, esboços e documentos, ideias por concretizar ou epifanias – até ao *Desenho infinito* (2019), uma malha urbana contínua e labiríntica numa dimensão temporal abstrata, que nenhum mapa orientaria. *A Casa infinita* (2019) cumpre, assim, a *mise-en-scène* e a *mise-en-abîme* numa replicação do desenho da parede, encaixilhado numa moldura com o formato básico de uma casa sobre o *Desenho infinito*. Esta exposição possibilita olhar de frente a sua história artística pessoal, mas também alguma história da arquitetura, do desenho, da arte e inclusivamente um pouco de ilustração. Já a derradeira obra, a *Galeria Ideal* (2020), apresenta-se como um mosaico de citações, de referências do passado e coevas. Homenageia cerca de 50 mestres da arquitetura, do desenho e da ilustração naquela que é uma arquitetura de papel em vinil difusor em caixa de luz, uma reinterpretação anacrónica e emocional partindo da composição da pintura barroca *Picture Gallery with Views of Modern Rome* (1758), de Giovanni Pannini. Surge, assim, o que diz ser uma “pinacoteca pessoal”. Aragão, num ato autorreferencial, desenhou-se nesta mesma obra a desenhar no chão, classificando-o de irónico e paródico, debruçando-se sobre os excelsos trabalhos dos homenageados. *Galeria Ideal*, pela riqueza intertextual,

parece apresentar todas as facetas de Aragão: desenhadora, arquiteta, ilustradora, pintora e *cartógrafa* de obras de arte, de emoções e de conceitos que percorrem as finas linhas pretas, as manchas de cor, as colagens, o *pentimento* deliberado de imagens.

As obras de Aragão escolhidas para análise no presente trabalho mostram claramente a faceta intertextual da sua obra e um estilo que revisita e reinterpreta outros estilos, seja o barroco, onírico, cénico e dramaticamente ruinoso de Piranesi, seja o grotesco e o medievalismo de Pieter Bruegel, o imaginário mágico-naturalista de Hayao Miyazaki ou a genialidade cartunista de Saul Steinberg. São imaginários urbanos e linguagens delirantes que se sobrepõem, mas os seus itinerários fantasistas e ultrasubjetivos têm uma pulsão exuberante que vai além dos hipertextos. Aragão gosta de criar mapas mais psicogeográficos e emocionais do que espaciais. Um imaginário urbano de várias entradas e saídas – ou vice-versa –, vários corredores de passagem hipotéticos que reordenam os espaços, mas que preservam a identidade da cidade ou oferecem novas identidades. São expressões labirínticas de cariz anagramático: na opinião de Aragão, “o labirinto é das metáforas mais bonitas”, uma manifestação do infinito, tal como os de Saul Steinberg, de Escher e de Jorge Luis Borges. Por este motivo, Aragão adiciona em algumas obras um fio ou linha vermelha – uma alusão ao fio de Ariadne, símbolo de guia do fruidor.

Dentro das suas cidades imaginárias, aventurou-se também por três tapeçarias abstratas e de visão pessoal, adaptadas d’*As Cidades Invisíveis*, de Ítalo Calvino: *Eudóxia* (2012/2014), *Zenóbia* (2014) e *Zora* (2014). Um exemplo de mistura de desenho e de ilustração contemporânea com um suporte tradicional português, a tapeçaria, produzida em teares manuais, jogando aqui com a versão utilitária e a versão contemplativa e plástica. E aventurou-se por novos tipos de paisagens, como a de *Neue Täuschungs Galerie der Reich der Tiere* (2019) – *Nova Galeria de Enganos do Reino Animal* –, uma *hiperimagem* da obra *Das Reich der Tiere* (1728), de Johann Melchior Roos. Nos 360 x 220 cm de desenho, Aragão introduziu personagens da ilustração, da banda desenhada e do cinema de animação, remetendo para a sua infância. Uma reinterpretação que pretende albergar figuras conhecidas de todos, constituindo-se um imaginário comum.

Quer o trabalho de Catarina Sobral quer o de Ana Aragão, apesar de imageticamente muito distintos e, por isso, num primeiro olhar, absolutamente distantes e hipoteticamente sem quaisquer ligações, surpreendem pelos pormenores de afinidade inesperada que partilham. Ambos transpõem fronteiras e desafiam as convenções e a rigidez das disciplinas canónicas para operacionalizarem o conceito de transgressão, seja da perspectiva medial e disciplinar – nas variantes inter e trans – seja do ponto de vista da semântica e do estilo. É também na sobreposição de camadas de diferentes tempos (o velho e o novo; o antigo, o recente e o futurista; o passado, o presente e o futuro), de múltiplas referências e de várias narrativas que Aragão e Sobral se encontram,

distanciando-se nas temáticas e na forma como trabalham os materiais e os meios. Aragão cria cartografias subjetivas e esconde significados num cenário híbrido de realidade e ficção, na cidade e na paisagem. Sobral cria narrativas visuais – com ou sem parceria da palavra – ficcionais e de não-ficção, com utilização privilegiada da metáfora para contar histórias que envolvem um contexto social e cultural, uma intenção pedagógica ou motivações pessoais. Mas uma vertente as une, de algum modo: se Sobral procura uma atitude mais corporal, mais intensa e mais interventiva na peça de teatro *Impossível*, Aragão cultiva também essa corporalidade: Aragão desenha muito fisicamente, expressando-se num bailado com o seu corpo sobre o papel estendido no chão para conseguir lidar com as dimensões de alguns desenhos.

Ambas as criadoras demonstram uma atração pela mundividência significativa do jogo e da ironia. A análise desta seleção de obras de Sobral e Aragão prova que ambas poderiam acolher justificadamente o epíteto de polímata. Ambas utilizam de forma eficaz as suas redes sociais digitais, estabelecendo uma rede de, mais do que ligações, relacionamentos em que a ilustração e o desenho são onnipresentes, mas nas quais as próprias ilustradora e desenhadora se tornam participantes na comunicação com o seu público. Ambas se apropriam da metáfora como recurso estilístico frequente. Os jogos de escala e a expressividade da cor são instrumentos auxiliares na concretização da metáfora nas duas.

As criativas declararam sentir necessidade de experimentar novos materiais e novas formas de comunicar. Os materiais riscadores, entre canetas e lápis, são comuns ao processo das duas. Porventura, o pincel também, embora Aragão se distinga por alguns trabalhos em esferográfica *Bic*, e Sobral por uma maior diversificação, incluindo o digital, uma ferramenta cada vez mais presente, que lhe possibilita realizar alguma colagem digital. Por outro lado, Sobral adentra-se na articulação da ilustração, da escrita, do teatro e do cinema de animação, e em Aragão convergem o desenho, a arquitetura, a ilustração, as instalações e os objetos decorativos.

Se, em Sobral, a interatividade e a performatividade são mais evidentes nos casos da peça de teatro *Impossível* (2018) e, mais recentemente, no programa semanal *Contraconto* (2021) transmitido pela Antena 2, que se transformou em *podcast*, peça de teatro e livro, em Aragão, oferece, mais óbvia e marcadamente em *Via Utopia* (2016), a possibilidade de o fruidor entrar literalmente na obra e descobri-la *descamando-a*. E, recentemente, na exposição *No Plan for Japan* (2021-2022), pela leitura de QR Code por meio de *smartphones* e *tablets*, pode-se ver algumas obras animadas em realidade aumentada, ponderando já outras exposições onde pretende abordar os limites conceptuais, gráficos e estilísticos do desenho e da obra de arte, recorrendo à exploração tridimensional de espaços e objetos com os quais o fruidor possa interagir.

Todas estas qualidades são o que as aproxima. Separa-as as diferentes linguagens visuais: a de Sobral mais plástica e a de Aragão mais gráfica. Mas, no fundo, o desenho reconecta-as sempre. O metatexto visual, a *hiperimagem* e a metaficção concordam em aproximá-las, mas as formas híbridas, inter e transmediais afirmam-se mais como características-padrão de Sobral, enquanto o intertexto se evidencia em Aragão. Ambas desenvolvem uma prática laboratorial e experimental na criação artística. Dentro dos seus diferentes estilos, a permanente investigação, a dedicação à experiência e a tentativa de encontrar soluções visuais diversificadas com os mais diferentes materiais, técnicas e meios aproximam-nas.

Outro ponto de convergência centra-se no lirismo e na poeticidade. Em Sobral, o lírico e o poético são muitas vezes auxiliados pelas *hiperimagens*, pelas paletas de cores, pela composição, pela *mise-en-page*, pelo *cadrage*, pela estilização, pela plurissignificação, e, por vezes, pelo insólito e o abstrato. Em Aragão, o desenho engole o fruidor ou o fruidor deixa-se engolir pelo desenho. As *anagrafias* de Aragão estão repletas de micro-histórias dentro de uma macro-narrativa labiríntica, indo ao encontro da beleza, da harmonia e do sentido no feio, no tortuoso e no disforme, na proporção e na desproporção, no caos e no absurdo, no surreal e no abstrato, na minúcia em cenários inalcançáveis e oníricos, num tempo perdido confrontado com questões existencialistas acutilantes. A mente de Aragão vagueia insistente e permanentemente por cenários urbanísticos e arquitetónicos, (im)possibilidades, utopias e distopias, paisagens ficcionais, conceptuais e emocionais. Está sempre em exercício de negociação de fronteiras entre realidade e ficção, ser performativa no estático, e a transgredir os limites entre o desenho, o vidro, a cerâmica, a tapeçaria, a instalação e a realidade aumentada.

Aragão partilha com Sobral as subtilezas das não-evidências e do não literal, da aparentemente inesgotável capacidade de surpreender. Duas criadoras promotoras da *interartisticidade*, na qual o diálogo se tornou tanto um conceito como uma ação. Ambas desenvolvem ciclos de narrativas visuais orgânicas. O termo dialogar alargou-se, furou a fronteira da linguagem verbal e tornou-se viral na linguagem visual. Ao aceitar a taxonomia da linguagem visual, artística e/ou gráfica, o termo diálogo e as teorias do dialogismo não podem ser ignorados. Tudo é comunicação, na verdade.

Sobral retrata, em alguns trabalhos, a sociedade portuguesa contemporânea, entre a representação de elementos típicos de meados do século XX e da atualidade. Do gigantismo ao pormenor, Aragão, por seu lado, recorre ao desenho para pensar e representar o território, muitas vezes anónimo, genérico, debruçando-se sobre a sofreguidão das transformações urbanas que afetam e alteram a paisagem da cidade e o quotidiano da população em geral. São os modos de vida que, de certa forma, também as põem em contacto. Mas elas encontram-se sobretudo no patamar do imaginário, em

trabalhos multitemporais ou atemporais, entre a realidade e a ficção. No desenho e na ilustração e no desenho-ilustração, Sobral e Aragão libertam-se do *cercos* da *moldura* ou das margens dos papéis e das páginas dos livros.

Ambas, curiosamente, já criaram a partir da *morfologia* da ausência e do vazio e do excesso. À reflexão sobre inquietudes e interesses pessoais e coletivos na obra de Sobral, Aragão responde com um assumido autoquestionamento “e se?” e com a ideia de “futuros alternativos” como base do seu trabalho. Aragão afirma que a mão também tem o poder de imaginar, o que para Sobral não será despropositado, visto o cuidado performático que dá ao movimento das suas mãos na peça *Impossível*. Se a mão imagina, então também terá memória e emoção. “A mão é máquina sentimental”, afirma Aragão, no catálogo da exposição *No Plan for Japan* (2021b). Convencionou-se que imaginação e realidade são conceitos opostos, mas, para Aragão, os cenários impossíveis são o seu possível.

O século XXI revela o ilustrador como um profissional de taxonomia composta por justaposição e aglutinação, e oscilante: a ilustrador hifeniza-se ou aglutina-se escritor, *designer* ou autor (*authorstrator* ou *ilustrautor*), como vários investigadores fazem nota, adicionando-se, na presente investigação, artista. Encontra-se uma certa fragmentação ou multiplicação identitária, que justifica a ascensão, ou o ressurgimento, da figura do polímata. Situação que se reflete na dificuldade em definir ilustração. Do confronto de abordagens e em resposta aos objetivos a que esta investigação se propôs, conclui-se ser possível definir ilustração como uma expressão artística maleável, capaz de conciliar características das artes ditas convencionais, do *design* e da artesanaria. Do estudo das relações intertextuais, intermediais e transmediais – estes dois últimos conceitos insuficientemente explorados ou não detetados no decurso da presente investigação em ilustração –, foi possível perceber que a variedade de materiais e de meios de que a ilustração se serve lhe confere um carácter multifacetado, muito além do papel, movimentando-se numa larga dimensão criativa entre o analógico e o digital. A acrescentar, pretendeu-se destacar aqui a riqueza estilística da ilustração contemporânea do século XXI, a qual apura a clareza da sua capacidade comunicativa e, simultaneamente, a dota de subtilidades e de sofisticação plásticas e gráficas, exigindo reflexão e participação, colocando-a em situação paritária com a dita obra de arte. Também a sua capacidade de reinterpretar outras imagens, coevas ou passadas, permite novas formas de abordar as problemáticas do seu tempo – as universais e as individuais – que os muitos exemplos internacionais e nacionais confirmam, e provou-se, igualmente, que a ilustração não só integra as histórias da arte e do *design*, como se posiciona sobre elas, afirmando-se concomitantemente a necessidade de constituição de uma história da ilustração.

Perante a constelação de intersecções em que a ilustração contemporânea do século XXI se vê envolvida, esta investigação pretendeu realçar que a originalidade, a pessoalidade e a

singularidade de que se faz a produção de um ilustrador não são diminuídas perante uma ilustração como expressão artística híbrida, *entre* e trans: *in-between*, interestilística, cultivando uma existência interartes, interdiscursiva, transdisciplinar e aberta. Uma unicidade feita de pluralidade.

Referências bibliográficas

- AA. VV. (2003). *Dicionário houaiss da língua portuguesa*. Lisboa: Círculo de Leitores.
- AA. VV. (2011). *Dicionário do português atual houaiss*. Lisboa: Círculo de Leitores.
- Ackerman, J. S. (1962, primavera). A theory of style. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 20(3), 227-237. Disponível em <https://jstor.org/stable/427321> (Consultado em 17/01/2022).
- AD Editorial Team (2020, julho 11). “As Cidades Invisíveis” de Italo Calvino ilustradas por Karina Puente. *ArchDaily* (R. Baratto, Trad.). Disponível em <https://www.archdaily.com.br/br/805800/as-cidades-invisiveis-de-italo-calvino-ilustradas-por-karina-puente> (Consultado em 25/03/2022.)
- Afreixo, R. (2016, julho 11). Ana Aragão testa a impressão em vidro com fins artísticos. *Sábado*. Disponível em <http://www.sabado.pt/gps/detalhe/ana-aragao-testa-a-impressao-em-vidro-com-fins-artisticos> (Consultado em 17/04/2022).
- Alberti, L. B. (1970). *On painting* (J. R. Spencer, Trad, Introd. & Notas). New Haven: Yale University Press. (Apareceu pela primeira vez em 1435-36. Primeira impressão: 1956.)
- Albuquerque, A. I. (2016). O Erro – entre o Belo e o Feio. In F. Paiva, & C. Moura (Org.), *Designa 2016 ERRO(R) Proceedings* (pp. 527-536). Covilhã: LabCom.IFP Disponível em https://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/201706131155-d2016_proceedings_13junho.pdf
- _____. (2019, junho). In-Between: the dialogic Portuguese illustration. In P. Tavares, M. Cunha, P. M. Teixeira, A. Male, M. Madureira, J. T. Marques, M. Albino, S. Jorge, & I. Xavier (Org.), *CONFIA 2019 – 7th International Conference on Illustration & Animation Proceedings* (pp. 400-411). Barcelos: IPCA. ISBN: 978-989-54489-0-6. Disponível em https://confia.ipca.pt/files/confia_2019_proceedings.pdf
- _____. (2021). Crossroads: when cinema invaded illustration or vice-versa? The case of book trailers of Catarina Sobral’s picture books. In A. B. de Oliveira, A. C. Pereira, A. Taunay, L. Rosa, & N. Araújo (Eds.), *Cinema e Outras Artes IV – Diálogos e Inquietudes Artísticas* (pp. 309-331). Covilhã: Editora LabCom. Disponível em https://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/202109221405-202105_cinema_outrasartes_aboliveiraacpereiraataunylrosanaraujo.pdf
- _____. (2021). Over the drawing: meta and self in Ana Aragão’s drawings. In P. Tavares, P. M. Teixeira, A. Male, H. Barbosa, C. Vidinhas, H. Carvalho, I. Xavier, J. T. Marques, M. Albino, M. F. Araújo, M. Madureira, P. Fernandes, & S. Jorge (Org.), *CONFIA 2021 – 9th International Conference on Illustration & Animation*

- Proceedings* (pp. 47-62). Barcelos: IPCA. ISBN: 978-989-54939-6-8. Disponível em https://confia.ipca.pt/files/confia_2021_proceedings.pdf
- Albuquerque, A. I., & Nogueira, L. (2018, julho). *Via Utopia* and Intertextuality: Proposal of an Analysis in Three Tenses of the Future by Ana Aragão. In P. Tavares, M. Cunha, P. M. Teixeira, A. Male, M. Madureira, J. T. Marques, M. Albino, S. Jorge, & I. Xavier (Org.), *CONFIA 2018 – 6th International Conference on Illustration & Animation Proceedings* (pp. 585-595). Barcelos: IPCA – Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. ISBN: 978-989-99861-6-9. Disponível em https://confia.ipca.pt/files/confia_2018_proceedings.pdf
- _____. (2020, outubro). The Possibilities of Illustration and Live Animation in Catarina Sobral's Theatrical Play *Impossível*. In P. Tavares, M. Cunha, P. M. Teixeira, A. Male, M. Madureira, J. T. Marques, M. Albino, S. Jorge, & I. Xavier (Org.), *CONFIA 2020 – 8th International Conference on Illustration and Animation* (pp. 330-342). Barcelos: IPCA – Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. ISBN: 978-989-54939-0-6. Disponível em https://confia.ipca.pt/files/confia_2020_proceedings.pdf
- Alexander, E. (2010, setembro 08). David Downton. FNO: illustrated return. *Vogue*. Disponível em <http://www.vogue.co.uk/article/david-downton-illustrated-return> (Consultado em 14/12/2021).
- Allan, C. (2012). *Playing with picture books – Postmodernism and the Postmodernesque*. Londres: Palgrave Macmillan.
- Allen, G. (2000). *Intertextuality. The new critical idiom*. Londres: Routledge.
- Almeida, B. P. (2017). *Arte portuguesa no século XX: uma história crítica*. Porto: Coral Books.
- Alves, F. (2016a, julho 01). O nosso mundo visto por Ana Aragão. *Visão*. Disponível em <http://visao.sapo.pt/actualidade/visaose7e/ver/2016-07-01-O-nosso-mundo-visto-por-Ana-Aragao> (Consultado em 31/03/2022).
- _____. (2016b, setembro 10). “A Parede dos Desenhos” é de Catarina Sobral – e dos seus leitores também. *Visão Se7e*. Disponível em <https://visao.sapo.pt/visaose7e/ver/2016-09-10-A-Parede-dos-Desenhos-e-de-Catarina-Sobral--e-dos-seus-leitores-tambem/> (Consultado em 11/03/2016).
- Alves, J. (2012, junho 3). Arte e Arquitetura: Ana Aragão. *ArchDaily*. Disponível em <https://www.archdaily.com.br/br/01-52067/arte-e-arquitetura-ana-aragao> (Consultado em 29/06/2021).
- Amelung, K. M. (2019). Illustration: on the epistemic potential of active imagination in science. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 330-353). Nova Jérícia: Wiley Blackwell.

- Andrade, S. C. (2017, Janeiro 18). A ilustradora que coloriu o Portugal do século XX. *Ípsilon*, suplemento do jornal *Público*. Disponível em <https://www.publico.pt/2017/01/18/culturaipsilon/noticia/a-ilustradora-que-coloriu-uma-imagem-do-portugal-do-seculo-xx-1758593> (Consultado em 06/10/2020).
- Anstey, M. (2012). Developing tools for an archaeological DIG. In L. R. Sipe, & S. Pantaleo (Eds.), *Postmodern picturebooks: play, parody, and self-referentiality*. Nova Iorque: Routledge.
- Anton, S. (2013). Style and history in Diderot and Winckelmann. In I. Callus, J. Corby, & G. Lauri-Lucente (Eds.), *Style in theory: between literature and philosophy* (pp. 71-90). Nova Iorque e Londres: Bloomsbury.
- Apolinário, J. (2020, setembro 16). Catarina Sobral – realizadora e ilustradora infantil – entrevista 10. *OLHO Animation Film Festival 2020*. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=DAHODEBi_h8&t=4s
- Arenas, J. F., & Triadó, J.-R. (2007). *O despertar do renascimento*. Amadora: Ediclube.
- Arisman, M. (2000). Is there a fine art to illustration? In M. Arisman & S. Heller (Eds.), *The education of an illustrator* (pp. 3-4). Nova Iorque: Allworth.
- Arisman, M., & Heller, S. (2006). *Teaching illustration: course offerings and class projects from the leading graduate and undergraduate programs*. Nova Iorque: Allworth Press.
- Aristóteles. (2001). *Da alma (De anima)*. Lisboa: Edições 70.
- Arnould, M. E. (1851). *Essai d'une théorie du style*. Paris: Hachette.
- Ashbrook, S., & Syme, A. (2019). Beautifying books and popularizing posters in Europe and America, 1855-1910. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman (Eds.), *History of illustration* (pp. 232-247). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing.
- Atzmon, L. (Ed.). (2011). *Visual rhetoric and the eloquence of design*. Anderson, Carolina do Sul, EUA: Parlor Press.
- Augusto, V. (2020, março 4). Ana Aragão: uma vida que cabe na Galeria X. Programa “Domínio Público”, *Antena 3*. Disponível em <https://media.rtp.pt/antena3/ouvir/ana-aragao-vida-cabe-na-galeria-x/> (Consultado em 20/06/2021). [Entrevista a Ana Aragão]
- Austin, J. L. (1975). *How to do things with words*. Oxford: Oxford University Press.
- Avelar, R. S. (2021, julho 26). Uma residência artística que cruza gerações, artes e sinergias criativas. *Máxima*. Disponível em <https://www.maxima.pt/prazeres/detalhe/uma-residencia-artistica-que-cruza-geracoes-artes-e-sinergias-criativas> (Consultado em 07/09/2021).

- Bakhtin, M. M. (1981a). Discourse in the novel (C. Emerson, & M. Holquist, Trad.). In M. Holquist (Ed.), *The dialogic imagination. Four essays by M. M. Bakhtin* (pp. 259-422). Austin, Texas: University of Texas Press. (Obra original datada de 1934-1935.)
- _____. (1981b). From the Prehistory of novelistic discourse (C. Emerson, & M. Holquist, Trad.). In M. Holquist (Ed.), *The dialogic imagination. Four essays by M. M. Bakhtin* (pp. 41-83). Austin, Texas: University of Texas Press. (Obra original datada de 1940.)
- _____. (1984). *Rabelais and his world* (H. Iswolsky, Trad.). Bloomington: Indiana University Press. (Obra original datada de 1965.)
- _____. (1999). *Problems of Dostoevsky's poetics* (C. Emerson, Ed. & Trad., W. C. Booth, Introd.). Minneapolis e Londres: University of Minnesota Press. (Traduzido de uma segunda edição, expandida, de M. M. Bakhtin [1963], *Problemy poetiki Dostoevskogo*, mas originalmente escrito em 1929.)
- Bakhtin, M. M., & Medvedev, P. N. (1991). *The formal method in literary scholarship: a critical introduction to sociological poetics* (A. J. Wehrle, Trad.). Baltimore e Londres: The Johns Hopkins University Press. (Obra original datada de 1928.)
- Bal, M., & Morra, J. (2007). Editorial: Acts of Translation. *Journal of Visual Culture*, 6(1), 5-11. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1470412907076198> (Consultado em 08/08/2022).
- Baldick, C. (1990). *The concise Oxford dictionary of literary terms*. Oxford e Nova Iorque: Oxford University Press.
- Barale, M. F., & Vianello, M. (2020). A cidade ideal. *Raccontare la città, in_bo Ricerche e progetti per il territorio, la città e l'architettura*, 11(15), 90-93. DOI 10.6092/ISSN 2036-1602/11626. Disponível em <https://in-bo.unibo.it/issue/view/907/133> (Consultado em 24/03/2022).
- Barthes, R. (1971). De l'œuvre au texte. In R. Barthes, *Le bruissement de la langue* (pp. 69-77). Paris: Seuil. (Originalmente da *Revue d'esthétique*.) Disponível em http://www.utc.fr/~wprecip/modules/interactive/adultes/co/Ecriture_interactive_web_7.html
- _____. (1977). From work to text. In *Image, music, text*. Essays selected and translated by Stephen Heath. Londres: FontanaPress/HarperCollinsPublishers.
- _____. (1984). La mort de l'auteur. In R. Barthes, *Le bruissement de la langue*. Paris: Seuil.
- _____. (2018). *O óbvio e o obtuso*. Lisboa: Edições 70.
- _____. (2020). *O grau zero da escrita*. Lisboa: Edições 70.
- Baudelaire, C. (2004). *O pintor da vida moderna* (T. Cruz, Trad.), (3.^a ed.). Lisboa: Vega.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid modernity*. Cambridge: Polity.

