Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte
2009

Joana Maria Ferreira Pacheco Quental

A ilustração enquanto processo e pensamento. Autoria e interpretação.

Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte
2009

Joana Maria Ferreira Pacheco Quental

A ilustração enquanto processo e pensamento. Autoria e interpretação

Tese apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Doutor em Design, realizada sob a orientação científica da Prof. Dra. Maria de Fátima Teixeira Pombo, Professora Associada do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro e sob co-orientação científica do Prof. Pintor António Modesto da Conceição Nunes, Professor Associado do Departamento de Design da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Apoio financeiro do PRODEP
no âmbito do III Quadro Comunitário
de Apoio.

o júri

presidente

Prof. Doutor Artur Manuel Soares da Silva
professor catedrático da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor Paulo Maria Bastos Silva Dias
professor catedrático do Instituto de Educação e Psicologia da Universidade do Minho

Prof. Doutora Maria de Fátima Teixeira Pombo
professora associada da Universidade de Aveiro (orientadora)

Prof. Pintor António Modesto da Conceição Nunes
professor associado da Escola Universitária de Artes de Coimbra (co-orientador)

Prof. Doutor Heitor Manuel Pereira Pinto da Cunha e Alvelos
professor auxiliar da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Prof. Doutora Ana Margarida Corujo Ferreira Lima Ramos
professora auxiliar da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Agradeço à Prof. Doutora Fátima Pombo, Orientadora deste trabalho e ao Co-orientador, Prof. Pintor António Modesto, pelo saber, pela disponibilidade, mas acima de tudo, pelo cuidado e amizade que demonstraram ter para comigo ao longo deste percurso.

Aos designers e ilustradores André Carvalho, Danuta Wojchiechowska, Francisco Providência, Gémeo Luís, Henrique Cayatte, Madalena Matoso, Pedro Nora, Harumi Kimura, Hvass & Hannibal, Javier Mariscal, Katsumi Komagata, Laurence Zeegen, Milton Glaser e Olivier Douzou, que tão generosamente colaboraram com o seu testemunho e com as suas belíssimas ilustrações, o meu muito obrigada.

A todos os colegas e amigos, agradeço profundamente o apoio que me deram para conseguir levar esta tarefa até ao fim.

Agradeço aos meus pais e aos meus irmãos, pelo incentivo, pela confiança e pelo afecto, essenciais na minha vida.

Ao Zé, um agradecimento especial, por todo o tempo que estive ausente, pela paciência, pela força, pelo carinho e por se ter mantido firmemente ao meu lado. À Leonor, a minha pequenina querida, é difícil agradecer porque nem saberia como. Por isso vou dizê-lo usando as suas palavras: adoro-te e *apetitas-me* e agora que a mãe acabou o *aturamento*, vamos gastar aquele saco cheio de beijos e mimos que tens todos os dias guardado para mim.

palavras-chave

Ilustração, Design, Expressão, Autoria

resumo

A ilustração como expressão, cumprindo o desígnio de comunicar visualmente, é reveladora de um *modo* específico de processo e pensamento. E pelo facto desse *modo* se constituir a partir do *sentido implícito* (do que não é dito), exigindo para se manifestar a participação cognitiva e afectiva do ilustrador, revela marcas de subjectividade e de poética portadoras de soluções narrativas, gráficas e plásticas originais. Essa *transmutação* entre as linguagens verbal e visual está impregnada de experiências, memórias e conhecimento; de tudo aquilo, enfim, que pelo corpo é percebido e sentido. Por isso se entende que configura, necessariamente, algo *novo*, já que não existem dois seres organicamente iguais.

Tem-se como objectivo desta tese, reflectir sobre a ilustração ficcional enquanto construção de um autor na interpretação do texto de um outro, querendo, deste modo, contribuir para a afirmação do que é hoje a ilustração. Pretende-se, neste percurso, compreender os desígnios que cumpre a ilustração na actualidade e explicar o seu protagonismo no contexto presente do design de comunicação; quer-se ainda evidenciar que a prática da ilustração contamina ou influencia a prática do projecto de design; e que, por seu lado, a prática do projecto de design confere um entendimento distinto à prática da ilustração.

As ilustrações que serão aqui objecto de estudo, são aquelas que manifestam um processo em cuja génese está a interpretação e o sentido que o seu autor atribui ao programa, e que se identificam, por isso, como próximas do projecto de design. O trabalho prático desenvolve-se pela selecção de autores que correspondem a esses pressupostos, pela sua entrevista e pela apresentação de projectos da sua autoria que justificam e reforçam a perspectiva teórica. Do confronto entre as respostas e os artefactos produzidos, conclui-se que a ilustração é, na singularidade do seu pensamento e enquanto recurso expressivo, configuradora de inovação semântica para o projecto de design de comunicação.

keywords Illustration, Design, Expression, Author

abstract

As a form of expression and in fulfilling the purpose of communicating visually, illustration is indicative of a specific *mode* of thought and process. And because this *mode* is constructed from implicit meaning (of what is not said), requiring the cognitive and affective involvement of the illustrator, it bears marks of subjectivity and poetics that hold original narrative, graphic and artistic solutions. This transmutation between verbal and visual language is impregnated with experiences, memories and knowledge; of everything, in short, that the body feels and perceives. Therefore we suppose that illustration necessarily configures something new, since two organically identical beings do not exist.

The main aim of this thesis is to reflect on fictional illustration as the construction of an author in the interpretation of text, trying thus to contribute to the definition of what illustration now is. Using this approach, we intend to understand the purpose of illustration at present and to explain its role in this context of communication design; we also want to show that the practice of illustration shapes and influences the design project in practice, and in turn, the design project gives a distinct understanding to the practice of illustration.

The illustrations that will be the subject of study are those that express a process in which origin is the interpretation and the meaning that the author attributes to the brief, and which we identify, therefore, as being close to the design project. The practical component is developed by the selection and analysis of a case study of illustration that underlies and reinforces the theoretical perspective, and by interviews of the projects' authors.
The comparison between these responses and the analysis of media, suggests that illustration is as expressive feature, able to configure semantic innovation for the communication design project.

Índice

Introdução 1
1. Problemática. 1
2. Problema. O Design pela Ilustração. 5
3. Motivações pessoais. 9
4. Pressupostos metodológicos. Investigar a ilustração *por dentro* e *para dentro* do design 10
5. Objectivos. 13
6. Hipótese. Design e inovação semântica pelo recurso à ilustração. 14
7. Estrutura da tese. 14

Primeira Parte – Contributos transdisciplinares
Cap. 1. Da história do conceito de Ilustração 21
1.1. A génese da representação visual. 21
1.2. A emergência da narrativa pictórica. 23
1.3. Representar para esclarecer. 24
1.4. O manuscrito iluminado. Trazer à luz a palavra de Deus. 32
1.4.1. A ilustração como enigma a descodificar. 36
1.4.2. O regresso ao culto da imagem. 37
1.5. A materialização da imagem e a sua afirmação pela estética. 38
1.6. A ilustração como criação do Homem. 41
1.7. A laicização da imagem. 43
1.8. A imagem idealizada e representada segundo um ponto de vista. 46
1.9. A ilustração em resposta a uma vontade de conhecer. 55
1.10. Representar pela razão. 64
1.11. O conceito de modernidade na ilustração. 70
1.12. A subjectividade ilustrada. Entre a razão e a emoção. 80
1.13. A democratização da imagem. 84
1.14. A economia do desenho na ilustração e no design. 91
1.15. A relação dialéctica entre texto e ilustração. Novos percursos para uma poética visual. 95
1.16. O individualismo e as representações da diferença. 102

Cap. 2. Da Hermenêutica. O texto na origem da ilustração. 104
2.1. Os discursos do design. 104
2.2. O discurso da ilustração. Do potencial do texto no projecto. 107
2.3. A noção de narrativa. Narrativa pictórica. 109
2.4. Interpretação e apropriação do(s) sentido(s) de um texto. 116

Cap. 3. Da Fenomenologia. O corpo na base da singularidade e da interpretação. 129
3.1. O corpo e o retorno às coisas mesmas. 129
3.2. O corpo e o sentir, na perspectiva da neurobiologia. 135
3.3. Para um pensamento sensível. 137

Cap. 4. Da Semiose. A ilustração enquanto processo de significação. 141
4.1. A presença da ilustração. Espaço de tensão e de fixação gráfica de uma ordem transitória. 141
4.2. A transmutação. Actualizações (do potencial) de um texto (virtual). 144
4.3. A semiose da ilustração. 151
4.4. *Eu não sou eu nem sou o outro.* A ilustração como espaço de fluxos entre o *si* e a alteridade. 154
4.5. A conformação de sentidos. A ilustração em resposta a uma vontade de significar. 161

Cap. 5. Das práticas e dos autores 165
5.1. Definição do trabalho a empreender, objectivos e metodologias. 165
5.2. A entrevista. Descrição dos objectivos das questões colocadas. 172
5.3. As respostas à entrevista e análise interpretativa das mesmas. 174
1. André Carvalho
2. Danuta Wojchiechowska
3. Francisco Providência
4. Gémeo Luís
5. Henrique Cayatte
6. Madalena Matoso
7. Pedro Nora.
8. Harumi Kimura
9. Hvass & Hannibal
10. Javier Mariscal

11. Katsumi Komagata
12. Laurence Zeegen
13. Milton Glaser
14. Olivier Douzou

[Visualização da análise interpretativa das respostas].
[Apresentação de trabalhos que reforçam o sentido das respostas].

Segunda Parte – A Ilustração como inovação em Design
Cap. 1. Para uma Teoria da Ilustração.
O sujeito na origem da apetência pela ilustração. 277
1.1. Da complexidade imanente. 277
1.2. A procura da auto-identidade. Do indivíduo ao *eu*. 279
1.3. A simplificação da complexidade. *Autopoiesis* e contingência. 281
1.4. O mundo através das imagens. 284
1.5. A unidade gerada entre diferenças. 286

Cap. 2. Um novo paradigma para a Ilustração. 289
2.1. Os desenhos e os desígnios da ilustração. 289
2.2. Da impossibilidade e da sedução na ilustração. 291
2.3. O ilustrador: do *homo faber* ao *homo ludens*. *Poiesis* e *praxis* na ilustração. 293
2.4. Um novo paradigma para a *ilustração*: o potencial de inovação semântica em *design*, inerente ao ilustrar da contingência. 296

Considerações Finais 298

Indicações para futuras investigações procedentes deste estudo 300

Bibliografia 303

Anexos

Introdução

1. Problemática

"Têm as disciplinas do design um estatuto científico e/ou académico próprio, suficientemente distinto das outras disciplinas que exija e justifique o uso de metodologias específicas na realização da investigação em design?"

(FINDELI, 1999:1)

A ser verdade a hipótese lançada por Findeli, haverá uma condição particular de pensar e de construir sentidos em design, *the designerly ways of thinking*[1](CROSS,1999), na designação criada por Nigel Cross para definir aquilo a que chama *natural inteligence in design*: qualquer coisa que é própria do pensamento em design e que o distingue de outras formas de pensamento. Procedendo desta expressão, Cross sugere que *haja formas de conhecer próprias do design*, *the designerly ways of knowing* (idem, 2006), a partir de três fontes: as pessoas, os processos e os produtos. Acredita que fazer design é uma capacidade inata ao ser humano, e por isso não são de negligenciar os seus melhores artefactos, ainda que realizados fora de um contexto de prática profissional. Assim, a pesquisa subjacente a este tópico incide em *how people design* e inclui estudos empíricos e outros sobre, por exemplo, a natureza dessa competência e as metodologias de ensino/ aprendizagem do design. No que concerne ao conhecimento dos *processos*, o enfoque da investigação seria dado às tácticas e às estratégias inerentes ao *fazer*, à metodologia do design. E por último, o conhecimento fundado no *produto*, nas formas e materiais que configuram a ideia. Daqui surge a proposta de uma taxinomia definidora do campo de investigação em design:

– A *epistemologia* do design – respeitante ao estudo dos *designerly ways of knowing*;

– A *praxiologia* do design – relativa à pesquisa sobre as práticas e os processos;

– A *fenomenologia* do design – dedicada ao estudo da forma e da configuração dos artefactos.

---

[1] Expressão que se poderia traduzir por *modo específico de pensar em design.*

Cross remata esta análise com a ideia de que a *inteligência*, o *entendimento* em design (*design intelligence*) tem características particulares e que, por isso mesmo, a investigação em design exige abordagens distintas das tradicionalmente adoptadas pela ciência.

"Tem havido uma aceitação gradual do design no seus próprios termos e um crescente reconhecimento e articulação do design como disciplina. Chegámos à conclusão de que não temos que tornar o design numa imitação da ciência; nem tampouco temos que tratar o design como uma arte misteriosa e inefável. Reconhecemos que o design tem a sua cultura intelectual própria e distinta" (idem, 2006:101).

Prosseguindo este propósito, sustenta que a investigação deveria ser desenvolvida por uma nova categoria de *designers-investigadores*, mais próximos da prática e ainda assim, capazes de interpretar, relacionar, construir e divulgar esse conhecimento. O modelo conceptual estruturante da investigação em design está ainda em construção, mas Cross acredita que, o simples facto de se partir do pressuposto de que há um *designerly ways of knowing, trará resultados num futuro próximo.*

Cristopher Frayling (1983) manifesta uma preocupação semelhante ao admitir que a maioria dos designers não se identifica com a actual investigação, divorciada daquilo que são as suas práticas; e salienta que a palavra *research* comporta em si mesma a ideia de revisitar o que já foi feito (*re-search*), quando o design tem o novo por desígnio. A proposta de Frayling, organizada a partir de três vectores, mantém-se uma referência no desenho da investigação em design:

– Investigação *através* do design (*research through design*);
– Investigação *para* o design (*research for design*);
– Investigação *sobre* o design (*research into design*).[2]

A investigação *através* do design baseia-se no projecto e expõe aquela que é também designada por *investigação conduzida pela prática*, sendo essencial o registo dos procedimentos para a sua fundamentação. A investigação *para* o design, mais difícil de caracterizar, centra-se no objecto. Findeli explica-a

[2] Research *through* (or *by*) design; Research *for* design; Research *into* (or *about*) design.

como sendo a investigação que é desenvolvida ao longo do processo e que reverte para o próprio projecto. Sugere em alternativa a designação *research to enable design*, ou investigação que instrui o design, quer ao nível dos processos como dos resultados. Distingue três géneros dentro desta tipologia: no primeiro, a investigação é necessária ou motivada pelo desenvolvimento de um projecto concreto, e traduz-se no processo de reflexão e aprendizagem do designer; o segundo, parte dos mesmos princípios mas as conclusões a que chega querem-se mais inclusivas; o terceiro, não parte de um contexto projectual, refere-se antes à investigação de um aspecto particular do design passível de ser aplicado de forma mais abrangente em projectos no espaço dessa temática. A investigação *sobre* o design compreende os estudos mais frequentes, relativos à história, à crítica e à teoria, mas também à percepção e à estética. É um modelo de investigação que informa o design, conferindo-lhe substrato teórico. A tradução para a língua portuguesa da preposição *into*[3], reforçada pelo sentido em que Frayling a aplica, sugere um olhar exterior e, consequentemente, uma pesquisa que não exige um conhecimento experiencial da disciplina. Julgamos, no entanto, que o termo *into* não se esgota neste sentido e que permite, se atentarmos a outras leituras, a abertura a novas oportunidades na enunciação do que possa ser *investigar em design*. *Into* significa também *para; para dentro de; em direcção ao interior de,* sendo que a língua inglesa lhe permite ainda outras acepções: *to be in*; *keen on*; *interested in*[4]. Neste contexto, *into* significaria a investigação *para* o design orientada para o âmago, a essência do próprio design, protagonizada por designers-investigadores; investigação *acerca* do design mas desenvolvida por aqueles que estão, de *corpo e alma*, nesse processo. E mais uma vez, as palavras e a sua desconstrução: de *corpo e alma* é aqui aplicado no seu uso mais corrente, no sentido da entrega, mas significa também a *consciência de si* na investigação. Para Damásio, como adiante se verá, corpo e mente constituem-se como unidade, e tudo o que se conhece decorre de um fluxo contínuo entre ambos. Assim, sugere-se que *conhecer em design* passe por um emergir do corpo, por *sentir* e *viver* o projecto, para ter dele uma experiência afectiva,

[3] Alain Findeli propõe uma designação alternativa – research *about* design – que é ainda mais afirmativa deste sentido.

[4] (interesse) entusiasta [on,por]; apaixonado [on,por]; *to be keen on*: gostar muito de, ter muito interesse por, estar muito interessado em.

perseguindo um conhecimento sensível e instruído que se julga adequado à investigação em design. É o *olhar* do protagonista da investigação que aqui estabelece a diferença: o seu *corpo* não é um qualquer corpo – de um sociólogo, de um antropólogo, de um historiador ou de um crítico – é o corpo de alguém que tem em *si* a memória dos procedimentos, dos ajustamentos, dos desenhos, da reflexão e das decisões imanentes ao pensamento em design. Uma investigação que não anule o investigador (a pessoa), mas o admita, com todas as dúvidas e fragilidades que possa transportar, porque esse é o verdadeiro catalizador de qualquer investigação – o desejo de se melhorar e de conhecer mais. Neste contexto, parece-nos mais adequado acrescentar um outro tópico: a investigação *por dentro* e *para dentro* do design (research *inside and into* design), realizada por *quem está no* design; *envolvido e entusiasmado* pelo design; *interessado em saber mais sobre e para* o design.

Edgar Morin (1990) já denunciara a desadequação dos princípios dominantes da cultura científica clássica à contemporaneidade, incompatível com a *definição*, o *rigor* e a *objectividade* característicos do *paradigma da simplicidade* que a identifica. A actualidade é propensa à dispersão e à multiplicidade: a evolução tecnológica, o progresso da ciência, o excesso e a disseminação incontrolada de informação, as alterações sociais e, a uma escala planetária, as mutações biológicas, climáticas e territoriais, fazem a urgência de um novo olhar. É no reconhecimento da progressiva complexificação do mundo que Edgar Morin 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. Também apontando este sentido, Maffesoli prefere a *sinergia da razão e do sensível* aplicado à investigação:

"O afecto, o emocional, o afectivo, coisas que são da ordem da paixão, não estão mais separados em um domínio à parte, bem confinados na esfera da vida privada; não são mais unicamente explicáveis a partir de categorias psicológicas, mas vão tornar-se alavancas metodológicas que podem servir à reflexão epistemológica, e são plenamente operatórias para explicar os múltiplos fenómenos sociais."[5]

[5] MAFFESOLI, Michel - *Elogio da razão sensível*. Editora Vozes: São Paulo, 2005: p.53

A evolução dos paradigmas sobre os quais se credita a ciência obriga a que também o *design* seja questionado. Por isso se julga, persistindo no objectivo de se constituir como disciplina, ser ainda tempo de a investigação em design *incluir* em vez de excluir; *considerar* em vez de refutar; *admitir* em vez de ignorar. Afirmar-se na sua *identidade* é também confrontar-se com a diferença, reconhecer-lhe as virtudes e integrá-las; desenhar a unidade no espaço da multiplicidade. Daqui se levanta a questão: que interesse pode, na óptica da investigação em design, suscitar o estudo da *ilustração*?

2. Problema. O design *pela* ilustração

Dedicar uma investigação à *ilustração* na perspectiva do *design* mostrou-se desde o início uma tarefa arriscada, mas, também por isso, constituiu um desafio maior: a ausência de uma ontologia da ilustração remete-a para um espaço de indefinição, algures entre a arte e o design. Os designers mais formalistas desconsideram-na pela facilidade, pelo programa demasiado aberto e permissivo, por revelar o que deveria manter-se oculto; os artistas criticam-lhe a dependência, negam-lhe autenticidade, expressão e originalidade.
A vocação tradicionalmente pragmática do design (a ideia que prevalece é ainda de que o design dá *respostas* a *problemas*) vê-se hoje, no entanto, questionada, dado que a abundância de *respostas* não resolveu, mas deu pelo contrário origem a novos *problemas*. A *necessidade*, suposta causa original do artefacto, é também ela produto da criação humana, como admite aliás Ortega Y Gasset:

"A técnica é a produção do supérfluo: hoje e na época paleolítica. É, certamente, o meio para satisfazer as necessidades humanas. (…) Agora sabemos que as necessidades humanas são objectivamente supérfluas e que só se convertem em necessidades para quem precisa de bem estar e para quem viver é essencialmente viver bem."[6]

Esta opinião reforça a noção de *design* oferecida por Richard Buchanan (2001) em *Design Research and the New Learning*: "design is the human power

[6] ORTEGA Y GASSET, José - *Obras completas*. Tomo V – 1932/1940. Santillana Ediciones Generales: Madrid, 2006: p.562

of conceiving, planning, and making products that serve humam beings in the accomplishment of their individual and collective purposes".[7] Mais do que centrar a questão nos produtos, interessa considerar e averiguar a todo o momento, a ordem de necessidades e de *artefactos* capazes de proporcionar uma melhor qualidade de vida, adequando-se à ideia do que é a realidade. Noble e Bestley alertam-nos para o facto de que o design gráfico contemporâneo não diz apenas respeito à resolução de problemas ou ao responder de forma eficiente ao *brief* de um cliente:

"A pesquisa de um tema que interesse ao designer e a resposta gráfica a esse tema, que pode esclarecer e ajudar a descrever novas linguagens visuais que são aplicáveis a outras soluções gráficas, é uma parte fulcral da investigação a desenvolver. (…) O desenvolvimento e avaliação de um vocabulário visual relevante para um contexto específico, pode então ser amplificado no sentido de abordar vários problemas num mesmo contexto. (…) As proposições daqui resultantes combinam, então, uma pesquisa pessoal sobre o tema e uma linguagem visual nascente, que opera dentro de um conjunto de objectivos predeterminados"[8]

Daqui se distingue a possibilidade de desenvolvimento de novas abordagens a partir de um programa, centrando o processo numa interpretação participante e afectiva do designer, combinando as motivações pessoais com os objectivos pré-definidos. Esta mudança de paradigma dá ao designer um papel primordial: ele não é apenas alguém que procura a resolução (ainda que provisória) de um problema, mas um agente semântico, intérprete de uma vontade, tradutor de um desígnio, e produtor de significados pelas formas que realiza. Este contexto revela a pertinência do estudo da ilustração como recurso expressivo no design. Do ponto de vista desta tese, será porventura mais adequada uma abordagem fenomenológica – na tentativa de fazer sobressair a experiência do projecto na perspectiva de uma vivência individual e subjectiva, em detrimento de uma investigação centrada nos pressupostos epistemológicos da disciplina.

---

[7] "Design é a capacidade humana para conceber, planear e elaborar produtos que servem os seres humanos na realização dos seus fins individuais e colectivos"

[8] NOBLE, Ian e BESTLEY, Russell - *Visual Research. An introduction to research methodologies in graphic design.* AVA Publishing: Lausanne, Suiça, 2005: p.100

Porquê a *ilustração*?

A etimologia da palavra *gráfico (graphein)* determina uma origem comum para os actos de escrever e desenhar. Ao longo da história, palavras e imagens partilharam também o mesmo suporte, coexistindo em múltiplos artefactos de comunicação. Quase sempre contribuindo para um objectivo comum – a comunicação de uma ideia –, fazendo-o com a especificidade própria de cada linguagem. A ilustração nasce deste encontro.

O sentido comum descreve-a como uma imagem cuja função é explicar, clarificar um texto que complementa e ilumina. Remete-a, assim, para uma posição de dependência e subordinação: "imagens segundas, não originárias nem originais, duplicações ou repetições, e portanto redundantes" (FRADE, 2002:353). A palavra ilustração significava também o processo técnico empregue na concepção (como a xilogravura e a gravação em madeira, a gravação em cobre e aço, a gravura a água-forte e a litografia) que permitia que fossem duplicadas, ao contrário das imagens executadas individualmente à mão, conhecidas como *iluminuras* (MAREIS, 2006). Assumia um carácter essencialmente didáctico, justificando-se o seu uso pela necessidade de tornar o texto compreensível para os menos conhecedores das letras, adoptando uma vocação de disseminação democrática de conhecimento (idem, 2006). A função descritiva que cumpria relativamente ao texto (e por isso era tantas vezes apelidada de desenho ilustrativo) encontra-se hoje, contudo, suplantada pela vontade de trazer à luz 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. Assume-se como uma "mentira"[9], e é justamente aqui que encontra o seu destino. O facto de o ser liberta-a, permite-lhe (ao contrário da fotografia) fugir à verdade, contá-la de um outro modo, reinventar-lhe sentidos, contrariar a evidência, ser forma na *versão de mundo* que é ali criado. A ilustração, durante algum tempo remetida ao esquecimento,

[9] "Mentiras de papel". O termo serve a Nuria Suari para fazer uma introdução ao conceito de ilustração. O papel, como suporte, prende a ilustração ao mundo sensível, dá-lhe corpo e substância. Mas com a tecnologia digital, a imagem perde a sua materialidade. Não existe um original, uma prova da sua existência física. O real deixa de ser "o que existe de verdade; que não é imaginário", mas retoma o sentido contido na sua etimologia: *res*, "coisa", "tudo o que existe ou pode existir real ou abstractamente". A contradição que Magritte consagrara com o famoso "Ceci n'est pas une pipe".

substituída por soluções mais próximas da realidade que se queria reproduzir, mostra-se agora com renovado vigor. Ian Noble reconhece:

"A ilustração – ela mesma uma parte do design gráfico, e certamente uma disciplina que está intrinsecamente ligada ao design por incumbência e colaboração – atravessou um período de redefinição significativa. A actividade e prática da ilustração e criação de imagens passou a acolher um vasto leque de abordagens".[10]

No mesmo sentido, Mareis afirma que "não é exagero dizer que a ilustração está a atravessar hoje um renascimento. (…) Despertou do seu longo descanso, e está a promover-se mais do que nunca como uma poética, expressiva e acima de tudo, como uma disciplina de design independente" (MAREIS, 2006:4). Constata-se, então, 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. O tema está ainda por considerar no âmbito da investigação em design (a produção teórica em torno da ilustração é praticamente inexistente) – os estudos que lhe são dedicados situam-se predominantemente nas áreas da psicologia, da semiótica, da educação e da literatura para crianças. A pesquisa conduzida na perspectiva da forma, da expressão, da narrativa visual e do processo inerentes ao *pensar, fazer* e *comunicar* pela ilustração, será um contributo para perceber o artificial na interface entre o homem e o mundo, validando a pertinência desta tese no âmbito do design.

A necessidade de constituir um *corpus* teórico que fundamente e dê sentido à prática do design é também um ponto fundamental, sobretudo se se pretende um ensino do design qualificado, reflexivo e actuante, distante da condição de receituário ou de manual de instruções. O carácter transdisciplinar e o reenquadramento de contribuições diversas na observação do problema revestem também de originalidade o trabalho a desenvolver. Por isso se entendeu

[10] "Illustration – itself a part of graphic design, and certainly a discipline that is intrinsically linked to design through the process of commission and collaboration – has undergone a period of significant redefinition. The activity and practice of illustration and image-making has now grown to accomodate a wider range of approaches".

NOBLE, Ian - *Commercial illustration. Mixing traditional approaches and new techniques*. Rotovision: Switzerland, 2003: p.8

ser o momento para reflectir sobre a ilustração e a sua fenomenologia, já que aquilo que hoje *diz* vai muito além do texto que a inspira e orienta. Importa aqui descobrir e valorizar a ilustração enquanto processo e pensamento, construção, lugar de dúvidas, de escolhas e de revelações. Libertá-la, enfim, para outros significados.

3. Motivações pessoais

"Durante toda a minha vida, nunca pude resignar-me ao estudo parcelado, nunca pude isolar um objecto de estudo do seu contexto, dos seus antecedentes, da sua evolução. Sempre aspirei a um pensamento multidimensional. Nunca pude eliminar a contradição interior. Sempre senti que verdades profundas, antagónicas umas às outras, eram para mim complementares, sem deixarem de ser antagónicas. Nunca quis esforçar-me por reduzir à força a incerteza e a ambiguidade"

(MORIN, 1990:10)

Recolhi esta citação de Edgar Morin porque me revejo nela ao pensar nas motivações que me levaram a empreender esta investigação. Parto de pressupostos que, sendo individuais, culminam naquilo que poderá ser o meu contributo para a afirmação do design na academia, e a sua integração/ assimilação no campo da ciência. Assim, defino como causas principais:

1. A forte convicção de que a ilustração não é um mero adorno ou acessório no projecto de design; pelo contrário, acredito que transporta consigo formas de pensar, de sentir e de fazer em quase tudo idênticas àquelas que orientam o processo de design, mas que ainda assim preserva singularidades que a indiciam como promessa de inovação;
2. O desejo de saber mais sobre uma forma de expressão que me é muito próxima, e de reflectir sobre o meu próprio acto de ilustrar e de fazer design, em que reconhecia no *modus operandi* a co-presença ou a contaminação desses processos;
3. A consciência decorrente da minha prática, de que a ilustração sempre trabalhou no sentido de uma auto-construção: como uma forma de *dizer não dizendo*, de me mostrar escondendo-me, de fingir que sou outra pessoa e de me apresentar por outros *eus*; de perceber a diversidade por me aproximar de

outros que se exprimem por palavras, e nessas palavras descobrir o que em mim e neles desconhecia; por partilhar e ter o prazer de saber que, mesmo ausente, me posso fazer presente na vida de muitas pessoas.