- Bayer, R. (1979). *História da estética*. Lisboa: Editorial Estampa.
- Beckett, S. (1989). *Nohow on*. Londres: John Calder Publishers Ltd.
- Beckett, S. L. (2009). *Crossover fiction: global and historical perspectives*. Nova Iorque e Oxon: Routledge.
- _____. (2010). Artistic allusions in picturebooks. In T. Colomer, B. Kümmerling-Meibauer, & C. Silva-Díaz (Eds.), *New directions in picturebook research* (pp. 83-98). Nova Iorque e Oxon: Routledge.
- _____. (2012). *Crossover picturebooks. A genre for all ages*. Nova Iorque e Oxon: Routledge.
- Beddows, E. (2012). *Consuming transmedia: how audiences engage with narrative across multiple story modes* (Tese de doutoramento). Swinburne University of Technology, Austrália.
- Belting, H. (2014). *Antropologia da imagem*. Lisboa: KKYM+EAUM.
- Benjamin, W. (1992a). A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica (M. L. Moita, Trad.). In W. Benjamin, *Sobre arte, técnica, linguagem e política* (pp. 70-113). Lisboa: Relógio d'Água. (Texto original datado de 1936-39.)
- _____. (1992b). Teoria das semelhanças (M. A. Cruz, Trad.). In W. Benjamin, *Sobre arte, técnica, linguagem e política* (pp. 58-69). Lisboa: Relógio d'Água. (Texto original datado de 1933.)
- _____. (2002). The task of the translator. In M. Bullock, & M. W. Jennings (Eds.), *Walter Benjamin. Selected writings, volume 1, 1913-1926* (pp. 253-263). Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Berger, J. (2018). *Modos de ver*. Lisboa: Antígona.
- _____. (2021). *A aparência das coisas*. Lisboa: Antígona.
- Bergson, H. (1994). *A intuição filosófica*. Lisboa: Edições Colibri.
- Berlanga, I., García-García, F., & Victoria, J. S. (2013). Ethos, pathos y logos en Facebook. El usuario de redes: nuevo «rétor» del siglo XXI. *Revista Comunicar*, XXI(41), 127-135. DOI: <http://dx.doi.org/10.3916/C41-2013-12>
- Beuys, J. (2021). *O que é arte?* Lisboa: Orfeu Negro.
- Bianchi, A. (1999). I libri carolini nella storia. In *Le parole della filosofia*, II. Disponível em http://www.lettere.unimi.it/Spazio_Filosofico/leparole/carolini.htm (Consultado em 17/05/2018).
- Blaiklock, D. (2019). What is the nature of illustration expertise? In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 185-198). Nova Jérsea: Wiley Blackwell.
- Bland, D. (1951). *The illustration of books*. Londres: Faber.
- Boas, G. (1950). *Wingless pegasus: a handbook of art criticism*. Baltimore: Johns Hopkins Press.

- Boléo, J. P., & Pinheiro, C. B. (1997). *A banda desenhada portuguesa, 1914-1945*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian (CAM).
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT.
- Bordwell, D. (2011, agosto 19). Now leaving from platform 1. *Observations on film art. Bordwell's website on cinema*. Disponível em <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/> (Consultado em 10/09/2021.)
- Borges, J. L. (2017). *Nova antologia pessoal*. Série “Jorge Luis Borges”. Lisboa: Quetzal
- Bosanquet, B. (1934). *A history of aesthetics*. Londres: George Allen & Unwin Ltd. / Nova Iorque: The Macmillan Company.
- Braguez, J. (2016). *Do vazio ao sublime, percursos estéticos* (Tese de doutoramento). Coimbra: Colégio das Artes da Universidade de Coimbra, Portugal.
- Brait, B. (Org.). (2005). *Bakhtin: conceitos-chave*. São Paulo: Contexto.
- Brazell, D., & Davies, J. (2014). *Understanding illustration*. Londres: Bloomsbury Publishing.
- Brinkerhoff, R. (2019). Framing questions and modes of inquiry in illustration. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 378-399). Nova Jérsey: Wiley Blackwell.
- Brinkerhoff, R., & Nishimura, M. M. (2019). Image and meaning, prehistory-1500 CE. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman (Eds.), *History of illustration* (pp. 1-16). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing.
- Bruhn, J. (2010). Heteromediality. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 225-236). Londres: Palgrave Macmillan.
- Bulhosa, B. (Ed.), & Marques, C. V. (Dir.). (2015). *Granta – Falhar melhor*, n.º 5. Lisboa: Edições Tinta-da-China.
- Burke, E. (2013). *Uma investigação filosófica acerca da origem das nossas ideias do sublime e do belo* (A. Abranches, J. Costa, & P. Martins, Trad.). Lisboa: Edições 70.
- Burnham, D. (2013). Nietzsche, style, body. In I. Callus, J. Corby, & G. Lauri-Lucente (Eds.), *Style in theory: between literature and philosophy* (pp. 91-110). Nova Iorque e Londres: Bloomsbury.
- Caetano, M. J. (2018, março 12). O nascimento do universo contado aos meninos pequeninos. *Diário de Notícias*. Disponível em <https://www.dn.pt/artes/o-nascimento-do-universo-contado-aos-meninos-pequeninos-9178672.html> (Consultado em 7/02/2020).
- Callus, I. (2013). Learning to style finally: lateness in theory. In I. Callus, J. Corby, & G. Lauri-Lucente (Eds.), *Style in theory: between literature and philosophy* (pp. 323-347). Nova Iorque e Londres: Bloomsbury.

- Callus, I., Corby, J., & Lauri-Lucente, G. (2013). Introduction: style in theory: between literature and philosophy. In I. Callus, J. Corby, & G. Lauri-Lucente (Eds.), *Style in theory: between literature and philosophy* (pp. 1-17). Nova Iorque e Londres: Bloomsbury.
- Calvert, S. (2019a). Theme box 27: Benjamin: Aura, Mass Reproduction, and Translation. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman (Eds.), *History of illustration*, p. 206. Nova Iorque: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing.
- _____. (2019b). Theme box 46: McLuhan: media theory. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman (Eds.), *History of illustration*, p. 403. Nova Iorque: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing.
- _____. (2019c). Theme box 22: Kant: objective aesthetic judgment. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman (Eds.), *History of illustration*, p. 189. Nova Iorque: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing.
- Calvino, Í. (2017). *As Cidades Invisíveis*. Lisboa: Publicações Dom Quixote.
- Canet, F. (2014). Metacinema as cinematic practice: a proposal for classification. *L'Atalante – Revista de estudios cinematográficos*, 18(Julho-dezembro), 17-26. Disponível em https://www.academia.edu/11708408/N_18_METACINEMA_AS_CINEMATIC_PRACTICE_A_PROPOSAL_FOR_CLASSIFICATION_Fernando_Canet
- Canto, J., & Kudel, S. (2019, julho-agosto 22-25). Conceptual castles. *Blue Wings*. Disponível em https://issuu.com/finnair_bluewings/docs/bluewings_06-2019_issuu (Consultado em 23/06/2021).
- Cardoso, D. M. (2017). *A relação texto e imagem na criação do livro-álbum: o caso de Catarina Sobral* (Dissertação de mestrado). Departamento de Línguas e Culturas, Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal.
- Carroll, L. (2000). *Alice do outro lado do espelho*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Carroll, N. (2002). *Philosophy of art: a contemporary introduction*. Londres e Nova Iorque: Routledge.
- Carter, A. A. (2019). The polymath principle in the twenty-first century. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 554-569). Nova Jérsei: Wiley Blackwell.
- Cassel's latin dictionary, Latin-English & English-Latin. (1897). revisto por J. R. V. Marchant & J. F. Charles. Londres: Cassels And Company, Limited.
- Cedena, J. L. A. (2018, fevereiro 26). Loving Vincent, 65 mil quadros num filme. *Expresso*. Disponível em <https://expresso.pt/vodafonefuture/entretenimento/2018-02-26-Loving-Vincent-65-mil-quadros-num-filme-1>
- Chatman, S. (1978). *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. Ithaca: Cornell University Press.

- Clark, H. N. B. (2019). Children's book illustration, 1920-2000. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman, *History of illustration* (pp. 413-430). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing. (Com contributos de Whitney Sherman.)
- Clark, K., & Holquist, M. (1984). *Mikhail Bakhtin*. Cambridge (EUA) e Londres: Belknap Press.
- Clarke, S. (2019). The illustrator as visual problem solver: a deconstruction of conceptual strategies for the contemporary illustrator. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 199-228). Nova Jérsea: Wiley Blackwell.
- Clüver, C. (2007). Intermediality and interarts studies. In J. Arvidson, M. Askander, J. Bruhn, & H. Führer (Eds.), *Changing borders: contemporary positions in intermediality* (pp 19-37), vol 1. Lund: Intermedia Studies Press.
- Coelho, A. P. (2021, junho 3). “Bem-vindos ao meu país, Portugal”: Ai Weiwei inaugura a sua grande exposição em Lisboa. Disponível em <https://www.publico.pt/2021/06/03/culturaipsilon/noticia/bemvindos-pais-portugal-ai-weiwei-inaugura-exposicao-lisboa-1965176> (Consultado em 18/09/2021).
- Coelho, C. (2019). Life between frames. In P. Tavares, P. M. Teixeira, M. Madureira, J. T. Marques, M. Albino, S. Jorge, & I. Xavier (Org.), *CONFIA 2019 – Proceedings. 7th International Conference on Illustration & Animation* (pp. 21-22). Barcelos: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. ISBN: 978-989-54489-0-6. Disponível em https://confia.ipca.pt/files/confia_2019_proceedings.pdf
- Colomer, T., Kümmerling-Meibauer, B., & Silva-Díaz, C. (2010). *New directions in picturebook research*. Nova Iorque e Oxon: Routledge.
- Cook, P. (2016). *Architecture workbook: design through motive*. West Sussex: Wiley.
- _____. (2019). *Drawing: the motive force of architecture* (2.^a ed.). West Sussex: Wiley.
- Corby, J. (2013). Style is the man: Meillassoux, Heidegger, and finitude. In I. Callus, J. Corby, & G. Lauri-Lucente (Eds.), *Style in theory: between literature and philosophy* (pp. 163-186). Nova Iorque e Londres: Bloomsbury
- Corona Rodríguez, J. M. (2016). ¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre lo transmedia(l) de las narrativas. *Icono 14*, 14(1), 30-48. doi: 10.7195/ri14.v14i1.919
- Correia, A. (2022, março 29). Noiserv, uma estreia literária à velocidade da luz. *Ípsilon*, suplemento do jornal *Público*. Disponível em <https://www.publico.pt/2022/03/29/culturaipsilon/noticia/noiserv-estreia-velocidade-luz-2000422> (Consultado em 12/05/2022).
- Correia, A. M. (2020, fevereiro 19). Cidades de papel. A arquiteta que constrói cidades à mão com caneta Bic. *Expresso*. Disponível em <https://expresso.pt/cultura/2020->

- 02-19-Cidades-de-papel.-A-arquiteta-que-constroi-cidades-a-mao-com-canetas-Bic (Consultado em 06/06/2021).
- Costa, I. P. da (2020, junho 03). De mãos na massa, a Ó!Cerâmica quer mostrar que a “argila faz maravilhas”. *P3*, suplemento do jornal *Público*. Disponível em <https://www.publico.pt/2020/06/03/p3/noticia/maos-massa-ceramica-quer-mostrar-argila-faz-maravilhas-1918957> (Consultado em 07/09/2021).
- Costa, S. F. (2018, outubro 31). Catarina Sobral: Imagens para contar o mundo. *Parágrafo*, suplemento literário do jornal *Ponto Final*. Disponível em <https://paragrafopontofinal.wordpress.com/2018/10/31/catarina-sobral-imagens-para-contar-o-mundo/> (Consultado em 10/11/2020).
- Courtine, J.-J. (2014). *Análise do discurso político: o discurso comunista endereçado aos cristãos*. São Carlos: EdUFSCar – Editora da Universidade Federal de São Carlos.
- Crespo, N. (2017). Apresentação. In N. Crespo (Org.), *Arte. Crítica. Política* (pp. 11-19). Lisboa: Tinta-da-China.
- Cross, N. (1982). Designerly ways of knowing. *Design Studies*, 3(4), 221–227. Disponível em <http://oro.open.ac.uk/39253/8/Designerly%20Ways%20of%20Knowing%20DS.pdf> (Consultado em 14/07/2022).
- Cunha, A. da (2020, agosto 01). Marta conta histórias a partir da memória em *Português Suave*. *P3*, suplemento do jornal *Público*. Disponível em https://www.publico.pt/2020/08/01/p3/fotogaleria/exposicao-marta-nunes-402025?fbclid=IwARoP8JkbWjEGIGaB24azCzFjvH_QtVQBC_LxBKJYVhYy8GJmeegQBewJlBc (Consultado em 02/02/2022).
- Davies, J. (2019). Understanding illustration – process, perception, and profession: the legitimacy. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 600-622). Nova Jérσία: Wiley Blackwell.
- Demétrio. (1969). *Demetrius on style: the Greek text of Demetrius de elocutione* (W. R. Roberts, Ed.). Hildesheim: Georg Olms Verlag Hildesheim. (Edição original datada de 1902.)
- Dena, C. (2006, setembro). *How the internet is holding the centre of conjured universes*. Presented at Internet Research 7.0: Internet Convergences, Association of Internet Researchers, 27-30 September 2006, Brisbane, Queensland. Disponível em http://www.christydena.com/wp-content/uploads/2007/11/dena_internetuniverse_noabstract.pdf (Consultado em 09/08/2022).

- _____. (2009). *Transmedia practice: theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments* (Tese de doutoramento). Sydney, University of Sydney, Austrália.
- Dentith, S. (2000). *Parody*. Londres: Routledge.
- Desai, B., & Sabnani, N. (2019). A pluralistic view of Indian images: second century BCE – 1990s. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman, *History of illustration* (pp. 37-53). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing.
- Dewey, J. (1980). *Art as experience*. Nova Iorque: Perigee Books.
- Didi-Huberman, G. (2007). *L'image ouverte. Motifs de l'incarnation dans les arts visuels*. Col. Le Temps des Images. Paris: Éditions Gallimard.
- _____. (2011). *O que nós vemos, o que nos olha*. Porto: Dafne Editora.
- Doležel, L. (2007). *Heterocosmica: fiction and possible worlds*. Baltimore e Londres: The Johns Hopkins University Press.
- Dorra, R. (1990). Perspectiva da semiótica. In A. J. Greimas (2002). *Da imperfeição* (A. C. Oliveira, Trad.). São Paulo: Hacker Editores.
- Dowd, D. B. (2019). Giving illustrators a voice. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman, *History of illustration* (pp. 4-5). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing.
- Doyle, S. (2019). Illustration in early European printed matter, 1400-1660. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman, *History of illustration* (pp. 16-36). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing.
- Doyle, S., Grove, J., & Sherman, W. (2019). *History of illustration*. Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing.
- Duarte, J. T. (2020). Museu da cor. In A. da Loba, J. T. Duarte, & J. Silva (Coord.), *Ilustração portuguesa 2020*. Setúbal: Câmara Municipal de Setúbal e Arranha-Céus.
- Duarte, J. T., Silva, J., & Nogueira, A. (2021). *Ilustração portuguesa 2021*. Setúbal: Câmara Municipal de Setúbal e Arranha-Céus.
- Duarte, R. T., & Loba, A. da (2015). *Roturas e ligamentos*. Lisboa: Abysmo.
- Durães, T. (2014, outubro 22). “Eudóxia”: uma cidade utópica representada numa tapeçaria. *P3*, suplemento do jornal *Público*. Disponível em <https://www.publico.pt/2014/10/22/p3/noticia/eudoxia-uma-cidade-utopica-representada-numa-tapeçaria-1821531> (Consultado em 29/06/2021).
- Duran, T. (2008). Aprendiendo de los álbums. In F. L. Viana, E. Coquet, M. Martins, R. Ramos, Í. Pereira, G. Maia, I. Ribeiro, & A. P. Vale (Org.), *48 – Actas – 7.º Encontro Nacional – 5.º Encontro Internacional de Investigação em Leitura, Literatura Infantil & Ilustração* (pp. 48-64). Braga. Disponível em

- <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/13555> (Consultado em 07/02/2022).
- Eco, U. (1991). *Obra aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- _____. (2003). *Tratado geral de semiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- _____. (Dir.). (2005). *História da beleza* (2.^a ed.). Algés: DIFEL.
- _____. (Dir.). (2007). *História do feio*. Algés: DIFEL.
- _____. (2008). *A definição da arte* (2.^a ed.). Lisboa: Edições 70.
- Elleström, L. (2010). The modalities of media: a model for understanding intermedial relations. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 11-48). Londres: Palgrave Macmillan.
- Elsner, J. (2017). *Comparativism in art history*. Oxon e Nova Iorque: Routledge.
- Englund, A. (2010). Intermedial topography and metaphorical interaction. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 69-80). Londres e Nova Iorque: Palgrave Macmillan.
- Entrevista a Catarina Sobral. Montra do Lilau, TDM Portuguese News & Programs, TDM – Canal Macau, 5 de dezembro de 2018.
- Ernout, A., & Meillet, A. (1951). *Dictionnaire étymologique de la langue latine: histoire des mots*. Paris: Klincksieck.
- Fairclough, N. (1992). *Discourse and social change*. Cambridge: Polity Press.
- Fauconnier, G., & Turner, M. (2003). *The way we think: conceptual blending and the mind's hidden complexities*. Nova Iorque: Basic Books.
- Fechine, Y. (2014). Transmídiação e cultura participativa: pensando as práticas textuais de agenciamento dos fãs de telenovelas brasileiras. *Revista Contracampo*, 31(1), 5-22. DOI: 10.5327/Z22382577201400310694
- Fenty, S., Houp, T., & Taylor, L. N. (2004). Webcomics: the influence and continuation of comix revolution. *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, 1(2). Disponível em <https://imagetextjournal.com/webcomics-the-influence-and-continuation-of-the-comix-revolution/> (Consultado em 11/08/2022).
- Fidalgo, A., & Gradim, A. (2004). *Manual de semiótica*. Covilhã: Universidade da Beira Interior.
- Figueiredo, C. A. P. de (2016). *Em busca da experiência expandida: revisitando a adaptação por meio da franquia transmidiática* (Tese de doutoramento). Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Brasil.
- Fonseca, C. (2020, junho 05). Porto: abriu uma loja-galeria para apaixonados por cerâmica. *Evasões*. Disponível em <https://www.evasoes.pt/o-que-fazer/porto->

- abriu-uma-loja-galeria-para-apaixonados-por-ceramica/941244/ (Consultado em 07/09/2021).
- Fonseca, V. (2007). Os conceitos de “visível”, “lisível” e “visual”. *Vértice*, 132(janeiro-fevereiro), 40-51.
- Foucault, M. (1996). *A ordem do discurso*. São Paulo: Edições Loyola.
- _____. (2018). *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. Lisboa: Edições 70.
- _____. (2021). *A arqueologia do saber*. Lisboa: Edições 70.
- França, J.-A. (2004). *História da arte em Portugal – o modernismo*. Lisboa: Editorial Presença.
- Freixial, K. K. (2018). Authors’ silent picturebooks for children and adults, from outside the English-speaking culture. An introduction to the research. In P. Tavares, P. M. Teixeira, M. Madureira, J. T. Marques, M. Albino, S. Jorge, & I. Xavier (Org.), *CONFIA 2020 – 8th International Conference on Illustration and Animation* (pp. 558-567). Barcelos: IPCA – Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. ISBN: 978-989-54939-0-6. Disponível em https://confia.ipca.pt/files/confia_2018_proceedings.pdf
- Frota, G. (2014, dezembro 7). A infância não é só feliz, também pode ser triste. *Ípsilon*, suplemento do jornal *Público*. Disponível em <https://www.publico.pt/2014/12/07/culturaipsilon/noticia/a-infancia-nao-e-so-feliz-tambem-pode-ser-triste-1678463> (Consultado em 11/03/2021).
- Fundación Cuatrogatos (2016, setembro 13). Catarina Sobral: “La facultad de leer imágenes es tan importante como la de leer palabras.” *MiauBlog – Literatura, lectura, libros para niños y jóvenes*. Disponível em <https://blog.cuatrogatos.org/blog/?p=4490> (Consultado em 12/03/2021).
- Gamer, E.-C. (2013). Configurations of emptiness: intericonic blanks in Louise Lawler’s *A Movie without the Picture* and Hiroshi Sugimoto’s *Theaters*. In C. Taban (Ed.), *Meta- and inter-images in contemporary visual art and culture* (pp. 115-131). Leuven: Leuven University Press.
- Garcia, A., Gentilezza, L., Grué, M., & Sanders, H. (2015). Colloque international “De l’interdisciplinarité à la transdisciplinarité? Nouveaux enjeux, nouveaux objets de la recherche en littérature et sciences humaines”. *Transatlantica*, 1, 1-12. Disponível em <https://journals.openedition.org/transatlantica/7393> (Consultado em 07/09/2021).
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris: Éditions du Seuil.
- Giovagnoli, M. (2011). *Transmedia storytelling: imagery, shapes and techniques*. Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University ETC Press

- Glaser, M. (2001). *Art is work*. Londres: Thames & Hudson.
- _____. (2001, novembro 11). *Ten things I have learned*. Part of an AIGA Talk in London. Disponível em <https://www.miltonglaser.com/files/Essays-10things-8400.pdf> (Consultado em 07/09/2021).
- _____. (2003, junho 29). *Dark and light – the strange case of the decline of illustration*. Delivered at the ICON Illustration Conference. Philadelphia, PA. Disponível em https://www.miltonglaser.com/files/Essays-dark_and_light-8376.pdf (Consultado em 07/09/2021).
- Godinho, J., & Filipe, E. (Coord.). *Catálogo da exposição Ilustrarte 16 – VII Bienal Internacional da Ilustração para a Infância*. S.l.: Ver Pra Ler.
- Goldsmith, E. (1984). *Research into illustration: an approach and review*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gombrich, E. H. (2006). *A história da arte* (2.^a ed.). Londres: Phaidon.
- _____. (1968). Style. In Preziosi, D. (Ed.). (2009), *The art of art history: a critical anthology* (p. 129-140). Nova Iorque: Oxford University Press Inc.
- Gomes, C. (2019). A relação entre literatura e ilustração em *História do Capuchinho Vermelho Contada a Crianças e Nem por Isso*, de Manuel António Pina. *Metaforfoses*, 15(2), 62-71. Disponível em <https://revistas.ufrj.br/index.php/metamorfoses/article/viewFile/18992/19256> (Consultado em 20/09/2021).
- Gonçalves, A. J. (Coord.). (2018). *Desenhos efêmeros*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Gonçalves, M. (2018, maio 11). Moda: há quem a vista, estes portugueses ilustram-na. *Observador*. Disponível em <https://observador.pt/2018/05/11/moda-ha-quem-a-vista-estes-portugueses-ilustram-na/> (Consultado em 14/12/2021).
- Goodman, N. (1975, junho). The status of style. *Critical Inquiry*, 1(4), 799-811. Chicago: The University of Chicago Press.
- Greenberg, C. (1999). Towards a newer Laocoon. In C. Harrison, & P. Woods (Eds.), *Art in theory 1900-1990* (pp. 554-560). Oxford: Blackwell.
- Greimas, A. J. (2002). *Da imperfeição* (A. C. Oliveira, Trad.). São Paulo: Hacker Editores.
- Grønstad, A., & Vågnes, Ø. (2006). An Interview with W. J. T. Mitchell. *Image & Narrative. Online Magazine of the Visual Narrative. Battles around Images: Iconoclasm and Beyond*. Issue 15(novembro), s.p. Disponível em http://www.imageandnarrative.be/inarchive/iconoclasm/gronstad_vagnes.htm (Consultado em 23/06/2021).
- Grove, J. (2011). Netting jellyfish: a point of view on illustration research from the United States and Canada. *Journal of Writing in Creative Practice*, 4(3), 287-307. Disponível em

https://www.academia.edu/5023472/Netting_Jellyfish_A_Point_of_View_on_Illustration_Research_from_the_United_States_and_Canada

- Groys, B. (2016). *In the flow*. Londres: Verso.
- Guerreiro, A. (2017). O ensino da arte e o trabalho de luto. In N. Crespo (Org.), *Arte. Crítica. Política* (pp. 33-42). Lisboa: Tinta-da-China.
- Hagan, S. (2019). Illustrators: collaborative problem solvers in three environments. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 163-184). Nova Jérсия: Wiley Blackwell.
- Hall, A. (2019). Developing creativity in a polymathic environment. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 515-553). Nova Jérсия: Wiley Blackwell.
- Harthan, J. (1981). *The history of the illustrated book. The western tradition*. Londres: Thames and Hudson Ltd.
- Heavner, R. (2019). Conceptual illustration: framework and methodologies. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 47-58). Nova Jérсия: Wiley Blackwell.
- Hegel, G. W. F. (1975). *Aesthetics: lectures on fine art* (vol II) (T. M. Knox, Trad.). Oxford: Oxford University Press. Disponível em https://monoskop.org/images/2/28/Hegel_GWF_Aesthetics_Lectures_on_Fine_Art_Vol_2_1975.pdf
- Heller, S. (2008, fevereiro 15). Beyond red, white and blue. *Campaign stops blog*. Disponível em <https://campaignstops.blogs.nytimes.com/tag/shepard-fairey/> (Consultado em 20/07/2021).
- Heller, S., & Chwast, S. (2008). *Illustration: a visual history*. Nova Iorque: HNA Abrams.
- Heller, S., & Pomeroy, K. (1990). *Designing with illustration*. Nova Iorque: Van Nostrand Reinhold. Entrevista a Steven Heller disponível em https://www.hellerbooks.com/pdfs/dialogues_rand.pdf
- Hendrix, J. S. (2007). Humanism and *disegno*: Neoplatonism at the accademia di San Luca in Rome. *School of Architecture, Art, and Historic Preservation Faculty Publications*. Paper 1. Disponível em https://docs.rwu.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.pt/&httpsredir=1&article=1000&context=saahp_fp (Consultado em 16/04/2018).
- Henriques, A. M. (2014, janeiro 29). Marta Madureira, a ilustradora que desenha com tesoura. *P3*, suplemento do jornal *Público*. Disponível em <https://www.publico.pt/2014/01/29/p3/noticia/marta-madureira-a-ilustradora-que-desenha-com-tesoura-1819050> (Consultado em 16/09/2021).
- Hernández, M. L. (2019). Animated illustrations – animated illustrators: influences from traditional illustration in outstanding animated films. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 102-139). Nova Jérсия: Wiley Blackwell.

- Hicks, M. (2009). “Teh Futar”: the power of the webcomic and the potential of web 2.0. In R. Scully, & M. Quartly (Eds.), *Drawing the line: using cartoons as historical evidence* (pp. 360-394). Victoria, Australia: Monash University ePress.
- Higgins, D. (1966). Synesthesia and intersenses: intermedia. (Com apêndice de Hannah Higgins, 1965. Originalmente publicado em 1966, em *Something else newsletter*, 1(1), s.p. Também publicado como capítulo em Higgins, D. (1984). *Horizons, the poetics and theory of the intermedia*. Carbondale [EUA]: Southern Illinois University Press.) Disponível em <https://am2intermedia.wordpress.com/intermedia/> (Consultado em 09/05/2018).
- _____. (1967). Statement of intermedia. In W. Vostell (Ed.), *Dé-coll/age (décollage)*, 6. Frankfurt: Typos Verlag / Nova Iorque: Something Else Press.
- Hill, C. A. (2004). The Psychology of Rhetorical Images. In C. A. Hill & M. Helmers (Eds.), *Defining visual rhetorics* (pp. 25–40). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Holquist, M. (Ed.). (1981). *The dialogic imagination. Four essays by M. M. Bakhtin* (C. Emerson, & M. Holquist, Trad.). Austin, Texas: University of Texas Press. (“Discourse in the novel” originalmente escrito entre 1934-1935.)
- Hoogslag, N. (2019). How illustration works: exploring a model of editorial illustration in print and online media. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 277-304). Nova Jérícia: Wiley Blackwell.
- Hoogslag, N., & Sherman, W. (2019). Digital forms. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman (Eds.), *History of illustration* (pp. 484-500). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing. (Com contributos de Brian M. Kane.)
- Hosea, B. (2010). Drawing Animation. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 5(3), 353-367. Sage. DOI: 10.1177/174684771038642 Disponível em <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847710386429>
- _____. (2019). Illuminating: mark making through projected light. In P. Tavares, P. M. Teixeira, M. Madureira, J. T. Marques, M. Albino, S. Jorge, & I. Xavier (Org.), *CONFIA 2019 – Proceedings. 7th International Conference on Illustration & Animation* (pp. 19-20). Barcelos: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. ISBN: 978-989-54489-0-6. Disponível em https://confia.ipca.pt/files/confia_2019_proceedings.pdf
- Hutcheon, L. (1985). *Uma teoria da paródia: ensinamentos das formas de arte do século XX* (T. L. Pérez, Trad.). Col. Arte & Comunicação. Lisboa: Edições 70.
- _____. (2006). *A theory of adaptation*. Nova Iorque: Routledge.
- Ibrus, I. (2015). Transmedia. *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*, 1(11), 1-21. DOI: 0.1002/9781118767771.wbiedcs076

- Jainschigg, N. E. (2019). Alternate realities in pulps and popular fiction, 1490-early 2000s. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman (Eds.), *History of illustration* (pp. 358-375). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing. (Com contributos de R. W. Lovejoy.)
- Jakobson, R. (2007). Aspectos linguísticos da tradução. In R. Jakobson, *Lingüística e comunicação* (pp. 63-72), (I. Blikstein, & J. P. Paes, Trad.). São Paulo: Editora Cultrix.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Londres e Nova Iorque: Verso.
- Jansen, H. W. (2010). *A nova história da arte* (9.^a ed.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. Nova Iorque e Londres: New York University Press.
- _____. (2007, março 21). Transmedia storytelling 101. *Confessions of an aca-fan*. Disponível em http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (Consultado em 09/09/2021).
- _____. (2009, setembro 10). The aesthetics of transmedia: in response to David Bordwell (Part One). *Confessions of an aca-fan*. Disponível em http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html (Consultado em 09/09/2021).
- Jenny, L. (1982). The strategy of form. In T. Todorov (Ed.), *French literary theory today: a reader* (pp. 34-63). Cambridge: Cambridge University Press.
- Jimenez, M. (2021). *A querela da arte contemporânea*. Lisboa: Orfeu Negro
- Jost, F. (2006). Das virtudes heurísticas da intermedialidade. *Cerrados – Revista do Programa de Pós-Graduação em Literatura da UNB, Brasília*, 15(21), 33-45.
- Kandinsky, W. (1996). *Ponto, linha, plano*. Lisboa: Edições 70.
- Kane, B. M., & Knox, P. (2019). Illustration in graphic journalism and magazine fiction in Europe and North America, 1830-1900. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman (Eds.), *History of illustration* (pp. 215-231). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing.
- Kant, I. (2017). *Crítica da faculdade do juízo* (A. Marques, & V. Rodhen, Trad. & Notas) (3.^a ed.). Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da moeda.
- Kelley, S., & Wood, F. (2019). Chinese illustration, 100 CE-1900. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman, *History of illustration* (pp. 71-84). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing.

- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: from muppet babies to teenage mutant ninja turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Király, H. (2010). The dance of intermediality: attempt at a semiotic approach of medium specificity and intermediality in film. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 199-210). Londres: Palgrave Macmillan.
- Knight, K. (2019). The symbiotic dilemma of the children's picture book maker in a polymathic world. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 354-377). Nova Jérsea: Wiley Blackwell.
- Kogel, D. (2013). *Rethinking webcomics: webcomics as a screen based medium* (Dissertação de mestrado). Faculdade de Humanidades da Universidade de Jyväskylä, Jyväskylä, Finlândia.
- Kotz, L. (2007). *Words to be looked at: language in 1960s art*. Cambridge e Londres: MIT.
- Kourdis, E., & Yoka, C. (2012). Intericonicity as intersemiotic translation in a globalized culture. *11th World Congress of the IASS/AIS, 5-9 October*, Nanjing Normal University, 1-11.
- Krauss, R. E. (1983). Sculpture in the expanded field. In H. Foster (Ed.), *The Anti-aesthetic: essays on postmodern culture* (pp. 31-42). Seattle: Bay Press. Disponível em https://monoskop.org/images/0/07/Foster_Hal_ed_The_Anti-Aesthetic_Essays_on_Postmodern_Culture.pdf (Texto original datado de 1979).
- _____. (2011). *Under blue cup*. Massachusetts e Londres: The MIT Press.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (1998). Front pages: (the critical) analysis of newspaper layout. In A. Bell, & P. Garret (Eds.), *Approaches to media discourse* (pp. 186-219). Londres: Blackwell Publishing.
- _____. (2001). *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*. Londres: Arnold.
- _____. (2006). *Reading images. The grammar of visual design* (2.^a ed.). Oxon e Nova Iorque: Routledge.
- Kristeller, P. O. (1951). The modern system of the arts: a study in the history of aesthetics. *Journal of the History of Ideas*, 12(4), 496-527.
- Kristeva, J. (1980a). The bounded text (T. Gora, A. Jardine, & L. S. Roudiez, Trad.). In L. S. Roudiez (Ed.), *Desire in language: a semiotic approach to literature and art by Julia Kristeva* (pp. 36-63). Nova Iorque: Columbia University Press. (Texto original datado de 1966-67).
- _____. (1980b). Word, dialogue, and novel (T. Gora, A. Jardine, & L. S. Roudiez, Trad.). In L. S. Roudiez (Ed.), *Desire in language: a semiotic approach to literature and art*

- by Julia Kristeva (pp. 64-91). Nova Iorque: Columbia University Press. (Texto original datado de 1966).
- _____. (1986). *Revolution in Poetic Language* (Margaret Waller, Trad.). In T. Moi (Ed.), *The Kristeva Reader* (pp. 90-136). Nova Iorque: Columbia University Press. (Texto original datado de 1974).
- Kuh, K. (1953). *Catalogue of the exhibition Léger*. Chicago: Art Institute of Chicago.
- Kulka, H. (Ed.). (1931). *Adolf Loos: das werk des architekten*. Viena: A. Schroll & Co.
- La Padula, T. (2019). Wartime imagery and propaganda, 1890-1950. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman, *History of illustration* (pp. 338-357). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (2005). *Metaphors we live by*. Chicago e Londres: The University of Chicago Press. [1.^a edição: 1980]
- Landwehr, M. (2002). Introduction: literature and the visual arts; questions of influence and intertextuality. *College Literature*, 29(3), Literature and the Visual Arts (verão, 2002), 1-16. The Johns Hopkins University Press. Disponível em https://www.jstor.org/stable/25112655?read-now=1&refreqid=excelsior%3A380dd7d51fdae08c8b9ae1f340312f64&seq=2#page_scan_tab_contents
- Lang, B. (1987). *The concept of style*. Nova Iorque: Cornell University Press.
- Larragueta, M. (2017, outubro 4). Vacío. *Literatil: reseñas de literatura infantil y juvenil*. Disponível em <https://literatil.com/2017/10/04/vacio/?fbclid=IwAR23K59Id1BrTp6KUNdUweYAqidnOIyJBUU3gEKIYEITibHk6FQaOX17hQM> (Consultado em 10/11/2020).
- Leal, J. C., & Santos, M. P. dos (2017). As “sete cabeças” do modernismo. In N. Crespo (Org.), *Arte. Crítica. Política* (pp. 93-111). Lisboa: Tinta-da-China.
- Lehtonen, M. (2000). On no man’s land: theses on intermediality. *Nordicom Review*, 4, 71-83. DOI: <https://www.sciendo.com/article/10.1515/nor-2017-0346>
- Leopardo Filmes (2015). *O Meu Tio – Ilustração de Catarina Sobral*. Duração: 04’01”. Vimeo. Disponível em <https://vimeo.com/136911463?login=true#>
- Leroi-Gourham, A. (1990). *O gesto e a palavra. 1. Técnica e linguagem*. Lisboa: Edições 70.
- Leverett, F. P. (Ed.). (1838). *A new and copious lexicon of the latin language*. Compilado por Magnum Totius Latinitatis Lexicon ou Facciolati e Forcellini, e as obras alemãs de Scheller e Luenemann. Boston: J. H. Wilkins, R. B. Carter, C. C. Little & James Brown.
- Lewis, D. (2001). *Reading contemporary picture books: picturing text*. Nova Iorque: Routledge/Falmer.

- Lexicon Latinum. (1878). Seu a P. Franc. Wagner, Societatis Jesu, Universae Phraseologiae Corpus Congestum, secundis curis a quopiam ejusdem societatis sallustiana, cæsareana, liviana, corneliana, etc, phraseologiis locupletatum, Brugis.
- Lima, G. A. (2013, jul-dez). Intermedialidade: novas perspectivas dos estudos interartes. *Todas as Musas*, 5(1), 178-186.
- Linden, S. v. d. (2007). *Lire l'album*. Le Puy-en-Velay: L'Atelier du Poisson Soluble.
- Lipman, J., & Marshall, R. (Eds.). (1978). *Art about art*. Nova Iorque: Dutton.
- Ljungberg, C. (2010). Intermedial strategies in multimedia art. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 81-95). Londres: Palgrave Macmillan.
- Loba, A. da, Duarte, J. T., & Silva, J. (Coord.). (2020). *Ilustração portuguesa 2020*. Setúbal: Câmara Municipal de Setúbal e Arranha-Céus.
- Lobo, T. (2009). *Ilustração em Portugal I: 1910 a 1940*. Lisboa: IADE Edições.
- Lodge, D. J. (1977). *The modes of modern writing: metaphor, metonymy and the typology of modern literature*. Nova Iorque: Cornell University Press.
- Long, G. (2007). *Transmedia storytelling: business, aesthetics and production at the Jim Henson Company* (Tese de doutoramento). Massachusetts Institute of Technology, EUA.
- Longhi, R. R. (2002). Intermedia, ou para entender as poéticas digitais. *INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 1-5 de setembro de 2002*, 1-15.
- Loureiro, D. (2016). *Sublime e constrangimento* (Tese de doutoramento). Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto, Porto, Portugal.
- Lukasik, C. J. (2019). The meaning of illustration in early nineteenth-century America. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 422-443). Nova Jérícia: Wiley Blackwell.
- Lusa (2022, maio 26). Desenho, música e gravuras do Côa levam a documentário sobre origem da arte. *Ípsilon*, suplemento do jornal *Público*. Disponível em <https://www.publico.pt/2022/05/26/culturaipsilon/noticia/desenho-musica-gravuras-coa-levam-documentario-origem-arte-2007775> (Consultado em 16/06/2022).
- Lusa/Observador (2018, outubro 5). *Obra visual de Catarina Sobral ocupa espaços do teatro LU.CA*. Disponível em <https://observador.pt/2018/10/05/obra-visual-de-catarina-sobral-ocupa-espacos-do-teatro-lu-ca/> (Consultado em 07/02/2020).
- Lusa/SOL (2015, agosto 22). *Artista portuguesa presente no “porque de diversões” de Banksy*. Disponível em <https://sol.sapo.pt/artigo/408160/artista-portuguesa-presente-no-parque-de-diversoes-de-banksy> (Consultado em 02/02/2022).

- Lyotard, J.-F. (1991). *The inhuman*. Cambridge: Polity Press.
- Maia, G. (2004). Manuela Bacelar: um sol para as histórias escritas. *Boletim n.º 6 do CRILIJ*. Casa da Leitura, 1-10.
- Male, A. (2007). *Illustration: a theoretical & contextual perspective*. Londres: AVA Publishing.
- _____. (2014). *Illustration: meeting the brief*. Londres: Bloomsbury Publishing.
- _____. (Ed.). (2019a). *A companion to illustration*. Nova Jérícia: Wiley Blackwell.
- _____. (2019b). *The power and influence of illustration. Achieving impact and lasting significance through visual communication*. Londres: Bloomsbury Visual Arts.
- Manguel, A. (2019). *Monstros fabulosos. Drácula, Alice, Super-Homem e outros amigos literários*. Lisboa: Tinta-da-China.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, Ma (EUA): MIT Press.
- _____. (2017). *Instagram and contemporary image*. Disponível em <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>
Livro disponível em open access na página do autor.
- Martelo, R. M. (2017). Arrogância e morte... ou nem tanto? In N. Crespo (Org.), *Arte. Crítica. Política*, (pp. 245-258). Lisboa: Tinta-da-China.
- Martins, C. F. (2016, agosto 14). Não sei se uma Mariana feliz seria capaz de gerar tanta empatia. *Público*. Disponível em <https://www.publico.pt/sociedade/noticia/nao-sei-se-uma-mariana-feliz-seria-capaz-de-provocar-tanta-empatia-1740936>
(Consultado em 16/10/2016).
- Martins, M. de L., Miranda, J. B. de, Oliveira, M., & Godinho, J. (Eds.). (2011). *Imagem e pensamento*. Coimbra: Grácio Editor.
- Mason, J., & Carter, R. (2016). The Poetics of Everyday Discourse. In V. Sotirova (Ed.), *The Bloomsbury Companion to Stylistics* (pp. 631-645). Londres e Nova Iorque: Bloomsbury.
- Massironi, M. (2015). *Ver pelo desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos*. Lisboa: Edições 70.
- Mazzotta, G. (2013). Style as polemics. In I. Callus, J. Corby, & G. Lauri-Lucente (Eds.), *Style in theory: between literature and philosophy* (pp. 19-29). Nova Iorque e Londres: Bloomsbury.
- McConnell, S. (2019). Illustration in motion: sequential momentum in children's illustrated books. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 140-159). Nova Jérícia: Wiley Blackwell.
- McLuhan, M. (2011) *Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)* (D. Pignatari, Trad.). São Paulo: Editora Cultrix.

- Méchoulan, É. (2010). Intermédialité: ressemblances de famille. *Intermédialités*, n.º 16, 233-259. Disponível em <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2010-n16-im1514743/1001965ar/> (Consultado em 07/09/2021).
- Medley, S. (2019). Making visible: illustration through identification, categorization, and metaphor. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 21-46). Nova Jérσία: Wiley Blackwell.
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2012). *Meggs' history of graphic design* (5.^a ed.). Nova Jérσία: John Wiley & Sons.
- Melot, M. (1984). *The art of illustration*. Nova Iorque: Rizzoli International Publications.
- Merino, F. A. L. F. (2015). *Narrativas transmediáticas: o lugar do cinema* (Tese de doutoramento). Universidade da Beira Interior, Covilhã, Portugal.
- Meuris, J. (2007). *René Magritte*. Colónia: Taschen.
- Meyer, L. B. (1987). Toward a theory of style. In B. Lang (Ed), *The concept of style* (pp. 21-71). Ithaca e Londres: Cornell University Press.
- Meyer, R. (2013). *What was contemporary art?* Cambridge (EUA) e Londres: The MIT Press.
- Milanez, N. (2006). O corpo é um arquipélago. Memória, intericonicidade e identidade. In P. Navarro (Org.), *Estudos do texto e do discurso: mapeando conceitos e métodos* (pp. 153-179). São Carlos: Editora Claraluz. Disponível em <https://drive.google.com/file/d/oB3ulCQj5bqMSalZXal9MekozboU/view?resourcekey=0-55RMkpxB7OxbtKgPMAxkOg> (Consultado em 21/09/2021).
- _____. (2013). Intericonicidade: funcionamento discursivo da memória das imagens. *Acta Scientiarum. Language and Culture*, 35(4), 345-355. doi: 10.4025/actascilangcult.v35i4.20232. Disponível em <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciLangCult/article/view/20232/pdf> (Consultado em 20/09/2021).
- _____. (2015, abril-junho). Intericonicidade: da repetição de imagens à repetição dos discursos de imagens. *Acta Scientiarum. Language and culture*, 37(2), 197-206.
- Milesi, L. (2013). St!le-in-deconstruction. In I. Callus, J. Corby, & G. Lauri-Lucente (Eds.), *Style in theory: between literature and philosophy* (pp. 217-248). Nova Iorque e Londres: Bloomsbury.
- Mills, R. (2019). Future dialogs for illustration. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 495-514). Nova Jérσία: Wiley Blackwell.
- Minichiello, M. (2019). Putting theory into practice. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 250-273). Nova Jérσία: Wiley Blackwell.

- Mitchell, W. J. T. (1986). *Iconology: image, text, ideology*. Chicago: The University of Chicago Press.
- _____. (1994). *Picture theory: essays on verbal and visual representation*. Chicago: University of Chicago Press.
- _____. (2005a). *What do pictures want?: the lives and loves of images*. Chicago: University of Chicago Press.
- _____. (2005b). There are no visual media. *Journal of Visual Culture*, 4(2), 257-266. DOI: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1470412905054673>
- Morin, E. (2005a). *Ciência com Consciência* (M. D. Alexandre, & M. A. S. Dória, Trad.). Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. Disponível em https://www.academia.edu/6449183/Ciencia_com_Consciencia_Edgar_Morin (Consultado em 07/09/2021).
- _____. (2005b). Para além do iluminismo. *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, 24-28. Disponível em <https://www.redalyc.org/pdf/4955/495550182003.pdf> (Consultado em 06/09/2021).
- _____. (2005c). *Educação planetária*. Conferência na Universidade São Marcos, São Paulo, Brasil. Disponível em https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4036593/mod_resource/content/1/MORIN_Educação%20planetária%20conferência%20na%20Universidade%20São%20o....pdf (Consultado em 06/09/2021).
- Morin, E., & Nicolescu, B. (1994). Carta de Transdisciplinaridade (*adotada no Primeiro Congresso Mundial da Transdisciplinaridade, Convento de Arrábida, Portugal, 2-6 Novembro 1994*). Disponível em <https://www.apha.pt/wp-content/uploads/boletim1/CartadeTransdisciplinaridade.pdf> (Consultado em 07/09/2021).
- Morini, M. (2016). Irony. Irony in Dickens' *Nicholas Nickleby*: rethoric, pragmatics, voice and point of view. In V. Sotirova (Ed.), *The Bloomsbury companion to stylistics*. Londres e Nova Iorque: Bloomsbury.
- Morris, P. (Ed.). (2003). *The Bakhtin reader. Selected writings of Bakhtin, Medvedev and Voloshinov*. Londres: Arnold.
- Morris, W. (1882). *Hopes and fears for art*. Londres: Ellis and White.
- Mouly, F. (2021, setembro 20). Malika Favre's "Composed". *The New Yorker*. Disponível em https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2021-09-27?utm_source=nl&utm_brand=tny&utm_mailing=TNY_Daily_092021&utm_campaign=aud-dev&utm_medium=email&bxid=5bd671c33f92a41245dd18bc&cndid=28395244&hasha=a365923d4c0936cdfca0687438f36f26&hashb=2670d090b92a8ea50f93fc3

- ba051126685ccaec7&hashc=e12a83bf7252348fe40ed9ab19b5b626c5c6fb7604b564741d11b5b543c61ac&esrc=&utm_term=TNY_Daily (Consultado em 21/09/2021).
- Moura, M. A. S. (2011). *O big book – Uma arqueologia do autor* (Tese de doutoramento). Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto, Porto, Portugal.
- Müller, J. E. (1997). Intermediality: a plea and some theses for a new approach in media studies. In U. B. Lagerroth, H. Lund, & E. Hedling (Eds.), *Interart Poetics: Essays on the Interrelations of the Arts and Media* (pp. 295-303). Amsterdão: Rodopi.
- _____. (2010). Intermediality revisited: some reflections about basic principles of this *axe de pertinence*. In L. Elleström, *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 237-252). Londres e Nova Iorque: Palgrave Macmillan.
- Munari, B. (2008). *Design as art*. Londres: Penguin Books.
- _____. (2015). *Artista e designer*. Lisboa: Edições 70.
- Neto, M. I. (2019, novembro). Ana Aragão, a desenhadora com o Porto no traço. *Revista Rua*. Disponível em <https://www.revistarua.pt/ana-aragao/> (Consultado em 23/06/2021).
- Niculescu, B. (1997, novembro). *A evolução transdisciplinar da universidade – condição para o desenvolvimento sustentável*. Conferência apresentada no Congresso International A responsabilidade da universidade para com a sociedade, International Association of Universities, Chulalongkorn University, Bangucoque, de 12 a 14 de novembro de 1997. Disponível em cirt-transdisciplinarity.org/bulletin/b12c8por.php (Consultado em 30/12/ 2017).
- _____. (1999). *O manifesto da transdisciplinaridade*. São Paulo: TRIOM.
- _____. (2010). Methodology of transdisciplinarity – levels of reality, logic of the included middle and complexity. *Transdisciplinary Journal of Engineering & Science*, 1(1), 17-32. Disponível em <https://www.atlas-tjes.org/index.php/tjes/article/view/9/5>
- _____. (2014). Multidisciplinarity, interdisciplinarity, indisciplinaryity, and transdisciplinarity: similarities and differences. *RCC Perspectives, Minding the Gap: Working Across Disciplines in Environmental Studies*, 2, 19-26. Disponível em https://www.jstor.org/stable/26241230#metadata_info_tab_contents (Consultado em 13/08/2022).
- Nieman, C. (2016). *Sunday Sketching*. Nova Iorque: ABRAMS.
- Nikolajeva, M. (2005). *Aesthetic approaches to children's literature – an introduction*. Oxford: Scarecrow Press.
- _____. (2013). Picturebooks and emotional literacy. *The Reading Teacher*, 67(4), 249-314. <https://ila.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/trtr.1229>