4. A percepção de que este amadurecimento reverte a favor da minha actividade enquanto docente, na construção de argumentos de suporte a uma abordagem holística no ensino do design;

5. A vontade de com este trabalho concorrer para o reconhecimento da ilustração no âmbito do design;

6. A ambição de *abrir portas*: a futuros investigadores em design que estejam ainda tementes em relação à estratégia a adoptar; à recuperação de temas até então investigados por disciplinas colaterais, e que exigem um reenquadramento e actualização no contexto do conhecimento actual.

4. Pressupostos metodológicos. Investigar a ilustração *por dentro* e *para dentro* do design

"O que a scienza nuova *propõe (…) é simplesmente isto: o objecto não deve somente ser adequado à ciência, a ciência deve igualmente ser adequada ao seu objecto"* (MORIN, 1990:78)

Segundo Davis Brinberg e Joseph MacGrath (1985), toda a investigação se faz a partir de três domínios: o domínio *substantivo, real*, que diz respeito a conteúdos de interesse; o domínio *conceptual*, que concerne às ideias que dão sentido ao conteúdo; e o domínio *metodológico*, referente aos procedimentos a considerar para estudar os conteúdos. A relação entre estes domínios determina o carácter da investigação a empreender: *experimental*, *empírica* e *teórica*. O percurso que consideram mais adequado à investigação em comunicação visual é aquele que selecciona os métodos, a teoria e os conteúdos necessários recorrendo a várias procedências:

"Sendo uma 'disciplina integradora', o design está sempre virtualmente preocupado com problemas, assuntos, e metodologias provenientes de campos exteriores ao seu território. Como escolhemos integrá-los vai cada vez mais definir aquilo que é único na investigação em design"[11]

[11] In FINDELI, Alain (guest editor) - *re:search*. Design Issues: 1999.

Tal como Maffesoli averte: "é preciso compreender que o racionalismo, na sua pretensão cientifica, é particularmente inapto para perceber, ainda mais apreender, o aspecto denso, imagético, simbólico, da experiência vivida" (1998:27). A *scienza nuova,* proposta por Edgar Morin, corrobora esta pretensão e coincide com aquilo que são os interesses presentes nesta investigação, já que há uma experiência do tema a tratar que contribui para uma investigação reflexiva – em que eu, investigadora, reflicto sobre a minha prática do *fazer* a ilustração e interpreto-a mediante o cruzamento de contributos teóricos multidisciplinares. Morin sugere uma metodologia *integradora* e ao mesmo tempo *específica*, já que não exclui as anteriores mas descreve também o que é emergente, os eventos e os fenómenos como constituintes do objecto. Mas esse contributo multidisciplinar pode ocorrer na investigação mediante diferentes organizações. Aqui servimo-nos da distinção que faz Nicolescu (2008) entre os termos que as designam:

– A *pluridisciplinaridade* concerne ao estudo de um objecto, de uma única disciplina, por vária disciplinas em simultâneo.

– A *interdisciplinaridade* distingue-se da abordagem anterior, na medida em há transferência de métodos entre disciplinas.

– A *transdisciplinaridade*, tal como o prefixo *trans* sugere, refere-se ao que "está ao mesmo tempo entre as disciplinas, *através* das diferentes disciplinas e *além* de qualquer disciplina. O seu objectivo é a *compreensão do mundo presente*, para o qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento" (2008:52-53).

É no sentido de uma abordagem transdisciplinar que se elabora este estudo: recorrendo à história, à fenomenologia, à hermenêutica, à semiótica e outros saberes, como a filosofia e a sociologia, que não tendo um capítulo para os designar estiveram também presentes em todo o percurso desta investigação. Disciplinas que ofereceram, no encontro com o design (e sem perderem a sua identidade), a constituição de um pensamento original, mais fecundo e sustentado em *ilustração*. À semelhança das ciências humanas, que Boaventura de Sousa Santos julga deverem atender primordialmente ao sujeito, também o design deveria desenhar a sua própria metodologia:

"(…) O argumento fundamental é que a acção humana é radicalmente subjectiva. O comportamento humano, ao contrário dos fenómenos naturais, não pode ser descrito e

muito menos explicado com base nas suas características exteriores e objectiváveis, uma vez que o mesmo acto externo pode corresponder a sentidos de acção muito diferentes. A ciência social será sempre uma ciência subjectiva e não objectiva como as ciências naturais; tem de compreender os fenómenos sociais a partir das atitudes mentais e do sentido que os agentes conferem às suas acções, para o que é necessário utilizar métodos de investigação e mesmo critérios epistemológicos diferentes dos correntes nas ciências naturais, métodos qualitativos em vez de quantitativos, com vista à obtenção de um conhecimento intersubjectivo, descritivo e compreensivo, em vez de um conhecimento objectivo, explicativo e noético. Esta concepção de ciência social reconhece-se numa postura antipositivista e assenta na tradição filosófica da fenomenologia (…)"[12]

Tratando-se de uma disciplina essencialmente vocacionada para a *poiesis*, julgou-se essencial criar uma fundamentação teórica capaz de sustentar os argumentos que aqui se defendem, mas também considerar "as práticas e os autores", já que se descobre nessa materialização, na dialéctica entre as palavras e as imagens, o pensamento singular do designer/ilustrador; os actores desta mudança e como se (re)apresentam, os vocabulários e as manifestações emergentes, o que se dá a perceber. *Pensar design* é também *fazer design*, exprimir-se pelo *desenhar do design*, pela realização do objecto/coisa do design. Da mesma forma que Cross sugere haver *the designerly ways of thinking*, supõe-se ser possível identificar *the illustratorly ways of thinking*. A metodologia a desenvolver (que será descrita com maior detalhe em capítulo próprio) aproxima-se do planeamento e métodos propostos por Robert Yin (2005), na abordagem do estudo de caso. Assim, para além do suporte teórico atrás referido, a investigação será ainda fundamentada por entrevistas a autores de referência que conciliem a prática da ilustração e a prática do design, e pelos respectivos trabalhos.

[12] SOUSA SANTOS, Boaventura de - *Um discurso sobre as ciências*. Edições Afrontamento: Porto, 2007: p.22

5. Objectivos

A tese que aqui se apresenta pretende contribuir para a questão do *pensamento em design,* tendo por objecto de estudo a ilustração *no* design, e sugere um novo paradigma para a ilustração, que se traduz hoje em soluções e expressões inovadoras para o design.

Estabelecem-se como objectivos:

– Traçar o percurso da ilustração no tempo, no entendimento do contexto histórico, social, económico, religioso e filosófico em que emergiu;

– Perceber neste trajecto, a preponderância da autoria, do programa ou da tecnologia;

– Recuperar para o âmbito do design artefactos de comunicação até então do domínio da história da arte (cujo exemplo mais significativo são as iluminuras);

– Equacionar a possibilidade de a prática do design influenciar a prática da ilustração; e de a prática da ilustração influenciar a prática do design;

– Afirmar o que é *hoje* a ilustração na esfera do design de comunicação e na sua especificidade;

– Conhecer os desígnios que cumpre hoje a ilustração;

– Explicar o seu protagonismo no contexto do actual design de comunicação;

– Sustentar que deste processo de tradução intersemiótica sobressai a expressão de sentidos ocultos no texto, intuídos e representados pelo ilustrador, daí resultando a presença do novo pela ilustração;

– Contribuir de forma alargada para os estudos em design, questionando a forma como o design contemporâneo recupera a ilustração como linguagem no cumprimento do desígnio de comunicar.

6. Hipótese. Design e inovação semântica pelo recurso à ilustração

O actual design da ilustração passa mais por desenhar traduzindo e apresentando experiências e emoções, do que por representar conceitos. Por ser um processo centrado no indivíduo – designer/autor – e reflectindo a sua leitura da actualidade, poderá constituir-se como uma marca do tempo, propondo, em simultâneo, vocabulários pictóricos disponíveis para serem aplicados e comunicados. São, como se referiu, possibilidades ou actualizações, *versões-de-mundos* que, enquanto ficções, não carecem de validação. A responsabilidade do ilustrador vê-se aumentada, na medida em que ele chama a si as grandes decisões do projecto, e não tem meios de aferir ou de verificar o seu trabalho.

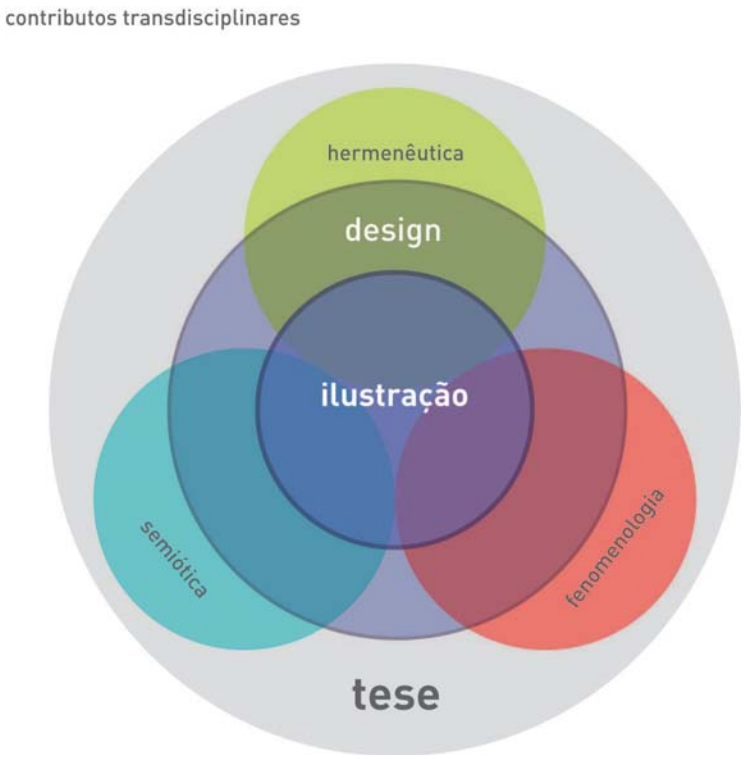
Considera-se como argumento da tese que a ilustração como linguagem, enquanto pretensão de comunicar visualmente, é um dos temas contemporâneos para a explicitação do *pensamento em design*. Propõe-se, assim, uma reflexão aprofundada sobre o papel da ilustração na actualidade, sugerindo que do processo de *sentir-pensando* inerente ao seu projecto, sobressaem valores semânticos e poéticos singulares, e por isso potenciadores de soluções gráficas e narrativas originais para o design.

7. Estrutura da tese

Na presente introdução são revelados: a problemática e o contexto em que se inscreve este estudo no âmbito da investigação em design, o problema, as motivações pessoais, os pressupostos metodológicos, os objectivos, a hipótese que suporta todos os desenvolvimentos posteriores e a organização da tese, com a explicitação dos assuntos a tratar em cada capítulo.

Assim a tese organiza-se em duas partes: sendo a primeira designada por "Contributos transdiciplinares" e a segunda por "A ilustração como inovação em design".

A primeira parte justifica-se pela necessidade de fazer uma leitura transversal a partir de outras disciplinas que fundamentasse teoricamente os desenvolvimentos depois expostos, dada a inexistência de bibliografia específica sobre o tema a tratar.



Por conseguinte:

O **capítulo 1**, *Da história do conceito de Ilustração*, é capítulo mais extenso, na medida em que a bibliografia relativa à história da ilustração é redutora no tratamento do tema, remetendo-a para os artefactos, autores e tecnologia. Na medida em que se sugere nesta tese a emergência de um novo paradigma para a ilustração, sentiu-se a necessidade de se perceberem as várias *histórias* que a envolvem: os contextos que potenciaram o surgimento de conteúdos narrativos, tecnologias, expressões e os actores. Traçar, enfim, um percurso que permitisse compreender melhor a existência (no sentido do *viver*) desses artefactos.

O **capítulo 2**, *Da Hermenêutica*, explora o potencial do texto na ilustração. Recorre-se ao pensamento de Paul Ricouer na defesa de uma hermenêutica interpretativa: no sentido de uma apropriação dos sentidos do texto e de um encontro com a *alteridade*, na definição da sua própria identidade narrativa. A ilustração é, assim, tida como uma actualização de um texto (virtual), estabelecendo nessa configuração, ordens provisórias de sentido.

O **capítulo 3**, *Da Fenomenologia* aborda o corpo como interface entre o sujeito e o mundo: o corpo que experimenta, sente e conhece; o corpo na base do gesto e da intenção que se fará desenho. São confluentes nesta abordagem, a perspectiva filosófica de Maurice-Merleau Ponty e a visão da neurobiologia, por António Damásio. Termina-se este capítulo sugerindo a emergência de um pensamento sensível, que tem no corpo o princípio para a descoberta da pessoalidade e para a afirmação do que é singular na identidade.

O **capítulo 4**, *Da Semiose*, considera a ilustração enquanto processo de significação. Defende-se estar em causa a transmutação da linguagem verbal para a linguagem visual, implicando, por isso, uma mudança de matéria. Um espaço poético e de fluxos entre o si do ilustrador e a alteridade, o autor do texto. A trilogia proposta por Peirce – objecto, signo, interpretante – em relação com os pressupostos da neurobiologia, serve como base para o entendimento da diversidade nas respostas pela ilustração. O modo como o ilustrador conquista sentidos e cria significados é explicado recorrendo aos princípios explorados nos capítulos anteriores.

No **capítulo 5**, *Das Práticas e dos autores,* procura fazer-se uma aproximação à prática da ilustração, cruzando-a com aquilo que os autores pensam acerca do seu próprio processo de ilustrar. Este processo serve para evidenciar, descrever e compreender as regularidades e diferenças naquilo que fazem e do que relatam como experiência os vários designers. Procura-se, neste capítulo, confrontar o estudo teórico com a experiência no sentido de daí tecer considerações mais fundamentadas.

Na **II Parte,** é tratado o tema de fundo desta tese: a ilustração como inovação em design. No **capítulo 1**, procuram-se os contextos para a apetência actual pela ilustração: a complexidade da contemporaneidade, a multiplicidade e a polissemia, a ambiguidade e a indeterminação proporcionaram o ambiente para o surgimento do *si*, afirmado nos vários aspectos da vida. Na ausência de um derradeiro sentido, o sujeito é convocado para participar na construção de um mundo significante; este é também o papel do designer, quando recorre à ilustração como expressão.

No **capítulo 2**, traçam-se aqueles que se consideram ser os princípios definidores de um novo paradigma para a ilustração: apresentar *versões-de-mundos* centradas no sujeito, que não representam aquilo que é evidente no texto mas, antes, apresentam a sua experiência sensível materializada na ilustração. Versões que proporcionam o encontro, a partilha e a construção de novos sentidos.

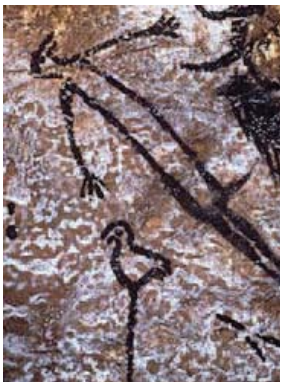
A terminar, tecem-se as considerações finais a apontam-se linhas de abertura futuras, para esta investigação.

Primeira Parte
Contributos transdisciplinares

Capítulo 1
Da história e do conceito de ilustração

1.1. A génese da representação visual

Datam de 30 000 a. C. as primeiras representações figurativas, consideradas por Leroi-Gourham (1964) as obras de arte mais antigas da história humana, e cujos conteúdos revelam, surpreendentemente, uma organização próxima de conceitos já muito elaborados pela linguagem. Seriam formas fixadas, ou apenas elementos capazes de permitir a identificação do animal representado. Embora utilizando a expressão arte figurativa para a referir, Leroi-Gourham conclui que "está, na sua origem, directamente ligada à linguagem e muito mais próxima da escrita no sentido lato do que a obra de arte" (1964:190). Jean Clottes (1999), quando questionado acerca do que teria suscitado o primeiro desenho, responde reforçando o carácter comunicativo e intencional dessas imagens:



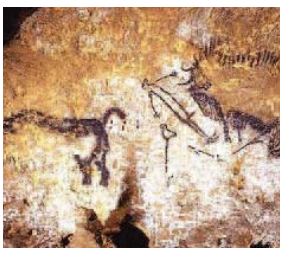


Fig. 1, 2 *Gruta de Lascaux*

"As peugadas animais devem ter desempenhado um papel preponderante na génese da arte. (…) Ensinar aos rapazes o sentido destas marcas constitui indubitavelmente uma das etapas principais da sua educação. Desenhar, a fim de se fazer entender melhor, o animal cuja peugada se assinala no solo, é uma das vias possíveis na invenção da arte."[1]

Meggs é peremptório quando afirma que a origem da arte não está nestes registos, era antes "o despontar de comunicações visuais, porque as primeiras imagens eram feitas para a sobrevivência e eram criadas com propósitos utilitários e ritualistas" (1992:4). Leroi-Gourham define um momento, um pouco antes do aparecimento do *homo sapiens*, a partir do qual a imagem se autonomiza: o instante em que a mão se inicia no desenho de símbolos, de uma expressão gráfica que já não procede da estrutura da linguagem verbal, mas que se desenvolve a par desta. A coordenação entre as linguagens verbal e visual seria um dos princípios desse pensamento que exige a contiguidade entre quem pensa e o suporte acerca do qual se pensa. Depreende-se assim

1 LANGANEY, André, CLOTTES, Jean, GUILAINE, Jean e SIMONNET, Dominique - *A Mais bela história do Homem. Como a Terra se tornou humana*. Edições ASA: Porto, 1999, p.58.

que na origem do pensamento estaria já um processo de interpretação e de relação entre as duas formas de expressão. Gourham reforça a ideia desta interacção:

"(…) A mão tem a sua linguagem cuja expressão se liga à visão; a face possui a sua linguagem ligada à audição, entre os dois reinos este halo confere um carácter próprio ao pensamento anterior à escrita propriamente dita – o gesto interpreta a palavra, esta comenta o grafismo."[2]

O *halo* que encontra *entre os dois reinos* seria o espaço de participação subjectiva do homem, o espaço de interpretação e de pensamento, potenciado pelas conexões que o sujeito é capaz de estabelecer entre o desenho e a palavra.[3] O momento em que surge a imagem marca o aparecimento de um mundo artificial e humanamente produzido. Sobre o que teria motivado a criação da primeira imagem, na obscuridade do interior das grutas, David Lewis-Williams (2005) propõe uma hipótese cuja resposta não está centrada nas representações em si, mas no cérebro de quem as concebeu.[4] Pelo estudo de casos alterados da consciência, avaliou o que sucedia quando um indivíduo era exposto a determinados estímulos. Verificou que perante um foco intenso de luz ou, pelo contrário, na ausência total de informação (situação semelhante à cegueira induzida), se podem experimentar alucinações que produzem imagens no cérebro.[5]

Lewis-Williams supõe então que a criação de imagens não decorreria de uma vontade específica de alguém, mas seriam reproduções feitas nas paredes das cavernas, de imagens mentalmente produzidas e com as quais o sujeito

---

[2] GOURHAM, André Leroi- *O Gesto e a Palavra. 1. Técnica e Linguagem*. (Edição original 1964). Edições 70: Lisboa, 1990, p.209

[3] Partindo de uma suposta origem comum, a fixação gráfica do pensamento evolui em dois suportes distintos: "A escrita foi aperfeiçoada por duas invenções que a levaram ao reino da abstracção, criando assim a abertura que a separa agora da ilustração. Uma foi o alfabeto, que excluía qualquer tentativa de figuração. A outra foi a escrita linear, em que o signo deixa de ter liberdade de movimento, sendo uma parte necessária de uma corrente irreversível.
O que ocorreu foi uma especialização dos significantes de acordo com o tipo de significados: para a escrita, linguagens; para as imagens, realidade" (MELOT, 1984:23).

[4]Empreendeu então um estudo que o levou a comparar estas imagens com a arte das rochas na África do Sul, por reconhecer neles padrões semelhantes. Avança a suposição de que haveria rituais de cariz religioso ou místico, que levaria quem os praticasse a uma espécie de transe.

[5]Inicialmente, sob a forma de linhas e padrões abstractos, mas mantendo as mesmas condições, "tomam a forma de coisas com grande importância emocional" (LEWIS, 2005)

Fig. 3 e 4 *Gruta de Lascaux*

que desenha estaria já familiarizado. E conclui haver uma intenção nestas representações, que julga estar relacionada com a religião. Não vê indícios de imaginação tal como a conhecemos, mas antes uma fixação gráfica que teria o propósito de trazer para este mundo as imagens de um outro, as imagens que o sujeito *vê* mentalmente, quando se encontra em transe.

Admitindo como Clottes, a presença de "capacidades imaginativas", ou rejeitando-as como Williams, conclui-se que é comum a estas teorias o reconhecimento de um desígnio inerente à criação das representações primitivas. Em termos gráficos, e para além do propósito que pudessem servir, estas imagens (estruturadas ou não pela linguagem) são a expressão de uma narrativa. Entende-se por isso serem estes os primeiros testemunhos de ilustração.[6]

1.2. A emergência da narrativa pictórica

A escrita terá sido primeiramente utilizada pelas civilizações mesopotâmica e egípcia. A figura do *escriba* emerge como primeiro depositário do conhecimento escrito na história humana (GINGRAS et al., 2007). A vida sedentária e o consequente aumento de produção agrícola terão exigido métodos originais de organização, e suscitado o desenvolvimento de tecnologias cognitivas como a aritmética e a escrita. O saber, organizado em listas semelhantes a recenseamentos "(…) revela, acima de tudo, o estilo dominante no que respeita ao ensino da língua, que era o da memorização" (idem:11). Esta formatação verifica-se também no modo como é estruturado o suporte em que coexistem texto e imagem[7]:

"Um formato de design consistente evoluiu para os papiros egípcios ilustrados. Uma ou duas bandas horizontais, normalmente coloridas, corriam o topo e a base do manuscrito. As colunas verticais da escrita separadas por linhas eram escritas da direita para a esquerda. As imagens eram inseridas, adjacentes ao texto ilustrado"[8] (MEGGS, 1992:18).

[6] A palavra grega *graphein* estabelece uma origem etimológica comum para as acções de escrever e pintar.

[7] "Os egípcios foram os primeiros a produzir manuscritos ilustrados em que as palavras e imagens se combinavam para comunicar informação". (MEGGS, 1992:12).

[8] MEGGS, Philip B. - *A History of Graphic Design*. Van Nostrand Reinhold: New York, 1992.

Esta *arte narrativa* de estilo simples partilhava na pintura e nos manuscritos a gramática e as convenções da representação. Desenhos e pinturas que Pijoan (1988) considera nunca terem servido uma expressão artística, antes funcionariam como uma escrita ornamental que ajudaria a compor um ambiente. O "*Livro dos Mortos*", nome atribuído no séc. XIX ao conjunto de "fórmulas para deixar o dia", terá sido o percursor do livro ilustrado. Consistia na compilação de rolos de papiro com orações e hinos, ilustrados com imagens que anteciparam, na visão dada pelo artista, o que se pensava vir a ser a vida do sujeito em causa depois da morte. Escribas e artistas trabalhavam em conjunto na materialização destas projecções[9]. Meggs (1992) realça a integração esteticamente agradável entre texto e imagem, e comenta o modo como esta relação evoluiu. 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. A partir de então, é a ilustração o primeiro elemento a ser inserido no manuscrito.

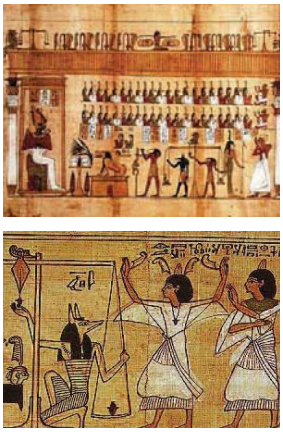


Fig. 5 e 6 *Livro dos Mortos*

1.3. Representar para esclarecer

Na Grécia, tal como em Roma e na Idade Média, o termo *arte*[10] estaria bem distante do sentido assumido na época moderna. Queria antes significar uma especial perícia, um talento destinado à execução de tarefas de natureza prática, baseado no conhecimento das regras. Requeria uma especial habilidade intelectual que se traduzia no conhecimento prático dessa artesania. Era então tida como um saber aplicado, e neste sentido, distinguia-se da ciência. Galeno definira-a como "o conjunto de preceitos universais, adequados e úteis que servem um propósito estabelecido" (TATARKIEWICZ, 2004:40).

Na concepção de Platão, a *arte* conjugava a perícia para a execução de algo cujo fim poderia ser prático ou teórico, com uma atitude consciente e racional presente na sua realização. A beleza ou a verdade são relativas ao fim para o

[9] "Quanto ao trabalho manual e às técnicas, que não obstante alcançaram um elevado nível de perfeição artística, continuavam a ser da exclusiva competência dos iletrados. A oposição entre o trabalho manual e o trabalho intellectual, que também encontraremos nos Gregos, é tão antiga quanto as primeiras civilizações" GINGRAS, et al. - *Do Escriba ao Sábio. Os Detentores do Saber da Antiguidade à Revolução Industrial*. Porto Editora: 2007, p.27.

[10]"A expressão arte deriva do latim "ars" que por sua vez é uma tradução do grego (TATARKIEWICZ, 2004:).

qual as artes foram pensadas pela natureza ou pelo artista. Por isso, distingue entre *técnicas orientadas para a acção* e *técnicas sem fins práticos*, que se manifestam unicamente pela palavra:

"Entre essas técnicas, umas dão o primeiro lugar à acção, e não deixam à palavra senão um lugar secundário, algumas mesmo inteiramente nulo, de tal modo que toda a sua obra poderia realizar-se em silêncio, tal como acontece com a pintura, a escultura e muitas outras. (…) Outras, pelo contrário, atingem o seu fim exclusivamente pela palavra e, nelas, a acção é por assim dizer nula ou absolutamente insignificante (…)."[11]

Aristóteles estabeleceu a divisão das actividades humanas em teóricas, práticas e de realização (distingue entre 3 classes de pensamento: *theoria*, *praxis* e *poiesis*), e inclui a arte no campo da *poiesis*. Entende, portanto, a *arte* como técnica, como "conjunto de meios e procedimentos através dos quais é possível a obtenção de finalidades práticas ou a produção de objectos".[12] Percebe-se na origem do conceito de *arte* um sentido de utilidade que entendemos, na actualidade, mais próximo da esfera do artesanato e do design.

Também as imagens foram tema de debate e reflexão para os filósofos gregos. Platão tem-nas num nível inferior na escala do conhecimento, a imagem é para ele cópia, *mimesis*. E exemplifica, a partir daquilo que diz serem as "três artes que dizem respeito a todas as coisas": há três camas, o modelo ideal, aquela que existe na natureza e foi criada por Deus; a que é produzida pelo artesão, imitando o modelo ideal; e por fim a imagem criada pelo pintor, imitação da aparência das coisas e não das coisas tal como elas são.[13] Designa o pintor como "criador de aparências", e afirma que ele desconhece por completo a verdade, nada sabe sobre ela, e por isso é falso aquilo que cria. Desprovidas de realidade, essas imagens iludem e enganam o observador (VITTA, 2003:32). Do mesmo modo alertou Górgias para o poder de persuasão das imagens e para o engano que poderiam suscitar, dizendo-as capazes de provocar desejo e dor.[14] Estava assim definido um estatuto paradoxal para a imagem: sendo ela, nega-se a si mesma para referir outra coisa.

[11] PLATÃO - *Górgias*. Areal Editores: Porto, 2005, p.56.

[12] Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. pp.881-882

[13] PLATÃO – *República.Livro X.* In http://classics.mit.edu/Plato/republic.11.x.html, acedido em 4.04.2007

[14] Em "Elogio de Helena", Górgias defende-a por a entender enganada pelo sentido da visão.