- _____. (2021). Emotions in picturebooks. In B. Kümmerling-Meibauer (Ed.), *The Routledge companion to picturebooks* (pp. 110-118). Londres e Nova Iorque: Routledge.
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2006). *How picturebooks work*. Nova Iorque e Londres: Routledge.
- Nodelman, P. (1988). *Words about pictures: the narrative art of children's picture books*. Athens (Georgia): University of Georgia Press.
- Nogueira, L., & Albuquerque, A. I. (2018). (Im)perfect sublime in illustration. [Artigo não publicado.]
- Nogueira, L., & Albuquerque, A. I. (2020). A ilustração no sistema das artes. In P. Tavares, M. Cunha, P. M. Teixeira, A. Male, M. Madureira, J. T. Marques, M. Albino, S. Jorge, & I. Xavier (Org.), *CONFIA 2020 – 8th International Conference on Illustration and Animation* (pp. 388-401). Barcelos: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. ISBN: 978-989-54939-0-6. Disponível em https://confia.ipca.pt/files/confia_2020_proceedings.pdf
- Nogueira, L., & Cabral, F. (2021). O fora de campo no cinema e nas artes: para uma poética da ausência. In A. B. de Oliveira, A. C. Pereira, A. Taunay, L. Rosa, & N. Araújo (Eds.), *Cinema e Outras Artes IV – Diálogos e Inquietudes Artísticas* (pp. 367-382). Covilha: Editora Labcom. DOI 10.25768/21.04.05.01 Disponível em https://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/202109221405-202105_cinema_outrasartes_aboliveiraacpereiraataunylrosanaraujo.pdf
- North, L. (2019). Learning from the past, from Giotto to transport for London: travels in space and time. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 59-84). Nova Jérсия: Wiley Blackwell.
- Nöth, W. (2007). Metapictures and self-referential pictures. In W. Nöth, & N. Bishara (Eds.), *Self-Reference in the Media* (pp. 61-78). Berlim e Nova Iorque: Mouton de Gruyter.
- Nugara, S. (2010). Entrevista inédita com Jean-Jacques Courtine sobre seu percurso científico, sobre as noções de “discurso” e “corpo” como objeto de estudo. *Organon – Revista do Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul*, 24(48), s.p. Bréscia e Paris: Università degli Studi di Brescia, co-tutela Paris III-Sorbonne Nouvelle. DOI: <https://seer.ufrgs.br/organon/article/view/28682>
- Oliveira, M. I. R. (2006). *Sarah Affonso: um universo singular no modernismo português* (Dissertação de mestrado em Estudos sobre as mulheres). Universidade Aberta, Lisboa, Portugal.
- Ortega, M. C. S.-D. (2005). *Libros que enseñan a ler: álbumes metaficciones y conocimiento literário* (Tese de doutoramento). Universidade de Barcelona, Barcelona, Espanha. Disponível em <http://www.tdx.cat/handle/10803/4667>

- Panek, B. (2006). Mallarmé, Magritte, Broodthaers: jogos entre palavra, imagem e objecto. *ARS* 4(8), s/p. São Paulo. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202006000200010#back (Consultado em 30/04/2018).
- Paquet, M. (2004). *René Magritte 1898-1967: o pensamento tornado visível*. Colónia: Taschen / Público.
- Parmal, P. (2019). Six centuries of fashion illustration, 1540—early 2000s. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman, *History of illustration* (pp. 266-283). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing.
- Pêcheux, M. (1997). *Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio* (E. P. Orlandi, Trad.). Campinas: Ed. Unicamp.
- _____. (1999). Papel da memória. In P. Achard, J. Davallon, & J.-L. Durand (Org.), *Papel da memória* (J. H. Nunes, Trad. e Introd.) (pp. 49-57). Campinas: Pontes.
- Pennell, J. (1895). *Modern illustration*. Londres: George Bell & Sons.
- _____. (1896). *The illustration of books*. Nova Iorque: Century.
- Pethő, Á. (2010a). Intermediality in film: a historiography of methodologies. *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies*, 2, 39–72.
- _____. (2010b). Media in the cinematic imagination: ekphrasis and the poetics of the in-between in Jean-Luc Godard's cinema. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 211-222). Londres e Nova Iorque: Palgrave Macmillan.
- Phillips-Pendleton, R. (2019). Race, perception, and responsibility in illustration. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 570-599). Nova Jérsea: Wiley Blackwell.
- Pieper, J. (1998). *Leisure. The basis of culture*. Indiana: St. Augustine's Press.
- Pimenta, A. C. (2013). Resenha: introdução ao pensamento complexo de Edgar Morin. *Revista Científica da FHO|UNIRARAS*, 1(2), 33-37. Disponível em http://www.uniararas.br/revistacientifica/_documentos/art.4-001-2013.pdf (Consultado em 06/09/2021).
- Pimenta, R. (2018, maio 27). É preciso fazer um desenho? *P2*, suplemento do jornal *Público*. Disponível em <http://www.publico.pt/2018/05/27/culturaipsilon/noticia/e-preciso-fazer-um-desenho-e-1832087> (Consultado em 08/02/2022).
- Pine, D. W. (2018, outubro 4). The story behind TIME's Christine Blasey Ford cover. *Time*. Disponível em <https://time.com/5414486/christine-blasey-ford-time-cover/> (Consultado em 17/07/2022).

- Pinto, D. V. (2020, março 16). Catarina Sobral. “Gosto de me impor constrangimentos para me espicaçar”. *Jornal i*. Disponível em https://ionline.sapo.pt/artigo/689137/catarina-sobral-gosto-de-me-impor-constrangimentos-para-me-espicaçar-?seccao=Mais_i (Consultado em 18/06/2022).
- Pinto, J. V. e (2019, maio 15). São ilustradores portugueses, são a *Prata da Casa*. *P3*, suplemento do jornal *Público*. Disponível em <https://www.publico.pt/2019/05/15/p3/fotogaleria/sao-ilustradores-portugueses-sao-a-prata-da-casa-394945> (Consultado em 11/10/2020).
- Platão. (2005). *Górgias*. Porto: Areal Editores.
- Plunkett, S. H. (2019). The shifting postwar marketplace: illustration in the United States and Canada, 1940-1970. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman, *History of illustration* (pp. 396-412). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing. (Com contribuições de Jaleen Grove.)
- Preziosi, D. (Ed.). (2009). *The art of art history: a critical anthology*. Nova Iorque: Oxford University Press Inc.
- Purgar, K. (2014). Visual studies and the pictural turn: twenty years later. *IMAGES – Journal for visual studies*, v. 2, 1-10.
- Queirós, L. M. (2018, outubro 06). O estranho caso da obra de Banksy que se “autodestruíu” em pleno leilão. *Público*. Disponível em <https://www.publico.pt/2018/10/06/culturaipsilon/noticia/o-estranho-caso-da-obra-que-se-autodestruiu-em-pleno-leila-1846478>
- Quental, J. M. F. P. (2009). *A ilustração enquanto processo e pensamento: autoria e interpretação* (Tese de doutoramento). Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal. Disponível em ria.ua.pt/handle/10773/3617
- Rajewsky, I. O. (2010). Border talks: the problematic status of media borders in the current debate about intermediality. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 51-68). Londres: Palgrave Macmillan.
- Ramos, A. M. (2010). *Literatura para a infância e ilustração Leituras em diálogo*. Porto: Tropelias & Companhia.
- Ramos, D. S. (2021, outubro 24). Para Bina Tangerina, “desenhar é meditar” – só nos quer deixar mais tranquilos. *P3*, suplemento do jornal *Público*. Disponível em <https://www.publico.pt/2021/10/24/p3/fotogaleria/bina-tangerina-desenhar-meditar-quer-deixar-mais-tranquilos-406929> (Consultado em 20/01/2022).
- Rancière, J. (2011). *O destino das imagens*. Lisboa: Orpheu Negro.
- Read, H. (1976). *Arte y alienación: el papel del artista en la sociedad*. Buenos Aires: Editorial Proyección.

- Reed, R. (2019). Diverse American illustration trends, 1915-1940. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman (Eds.), *History of illustration* (pp. 322-337). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing. (Com contributos de Jaleen Grove.)
- Reim, M. (2019). Reportage: drawing the stories. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 85-101). Nova Jérnia: Wiley Blackwell.
- Renó, D. (2013). Narrativa transmedia y la “des-gobernabilidad” periodística. *Comunicação e Sociedade*, 2(34), 141–146.
- Reynolds, K. (2005). *Modern children’s literature – an introduction*. Nova Iorque: Palgrave Macmillan.
- Ribeiro, P. R. da S. P. de O. P. (2013). *O livro infantojuvenil em Portugal entre 1870 e 1940 – uma perspetiva histórica* (Tese de doutoramento). Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto, Portugal. Disponível em <https://hdl.handle.net/10216/67247>
- Ricci, P. L. (2019). The inquiring eye: illustration and the production of knowledge. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 400-421). Nova Jérnia: Wiley Blackwell.
- Riffaterre, M. (1960). Stylistic content. *Word*, 15, 154-174.
- Robillard, V. (2010). Beyond definition: a pragmatic approach to intermediality. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 150-162). Londres: Palgrave Macmillan.
- Rodrigues, C. M. (2013). *Palavras e imagens de mãos dadas – a arquitetura do álbum narrativo em Manuela Bacelar* (Tese de doutoramento). Departamento de Línguas e Culturas. Aveiro: Universidade de Aveiro. Disponível em <https://ria.ua.pt/handle/10773/10586>
- Romero, S. M. (2018, junho 25). The power of Wordless picture Books. *Childrens Book Academy*. Disponível em <https://www.childrensbookacademy.com/blogfish/the-power-of-wordless-picture-books> (Consultado em 10/11/2020).
- Rosenkranz, K. (1992). *Estética de lo feo* (M. Salmerón, Trad. e Ed.). Madrid: Julio Ollero Editor. (Título original: *Ästhetik des Häßlichen*)
- Rosenzweig, D. L. (2019). Prints and books in Japan’s floating world, 1600-1900. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman (Eds.), *History of illustration* (pp. 85-102). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing. (Com contributos de Susan Doyle.)
- Roth, M. S. (2020, outubro 2). Polymaths want to know everything – but “everything” isn’t what it used to be. *The Washington Post*. Disponível em <https://www.washingtonpost.com/outlook/polymaths-want-to-know-everything--but-everything-isnt-what-it-used-to-be/2020/10/01/407e7236-cb8b-11ea-91f1->

- 28aca4d833ao_story.html?fbclid=IwAR2CLiDWRpcZPzi4uvfoul4-Pbw9gDwHt-anbFWpK19a1OUln6i8LEMJoEk (Consultado em 08/10/2020).
- Ryan, M.-L. (Ed.). (2004). *Narrative across media: the languages of storytelling*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- _____. (2013). Narrativa transmídia e transficcionalidade (G. G. Flores, Trad.). *Celeuma*, 3, 96-128.
- Salisbury, M. (2004). *Illustrating children's book: creating pictures for publication*. Nova Iorque: B.E.S. Publishing.
- _____. (2013). Illustration research and illustration research: the maker in the academy. In P. Tavares, P. M. Teixeira, M. Madureira, J. Marques, M. G. Albino, & C. Ferreira (Org.), *CONFIA 2013 – International Conference on Illustration & Animation Proceedings*, p. 8. Barcelos: Instituto Politécnico do Cávado e Ave.
- Sandgren, H. (2010). The intermediality of field guides: notes towards a theory. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 111-123). Londres e Nova Iorque: Palgrave Macmillan.
- Santos, G. S. M. M. (2014). *Ilustração de livros de literatura infantojuvenil em Portugal [2000-2009]: tipificação, tendências e padrões de receptividade do público-alvo* (Tese de doutoramento). Instituto de Educação da Universidade do Minho, Braga, Portugal. Disponível em <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/38467> (Nota: para uma melhor leitura e identificação dos autores, no miolo da tese, será adotado o nome Sotto Mayor ou apenas Mayor, também por ser o nome que privilegia nas publicações.)
- Santos, R. P. V. (2015). *O influxo da mudança no álbum ilustrado: a influência da gramática digital* (Tese de doutoramento). Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto, Porto, Portugal. Disponível em <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/80137>
- Saraiva, N., Cotrim, J. P., Silva, J., & Duarte, J. T. (2016). *Ilustração portuguesa 2016*. Setúbal: Câmara Municipal de Setúbal e Arranha-Céus.
- Saska, H. (2019). From reason to romanticism in European print, 1619-1820. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman (Eds.), *History of illustration* (pp. 184-197). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing. (Com contributos de Susan Doyle)
- Satué, E. (2018). *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Alianza Forma. [1.^a ed.: 1988]

- Saussure, F. (2019). *Curso de linguística geral* (C. Bally, & A. Sechehaye, Org.; A. Chelini, J. P. Paes, & I. Blikstein, Trad.). São Paulo: Editora Cultrix e Editora da Universidade de São Paulo.
- Schapiro, M. (1994). Style. In M. Schapiro, *Theory and philosophy of art: style, artist, and society* (pp. 51-102). Nova Iorque: George Braziller.
- Schober, R. (2010). Translating sounds: intermedial exchanges in Amy Lowell's "Stravinsky's Three Pieces 'Grotesques', for String Quartet". In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 163-174). Londres: Palgrave Macmillan.
- Schwarcz, J. H., & Schwarcz, C. (1991). The picture book comes of age: looking at childhood through the art of illustration. Chicago: American Library Association.
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606.
- _____. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Bilbao: Deusto Ediciones / Barcelona: Planeta de Libros.
- _____. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Hacia dónde vamos: Tendencias digitales en el mundo de la cultura – Anuario AC/E de Cultura digital*, 71-81.
- Serrão, V. (2008). *A trans-memória das imagens. Estudos iconológicos de pintura portuguesa (séculos XVI-XVIII)*. Lisboa: Edição Cosmos.
- Sherman, W. (2019). Print illustration in the Postmodern world, 1970-early 2000. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman (Eds.), *History of illustration* (pp. 450-463). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing.
- Silva, J. F. D. e C. H. da (2014). *Convergências entre ilustração contemporânea em Portugal e património popular português: a ilustração contemporânea de autoedição em Portugal como potenciadora de relações entre as narrativas quotidianas individuais e as narrativas socioculturais de referência colectiva* (Tese de doutoramento). Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto, Porto, Portugal. Disponível em <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/82876> (Nota: para uma melhor leitura e identificação dos autores, no miolo da tese, será adotado o nome Dolbeth, também por ser o nome que privilegia nas publicações.)
- Silva, J. (2019a). *Manuel Lapa*. Lisboa: Arranha-Céus.
- _____. (2019b). *Tom* (Prefácio de J. Bártolo). Lisboa: Arranha-Céus.
- _____. (2021). *Eva – ilustradoras portuguesas do século XX*. Lisboa: Arranha-Céus

- Silva, P. M. (2016, junho 11). 'Tão Tão' grande / Catarina Sobral. *Deus Me Livro*. Disponível em <https://deusmelivro.com/mil-folhas/tao-tao-grande-catarina-sobral-11-6-2016/#.YEpU8yoqJos> (Consultado em 11/03/2021).
- Silva, R. H. da (1999). Mily Possoz, o ritmo da paisagem. In AA.VV. *Panorama arte portuguesa no século XX*. Porto: Fundação de Serralves; Campo das Letras.
- Silva, S. M. S. L. (2011). *A ilustração portuguesa para a infância no século XX e movimentos artísticos: influências mútuas, convergências estéticas* (Tese de doutoramento). Instituto de Educação da Universidade do Minho, Braga, Portugal. Disponível em <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/19682>
- Sipe, L. R. (2012). Revisiting the Relationships Between Text and Pictures. *Children's Literature in Education*, 43, 4-21. Disponível em <https://link.springer.com/article/10.1007/s10583-011-9153-0>
- Sipe, L. R., & Pantaleo, S. (Ed.). (2012). *Postmodern picturebooks: play, parody, and self-referentiality*. Nova Iorque: Routledge.
- Sjöberg, S. (2010). Media on the edge of nothingness: visual apostrophes in lettrism. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 124-134). Londres: Palgrave Macmillan.
- S.n. (2016, junho 6). Catarina Sobral – Ilustradora. Uma ilustradora capaz de abraçar o mundo das crianças e adultos. *Revista Linhas*, n.º 25, 20-21, Universidade de Aveiro. Disponível em <https://issuu.com/revistalinhas/docs/linhas25>
- S.n. (2018, janeiro 17). Catarina Sobral y 'Vacío': "La idea del libro nació con la idea del personaje. El principal desafío fue conferirle expresividad, ya que es sólo una silueta. He intentado hacerlo a través de la posición de la cabeza, de la curvatura del cuerpo y, sobre todo, con la nariz". *Um periodista en el bolsillo*. Disponível em https://unperiodistaenelbolsillo.com/catarina-sobral-vacio/?fbclid=IwAR1YN1MEe-SbaD_o7TkHl2r6LXQlGmo675UYZ2pR77z2jXAaM46xt21LsXY (Consultado em 10/11/ 2020).
- S.n. (2019, novembro 15). "S.M.L.LX" na Galeria de Arte Moderna. *Antena 1*. Disponível em https://www.rtp.pt/antena1/apoios/smlx-na-galeria-de-arte-moderna-_10991 (Consultado em 27/05/2022).
- S.n. (2022, março 22). Mão Verde II com Capicua, António Serginho, Francisca Cortesão e Pedro Geraldes. *Antena 1*. Disponível em https://www.rtp.pt/antena1/concertos/mao-verde-ii-com-capicua-antonio-serginho-francisca-cortesao-e-pedro-geraldes_11726 (Consultado em 13/05/2022).
- Sobral, C. (2014). *O Meu Avô*, col. Orfeu Mini. Lisboa: Orfeu Negro.

- _____. (2014). *Vazio*. Lisboa: Pato Lógico.
- _____. (2015). *Achimpá*, col. Orfeu Mini. Lisboa: Orfeu Negro. [1.^a ed. 2012]
- _____. (2018). *Impossível*, col. Orfeu Mini. Lisboa: Orfeu Negro.
- _____. (2019). *Greve*, col. Orfeu Mini. Lisboa: Orfeu Negro. [1.^a ed. 2011]
- Solomon, C. (1987, fevereiro 8). The Animated World of McLaren. *Los Angeles Times*. Disponível em <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1987-02-08-ca-1055-story.html> (Consultado em 20/08/2020).
- Soma, S. (2020, setembro 24). A última história do mundo. *Prae.hu*. Disponível em <https://www.prae.hu/article/11746-a-vilag-legelso-tortenete/?fbclid=IwAROXx-QRLsay3GZkeSEq1B9s-tEgTSRl6qoYyozNuTIxHHHtV88ZiLcbArw>. (Consultado em 13/10/2020).
- Stam, R. (2005). Introduction: the theory and practice of adaptation. In R. Stam, & A. Raengo (Eds.), *Literature and film: a guide to the theory and practice of film adaptation* (pp. 1-52). Oxford e Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Stanfield-Mazzi, M. (2019). Illustration in Latin America, pre-Columbian era-1950. In S. Doyle, J. Grove, & W. Sherman (Eds.), *History of illustration* (pp. 103-119). Nova Iorque e Londres: Fairchild Books – Bloomsbury Publishing. (Com contributos de R. W. Lovejoy.)
- Steen, G. (2016). Metaphor. Metaphor and style through genre, with illustrations from Carol Ann Duffy's *Rapture*. In V. Sotirova (Ed.), *The bloomsbury companion to stylistics* (pp. 308-324). Londres e Nova Iorque: Bloomsbury.
- Steen, G. J., Dorst, A. G., Hermann, J. B., Kaal, A. A., Krennmayr, T., & Pasma, T. (2010). *A metaphor for linguistic metaphor identification: from MIP to MIPVU*. Amsterdão: John Benjamins.
- Steiner, W. (1985). Intertextuality in painting. *American Journal of Semiotics*, 3(4), 57-67.
- Summers, D. (2003). Style. In Preziosi, D. (Ed.). (2009), *The art of art history: a critical anthology* (pp. 144-148). Nova Iorque: Oxford University Press Inc.
- Taban, C. (Ed.). (2013). *Meta- and inter-images in contemporary visual art and culture*. Leuven: Leuven University Press.
- Tavares, G. M. (2019). *Atlas do corpo e da imaginação. Teorias, fragmentos e imagens*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.
- Teatro LU.CA: Impossível de Catarina Sobral. Dossiê Pedagógico (2018). Disponível em <https://lucateatroluisdecamoes.pt/wp-content/uploads/2018/09/dossie-pedagogico-catarina-sobral.pdf>
- Teixeira, P. M., & Zagalo, N. (2012). Animação híbrida interactiva. In P. Tavares, P. M. Teixeira, M. Madureira, J. Marques, M. G. Albino, & C. Ferreira, *CONFIA – 1st*

- International Conference on Illustration and Animation Proceedings* (pp. 601-611). Barcelos: Instituto Politécnico do Cávado e Ave.
- The quarterly review*. (1867, julho-outubro). Vol 123. Londres: John Murray, Albemarle Street / California: University of California. Disponível em https://books.google.com.br/books?id=UJBZAAAAIAAJ&pg=PA343&dq=D+sublime+au+ridicule+,+il+n%27y+a+qu%27un+pas+Napoleon&lr=&as_brr=3#v=onepage&q&f=false
- Tomás, F. (1998). *Escrito, pintado (Dialética entre escritura e imágenes en la conformación del pensamiento europeo)*. Madrid: Visor.
- Valente, M. (2019, novembro 26,). Ana Aragão expõe uma “Lisboa imaginária”. P3, suplemento do jornal *Público*. Disponível em <https://www.publico.pt/2019/11/26/p3/fotogaleria/ana-aragao-expoe-uma-lisboa-imaginaria-398497> (Consultado em 17/04/2022).
- Viana, M. S. (2012). *Os passos em volta de Herberto Helder: a ilustração enquanto arte onírica* (Tese de doutoramento). Universidade de Évora, Évora, Portugal. Disponível em <https://dspace.uevora.pt/rdpc/handle/10174/18138> (Consultado em 20/09/2021).
- Victor Hugo. (2007). *Do grotesco e do sublime*. São Paulo: Perspectiva.
- Vieira, M., & Dolbeth, J. (2021). CMYQ~n: Magical girl project. In P. Tavares, P. M. Teixeira, H. Barbosa, C. Vidinhas, H. Carvalho, I. Xavier, J. T. Marques, M. Albino, M. F. Araújo, M. Madureira, P. Fernandes, & S. Jorge, *CONFIA – 9th International Conference on Illustration & Animation Proceedings* (pp. 109-116). Barcelos: Instituto Politécnico do Cávado e Ave.
- Vilela, J. S. (Coord.) (2018, fevereiro 13). Vazio. Catarina Sobral em entrevista ao programa Criar.pt, da RTP, em 13 de fevereiro de 2018, episódio 19, temporada 2. Disponível em <https://www.rtp.pt/play/p3958/e330885/criar-pt> (Consultado em 19/10/2020).
- Vološinov, V. N. (1973). *Marxism and the philosophy of language* (L. Matejka, & I. R. Titunik, Trad.). Nova Iorque e Londres: Seminar Press, Inc. (Obra original datada de 1929).
- _____. (1976). *Freudianism: a marxist critique* (I. R. Titunik, Trad.). Nova Iorque: Academic Press, Inc. (Texto original datado de 1927).
- Wagner, P. (1996). *Icons, texts, iconotexts: essays on ekphrasis and intermediality*. Berlim e Nova Iorque: Walter de Gruyter.
- Wagner, R. (2002). *The art-work of the future and other works*. S.l.: Blackmask Online.
- Wales, K. (2014). *A dictionary of stylistics*. Nova Iorque e Oxon: Routledge.

- Walther, F. (2019). Shifting authorship: the illustrator's role in contemporary book illustration: decision-making with depictive, augmenting, and appropriational strategies: illustration: concept of diffusion vs. innovation. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 305-329). Nova Jérsea: Wiley Blackwell.
- Wattenberg, J. (2021). Picturebooks and photography. In B. Kümmerling-Meibauer (Ed.), *The Routledge companion to picturebooks* (pp. 302-314). Londres e Nova Iorque: Routledge.
- Waugh, P. (2001). *Metafiction. The theory and practice of self-conscious fiction*. Londres e Nova Iorque: Taylor & Francis.
- Wigan, M. (2006). *Basics illustration 01: thinking visually*. Lausanne: AVA Publishing.
- _____. (2008a). *Basics illustration 03: text and image*. Lausanne: AVA Publishing.
- _____. (2008b). *Text and image*. Lausanne: AVA Publishing.
- Winters, K.-L., Figg, C., Lenters, K., & Dave, P. (2017). Performing picture books as co-authorship: audiences critically and semiotically interact with professional authors during author visits. In N. Hamer, P. Nodelman, & M. Reimer (Eds.), *More words about pictures: current research on picture books and visual/verbal texts for young people* (pp. 100-115). Nova Iorque e Londres: Routledge.
- Wölfflin, H. (1915). Principles of art history. In Preziosi, D. (Ed.). (2009), *The art of art history: a critical anthology* (pp. 119-128). Nova Iorque: Oxford University Press Inc.
- Wu, Jian-guo. (2012). Studies on interdiscursivity. *Sino-US English Teaching*, 9(7), 1312-1317.
- Young, A. (2019). The *Fabrica* of Vesalius: a semiotic analysis. In A. Male (Ed.), *A companion to illustration* (pp. 467-492). Nova Jérsea: Wiley Blackwell.
- Zeegen, L. (2005). *The fundamentals of illustration*. Lausanne: AVA Publishing.
- _____. (2020). *The fundamentals of illustration* (3.^a ed.). Londres e Nova Iorque: Bloomsbury.

Blogues, folhas de sala e sítios de internet:

- Aragão, A. Sítios de internet: <https://www.anaaragao.com>, <https://ana-aragao.squarespace.com/futureframes>, Instagram:
<https://www.instagram.com/aanaaragao/>, Facebook:
<https://www.facebook.com/AAnaAragao>
- Aragão, A. Folhas de sala das exposições *S.M.L.LX* (2019), *Galeria X* (2020) e *No Plan for Japan* (2021/2022)

- Aragão, A. (2016). Si worromot tahw wonk uoy oD. Texto de Ana Aragão sobre *Via Utopia* para a exposição *Future Frames*. Texto cedido pela desenhadora.
- Aragão, A. (2021a). Intervenção de Ana Aragão no lançamento do número 4 da revista MA. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=YvPTu9-WUUw>
- Aragão, A. (2021b). News from Japan. In J. B. da Fonseca, D. Paquete, & L. M. Fonseca (Coord.), *Catálogo da exposição No Plan for Japan*. Lisboa: Fundação Oriente.
- Jenkins, H. (2003, janeiro 15). Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *Technology Review*. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- _____. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. Nova Iorque e Londres: New York University Press.
- _____. (2007, março 21). Transmedia storytelling 101. In *Confessions of an ACA-FAN*. Disponível em http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (Consultado em 20/04/ 2018).
- Keil, M. (s.d.). Maria Keil. *Viúva Lamego*. Disponível em <https://www.viuvalamego.com/pt/handmade/autor/maria-keil/> (Consultado em 07/10/2020)
- Moura, M. (2010, março 23). O que é uma ilustração? *The Ressabiator*. Disponível em <https://ressabiator.wordpress.com/2010/03/23/o-que-e-uma-ilustracao/> (Consultado em 20/02/2018)
- Rand, P. (1993). Failure by design. *The New York Times*. Disponível em www.paul-rand.com/foundation/thoughts_failureByDesign/#.Wv1q-EgvxPY (Consultado em 19/04/2018).
- _____. Entrevista realizada em 1990, publicada em “Paul Rand on the play instinct” in S. Heller, & E. Pettit (1998), *Design Dialogues* (pp.9-14). Nova Iorque: Allworth Press. Disponível em http://www.paul-rand.com/foundation/thoughts_playInstinct/#.Wto8CYjwZPY (Consultado em 19/04/2018).
- _____. (2016). The politics of design. In *A designer's art* (pp. 233-235). Princeton: Princeton Architectural Press.
- Silva, J. (várias datas). Almanaque Silva, disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/> – *Almanaque Silva*
- Silva, J. (2011a, janeiro 25). O carrocel mágico. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/tag/m-calvet-de-magalhaes/> (Consultado em 10/08/2020).

- _____. (2011b, março 25). O canto do cisne. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/2011/03/13/o-canto-do-cisne/> (Consultado em 20/09/2021).
- _____. (2011c, maio 25). Saut du lapin. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/2011/05/25/saut-du-lapin/> (Consultado em 20/09/2021).
- _____. (2011d, agosto 05). Felício e Felizarda na terra dos Esquimaus. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/?s=aguarelas+luminosas+de+cores+> (Consultado em 07/10/2020).
- _____. (2011e, setembro 05). Back to basics. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/2011/09/05/back-to-basics/> (Consultado em 15/09/2021).
- _____. (2011f, setembro 14). A minha alegre casinha. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/2011/09/14/a-minha-alegre-casinha/> (Consultado em 08/10/2020).
- _____. (2011g, dezembro 11). Baby boom. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/?s=luxuriante+natureza+vegetal+Art+No+uveau+de+1925> (Consultado em 06/10/2020).
- _____. (2011h, janeiro 21). “O fotógrafo não estava lá”... e o ilustrador também não. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/2011/01/21/o-fotografo-nao-estava-la-e-o-ilustrador-tambem-nao/> (Consultado em 06/10/2020).
- _____. (2012a, janeiro 16). A minha alegre casinha. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/2012/01/16/as-orelhas-do-sr-silva/> (Consultado em 08/10/2020).
- _____. (2012b, janeiro 26). Mariazinha africanista. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/?s=Sarah+Afonso+> (Consultado em 07/10/2020).
- _____. (2012c, março 11). Doces decapitações. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/2012/03/11/doces-decapitacoes/> (Consultado em 06/10/2020).
- _____. (2012d, junho 11). Folhas caídas (I). *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/?s=Nas+seis+ilustrações+a+preto+de+Folhas+> (Consultado em 07/10/2020).

- _____. (2012e, junho 13). Folhas caídas (III). *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/?s=Maria+Keil+aplica+aqui+o+seu+apurado+instinto+de+grafista> (Consultado em 07/10/2020).
- _____. (2012f, agosto 28). Obsessão. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/category/maria-do-ceu-guimaraes-e-castro/> (Consultado em 07/10/2020).
- _____. (2012g, outubro 15). Le portugais sont toujours gais. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/2012/10/15/les-portugais-sont-toujours-gais/> (Consultado em 07/10/2020).
- _____. (2012h, fevereiro 06). O que é um quadrumano? *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/?s=sobre+uma+base+negra%2C+sem+de+sgaste+na+textura%2C+indicia+ou+copia> (Consultado em 06/10/2020).
- _____. (2013a, janeiro 18). Ofélia. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/2013/01/18/ofelia/> (Consultado em 08/10/2020).
- _____. (2013b, março 27). A forma das cores. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/2013/03/27/a-forma-das-cores/> (Consultado em 08/10/2020).
- _____. (2013c, novembro 06). Notre Janine. *Almanaque Silva*. Disponível em <https://almanaguesilva.wordpress.com/2013/11/06/notre-janine/> (Consultado em 08/10/2020).
- Sobral, C. Sítio de internet: <http://catarinasobral.com>, Instagram: https://www.instagram.com/catherine_corkfield/, Facebook: <https://www.facebook.com/sobralcatarina>
- Vieira Moura, P. (2010, abril 17). Re: O que é uma ilustração? *Lerbd*. Disponível em <http://lerbd.blogspot.pt/2010/04/re-o-que-e-uma-ilustracao.html> (Consultado em 18/04/2018).
- _____. (2014, junho 28). Capital/Vazio. Afonso Cruz/Catarina Sobral (Pato Lógico). *Lerbd*. Disponível em <http://lerbd.blogspot.com/2014/06/capitalvazio-afonso-cruzcatarina-sobral.html> (Consultado em 25/03/2020).
- _____. (2015, dezembro 23). Roturas e ligamentos. Rita Taborda Duarte e André da Loba (Abysmo). *LerBD*. Disponível em <http://lerbd.blogspot.com/2015/12/andreda-loba-nao-concorda-com-rita.html> (Consultado em 08/02/2022).

Workshops:

- Letria, A. (2020, julho 8). *Masterclass* “Da ilustração à publicação”. In The Book Company (Org.). Via ZOOM.
- _____. (2021, abril 6). Se eu fosse um livro. In The Book Company (Org.), *A oficina de ilustração do mestre André*. Via ZOOM.
- _____. (2021, abril 8). Mar. In The Book Company (Org.), *A oficina de ilustração do mestre André*. Via ZOOM.
- _____. (2021, abril 13). A Guerra. In The Book Company (Org.), *A oficina de ilustração do mestre André*. Via ZOOM.
- _____. (2021, abril 15). Eu vou ser. In The Book Company (Org.), *A oficina de ilustração do mestre André*. Via ZOOM.

Bibliografia audiovisual:

- Achimpa* (2012). *Book trailer*. Realizadora: Catarina Sobral. Portugal: Orfeu Negro/Orfeu Mini. Duração de 01’42”. Disponível em <https://player.vimeo.com/video/53871556?autoplay=0&badge=0&byline=0&portrait=0&title=0&api=1&wmode=transparent&fullscreen=1>
- Christoph Niemann: Illustration* (Temporada 1, Ep. 1, fevereiro 10, 2017). Documentário. Realizador: Morgan Neville. Série Abstract: the art of design (2017-2019). Estados Unidos da América: Netflix. Duração de 46’48”. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=q_k8fVNzbGU
- Diários de Andy Warhol* (2022). Minissérie de 6 episódios. Realizador: Andrew Rossi; Produtor executivo: Ryan Murphy. EUA: Netflix.
- Exposição Jofebar, Future Frames* (2016, setembro 09). Reportagem Espaços&Casas, n.º 387. Realizador: Go-ToFilms. Portugal: SIC Notícias / Grupo Impresa. Duração de 03’34”. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=EdsvXKTGtD8>
- Greve* (2011). *Book trailer*. Realizadora: Catarina Sobral. Portugal: Orfeu Negro/Orfeu Mini. Duração de 01’46”. Disponível em <https://player.vimeo.com/video/32154081?autoplay=0&badge=0&byline=0&portrait=0&title=0&api=1&wmode=transparent&fullscreen=1>
- Impossível* (2018). Breve vídeo da peça de teatro. Realizadora: Maria Remédio. Duração de 01’51”. Disponível em <https://vimeo.com/274833241>
- Making Of – Eudóxia Rug* (2017). Vídeo. Realizador: Miguel C. Tavares. Portugal: Ana Aragão e Tapeçarias Ferreira de Sá. Duração de 01’20”. Disponível em <https://www.facebook.com/AAnaAragao/videos/1089093161201781>
- O Meu Avô* (2014). *Book trailer*. Realizadora: Catarina Sobral. Portugal: Orfeu Negro/Orfeu Mini. Duração de 01’45”. Disponível em

<https://player.vimeo.com/video/85937575?autoplay=0&badge=0&byline=0&portrait=0&title=0&api=1&wmode=transparent&fullscreen=1>

O Meu Tio – Ilustração de Catarina Sobral (2015). Vídeo – entrevista. Realizador: Leopardo Filmes. Portugal: Leopardo Filmes. Duração de 04’01”. Disponível em <https://vimeo.com/136911463?login=true#>

O Ofício da Solitude: Episódio 7: Ana Aragão (2022, maio 26). Série. Curadoria, produção e realização: Fernando Augusto Rocha. Apresentação: Rui Reininho. Portugal: AuraCraft. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=oWdzIBwZlzU> (Consultado em 19/06/2022).

Razão entre Dois Volumes (2017). Trailer. Realizadora: Catarina Sobral. Portugal: ANIMANOSTRA, Humberto Santana e Filmanimática. Duração de 00’50”. Disponível em https://vimeo.com/237726475?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=2418238

Razão entre Dois Volumes (2018). Curta-metragem de animação. Realizadora: Catarina Sobral. Portugal: ANIMANOSTRA, Humberto Santana e Filmanimática. Duração de 08’18”. Disponível nas plataformas Filmin e Netflix.

ANEXOS

ANEXO 1

Entrevista a Catarina Sobral a propósito da peça de teatro e do álbum ilustrado *Impossível*, via email, em 08 de fevereiro de 2020.¹¹⁶

Entrevistadora (E): Que materiais foram utilizados para a conceção das ilustrações utilizadas na peça *Impossível*?

Catarina Sobral (CS): Como suportes foram utilizados filtros de teatro, acetatos (alguns impressos) e folhas de papel vegetal de arquitecto. Para desenhar utilizei marcadores acrílicos, canetas de acetato e lápis dermatográficos.

E: Houve, desde o início do processo criativo de ilustrar, uma preocupação diferente ou particular considerando que as ilustrações seriam objeto de uma *performance*, acrescentando o facto de serem utilizadas ao vivo e em tempo real?

CS: Sim, a duração de cada ilustração em cena (projectada num ciclorama no fundo do palco) está fixada, e requer um diálogo com a dramaturgia, a sonoplastia e a música. Isso implicou pensar nas ilustrações como peças de um movimento ou coreografia que se teria de repetir a cada apresentação e por isso nem eram composições estáticas nem desenhos efémeros.

E: As ilustrações utilizadas no livro são exatamente as mesmas que foram utilizadas na peça de teatro?

CS: Não, embora sejam familiares. A figuração é praticamente idêntica, há elementos e composições que se repetem.

E: Como foi ilustrar para uma peça de teatro? Difere muito do processo de ilustração para um livro? Se essa diferença existe, em que aspectos é que ela acontece?

CS: Difere pelos motivos que já falei acima (o teatro tem uma dimensão temporal que não existe no livro; as ilustrações no espectáculo têm movimento e estão em diálogo constante com a actriz e o músico) mas também por constrangimentos técnicos (ao ter escolhido fazer ilustrações ao vivo projectadas em vídeo só pude utilizar suportes transparentes e determinados materiais riscadores) e também porque o livro é um espaço fisicamente diferente: é composto por um número fixo de páginas, tem uma dobra, o texto ocupa espaço na página, não tem luz... Todos estes factores modificam a forma de pensar a ilustração desde o início, dos materiais à figuração, o storyboard torna-se dinâmico e é essencial para organizar o trabalho (nem sempre desenho um storyboard antes de começar um livro), as ilustrações têm de ser móveis, resistentes e não são pensadas para serem reproduzidas (apenas projectadas).

E: Ilustrar para uma peça de teatro trouxe-lhe algumas outras questões, reflexões ou problemáticas, inclusivamente sobre o processo criativo da ilustração, que antes não lhe teriam ocorrido ou que vieram a adensar-se?

CS: Fez-me reflectir nas diferenças e semelhanças entre meios. É diferente de desenhar para o formato livro ilustrado e também diferente de desenhar para cinema de animação (embora se assemelhe a este último no processo criativo, e no facto de ter som e movimento). Por outro lado, o tipo de pensamento que organiza a história e que define o

¹¹⁶ A ilustradora escreve de acordo com o antigo Acordo Ortográfico.

que contam texto e ilustração é igual: a preocupação em ser sintética, em dar liberdade ao espectador/leitor e em criar um objecto não prescrito que nasce, sobretudo, das emoções.

E: Como explica a sensação de manipular as ilustrações que criou em tempo real?

CS: É um trabalho de execução, quase exclusivamente, porque o processo de criação no momento da performance já acabou, praticamente não deixo espaço para o improvisado. E também é um trabalho público, de exposição, onde as falhas não se podem corrigir (apenas disfarçar).

E: O texto que a atriz utilizou na peça é exatamente o mesmo texto que consta do livro *Impossível*? Ou os discursos diferem? Há mais texto num do que no outro?

CS: É parecido, embora o livro seja narrado por dois interlocutores. No espectáculo esses interlocutores estão em cena. É mais sintético nalgumas explicações, que em palco precisam ser repetidas por serem mais complexas, e mais extenso noutras – tem diferentes hierarquias de leitura – que não tinham lugar no discurso – linear – do espectáculo. Teve de ser alterado em pormenores que faziam referência ao espaço “é maior do que esta sala, do que o teatro inteiro” foi alterado para “é maior do que esta página, do que um crocodilo”. O discurso perdeu oralidade e o livro ganhou um glossário.

E: Como foi criar uma peça de teatro a partir de ilustrações, tendo como principal fio narrativo a ilustração?

CS: Nisso não foi diferente de criar um livro.

E: Como foi “manejar” a metáfora de forma a conseguir fazer chegar às crianças informação sobre um assunto complexo, como o da origem e evolução do Universo?

CS: Foi feito em fases, o texto foi sendo cortado, reorganizado, sacudido várias vezes.

E: Para este trabalho em específico, recorreu ou socorreu-se de algumas referências literárias e visuais (de outros artistas, por exemplo) que a tivessem influenciado ou auxiliado na criação e construção das ilustrações quer para a peça de teatro quer para o livro?

CS: Sim, algumas referências da ilustração e da banda desenhada para criar as imagens, e o livro *Astrofísica Para Gente com Pressa*, do Neil deGrasse Tyson, para criar o texto.

E: Há muitas diferenças relativamente às ilustrações na peça de teatro e as ilustrações que constam do livro? Por exemplo, em relação à quantidade de ilustrações, se os materiais utilizados para a conceção de ambos são diferentes (materiais riscadores, tintas, ou outros), ou ainda outros aspectos que gostasse de referir?

CS: Sim, a quantidade difere, o conteúdo também, algumas páginas do livro são pensadas para poderem ser lidas de cabeça para baixo. Há a questão da dobra, que já referi antes, das alterações ao texto e ao facto das personagens estarem na página e não em palco, fora das ilustrações. Por isso, na maior parte das vezes são mais detalhadas. A expressão também é diferente porque o que o espectáculo tem em movimento e música o livro tem em cor, plasticidade dos materiais, gestualidade. No espectáculo, fiz desenhos a tesoura, uma vez que tive de usar materiais que pudessem funcionar na projecção, e por isso o tipo de figuração também é mais geométrico. A textura nas imagens projectadas foi dada com recortes fotográficos impressos em acetato, no livro consegui dar com o desenho, a diluição da tinta, etc.

E: Uma vez que a peça é acompanhada por música, som, voz, representação, através de que meios colmatou estas ausências no livro?

CS: Pela expressão das ilustrações, que também ficaram mais coloridas.

E: Acha que o entendimento/compreensão das ilustrações, e da narrativa que compõem, claro, é semelhante em ambos os meios (livro e peça de teatro) ou acha que poderá haver algumas *nuances* por parte do público? Não sei se teve algum *feedback* a esse respeito.

CS: Parece-me que é semelhante. De qualquer modo, a minha intenção, tanto no espectáculo como no livro, é sobretudo divertir o público. Se os leitores e espectadores memorizarem “partícula” e “Big Bang” então já cumpri e superei os meus objectivos!

E: Li num artigo do jornal *Observador* que, em outubro de 2018, os espaços do Teatro Luís de Camões seriam não só ocupados pela peça de teatro, mas também com a apresentação do livro ilustrado, e ainda um filme concerto e uma exposição. Todos estes acontecimentos estavam relacionados com a temática do *Impossível*, correto?

CS: À excepção do filme, todos estavam, sim.

E: Li, ainda, que a exposição era composta por frases do livro ilustrado e com representações de partículas, crocodilos, dinossauros. Eram exatamente as mesmas frases e ilustrações que constam do livro? Com que tipo de materiais foram criadas essas peças para a exposição?

CS: Sim, eram as mesmas, apenas com outras cores (por uma questão de orçamento). Algumas coisas foram pintadas nas paredes, outras coladas em vinil de recorte. Tinha também uns telescópios 3D por onde se podia observar diferentes momentos da história do Universo, ou seja, cada telescópio tinha uma capacidade de medir uma distância diferente em anos-luz (e lá dentro estavam páginas do livro). Também tinha um jogo no chão, intitulado *Partícula, Largada, Fugida*.

E: Quanto ao filme concerto, também incluía ilustrações da peça e/ou do livro *Impossível*? Em que consistiu exatamente?

[Não houve resposta a esta questão, uma vez que, em resposta anterior, a ilustradora havia mencionado que o filme concerto não estava relacionado com o universo do *Impossível*.]

E: Existe algum registo visual de toda a duração da peça de teatro que fosse possível ver?

CS: Não.

E: *Impossível* teve um percurso invulgar relativamente ao habitual. Normalmente, vemos adaptações a partir da literatura, mas, neste caso, o ponto de partida foi a peça de teatro, as ilustrações para a peça, que se tentacularizaram para outras criações e outro tipo de suportes e meios. Acha que esta espécie de inversão do que é “habitual” pode ser também forma de fazer sobressair a ilustração no campo das expressões artísticas?

CS: Acho que sim. O facto do teatro ter encomendado um espectáculo de teatro a uma autora, sobretudo, de ilustração, já mostra essa potencialidade.

E: Acha que esta combinação de expressões artísticas, como neste caso a *performance*, a animação em tempo real, o som e a ilustração, poderá ser uma aventura a repetir em projetos futuros?

CS: Sim, claro.

E: Na sua opinião, acha que será um trajeto cada vez mais recorrente no campo da ilustração, esta ligação com as outras artes, em geral?

CS: Gostava de pensar que sim, há sinais que apontam nessa direcção, tem-se ligado cada vez mais à arte urbana, à escultura e à animação, por exemplo.

E: Tendo em conta estes múltiplos caminhos e áreas com os quais a ilustração se vai relacionando, como é que definiria a ilustração hoje em dia no mundo das artes? Qual o posicionamento da ilustração relativamente ao que convencionalmente se chama de artes maiores e artes menores? Bem como o lugar da ilustração naquela fronteira entre a arte e o *design*?

CS: Parece-me que tem ganho um papel mais relevante, como disse antes. Isso esbate a fronteira entre artes maiores e menores, sobretudo se pensarmos que se começam também a encomendar a ilustradores projectos que antes se encomendavam apenas a artistas com formação em belas-artes (moedas, por exemplo). Existem cada vez mais galerias dedicadas à ilustração, e se não coleccionadores, pelo menos público que compra originais aos ilustradores também. Quanto à discussão arte e design isso seria uma tese inteira. Nem é fácil definir ilustração entre pares quando começamos a falar de obras que são feitas de propósito para uma galeria. Devolvo a pergunta: se o que o ilustrador vende não são os direitos de reprodução de uma imagem, continua a ser ilustração?

ANEXO 2

Entrevista a Ana Aragão – alinhamento seguido na entrevista presencial filmada no dia 14 de outubro de 2021 no ateliê da desenhadora, no Porto.¹¹⁷

1. Começamos pelo que habitualmente acontece na maior parte das entrevistas. A apresentação. Mas a apresentação é um questionamento e uma problemática em si. Não te identificas como arquiteta, apesar da tua formação académica ser nessa área, mas também não te sentes confortável com o título de ilustradora ou artista. É no campo dos desenhadores, concretamente dos arquitetos de papel, que te vês. E também no de autora. Ou poderemos dizer que és uma imaginadora, como tu própria já o afirmaste?

2. Achas que aquilo que te poderá definir como desenhadora, ilustradora, arquiteta de papel, autora e/ou artista é também influenciado pelo contexto pelo qual a obra vai passar? *Babel* (2019) integrou uma exposição sem que a sua finalidade fosse essa, e também foi um mural. A *Cidade Ideal* (2020) ilustrou a capa da revista *in_bo*, mas ela também existe em formato de grandes dimensões – presumo que seja esse o trabalho original – e esteve em exposição na 10.^a Mostra de Ilustração da Maia – UIVO (2020-2021), tal como um dos trabalhos que integrou a exposição “Vertical Reclamation of Individual Spaces”, o *Icon (Lived Section)*, também integrou a UIVO, na sua 9.^a edição (2019-2020).

3. O que consideras ser ilustração? Em que domínio a colocarias, se existe algum onde ela se encaixe? A ilustração poderá ser considerada (uma) arte?

4. Percebe-se uma grande afinidade tua, do teu trabalho, com Giovanni Piranesi. Também já me tinhas comentado a admiração por Saul Steinberg e Quino. Sendo autores de diferentes áreas, o que é que te motiva em cada um deles? E em outros que consideres haver essa ligação, essa inspiração mais enraizada ou com os quais sintas maior profundidade e permanência nos teus trabalhos.