No entanto, embora Platão desconsidere as representações visuais face à verdade das coisas, salienta o seu papel relativamente à memória e ao processo de pensamento. Quando compara a *alma a um livro*, justifica: "A memória, em consonância com as sensações que dizem respeito àquelas ocorrências, é como se escrevesse, por assim dizer, discursos na alma (…)", e admite haver depois um segundo obreiro, "um pintor que, depois do escrevente pinta na alma a imagem das coisas descritas por este": as letras e as pinturas que co-existem no interior de nós, dizem respeito ao passado e ao presente, mas serão também inestimáveis para o futuro. Platão prevê na associação entre palavras e imagens, um possível motivo de prazer e a oportunidade de se criarem projecções e metas a alcançar. Parece então que a única possibilidade que admite, para as imagens ultrapassarem a sua condição de imitação e fomentarem a imaginação, é constituírem-se como tradução das palavras. A *esperança*, a antecipação, são possíveis pelos discursos verbais e pictóricos que mentalmente se constroem.

O pressuposto de que o processo cognitivo decorre por via da palavra e da imagem, é tido como fundamental para a investigação sobre a metodologia do design. Relacionando-o com o tema desta tese, dir-se-ia que Platão constrói um argumento essencial para a ilustração: a possibilidade de antecipar, de projectar[15] algo de novo, a partir das imagens suscitadas por palavras. Chama a estas construções da alma "pinturas de prazeres"[16], pinturas que advêm de *opiniões*, suscitadas pelas sensações e pela memória.[17]

Aristóteles reformula os pressupostos de Platão: a percepção das coisas que existem além de nós suscita uma imagem mental que corresponde ao conhecimento do mundo e, por isso, *ver* corresponde a *pensar*. O conhecimento advém então, das sensações proporcionadas pelas formas sensíveis:

---

[15] Projectar aqui assume o sentido de "criar projecções".

[16] Prazeres que podem ser verdadeiros, se associados à "opinião verdadeira e conhecimento", ou falsos, se vêm "a par com a mentira e a ignorância".

[17] "*Sócrates* – E não será também certo que a opinião e o esforço de opinião sempre nascem da sensação e da memória?

Protarco – Sem dúvida."

(…) "*Sócrates* – Mas quando o corpo e a alma são afectados pelo mesmo agente e se movem a um só tempo, se deres o nome de sensação a esse movimento, não terás falado fora de propósito".

"Será (…) nas formas sensíveis que os inteligíveis existem: tanto as denominadas abstracções como todas as qualidades e atributos relativas aos objectos sensíveis. Eis, então, a razão por que, na eventualidade de não possuir qualquer sensação, não se poderia já apreender ou compreender coisa alguma. Por outro lado, sempre que se pensa, o pensamento faz-se necessariamente acompanhar por uma imagem, sendo as imagens, num certo sentido, sensações, excepto quando o são sem a matéria" (De Alma, 432 a 5.).

A visão é o sentido de eleição para Aristóteles, porque permite assistir a *muitas coisas e a muitas diferenças*, levando Marías (1959) a reconhecer-lhe um *pensamento visual*. O acesso ao conhecimento faz-se, portanto, através das imagens e pela articulação entre os sentidos e a razão.

Depois de uma breve incursão no pensamento clássico, toma-se a classificação proposta por Tatarkiewicz (2004) para explicar a evolução das artes na antiguidade:
1) Os sofistas classificaram as artes em função do seu objectivo, fazendo a divisão entre as que se praticavam apenas pela sua utilidade, e as que se praticavam pelo prazer que proporcionavam;
2) Platão relacionou a arte com a realidade, distinguindo as artes produtivas das artes imitativas;
3) Aristóteles fundamentou (como Platão) a divisão da arte por comparação com a realidade, e estabelece que umas a complementam e outras a imitam;
4) Galeno baseou-se no esforço exigido pelas artes;
5) Quintiliano (influenciado por Aristóteles), baseia-se no produto das artes e divide as artes em três grupos: as artes teóricas (que tratavam apenas do estudo), as artes práticas (actividade em que nada era produzido, como a dança), e as artes *poieticas* (cujos objectos continuam a existir para além da actividade do artista, como a pintura e a arquitectura).

Ainda que a imagem tenha ocupado o espírito dos filósofos gregos, a ilustração na Grécia clássica estaria praticamente cingida aos baixos relevos e pintura de vasos. A evolução da ilustração fez-se a partir do estilo *Geométrico* (cerca de 800 a.C.), com bandas inicialmente preenchidas por padrões abstractos, sendo mais tarde incluídas figuras de cavalos, pássaros ou veados, de desenho

simples, alinhados em procissão. O vaso do cemitério de Dipylon, que terá servido de urna funerária, tem representado o defunto e as carpideiras, bem como a cena da procissão do enterro. Não há aqui, no entanto (ao contrário das representações egípcias), qualquer intenção de representar a vida para além da morte, apenas a de solenizar o momento. Janson (1997) salienta o pouco interesse manifestado pela representação do real: as figuras funcionariam como uma espécie de ornamento, fazendo parte de um conjunto em que é difícil distinguir elementos geométricos e não geométricos.

Fig. 7 *Vaso de Dyplon*

Fig. 8 *Pintor da Fundição*

Próximo de 700 a.C., sob influência do Egipto e do Próximo Oriente devida às crescentes relações comerciais, nasce um novo estilo *Orientalizante*. Surgem motivos curvilíneos com espirais e entrelaçados. Os elementos geométricos são remetidos para espaços de menor importância, como as asas, o pé e o rebordo. A narrativa passa a ser o elemento principal e preenche as agora as superfícies maiores. As figuras, de grandes dimensões e desenho detalhado, são representadas recorrendo ao contorno ou à silhueta, combinando, por vezes, os dois procedimentos. Este período, considerado de transição, deu lugar ao estilo *Arcaico* (final do séc. VII até c. de 480 a.C.). O desenho passa a ser mais figurativo, ilustrando cenas de mitologia, de lendas e da vida quotidiana. As *figuras negras* em silhueta, com os detalhes traçados a branco, destacam-se no fundo de barro vermelho. O nome das personagens acompanha por vezes a sua representação. Se até então as figuras eram representadas de perfil, começa a perceber-se aqui a intenção de fixar o movimento.

No final do período arcaico, assiste-se a uma mudança de técnica e consequentemente de estilo, na pintura de vasos. Inverte-se o processo, sendo o fundo pintado a preto e a figura reservada, ficando preenchida pelo vermelho do barro. Janson refere as vantagens deste método, testemunhadas no *kylix*[18] *O Pintor da Fundição*: a liberdade permitida pelo desenho a pincel abria espaço para uma menor sujeição do artista aos cânones estabelecidos. Há um cuidadoso trabalho de pormenor, tanto nos trajes como nas expressões faciais. A escrita não teria para as civilizações Grega e Romana o valor transcendental que as relacionava com os textos sagrados (MELOT,1984). Weitzmann justifica:

[18] Taça rasa com duas asas.

"O livro iluminado surgiu para facilitar a compreensão de um texto pela adição de diagramas para tratados científicos e cenas ilustradas para os textos literários. (…) As ilustrações estão fisicamente conectadas com o texto, cujo conteúdo o ilustrador pretende elucidar por meios gráficos, e a compreensão deles assenta numa concepção clara dessa com a palavra escrita."[19]

Os Gregos seriam os primeiros a excluir os deuses como forma de explicar as ocorrências, e nesse sentido, a ilustração corresponde a uma necessidade de conhecer e de fundamentar o saber.

A escassez de papiro ou ainda, segundo Cleaver (1963), por a natureza frágil deste suporte desencorajar o trabalho de ilustração, seria pouco aplicada, excepto nos casos em que esta fosse essencial, como nos tratados de carácter científico. A importação do papiro coincide com a fundação de Alexandria, no final do séc. IV a.C., e com a intenção de divulgar o conhecimento. Estes dois factores conjugados determinaram o sentido e a forma da ilustração então produzida: a imagem tinha como propósito facilitar a abordagem ao texto, surgindo por isso em livros de matemática e astronomia. Os manuscritos manualmente reproduzidos (conjugando texto e imagem) dependeriam da habilidade e mestria de quem os copiava. Plínio, o Velho, comenta em *Naturalis Historia*, as dificuldades que este procedimento teria causado:

"(…) Há alguns escritores gregos que trataram deste assunto, e que têm sido mencionados já nas ocasiões apropriadas. Entre eles, Crateuas, Dionysius, e Metrodorus, adoptaram método muito atractivo de descrição, embora tenha feito pouco mais do que provar as dificuldades notáveis que o atenderam. Era seu plano delinear as várias plantas em cores, e depois adicionar em escrita uma descrição das propriedades que possuíam. As imagens, contudo, têm grande capacidade para enganar, e mais particularmente onde tão grande número de tons é requerido, para a imitação da natureza com algum sucesso; acresce que, a diversidade dos copistas das imagens originais, e seus graus comparativos de habilidade, acrescentam muito consideravelmente as possibilidades de perder o necessário grau de semelhança com os originais. E então, além disso, não é suficiente delinear uma planta tal como aparece em apenas um período, porque apresenta uma aparência diferente em cada uma das quatro estações do ano".[20]

---

[19] a.p.MELOT, Michel - *The Art of Illustration*. Rizzoli International Publications, Inc.: New York, 1984, p.27.

[20] Pliny the Elder, *The Natural History* (eds. e tradutores do latim John Bostock, M.D., F.R.S., H.T. Riley, Esq., B.A.) BOOK XXV. THE NATURAL HISTORY OF WILD PLANT
In http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus%3Atext%3A1999.02.0137&layout=&loc=25.10

A inabilidade de alguns copistas aliada à dificuldade de representar um exemplar único, dadas as suas alterações, justifica a ausência de ilustração em textos cujo sentido deveria ser visualmente complementado. Uma "conhecida e aceite incompetência", tal como Ivins a designa:

"(…) Os botânicos Gregos perceberam a necessidade de afirmações visuais para dar inteligibilidade às suas afirmações verbais. Tentaram usar imagens para este fim, mas os únicos meios que tinham para fazer imagens eram tais que eram absolutamente incapazes de repetir as suas declarações visuais integralmente e com exactidão. O resultado era uma tal distorção nas mãos dos sucessivos copistas que as cópias se tornaram não uma ajuda mas um obstáculo para a clarificação e tornar precisas as suas descrições verbais. E assim os botânicos Gregos desistiram de usar ilustrações nos seus tratados e tentaram sair-se o melhor que podiam com as suas palavras. Mas, só com as palavras, eram incapazes de descrever as suas plantas de tal maneira que pudessem ser reconhecidas (…). Por outras palavras, havia uma completa quebra de descrição e análise científica uma vez confinada às palavras sem imagens demonstrativas."[21]

Melot (1984) refere a existência de um texto ilustrado sobre astronomia, em papiro, datado do séc. II a.C., que se supõe ser o mais antigo trabalho grego do género. O sentido da ilustração distinguia-se na antiguidade, do sentido do texto, sendo estas diferenças evidenciadas pelo grafismo adoptado. O rolo de papiro tornaria difícil a organização fixa da página, e por isso a imagem intercalava com o texto na mesma coluna e sem molduras.

O pergaminho, mais resistente do que o papiro, e o formato do *codex* (ou códice, livro manuscrito que substitui o papiro enrolado, entre os sécs. II e III[22]) permitiram uma nova organização. A página é dividida em colunas, e a ilustração é isolada do texto. Contida por uma moldura, reflecte a relação hierárquica associada a estas duas formas de conhecimento: "a ilustração com moldura de página inteira parece expelida do texto, com a ideia de preservar a dignidade deste" (MELOT, 1984:30).

---

[21] IVINS, JR., William M. - *Prints and Visual Communication.* The M.I.T.Press: London, 1980:p.15.

[22] MIRANDA, Maria Adelaide - *Hipertexto e Medievalidade*. http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/amiranda/hipertexto6B.htm:

Fig. 9 *Geórgicas*

A representação de elementos vivos faz-se a partir do séc. VI d.C., incluídos primeiro em textos de botânica, e mais tarde também nos de medicina. Estas ilustrações passaram ainda para os diagramas, animando-os (como num tratado de botânica, em que uma menina apanha flores). A ilustração acompanha os textos com o propósito de esclarecer o seu sentido aos leitores iletrados. Melot (1984) salienta que esta necessidade de esclarecimento era comum a textos científicos e literários, pelo carácter educativo e moralizador que assumiam. Dá como exemplo *O Trabalho e os Dias* de Hesíodo (séc. VII a.C.), com ilustrações esquemáticas, e as *Geórgicas* de Virgílio, em que as ilustrações partem da informação pura sobre agricultura, para chegarem à representação de paisagens com grande lirismo. As ilustrações das cenas cómicas de *Euripedes*, num papiro com data anterior ao séc. III d.C., são consideradas por este autor as primeiras ilustrações de textos literários. A *Ilíada* e a *Odisseia* terão sido os textos mais ilustrados nesta época. Plotino seria o fundador do Neoplatonismo, que Chalumeau (1997) considera ter dado início a uma nova forma de pensar a arte, ao substituir o conceito de *imitação* pelo de *emanação.* Orientavam o Neoplatonismo dois pressupostos fundamentais: o panteísmo e a oposição ao materialismo. A arte constitui-se como a única possibilidade de transcender a natureza, já que esta é incapaz de criar ou de conceber o ideal (CHALUMEAU, 1997). É pela transformação, operada pelo artista, da matéria numa forma racional, que os objectos se tornam belos; é a razão (que é Deus) que dá validade à sua beleza. Vitrúvio, engenheiro e arquitecto romano, escreve no séc. I a.C., o tratado *De Architectura*, em dez livros. Nesta obra defende que a arquitectura deve assentar em três princípios, combinados de forma harmoniosa. Define-os como *utilitas* (utilidade), *firmitas* (solidez) e *venustas* (beleza). A trilogia de Vitrúvio seria reformulada no Renascimento por Alberti (*necessitas, commoditas, voluptas*) e serviria de base e inspiração a posteriores teorizações sobre design, propostas por autores como William Morris, no séc. XIX (*materiais*, *tecnologia*, *expressão*); e no séc. XX, por Christian de Portzamparc (*percepção* – fenomenologia, *produção* - técnica, construção, *representação* - discursos estéticos e ideológicos, modelos, estilos); Enzo Mari (*produção*, *conhecimento científico*, *expressão);* Paul Mijksenaar (*segurança*, *utilidade*, *satisfação*) e ainda pelo designer português Francisco Providência (*programa*, *tecnologia*, *autoria*). Esta trilogia sustentará a observação dos casos de estudo que adiante se fará.

1.4. O manuscrito iluminado. Trazer à luz a palavra de Deus

Fig. 10, 11 e 12 *Vergilius Vaticanus*

Fig. 13 *De Laudibus Sanctae Crucis*

À queda do Império Romano sucede a sua divisão, em 395 d.C.. Na metade oriental nasce a civilização Bizantina, enquanto a metade ocidental vive uma época de desordem e indeterminação. A era medieval perduraria por mil anos, desde o séc. V d.C. ao Renascimento, no séc. XV. O estilo clássico, característico dos livros dos primeiros cristãos (e provavelmente dos livros do final do Império Romano), combinaria o carácter da pintura romana com as *capitulares* de aspecto rústico. No entanto, poucos testemunhos há desta fase.

A concepção da Idade Média como "idade das trevas" tem sido reconhecidamente contrariada. Meggs (1992) entende não haver nada de negro neste período; pelo contrário, encontra um "vocabulário de design rico e colorido", fruto da intersecção das influências dos bárbaros e romanos. Nestes mil anos surgiu uma importante diversidade de estilos gráficos, técnicas e vocabulários pictóricos nos inúmeros manuscritos produzidos. O facto de as regiões estarem isoladas e ser difícil a comunicação entre elas teria dado origem a estilos distintos, passíveis de serem associados a cada uma.

O mais antigo manuscrito iluminado é do final da era clássica, início da era Cristã (final do séc. IV, princípio do séc. V). *Vergilius Vaticanus* seria um livro de poemas do romano Publius Vergilius Maro (mais conhecido como Virgílio). O texto, em capitulares, ocupava uma coluna larga em cada página. Era acompanhado por ilustrações que tomavam a mesma largura de coluna, limitadas por uma ampla moldura vermelha, sendo a sua colocação na página dependente do trecho que ilustram (nos casos em que não ocupam a página inteira). Seria completamente pagão, percebendo-se nestas ilustrações a influência do colorido e do estilo dos frescos das paredes de Pompeia.

Com o Cristianismo, a palavra assume um valor essencial, decorrendo daqui o impulso para a sua preservação em códices. O livro e o texto tornam-se fundamentais para a cultura medieval. Miranda (1999) afirma ser a Bíblia o "livro por excelência", mas lembra que os haveria também de outros géneros, de apoio à interpretação das escrituras. Entre estes estariam as gramáticas, os vocabulários e as enciclopédias. O *Vocabulárium* de Papias, o *De Laudibus Sanctae Crucis* (séc. IX) e o *De Numeris* de Rábano Mauro e as *Etimologias* de Isidoro de Sevilha, traduzem o espírito enciclopédico e a vontade de

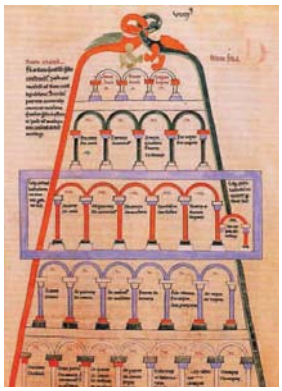


Fig. 14 e 15

Etimologias de Isidoro de Sevilha

abranger e condensar todo o conhecimento próprios do pensamento medieval (MIRANDA, 2003). Em *De Laudibus Sanctae Crucis* (séc. IX), Maurus representa visualmente o poema, em composições que combinam letras e palavras sobre uma grelha horizontal e vertical, onde também insere figuras. Numa carta que envia a Hatton de Fulda, Maurus revela os princípios em que acredita, bem distintos da prática que desenvolve:

"(…) A letra vale mais que a forma enganosa da imagem (…). A Escrita é a norma perfeita e piedosa de salvação. (…) A literatura está ao serviço da língua e do ouvido; a pintura não proporciona ao olhar e à vista mais do que consolos muito pobres".[23]

As *Etimologias* de Isidoro de Sevilha (séc. VII) dariam resposta a uma vontade de clarificação e descoberta das origens, próprias do espírito clássico. Acreditando que o nome se apropriaria da essência da coisa que designa, conhecê-la e conhecer a verdade implicaria assim, conhecer as palavras (TOMÁS, 1998). Por isso, a linguagem e a gramática estão na base do pensamento. Há nas *Etimologias* uma primeira e curiosa tentativa de sistematização e visualização de informação. A árvore que representa o esquema de consanguinidade é mais do que uma ilustração, tem por fim tornar inteligíveis as relações de sangue, no sentido de prevenir o casamento entre parentes.[24] Há por isso um propósito, que a situa porventura entre os primeiros exemplos daquilo que hoje denominamos *design de informação*. Concilia-se, deste modo, a necessidade de *comunicar um conjunto de dados* com a vontade de os tornar graficamente claros e esteticamente *apelativos.* Palavra e imagem colaboravam na comunicação do saber, já que, como afirma Melot (1984), o conhecimento do mundo não se estabelecia sobre o funcionamento independente destas linguagens, mas da interpretação a partir da sua cooperação. A instrução e divulgação das escrituras sagradas far-se-á através dos manuscritos iluminados produzidos ao longo deste período. O Papa Gregório Magno (séc. VI) insiste no carácter didáctico das pinturas nas igrejas, úteis para que os analfabetos,

[23] a.p. TOMÁS, Facundo - Escrito, pintado (Dialética entre escritura e imágenes en la conformación del pensamiento europeo). Visor: Madrid, 1998.

[24] MIRANDA refere que este esquema se manterá ao longo da história da enciclopédia sob a forma de árvore da ciência.

"(…) ao contemplá-las, possam ler, pelo menos nas paredes, aquilo que não são capazes de ler nos livros". O culto da imagem dos Santos alia-se a uma notável produção artística.[25] A palavra é visualmente ampliada pela ilustração e grafismo, tornando estes manuscritos, cuidadosamente trabalhados, objectos de produção demorada e dispendiosa.

A designação *manuscrito iluminado* traduzia a luminosidade produzida pela folha de ouro aplicada na sua concepção, reflectindo a luz. Melot manifesta a sua preferência pelo termo *iluminado* em detrimento de *manuscrito ilustrado*:

"(…) Porque a palavra que estabelece não é uma palavra qualquer: é a palavra de Deus, que nunca foi falada, e que foi e apenas pode ser reiterada, dignificada, proclamada, expressa, entoada. É nesta solenidade que a iluminura partilha com o texto sagrado que, considerando que nunca pode ser ouvido pela boca do seu autor, tem que ser tornado visível. A ilustração aqui, então, não é qualquer coisa acrescentada ao texto: é a manifestação do texto em si mesmo, na sua beleza divina, como uma aparição."[26]

A ilustração tornando *visível* o *invisível*; fazendo *presente* o que está *ausente*. Há um afastamento do realismo da época clássica e uma maior preocupação com o ornamento, que não servia apenas como mera decoração, mas seria também a representação do sagrado, assumindo uma função didáctica na divulgação da fé. Ao iluminador não interessava a representação do quotidiano, já que se servia de um conjunto pré-estabelecido de símbolos para fazer passar a palavra. Melot (1984) sugere a possibilidade de se distinguir a ilustração pelo carácter dos textos que traduz e pelo modo como seriam lidos: relacionando as iluminuras e o texto, as crenças e os rituais em que participa. Exemplifica: a Bíblia Gótica servia a oração privada das senhoras e, por ser pensada para ser lida em silêncio, teria características distintas do Gigas Codex, Bíblia gigante cujo fim seria a utilização em celebrações litúrgicas. Chama a estes objectos "o primeiro meio audiovisual", com a exposição das imagens acompanhada pela vocalização do texto. Este entendimento do programa estaria na base da decisão dos métodos a adoptar: o artista medieval estava ciente da necessidade da imagem fazer passar a mensagem com clareza, e sem lugar para a dúvida.

[25] Papa João Paulo II

[26] MELOT, Michel - *The Art of Illustration*. Rizzoli International Publications,Inc.: New York, 1984, p.37.

Havia, por isso, um sentido de economia e de eficiência da imagem. Bland (1951) identifica três matrizes essenciais na ilustração medieval: a *miniatura*, a *inicial historiada* (distinta da inicial meramente decorada), e os desenhos que são colocados nas margens da página, muitas delas sem qualquer relação com o texto. Pensa-se ter sido a miniatura a forma mais antiga de ilustração, do tempo, ainda, em que eram pintadas no rolo de papiro. A *inicial historiada* apareceria por volta do séc. VIII, embora só no séc. XI se tornasse realmente frequente. As ilustrações nas margens, geralmente cenas pequenas contendo uma ou duas figuras colocadas próximas do texto, são as menos vulgares.

Para além destas formas literais de ilustração, há aquela a que Wormald chama "ilustração associada"[27], um conjunto de cenas ilustradas descontextualizadas. Surgem com mais frequência nos livros de Salmos e mais tarde, nos *Livros de Horas*. Nestes, embora seja feita a separação por capítulos, a ilustração aparece por vezes repetida e, assim, desligada do sentido do texto.

A imagem reunia um carácter instrutivo e um poder de fascínio e sedução, de que não nos podemos alhear (embora a questão da intuição e da apetência pela imagem só seja teorizada mais tarde, com os *Libri Carolini*): facilitaria a transmissão da palavra a quem não sabia ler, mas antes ainda de qualquer interpretação, teria certamente a capacidade de captar a sua atenção. Aquilo a que hoje se chamaria seduzir e emocionar o leitor. Na organização gráfica da página, na harmonia cromática, na capacidade de adequar as exigências narrativas à forma, à escala do desenho e aos potenciais receptores, percebe-se que os iluminadores da Idade Média não eram apenas artistas, eram designers. Designers conscientes do programa a que teriam que dar resposta. Em termos pragmáticos, tornar aparente, trazer à luz, dar a conhecer o significado da palavra. E faziam-no interpretando requisitos de ordem simbólica – representar o sagrado –, o público a quem se dirigiam – pessoas na sua maioria de recursos e conhecimentos reduzidos –, o teor dos textos e o contexto em que seriam comunicados, respeitando os modelos, técnicas e estética vigentes. A solução que representam nasce do entendimento e interpretação destas contingências.

É importante salientar que, embora a figura do *ilustrador* fosse reconhecida apenas no séc. XV e o conceito de *design* só seja fixado no séc. XIX, os artífices da época medieval já cumpriam, no essencial, essas actividades. A tendência

[27] a.p. BLAND, David - *The Illustration of Books*. Faber: London, 1951, p25.

que se adivinha é que a disciplina do *design*, cada vez mais, reivindique para si e para a sua história momentos como este. O facto de não haver na época a definição da função e palavra para a designar, não invalida que se faça uma reinterpretação da história do homem e dos artefactos culturais, à luz do que hoje sabemos.

Fig. 16 *Livro de Durrow*

1.4.1. A ilustração como enigma a descodificar

Entre a queda de Roma e o séc. VII sucederam-se movimentos migratórios pela Europa, dando origem a um período conturbado de conquista de territórios. Os Celtas, desfrutando de alguma ordem e isolamento, tentariam no início do séc. V d.C. converter o seu povo ao cristianismo. Surgem neste contexto, o *Livro de Durrow (Book of Durrow,* séc. VII d.C.), o *Lindisfarne Gospels* (final do séc. VII, início do séc. VIII) e o *Livro de Kells* (*Book of Kells,* séc. IX), considerado a obra prima desta época. Neste último, percebe-se um primeiro interesse pelo desenho figurativo e as iniciais são mais elaboradas. Cleaver (1963) considera o seu estilo rico, resultando da fusão de elementos provenientes de origens distintas. Facundo Tomás (1998) comenta que a miniatura é a expressão mais aprimorada da pintura:

Fig. 17 e 18 *Lindisfarne Gospels*

"(…) é uma superfície colorida, desenhada até ao infinito; é um plano que se manifesta em toda a sua potência plástica; as figuras, quando aparecem, não o fazem para contradizer a superfície. (…) Literatura que se faz pintura na sua auto-expressividade e pintura que se torna literatura (…)".

O papel do texto e do ornamento tornam-se indistintos entre os sécs. VII e XII. Chamaram-se *páginas tapete* a este intrincado trabalho ornamental, por terem um aspecto semelhante ao dos tapetes orientais. As iniciais, progressivamente maiores, tornam difícil a sua integração no texto.

Meggs (1992) descreve o design destes livros como sendo abstracto e complexo, com padrões geométricos ondulantes, de finas texturas preenchendo o espaço e cores puras. Cita um relatório de 1665 em que é referido o *Book of Kells* como impossível de ler. O ornamento em excesso tornava a escrita encriptada,

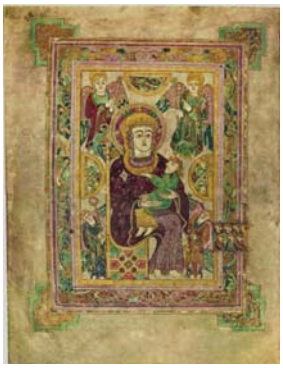


Fig. 19, 20, 21 *Livro de Kells*

e por isso incompreensível. A partir da queda do Império a escrita torna-se cada vez menos frequente, levando à sua quase sacralização. O texto torna-se obscuro e impenetrável, contrariando o desígnio clássico de clareza.

Melot avança a hipótese de que possa ter mudado a relação das escrituras com as palavras, dizendo agora respeito a qualquer coisa distinta da voz. Enquanto na antiguidade o texto seria lido em voz alta, aqui tem também o propósito de ser visto, torna-se "objecto de contemplação". O signo vocal deixa de ser a referência, convertendo-se o texto num artefacto admirável, duradouro e fisicamente presente. O enigma que acompanha as palavras é continuado pelos jogos de composição e ao contrário da racionalidade clássica, é a sensorialidade que prevalece nestas configurações.

Ainda antes da conclusão do *Book of Knells*, extingue-se a escola de manuscritos celtas. O período conturbado de lutas entre Celtas e Vikings levaria à destruição de dois dos grandes *scriptorium* medievais – Lindisfarne e Iona.

1.4.2. O regresso ao culto da imagem

Os manuscritos iluminados Bizantinos expressam a interpretação das influências clássicas e orientais, num estilo que influenciou os posteriores desenvolvimentos no ocidente. As imagens eram profusamente utilizadas, sendo o seu culto legitimado pelo Concílio de 691-692.