5. E em relação à literatura? Há também várias referências por via da representação no desenho a esse mundo. Os teus trabalhos têm muitas referências a outras obras, outros estilos, a obras específicas de outros arquitetos, e de outro tipo de autores. Há também referências cinematográficas, à animação, à ilustração, às artes plásticas, à música, a teóricos das mais diversas áreas. Sentes que faz parte da tua forma de criar? Achas que esse é o caminho – mergulhar naquilo que nos vai fundando, no que vamos estudando, conhecendo, apreendendo com os outros e incluí-lo no que se cria, muitas vezes de forma até mais óbvia?

6. Falando em referências, falemos também do encontro recorrente com o passado. O encontro com obras de outras épocas e transformá-las, reconfigurá-las. Nota-se que acabas por percorrer os três tempos: o passado, o presente, mas também uma espécie de tentativa de ligação temporal com o futuro, quando questionas precisamente com *Via Utopia* sobre o amanhã. A peça central *Via Utopia*, de *Future Frames – Do you know what tomorrow is?*, é uma “revisitação”, uma “reinterpretação”, da gravura *Via Appia*, de Piranesi. A que se refere exatamente a ideia de “As Ruínas do Presente” e de “presente petrificado” retratada em *Via Utopia*? E como te conseguiste colocar numa perspetiva de futuro para olhar sobre o presente?

¹¹⁷ Não foi possível fazer todas as questões. Algumas delas não foi necessário formular, uma vez que foram respondidas em outras questões, espontaneamente ou introduzidas no seguimento do conteúdo da resposta que estava a ser dada.

7. “*Do you know what tomorrow is?*” é uma manifestação intertextual em forma de citação que extrais do romance de Lewis Carroll, *Alice do Outro Lado do Espelho*. Finaliza o percurso das seis placas de *Via Utopia*, mas é simultaneamente uma provocação que redireciona cada visitante-fruidor para um início. Conseguimos imaginar o futuro? É tua intenção fazer com que o visitante reflita sobre a possibilidade da utopia e/ou da distopia? Essa reflexão estende-se a todo o resto da tua obra?

8. A caneta *Bic* tem sido o teu fiel instrumento, e também algo que te tem distinguido e caracterizado o teu trabalho. Há quanto tempo utilizas maioritária ou exclusivamente a esferográfica para desenhar? Foi com a exposição *Vertical Reclamation of Individual Spaces* que a utilização da esferográfica passou a ter mais preponderância no teu trabalho?

9.1. Li que, com a exposição *S.M.L.LX*, deu-se uma passagem (catarse?): após o “realismo mágico”, propunhas um “realismo trágico” (penso que na transição das obras expostas em Macau para a construção da *Babel* [2019]). Fizeste a *Babel* sem que houvesse algum projeto específico pensado, encomenda ou comissão. O que te levou a pensar nela e a fazê-la?

9.2. Consideras que tem havido diferentes fases no teu trabalho desde o início (há dez anos) até hoje?

9.3. Há outras fases ou facetas da desenhadora-e-tudo-o-mais Ana Aragão? A paleta de cores também tem acompanhado essas deambulações/transições entre os mundos mágico e trágico?

10. Também tiveste uma experiência na academia como investigadora. Sentes-te uma investigadora quando desenhavas? É uma forma de explorar o mundo? Tinhas escrito “quanto mais a realidade me contraria, mais eu contrario a realidade”, muitas vezes sustentando-te ou encontrando afinidades com outras obras, de Baudrillard, Bachelard, Peter Cook, Gonçalo M. Tavares, Ricardo Adolfo, Hermann Hesse, Umberto Eco, José Saramago, Afonso Cruz, além de todos os teóricos do campo da arquitetura e dos próprios arquitetos que admiras.

11. Pegando no tema da 9.^a edição da UIVO 2019-2020 – “Como pode a ilustração pensar e representar um território? E como pode um território apropriar-se da ideia de ilustração?” –, que território é este? É algo mais do que o território físico/material? O que pretendeste responder com o teu trabalho *Icon (Lived Section)* àquelas premissas?

12. Gerard Genette disse que todo o texto é hipertexto, consideras que todos os teus trabalhos são hipertextos?

13. Há também um recurso frequente a anagramas, paródia, pastiche, ironia, hipérbole, metáfora, homenagens, citações. Porquê o recurso a estas figuras de estilo e de retórica? Todas elas parecem estar muito ligadas a ideias como a(s) ruína(s), o futuro, o improvável, o esquisito, o disforme, o enigmático, o mito, a cidade, o corpo, o desenho em si, e as dualidades possível-impossível e realidade-representação imaginária. É tudo isto, parte disto, ou algo mais?

14. Sei que foste desafiada a definir verbalmente o teu trabalho para os ouvintes do programa “Domínio Público”, da Antena 3, em que dizias que “(...) eu consigo imaginá-lo da seguinte forma: temos uma folha em branco onde todos os pontos e todas as linhas são possíveis, e o que eu faço em cada desenho é uma espécie de... Destaco os pontos e linhas que me interessam para determinada composição. Normalmente, são muitos pontos ou muitas linhas, normalmente são muitas linhas negras, que depois, enfim, se tornam num desenho que pode ser interpretável, que pode ser visível pelos outros. Mas sempre que me

deparo com a folha em branco, imagino que ela pode conter tudo. Portanto, o meu trabalho é quase de destacar, é apenas de destacar aquilo que me interessa e de deixar invisíveis as linhas e os pontos que não fazem sentido.”

Ainda assim, fazes previamente uma lista de todas as referências que pretendes incluir no desenho ou surgem durante a execução do desenho?

15. A relação entre ficção/imaginário e realidade é uma constante, fundamental diria. É uma necessidade?

16. Já te aconteceu estares a desenhar seguindo uma determinada ideia, e de repente seguires por outro caminho, mas aproveitando aquele primeiro rascunho, como que num ato palimpséstico, isto é, tornando-se a própria obra um palimpsesto?

17. Os títulos que dás aos teus trabalhos são por si só um ato criativo, com um tom irónico, e muitas vezes poético. Há uma reflexão densa sobre essa relação que estabeleces entre aquele trabalho específico e o título específico que lhe dás? Alguns exemplos: *Imaginary Beings*, *Vertical Reclamation of Individual Spaces*, *Via Utopia*, *Não viemos aqui para sermos felizes*, *As Torres de Belém*, *Souvenirs de Lisboa*, *Centro Cultural da Babilónia*, *Baile de Máscaras no CCB*, *CCB “okupado”*, e *A vingança do Tejo*, *An Ode to Quirkiness*, *In Praise of Idiosynkrasía*, *Why I don’t do real architecture I*, *Why I don’t do real architecture II*, *I’m feeling divided...*, ou *To build a home*, de desenhos e pinturas da coleção “Construções/Hrönir” (Macau, 2017).

18. Há quatro aspectos que gostaria de destacar: a questão do infinito (“desenho infinito”, “cidade infinita”, “paisagens sem fim”, o território e o urbanismo), a questão da ficção (as paisagens ficcionais/fictícias), o mental *versus* emocional (os mapas mentais e os mapas emocionais) e o tempo. Os teus trabalhos giram invariavelmente em torno destes aspectos? E a estes a associação com a memória.

19. Escreveste que “cada desenho é uma luta de titãs, embora o resultado seja sempre pacífico. Um trabalho acabado interessa-me na medida em que interessa aos outros, é um documento. Um trabalho inacabado é um campo de batalha empolgado. Um trabalho por começar é a incerteza, aquela que jamais me abandona, mesmo quando saio do atelier.” (Aragão, 28/10/2019, Instagram) Tens interesse pela ideia de registo, de documentação? Sentes que consegues fazer uma genealogia se percorreres todo o teu trabalho e encontrar todos os rizomas que te influenciaram, quer de autores portugueses e estrangeiros, e por meio deles ir-se encontrando fragmentos da história do desenho ou da ilustração?

20. “Todas as manhãs quero resolver o mundo. Todos os finais de dia me asseguram que ainda tenho tanto para aprender”, escreveste. A questão da resolução, da solução, é muito frequente nas tuas palavras, quer pelo encontro ou desencontro com ela (a solução). Haver solução ou soluções é definitivamente importante para o teu trabalho? A certa altura disseste: “Os desenhos resolvem-se desenhando, como muito do resto.”

Também, citando Eduardo Galeano, acrescentaste: a “Hipótese para resolver o irresolúvel: olhar de outro ponto de vista. ‘Um olho no microscópio e outro no telescópio’ (...)” (Aragão, 15/08/2019, Instagram).

21. Citaste John Berger, em *Modos de Ver*: “Só vemos aquilo para que olhamos. Olhar é um acto de escolha”, e acrescentaste no teu comentário: “Desenhar como modo de ver” (Aragão, 30/05/2019, Instagram). O que vês que te impele/motiva a desenhar?

22.1. A propósito do trabalho *Neue Täuschungs Galerie der Reich der Tiere* (2019), inspirado na obra *Das Reich der Tiere* (1728), de Johann Melchior Roos, citaste José Saramago em *Manual de Pintura e Caligrafia*, precisamente para introduzir o aspecto de caligrafia, parece-me. O teu desenho como a tua caligrafia. Valter Hugo Mãe viria a fazer essa referência mais tarde sobre o teu trabalho, correto? Podes contar um pouco acerca da

abordagem de Valter Hugo Mãe sobre o teu trabalho e sobre a ligação que ele estabeleceu com a caligrafia? E sobretudo sobre a tua própria visão sobre essa ligação entre o teu desenho e a caligrafia.

22.2. Também neste trabalho conjugas figuras dos universos da banda desenhada, da animação, da chamada “literatura infantil” e da cultura popular, além dos animais originais de *Das Reich der Tiere* (1728) num novo *Reich der Tiere* (*Reino Animal*) (2019).

23. O enigmático, a subjetividade (cartografias subjetivas), o estilo “finding Wally” que uma vez referiste, o interesse declarado de “esconder significados nesta mistura de realidade e ficção” (Aragão, 13/06/2018, Instagram). Estimulas a presença destas características no teu trabalho por que motivo?

24. Fala-me do termo *anagrafias*. São os desenhos da Ana?

25. “Qualquer desenho que eu faça, pelo facto de demorar muito tempo sobre ele, ele acaba por ser passado. Passados três, quatro, cinco dias, um mês ou dois meses, ele já é o meu passado, portanto eu já consigo ver, detetar imensos erros, imensas falhas, e por isso mesmo apetece sempre começar algo de novo, que esteja mais atualizado.” (Aragão, 2020, Antena 3) Como fazes para lidar com essa sensação de diferença temporal durante o processo criativo?

26. Disseste que: “A Torre de Babel é uma das grandes imagens da cidade e do mundo e por isso uma espécie de obsessão que tenho vindo a visitar ao longo destes anos.” Porquê esta obsessão pela obra de Pieter Bruegel?

27. O realismo mágico inspirava-se mais em quê? Tem alguma afinidade com (o estilo de) Hayao Miyazaki?

28. Como foi todo o processo de construção da exposição *Future Frames*? Passar do desenho de *Via Utopia* para gigantes placas de vidro, desenho esse que é seccionado em 6 placas? Como foi criar obras tridimensionais a partir de textos de outros criativos? Aqui, levou-se o desenho literalmente a outras dimensões, a outros materiais e a outras técnicas.

29. Como foi fazer o primeiro mural, neste caso para o Festival Iminente, organizado e com curadoria de Vhils? Como foi essa ligação estabelecida com a premissa que te foi lançada – “How can we talk about identity today?” – e a *Babel*? Quais as dimensões do mural?

30. Poder-se-ia dizer que o teu trabalho tem muito de labiríntico, mas também de anagramático, com a sensação de que é possível com os mesmos elementos refazer o desenho, haver uma série de entradas e saídas, que depois serão saídas e entradas?

31. Quando falas de “imagens inventadas e imagens das imagens”, incluindo nas “imagens das imagens” os “exercícios de recriação de imagens existentes, que admiro, que investigo e que, porventura, não entendo” (Aragão, 18/10/2019, Instagram), nas tuas palavras, a que imagens te referes exatamente? Podes dar exemplos?

32. Escreves numa das tuas publicações uma passagem de Umberto Eco: “[t]he fact is that an image in sculpture is defined in space (...), whereas in painting the image is limited by the frame.” Achas que um desenho poderá estar limitado pela sua moldura? Passaste, em *Future Frames*, de um desenho para uma instalação – os limites desses teus trabalhos são os limites dos materiais utilizados –; dos desenhos das cidades invisíveis para tapeçarias; de um desenho de casas repetidas até à exaustão, chamado *Casa Infinita*, para um papel a forrar paredes de uma sala de exposição. No caso do desenho, e se pudermos ir

para o campo da ilustração, achas que a moldura ou os limites do suporte poderão mesmo ser o seu *cerco*?

33. Como te sentes a criar além do desenho? Isto é, a criar sobre vidro, com diversos materiais e texturas, a fazer recortes e a colar, a brincar com o desenho bidimensional no espaço do suporte que se destaca, a aproveitar os textos de Saramago e a desconstruí-los, retirando-lhes texto e formando novos textos, a fazer cortes e a criar ausências, vazios, a esvaziar – quando em *Via Utopia* tudo se enchia –, a retirar desenho, a retirar papel? A fazer mixed media? A procurar o hibridismo?

34. Disseste em entrevista ao *P3* que a exposição *S.M.L.LX (Sobre o Mito de Lisboa – e não só)* (2019), na Sociedade Nacional de Belas Artes (Lisboa), se trata de “uma referência irónica sobre mitos” (Valente, 2019, s.p.), confrontados com as tuas propostas de futuros imaginários paralelos sobre a cidade de Lisboa. Mas também nos confrontamos com a surpresa do vazio e do esvaziamento e “um elogio da ausência” (RTP/Antena 1, 2019). Esta exposição nasce do impacto da “voracidade das transformações urbanas que alteram a paisagem da cidade e os modos de vida quotidianos através da adição (consumo, turismo, densidade, velocidade)” (RTP/Antena 1, 2019), disseste ainda. Desta feita, os trabalhos são regidos pela negação, isto é, a “possibilidade de criação pela negação” (RTP/Antena 1, 2019). Criar pela via da negação é também um dos teus objetivos de investigação? Fala-me um pouco sobre esta questão da ausência, do vazio e da negação.

35. Uma vez que crias, algumas vezes, a partir de obras preexistentes, sentes que existe algum comprometimento daquilo que é a originalidade do trabalho que crias?

36. O percurso pela exposição *S.M.L.LX* é guiado pelos textos dos arquitetos Nuno Grande e Jorge Figueira e do geógrafo Álvaro Domingues que definem os três momentos. Para apreciar as ilustrações e desenhos que vivem de edifícios apresentam-se três paredes: a primeira conduz a uma trilogia acerca de Lisboa, a segunda expõe sete ilustrações que integraram o livro comemorativo dos 25 anos do Centro Cultural de Belém (2017) e a terceira e central é uma exuberante, “exaustiva e distópica reinterpretação da visão renascentista de Bruegel”, segundo disseste em entrevista (Valente, 2019, s.p.).

A conceção da *Babel* trouxe-te várias questões, muitos *ses*, tal como a *Via Utopia* já o fizera anteriormente, nem sempre tão obviamente explícitos. Relembra várias personagens da literatura, dos *comics* e da ilustração para falar daquilo que sentes. Fala-me sobre este assumir do autoquestionamento “e se?” como a base do teu trabalho e a ideia de “futuros alternativos”.

37. O cenário dantesco que Bruegel criara e a situação pandémica vivida em pleno século XXI, desde 2020, fez-te pensar nos desenhos de uma outra forma, hoje, ou criou alguma necessidade de que o tema estivesse presente no trabalho que realizas agora?

38. O que acontece exatamente em *A Cidade Anágrafa* (2019)? Além do nome sugestivo, a presença de Ulisses a mirar a rosa-dos-ventos – suponho que em homenagem à que está encastrada no terreiro de acesso ao Padrão dos Descobrimentos em Lisboa –, a esfera armilar e “as escadas impossíveis”, escreveste (Aragão, 24/11/2019, Instagram). Na legenda da publicação, (17/11/2019, Instagram) fizeste acompanhar a imagem do poema “Ulisses” da obra *Mensagem*, de Fernando Pessoa. O que são as “as escadas impossíveis”?

39. Numa das tuas reflexões sobre espaços com ligações afetivas e outros impessoais, referes o filme *Playtime*, de Jacques Tati. Fala-me um pouco sobre o porquê de teres destacado este particularmente e se existem outros filmes que também se tornaram referência no teu trabalho.

40. Há uma certa tendência para criares avenidas, *promenades*, *vedutas*. Da *Via Utopia* à *Via Appia do Olissipo*, a própria *Babel*, da *Galeria Ideal* para uma *Cidade Ideal*. Esta

última com uma linguagem e um estilo ligados a um ímpeto futurista e megalómano, atravessando uma avenida repleta de estruturas arquitetónicas e monumentos com a assinatura de arquitetos que te inspiram, e que ajudam a teorizar sobre o urbanismo num suporte plano, bidimensional. Parece ser um padrão. Concordas?

41. A *Galeria X* teve 28 trabalhos expostos. A ideia de coleção foi a matriz que orientou um percurso por três espaços expositivos: a “Galeria Possível”, a “Galeria em Construção” e a “Galeria Ideal”, que ocuparam a galeria Casa Comum, no espaço da reitoria da Universidade do Porto. A exposição *Galeria X* é uma síntese do estado da arte daquilo que criaste desde a licenciatura até ao momento desta exposição.

Quando o objetivo é fazer uma exposição, gostas de estar em harmonia com o espaço onde expões, certo? Como já referiste, tentas ser sempre *site-specific*. Aqui a coleção é o tema central. A coleção dos teus trabalhos, certo? O teu museu pessoal, a tua galeria pessoal?

42. Na obra *Galeria Ideal* (2020), na sala “Galeria Ideal”, exibida em vinil difusor em caixa de luz, convocaste os grandes mestres – da arquitetura, do desenho, da ilustração – e problematizaste “a relação genealógica e operativa das arquiteturas de papel” (Aragão, 2020, folha de sala) numa única obra. Não existe um padrão, mas uma expressão e reinterpretação “anacrónica e sentimental” (Aragão, 2020, folha de sala) de uma seleção de imagens exposta em caixa de luz. São cerca de 50 entradas, certo?, partindo de uma primeira reinterpretação de uma das galerias de uma das figuras que consideras ser um dos teus mestres, Giovanni Paolo Pannini, para criar o teu universo ficcional. Explicaste à Antena 3 que representas “a partir de uma galeria de Pannini uma pinacoteca pessoal, como se eu estivesse a fazer a reunião daqueles que são os mestres que de algum modo contribuíram para que eu pensasse como penso.” O que te fez escolher Pannini como base para depois o preencher com todas as outras referências?

43. Sentes que, em *Galeria X*, são apresentadas todas as tuas facetas: arquiteta, ilustradora, pintora, desenhadora, *cartógrafa* de emoções e conceitos que percorrem as finas linhas pretas, as manchas de cor, as colagens, o palimpsesto deliberado de imagens?

44. “Cada trabalho é um novo salto no vazio, que vai surgindo com os movimentos da mão, do olho e do cérebro. Cada exposição é, por isso, a minha primeira” (Aragão, 12/01/2020, Instagram). Porquê?

45. “Voltar a um desenho antigo é uma espécie de regresso ao passado, afinal não somos quem éramos então” (Aragão, 12/04/2020, Instagram), porém, introduzes aqui um *twist*: sabia “secretamente que o iria terminar porque na verdade já estava terminado. Os desenhos terminam-se na cabeça e não no papel” (Aragão, 12/04/2020, Instagram). Fala-me um pouco sobre esta última frase.

46. No lançamento do número 4 da revista MA, ao analisares o texto de Bernardo Soares, refletas acerca da frase “se eu tivesse as paisagens impossíveis, o que restaria do possível?”, e acrescentas: “Ele [Bernardo Soares] engloba o impossível no possível, contrariando, como dizia o Álvaro [Domingues] e muito bem, estas duas definições [imaginação e realidade] contraditórias que só são contraditórias porque nós definimos que são” (Aragão, 2021, lançamento da revista MA). Vês com agrado a ideia de as paisagens impossíveis serem o possível para Soares, de serem o que lhe é possível. Por outras palavras, os teus desenhos e ilustrações com composições imaterializáveis, impossíveis, são o teu possível?

47. A realidade é parte da ficção ou a ficção é parte da realidade, no desenho e na ilustração, e na banda desenhada já agora?

48. No ArchDaily, dizia-se que os teus desenhos são anagramas da mesma cidade: “Possíveis combinações das mesmas letras, que aqui são janelas, muros, escadas... Sempre

a cidade, revisitada pela (cali)grafia que tanto explora o campo da ficção como é um elogio à memória, essa máquina infalível que dá origem a todos os desenhos possíveis.” (Alves, 2012) É intencional e explorada essa via anagramática? É também uma forma de abordagem e de investigação tua das paisagens que crias?

49. A mão também imagina, disseste. Também tem memória, a mão?

50. Em relação às três tapeçarias, sai-se do pormenor realista para o máximo abstrato. São três cidades imaginárias que partem de três cidades homónimas d’ *As Cidades Invisíveis*, de Ítalo Calvino. Porquê a escolha destas 3 cidades especificamente, Eudóxia (as cidades e o céu), Zenóbia (as cidades subtis) e Zora (as cidades e a memória)? Como surgiu a obra de Calvino? O que esteve na base da idealização de cada uma delas? Porquê aquelas cores, aquelas formas, aquela abstração?

51. Para o futuro, disseste ao programa Domínio Público que te consegues imaginar a trabalhar vários espaços: “consigo imaginar a associação de vários espaços, não sei exatamente quais seriam, imagino alguns espaços mais obscuros, mais misteriosos, consigo imaginar espaços vazios, consigo imaginar uma espécie de desenhos tridimensionais, não no sentido de ser a tridimensionalidade do desenho, mas de trabalhar mesmo com o próprio espaço, enfim, consigo imaginar muitas derivações e muitos acrescentos que, ao longo do tempo, possa vir a fazer a esta mostra.” (Aragão, 2020, Antena 3) Consegues dar-nos uma ideia mais visual: que tipo de materiais, de espaços, se poderá haver cruzamento de técnicas e suportes?

52. A banda desenhada que nasceu do confinamento e se tornou num projeto adiado. Em 31 de março de 2020, experimentavas uma outra área: a banda desenhada (BD). O projeto chamado *A Bia diz* aconteceu apenas durante seis dias e não avançou mais, porém, é um bom exemplo de uma dinâmica multidisciplinar. Disseste: “Este é o teaser de ‘A Bia diz’, uma BD diária onde a Beatriz nos vai contar as suas inquietações inteligentes e divertidas tão próprias da acutilância das crianças.”

52.1. Como foi esse curto período de ingressar num novo formato? Achas que poderia ser dada alguma continuidade ou ficou ali circunscrita àquele período?

52.2. Os desenhos eram feitos no próprio dia em que eram publicados?

52.3. Os materiais eram os que estavam à mão, inclusivamente os da própria protagonista, certo? Havia pequenos apontamentos de cor inclusive.

52.4. Começavas sempre por uma vinheta mais vaga, inóspita, digamos assim, sem reconhecimento do espaço, o rosto da criança também não é definido, e gradualmente ao longo das vinhetas o desenho torna-se mais pormenorizado, o espaço reconhecível, mais próximo do teu estilo habitual. Denunciam e afirmam o imaginário fantástico e, simultaneamente, uma situação de *estar entre (in-between)* daquilo que crias. No caso desta BD, há uma maior presença da realidade, nomeadamente quanto ao contexto vivenciado e à personificação, do que aquilo que acontece na tua obra habitual? Como foi aqui conjugar a realidade e a ficção?

52.5. Há várias referências não só à situação pandémica, mas também literárias como *Os Maias*, a Machado de Assis, aos livros de banda desenhada (Peanuts, Garfield, Lucky Luke, Batman, Popeye, Mickey Mouse, Pato Donald, Tio Patinhas, Corto Maltese, Astérix, Tintim, Quino, Calvin and Hobbes e Mafalda) na última vinheta/tira. E o próprio desenho em que Bia assume aquela posição de Supermulher (super-criança), com os traços próprios dos *comic books*, como se fosse uma capa de uma banda desenhada.

52.6. Numa das vinhetas, Bia puxa um carrinho de mão com todo o tipo de objetos empilhados, uma autorreferência a ti própria, diria.

52.7. Concebeste a Bia à semelhança de Mafalda de Quino? Irreverência, teimosia, sentido criativo e prático, crítico e humano? Com ironia e trocadilhos linguísticos e visuais muito presentes também.

52.8. Um dos teus trabalhos foi projetado em fachadas de edifícios em Florianópolis, no Brasil, em agosto de 2020. Em que contexto surgiu esta mostra? Pelo vídeo, parece ser a *Cidade Infinita* que forra as paredes da “Galeria em Construção”, na exposição *Galeria X*.

53. Fala-me um pouco dessa tua iniciativa de escreveres sobre o teu próprio trabalho quando publicas uma imagem dele nas redes sociais digitais. Há quem reflita sobre a própria língua quando escreve um livro, tu refletas sobre os teus próprios desenhos, o processo criativo...

54. Com essas reflexões, muitos seguidores comentam, como que interagindo não só a respeito da tua obra, mas também das ideias que lanças. Surgem depois discussões para lá das redes sociais digitais? Já aconteceu alguma vez uma conversa ter tido continuidade ou surgido a partir de uma reflexão ou desenho teu mostrado nas redes, ou algum trabalho inclusivamente?

55. Se fosse possível concretizar uma das tuas arquiteturas de papel, um desenho, uma ilustração, qual escolherias?

56. Clarice Lispector disse: “Eu sou uma pergunta... Sou tudo o que não explicação. Sou alguém em constante construção.” Tu consideras-te uma pergunta? Ou uma resposta?

ANEXO 3

Entrevista a Ana Aragão, via plataforma ZOOM, em 07 de abril de 2022¹¹⁸

Entrevistadora (E): A relação entre ficção (imaginário) e realidade é uma constante no teu trabalho, fundamental diria. É uma necessidade a coexistência de ambas nos teus trabalhos? A realidade é parte da ficção ou a ficção é parte da realidade nas tuas criações?

Ana Aragão (AA): Coexistência de realidade e ficção... O que me ocorre mais rapidamente para responder a essa questão é aquele primeiro texto de Jorge Luis Borges, do livro *Ficções*, “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”, no qual ele imagina uns universos que funcionam de forma disfuncional. As deduções lógicas que nós temos, digamos assim, na realidade... Por exemplo, há fumo, portanto houve fogo. Lá, não funciona assim. Não podes deduzir nada a partir de nada: há fumo, mas não houve fogo, ou não houve necessariamente fogo. Aquelas deduções lógicas são quebradas e o mesmo tipo de pensamento que aplicas à realidade não podes aplicar àqueles mundos ficcionados, que eu penso que são encontrados numa enciclopédia, que tem uma folha a mais que outra enciclopédia não tinha. Ele cria assim histórias meio detetivescas. E esse mundo, efetivamente, é isso, funciona de uma forma diferente. Mas nada ali é esquisito, ou seja, não existe um monstro com sete cabeças. É normal. São as chaves, as nuvens, o fogo... Tudo o que ele fala, mesmo até as palavras, são todas normais, não existe uma coisa *esquistoide*. E eu entendo um bocadinho a relação entre a realidade e a ficção assim, que é a ficção ser só uma disrupção, se quisermos; uma forma diferente de agrupar a realidade, talvez com as mesmas palavras da realidade. Só que as mesmas palavras da realidade estão noutra ordem ou não fazem mesmo sentido, como no caso de *Alice do Outro Lado do Espelho*, onde são ditas aquelas frases em que todas as palavras fazem sentido, mas tu não percebes o sentido porque elas não estão agrupadas de maneira a fazerem sentido. E é, provavelmente, assim que eu entendo a relação entre realidade e ficção nos meus desenhos. Há pouco tempo, disseram-me: “Os teus desenhos são surrealistas.” E eu achei: “Isto não me parece correto, não acho que seja bem isto.” Não acho que sejam surrealistas; eles são realistas, mas é uma realidade, se quisermos, vista pelo olhar da ficção; ou o contrário: uma ficção contruída a partir da realidade. Enfim, há sempre esta relação, acho que não está tudo para lá, há uma base, há uma base que se ancora na realidade. Então, diria que a realidade é parte da ficção. Ou seja, neste caso, a realidade, de uma forma gráfica, é as partes, é os elementos... A realidade desmembra-se por partes; se a despedaçássemos, esses pedaços seriam os bocados da ficção que se vai criar e, nesse sentido, eu diria que sim. [E: O que prevalece mais? E o que é que vai preencher? Ou o que é a base e o que vai entrar nessa base que depois irá constituir o todo?] São os pedaços de realidade que, num todo, constroem um cadáver esquisito, que acaba por ser uma coisa do reino da ficção, mas são pedaços da realidade, como se fosse um *cadáver esquisito*. Só que fui buscar uma coisa ali, outra coisa ali, outra ali, a “frase” pode não fazer pleno sentido, mas as peças individualmente fazem, porque, de alguma maneira, são reconhecíveis. Eu penso que é esse jogo mental, que é aquela relação com quem está a ver: “Conheces isto? Conheces aquilo? Estás a reconhecer?” [E: São fragmentos da realidade, em que depois terás... não diria o teu Frankenstein, mas...] Sim, mas, de alguma maneira, é. São os meus monstros. Há muitos trabalhos a que chamo monstrosinhos. Por isso, eu diria que é um bocadinho isso, esse tal Frankenstein que eu vou construindo com pedaços ou da realidade, ou citações a outras ficções, mas que por existiriam, se calhar, já fazem parte da realidade, nem que seja gráfica ou imaginária, ou outra, ou podem não existir de facto. Eu diria que é nessa medida que eu jogo com uma coisa e com outra. Claro que não

¹¹⁸ Continuação da entrevista filmada em 14 de outubro de 2021, no ateliê da desenhadora no Porto. Dada a impossibilidade de edição e, conseqüente, disponibilização do áudio, optou-se pela sua transcrição.

significa que se aplique a todos os meus trabalhos, mas fundamentalmente eu diria que o pensamento é esse.

E: Os títulos que das aos teus trabalhos são por si só um ato criativo, com um tom irónico, e muitas vezes poético. Há uma reflexão densa sobre essa relação que estabelececes entre aquele trabalho específico e o título específico que lhe das?

Alguns exemplos: *Imaginary Beings*, *Vertical Reclamation of Individual Spaces*, *Via Utopia*, *Não viemos aqui para sermos felizes*, *As Torres de Belém*, *Souvenirs de Lisboa*, *Centro Cultural da Babilónia*, *Baile de Máscaras no CCB*, *CCB “okupado”*, e *A vingança do Tejo*, *An Ode to Quirkiness*, *In Praise of Idiosynkrasia*, *Why I don’t do real architecture I*, *Why I don’t do real architecture II*, *I’m feeling divided...*, ou *To build a home*, de desenhos e pinturas da coleção “Construções/Hrönir” (Macau, 2017), entre tantos outros.

Gostas que os títulos tenham apontamentos de ironia, por exemplo?

AA: [Os títulos para as ilustrações a respeito do CCB foram atribuídos pelo Nuno Grande.] Sim, sim, que tenham alguma relação. Por exemplo, vamos imaginar, houve a instalação – que, por acaso, não está muito publicada – que eu fiz com a Mariana Sendas no Hospital Maria Pia. Trata-se de um trabalho mais espacial e as pessoas não o relacionam tanto com o meu trabalho, mas foi giro. E o título que, na altura, eu resolvi dar, e no qual ela alinhou, foi *Espaços em Volta*, tratando-se de uma relação com *Os Passos em Volta*, de Herberto Helder. Ou *The Delirious Story of the Capsule Tower*, estou a lembrar-me, o *Delirious* vem do *Delirious New York*. E há outros que, de alguma maneira, estão na tua cabeça e que depois aparecem... [E: Por exemplo, houve um trabalho ao qual deste o nome *Não Viemos Aqui para Sermos Felizes* que casava muito bem com o trabalho.] Esse, por acaso, é de um poema do Gastão Cruz, que nem sei se não se chama mesmo assim: “A evidência é que a vida desune o tecido da esperança / Não viemos aqui para sermos felizes.” [Ana Aragão recita alguns versos.] Esse poema encontra-se no *Óxido*, e chama-se assim. É um poema que me diz bastante e aquela frase... É interessante aquela ideia da desunião, aquela imagem para mim é muito clara: a ideia de que seja uma, seja duas pessoas, de alguma maneira, somos sempre incompletos, estamos sempre partidos ou temos sempre um rasgo, temos sempre uma memória ou temos sempre saudade. Não existe, acho eu, um ser humano que diga “agora, sim, estou pleno e completo”. Não existe, lamento, acho eu. Acho que existe sempre uma certa divisão interna, temos sempre outro lado noutro lado. É também um pouco biográfico esse poema, tinha que ver com um determinado acontecimento que estava a viver e, além disso, achei que aquela frase fazia sentido. Claro que se pode generalizar e dizer que, no geral, se foi muito feliz, mas também sofreste muito. Não existe uma só das partes.

E: Em relação aos títulos, vais buscar bastante à poesia – sendo uma área que te agrada – e também à componente ensaística, tal como falámos na primeira parte da entrevista, quando vais dar o nome a um trabalho ou a uma exposição. Além daquilo que estudaste e investigaste e do que leste por iniciativa própria, nota-se a influência dessas tuas leituras.

AA: Sim, e é engraçado que o título, geralmente – não é geralmente, é sempre –, aparece depois. Há uns dias, estava a falar com um escritor meu amigo, que escreve livros e crónicas, e eu perguntei-lhe por curiosidade, porque estava a tentar dar um título a uma obra – não, nem era a uma obra, por acaso, até era a um texto –, mas normalmente a questão põe-se em relação às obras, e perguntei-lhe por curiosidade se dava primeiro os títulos ou se escrevia primeiro os textos. Acho que ele me respondeu, se não me engano, que às crónicas dava no fim e aos livros dava no início. Tinha uma lógica dele. A mim, normalmente, os títulos surgem-me no fim. Depois de terminar um trabalho, olho para ele, e penso: “E agora um título?” Mas olha que é a parte mais difícil. É o título e assinar. Para mim, são os momentos mais difíceis. Sou muito picuinhas com os títulos.

E: Porquê a dificuldade em assinar?

AA: O assinar acho que tem que ver com... Por acaso, é um pouco estranho, não faz grande sentido teoricamente. *Overall*, é só assinar, mas deve ser qualquer coisa psicológica, que é a ideia de... Eu tenho imensos trabalhos antigos por assinar. Às vezes, só assino quando os vou vender, o que dificulta porque depois já não me lembro de que ano são. Deveria terminar e assinar logo. Acho que, psicologicamente, também é a ideia de fechar, de assumir que terminou. Assinas, acabou, vai para alguém, já não é meu. Claro que é meu, mas já não é meu ao mesmo tempo.

E: Citaste John Berger, do seu livro *Modos de Ver*: “Só vemos aquilo para que olhamos. Olhar é um acto de escolha”, e acrescentaste no teu comentário: “Desenhar como modo de ver” (na publicação de 30/05/2019, Instagram). O que vêes que te impele/motiva a desenhar? Olhas para onde e vêes exatamente o quê?

AA: Por um lado, se estiver a dar uma aula a alunos de Arquitetura, normalmente digo isso, embora seja engraçado porque já estou muito distante daquele momento em que olhava. Hoje, por acaso, foi giro porque fui ao colégio alemão, onde estudei, e o meu primeiro professor, que me influenciou imenso, deu-me uns desenhos antigos, uma delícia. E, de facto, houve um momento desde essa altura até ao final da Faculdade, ou até ao terceiro ano, em que o que eu desenhava estava muito associado ao que eu via de forma direta, o desenhar à vista, aquela coisa de encontrar aquelas proporções, aquela forma de desenhar. Houve um momento em que eu era boa nessa mecânica, e agora que desgrça, porque literalmente destreinei-me, porque me treinei a desenhar de outra maneira. Treinei-me, se quisermos, a desenhar “mal”. Então, agora, tenho muito mais dificuldade em olhar de facto para as coisas e desenhá-las. Portanto... há uma... A minha avó dizia muitas vezes – estava ela a descansar: “Não, eu não estou a descansar, estou a olhar para dentro.” O que era bonito. Estaria ela a dormir, imagino. E eu acho essa expressão mesmo bonita e o que eu sinto muito frequentemente no meu trabalho, que é... A maior parte das vezes em que eu estou de facto a desenhar... *Okay*, as paisagens externas influenciam, mas há muitas vezes em que estou de facto a olhar para dentro, é algo muito interno. Estou a olhar, sim, mas é um olhar para dentro. É como se estivesse a refletir. É muito normal, muito, muito normal, mas isso faz parte do meu feitio: eu estar a olhar para uma coisa e não estar a ver essa coisa. Eu acho que devo ter uns olhos muito seletivos. Eu acho que 70 por cento [do meu cérebro] deve estar ocupado a pensar numa coisa qualquer, eventualmente num desenho, num projeto, num sentimento ou numa outra coisa qualquer, os outros 30 por cento têm efetivamente visão, sabes. Mas deve ser 30 por cento de visão e 70 por cento de imaginação. É uma conjugação muito engraçada essa coisa do ver. A observação, no sentido literal e direto do mundo, acho que não... Houve um momento que sim, em que me treinei para isso e de facto conseguia. Agora não, agora acho que já não consigo ver direito, a minha visão está reduzida a 30 por cento, o resto é mesmo imaginação. Não sinto necessidade de fazer desenho à vista, perdi essa vontade. São diferentes modos de ver.

E: A propósito do trabalho *Neue Täuschungs Galerie der Reich der Tiere* (2019), inspirado na obra *Das Reich der Tiere* (1728), de Johann Melchior Roos, neste conjugas figuras dos universos da banda desenhada, da animação, da chamada “literatura infantil” e da cultura popular, além dos animais originais de *Das Reich der Tiere* (1728) num novo *Reich der Tiere* (*Reino Animal*) (2019).

Duas questões:

E: Como foi dar vida a este desenho, que se desvia do habitual e onde reúnes figuras de universos mais distantes da arquitetura, da cidade e do território?

AA: Completamente. Tem que ver com a minha mania ou o meu gosto ou pela minha formação em Arquitetura em pensar no lugar, em adaptar o projeto à circunstância, aquele discurso legítimo da área. E eu acho que ainda tenho isso enraizado de alguma maneira dentro de mim. Então, sempre que tenho um projeto, tento ser o mais *site-specific*

possível, mas acho que é por formação, aprendi a resolver assim os problemas. Acontece que esse projeto era mesmo um Banco de Sangue Animal e eu achei que teria mesmo de fazer animais: “Faz sentido, vou experimentar fazer animais.” E eu não faço animais, não faria sentido. É como me pedirem um retrato... um retrato não sei fazer. Não é não saber fazer, se calhar não quero fazer, mas naquele momento até achei que poderia ter alguma graça. E as personagens de banda desenhada e de filmes que aparecem lá... O Mickey, o Rei Leão, há imensas referências a imensos bonecos... Mas há imensos bonecos ou de banda desenhada ou de filmes da Disney. Como gosto desse universo porque me faz lembrar a minha infância, a questão da banda desenhada e dos filmes, e eu gosto muito desse universo, achei que fazia algum sentido substituir – como faço em outros trabalhos – os outros [do desenho de Roos] por estes. E o desenho que deu origem ao painel grande, o desenho principal, original, digamos assim, foi todo feito a aparo e a sépia, então parece mesmo um desenho antigo, de que eu gosto muito. A cultura da BD, da animação, do boneco animado, que faz parte da minha infância, não é?... Por isso é que eu gosto muito de trabalhar com aquela ideia dos imaginários comuns, porque eu própria, de alguma maneira, me identifico com aquilo, portanto, eventualmente, acho que as outras pessoas também se vão identificar. Então é o pôr lá coisas em que, em determinado momento, as pessoas digam: “Ah!, *okay*, eu lembro-me, este cãozinho fazia tal.” E tu, de repente, crias uma relação automática e já estás no teu mundo a lembrares-te de outra coisa qualquer e já não estás a olhar para o que estás a olhar, e esse tipo de *triggers*, que neste caso foram os animais, os animais têm graça nesse sentido da banda desenhada, animação, entre outros. Achei piada fazer esse trabalho, mas foi completamente excecional.

E: E porquê “enganos”, como indica o título da obra *Nova Galeria de Enganos do Reino Animal*?

AA: Porque é precisamente isso. *Täuschung* é engano e é também meio truque, ao mesmo tempo, se não me engano. Tem que ver com a perceção... Engano/truque, *täuschung* é engano, mas é um engano também do mágico, o mágico também te engana, é nesse sentido. E por isso mesmo, por causa desse engano, porque as personagens que estão no original estão em posições muito parecidas, estão em escalas muito parecidas e eu só mudei o boneco. Se olhares muito rápido, acharás que é uma reinterpretação do original, ou que é o original de outra maneira, ou um estudo do original, ou algo muito parecido ao original. Portanto, para se perceber que há um engano, tem mesmo de se olhar e detetar e encontrar as figurinhas, quase como num jogo infantil. Ou [as figuras] enganam-se no sítio, ou então, imagine-se, este Roos desenhou isto noutra época, que também pode ser um engano, como se o autor se encontrasse no século errado, dá para inventar [várias leituras]. **[E:** Ou tu recontextualizaste o desenho daquele autor naquela altura.] Sim, de alguma maneira.

E: O realismo mágico inspirava-se mais em quê? Além da afinidade com (o estilo de) Hayao Miyazaki, há mais alguma referência (sejam elas pessoas, objetos, conceitos, teorias, outras artes, etc.) do campo visual, gráfico, que te faça mergulhar no mundo do onírico poético?

AA: Dessa ideia do onírico, do mágico e dos autores sul-americanos mais da literatura do realismo mágico, não é?, como se chamava... Houve uma altura em que eu, de facto, achava muita graça a esse tipo de obras – sei lá, os *Cem Anos de Solidão*, que me marcaram muito, mas talvez mais quando era adolescente –, houve ali uma altura em que aquilo me despertou realmente um profundo interesse. Em termos visuais, gráficos, o Miyazaki é muito interessante por determinadas coisas, mas essa ideia de *dreaming*, de onírico, eu acho que eventualmente... pronto, vou sempre aos mesmos... mas acho que o Piranesi tem qualquer coisa disso em alguns dos trabalhos. Aquela ideia da ruína que cria uma certa aura. Ou o Bullet que também, de alguma maneira... na ideia, se calhar não tanto do onírico, mas na ideia da atmosfera, de qualquer coisa em que tu, de alguma maneira, te consegues pôr lá dentro, és tu mas és outra pessoa, és um duplicado. **[E:** Acabas por ir mais para o campo da arquitetura, não é? Mesmo em relação aos arquitetos mais relacionados com o âmbito do visionário.] Sim, olha, eu tenho um herói e fui agora

visitar uma exposição dele e, realmente, acho que ele passou a ser o meu super-herói, que é o Saul Steinberg. Ele é um génio. É uma coisa inacreditável. É um arquiteto que se tornou desenhador e ilustrador, claramente. [E: Fez muitos trabalhos para a *The New Yorker*]. O trabalho dele é extraordinário, é uma coisa do outro mundo, estou completamente fascinada.

E: [A respeito da exposição *Future Frames*, concretamente as obras inspiradas nos textos de outros autores.] Como foi criar obras tridimensionais a partir de textos de outros autores? Aqui, levou-se o desenho literalmente a outras dimensões, a outros materiais e a outras técnicas, o que te permitiu fazer aquilo de que gostas: experimentar outras técnicas e materiais. Além da impressão em vidro, houve também a inserção de iluminação e a conceção dos mais variados formatos e formas das obras. Como foi adaptar os desenhos que surgiram dos textos dos autores convidados? Como chegaste àquelas formas e formatos em vidro? O resultado final de cada uma dessas obras foi todo idealizado por ti? Isto é, determinaste todas as particularidades: como o desenho se iria distribuir por cada placa de vidro, onde as luzes seriam colocadas, onde as várias partes dos desenhos seriam dispostas, quais as cores das luzes a utilizar?

AA: Na instalação do cubo, o texto do Mário de Carvalho estava projetado no chão, criou-se ali um espaço escuro para apresentar essa obra. Nessa fez sentido. Foi idealizada por mim, e depois com soluções apresentadas pela empresa de materiais que tinham disponíveis. Houve obras de que gostei bastante, tive pena de não ficar com elas. A do Vhils tinha mesmo graça, porque, de facto, era tipo uma torre e eu dividi o desenho em retângulos coloridos e, depois, era uma espécie de transformação de uma coisa gráfica partida, transformada mesmo em torre. Parecia um candeeiro. Algo do género.

Sim, idealizei em conjunto com eles todas as peças que estavam lá expostas, mas, claro, um investimento mais pequeno a nível de tempo nas obras desses textos. Foi até no sentido de enriquecer. E houve alguns resultados que achei que tinham muita graça, mas eram quase um protótipo, que depois tinha de ser trabalhado, porque a ideia estava lá e depois, imagina, se fosse para criar mesmo uma peça final, se calhar teria de ser... Pronto, isto é o protótipo, vamos fazer de outra maneira. Mas foi uma experiência muito interessante, porque, de facto, trabalhar com pessoas e com outros materiais, com outras formas de ver, com outras técnicas acaba por te dar um *know how* engraçado até para outros projetos, não é? Depois, nunca sabes o que trarás para os outros.

[E: Quando disseste que havia texto projetado, achei que o texto estava no vidro.] O texto estava no vidro, mas eu acho que tinha uma luz em cima ou dentro, já não me recordo, se calhar era dentro, que projetava o texto no chão. Acho que ele estava escrito de forma labiríntica e ele ficava projetado no chão. A ideia era essa. Ali resultou bem, mas foi uma experiência obviamente.

E: Poder-se-ia dizer que o teu trabalho tem muito de labiríntico, mas também de anagramático, com a sensação de que é possível com os mesmos elementos refazer o desenho, haver uma série de entradas e saídas, em que as entradas também poderão ser saídas e as saídas entradas. Lembro-me de alguns desenhos acerca da cidade do Porto, que me leva a crer que herdaste a genialidade de Escher. É intencional a exploração dessa via anagramática? É também uma forma de abordagem e de investigação tua das paisagens que crias? Achas que faz sentido esta minha leitura?

AA: Faz todo o sentido o que estás a dizer. Quando eu tive de fazer a prova final em Arquitetura, a tese, o meu tema, primeiro e único, foi querer fazer sobre o labirinto. Na altura, nenhum professor se interessou pela ideia. Eu acho que, arquitetonicamente, é super interessante explorá-lo a todos os níveis. Na altura, os professores deram-me a volta, porque não tinha maturidade suficiente para dizer “não, não, eu acho mesmo que faz sentido”. Se fosse hoje, diria: “Claro que faz sentido, ou convençam-se ou mudo de orientador.” Mas, na altura, não alinharam comigo e eu acabei por fazer sobre outra coisa.

Continuo a achar que se tivesse sido sobre o labirinto, teria sido muito mais inteligente, muito mais interessante, teria aprendido muito mais, porque adoro labirintos. O labirinto é das metáforas mais bonitas que se consegue encontrar para a vida, porque tens o labirinto unicursal, tens o labirinto multicursal, a ideia do rizoma, Foucault, etc., portanto, tens imenso por onde explorar. A arquitetura em si... Por exemplo, uma arquitetura do Siza não é um labirinto em termos espaciais, concretos, mas tem um lado labiríntico mental. É mentalmente labiríntico. Eu, na primeira vez que fui à FAUP ter aulas de desenho, fui lá, saí, e primeiro que conseguisse fazer... Acho que acontece a toda a gente na Faculdade de Arquitetura... Primeiro que tu faças um esquema mental de como aquilo funciona, tu vais-te perder muitas vezes e eu acho... Não, tenho a certeza de que ele fez isso de propósito, tenho a certeza absoluta, para ensinar aos alunos de Arquitetura como é que se pensa arquitetura, sabes? E como é que se cria uma planta na cabeça. Isto é uma leitura minha, nunca lhe perguntei isto. Mas, na minha leitura, isso... O Saul Steinberg também tem um projeto que vi nesta exposição, por acaso era um projeto mesmo de arquitetura, também com pintura, mas de arquitetura, que era um labirinto. Eram uns planos e era tipo um labirinto. Tudo o que é labirinto, labirintos físicos, labirintos de jardim, labirintos um pouco como nos textos de Borges da biblioteca, a ideia de te perderes. Também é um labirinto a biblioteca hexagonal infinita. Um labirinto... Esse então... onde nunca se descobrirá a saída de um conjunto infinito de hexágonos, não existe, não é? Acho eu, a não ser que ele tenha uma solução; eu não tenho. Acho que as construções mais enigmáticas, até eventualmente as espaciais, mas não só, têm essa qualidade labiríntica. Há uma qualidade labiríntica como tu dizes nos desenhos do Escher, em que se passa de um lado para o outro, e isto transforma-se naquilo, mas não percebeste como é que se deu essa transformação e ele, de uma forma espetacular, fez com que aquilo se transformasse, mas tu não entendes como é que ele chegou àquela conclusão, porque também tem que ver com lógicas matemáticas. [E: E também com ilusão de ótica, não é?] Essa qualidade labiríntica agrada-me. Aquele *Desenho Infinito* que eu tenho tem muito essa ideia. Idealmente, ele não termina. Se estivesse dentro daquela cidade, não conseguirias sair. [E: Sim, tudo parece igual.] Exato, sim, tu nunca encontrarás um ponto de referência, vais estar sempre a voltar ao mesmo sítio, ou a achar que voltaste ao mesmo sítio. Por isso é que, muitas vezes, o fio vermelho tem muito que ver com isso, ou quando aparecem linhas vermelhas nos meus trabalhos, isso tem que ver com o fio de Ariadne, com essa ideia de num labirinto haver um fio que te pode guiar. Acho que o labirinto é uma forma de manifestares quase o infinito, de tu graficamente dizeres “olha, isto é infinito”, embora tu faças uma coisa finita, porque não é possível fazeres nada infinito. Mas uma forma de representar o infinito... sei lá, desenhar o mar também é uma forma de se falar do infinito; se calhar, desenhares um labirinto também estás a falar do infinito; não sei, há determinadas coisas que, para mim, lembram o infinito, e, espacialmente, acho isso muito intrigante, porque poderá ter que ver até com a forma como se pensa. Os nossos pensamentos são um pouco isso. Ou és a pessoa mais pragmática do mundo e és unicursal e há as outras... em que “volta atrás, não, espera, é por ali, não, outra vez, acho que não, agora é à direita, não, outra vez à esquerda”. E é essa a forma que eu encontro de... às vezes, desenhar é uma forma quase gráfica de dizer como é que eu penso ou como é que eu chego aos sítios, que é “hum, não, não, não foi por ali, volta atrás, sigo, não, por ali, volta atrás”. Tentativa, erro, tentativa, erro, tentativa, erro, até encontrar um posto; e depois procurar outro posto, outro posto, e mais outro posto, mas eventualmente saída... não existirá.