Numa carta escrita por ocasião do XII centenário do Concílio de Nicéia, o Papa João Paulo II faz referência à "controvérsia sobre as imagens", que dividiu na época iconoclastas e iconófilos[28]. O movimento iconoclasta argumentava que representar Deus seria condená-lo à representação da sua humanidade, e pelo retrato da pessoa, era ignorada a sua condição divina. Por isso proibiu as imagens religiosas, mantendo no entanto, as imagens profanas.

O II Concílio de Nicéia (787), convocado pelos imperadores Bizantinos Irene e Constantino VI (com o aval do Papa Adriano), teve como propósito pôr fim à iconoclastia e restabelecer a veneração das imagens, afirmando a existência da "tradição eclesiástica escrita e não-escrita."[29]Ficou também confirmada a

[28] Iconoclasta: que ou pessoa que destrói imagens ou estátuas.

[29]Cf. Quartum anatema, em: Mansi XIII, 400, citado em http://www.vatican.va/holy_father/john_paul_ii/apost_letters/documents/hf_jp-ii_apl_19871204_duodecim-saeculum_po.html. - (acedido em 13.03.2007).

"distinção tradicional entre 'a verdadeira adoração (*latria*)' que, "segundo a nossa fé, é devida somente à natureza divina" e "a prosternação de honra" (*timetiké proskynesis*), que é prestada aos ícones, porque "aquele que se prostra diante do ícone, prostra-se diante da pessoa (a *hipóstase*) daquele que na figuração é representado."[30]

1.5. A materialização da imagem e a sua afirmação pela estética

A coroação de Carlos Magno em 800 d.C. deu início a uma época de estabilidade, com um império que não sendo romano, também não era especialmente sagrado. A união da Europa Ocidental facilitou o Renascimento Carolíngio, que se reflectiu na aprendizagem, numa reforma da escrita e da liturgia e na criação de escolas monásticas. Esta nova organização traduziu-se também num renascimento do livro, e em particular, no modo de encarar as imagens.

Um erro na tradução[31] dos pressupostos estabelecidos pelo II Concílio de Nicéia resulta na sua contestação. A resposta seria apresentada nos *Libri Carolini* (*Opus Caroli regis contra synodum*), escrito entre 790 e 793.[32] Fica explícito nestes textos que é permitido o uso de imagens, mas é condenada a sua adoração. É apresentado nos *Libri Carolini* um esquema que distingue a visão corpórea, espiritual e intelectual. As imagens serviam por isso fins práticos como decorar a igreja e recordar às pessoas os factos que já conheceriam e que serviam de base à doutrina. A intenção subjacente a estes princípios seria a de dignificar as sagradas escrituras, estabelecê-las no plano do divino, enquanto a imagem era remetida para o mundo material:

"A imagem não poderá nunca constituir a chave de acesso ao mundo espiritual, já que a forma icónica só pode apresentar os aspectos exteriores materiais da coisa representada. A imagem

[30]Horos, em: Mansi XIII, 377E, in http://www.vatican.va/holy_father/john_paul_ii/apost_letters/documents/hf_jp-ii_apl_19871204_duodecim-saeculum_po.html. - (acedido em 13.03.2007).

[31]"Os dois termos gregos que indicavam o culto divino devido às imagens e o culto devido a Deus, *proskynesis* e *latreia,* foram traduzidos pelo mesmo termo latino *adoratio.* Desta tradução resultava que culto idêntico fosse tributado a Deus e às imagens." In MIRANDA, Maria Adelaide - *Hipertexto e Medievalidade*. http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/amiranda/hipertexto6B.htm:

[32]Ommundsen, Åslaug - The Liberal Arts and the Polemic Strategy of the Opus Caroli Regis Contra Synodum (Libri Carolini). Symbolae Osloenses. Taylor & Frances: 2002.

relaciona-se assim com o protótipo segundo a relação vigente entre material e espiritual: só pode apresentar aspectos exteriores da coisa representada. (…) A imagem é assim um mero dado material, a verdadeira expressão do espiritual deverá ser procurada numa linguagem que não é figurativa. (…) A palavra é o único tipo de signo visível que pode levar o fiel à meditação do espiritual, que a manufactura não poderá nunca estimular. (…) Enquanto a imagem na cultura oriental tem como tipologia a do símbolo, na cultura do ocidente da alta Idade Média prevalece a concepção da imagem narrativo-metafórica."[33]

A materialização da imagem leva a que Bianchi (1999) lhe reconheça a fisicalidade de um artefacto feito de linha e de cor, em cuja génese está uma gramática e uma sintaxe próprias. Esta nova relação palavra/ imagem sugere uma dependência da segunda em relação à primeira. A apreensão da imagem, a sua interpretação, não depende apenas da percepção. É necessário que as palavras a delimitem e esclareçam, lhe dêem sentido: "só através do *titulus* o significado da imagem transcende o limite do material e permite ao espectador compreender a verdade espiritual" (BIANCHI, 1999). As recomendações apresentadas nos *Libri Carolini* tocam-se a um nível prático, com as outrora feitas por Gregório Magno. Este autor encontra-lhes, no entanto, uma diferença essencial: na concepção do Papa Gregório Magno as imagens têm apenas uma função doutrinal – ensinam aos crentes o que estes não são capazes de ler nas sagradas escrituras:

"As imagens complementam a Bíblia, já que a mensagem cristã não pode chegar a todo o povo sob a forma de discurso, o conteúdo bíblico tem que ser aprendido por meio da imagem (…). Na concepção dos *Libri Carolini*, pelo contrário a imagem e o discurso não poderão nunca ser colocados no mesmo plano, pois o segundo deve prevalecer sobre o primeiro. (…) A imagem não tem que ser apenas útil, já que os benefícios que pode trazer aos fiéis podem ser comunicados mais eficazmente se for agradável. O poder retórico da imagem pode tornar-se útil se for correcto o modo como se utiliza."[34]

Considera-se a possibilidade de explorar o carácter sedutor das imagens. O modo como os *Libri Carolini* estabelecem a definição de imagem leva

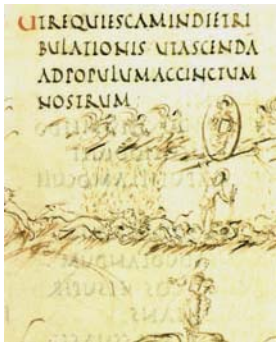
[33] BIANCHI, Amos - *I Libri Carolini*. http://www.lettere.unimi.it/Spazio_Filosofico/leparole/carolini.htm:
[34] id. ibid.

Ommundsen (2002) a considerá-los *a treatise on art*. O sentido estético desvincula-se do sentido de eficácia da imagem, prevalecendo sobre ele; prefere-se a sedução da aparência à representação da verdade. A identificação de dois campos de acção da imagem permitem-lhe que se afirme pelo seu valor estético e, simultaneamente, se liberte da religião.

Reformulados os critérios de avaliação – preferindo-se então os aspectos estéticos aos utilitários – passam a ser consideradas a perícia e mestria do pintor que executa a imagem. Bianchi descobre aqui um princípio daquilo que é "(…) específico da produção artística, que consiste no talento do autor da pintura. (…) O valor do produto artístico baseia-se num critério estético de beleza, que depende da habilidade do pintor" (BIANCHI, 1999). Facundo também o reconhece: "é outra constante dos intelectuais carolíngios (…): desvincular as artes plásticas de qualquer juízo ético e circunscrevê-las à perícia do artista, relacioná-las exclusivamente com a maior qualidade na sua factura" (TOMÁS, 1998:103). A imagem alia e assume em pleno os aspectos estético e retórico, cumprindo a partir de então duas funções distintas: instruir o homem e tornar o mundo mais belo – o que leva Bianchi a considerar os *Libri Carolini* o programa que dá início à civilização da imagem.

Os manuscritos seriam o melhor testemunho desta renovação: na fusão das tradições clássica e bárbara, a iluminura medieval manifesta a sua forma característica. *Utrecht Psalter* é um dos mais importantes livros deste período. Haveria, no entanto, géneros distintos de livros religiosos: livros litúrgicos e textos bíblicos, em especial livros de salmos e doutrina (predominantes, tal como no período precedente). Nestes manuscritos, sobressaem as cores fortes como o púrpura e o cor-de-malva. Em alguns casos, os livros são divididos em tiras horizontais com uma sequência de imagens, dando maior ênfase à ilustração.

Com a morte de Carlos Magno em 814, cai também o Império Carolíngio. No entanto, o seu legado perdurou, continuado pelos governantes Otonianos na Alemanha, até ao início do séc. XIX.



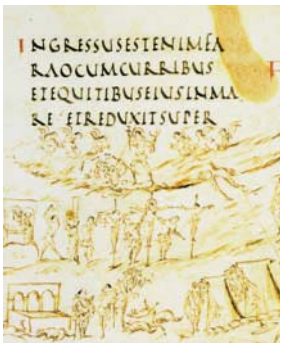


Fig. 22 e 23 *Utrecht Psalter*

1.6. A ilustração como criação do Homem

Os sécs. XI e XII são marcados por um retorno ao pensamento mágico, em que a presença física é a exteriorização de valores espirituais; embora a beleza se mostre em formas materiais, ela anuncia uma beleza mais profunda e invisível. A separação entre imagem e escrita fez-se gradualmente ao longo dos dez séculos de Idade Média. Entre os sécs. XI e XIV o ornamento perde importância e dá lugar a elementos figurativos. As iniciais partilharam primeiro o espaço com cenas históricas e pinturas de género (séc. XI), que acabariam (séc. XII) por se isolar, ocupando o seu lugar para além do texto. Os livros anglo-saxões do final desta época (produzidos no início do séc. XI), seriam muito distintos dos anteriores. Sob influência clássica (sobretudo dos artistas de Rheims do séc. IX), deu-se um revitalizar da ilustração, por oposição à decoração (BLAND, 1951:26). Produzem-se elaborados livros cerimoniais, cuja particularidade é a moldura de folhagem livre e não estilizada, contendo o desenho principal. São abandonadas as páginas carpete, e desenvolvem-se decorações narrativas, em alguns casos, com figuras individualizadas. A nova estética parecia responder à condenação do ornamento e luxo excessivo, feita por São Bernardo de Clairvaux. O livro passa a ser tido como um trabalho humano a ser oferecido a Deus, e não a manifestação da Sua visão. Esta humanização do artefacto percebe-se também pelos auto-retratos do iluminador que surgem por vezes nestes manuscritos.

No período romanesco (entre os sécs. XI e XII), dá-se uma inversão de importância entre texto e imagem, passando esta a predominar. A influência clássica e bizantina está mais presente, resultando num tratamento do desenho menos livre e mais formal. Esta normalização leva Meggs a afirmar a possibilidade de se poder estabelecer, pela primeira vez, um estilo universal, facilitado pela divulgação das ideias através das rotas religiosas:

"O revivalismo ilusionista da era Carolíngia foi substituído por uma nova ênfase no desenho linear e vontade de distorcer as figuras para combinar com o conjunto do design da página. A representação da profundidade passou a ser ainda menos importante, e as figuras eram colocadas contra fundos de folha ouro ou padrões texturados."[35]

[35] MEGGS, 1992 Philip B. - *A History of Graphic Design*. Van Nostrand Reinhold: New York, 1992:p.50

As iniciais são muito elaboradas, os fundos têm cores sólidas e a pintura das miniaturas é compacta. Não há interesse pela representação do espaço ou da perspectiva. A partir do séc. XII, a aplicação da folha de ouro no pergaminho aperfeiçoou-se e o efeito "luminoso" seria reforçado pelo polimento que se lhe seguia. Honório de Autun retoma, nesta altura, as palavras de Gregório Magno: "por três causas se faz a pintura: primeiro porque é a literatura dos ignorantes (…); segundo para que a casa se decore com tal ornamento (…); terceiro, para que se recorde a vida de quem nos precedeu" (TOMÁS, 1998:99). Hugo de San Victor amplia estes conceitos: refere-se àqueles que, ao abrir um livro, "são capazes de olhar as figuras, mas não entendem as letras", mas é também capaz de distinguir a função do olhar do entendimento do significado, "numa só e mesma escritura um destacará a forma e a cor das figuras e outro fará o elogio do sentido e da significação". Separa o inculto do sábio. A este, capaz de atingir o significado divino, é permitido entrar no significados do mundo sensível.

O assunto então tratado pelos livros reflecte a tendência para o uso e predomínio da imagem: surgem enciclopédias como a *Abbess* de *Herrade de Landsberg* (da 2ª metade do séc. XII), em que a ilustração ocupa lugar de destaque e o texto se torna elemento secundário, servindo apenas para explicar pontos menos evidentes. Também o *Liber Floridus*, compilado pelo cónego Lambert, é testemunho da nova curiosidade científica da Idade Média (MELOT, 1984). Ainda no séc. XII, a escola de Chartres (tendo como autores mais importantes os irmãos Thierry e Bernardo de Chartres) persegue o naturalismo e retoma a orientação de Platão, bem como a ideia agostiniana de que as coisas têm origem em Deus. A beleza manifesta-se quando o processo criador se revela pela forma, em cores e figuras; mas também ao feio é permitido participar nesta harmonia, pelo confronto de opostos. O Bestiário seria, por isso, o mais importante texto secular ilustrado neste período. Consistia na reunião de lendas e observação científica elementar relativa a seres reais ou imaginados. Acompanhava o desenho uma descrição das características dessa criatura, a respectiva referência bíblica e uma interpretação do seu significado religioso. Por não serem valorizados o realismo ou a fidelidade na representação, os conhecimentos sobre zoologia seriam desnecessários para este artistas.

Fig. 24 *Liber Floridus*

Fig. 25 *Bestiário*

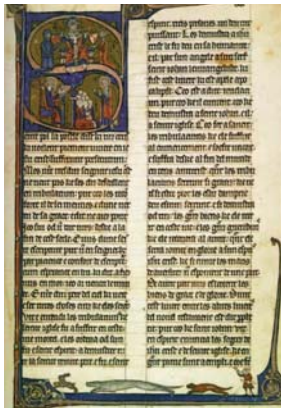


Fig. 26, 27 e 28 *Douce Apocalypse*

1.7. A laicização da imagem

Na primeira metade do séc. XIII, o período Romanesco dá lugar ao período Gótico (que só chegaria a Inglaterra no séc. XIV). Bland (1951) considera que na sua origem estão as alterações introduzidas pelas miniaturas francesas da escola de Paris, reveladoras de uma nova relação, mais integrada, entre texto e imagem; as iniciais combinavam as qualidades de ambos, contornando as páginas e variando com figuras dispersas pelas margens. Nos casos em que a miniatura se mantinha isolada, tomava a forma de um rectângulo ou de um medalhão. O aparecimento de Universidades no séc. XIII democratiza a educação, e consequentemente, a necessidade e difusão dos livros. Essa diversificação manifesta-se também nos assuntos tratados. A leitura devocional passa a ser feita individualmente e em privado, em livros essencialmente pensados para mulheres. O livro ilustrado deixa assim de ser um privilégio de poucos (das classes socialmente dominantes e do clero), para ter um alcance mais vasto. *Douce Apocalypse* (1265) é considerado um dos melhores exemplos entre os manuscritos góticos.

S. Tomás de Aquino propunha, neste século, a possibilidade dos objectos agradarem ou desagradarem, estabelecendo-se a diferença no exercício das capacidades humanas. A vista é aqui o sentido estético dominante, graças ao qual são percebidas as formas sensíveis. No entanto, embora partindo da sensação e do empirismo, a sua legitimação é feita pela razão: "o que constitui a beleza do real não é a aparência sensível das coisas, mas a forma inerente às coisas (…)" (idem, ibidem). Três ideias essenciais sustentavam a teoria estética de S. Tomás de Aquino: a integridade ou perfeição, a justa proporção ou harmonia, e a claridade (BAYER, 1979). A *integritas* diria respeito a uma relação harmoniosa entre o conceito e o desígnio do objecto, ou nas palavras de Eco (2005), segundo "princípio da adequação ao objectivo a que a coisa se destina". Há um sentido de eficiência, das causas exercidas pelo objecto sobre o homem. É desvalorizado o trabalho do artista ou artesão, prevalecendo o sentido de utilidade da obra e o modo como corresponde a uma necessidade humana. Pela *claritas* estas qualidades deveriam ser percebidas pela razão. Eco aponta como fundamento para a estética da *claritas* o "facto de em numerosas civilizações, Deus ter sido identificado com a luz (…)" (2005:). Huizinga (1924) tem opinião semelhante:

"A tendência para explicar a beleza pela luz brotou duma predilecção bastante acentuada no espírito medieval. Quando deixamos de parte as definições da ideia de beleza e examinamos o sentimento estético da época nas suas expressões espontâneas, notamos isto: quase sempre que os homens da Idade Média procuram exprimir o prazer estético, as suas emoções são causadas pelo brilho luminoso ou pelo movimento veloz."[36]

Fig. 29 e 30

Cadernos de Villard de Honnecourt

Percebem-se dois pontos de interesse na estética de S. Tomás de Aquino, para efeitos de um estudo em design: é descrito um princípio de utilidade que seria tão caro a posteriores paradigmas (como o Modernista), em que a ideia de beleza se relaciona com o processo de correspondência da melhor forma e dos melhores materiais, em resposta a um objectivo. Permite ainda pensar numa leitura das iluminuras para além daquilo que seria o seu principal desígnio na época: representar consistiria não só em revelar o sentido das palavras, mas também em 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. Bayer considera serem as artes plásticas na Idade Média meios pedagógicos para ilustrar ideias. E justifica: "(…) os poetas da Idade Média dedicam-se, nos romances, a descrever com minúcia objectos, quadros de batalha, de caça, de festim. Esta descrição minuciosa rivaliza com a pintura, e a alegoria nas artes plásticas corresponde à descrição nas artes literárias" (1979:97). Analisada sob a perspectiva da teoria estética de Tomás de Aquino, dir-se-ia desajustada a ideia de que escrita e pintura fossem rivais. A ilustração seria antes, a possibilidade da escrita se tornar, sensível e cognitivamente, manifestação de beleza. Este era o seu desígnio, realizável apenas pela perfeita adequação entre as duas linguagens.
Até ao séc. XII, as ilustrações de carácter científico tinham por base esquemas procedentes da antiguidade, mas evoluíram, no final deste século, para desenhos que se relacionavam com a observação directa do mundo. Os modelos anteriores já não cumpriam as necessidades de representação suscitadas pelas novas questões filosóficas. São assim repensadas as anteriores enciclopédias alegóricas e simbólicas (MELOT, 1984). Villard de Honnecourt, mestre-de-obras francês do séc. XIII, tornou-se conhecido pelos desenhos que deixou

[36] HUIZINGA, Johan - *O Declínio da Idade Média*. Editora Ulisseia: Lisboa, 1924, p.274.

Fig. 31

Très Riches Heures du Duc de Berry

compilados num álbum, funcionando como um livro de modelos. Nestas ilustrações, a que Claude Gagne[37] chama "notas gráficas", são abordados temas variados, como a arquitectura, escultura, instrumentos mecânicos, figuras humanas e animais. Acompanhando a mudança de mentalidades, o simbolismo na iluminura dá necessariamente lugar ao realismo, processo que Melot (1984) designa por *laicização da imagem*, decorrente de uma nova forma de conhecer o mundo. A ilustração cumpre então um novo desígnio: servir como meio para explicar e evidenciar no sentido de afirmar o conhecimento e de garantir a superioridade do homem sobre a natureza. Neste contexto, a igreja perde o domínio que detinha sobre os livros, que deixam de ser produzidos dentro dos mosteiros, passando a ser feitos em oficinas.

O Gótico do final do final do séc. XIV é descrito por Harthan (1981) como um "conjunto decorativo de esplendor sem paralelo", conjugando a escrita, as miniaturas, as iniciais e as molduras. Huizinga realça o exagero do desenho: "a forma desenvolve-se à custa da ideia, o ornamento avassala tudo, escondendo linhas e superfícies. (…) A decoração e o ornamento deixam de servir para realçar a beleza natural de uma coisa; antes a envolvem e sufocam" (1924:254-255). A profusão de flores e folhas nas margens das páginas demonstram-no. O desenho, detalhado, permite a identificação das diferentes espécies representadas.

Os manuscritos iluminados para uso particular têm nesta altura uma importância crescente, alcançando o apogeu no séc. XV, com os *Livros de Horas*. Nestes livros de oração privados, eram associadas orações a cada hora do dia, sendo ainda incluído um calendário que assinalava os dias dos santos principais. Numa época de mecenato, o Duque de Berry, irmão do Rei Carlos V de França, estabeleceu no seu castelo os irmãos Limbourg (séc. XV), para nele instalar um *scriptorium* privado. Os livros *Très Riches Heures du Duc de Berry* e *Turin Hours*, por eles realizados, são tidos como os melhores exemplos deste período. Huizinga faz notar que o progresso da técnica pictural permitiu um naturalismo capaz de representar e até de ultrapassar as palavras. No entanto vê nesta evolução não um princípio do Renascimento, mas pelo contrário, considera-a "uma das últimas formas de desenvolvimento do espírito medieval" (1924:265).

[37] GAGNE, Claude *L'album de Villard de Honnecourt*, in www.cgagne.org/villarcg.pdf. Acedido em 12.04.2007

O sentido de utilidade subjacente à pintura na Idade Média, leva-o a afirmar que esta época "(…) conheceu apenas a arte aplicada. Desejavam-se obras de arte somente para que servissem a qualquer fim prático. O seu significado e o seu destino preponderavam sempre sobre o seu valor estético" (idem, ibidem).

Esta dependência teria gerado um cansaço, resolvido apenas com o desenvolvimento da retórica no séc. XV. Embora a produção de manuscritos iluminados se tenha mantido ao longo do sécs. XV e XVI, a invenção da tipografia iria ditar-lhes o fim. *Le Livre du Cueur d'amours espris* é já contemporâneo ao início da impressão.

Fig. 32 e 33

Le Livre du Cueur d'amours espris

1.8. A imagem idealizada e representada segundo um ponto de vista

A peste que devastou a Europa em 1348 terá determinado o germinar cultural e artístico do séc. XV. Factores como a organização da vida urbana, o surgimento da burguesia e a laicização da vida, impulsionariam esta mudança (ARENAS E TRIADÓ, 2007).

O Renascimento seria um período de transição, compreendido entre a Idade Média e a Idade Moderna e que daria lugar a uma nova época, caracterizada pelo retomar dos ideais clássicos.[38] Valverde vê-a como determinante para as artes e as letras, mas sem uma consciência, no momento, da originalidade latente. Ivins afirma:

"Contrariamente àquilo que temos vindo há muito a ser ensinados, o pensamento efectivo do Renascimento não era uma mera ressurreição das ideias clássicas. Como podemos hoje ver, o acontecimento realmente notável do Renascimento foi a emergência de atitudes, e tipos e objectos de pensamento que nem eram Aristotélicos nem Platónicos, nem mesmo Gregos (…). O que de facto aconteceu no séc. XV foi um começo efectivo de uma luta prática pela libertação da rede de ideias dos Gregos que tinham sido a característica mais marcante dos últimos 500 anos."[39]

[38] Distinguem-se duas fases do Renascimento em Itália, chamadas por Bayer "Quattrocento" e "séc. XVI", e por Janson "Proto-Renascimento" (1420 a 1525) e "Renascimento Pleno" (de 1500 a 1525).

[39] IVINS,JR., William M. - *Pirnts and Visual Communication* (edição original 1953). The MIT Press: London, 1980. pp.23.

De entre os eventos que acredita não serem devidamente reconhecidos neste período, Ivins destaca três: a possibilidade de imprimir imagens – "fazer declarações pictóricas que podem ser exactamente repetidas"[40] (1980:23); o método de desenho em perspectiva, enunciado por Alberti em 1435, por facultar "uma gramática lógica para a representação de relações espaciais em declarações pictóricas" (1980:23); e a doutrina enunciada por Nicolau de Cusa, focando os conceitos de relatividade e continuidade do conhecimento (1980:23). Estes acontecimentos, aparentemente desconexos, surtiram efeitos não só nas ciências e na matemática como também na arte, já que não haveria para eles antecedentes comparáveis. Consequência da recusa dos princípios que regulavam a fase anterior, do crescimento das cidades e do domínio social e económico dos burgueses, o poder da Igreja é enfraquecido, sobrevindo novas formas de governação, de arte e de saber. A sociedade renascentista revela um gosto pela vida e pelo prazer, potenciado pela maior disponibilidade económica. A arte é incentivada pela encomenda e pelo mecenato (que elevaria o estatuto social da burguesia) (ARENAS E TRIADÓ, 2007). Valverde afirma que não se pode, no entanto, falar de uma consciência filosófica plena, porque "o espírito do Renascimento, vital e unificador, não queria decantar-se em pensamento abstracto (…)" (2005:87). Arenas e Triadó (2007) partilham esta ideia quando afirmam que a arte deixa de estar apenas ao serviço de uma ideologia, mas que se revela também por meio de novas tecnologias produtivas e formas de trabalho. O interesse em recuperar o saber clássico grego e romano é explicado, até certo ponto, pela necessidade de dar um sentido aos novos conhecimentos decorrentes das viagens dos sécs. XV e XVI:

"O conhecimento do mundo conquistado pelas grandes viagens de descoberta colocou os letrados diante de novidades radicais, de realidades até então desconhecidas. Mas para que estas pudessem ser inteiramente compreendidas, era necessário ressuscitar completamente o saber antigo para que os seus limites se fossem revelando."[41]

---

[40] O original em inglês é: "making exactly repeatable pictorial statements"

[41] GINGRAS, Yves; KEATING, Peter e LIMOGES, Camille - *Do Escriba ao Sábio. Os detentores do saber da Antiguidade à Revolução Industrial.* Porto Editora: 2007: p.160.

Os humanistas seriam nessa altura os depositários do saber, desempenhando um trabalho fundamental na divulgação dos textos clássicos, ao torná-los acessíveis aos mais eruditos. Gingras (*et al.*) (2007) contraria a ideia prevalecente de que o humanismo teria por base um processo meramente intelectual, por julgar ser antes a resposta a uma necessidade de organização da vida urbana. Há um sentido de unidade e de optimismo, reunido na ideia de Deus e centrado no Homem (VALVERDE, 2005). Não se distingue o poeta do humanista, do filósofo, do cientista, do religioso ou do retórico, "porque todos o são tudo (…). A ideia renascentista do homem é a do homem universal que sabe de tudo e que faz tudo, sem ser um profissional de nada (…)" (idem:89-91). Peças outrora consideradas de luxo, como a pintura e a escultura, deixam de ocupar os espaços a que estavam anteriormente confinadas – os templos –, para se tornarem juntamente com os tapetes, a ourivesaria e os vitrais, objectos de adorno e de decoração (ARENAS E TRIADÓ, 2007). Arenas e Triadó (2007) sugerem, por isso, que sejam também consideradas 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.

A organização em grémios da Idade Média é reformulada, começando a distinguir-se artistas que criam a sua própria oficina.

Seria alterada no Renascimento a diferença estabelecida desde a Antiguidade entre *artes mecânicas* (que exigem a participação do corpo e das quais resulta a mutação da matéria) e *artes liberais* (cujos conteúdos diziam respeito ao intelecto). O termo artes passa a designar apenas as artes liberais reunidas no *trivium* (gramática, retórica e dialéctica) e no *cuadrivium* (astronomia, aritmética, geometria e música). A matemática funcionava como eixo condutor deste conjunto, e era através dela que os pintores e escultores, obreiros das artes mecânicas, conseguiam os conhecimentos necessários para responder à exigência de realismo por parte daqueles que eram social e economicamente mais poderosos (MARTÍNEZ-E., 1996:32-33): a arte passara a ser intelectualizadas e considerada mais uma ciência. Em 1447 Lorenzo Ghiberti escreve *I Commentari.* No primeiro dos três livros que o compõem, retoma a posição de Vitrúvio, que defendia a necessidade de uma base teórica que sustentasse a prática do artista. O talento inato deveria ser acompanhado por

uma formação teórica completa, afirmando o desenho e a perspectiva como suporte da pintura e escultura. Começavam assim a esbater-se as fronteiras que delimitavam estes dois géneros. A arte desvincula-se da igreja e a religião deixa de ser o seu motivo: a estética sobrepõe-se ao culto. O apreço pelo mundo sensível e em especial a descoberta do indivíduo revelam-se também naquilo que é representado e no modo como é representado.

A figura humana passa a ser um elemento central do desenho, e o uso da perspectiva permite a projecção do ponto de vista do receptor. A pintura em perspectiva não se cingia a uma mera alteração de gosto, mas era reveladora de uma nova forma de olhar o mundo, um passo mais no sentido da conquista da realidade.

O sentido utilitário da arte da Idade Média dá lugar, no Renascimento, à arte com fim em si própria. A beleza deixa de ser avaliada em função de um objectivo determinado, sendo antes apreciada pela possibilidade de imitar a natureza, como representação de algo sobrenatural, e logo, imperceptível para os sentidos.[42] Reconsiderada a relação entre arte e natureza, o artista passa a ser simultaneamente imitador e criador do novo. O aparecimento da assinatura seria um sintoma da valorização do indivíduo, e testemunho da presença do homem/artista na obra que concebe (CRUZ, 1988). A criação não é mais exclusiva do criador, passando a estar ao alcance do artista:

"(…) O pintor, ao transformar estes materiais para gerar algo previamente inexistente – a cena realista que não necessariamente reproduzia uma situação fáctica, mas que poderia ter sido concebida na mente do artista – tomava para si algo que sempre havia estado reservado para o Criador."[43]

Arenas e Triadó encontram dois caminhos distintos, um teórico ("pela racionalização matemática" dos italianos) e outro empírico (dos flamengos, na exactidão das coisas representadas, através de "uma visualização influenciada pela realidade"), para chegar a um objectivo comum: a realidade como algo

[42] Para esta noção de beleza terão contribuído factores distintos – a descoberta da perspectiva, as novas técnicas pictóricas vindas da Flandres, a influência do neoplatonismo nas artes liberais e a influência do monge beneditino Girolamo Savoranola na religiosidade dos florentinos, causador de um clima de misticismo (ECO, 2005:).

[43] id. ibid.: p.36

representável, contrariando a realidade idealizada do período gótico. De entre os pensadores renascentistas, mencionam-se os contributos de Cennino Cennini, Leon Battista Alberti, Leonardo da Vinci e *Giorgio Vasari*. Cennino Cennini (séc. XIV) seria um dos primeiros autores a pensar e escrever sobre arte no novo contexto, ainda que esses escritos estivessem muito próximos de manuais explicativos de uma prática que conhecia bem enquanto pintor. Defensor do papel do artista, procurava elevá-lo quando lhe atribuía a mesma importância que os poetas: é pela prática e não pela teoria que se define a identidade do pintor. Cennini propunha que se imitasse a natureza na representação da realidade, através de um processo tecnicamente orientado. A intenção subjacente aos escritos deste autor é assim explicada por Tomás:

"Similar à natureza. A imitação do visível parece o destino inevitável a que conduz qualquer tentativa de representação. (…) Imitar, re-presentar, criar analogias formais capazes de provocar uma mediação visual sobre o ilusionado; fingir a presença das coisas repetindo a sua existência em outro lugar ou outro tempo para se apropriar de algumas das suas essências. A pintura tende a fazer-se simulacro, cópia (…)" (TOMÁS, 1998: 122-123).

Chalumeau (1997) também faz referência ao contributo de Cennini na construção de um vocabulário específico da arte como disciplina, de que se destacam os termos *disegno* (desenho) e *maniera* (maneira). O desenho que define não se limita à fixação gráfica, mas é também algo anterior à representação, o "desenho na mente".

Leon Battista Alberti (séc. XV) é a imagem do novo humanista, tido mesmo como o percursor de Leonardo da Vinci, já que conciliou desempenhos como engenheiro, pintor, escultor, arquitecto, filósofo e músico. É de Alberti a expressão *janela para o mundo*: "desenho um quadrângulo de ângulos rectos, do tamanho que quero, que considero uma janela aberta por onde vejo o que aqui será pintado".[44] Tomás (1998) entende-o como um manifesto em que se afirma a representação e a moldura se estabelece como fronteira entre o espaço real e o espaço do representado.

No tratado *Della Pittura* (1435), Alberti condena o excesso de decoração por considerar que prejudica "a procura da essência da beleza", passível de

[44] Citado por TOMÁS, Facundo, p122.

ser encontrada na adequação perfeita da forma à função a que se destina. Inspirado pela leitura de *De Architectura Libri Decem* de Vitrúvio, escreve *De Re Aedificatoria* (1425), em que define uma renovada trilogia de princípios que sustentam a criação arquitectónica: *necessitas* (a necessidade, o destino), *commoditas* (a medida conveniente, a justa proporção*)* e *voluptas* (o prazer, a satisfação). Defende que a pintura seja intelectualmente equiparada às artes liberais, e recomenda aos pintores que estejam atentos às palavras dos poetas e oradores. Utiliza o termo *istoria*, de difícil tradução, mas particularmente importante no contexto da ilustração:

"Considero que a composição na pintura é a regra ou procedimento mediante a qual as partes se acomodam na obra pictórica. O trabalho mais árduo do pintor é a *istoria*. Os corpos são parte da *istoria*, o membro é parte do corpo e as superfícies são partes do membro."[45]

Martínez propõe que se entenda *istoria* como "'o conteúdo narrativo e descritivo da pintura'. Ou seja, a *istoria* é o que se procura abarcar visualmente ao dar um título à pintura. O que diz Alberti é que é mais importante para a obra de arte informar que se refere a algo (hoje dir-se-ia legibilidade) do que ter um grande tamanho" (1996:114). Esta hipótese realça a importância que teria o reconhecimento dos elementos que participam na pintura; o interesse em que houvesse correspondência entre a coisa na natureza e como é recebida por quem vê a sua representação, fixada pelo pintor. A palavra e o contexto em que é aplicada, sugerem a sua relação com a história, com a narrativa. A leitura que aqui se propõe é um pouco diferente da de Martínez, remete o termo *istoria* para a narrativa, mas pelo enredo e pelas ideias, querendo aqui *ideia* significar assunto, propósito e invenção (termo, aliás, que Alberti também aplica). É o próprio que aconselha os pintores a inspirarem-se na literatura e na poesia, já que nelas podem encontrar soluções formais partilhadas (pelo *ornato*), bem como aquilo que considera ser o seu maior valor – a *invenção,* a possibilidade de criarem o novo:

[45] ALBERTI, Leon Battista - *De la pintura*. Mathema: México, 1996. Introdução e notas de FIELD, J.V.. Estudo preliminar e tradução de MARTÍNEZ-E., J. Rafael: p.110.

"(…) Seria uma vantagem que se deleitassem com os trabalhos dos poetas e oradores, pois estes compartem com o pintor muitos elementos de ornato. Quem se dedica à literatura, e por isso está cheio de informação acerca de muitos temas, seria de grande ajuda para preparar a composição de uma *istoria*, já que a maior virtude dela radica na invenção. Com efeito, a invenção possui tal força que por si mesma, e sem que participe a representação pictórica, pode proporcionar prazer."[46]

Alberti esboça no essencial uma ideia de ilustração, enquanto narrativa pictórica em cuja forma e estrutura se reconhecem pontos de encontro com as palavras. Mais ainda, sugere a relação entre as duas linguagens, e embora valorize a pintura pela maior capacidade de emocionar o espectador, é da literatura e da poesia – do texto – que ela deve emergir.

Quando admite a dificuldade em representar de modo verosímil os sentimentos de uma personagem, Alberti afirma que apesar deste obstáculo, prefere que haja na pintura qualquer coisa por descobrir. Conota a aparência com um facilitismo desinteressante, o que leva a pressupor que consideraria já o papel do receptor como intérprete da obra, um receptor que o pintor já teria em atenção no momento em que elabora o seu trabalho, e que por ele escolheria representar o que "deixa mais por descobrir à mente". Ainda que esteja apenas implícito, é possível perceber em *Della Pittura* que Alberti não se afasta dos princípios que enunciou em relação à arquitectura. O desígnio (*necessitas*) está em "(…) representar o que pode ser visto"[47]; a justa proporção (*commoditas*), na relação harmónica dos elementos que integram a composição, "a regra pictórica mediante a qual as partes se acomodam (correctamente) na pintura"[48]; e por último o prazer (*voluptas*) que a pintura é capaz de proporcionar a quem a vê. Daqui se depreende que o pintor de Alberti é, verdadeiramente, um ilustrador. Um designer, consciente de que pela imagem cria com o leitor um jogo, um enigma; consciente de que, respeitando o pressuposto de traduzir fielmente a natureza (já que, como afirma, "a *istoria* tocará a alma do observador quando cada homem na pintura mostre claramente o movimento da sua própria alma"[49]), consegue pela imagem proporcionar prazer ao leitor.

---

[46] idem: p.137

[47] idem,ibidem: p.64

[48] idem,ibidem p.114

[49] idem,ibidem p.121

Arenas e Triadó descrevem assim a pintura desta época, reforçando o que se pensa ser, então, a sua vocação – a 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."[50]

Fica deste modo fundamentado o carácter narrativo da pintura, "prosa pintada" (ARENAS E TRIADÓ, 2007:121), e simultaneamente o desígnio com que é concebida. Não se trata por isso de fazer *arte pela arte*, mas antes de conceber ilustrações, imagens que são criadas como resposta a uma encomenda, construídas sobre um programa exigente, cumprindo o requisito de reconhecimento (icónico ou simbólico) do que é representado.

Leonardo da Vinci encarnaria o espírito humanista do *uomo universale*: investiga, teoriza, pinta e inventa máquinas para múltiplos fins. Os cadernos deixados por Leonardo proporcionam-nos um valioso testemunho do que é *pensar* em design, pela combinação do desenho com a escrita. Entende a arte como ciência[51] e simples aplicação desta, enunciados no *Tratado de Pintura*. Teoriza sobre a relação entre a pintura e outras artes como a escultura e a poesia, e sobre as vantagens de cada uma. Analisa-as sob a perspectiva da "ciência mais útil", justificando que "a mais útil das ciências será aquela cujo fruto seja mais comunicável e, pelo contrário, a menos útil será a menos comunicável" (LEONARDO, 2004:37). Conclui, em qualquer dos casos, ser superior a pintura:

[50] ARENAS, José Fernandes e TRIADÓ, Juan-Ramón - *O Despertar do Renascimento*. Ediclube: Amadora, 2007: p.108

[51] "Chama-se ciência àquele discurso da mente que tem a sua origem em princípios últimos, além dos quais nada se pode encontrar na natureza que forma parte de essa mesma ciência (…)" Leonardo da Vinci, 31.

"A pintura apresenta aos sentidos as obras da natureza com maior verdade e certeza que as próprias palavras ou letras, se bem que estas representem as palavras com maior verdade que a pintura."[52]

A pintura apresenta-se como evidência, pela semelhança que detém com a natureza e não requer intérpretes para ser entendida. Por isso, Leonardo conclui que a imagem é melhor para designar o homem do que a palavra: a palavra altera-se consoante as nações, enquanto a forma só se se altera com a morte. Leonardo encontra nesta universalidade motivo para a primazia da comunicação pela imagem, já que considera que a pintura não exige intérpretes como as letras, porque não se distingue daquilo que são as coisas da natureza. Retoma a ideia de *invenção* associada às palavras, que Alberti já abordara. No entanto, ao contrário do seu antecessor, não desconsidera a pintura porque ela serve o melhor dos sentidos, a visão:

"Diz o poeta que a sua ciência é invenção e medida, que esta é a simples substância da poesia: invenção de assuntos e medida dos versos; e diz que logo ela se veste de todas as ciências. A isto replica o pintor dizendo ter a ciência da pintura as mesmas obrigações, ou seja: invenção e medida; invenção no assunto que deve fingir, e medida nas coisas pintadas (…)."[53]

Leonardo destaca o carácter retórico e cognitivo da pintura quando, ao compará-la com a escultura, considera que esta é "(…) uma arte mais mecânica e que menor fadiga mental requer, ou seja: que em relação à pintura, tem parco discurso, pois o escultor só tira, mas o pintor sempre põe" (LEONARDO, 2004:79). A criação da imagem é descrita pela primeira vez como *cosa mentale*, no mesmo plano que a palavra: tudo procede da mente e (depois), das mãos do pintor.

Giorgio Vasari[54], fundaria em 1562, a *Academia del Disegno*, em Florença (GINGRAS et al., 2007). O termo *disegno,* que define como pai das três artes (arquitectura, escultura e pintura) e procedente do intelecto, seria aplicado

[52] VINCI, Leonardo - *Tratado de Pintura*. Akal: Madrid, 2004: p.37.

[53] idem, ibidem: p.60

[54] Vasari é considerado o pai da História da Arte, pelas biografias que elaborou (*Les Vites*), dos artistas destacados da sua época.

Fig. 34 *Ars Moriendi*

Fig. 35 e 36 *Ars memorandi per figuras Evangelistarum*

para referir o desenho e o desígnio, sendo que o desígnio não diria apenas respeito aos propósitos do artista, mas também ao desígnio de Deus, "ao plano e à ordem da criação que a prática pictórica, o desenho, pretendia restituir. Esta palavra remetia para um conhecimento que era o conhecimento do mundo" (idem:183). E quando esse *disegno* criar algo de novo na mente, é preciso que a mão esteja suficientemente treinada para o desenhar. Interpreta então desenho como "a expressão visível do conceito formado no espírito e pensava que o conceito, por sua vez, derivava da contemplação dos dados concretos (…)" (PANOFSKY, 2000:80). O termo *disegno* está na origem da palavra *design*, que mantém no essencial, o sentido original.

1.9. A ilustração em resposta a uma vontade de conhecer

Gingras (et al.) afirma, citando George Sarton, que a impressão foi "a mais fecunda invenção do Renascimento" (2007:185). Francis Bacon descreve no *Novo Organon* as três descobertas (desconhecidas dos Antigos), "que mudaram o rosto e o estado das coisas no mundo (…) a imprensa, a pólvora e o íman". Nada se lhes equiparava em termos do "poder exercido e influência nas questões humanas."[55] A impressão seria inicialmente realizada a partir da xilogravura, que Basalla pensa ter tido origem na China, no séc. VIII d.C.. Esta técnica usaria blocos de madeira, em cuja superfície eram gravados os textos e imagens a reproduzir. A produção de papel na Europa teria início no séc. XII (BASALLA, 2001:180). A invenção da tipografia, atribuída a Johann Gutenberg dar-se-ia no séc. XV, sendo um exemplo de reciprocidade entre tecnologia e pensamento. Os humanistas e intelectuais conseguiram com esta prática divulgar os textos e a cultura clássicos, incentivando ao mesmo tempo, sucessivos progressos na impressão.

O termo *Incunábulo* (cuja etimologia significa berço, começo) designa os livros impressos num período compreendido entre 1455 e 1500, ano em que foi publicada a Bíblia de Gutenberg. Estes primeiros livros viriam na sequência dos manuscritos medievais tardios, que imitavam na forma rectangular do *codex*, no desenho das letras, nos materiais e métodos de ilustração

[55] BACON, Francis. *The New Organon or True Directions concerning the interpretation of Nature*. Cap. CXXXIX. 1620 In http://etext.library.adelaide.edu.au/b/bacon/francis/organon/complete.html

e decoração (SMITH, 1994:23).[56] Apesar de a xilogravura representar uma revolução no método e na celeridade da produção dos livros, no que toca ao design, Smith (1994) prefere o termo *evolução* a *revolução*, por se tratar da aplicação de uma nova tecnologia à produção de modelos já existentes.

Os livros de blocos tinham normalmente entre 30 a 50 folhas, e dada a densidade da tinta no papel (nos primeiros exemplos, em cor cinza ou castanha e nos posteriores, em cor preta), a impressão era feita apenas num dos lados da folha. Eram em alguns casos adicionados, pela colagem com goma, elementos metálicos ou incrustações em metal, permitindo dar luminosidade e relevo à ilustração (MEGGS, 1992). Imagens e letras eram recortadas a partir do mesmo bloco de madeira, correspondendo cada página a um bloco para impressão, "como uma unidade de imagem e palavra" (idem:61). As primeiras xilogravuras em Incunábulos seriam realizadas com desenho de contorno, por vezes coloridas posteriormente à mão. A continuidade fazia-se para além da forma, também ao nível do saber que estes livros comunicavam. Como refere Basalla:

Fig. 37 e 38 *Bíblia Pauperum*

"Em lugar de agir como um disseminador de ideias, a xilografia foi utilizada para popularizar histórias bíblicas, relatar contos morais simples, reimprimir orações vulgares e resumir os rudimentos da gramática. Em lugar de servir como o mais elevado modelo artístico da arte de fazer livros, no Ocidente os livros xilogravados eram baratos, grosseiramente impressos e ilustrados e, geralmente, tinham muito poucas páginas."[57]

Inicialmente produzidos nos seguimento da função que desempenhavam, os manuscritos iluminados da Idade Média – ensinar a doutrina aos iletrados – foram aos poucos abordando novos assuntos, com o aumento da literacia. A ilustração era de desenho simples, com predomínio dos elementos visuais na página. São então abordados temas como o *Apocalipse*, *Ars Moriendi* (que faria uma preparação para a morte; para alguns, segundo Meggs, seria uma primeira forma de propaganda) e *Bíblia Pauperum* (a Bíblia dos pobres). O livro *Ars memorandi per figuras Evangelistarum* era demonstrativo do poder do

[56] "*The design relation between the manuscript and the incunable*" Margaret M. Smith in MYERS, Robert e HARRIS, Michael (editores) - *A Millenium of the Book. Production, Design & Illustration in Manuscript & Print 900-1900*. Oak Knoll Press: Winchester, 1994.

[57] BASALLA, George - *A Evolução da Tecnologia*. Porto Editora: Porto, 2001:p.205.

Fig. 39 e 40

Hieroglyphica de Horapollo

grafismo dos livros de blocos, com subtis aplicações de aguarela que contribuía para intensificar o simbolismo. A combinação das duas técnicas então surgidas – a xilografia[58] e a tipografia[59]– comportaria novas possibilidades para o design gráfico (idem, ibidem). A apetência pelos livros na Europa mudaria definitivamente o seu processo de produção.

Os efeitos da impressão fizeram-se sentir nos manuscritos, desde então considerados de luxo. A partir da segunda metade do séc. XV, deu-se uma renovação na iluminura, que alcança assim um dos períodos de maior esplendor, pelas mãos dos iluminadores da escola de Ghent-Bruges, na Flandres, que conciliam em novas composições, a escrita, a miniatura e a moldura, levando Harthan (1981) a afirmá-lo como um dos períodos em que a ilustração e a decoração são inseparáveis. No entanto, os humanistas rejeitavam a presença de imagens nos textos clássicos, por as considerarem demasiado banais, admitindo apenas elementos decorativos mais discretos, como o medalhão do autor ou as iniciais brasonadas.

É curioso verificar que o tratado *Della Pittura*, por exemplo, não seria ilustrado. Martínez justifica-o por supor que Alberti não quisesse tornar o texto demasiado acessível, que o pensasse como um texto mais literário. Não deixa contudo de reforçar a recusa humanista de ilustrações nos textos.

Os primeiros exemplos de imagens com "função comunicativa" surgem em cartas de jogar, desenhos têxteis e imagens de índole religiosa, de tamanho variável (MEGGS, 1992). Essas cartas teriam outra aplicação para além do jogo. Serviriam como modelos, distribuídos em larga escala e utilizados pelos iluminadores. Melot vê nesta possibilidade de reproduzir e divulgar modelos, uma mudança significativa no campo da ilustração e que terá contribuído para uma maior visibilidade do trabalho do artesão.

Paolo Giovio (séc. XVI) é apresentado como um dos autores que primeiro tentou criar uma classificação para as possibilidades de relação entre texto e imagem, estabelecendo que no emblema, os dois meios se deveriam completar, por não fazerem sentido isolados um do outro (MELOT, 1984).

[58] Termo técnico para a impressão em relevo a partir de uma superfície elevada.

[59] Termo técnico para a impressão feita através do uso de tipos – elementos móveis em metal, independentes e reutilizáveis, contendo uma letra em relevo no topo.

Fig. 41 *Hypnerotomachia Poliphili*

Supõe-se que no ano de 1419 tenha sido descoberto um manuscrito grego contendo um dicionário de signos pictóricos, o *Hieroglyphica de Horapollo*. Os impressores reproduziram-no, tendo cada página um símbolo acompanhado da sua explicação e de uma pequena observação, dando o protagonismo à imagem. Sob influência dos hieróglifos, surgem colecções de emblemas, personificações e elementos simbólicos, normalmente reproduzidas em pequenos livros com cerca de 100 páginas, que serviriam de base para trabalhos ulteriores. A imagem é, em cada página, acompanhada por aquilo que ilustra, e pela justificação do modo como se relacionam. O *Hypnerotomachia Poliphili* (séc. XV) de Aldus Manutius é para Melot (1984) o livro que melhor reproduz o espírito humanista, em termos formais e também ao nível do conteúdo, com ilustrações em xilogravura livremente desenhadas, mas adequadas aos motivos arquitectónicos que representam; e reforça:

"A imaginação é alinhada ao serviço da ciência em fascinantes relatos de arquitectura em que a precisão da descrição se combina com a idealização. Desta aliança de alegoria apaixonada e lições de geometria chega uma fragrância ambígua de prazer e necessidade: nunca talvez foi a noção de sublimação ilustrada de modo tão atractivo."[60]

As linguagens verbal e pictórica assumem-se graficamente como meios distintos de comunicar visualmente informação. Esta dupla via de acesso ao conhecimento seria uma inovação do Renascimento. A divisão e organização de saberes deu lugar ao pensamento lógico e linear que estaria na base do espírito científico.

A Alemanha sobressaía na renovação gráfica, com a colaboração de artistas e impressores tipográficos no desenvolvimento de livros ilustrados e da chamada *folha volante* ou *avulso*.[61] Cleaver distingue o estilo de xilogravura alemã daquela que era praticada em Florença, de "desenho lírico mais do que objectivo (…)", revelando um maior apreço pela decoração e tornando a página geralmente mais leve do que a do livro alemão, embora o detalhe da gravação fosse tecnicamente inferior (1963 :47). O uso de ilustrações foi incrementado

[60] MELOT, Michel - *The Art of Illustration*. Rizzoli International Publications,Inc.: New York, 1984

[61] O termo ingles é *broadsheet*. Seriam folhas de papel simples, impressas e de formatos variados, para distribuição pública.

Fig. 42 *Der Edelstein*

Fig. 43 *De re militare*

Fig. 44 *De mulieribus claris*

Fig. 45 *Vita et fabulae*

pela publicação de livros de literatura popular, fazendo ascender o estatuto do ilustrador. *Der Edelstein* (1461), que Albrecht Pfister terá impresso e ilustrado, é considerado o primeiro livro impresso com ilustrações em xilogravura.

Augsburg e Ulm, anteriores centros de impressões religiosas e de baralhos de cartas, tornaram-se pelas mãos dos escribas e iluminadores Günther Zainer (em Augsburg) e de Johann Zainer (em Ulm), núcleos de impressão. *Spiegel des menschlichen Lebens* (1475), de Günther, é ilustrado em xilogravura, com zonas texturadas e pretos sólidos, que davam à página uma forte variação de tons. *De re militare* (1472), de Roberto Valturio, seria a compilação das técnicas e engenhos de combate da época. Ivins (1980) assevera que estas ilustrações não eram apenas decorativas, mas, que tinham o propósito de comunicar ideias e informações. Comportam ainda uma inovação ao nível do desenho, pelas linhas delicadas e contornos suaves. Em *De mulieribus claris* (1473) de Boccacio, editado por Johann Zainer, as ilustrações têm uma espessura de linha muito fina e as *capitulares*, com desenhos de pássaros, cobras e plantas, são também impressas, em vez de acrescentadas à mão depois da página impressa. Em *Vita et fabulae* a moldura deixa de existir em algumas ilustrações, permitindo pelo espaço branco que a envolve, uma maior leveza e integração visual. A primeira enciclopédia impressa seria *Buch der Natur* (1475), de Konrad von Megenburg. Ivins (1980) refere que embora as suas poucas ilustrações fossem descritivas (chama-lhes enciclopédicas), não tinham legenda, o que supõe, ter dificultado a tarefa de alguém que procurasse uma informação precisa. Em 1479, apareceria aquele que se julga ser o mais antigo retrato num livro. O primeiro livro de botânica ilustrado seria impresso em 1480. Tratava-se da reprodução de um manuscrito do séc. XIX, intitulado *Pseudo-Apuleius*. Segue-se o *Latin Herbarius* (1484), cujas ilustrações se assemelham a cópias de fontes anteriores. *Gart der Gesundheit* é realizado pelo mesmo impressor de Mainz em 1485. Neste herbário, porém, as ilustrações revelam um desenho cuidado, fazendo do recurso à impressão um meio de registo e de comunicar a informação de forma permanente. Este pressuposto leva Ivins (1980) a considerá-lo a primeira representação impressa e ilustrada, de um percurso com propósitos científicos.

Albrecht Dürer corresponderia ao ideal albertiniano, por reunir na sua obra a pintura e a procura de uma ordem matemática. Harthan distingue três cate-

gorias, consoante a temática dos livros ilustrados por Dürer: "assuntos religiosos, publicações palacianas relacionadas com o Imperador Maximiniano I, e estudos científicos" (1981:85). É no primeiro grupo que inclui o *Apocalipse*, de 1498. As 15 ilustrações em xilogravura que compõem o livro teriam, na opinião de Meggs, "um poder emocional e expressivo sem precedentes. O volume e a profundidade, a luz e a sombra, a textura e a superfície são criadas pela tinta preta no papel branco, metáfora para a luz num mundo turbulento" (1992:79). *Vida da Virgem*, *A Grande Paixão de Cristo* e a *Pequena Paixão* seriam publicados em 1511. Conhecida ficou também a gravura realizada em 1515, em que se ilustra um rinoceronte a partir de uma descrição em palavras. O conhecimento de desenho e figura humana de Dürer está espelhado no livro ilustrado *De Symmetria Partium Humanorum Corporum* (um tratado sobre as proporções humanas), surgido em Nuremberga pouco depois da sua morte, em 1528.

O trabalho no livro *Peregrinationes in montem Syon* (1486) permitiu que o ilustrador Erhard Reuwich fosse pela primeira vez identificado como tal. O processo foi também, em si, inovador. O autor da história, Bernardus de Breidenbach, teria levado consigo Reuwich na viagem que fez à Terra Sagrada, com o intuito deste a poder observar de perto e assim melhor ilustrar a sua escrita.

Hans Mayr, impressor de Nuremberga, publica em 1493 aquele que seria o primeiro catálogo ilustrado, tratando dos objectos preciosos pertencentes às catedrais alemãs. Ainda no mesmo ano, é editado o livro *Nuremberg Chronicle*, que o mesmo autor realça pelo número de xilogravuras que contém.

A Alemanha manteve um estilo de ilustração forte em xilogravura, enquanto em França e Itália os artistas e impressores se dedicavam ao trabalho de fazer renascer graficamente o livro. Os assuntos tratados diversificavam-se: da astronomia à arqueologia, anatomia, animais, pássaros e plantas, máquinas e técnicas, roupas, arquitectura e engenharia. Os livros de teor informativo eram cada vez em maior número e com ilustrações que revelavam um cuidado superior na representação. Ivins (1980) considera o exemplo dos livros de botânica paradigmático: os desenhos dos primeiros herbários publicados serviriam de base para a ilustração de outros livros, em cópias que acrescentavam progressivos elementos de distorção. E aponta o *Grete Herbal* (1526) como o cúmulo

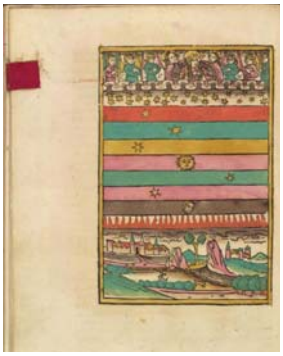


Fig. 46 *Buch der Natur*

Fig. 47 *Rinoceronte (Dürer)*

Fig. 48 *Apocalypse (Dürer)*

Fig. 49

Peregrinationes in montem Syon

Fig. 50 *Grete Herbal*

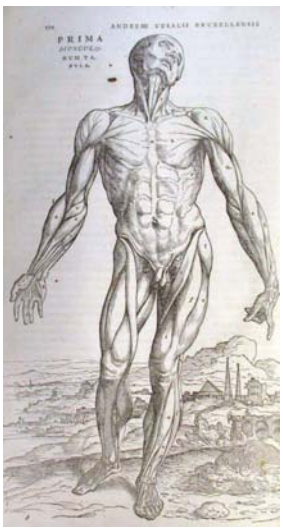


Fig. 51 e 52

De Humanis Corporis Fabrica

destas alterações: neste livro as imagens atingem um tal grau de deformação que deixam de ser competentes para comunicar uma informação, passando a pouco mais do que meros motivos decorativos (IVINS, 1980). O autor vê ainda nestes testemunhos a manifestação de uma certa maneira de pensar: o facto de o ilustrador se basear em representações anteriores, sem as confrontar com o original, na natureza, conduz a uma racionalização do desenho, eliminando muitas vezes pormenores aparentemente irrelevantes. Daqui sobrevêm formas regulares, simétricas e pensadas, mas deturpadoras da realidade. Só em 1530, com o herbário de Brunfle e xilogravuras de Hans Weiditz, se percebe um retorno à observação da natureza com o realismo do desenho. Fuchs publica em 1542 outro livro do género, com ilustrações de Albert Mayer (a partir da planta real), esquematizações de Heinrich Fullmaurer e gravação de Hans Rudolph Speckle. O trabalho realizado a três mãos, dá lugar a um desenho depurado, no sentido de eliminar as particularidades de cada planta e de representar apenas as características essenciais da espécie a que pertence. No final do livro, surgem os retratos e nomes dos homens envolvidos neste processo, num gesto de reconhecimento pelo trabalho de cada um. Nesta passagem do detalhe para a representação esquemática, Ivins identifica "(…) um passo à frente deliberado do particular para o generalizado, e como tal é da maior importância para a subsequente história da informação visual e pensamento baseado nela" (1980:46).