E: Escreveste, numa das tuas publicações, uma passagem de Umberto Eco, “[t]he fact is that an image in sculpture is defined in space (...), whereas in painting the image is limited by the frame”. Achas que um desenho poderá estar limitado pela sua moldura? Passaste, em *Future Frames*, de um desenho para uma instalação – os limites desses teus trabalhos são os limites dos materiais utilizados –; dos desenhos das cidades invisíveis para tapeçarias; de um desenho de casas, chamado *Casa Infinita*, repetida até à exaustão para um papel a forrar paredes de uma sala de exposição. [E: E há

pouco falaste precisamente do facto de o texto de Mário de Carvalho sair do próprio objeto e expandir-se no espaço.] No caso do desenho, e se pudermos dar um saltinho ao campo da ilustração, achas que a moldura ou os limites do suporte poderão mesmo ser o seu cerco?

AA: Eu tenho uma ideia para uma próxima exposição, até para próximas exposições, porque acho que se poderá desdobrar, espero eu, que dará pano para mangas. Eu espero que este projeto tenha alguma dimensão e algum alcance e com algum interesse, para mim. Ou seja, duas formas de responder à pergunta: uma delas é, eu às vezes digo isso, mas é uma provocação, que é um bocado aquela provocação que o Peter Cook faz quando diz que há dois tipos de pessoas: as que olham para o desenho e assumem que ele está lá, uma pessoa olha para a parede e diz “ah, é um quadro” e passa à frente; e as outras pessoas que olham efetivamente para o desenho. Ele distingue precisamente entre estes dois tipos de pessoas. Acho que também é aquele humor britânico que está presente nisto, mas com razão. As pessoas não olham e assumem, justo; e há aquelas que olham e quando olhas, o desenho, em princípio, não está só lá, está lá e está em ti e, de repente, já se transformou noutra coisa, não é? Podes dirigir o olhar para outro lado e ainda levar um pormenor daquela “rosa” ou o que seja que viste ali desenhada e a “rosa” anda ali dez ou vinte minutos contigo e depois transforma-se noutra coisa, e assim sucessivamente. Eu digo isso, às vezes, como provocação, quase como naquela de “o desenho não interessa para nada” porque o desenho rasga-se. Claro que eu também estou a provocar. Eu digo isso mesmo para desdramatizar, para mim e para os outros. Mas é giro porque, no meu próximo projeto, eu queria precisamente questionar isso, porque até tem que ver com o *Desenho Infinito* ou qualquer coisa parecida com o *Desenho Infinito*, mas o *Desenho Infinito* vai lá estar de certeza. E o que eu fiz no ateliê foi um cenário com o *Desenho Infinito* e forrei a mesa, a cadeira, o candeeiro, tudo, forrei tudo, mas está um *setting* manual, de forma muito artesanal. Mas está incrível, e eu imagino que dê para explorar para toda uma exposição, para que, de facto, aquilo crescesse de alguma maneira. Eu queria fazer exatamente isso na próxima exposição, queria brincar com isso. Onde está o limite do desenho? “Não vejo o limite... Não, está aqui o desenho. Não, isto não é o desenho. Não, está ali! Não, aquilo é o sofá... não é o desenho! O sofá é o desenho? Não, o sofá não é o desenho. O teto é o desenho? Não, o teto não é o desenho. O candeeiro é o desenho? Não, o candeeiro não é o desenho.” Queria brincar, queria quase fazer um *sketch* com a ideia de “O papel. Mas qual papel?”, mas neste caso é “O desenho. Mas que desenho?” A obra é a arte? Que arte? Sabes? Tu nem sequer entenderes muito bem onde é que te situas, e acho que isso teria graça. E agora que falas da moldura, tem graça, porque eu posso, imagina, forrar as paredes e colocar as molduras por cima, criando o efeito de que o desenho saiu da moldura, sabes? É este tipo de peças que eu gostava de fazer. **[E:** Porque diz-se que o desenho fica interrompido quando tens a moldura ou o material termina. E eu pergunto: será mesmo? O desenho, a pintura, normalmente aquilo que é feito no papel ou na tela termina ali? Será que ele não continua?]**]** Exato. Sim, sim, eu concordo contigo. Tenho esperança de que, de alguma maneira, as coisas se prolonguem para a realidade. Acho graça a essa interferência entre o que está aparentemente fechado num sítio e o que não está, e concordo contigo. Mas acho que isso até se pode tornar ainda mais evidente com algum sentido de humor. Gostava de o experimentar de uma forma mais clara. Está no ateliê montado, mas na fotografia [o cenário foi fotografado] tu não sabes se aquilo se prolonga ou não e por quanto é que se prolonga.

E: Uma vez que crias, algumas vezes, a partir de obras preexistentes, sentes que existe algum comprometimento daquilo que é a originalidade do teu trabalho?

AA: Nunca foi uma questão, ou seja, nunca foi “ah!, não tenho uma ideia – pelo contrário – vamos por aquela opção” nem é nesse sentido de me faltar ideias para fazer aquilo. O que eu tenho mais... É horrível viver na minha cabeça, o que eu tenho mesmo é demasiadas ideias. Por acaso, essa estratégia foi aparecendo [a de fazer hipertextos], mas até foi super natural, é engraçado. *Okay*, na composição, de facto, já ganho ali, já resolvi essa parte, mas depois há tantos outros trabalhos, há milhentos que não mostro. Por

norma, mostro mais projetos e há muitos desenhos no ateliê que eu não mostro, que são tão... de o sentido da origem ser eu, são tão meus. Esses [aqueles feitos a partir de desenhos preexistentes] não são tão meus, mas acabo por me apropriar, portanto, acabam por depois, de alguma maneira, também serem meus, e é uma forma até de eu conhecer outro tipo de trabalhos. É isso, é uma forma de eu me pôr quase... de eu trazer até mim algumas imagens que, de facto, são mesmo muito importantes para mim, mas o maior número de trabalhos sai mesmo de mim, são as casas esquisitas ou as formas esquisitas, o que acaba por, de alguma maneira, balançar. Se eu fizesse efetivamente só *covers* ou hipertextos, se calhar, aí sim, isso poderia querer dizer que haveria um certo problema de composição ou de incapacidade, mas isso é uma espécie de complemento. É aquele momento em que, de vez em quando, eu digo: “Não, agora quero explorar esta imagem, porque isto interessa-me mesmo muito, muito, muito.” É só mesmo esse momento, porque, noutro sentido, não me faltam todas as outras composições que fiz e que não vieram de lado algum [externo a si].

E: O cenário dantesco que Bruegel criara e a situação pandémica vivida em pleno século XXI, desde 2020, fez-te pensar nos desenhos de uma outra forma, hoje, ou criou alguma necessidade de que o tema estivesse presente no trabalho que realizas agora?

AA: [Entretanto, dá-se o exemplo da exposição *No Plan for Japan*. A exposição *No Plan for Japan*, a mais recente, foi criada durante a pandemia.] Achei graça a essa conclusão quase psicanalítica da situação. Engraçado como é que eu cheguei... Eu também ainda não tinha a exposição na cabeça, portanto, para mim também foi um bocado surpresa. Claro, fui fazendo, sabia o que estava a fazer, mas não a tinha completamente fechada na minha cabeça até a ver composta e, depois, a conclusão a que eu cheguei teve alguma graça, porque eu, de facto... Houve ali muitos momentos durante o período de pandemia em que estive assustada efetivamente, sobretudo no início, em que tive medo; outros em que as circunstâncias foram duras, não poder trabalhar o dia todo, para mim... Enfim... Acho que todos, de alguma maneira, sofremos por vários motivos. No meu caso, não foi dramático, mas também não foi leve, não é? Foi intenso, como acho que deve ter sido para a maior parte das pessoas, e é engraçado como a maior parte dos trabalhos que eu fiz nessa altura, acho que são dos trabalhos mais divertidos. Parece que fui dar uma volta ao Japão e que vi filmes de animação. E que... Enfim... Porque o resultado é um bocado o contrário; provavelmente, é a exposição com mais imaginação, menos pesada e eu achei graça a essa comparação: o mundo estava mesmo pesado, e eu tentei fazer uma coisa leve. Houve uma espécie de compensação, que não foi totalmente consciente, porque eu não estava a pensar nisso, eu não estava a pensar em fazer só coisas alegres para ficar contente, não. Foi como em todos os processos, vamos ver o que consigo fazer: *okay*, isto está a ir por aqui, estou a gostar, vamos continuar a fazer mais uns desenhos por aqui, outros por ali, portanto, as coisas... Portanto, não há propriamente um plano, daí precisamente essa ideia de *No Plan for Japan*. Não consigo ter um plano na cabeça e, depois, executar. Ainda não consegui, não sei se algum dia vou conseguir. Se calhar, nunca. Tenho intuições, vou no sentido das intuições e, depois, de todos os lados surgem obstáculos, e chegas ao final da intuição e ficou isto. Há sempre uma espécie de via rápida que te vai... [faz sons do ato de desenhar], e, de alguma maneira, tu vais pensar “calma, ainda estou próxima daquela intuição inicial, estou a ir nesse sentido, ou já não estou?” E é um bocado essa a ideia. A pandemia até me fez trabalhar, fez-me criar desenhos com uma leveza, um lado onírico... as cores – quase o universo infantil –, veio tudo ao de cima, o que foi surpreendente porque não era esse o meu *mood*. O meu *mood* era “tenho medo, isto nunca mais vai acabar”, aqueles pensamentos que toda a gente terá tido.

[E: Portanto, a pandemia não teve influência nas tuas temáticas? No que diz respeito ao trabalho, segues...] Não sinto que tenha havido... Mesmo agora, a forma como eu estou a pensar os próximos projetos, não estou a pensá-los de uma forma muito diferente daquilo que pensava, o que de alguma forma até é bom. Houve um período em que estive um bocado fechada e agora, como digo, no meu ateliê já não há covid. É *COVID-19 free*, declarei isso [risos].

E: Como descreverias a narrativa visual presente em *A Cidade Anágrafa* (2019)? Porquê este título? A presença de Ulisses a mirar a rosa-dos-ventos – suponho que em homenagem à que está encastrada no terreiro de acesso ao Padrão dos Descobrimentos em Lisboa –, a esfera armilar e uma escadaria enigmática. Na legenda da publicação de 17/11/2019, no Instagram, fizeste acompanhar a imagem com o poema “Ulisses” da obra *Mensagem*, de Fernando Pessoa. Há aqui uma reunião de vários elementos emblemáticos de Lisboa ou a minha leitura está muito distante do que pretendes transmitir com o desenho? E o que são as “escadas impossíveis”? A que te referes concretamente com esta designação (na publicação de 24/11/2019, no Instagram)?

AA: A escadaria tem que ver um bocado com o Panorâmico de Monsanto. Isto tinha uma teoria qualquer. Primeiro, já não sei onde para esse desenho. Já não sei do paradeiro do desenho. Lembro-me perfeitamente do Ulisses, de fazer um plano, isso tinha toda uma lógica. As escadas transformam-se, elas começam em cima e depois passam para baixo. *A Cidade Anágrafa* deve ter que ver com a *A Cidade Análoga*... *A Cidade Análoga* é uma obra muito importante de Aldo Rossi, que é precisamente uma colagem mais desenho, que tem a planta de uma cidade, tem o cemitério dele de Modena, que é uma coisa modular com quadrados, tem outra planta dele de um projeto de que já não me recordo e depois tem uma personagem que deve vir de algum desenho renascentista, que é este anjo, tem também umas formas abstratas, tem água. Este trabalho é extraordinário, porque tem muitos projetos de arquitetura escondidos dentro dele. Eu não sei porque é que me lembrei disto para Lisboa, mas, na altura, o meu plano era esse, e depois só saiu esse desenho muito pequenino, por isso aparecia o Ulisses, por ser a ideia do nome da cidade; as escadas, por acaso, fui buscá-las ao Panorâmico de Monsanto, porque, na mesma altura, estava com o desafio do Iminente do Vhils e achei que isso poderia funcionar. Portanto, *A Cidade Análoga* transformou-se em *A Cidade Anágrafa*, agora, porque é que se chama *anágrafa*? Portanto, a questão da anagrafia, mais uma vez.

E: Numa das tuas reflexões sobre espaços com ligações afetivas e espaços com ligações impessoais, referes o filme *Playtime*, de Jacques Tati. Fala-me um pouco sobre o porquê de teres destacado este particularmente e também do que te suscita o filme *Mon Oncle*, do mesmo realizador, ao qual já fizeste referência em algumas entrevistas também, e se existem outros filmes que também se tornaram referência no teu trabalho.

AA: O *Playtime* é genial. Há cenas de que me lembro, nomeadamente, ele a sentar-se num cadeirão e ele sentir-se desconfortável. Uma pessoa que não está habituada a uma vida completamente moderna, de repente, depara-se com essas dificuldades. E também surge uma espécie de labirinto, quando ele olha para uma empresa, de cima, e vê vários cubículos onde as pessoas estão e aquilo parece um labirinto, pois tudo é igual, tudo é mecânico. Depois, ele senta-se numa poltrona e a poltrona é meio desconfortável, não sei, é uma espécie de relação com um mundo mais maquinal e menos ligado ao natural, à Natureza. É tudo muito padronizado, que é até o que eu critico muitas vezes na arquitetura de uma forma mais ou menos direta, e é o que ele também está a ironizar, e que é genial. E é mais ou menos essa a atitude sobre a qual imensos arquitetos pensaram nisso, e arquitetos-desenhadores. Os das *Cidades Obscuras*, a tese deles também é essa, é Bruxelas, a “bruxelização”, como eles dizem, tudo normalizado. Mas há muitos outros, a Ilya Utkin e o Alexander Brodskyn, que são aqueles dois russos que também criticam a normalização. Há muito esse discurso, vai aparecendo em muitas teorias arquitetónicas. E o *Playtime* ironiza de uma forma muito divertida essa tua estranheza perante um mundo que não é necessariamente adaptado ao ser humano, ao ser humano diferente um do outro, específico, se calhar mais bachelardiano, que se identifica mais com os recantos, com os sótãos, com as caves, com o escondido... Com um mundo mais próximo do corpo e da alma. Tenho mesmo de o rever.

O *Mon Oncle*, porque tem uma fachada que eu adoro. Essa, um dia destes, terá de aparecer em algum lado, porque ainda não apareceu. Aquela fachada da casa do tio é deliciosa, é genial. Tem dois pilares e uma escada no meio, vê-se eles a entrarem e a fazerem coisas. É uma fachada, mas, ao mesmo tempo, lê-se como se fosse uma secção, então aquele movimento da casa é mesmo divertido, é... tem mesmo graça. Nunca me esqueci dela, mas nunca fiz nada com isso, mas é inacreditável.

E: Em relação às três tapeçarias, sai-se do pormenor realista para o máximo abstrato. São três cidades imaginárias que partem de três cidades homónimas d' *As Cidades Invisíveis*, de Ítalo Calvino. Porquê a escolha destas três cidades especificamente, Eudóxia (as cidades e o céu), Zenóbia (as cidades subtis) e Zora (as cidades e a memória)? Como surgiu a obra de Calvino? Como ponto de partida? O que esteve na base da idealização de cada uma delas? Porquê aquelas cores, aquelas formas, aquela abstração?

AA: [E: Foram essas cidades que mais te chamaram a atenção?] Sim e as que mais se relacionavam com o desenho. Houve ali uma relação que fez clique, mas, mais uma vez, foi título *a posteriori*. Tinha os desenhos e depois não sabia como lhes haveria de chamar e fui rever o texto todo, e vi que este tinha mais que ver com esta, aquele mais com aquela. Foi aquele título *a posteriori*, para não ser um título completamente meu. Para ser um nome, mas não inventado por mim, para ser um nome que, de alguma maneira, trouxesse outro sentido. E eu tenho esse livro meio na cabeça, embora não o saiba de cor, claro, mas tenho sempre esse livro na cabeça, e achei que um título de uma das cidades invisíveis faria todo o sentido, e quem quisesse poderia ir procurar o texto relativo a. Eu achei mesmo que havia ali partes do texto que se relacionavam com o trabalho em si. Há ali passagens que são um grande *match* com os trabalhos.

E: A banda desenhada que nasceu do confinamento e se tornou num projeto adiado. Em 31 de março de 2020, experimentavas uma outra área: a banda desenhada. O projeto chamado *A Bia diz* aconteceu apenas durante seis dias e não avançou mais, porém, é um bom exemplo de uma dinâmica multidisciplinar. Disseste: “Este é o teaser de ‘A Bia diz’, uma BD diária onde a Beatriz nos vai contar as suas inquietações inteligentes e divertidas tão próprias da acutilância das crianças.”

Como foi esse curto período de ingressar num novo formato? Achas que poderia ser dada alguma continuidade ou ficou ali circunscrito àquele período?

AA: Nunca tinha feito uma banda desenhada antes e acho muita graça, só que, embora eu goste de facto de escrever e de desenhar, continuo com esse plano, mas gostava que alguém escrevesse para eu desenhar. Gostaria que alguém construísse a narrativa e que eu a desenhasse. Acho que uma banda desenhada... Já percebi porque é que é uma parceria. Portanto, estava em casa com o meu marido, e eu dizia-lhe “não, pensa tu, que eu faço”, mas não fez sentido para ele. Mas já desafiei outras pessoas que já disseram que alinhavam, mas ainda não se proporcionou, porque eu acho que, de alguma maneira, faz sentido na banda desenhada, acho eu, agora que experimentei esta. É mais engraçado, se calhar, uma ideia vir de fora e ocorrer-te qualquer coisa e haver a junção das duas coisas, do que tu fazeres tudo – acho que neste último caso é menos rico. E foi um bocado por isso. Ainda não encontrei a pessoa certa, mas continuo com essa ideia, nem que fosse um livro de banda desenhada. Não precisa de ser uma banda desenhada tradicional, pode ser alguma coisa do tipo *Cidades Obscuras*, pode ser quase mais Quino, ou cada folha uma coisa, pode ser uma banda desenhada mais abstrata, digamos assim. Mas eu queria fazer uma banda desenhada, continuo com essa vontade, mas preciso de encontrar um autor. [E: Aquela banda desenhada ficou ali? Agora, não faz sentido dar-lhe continuidade, certo?] Não, aquela ficou ali. Mas o projeto de uma banda desenhada continua aqui.

E: Os desenhos eram feitos no próprio dia em que eram publicados?

AA: Sim, sim. Só que depois tornou-se cansativo.

E: Os materiais eram os que estavam à mão, inclusivamente os da própria protagonista, certo? Havia pequenos apontamentos de cor inclusive.

AA: Utilizava todos os materiais que tinha à mão, exatamente, poucos meios porque não estava no ateliê.

E: Começas sempre por uma vinheta mais vaga, inóspita, digamos assim, sem reconhecimento do espaço, o rosto da criança também não é definido, e, gradualmente, ao longo das vinhetas, o desenho torna-se mais pormenorizado, o espaço reconhecível, mais próximo do teu estilo habitual. Denunciam e afirmam o imaginário fantástico e, simultaneamente, uma situação de *estar entre (in-between)* daquilo que crias. No caso desta banda desenhada, há uma maior presença da realidade, nomeadamente quanto ao contexto vivenciado e à personificação, do que aquilo que acontece na tua obra habitual? Como foi aqui conjugar a realidade (uma pandemia e tudo o que isso implicou no quotidiano) e a ficção?

AA: Sim, sim, até porque algumas tinham mesmo que ver com coisas ou que a minha filha dizia ou que podia dizer ou que, de alguma maneira, dava a entender. Havia uma certa ironia em relação a coisas que os miúdos daquele tamanho de alguma maneira pensam ou dizem, ou nos dão a volta ou fazem, tinha mesmo que ver com coisas que ela ia dizendo ou que poderia dizer de alguma maneira. Tinha essa relação com a realidade de que eles nos dão sempre a volta. [risos]

E: Há várias referências não só à situação pandémica, mas também literárias como *Os Maias*, a Machado de Assis, a personagens de banda desenhada (Peanuts, Garfield, Lucky Luke, Batman, Popeye, Mickey Mouse, Pato Donald, Tio Patinhas, Corto Maltese, Astérix, Tintim, Quino, Calvin and Hobbes e Mafalda) na última vinheta/tira. E o próprio desenho em que Bia assume aquela posição de Supermulher (super-criança), com os traços próprios dos *comic books*, como se fosse uma capa de uma banda desenhada. Todas estas referências que aqui congregaste fazem parte de ti e do teu imaginário, dos teus gostos, de uma parte de ti e da infância? Ou teve outra motivação?

AA: São referências minhas. Eram coisas absolutamente minhas.

E: Numa das vinhetas, Bia puxa um carrinho de mão com todo o tipo de objetos empilhados. Uma autorreferência a ti própria, diria. Penso estar aqui um pouco do espírito das tuas estruturas equilibristas, inclinadas, disformes em certa medida. Não?

AA: Acho que, na altura, esse desenho foi para um projeto solidário, se não me engano, e a ideia era darmos uma casa a pessoas que não têm casa.

E: Concebeste a Bia à semelhança da Mafalda de Quino? Irreverência, teimosia, sentido criativo e prático, crítico e humano? Com ironia e trocadilhos linguísticos e visuais muito presentes também.

AA: Sim, de alguma maneira, sim. Ao pensar numa personagem, pensei claro na Mafalda, mas a Mafalda é épica, mas aquilo acabou por ser uma coisa que ficou contida naquele espaço e tempo. Mas, sim, enquanto referência muito distante, claro, sim. É impossível pensares numa personagem feminina bebé e não te lembrares da Mafalda, isso não existe. **[E: Até porque numa das vinhetas, é precisamente o livro da Mafalda que está mais destacado, enquanto os outros estão todos empilhados, e o da Mafalda está em cima da personagem, e pensei que poderia ter algo de Mafalda aqui.]** Sim, sim, mas como referência é sem dúvida uma referência muito importante.

E: Para finalizar, um esclarecimento sobre um dos teus trabalhos, que foi projetado em fachadas de edifícios em Florianópolis, no Brasil, em agosto de

2020. Em que contexto surgiu esta mostra? Pelo vídeo, parece ser a *Casa Infinita* que forra as paredes da “Galeria em Construção”, na exposição *Galeria X*. Estarei errada?

AA: Foi um colega, um conhecido antigo do Porto que também é artista, faz trabalhos artísticos e que trabalhava nesse lugar, O Sítio, acho eu, ele trabalhava lá ou tinha uma ligação qualquer, e eles resolveram projetar os meus desenhos lá. Não cheguei a saber quais foram as repercussões, nunca cheguei a conversar direito sobre isso com ele. Ele enviou-me uns vídeos da projeção, mas não sei o que aconteceu exatamente, tenho de lhe perguntar um dia. [**E:** Pareceu-me ser o *Desenho Infinito*.] Sim ou um do *Vertical Reclamation* também, mas só um.

ANEXO 4

Link para aceder à entrevista que Ana Aragão concedeu, no seu ateliê, presencialmente à autora da presente tese em 14 de outubro de 2021:
https://www.dropbox.com/sh/4fghm4hedcl87dv/AACP3ywzz42f716432En3_cja?dl=0