Geoffroy Tory marcaria o design e ilustração de livros no Renascimento francês. O seu contributo teria abrangido campos como a filosofia, a literatura, a ciência e a arte. Com a edição de um conjunto de Livros de Horas, a partir de 1525, revelou uma evidência de pensamento, uma nova atitude no tratamento da forma e uma harmonia na composição entre os vários elementos (textos, capitulares, molduras e ilustrações), que marcaram o estilo da época. O desenho com a linha de contorno fina, e os espaços brancos que envolviam as ilustrações, conferiam um efeito delicado às páginas que produzia. *Les Heures de Jean Lallemant* seria um dos seus melhores exemplos. A colaboração com o impressor Simon de Colines deu lugar a um renovado e mais leve estilo na organização do livro. Oronce Fine era simultaneamente professor de matemática e autor de livros sobre matemática, astronomia e geografia, que também ilustrava. Meggs refere que os primeiros livros impressos fazendo uso

da técnica tipográfica permitiam a identificação do seu país de origem. Mas a unidade do estilo francês seria em breve apreciada por toda a Europa, levando a que, inspirado pelos tipos de letra derivados do Garamond e pelos ornamentos de Geoffroy Tory, "o primeiro estilo de design tipográfico florescesse como tema gráfico dominante no séc. XVI" (MEGGS; 1992:107).

Em 1543, é impresso por Johan Oporinus (impressor destacado de Basel) *De Humanis Corporis Fabrica*, do médico Andreas Vesalius. As ilustrações em xilogravura ocupando toda a página mostram com grande clareza o trabalho de dissecação de corpos, demonstrando os conhecimentos de anatomia do autor.

Historiae Animalium de Conrad Gessner, de 1515, é considerado o trabalho que marca o princípio da zoologia moderna. Em muitos casos a ilustração ocupa toda a página, representando com cor e detalhe um animal, acompanhado de um texto que o descreve.

A partir de meados do séc. XVI, a xilogravura foi sendo gradualmente substituída pela gravura (em metal), preferida pela possibilidade de maior detalhe e realismo. A imagem destaca-se em relação ao texto e estabelece-lhe o sentido: numa altura em que dominava o conhecimento empírico, havia a necessidade de imagens para traduzir e compreender o mundo real. Este processo só estaria concluído no séc. XVII.

A semelhança, fundamental na construção do conhecimento até ao final do séc. XVI, estaria na base de toda a representação: "procurar o sentido é trazer à luz o que se assemelha" (FOUCAULT, 1998:85). Panofsky sublinha que "a '*Ideia*' que o artista produz no seu espírito e manifesta pelo seu desenho", não tem origem nele mas na natureza através de um "julgamento universal" (2000:63). Essa ideia provém da experiência, da intuição sensível do artista, mas expressa em simultâneo a natureza e as leis que a regem afastando-se assim do que é arbitrário e subjectivo. Os livros não se referiam apenas à linguagem como algo abstracto e revelador de verdades; tinham como propósito explicar e decifrar o mundo, e para o cumprirem, invocavam a presença das imagens: propunha-se a representação como uma repetição. Dava-se uma mudança de desígnio na ilustração: "de ornamento, (…) tornou-se uma necessidade com o fim de conhecer, de memorizar, de produzir. O conteúdo espiritual de uma

Fig. 53 e 54 *Historiae Animalium*

imagem esgotou-se, quando chegou ao ponto de se referir simples e exclusivamente a uma realidade codificada" (MELOT, 1984: 83).
Comunicar através da ilustração teria ainda uma vantagem acrescida: estando o Latim a perder a primazia como língua, e pela circunstância de o livro impresso permitir uma maior divulgação do saber, oferecia a precisão da observação directa exigida pelo empirismo, alheada dos obstáculos linguísticos (idem, ibidem). Depois de aplicada à clarificação de temas relacionados com as ciências exactas, a ilustração acompanharia também textos relativos às ciências humanas. O conhecimento da realidade impunha a sua tradução em imagens com o propósito de se tornar mais consistente ou credível, sendo que a partir da 2ª metade do séc. XVI, se pode referir a ilustração no campo das ciências humanas como uma fonte de conhecimento (idem, ibidem). A ilustração retoma um carácter utilitário, também referido por Nuno Saldanha:

"Para o fim do século XVI, quando o idealismo havia já suplantado as formas naturalistas do Renascimento e as referências directas à natureza tinham sido substituídas pela Ideia (quer originada por Deus, quer no espírito do próprio artista), a defesa da superioridade da Pintura vai repegar no carácter didáctico da arte com a sua noção de utilidade."[62]

Ao divulgar esquemas e modelos explicativos relativos ao desenho e produção de objectos, a ilustração cumpria a intenção de tornar o texto evidente, de o demonstrar, funcionando como instrumento de controlo do real. A inteligibilidade da ilustração tornava-se assim a sua característica essencial. Como reforça Melot:

"Os humanistas tinham a intenção de ver o aspecto simples das coisas, a sua forma exterior e as suas particularidades, aparentemente desprovido de qualquer significado: concentrava-se no visível, representando-o com o objectivo de o compreender, vendo antes de saber, e mostrando antes de demonstrar. As ilustrações destinam-se a serem lidas, não decifradas como na Idade Média (…)."[63]

---

[62] SALDANHA, Nuno - *Poéticas da Imagem. A Pintura nas Ideias Estéticas da idade Moderna.* Caminho: Lisboa, 1995: p.197
[63]MELOT, Michel - *The Art of Illustration*. Rizzoli International Publications,Inc.: New York, 1984: p.95

Ilustrar correspondia a uma vontade de conhecer, e eram por isso tratados temas diversos, para além daqueles que assumiam um carácter elucidativo de um procedimento. Surgem neste contexto representações de "vistas panorâmicas" de cidades (e mais tarde, aquelas que mostrariam os novos lugares descobertos), como as *Collectiones Peregrinationum*, de Johannes Theodorus, publicado entre 1590 e 1640, mostrando pela primeira vez o Novo Mundo, em ilustrações realizadas a partir de desenhos à vista, feitos no decorrer das viagens dos primeiros exploradores (MELOT, 1984:98). Já no final do séc. XVI, início do séc. XVII, o ilustrador assumiria o papel de cronista, representando as classes sociais estabelecidas, contribuindo deste modo para uma consciência mais profunda do que seria a vivência urbana (idem, ibidem). Wenzel Hollar seria a personificação dessa figura.[64] A ilustração reportava-se também à sociedade da época na escolha dos temas, essencialmente devotados aos interesses da monarquia e classes mais elevadas – a vida cortesã, arquitectura, vida militar, equitação, esgrima e torneios, horticultura, livros de emblemas, de poesia épica e romances (HARTHAN, 1981). A ilustração reflectiria as motivações e o gosto da nobreza e das classes mais abastadas, sendo que deste modo se afirmava, também, uma forma de estar e de pensar: "a ilustração de livros dá-nos com frequência vislumbres de como as pessoas se olham a si próprias, que tópicos consideram importantes e como gostariam de ser lembradas" (idem:110). A maturidade do pensamento científico seria alcançada apenas no séc. XVII, momento a partir do qual se poderá falar em ciência moderna (com Galileu, Descartes e Kepler). A evolução fez-se, no entanto, já na transição do séc. XV para o séc. XVI, altura que marca também a crise e a perda do optimismo característico do Renascimento (VALVERDE, 2005).

Fig. 55 e 56

Collectiones Peregrinationum

1.10. Representar pela razão

Harthan reconhece alguma vantagem no facto de se descrever o séc. XVII como época barroca e o séc. XVIII como rococó, ainda que essa separação não se faça de forma inflexível. Este estilo, "o último dos grandes estilos inter-

[64] As ilustrações de batalhas e de procissões tornariam Romeyn de Hooghe, o ilustrador/cronista da Holanda no final do séc. XVII princípio do séc. XVIII.

nacionais antes dos revivalismos e historicismo do séc. XIX", resultou num incremento do luxo barroco, em padrões complexos que realçavam a graça mais do que a energia (1981:140). O séc. XVII seria aquele em que se reclamava a razão e a ordem. A arte mune-se de um conjunto de regras, de procedimentos que funcionam como garante da sua legitimação:

"As 'regras da arte', de atribuição aristotélica, são agora autorizadas sob o suposto de que são tão válidas objectivamente como as matemáticas. Por conseguinte, é suficiente estudar e saber para produzir obras literárias válidas: o factor incógnito da inspiração e a graça não podem contar numa ordem racional e pura."[65]

Bayer (1979) também considera que todo o séc. XVII é dominado pelo racionalismo estético, fundamentado pela distinção entre duas esferas no homem: a esfera da sensibilidade (inferior) e a esfera da razão (superior). Luc Ferry é de opinião que coexistem neste século duas concepções de beleza opostas (que prosseguiriam pelo séc. XVIII): uma que acompanha um determinado classicismo, que tem como objectivo para a arte a representação da verdade; outra que entende a beleza como expressão do indizível, do que é apaixonadamente sentido. Este confronto traduzia-se em duas perspectivas distintas da subjectividade: uma, advém do pensamento de Descartes, e situa a natureza do *cogito* na razão; a outra, suscitada pelo pensamento de Blaise Pascal, faz prevalecer o sentimento. Ferry (2003) afirma, no entanto, desenvolverem-se num mesmo campo: o da individualidade.

No *Discurso do Método*, Descartes define em quatro pressupostos *como bem pensar*: "1ª, não aceitar por verdadeiro o que não se saiba evidentemente o que é, sem precipitação nem prejuízo; o que não se apresenta ao meu espírito tão claro e distinto que não se possa duvidar nem pensar de outro modo (a essa evidência chamava ele intuição, e é mais do que observação: é a 'manifestação de algo que está no meu espírito'); 2º, dividir as dificuldades no maior número de partes; 3º, pensar por ordem, subindo do simples para o complexo; 4º, fazer enumerações que não omitam nada" (VALVERDE, 2005:121). Baseia

[65] VALVERDE, José Maria - *Vida y muerte de las ideas. Pequeña historia del pensamiento occidental*. Ariel: Barcelona, 2005: p.138

a beleza na clareza e na distinção, mas considera que tal não é suficiente para que se considere um objecto belo, "(…) é preciso que fique qualquer coisa para desejar (…). O belo não é exaustivo; entra nele um elemento inassimilável (…)" (BAYER, 1979:135). A estética cartesiana, dominante no séc. XVII, seria então uma estética fundamentada pela razão, pela qual identifica o que é belo e o que é verdadeiro. Descartes intelectualiza a intuição, já que nega que os sentidos reajam apenas de forma espontânea, mas porque os diz inteligentes, afirma que também eles fazem cálculos.

Enquanto Vasari fez equivaler o *disegno* como ideia e conceito ao *disegno,* que é a sua expressão física e plástica, Zuccaro estabelece a equivalência ao nível do *disegno* interno e externo (BOZAL, 1987).

O *disegno*, como Zuccaro o concebeu, é "norma, ideia, ordem, regra, termo ou objecto do intelecto, no qual se expressam as coisas em si mesmas, e se encontra em todas as coisas externas, tanto divinas como humanas" (idem:132). Toma por isso d dois aspectos distintos: é por um lado "a forma ou ideia do intelecto que está nas coisas externas, por outro, é a ideia que me permite perceber os singulares como concretizações de uma essência universal comum (…)" (idem, ibidem). É o *disegno* que orienta a prática do pintor, tendo o sujeito como protagonista do processo. É a sua inteligência que guia e determina a prática, expressa numa maneira que lhe é única: "o *disegno* pode converter-se, e de facto converte-se, em uma maneira. A maneira própria do sujeito que, ao projectar universalidade sobre as coisas nas imagens, as unifica. A unidade da imagem não depende da adequação à maneira" (idem:136). Bozal conclui, a partir das equivalências estabelecidas por Vasari e por Zuccaro, que a maneira é a expressão *imediata* da subjectividade e "(…) conforma-se em atenção a essa ideia, varia de acordo com a ideia, da qual é expressão directa, a sua única realização plástica" (idem:139). A maneira, expressão individual e própria do sujeito, é a possibilidade de materialização da ideia. Daqui se deduz que Zuccaro não a considera capaz de interferir com o que é essencial ao sentido. A ideia manifestada pela imagem é a representação de um *disegno* dado por Deus, e como tal, embora a forma dependa directamente do sujeito não tem influência na sua comunicação. Se Alberti recorria à metáfora da *janela* para explicar a pintura, Zuccaro invoca a metáfora do *espelho*: "a janela aberta à natureza punha-nos directamente perante ela – a pintura dizia apresentá-la

como era em si mesma –, o espelho situa-nos perante ela através de si, indirectamente, espelho-*disegno* que o sujeito construiu para essa representação, no qual não pôde evitar introduzir a sua maneira" (idem:133). Panofsky salienta que o interesse que sobrevém das considerações de Zuccaro está no "(…) facto de se colocar, pela primeira vez, o problema da possibilidade da representação artística enquanto tal. (…) O abismo entre o sujeito e o objecto é doravante claramente percebido, e será transposto quando se tiver tentado elucidar a fundo as relações existentes entre a produção das ideias e a experiência dos sentidos" (2000:89). Ao definir a etimologia da palavra *disegno*, Zuccaro afirma que o disegno é *o signo de deus em nós*: e essa presença divina que determina a conformidade entre os "procedimentos do homem, criador de obras de arte, e os procedimentos da natureza, criadora da realidade (…)" (PANOFSKY, 2000:87).

Poussin conciliava a escrita com a pintura, pondo deste modo em prática as suas ideias estéticas. O tema que considera em pintura é a "acção do homem" (CHALUMEAU, 1997:44), o "sujeito a representar" (BAYER, 1979:142). Constata a participação de dois elementos distintos no âmbito da arte, que não têm valor equivalente: o apetite e a razão. Se por um lado reconhece a subjectividade inerente ao sujeito que pinta, por outro Poussin submete essa sensibilidade à racionalidade das regras determinadas pelo exterior, admitindo que o equilíbrio só é alcançável através de um compromisso com a razão.

Em *De arte graphica*, Du Fresnoy sustenta a afinidade entre pintura e poesia: "que a poesia seja como a pintura, e que a pintura se pareça com a poesia" (TATARKIEWICZ, 2004:147). Mantendo viva "(…) a corrente de pensamento que estabelece as analogias entre composição e argumento, entre cor e palavra, como aliás, o haviam feito Aristóteles, Plutarco e Cícero, ou Alberti durante o Renascimento" (SALDANHA, 1995:138), Du Fresnoy retoma o princípio de Horácio, *Ut pictura poesis*, e sugere aos artistas que encontrem na literatura o assunto das suas obras.

Inerente ao estilo barroco estaria a vontade de representar e não de emocionar: o que é representado deve parecer natural, mas em harmonia com as convenções estabelecidas pelas classes superiores. Subjacente às manifestações estéticas da época estaria uma alteração de mentalidades e o aparecimento de um novo tipo social – o do *honnête homme*, "(…) o homem ideal desse tempo: um

homem conciliador, obediente à tradição, voluntariamente apagado perante a sociedade dos homens. A sociedade sonhada do século XVII consistia numa harmonia perfeita realizada pelas pessoas de bem sob a égide da razão que representava o senso comum" (BAYER, 1979:157). Saldanha acrescenta que esse ideal social se repercute na maneira como é definido o homem e o artista perfeito: "(…) a sociedade perfeita e harmónica reflecte-se no desejo de criar uma arte perfeita, (…) assente na demonstração e na identificação com as ciências, no intuito de eliminar a incerteza e a dúvida, e de justificar a sua codificação de princípios" (1995:133).

O ciclo de evolução da corte palaciana seria suspenso no séc. XVIII, altura em que, já liberta da temática religiosa, se percebe uma maior propensão para o sentimento e subjectividade na representação. As imagens retratam agora uma sociedade galante, substituindo os temas religiosos e históricos, mas o que se procura não é tanto a manifestação do poder ou da superioridade, mas antes seduzir pela beleza. Meggs compara este século com anteriores momentos de inovação, marcados por exemplo, pelos Incunábulos ou pelos livros do Renascimento, e afirma-o como uma fase de alguma estabilidade para o design. Bland também identifica o declínio da ilustração depois do séc. XVI: "não pode ser negado que depois dos dois séculos precedentes, os séculos XVII e XVIII mostram poucos desenvolvimentos novos na arte da ilustração e comparativamente poucos nomes grandiosos" (1951:47). Para disfarçar a quase ausência de ilustração, os títulos das páginas eram por vezes acompanhados por pequenas imagens. Mas se o séc. XVII não foi revelador de expressões inovadoras, assistiu por um lado, ao elogio da ilustração, e por outro, à pintura limitada à condição de ilustração. Os pintores deste século admitiam a identidade entre pintura e poesia, mas prevalecia a ideia de que "(…) a pintura só serve para ilustrar a poesia" (BAYER, 1979:146). Satué constata a complementaridade entre texto e ilustração:

"Na evolução das etiquetas de produtos comerciais o texto, o ornamento e a ilustração são componentes que vão aparecendo sucessivamente, por esta ordem, num momento histórico em que a imagem começa a valorizar-se como complemento do texto e não, como até então, como único elemento susceptível de ser 'lido' pelo público."[66]

[66] SATUÉ, Enric - *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días.*, Alianza Forma: Madrid, 1997: pp.55-56

Esta cooperação tenderia a esmorecer, dando-se uma progressiva autonomia da ilustração:

"A noção de ilustração ia agora para além da relação texto/imagem, e o termo 'ilustração' passou a ser aplicado (…) a uma cena anedótica cujo conteúdo da história parecesse claro e explícito, e não precisava de ser acompanhado por qualquer texto. (…) Este esmorecimento do texto ocorreu no séc. XVII, mas não aconteceu repentinamente, a imagem é muitas vezes apoiada por um longo comentário do qual é dependente e na verdade o carácter parasita torna-se crescentemente óbvio. O livro, até aí lugar privilegiado para ilustrações, tornou-se um álbum em que o texto foi expulso, deixando a imagem falar por si. Esta tendência é clara em livros técnicos (…)."[67]

A coordenação entre texto e imagem não se limitava aos livros de emblemas e de ícones, mas vulgarizou-se também, até ao séc. XVIII, em impressões destinadas a um público inculto e classe média (MELOT, 1984:101). Acontecia uma espécie de democratização da imagem, também por gravuras produzidas para serem suspensas na parede, imitando os quadros, de difícil acesso. Haveria ainda outros "meios efémeros" combinando as duas linguagens, tais como folhetos e cartões de publicidade (MEGGS; 1992).

A maior importância conferida à ilustração permitiu-lhe, porventura, revelar outras capacidades narrativas para além da história, que normalmente acompanhava, e em alguns casos, traduzia. Mostrava-se agora capaz não apenas de contar histórias, mas de fixar a história, fornecer testemunhos e funcionar como prova documental.

O interesse pela realidade de que os filósofos faziam apologia, relacionado com a circunstância de se admitir na pintura a intenção de ilustrar o texto, explicam o que poderia ser uma contradição: há por um lado, uma relação mais estreita da ilustração com as palavras, mas simultaneamente a sua valorização enquanto representação visual. Na idade clássica, a ilustração partia da literatura, em cuja linguagem buscava as estruturas e os sentidos, mas é a descrição da realidade pela imagem científica que reforça o poder e a importância da ilustração; este papel conhece uma progressiva evidência que se mantém pelo séc. XVIII, afastando-se do modelo de representação ideal e descobrindo na

[67] MELOT, Michel - *The Art of Illustration*. Rizzoli International Publications,Inc.: New York, 1984: p.100.

imitação/descrição da natureza a sua vocação. O ensejo de descrever leva a que sejam abordados também outros assuntos com carácter mais prático, como seja a exposição de objectos. Saldanha sintetiza as causas e os efeitos das novas relações entre pintura e poesia. Pese embora o desejo de verdade, a imitação da natureza prossegue os mesmos dois princípios: a reprodução passiva e fiel da natureza, ou valorizando o sujeito criador, a opção entre a representação literal do objecto (*imitatio*) ou idealizada (*mimesis*). Há um desejo crescente por parte dos autores de terem as suas obras ilustradas, pelo reconhecimento da capacidade descritiva (e discursiva) das imagens, que acaba por ditar uma mais estreita relação e novos paralelismos entre a Poesia e a Pintura. Rembrant, e sobretudo Rubens, colaboraram na ilustração de livros, mas o maior nome da ilustração do séc. XVII seria, para Harthan, Romeyn de Hooghe (1645), acerca do qual considera: "as suas ilustrações expressivas, emocionais e entusiasmantes, cheias de movimento, detalhes acumulados com fortes contrastes de branco e preto, impressionam a imaginação" (1981:117).

Fig. 57 e 58 *Rembrant*

Fig. 59 *Rubens*

Fig. 60 *Romeyn de Hooghe*

1.11. O conceito de modernidade na ilustração

Ao longo do séc. XVIII mantém-se a intenção de alcançar a verdade pela razão, mas essa procura assume então um carácter distinto. Levantam-se dúvidas e questões, nada se apresenta como certo sem se averiguar a sua veracidade. A percepção de que a imagem clássica do renascimento traduzia a interpretação humanista terá levado à sua rejeição e à procura do que se pensava ser então a 'verdadeira' antiguidade (ECO, 2005): à razão caberia então anular a tradição e instituir uma nova forma de conhecer a verdade. O interesse pela pureza original do classicismo dos gregos, impôs um corte com a tradição ao nível dos estilos e dos temas tratados, concedendo mais espaço à expressão, resultando no que Eco considera ser o "aspecto inovador que caracteriza as teorias sobre o belo na segunda metade do século XVIII" (2005:244). Combinam-se a exigência de rigor com o entusiasmo pelo que é revelado pela arqueologia, fazendo com que a manifestação da individualidade fosse submetida à utilização de regras pouco flexíveis. Na senda do pensamento clássico, Winckelman sugere a anulação do sujeito com o propósito de deixar a verdade

transparecer, traduzida na retomada metáfora do *espelho*, então convertida em *espelho natural* de água, onde Narciso se teria visto reflectido. Invoca assim a verdade, questão central da *mimesis*:

"(…) A garantia da verdade não está no génio nem em interpretação alguma, não reside na hipotética capacidade de um sujeito para ver melhor, a garantia da verdade da *mimesis* radica na sua própria natureza e na naturalidade de esse deixar que as coisas sejam e se ofereçam segundo a nossa contemplação. (…) Dar verdade às coisas, à figura, é a tarefa da imagem mimética. O sujeito deve afastar-se para que semelhante verdade brilhe auto-suficiente (…)."[68]

Os artistas exigem libertar-se dos cânones, pretensão que Hume recomenda também ao crítico, que deverá libertar-se dos preconceitos que condicionam o seu juízo e apoiar-se antes na qualidade interior; a Beleza não é própria das coisas, mas mentalmente construída, desde que livre de ascendentes externos. Não haveria então, um critério único que permitisse fazer uma avaliação objectiva: se existência da Beleza depende de quem contempla as coisas (que não são belas em si mesmas), não há uma Beleza única, mas subjectiva. É nessa subjectividade que Hume encontra a matéria da representação: "as ideias fundam-se necessariamente, (…) numa impressão intuitiva. (…) A crença na continuidade da realidade funda-se nesta capacidade de reproduzir as impressões vividas e na de criar um mundo de representações" (MARÍAS, 1959:257). Hume relaciona o modo como é percebida e recebida uma imagem com a memória e experiência individual, e sugere que a beleza é portadora de alguma utilidade, influenciando o modo como se conhecem as coisas:

"Ainda que (Hume) rejeite que a utilidade seja razão da beleza, não descarta um tipo de utilidade ou finalidade imaginária que é própria da beleza artística: quando vemos o retrato de um amigo, graças à imagem – cuja finalidade e utilidade é o retratar – associamos na nossa imaginação a pintura com as feições do amigo pintado e simpatizamos com ele mais intensamente que do que só o recordássemos (…)."[69]

---

[68] BOZAL, Valeriano - *Mímesis: las imágens y las cosas.* Visor: Madrid, 1987: p.158.
[69] idem, ibidem: p.197.

Berkeley também nega a existência de ideias gerais, do conceito universal, aceitando apenas a intuição. O que se conhece são as qualidades reveladas pela percepção, e nesse sentido, "todo o mundo material é uma representação ou percepção minhas" (idem:256). Não concebe, por isso, a possibilidade de imaginar para além daquilo que é percebido através dos sentidos:

"(…) O meu poder de concepção ou de imaginação não se estende para além da possibilidade de existência ou percepção real. Por isso, como me é impossível ver ou sentir qualquer coisa sem uma verdadeira sensação dessa coisa, também me é impossível conceber nos meus pensamentos alguma coisa sensível ou objecto distinto da sensação ou percepção dele."[70]

No séc. XVII seria alterada a relação entre os desempenhos do intelectual e do público, ampliando-se o campo daqueles que se mostram capazes de emitir uma opinião. É neste contexto que surgem vozes como as de Addison[71] e Diderot: o primeiro, reconsidera o poder da imaginação na percepção das belezas artística e natural; o segundo, tem a beleza como resultado da interacção sensível entre o homem e a natureza, desdobrada em múltiplas relações, cuja percepção permite ajuizar o belo (ECO, 2005). Diderot usaria a *Enciclopédia* como meio de divulgação e propagação destas ideias. Hogarth, de algum modo obrigado a trabalhar como ilustrador pela escassez de trabalho como pintor, traria a público novas temáticas que reportavam ao texto, transpondo a sua narratividade e veracidade para a ilustração. A beleza não se refere então a nenhum tipo de ideal ou de perfeição, mas pela estreita relação que se estabelece com o texto, a narrativa pictórica ganha um novo vigor e mostra-se em temas do quotidiano (como os criados, por exemplo). Bland acredita ser *Hudibras*, ilustrado por Hogarth em 1726, o livro que marcaria o início de uma tradição moderna de livros ilustrados ingleses (1951:54). Os princípios filosóficos ingleses do séc. XVIII distinguem-se por se ocuparem sobretudo das questões relacionadas com a teoria do conhecimento, usando como método (contrário ao racionalismo matemático) um *empirismo sensualista* (MARÍAS,

[70] BERKELEY, George, *A Treatise Concerning the Principles of Human Knowledge*, in http://www.gutenberg.org/etext/4723

[71] "Há uma segunda espécie de Beleza que encontramos em diversas produções da arte e da natureza, que não opera sobre a imaginação com o calor e a força da Beleza que vemos na nossa própria espécie, mas é capaz de suscitar em nós uma delícia secreta e quase uma atracção pelos lugares ou pelos objectos em que a encontramos". Joseph Addison, "Il folio" (1726). Citado por ECO, Umberto (direcção) - *História da Beleza*. 2. Difel: Lisboa, 2005: 255.

Fig. 61 *Hudibras*

1959:247).[72] Opinião semelhante tem Saldanha, quando reconhece, referindo-se a filósofos como Locke, haver no início do séc. XVIII a predisposição para procurar a origem do conhecimento na experiência e não em algo anterior, dado *a priori*. Esta vontade implicaria uma reavaliação dos sentidos, de novo considerados como processo de aquisição de conhecimento (1995:241). A comunicação por meios visuais fica legitimada ao mostrar-se mais eficaz, e por agir de forma mais intensa e directa sobre a imaginação: "tudo se parece voltar para o elogio da função privilegiada do conhecimento e do ordenamento descritivo do mundo sensível que as imagens podiam proporcionar, de acordo com o método e a mentalidade científica seiscentista" (SALDANHA, 1995:241).

O uso predominante de imagens levaria mais tarde à saturação, descrito por Vitta: "a energia representativa e comunicativa das imagens visuais esteve na origem de um processo que haveria de culminar com o domínio incontestável da palavra" (2003:38-39).

Em meados do séc. XVIII, com o culminar da razão, cresce um movimento intelectual – o Iluminismo – também por isso denominado o Século das Luzes:

"(…) A idade da razão chegaria gradualmente a iluminar-se, mais ou menos em finais do séc. XVII, convertendo-se em Século das Luzes ou Ilustração, período este que, depois de uma etapa de acesso estável em meados do séc. XVIII, entra logo numa situação de perplexidades e contradições que caberá etiquetar em Inglaterra e Alemanha como pré-romantismo, e que pode comodamente fechar-se com a Revolução francesa (…)."[73]

Giambattista Vico defende a autonomia a imaginação face à inteligência, sugerindo serem os momentos de imaginação e não de reflexão que fazem os grandes artistas e poetas. O sentido que Vico atribui aos *poetas* é tomado do grego: *criadores*. Bayer conclui que "ao distinguir a actividade poética da

[72] Marías encontra no pensamento dos filósofos entre os sécs. XVI e XVIII, as ideias que mais influência tiveram na transformação da sociedade europeia: "o sensualismo; a crítica da faculdade de conhecer (…); as ideias de tolerância; os princípios liberais; o espírito do Iluminismo; (…) a religião natural; (…) a filosofia do 'senso comum', (…) a moral utilitária e o pragmatismo" (1959:248).

[73] VALVERDE, José Maria - *Vida y muerte de las ideas. Pequeña historia del pensamiento occidental*. Ariel: Barcelona, 2005: p.146

actividade racional, Vico consagrou o princípio da independência da arte e, de alguma maneira, delimitou o domínio estético" (BAYER, 1979:209). Adivinha-se já o espírito romântico que se perfila. A abordagem de Vico tem pontos de dissonância com o pensamento que entendemos assistir o projecto de design, na medida em que distingue a reflexão da imaginação e não considera a sua coexistência. Importa no entanto fixar esta ideia: Vico concebe a actividade poética como uma actividade criativa e geradora, sustentada pela fantasia e pela imaginação.

Para Condillac, o uso dos signos é "o princípio que desenvolve todas as nossas ideias" (VITTA, 2003:39). Estabelece uma hierarquia para os três estados do homem, em que distingue sensação, percepção e reflexão (idem, ibidem). Vitta vê nesta disposição a tendência para colocar o discurso visual numa posição de inferioridade relativamente ao discurso verbal: o plano visual é desconsiderado, conotado com uma expressão mais irracional, e distingue-se a energia da criação da pura intuição, aqui sublimada como meio de excelência para aceder ao conhecimento do mundo. O Iluminismo estabelece fundamentalmente as diferenças que o romantismo acentuará: "(…) os sentidos e as paixões só se expressam através das imagens, não podendo tornar-se inteligíveis senão a partir destas" (idem:39). Colebrook considera estar no Iluminismo o princípio da modernidade, no sentido em coincide com a origem da ideia de representação que não se rege por leis exteriormente impostas, mas que acontecem pela auto-representação (só possível pelas condições emergentes: democracia, direitos e identidade). Assim, o começo da modernidade seria marcado pelo reconhecimento de que o *homem representa*.

Kant critica as anteriores metafísicas por não estarem cientes do seu próprio ponto de vista. Quando coloca em questão o ponto de vista, Kant questiona a experiência, a representação e o conhecimento. O conhecido não corresponde ao que está fisicamente patente, mas ao que é re-presentado. Neste contexto, a experiência distingue-se da coisa em si mesma, significa o confronto com o que é diferente. O mundo não é algo dado ou já existente em nós, mas qualquer coisa que tem que ser experimentada (para ser conhecida) pelo sujeito. A discussão sobre o *ponto de vista* teria repercussões sobre o modo como o mundo é entendido, já que equaciona uma nova relação entre o sujeito que representa, e que é representado:

"Porque o mundo é representado – e porque as condições de representação residem no domínio do conhecimento em vez do mundo em si – é possível ao sujeito imaginar o que não é dado. É esta capacidade de representar que separa o sujeito do mundo como dado e abre o lugar da liberdade subjectiva" (COLEBROOK, 1999:16).

Representar pressupõe por isso um processo cognitivo, uma forma de aceder e trazer à luz conhecimento; processo que só é possível, para Kant, porque o sujeito toma consciência da sua autonomia. Separa-se então a razão daquilo que representa, servido apenas como instrumento para chegar a uma representação; só pela representação subjectiva se acede ao significado do mundo. Kant promove a subjectividade e a indefinição do gosto: o belo é o que é imparcialmente agradável, sem ser por isso explicável ou redutível a um conceito; é o satisfação proporcionada por um objecto que ajuizamos pela faculdade do gosto. Prevalece então a ideia de que o belo é subjectivo, e como tal depende do que é percebido pelos sentidos, manifestando-se através de algo que se identifica como um prazer. A imprecisão da beleza será explorada e ampliada no Romantismo. 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. Vitta sugere uma leitura que reforça o que poderia ser a ideia de representação como interface:

"A imagem situa-se como elemento mediador entre o Sujeito e o Objecto, como 'terceiro elemento' que filtra os dados da percepção para deixar passar unicamente aquelas informações que podem materializar-se num desenho susceptível de ser adaptado, até se acoplar, aos dados que de forma inata ou na memória, – já dispomos."[74]

Está criado o contexto para a presença da imagem e a necessidade de demonstração visual. Data de 1619 o primeiro registo conhecido da palavra *ilustração*[75], o que poderá revelar a vontade de fazer significar através de um vocábulo essa

[74] VITTA, Maurizio - *El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas.* Paidós: Barcelona, 2003: p.48

[75] Dicionário Houaiss

"acção de esclarecer", cujo sentido por extensão é "descrição viva e enérgica, brilho".[76] A importância da imagem é salientada por Satué:

"E sem que se possa chamar um renascimento da imagem, pode dizer-se que o Século das Luzes situa a imagem num contexto mais preciso e, desde logo, menos trivial que nos velhos tempos. Utilizando-a como complemento orgânico do texto, para completar com ela o conceito utilitário e didáctico com que o séc. XVIII trata o conhecimento humano como matéria de informação e comunicação, desde as enciclopédias aos livros infantis, dos produtos editoriais ilustrados que têm origem neste século. De entre as edições europeias equivalentes, o paradigma da Ilustração foi a edição do completíssimo e detalhado *Diccionario Razonado de las Artes, Ciências y Oficios* que, com o nome genérico de *Enciclopédia*, editaram Diderot e D'Alembert (…) entre 1751 e 1772. (…) A função eminentemente informativa que se concede à imagem fica reflectida nos 11 volumes ilustrados."[77]

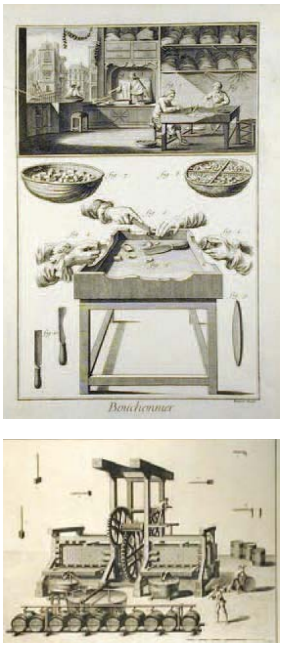


Fig. 62 e 63
Enciclopédia de Diderot e D'Alembert

No séc. XVIII, que Meggs descreve como "pouco vigoroso", sobrevém o trabalho de William Blake (1757), poeta e artista inglês. Possivelmente impressionado pela morte do irmão, Blake diz que este lhe aparece em sonhos, mostrando-lhe uma forma de imprimir os seus poemas e desenhos em gravura e água-forte, sem tipografia (MEGGS, 1992). Começa por publicar os seus poemas em livros, recorrendo a esta técnica para fazer a impressão de cada página, combinando texto e ilustração. As gravuras que produzia eram posteriormente coloridas à mão, pelo próprio Blake e pela sua mulher. Foi apelidado de louco e de visionário, pelo ênfase que dava à imaginação, à introspecção e às emoções, em oposição à razão neoclássica (Blake teria chamado às suas ilustrações "impressões iluminadas"), antecipando o que seria o romantismo do séc. XIX. O seu trabalho é considerado por alguns autores, pelas cores que utiliza e pelas formas orgânicas e sinuosas, precursor do expressionismo, Arte Nova e arte abstracta. *Songs of Innocence* (1789) é demonstrativo da integração que Blake estabelecia entre o desenho das letras e o desenho das ilustrações. Com William Blake tem início um novo percurso para a ilustração: as qualidades que *traz à luz* já não têm como fundamento comunicar um conhecimento, mas antes *mostrar* um imaginário fantasioso a que só pela ilustração se poderia

[76] Dicionário Houaiss. p4511
[77] SATUÉ, Enric - *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días.* Alianza Forma: Madrid, 1997: p.59

Fig. 64 e 65 *Songs of Innocence de William Blake*

Fig. 66 *Fábulas de La Fontaine de Charles-Nicolas Cochin*

ter acesso. Poder-se-ia considerar, neste sentido, a abordagem de Blake como pioneira e reveladora de um novo desígnio para a ilustração: revelar, fixando graficamente, a subjectividade e a emoção.

O séc. XVIII caracterizou-se pela singularidade e evolução da tipografia, com destaque para Fournier, em França, Bodoni, em Itália e Baskerville em Inglaterra, pelo cunho e estilo[78] pessoal com que dotavam as suas páginas (BLAND, 1951). Harthan distingue, entre outros, os ilustradores Charles-Nicolas Cochin, realçando o trabalho de ilustração sobre as *Fábulas de La Fontaine* (em meados do século); Charles Eisen, pela mestria no desenho de ornamentos e vinhetas, e por personificar o *estilo galante* na ilustração; Pierre-Philippe Choffard, pela qualidade técnica das suas gravações e Jean-Michel Moreau, que dominou a ilustração no último quarto do séc. XVIII, continuando a trabalhar ainda no século seguinte. (HARTHAN, 1981:143). A habilidade como gravador fez sobressair John Pine, pelos trabalhos que executava manualmente gravando o texto e as ilustrações, independente, por isso, dos impressores tipográficos.

Sob o estilo Rococó, marcado pelas curvas e pelo florido arrevesado, foram publicados os livros de Fournier le Jeune, por Jean Gerard Barbou. Combinavam os tipos que desenhara com as gravuras de Charles Eisen, dotado em ilustrações intimistas e sensuais, muito apreciadas pela realeza e pelos mais abastados (MEGGS, 1992). Meggs refere ainda ter havido uma outra versão das ilustrações românticas de Eisen, em número limitado e para um público específico, descrevendo "condutas sexuais explícitas" (idem:116). Se os primeiros ornamentos, semelhantes a arabescos, revelavam uma inspiração Bizantina, no início do séc. XVII essa tendência seria superada pelo burlesco dos estilos barroco e rococó. Bland sugere que os ilustradores da época não estabeleciam diferenças essenciais entre a pintura e a ilustração. Esta identificação seria reforçada pela prática de aplicar a gravura como técnica de reprodução de pinturas (1951:49).

[78] "Nas palavras como nas imagens, há muitas maneiras de dizer uma coisa. É neste sentido que desejamos definir a palavra estilo: sobretudo, como uma forma peculiar de 'dizer' graficamente uma coisa" (SATUÉ ;:299).
Satué cita Bernard Berenson: "um estilo é uma maneira constante de ver as coisas"

A principal intenção do livro ilustrado rococó seria dar prazer: "a leveza de estilo, a jovialidade e alegria eram comunicadas numa apropriada harmonia de elementos decorativos – gravuras de página inteira, vinhetas[79], remates e topo da página de texto (…)" (HARTHAN, 1981:140). As ilustrações rococó eram delicadas: inicialmente desenhadas pela linha, que produzia um efeito tonal pela gama de cinzentos, tinham uma luminosidade própria, conseguida pelo branco da página que deixava sobressair. Era nas edições de luxo que se revelava verdadeiramente o espírito Rococó, na congregação de esforços do desenhador de tipos, do impressor e do ilustrador, reveladores de uma fantasia que parecia ignorar a miséria que gradualmente aumentava. Estes livros manter-se-iam até à Revolução Francesa.

Fig. 67 e 68 *Thomas Stothard*

A ilustração teria nesta altura outras aplicações para além do livro. O cartaz mural surge como forma de anunciar directamente os produtos. Satué diz tratarem-se de cartazes de pequenas dimensões com ilustrações em xilogravura. Estas pranchas ilustradas seriam posteriormente aproveitadas e aplicadas com fins distintos do original: em calendários, anúncios e outros suportes, ainda que muitas vezes o texto não tivesse qualquer relação com essas imagens (1997:57). Cleaver descreve também o desenvolvimento de um "género único de arte popular" (CLEAVER,1963:83): tratava-se de caricaturas, impressões satíricas que comentavam as personalidades e acontecimentos do momento. Vendiam-se em número elevado, e eram por isso, democraticamente apreciadas por pessoas de todas as classes sociais. A sua produção prolongar-se-ia pelo séc. XIX, convertidas em tiras de banda desenhada nos jornais, mais contidas e versando sobretudo, as ocorrências do dia.

Thomas Stothard seria um dos ilustradores mais populares no final do séc. XVIII, tratando ambientes familiares em desenhos delicados. Thomas Bewick foi um eminente gravador, que inovou ao nível da técnica de xilogravura. A técnica que explorou e desenvolveu, permitiu-lhe fazer ilustrações de pequena escala, com grande detalhe no registo da vida no campo. A sua produção de imagens seria aproveitada para os mais diversos suportes. Destacam-se as séries que fez de pássaros e de peixes para o livro "Histórias", e as suas ilustrações

[79] A vinheta é um pequeno elemento colocado no início ou marcando o fim de um capítulo. Pode conter uma ilustração ou ser inteiramente decorativo (HARTAN, :140).

para livros infantis. Para Harthan, no final do séc. XVIII "a ilustração inglesa de livros entrou num dos seus mais brilhantes períodos" (1981:157).
A razão e a visão maquinista do homem impôs um cansaço conducente a algum cepticismo. Aspira-se à sinceridade, à revelação do homem e das suas fragilidades, a um novo modelo que confunde a estética e a moral. Rousseau poderia, na opinião de Valverde, ser considerado o primeiro romântico, já que se veria "(…) com um indivíduo indefinível e irrepetível, valioso enquanto diferente de outros (…)" (2005:168). Para exercitar o juízo, incita a que se percebam e treinem as sensações:

"Sempre acreditei que o bom não é senão o belo em acção, que um está intimamente ligado ao outro e que ambos tinham uma fonte comum na bem ordenada natureza. Desta ideia segue-se que o gosto se aperfeiçoa com os mesmos meios da sabedoria e que uma alma aberta às seduções da virtude deve na mesma medida ser sensível a todos os outros géneros de Beleza. (…) Quantas coisas só se percebem graças ao sentimento, mesmo que isso não se possa justificar! Quantos destes 'não sei quê' surgem frequentemente, que só o gosto pode julgar! O gosto é, de certo modo, o microscópio do juízo, enquanto lhe mostra as pequenas coisas e as suas operações começam onde terminam as do juízo. Por isso, o que será necessário para o cultivar? Treinar-se a ver e a sentir, a julgar o Belo olhando para ele e o bom através do sentimento."[80]

No *Ensaio sobre a origem das línguas*, Rousseau sustenta que é pela fala que o homem se distingue dos outros animais, enquanto que as nações se discernem pela língua. E questiona-se sobre o que teria estimulado a origem da fala, por ser esta a primeira a ser socialmente estabelecida. Encontra a resposta nas sensações, e nos signos a possibilidade de as comunicar aos outros. Ao reflectir sobre a facilidade das linguagens gestual e verbal, Rousseau faz indirectamente referência à maior eficácia comunicativa da representação visual sobre a sua descrição por palavras:

"Segundo dizem, o amor foi o inventor do desenho; talvez também tenha sido o da fala, mas com menos sorte. Pouco contente com a fala, o amor desenha-a – já que possui maneiras mais

[80] Jean-Jacques Rosseau, in *A Nova Heloísa* (1761), citado por ECO, Umberto (direcção) - *História da Beleza*. 2. Difel: Lisboa, 2005.

vivas de se exprimir. A sombra que aquela (mulher) traçava do amante era-lhe tão querida! De que sons se poderia ela servir para nos comunicar (o que nos transmite) esse movimento do braço?"[81]

Sugere por isso que a linguagem figurada teria sido a primeira a existir, sendo que o sentido próprio só seria atribuído mais tarde: "às coisas só se deu o seu verdadeiro nome quando elas foram vistas sob a sua verdadeira forma. De início só se falou por poesia; só muito tempo depois é que se procurou raciocinar" (ROUSSEAU, 2001:49). Deduz-se pelas suas afirmações que Rousseau considera ser metafórica a primeira forma de comunicação por palavras, ainda incapazes de designar directamente coisas, mas referindo-se a elas por sugestão. As imagens teriam aqui um papel fundamental, já que mostravam, apresentavam, aquilo que o discurso dificilmente conseguia dizer. A expressão *Je ne sais quoi* aludia justamente a essa beleza que as palavras não podem traduzir, uma beleza que não se pode sentir através de uma descrição, mas que quer ser experimentada, que exige a participação de quem a percebe.
Eco reforça que se trata, no final do séc. XVII, de "(…) uma experiência não ligada à arte, mas à natureza, e nesta experiência privilegiam-se o informe, o doloroso e o tremendo" (2005:281). O desejo de tomar conhecimento com outras formas de civilização (no final de Setecentos), já não decorre de um ensejo de conquista, mas antes de "viver novos prazeres e novas emoções" (idem:282). As mudanças políticas e sociais ocorridas em finais do séc. XVIII[82], ditariam mudanças intensas e determinantes para todos os aspectos da experiência humana.

1.12. A subjectividade ilustrada. Entre a razão e a emoção

O Romantismo traduziu-se num movimento de desaprovação e de recusa do mundo burguês e do classicismo, do que era instituído e normalizado. Caracterizou-se pelo desânimo, por um sentimento generalizado de instabi-

[81] idem, ibidem: p.40

[82] As revoluções políticas em França e colónias americanas, a Revolução Industrial em Inglaterra, as mudanças sociais trazidas por uma sociedade da ruralidade e da artesania se transformavam em sociedade industrial mecanizada (MEGGS, 1992).

lidade e de solidão, pela vontade latente de uma nova organização social. São explorados o subjectivismo e a individualidade, aprecia-se a diferença e as manifestações de carácter popular, contrariando as soluções correntes. A *arte do povo* é enaltecida nas suas várias formas, por se entender ser uma manifestação natural, distinta das realizações do homem. Julgava-se ser de geração espontânea, pela impossibilidade de identificar um autor que se confundia com uma espécie de *consciência colectiva*. Eco enfatiza a ideia de que o termo Romantismo não se refere a um período historicamente demarcado, ou a um movimento artístico em concreto; mas antes a um conjunto de atitudes e de sentimentos peculiares e ao modo singular como se relacionaram. A organização formal, agora orientada pelo sentimento, aceitava e integrava as diferenças em lugar de as rejeitar. Assim, "a Beleza deixa de ter uma forma e torna-se Belo, o informe, o caótico" (2005:303).

No contexto do livro ilustrado, o Romantismo identificou-se pela manifestação de todo o género de emoções, abrangendo tanto o contexto social no seu carácter mais revolucionário como o sentimentalismo dos ambientes de salão (HARTHAN, 1981). O estilo romântico na ilustração de livros teria início com *Fausto* (1828) de Goethe, ilustrado por Delacroix. Ao imprimir as suas próprias ilustrações do livro, 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. O apreço pela cultura medieval manifestava-se na organização gráfica dos livros:

> "Na integração do texto, ilustração, vinhetas e decoração numa visualmente atractiva mise-en-page, o livro Romântico não era senão o reviver da síntese alcançada no manuscrito iluminado, e ao mesmo tempo reflectindo a admiração corrente por todas as coisas medievais" (idem:180).

A verdade encontra agora outros pretextos: no elogio da dignidade, da originalidade e da liberdade. É o espírito livre dos homens que organiza o mundo e lhe dá sentido. Há uma vontade inerente não apenas de 'dizer', mas de 'dizer-se' (BAYER, 1979:269). Eco também reafirma esta evolução, salientando que, enquanto para o pensamento clássico a Beleza era coincidente com a verdade – porque era a verdade que gerava a Beleza –, já para o pensamento romântico

é a Beleza que gera a verdade (2005:317). Pensava-se que a Beleza pudesse dar origem a uma "nova mitologia", uma mitologia que interpretasse as fábulas ancestrais produzindo um discurso de conteúdos renovados, mas mantendo a "instantaneidade comunicativa dos mitos gregos" (idem, ibidem).

Fig. 69, 70 e 71 *Delacroix*

O termo *Aesthetica* apareceria pela primeira vez em 1750, como título de uma obra de Alexander Gottlieb Baumgarten. O momento de afirmação da Estética decorre desta nova concepção do belo, dependente do homem e da sua subjectividade; o momento em que o belo não é mais pensado em termos racionais, mas antes em termos de *gosto*. Ferry sustenta que a relação entre o belo e a subjectividade é tão estreita, que é no limite, definida "pelo prazer que proporciona, pelas sensações ou pelos sentimentos que suscita em nós" (2003:39). Baumgarten dedica um capítulo do seu trabalho à "verdade estética", e estabelece a noção de *anlogon rationis,* "(…) um conjunto de faculdades *que são para o mundo sensível o análogo que a razão é para o mundo inteligível*" (FERRY, 2003:90). A ordem que era exigida à Beleza do séc. XVIII, era fundamentalmente baseada na harmonia e na adequação à finalidade dos objectos, mas tendo presente a intenção de emocionar. A *verdade estética* teorizada por Baumgarten, refere-se a uma unidade e coerência que a relaciona, agora, mais com a ontologia do Design do que com a Arte.

Schiller considerava haver no homem dois instintos, aparentemente contrários, que o realizam enquanto pessoa: o *instinto sensível* e o *instinto formal*. O instinto sensível impunha que o homem tivesse o maior número de experiências possível; o instinto formal obrigava à sua liberdade diante do mundo sensível. No entanto, Schiller demonstrou que estes instintos não eram opostos mas colaborantes, e que se limitavam entre si nos diferentes estados que o homem atravessa, com o objectivo da sua plena realização. O "ideal da humanidade" só seria possível de conseguir pela limitação recíproca dos dois instintos: "é preciso que a riqueza da vida sensível limite a imagem unificadora da razão" (BAYER, 1979:297). Para tal, era necessário que sobreviesse um terceiro instinto que harmonizasse os dois primeiros:

"A razão, em terrenos transcendentais, faz a seguinte exigência: tem que haver uma comunhão entre o impulso formal e o impulso material – isto é, tem que haver um instinto de jogo

– porque é apenas pela unidade da realidade com a forma, do acidental com o necessário, do estado passivo com a liberdade, que a concepção de humanidade está completa."[83]

Schiller defendia que era esse terceiro instinto, o *instinto do jogo*, o que conciliava "a mudança com a permanência, a receptividade dos sentidos com a força criadora da razão" (BAYER, 1979:297). Guiado pelos sentidos, o homem acolhe apenas a natureza; guiado exclusivamente pela razão, escapa-lhe a natureza. Seria o instinto do jogo a instaurar a reunião e a harmonia entre o instinto sensível (coincidente com o mundo e a vida) e o instinto formal (definido pela lei e a forma); entre a imaginação e entendimento" (idem)[84].

A expressão *instinto de jogo* (*play instinct*), que Schiller introduz, será mais tarde recuperada e aplicada por Paul Rand (1985), que o diz fundamental no ensino do design. Rand considera que a solução para cativar a atenção e motivar os alunos, está na forma como é colocado o problema a resolver. Acredita que se um problema acentua em demasia a liberdade e a auto-expressão, o aluno se sentirá indiferente e a solução será pouco significativa. Ao invés, um problema cujos limites estão bem definidos, um problema que envolve na sua resolução um conjunto de regras e de procedimentos, é propício ao *instinto do jogo*, "vai muito provavelmente produzir um aluno interessado e, muitas vezes, uma solução nova e com sentido" (RAND, 1985:189). Alerta, no entanto, que o aluno só estará apto para "inventar o seu próprio sistema para 'jogar o jogo'" (idem:191), se for capaz de dominar as princípios básicos e a sua aplicação. Rand sugere, à semelhança de Schiller, que o equilíbrio se consegue por via de um *jogo* entre aquilo que pertence ao domínio das regras e da razão, e aquilo que é do domínio da vida, do que se conhece e se controla. Este argumento fundamenta a ideia que aqui se defende: o jogo, o *instinto do jogo* (porque implica prazer, porque é inspirado pela intuição e não pode ser ensinado), é fundamental no projecto de ilustração. Mas para que na resposta se manifestem a autoria e o programa, é necessário que o ilustrador se sinta livre para interpretar, mas tenha, simultaneamente, regras e condicionantes que não transformem o problema em algo banal e pouco estimulante. O jogo

[83] Carta XV

[84] Spencer retomará a analogia entre a actividade estética e a actividade do jogo, exprimindo-se ambas "por uma sobreabundância, um excesso de forças" (BAYER, :357).

que o designer/ilustrador joga, está no conflito entre estes dois aspectos e na sua resolução. Este raciocínio será aprofundado mais à frente, quando se perspectiva um outro sentido para o conceito de ilustrador hoje: de *homo sapiens*, ilustrado e conhecedor (como sugere a etimologia da palavra) e cuja actividade pressupõe a transmissão e aquisição de conhecimento, para *homo ludens*, alguém que joga, alguém que encontra e proporciona prazer pela sua actividade.

Hegel tentaria contrariar a oposição celebrada entre os discursos verbal e visual, assumindo essa dicotomia como exigência para a definição das imagens. Ao contrário do discurso verbal, que recorre apenas a signos, as imagens impõem como condição de existência uma "presença sensível" (VITTA, 2003:40). Hegel distingue *significado* (representação) de *expressão* (existência sensível), e considera não ser possível garantir que a consciência estabeleça entre ambos uo mactual: a ilustração responde, ainda hoje, ao ensejo e ao desejo de apresentar fantasiando.

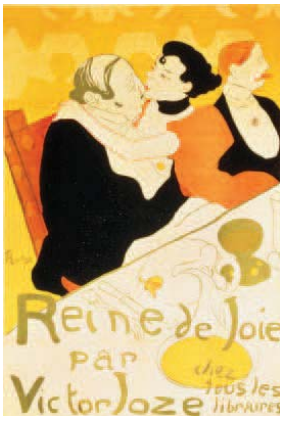
Fig. 72 e 73 *Jules Chéret*

1.13. A democratização da imagem

A fotografia seria utilizada pelos ilustradores, ainda antes de ser possível a sua impressão, como forma de registar a realidade que reproduziriam depois, pela ilustração em xilogravura. Esta solução era comum entre os jornais da época, como forma de documentarem os textos. *Freedmen on the Canal Bank in Richmond*, ilustrado por Mathew Brady, é exemplo desta prática. A invenção da fotografia e a tecnologia industrial, teriam um profundo impacto nas formas de comunicação visual, pelo tratamento e divulgação que trouxeram à informação pictórica.

A litografia[85] levaria a uma democratização da imagem: "a litografia a cores pôs impressões coloridas e sensuais em todas as casas numa revolução democrática que permitia uma experiência estética de imagens coloridas passar de privilégio de alguns para toda a sociedade" (MEGGS, 1992:133). A cor passou então a ser empregue em todos os suportes passíveis de serem impressos por meios litográficos, pelo fascínio e sedução que exercia no receptor. Os

[85] Inventada por Alois Senefelder em 1796.



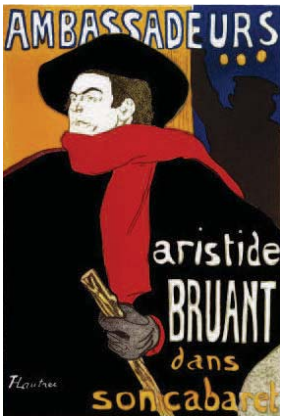


Fig. 74 e 75

Henri de Toulouse-Lautrec

procedimentos que antecedem a impressão mantiveram-se manuais até ao momento em que foi inventada a fotografia, e a sua consequente aplicação à produção gráfica. Também no que respeitava à documentação de factos, a fotografia tomou rapidamente o lugar da ilustração. Abria-se assim espaço para que o ilustrador procurasse outras narrativas, mais próximas da fantasia e da ficção. As primeira ilustrações fotomecânicas seriam impressas em 1881, para o número de Natal da revista *L'Illustration* (idem:150). A tendência para a especificação das tarefas determinava a divisão do processo de design em concepção e produção (enquanto até então, o processo era desenvolvido do princípio ao fim pelo mesmo artesão). Distinguem-se, a partir da Revolução Industrial, obrigação e lazer: o espaço de trabalho da fábrica separa-se do espaço doméstico. Separam-se os papéis a desempenhar na sociedade por adultos e crianças, o adulto trabalha e a criança brinca e frequenta a escola. É o momento de afirmação do livro infantil ilustrado.

Em finais do séc. XIX, o álbum cromolitografado daria lugar aos cartões com mensagens comerciais. A técnica litográfica[86] permitiria uma outra abordagem, mais ilustrada, do design de comunicação, evoluindo para cartazes predominantemente pictóricos,[87] cuja força resultava sobretudo do grau de simplificação conseguido nessas ilustrações e das cores contrastantes. Distinguem-se os cartazes de Jules Chéret, de Henri de Toulouse-Lautrec, de Eugène Grasset, de Steinlen e de Alphonse Mucha.

Os cartazes de Chéret (considerado um dos maiores inovadores dentro deste estilo) acompanharam a evolução desde o estilo vitoriano até ao início do séc. XX, sendo por isso fundamentais na transição do grafismo para a Arte Nova. Os cartazes de Toulouse-Lautrec são significativos pelas ilustrações, que fixavam o movimento e a energia da vida nocturna parisiense num sentido quase documental. Em cartazes como os de Eugène Grasset (*Histoire dês Quatre Fils Aymon*), a litografia era combinada com as palavras impressas,

[86] Litografia – do grego, impressão por pedra. Inventada por Aloys Senefelder (1796). Uma imagem é desenhada numa superfície plana com crayon de óleo ou caneta. Depois é espalhada água sobre a pedra. Uma tinta de óleo é espalhada aderindo à imagem mas não às zonas molhadas. Comprime-se com uma folha. Os impressores alemães desenvolveram a técnica e espalharam-na; em França, Godefroy Engelmann chamou-lhe cromolitografia em 1837. Um prato, normalmente impresso em preto, definia a imagem, e outros pratos punham cores planas ou tintas atrás dele. (MEGGS, 1992)

[87] Seria mais um momento de afirmação da tese sustentada por Francisco Providência, de que "a técnica como manifestação poética, introduz inovação".

sendo que a ilustração contemplava já o espaço a ser ocupado pela tipografia. As ilustrações de Steinlen traduzem com grande realismo as suas convicções políticas e preocupações sociais. Alphonse Mucha seria uma figura destacada do design gráfico na entrada do séc. XX. A figura feminina ideal, exótica e sensual, dominava as suas obras, normalmente envolvida em formas simplificadas de flores e plantas, sugerindo um ambiente ilusionista e quase irreal. Meggs assegura que o seu trabalho era de tal modo persuasivo, que por volta de 1900, o estilo Arte Nova foi por vezes designado "*le style Mucha*" (idem:201). Tanto Alphonse Mucha como Eugène Grasset fizeram também ilustração de livros, num estilo reconhecido como Arte Nova (HARTHAN, 1981:250). Harthan salienta a importância que teria o facto de pintores, que não eram verdadeiramente ilustradores, se terem dedicado à ilustração, para o posterior enquadramento da ilustração como actividade artística:

"O número de livros ilustrados em França pelos pintores praticantes distintos dos ilustradores profissionais era muito pequeno no último quarto do séc. XIX, mas estes trabalhos dos *peintres-graveurs* foram extremamente importantes na indicação do futuro da ilustração como uma forma de arte."[88]

O termo Vitoriano traduzia renovadas orientações do espírito, da moral e da cultura, na era industrial (MEGGS, 1992). Motivaram o grafismo nesta época, não tanto as convenções artísticas ou filosóficas, mas antes a atitude e sensibilidade dominantes. A cromolitografia permitia a reprodução a cores de imagens realistas, muito apreciadas pela cultura romântica da época. Destacam-se os trabalhos de Louis Prang. O apreço pelo ornamento está patente na obra de Owen Jones, *The Grammar of Ornament* (1856). Pugin (1812) elabora pela primeira vez uma filosofia do design, afirmando-o como acto moral. Considera, por isso, que a possibilidade do design alcançar o estatuto da arte é por via dos ideias e procedimentos do designer. A época vitoriana marcaria também uma mudança nos afectos, pela ternura que se passou a dedicar às crianças, até aí consideradas pequenos adultos. Os *toy books* (livros com figuras coloridas para crianças em idade pré-escolar) aparecem como

Fig. 76 *Eugène Grasset*

[88] HARTHAN, John - *The History of the illustrated book. The western tradition.* Thames and Hudson Ltd: London, 1981:p.251.

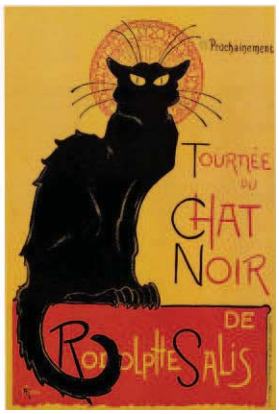


Fig. 77 e 78 *Steinlen*

Fig. 79 e 80 *Alphonse Mucha*

consequência desta nova atitude. Dentro da temática do livro infantil, distinguem-se os ilustradores: Walter Crane, Randolph Caldecott, Kate Greenaway e Arthur Rackham (1867). Walter Crane seria um inovador no sentido em que rompe com a tradição dos livros que persistiam num propósito moral e didáctico. O objectivo dos seus livros era divertir as crianças. Crane teria mais tarde influência na educação da arte e do design, ao ligar-se ao movimento Arts & Crafts. *Railroad Alphabet* (1865) é exemplo de um livro ilustrado por si. O estilo humorístico dos livros de Randolph Caldecott tornar-se-ia um modelo para os livros de crianças e mesmo para filmes de animação. Caldecott exagerava as expressões das pessoas e dos animais, o que dava às suas personagens um aspecto estranho e ao mesmo tempo cómico. Kate Greenaway, cujo trabalho é por alguns considerado estético e demasiado sério, teve o mérito de trazer uma certa graciosidade para os livros que ilustrava. Nas ilustrações de Greenaway, as crianças viviam num mundo perfeito e fantasioso, sendo por tal alvo de críticas. Rackham criava cenários fantásticos com árvores retorcidas, para um mundo em que fadas, animais e humanos conviviam em harmonia. *Blue Bird*, ilustrado por Cayley Robinson (1862) é considerado por Harthan um dos mais belos *Gift Books* da época, pois "(…) para além de funcionarem muito bem como ilustrações, acrescentam um comentário pessoal que valoriza a qualidade do texto (…)" (1981:242).

Entre o final do séc. XIX e meados do séc. XX, os ilustradores eram figuras dominantes na comunicação visual. Para além das ilustrações, faziam também em muitos casos a concepção gráfica dos suportes. Howard Pyle (1853) defendia que a ilustração "devia desenvolver a ideia de um autor em vez de reproduzir um incidente ou cena descrito no texto; a escrita e a ilustração deviam 'round the circle'" (HARTHAN, 1981:244). Pyle evidenciou-se pelo rigor que punha nas ilustrações que fazia (como as que realizou para os quatro livros sobre a Lenda do Rei Artur), e que assim inspiraram o realismo na ilustração.

O movimento Simbolista (cujo mote inicial seria uma reacção contra o Realismo e o Impressionismo) desenvolveu um estilo original, mostrado numa amálgama de estados mentais confusos e contraditórios; estaria obcecado, como afirma Harthan, pela "a procura da alma'" (idem:250). A ilustração simbolista quereria interpretar mais do que descrever.

O projecto de uma impressora a vapor (*Linotype*), idealizado pelo impressor alemão Friedrich Koenig, no início do séc. XIX, teria como consequência uma profunda transformação no universo dos periódicos e semanários ilustrados (entre eles os jornais *Saturday Evening Post* e *Collier'* que conseguiram, com esta evolução, atingir um público mais vasto). A tipografia mecânica, com impressão feita em papel produzido por meios mecânicos e em impressoras a vapor, representou uma conquista na difusão de palavras e imagens, marcando o início de uma nova etapa para o conhecimento, para a educação e para a literacia em geral. A revista *Harper's Illuminated (and New Pictorial Bible)* era profusamente ilustrada, com desenhos de Joseph A. Adams, depois reproduzidos por xilogravura. Os capítulos iniciavam-se com uma inicial ilustrada e as páginas continham grandes ilustrações, sendo as colunas envolvidas por molduras ornamentadas.

Fig. 81 *Randolph Caldecott*

A Harper's New Monthly Magazine iniciava o período do magazine ilustrado. Thomas Nast era um dos "jornalistas visuais" (*visual journalist*) que faria esquiços em presença, para documentar os acontecimentos aí noticiados. A consciência política e social de Nast levaria a que fosse chamado o criador do "*American Politican Cartooning*". A eficácia comunicativa que procurava nos seus trabalhos ficaria evidente com a ilustração do caso de corrupção do político William Marcy Tweed. Segundo Meggs (1992), o visado teria afirmado que não se incomodava com o que escreviam sobre ele, porque os eleitores não eram capazes de ler; seriam as ilustrações a provocar a sua ira, porque na leitura das imagens os eleitores eram competentes.

Fig. 82 *Walter Crane*

Norman Percevel Rockwell teria uma longa colaboração com a revista *Saturday Evening Post,* idealizando capas ilustradas em que reproduz um tipo social ingénuo e algo patético, conseguindo grande empatia com o público. Rockwell usaria a fotografia como ponto de partida para as suas ilustrações, concebidas num estilo narrativo em que aliava à minúcia um explorar poético da técnica.

Fig. 83 *Kate Greenaway*

A qualidade do design e a produção de livros diminuíram (fruto da industrialização e das consequentes mudanças estéticas e sociais), e só seriam recuperadas no final do séc. XIX. Perdido o interesse pela sátira e pela anedota, o livro passou a ser encarado como um objecto de arte limitado, sobretudo por influência do movimento inglês *Arts & Crafts*, surgido nas últimas décadas

Fig. 84 *Arthur Rackham*

Fig. 85 *William Morris*

do séc. XIX. Harthan (1981) associa a ascensão da *ilustração estética* à redescoberta da técnica de gravura, depois de um período de esquecimento. John Ruskin, reagindo contra o que considerava feio na civilização industrial, sugere que se procurem na natureza as formas autênticas. Põe em causa a história da arte desde o Renascimento, pela falsidade e exibicionismo com repercussões sociais. Há um moralismo inerente às ideias de Ruskin, que vê na arte uma vocação: Deus está presente nas obras que o homem realiza. William Morris, líder do movimento *Arts & Crafts*, procurou implementar um sentido de coerência entre os materiais, a tecnologia e a expressão individualizada do designer. Influenciado pelo pensamento de Ruskin, Morris definiu a Beleza como a manifestação da alegria do homem no trabalho. O retorno ao artesanal seria promovido por este movimento, não apenas como meio de recuperar as formas produzidas manualmente, mas porque estabelecia a adequação à função e à utilidade como princípios para a beleza dos objectos (opondo-se à frivolidade vitoriana). Morris exprime, na opinião de Eco, a "união entre ideal estético e socialismo" (2005, 338).

Fig. 86 *Arthur Mackmurdo*

Arthur Mackmurdo, inspirado por Morris, lidera o londrino *Century Guild*, que agrupava artistas e designers. O objectivo que perseguiam era devolver todas as divisões da arte às atribuições do artista e não do artesão: "as artes do design deveriam ser elevadas ao seu lugar de direito junto à pintura e escultura" (MEGGS, 1992:176). Combinavam nos seus trabalhos elementos do renascimento com elementos de design japonês, estabelecendo a ligação do movimento *Arts & Crafts* com a estilização floral da arte nova. Meggs afirma que a inovação trazida pelo estilo Arte Nova esteve na interpretação formal e expressão do momento presente, contrariando uma prática anterior de aplicação de estilos e soluções formais passadas. Deste modo, conclui: "a Arte Nova tornou-se a fase inicial do movimento moderno, preparando caminho para o séc. XX, varrendo este espírito histórico do design" (idem:190). O elemento gráfico que mais facilmente se identifica com a Arte Nova é a linha orgânica. O ornamento deixa de ser algo acrescentado *à posteriori* passando a ser ele próprio definidor das formas. Anunciava-se um novo desígnio para o design: a reunião do estrutural, do decorativo e do funcional. Era recorrente a representação de flores, mulheres e pássaros, temas com que a linha sinuosa se harmonizava.

Fig. 87 *Beggarstaffs*

Os *Beggarstaffs*, formado por James Pryde e William Nicholson, desenvolveram um estilo autónomo, indiferentes à temática e ao espírito da Arte Nova. A técnica que aplicavam, mais tarde chamada *collage*, consistia no uso de planos lisos de cores, com silhuetas recortados com a tesoura.[89] As figuras representadas não eram reveladas na totalidade, o que levava a que o receptor se empenhasse na descoberta do sentido. Satué (1997) situa o trabalho gráfico de Pryde e de Nicholson numa linha do Modernismo, em cuja evolução estariam os cartazes de Lucian Bernhard.

Gustave Doré e Honoré Daumier são os dois ilustradores que sobressaem no final do séc. XIX. Doré trabalhou sobretudo a caricatura e a ilustração com teor crítico, social e político. As ilustrações de Daumier seriam sintéticas na forma, reduzidas apenas aos elementos absolutamente necessários (e por isso distintas da complexidade vitoriana vigente). Seriam o prenúncio do estilo que viria a ser o do cartaz moderno:

Fig. 88 e 89 *Gustave Doré*

"A capacidade de síntese das suas composições e a vontade de conseguir assim que a ilustração falasse por si mesma (sem apenas ler o breve texto que aparece ao pé das figuras), determinam uma concepção gráfica muito semelhante ao que todavia hoje define o cartaz publicitário moderno."[90]

Harthan (1981) destaca também Grandville pelo tom satírico e pela originalidade com que representava os animais nas suas ilustrações, em que combinava um olhar naturalista com um aspecto agradável. O movimento *Jugendstil*[91] associou designers como Hans Christiansen, Otto Eckmann e Peter Behrens, que frequentemente fizeram ilustrações para esta edição. Sob influência do espírito do *Arts & Crafts*, renunciaram ao estilo floral da Arte Nova e adoptaram uma organização geométrica nas suas composições. Heinrich Hoffmann escreveu e ilustrou um livro para crianças com histórias e personagens excêntricos, pouco habitual numa altura em que se mantinha nos livros infantis a tónica moralizadora.

Fig. 90 e 91 *Honoré Daumier*

[89] Esta técnica era algo semelhante à utilizada no séc. XVIII, num passatempo que se supõe trazido da China, chamado "febre do recorte". Tratava-se da representação de personalidades da época pelo recorte da sua silhueta, normalmente executada em papel preto, e que conseguia pela síntese formal, imagens visualmente muito fortes.

[90] SATUÉ, Enric - *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días.* Alianza Forma: Madrid, 1997: p.77

[91] O nome procedia da revista *Jugend* – juventude

Fig. 92 e 93 *Grandville*

Fig. 94 e 95 *Revista Jugend*

1.14. A economia do desenho na ilustração e no design

Henri Bergson e Martin Heiddeger estão entre as referências filosóficas da época. Bergson estabelece a intuição como método, e para tal determina três regras, assim descritas por Deleuze (2004): "trata-se de um método essencialmente *problematizante* (crítica de falsos problemas e invenção de verdadeiros), *diferenciante* (cortes e intersecções) e *temporalizante* (pensar em termos de duração)" (idem:26). Encontrar o problema ou colocá-lo é, para Bergson, mais relevante do que resolvê-lo; desde que seja bem colocado, o problema será facilmente resolvido. A solução está imanente no problema, está presente actual ou virtualmente, apesar de oculta: só falta *descobri-la*" (idem, ibidem). Por isso a colocação do problema pressupõe mais do que descobrir, inventar. Bergson considera a papel da inteligência, mas atribui à intuição[92] a capacidade de decidir sobre o que é verdadeiro e o que é falso num problema, e propõe a *teoria da emoção*[93] *criadora*, como origem da intuição e do instinto: "na verdade, a emoção precede toda a representação, sendo ela própria geradora de ideias novas" (idem:90). A resolução dos problemas deverá ser feita em função do tempo e do espaço, ainda que mais pelo tempo do que pelo espaço. Bergson justifica com o argumento de que é pela duração (tempo) que se revelam as *diferenças* e a *multiplicidade*, enquanto que o espaço é apenas o meio, o lugar. É então pela intuição que se reconhecem outras durações para além da nossa própria duração. Na divisão que ocorre na duração e que dá lugar à multiplicidade, sobrevêm vários estágios e mutações de natureza, que existem em potência. Por isso, Bergson conclui que "o subjectivo, ou a duração, é o virtual" (idem:32). O virtual em constantes movimentos de actualização[94], a caminho de se actualizar, por um processo de diferenciação em que se vão traçando as diferenças de natureza. A multiplicidade envolve então *continuidade*, *heterogeneidade* e *simplicidade*, ou seja, duração no tempo, diversidade e diferença, e intuição capaz de fazer a selecção e eleger uma actualização. Bergson introduz ainda a noção de *fluxo*, para significar as partes a serem vividas pela experiência em comunicação com a pluralidade e com as

[92] Bergson considera que ao separa-se do instinto, a inteligência manteve a intuição, semelhante ao instinto.

[93] A emoção distingue-se da inteligência e do instinto, bem como da pressão social. Neste sentido, Bergson distingue entre *arte fabuladora* e *arte emotiva* ou *criadora*.

[94] Os conceitos de "virtual" e de "actualização" serão mais tarde aplicados por Pierre Lévy, em termos comparáveis.

diferenças, num mesmo tempo. Então conclui: "a diferenciação é sempre a actualização de uma virtualidade que persiste através das suas linhas divergentes actuais" (idem:76). Fica estabelecida a distinção entre *multiplicidade espacial actual* e *multiplicidade temporal virtual*. A evolução faz-se por um processo de diferenças e de actualizações, do virtual ao actual, e por isso a actualização é criadora.

Charles Sanders Peirce (1839) inaugura o pragmatismo e é o fundador da semiótica como disciplina, prosseguindo as direcções apontadas por filósofos como Lambert e Husserl, que entendiam os signos como instrumentos do pensamento e do conhecimento (FIDALGO, 2007). A partir da proposição "todo o pensamento é um signo", infere que "todo o pensamento está nos signos" (PEIRCE,1868), ideia que persiste no seu trabalho. Peirce estabeleceu a teoria semiótica sobre o princípio geral de que o pensamento é um processo de interpretação, decorrente da relação entre *signo*, *objecto* e *interpretante*.

Charles Morris daria continuidade ao estudo da disciplina no séc. XX, explicando o processo semiótico mediante três dimensões: a dimensão *semântica* (segundo a qual o signo é examinado relativamente àquilo que significa), a dimensão *sintáctica* (que toma o signo como elemento de uma sequência em que se combinam outros signos, segundo regras previamente estabelecidas) e a dimensão *pragmática* (que considera o signo em relação às suas origens e aos seus efeitos).[95]

Heiddeger identifica como aspecto fundamental do período moderno a conquista do mundo como imagem (*world picture*). O termo *imagem* quer aqui significar a ideia, algo estruturado, previamente estabelecido e que permite ao mundo revelar-se. A imagem do mundo não é *a sua* representação, é a imagem, a ideia que cada um tem do mundo. Representar é então fazer a mediação entre o pensamento e a realidade (VITTA, 2003), e por consequência, um processo cognitivo: "qualquer relação com qualquer coisa – vontade, tomar um ponto de vista, ter consciência de (qualquer coisa) – já é representar; isto é *cogitans*, que traduzimos por 'pensar'" (HEIDEGGER, 1977:150).

Fig. 96 e 97 *Leonetto Cappiello*

[95] A semiologia, disciplina proposta por Ferdinand de Saussure (1857) distingue-se da abordagem semiótica. Teria como objecto "o estudo da vida dos signos no seio da vida social" (DUBOIS:536), sendo a linguagem um entre outros sistemas de signos. A linguística é, por isso, encarada como uma ciência específica, integrada numa ciência geral que é a semiologia.

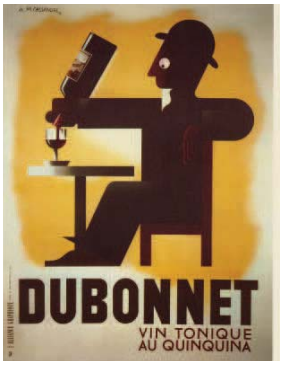


Fig. 98 e 99 *Cassandre*

A disseminação e o isolamento das correntes de pensamento marcou o início do séc. XX. Esta separação resultava da prevalecente consciência linguística, da ideia que o pensamento (único) só existe enquanto linguagem, e é a sua materialização pela fala que dá origem às diferenças (VALVERDE, 2005). É esta disparidade que torna tão difícil estabelecer uma ordem no âmbito da história das ideias, no séc. XX.

O optimismo instala-se nos países vencedores no período entre guerras, com repercussões em todos os aspectos da vida. O design de comunicação mostra-se um aliado essencial na expressão dos novos valores, traduzindo a consciência de que o público tem que ser não apenas convencido, mas seduzido. As soluções gráficas interpretam o princípio modernista da funcionalidade sob formas sedutores e eloquentes, e em composições cheias de cor. A renovação do cartaz inicia-se com Leonetto Cappiello, que reinterpreta a linguagem e o estilo de Chéret. Satué (1997) refere que é possível identificar nestes trabalhos as principais qualidades que caracterizaram o estilo moderno, com uma particularidade: Cappiello concebe os cartazes de acordo com o *seu* conceito de utilidade, "o valor e a eficácia de um cartaz residem inteiramente na forma do arabesco. É o arabesco que atrai, o que retém, o que subsiste."[96] Reconhece-se nas palavras de Cappiello a percepção de que a capacidade do projecto comunicar reside muitas vezes numa inteligência retórica e poética, adequada à sedução do receptor; um projecto que comunica, portanto, pela emoção.

Cassandre distinguiu-se pelo estilo de cartazes que concebeu entre 1924 e 1936. Manifestavam a capacidade de transportar (e de transformar), as tendências artísticas da época para o design, numa linguagem gráfica que se caracterizou pela síntese formal e o desenho simples, o recurso a planos de cores fortes, perspectivando a ideia (que o próprio defenderia) de não afirmação da autoria. O talento de Cassandre para tratar os cartazes como composições de palavras e imagens é salientado no comentário de Satué: "Cassandre (…) molda numa série de inesquecíveis cartazes o desejo formulado por Mallarmé de que 'as imagens falem e as palavras sejam imagens".[97]O anúncio que fez para a *Container Corporation of América* mudaria a imagem da empresa em

[96] SATUÉ, citando GUGUEN, Pierre in "Cappiello", Arts et Métiers Graphiques, Paris, 1933.
[97] SATUÉ, citando VALÉRY, Paul, Varietés II, Editions Gallimard, Paris, 1935.

termos gráficos, pela força da ilustração. A partir de então, seria corrente em campanhas desta empresa, a participação de designers representando a sua imagem e a imagem do país de origem.

Os cartazes de Joseph Binder mostravam traços do cubismo, convertidos a uma linguagem pictórica que aplicava ao cartaz (usando o aérografo como técnica), com formas simplificadas e planos de cores contrastantes.

Fig. 100 *Joseph Binder*

Ver Sacrum foi a revista que se evidenciou na passagem do séc. XIX para o séc. XX, pela qualidade estética e por ser um espaço de experimentação gráfica. Nela colaboraram, entre outros, Gustave Klimt, Joseph Maria Olbrich, Josef Hoffmann e Koloman Moser, questionando "a análise da estrutura da ilustração (…) publicitária, e muito insistentemente no valor formal, compositivo e comunicativo da massa tipográfica e da palavra impressa" (SATUÉ, 1997:108). Adolf Loos escreveu alguns dos artigos de crítica aí publicados, onde manifestava desprezo pelo ornamento, favorecendo a simplicidade funcional[98]. A utilidade das formas deveria, para Loos, ser pensada em resposta às necessidades do homem.

Fig. 101 *Ver Sacrum*

O trabalho gráfico de Maxfield Parrish apresentava um estilo original, pelo carácter peculiarmente literário (idem, ibidem) das suas ilustrações. As composições com cenários teatralizados e coloridos, denunciavam as suas origens como ilustrador de livros. Edward Penfield distinguiu-se no cartaz, e a Winsor Zenic McCay atribuem-se as primeiras ilustrações cujo tratamento do espaço se assemelha ao da BD.

O *Deutscher Werkbund* (associação alemã de artífices) formou-se em 1907, tendo como princípio fundamental a união da arte com a tecnologia. Do grupo fariam parte Peter Behrens, Hermann Muthesius e Henry van de Velde. Embora influenciados pelo *Arts & Crafts*, reconheciam ao contrário de William Morris, o potencial das máquinas e viam no design o meio para "dar forma e significado a todas as coisas feitas pela máquina" (MEGGS, 1992:232). O *Deutscher* Werkbund viria a separar-se em dois grupos com orientações diferentes: um defendia o uso intensivo da máquina e a normalização do design no sentido da optimização e maior eficácia industrial; o outro (com van de Velde), valorizava a singularidade da expressão individual (idem, ibidem).

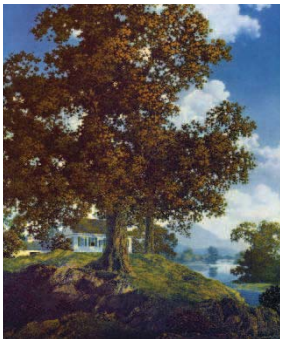


Fig. 102 e 103 *Maxfield Parrish*

[98] Loos celebrizou estas ideias no livro *Ornamento e Crime.*

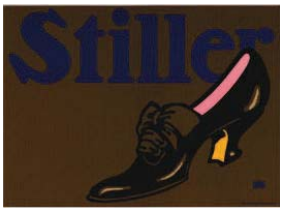


Fig. 104 e 105 *Lucien Bernhard*

Fig. 106 *Joseph C. Leyendecker*

Fig. 107 *Violet Oakley*

Os cartazes de Lucien Bernhard manifestavam essa intenção de relacionar o design com a indústria. As suas composições são visualmente económicas, com cores planas, praticamente limitadas à representação icónica do produto e à sua designação. Com o cartaz Priester (1905) principia o modernismo pictórico, e a intenção evidente de conjugar num todo coerente as palavras e as imagens. A este estilo particular de cartaz, chamou-se *Plakatstil.* O cartaz deixa de ser considerado arte: ao privilegiar os aspectos funcionais deve responder a critérios de clareza e precisão na comunicação, e "se se expressa através da plástica não o faz como um sistema individual de representação mas como um veículo anónimo de signos, exactamente como faria um código internacional ou um alfabeto" (SATUÉ, 1997:119). A ilustração era um recurso frequente nos cartazes de Ludwig Hohlwein, que teria começado como ilustrador na revista *Jugend*, mas rapidamente se juntou ao *Plakatsill*. Meggs afirma que o estilo de Hohlwein se alteraria depois da guerra, para se tornar mais pictórico e mais adequado ao gosto corrente para responder a requisitos comerciais. Segundo Satué, a forma e a estética do cartaz da época são reveladores da influência dos primeiros ensaios sobre a linguagem dos signos internacionais.

1.15. A relação dialéctica entre texto e ilustração. Novos percursos para uma poética visual

A necessidade de propaganda política operou uma mudança na forma e na estética dos cartazes de guerra. A simplicidade foi novamente substituída por imagens mais realistas e mais facilmente decifráveis. Os ilustradores mais habilitados são então chamados a fazer esses trabalhos: pela alteração de escala da página para o cartaz a propaganda toma o lugar da interpretação. Realça-se desta fase o trabalho dos ilustradores Joseph C. Leyendecker e do trio Jesse Wilcox Smith, Elizabeth Shippen Green e Violet Oakley, muito empenhados na ilustração de revistas e de livros para crianças, retratando sobretudo o quotidiano da época.

Pablo Picasso assumiria uma variedade de estilos nos livros que ilustrou. Entre eles contam-se: *Histoire naturelle*, com texto de Buffon, e *Le Chef-d'oeuvre inconnu*, de Balzac, com ilustrações com apenas linha de contorno.

Os grupos alemães *Die Brücke* e *Der Blaue Reiter* constituíram o chamado movimento Expressionista. Mas haveria, para além dos artistas que os integravam, ilustradores cujo trabalho denunciava aspectos deste estilo. Harthan define deste modo as características da ilustração Expressionista:

"A ilustração Expressionista provoca um poderoso impacto visual com as suas formas deliberadamente rudes, agressiva densidade de tons nas xilogravuras (…) e acima de tudo, pela sugestão da angústia espiritual e uma corrente de perturbação física. É também um estilo muito egocêntrico. O interesse do artista pelo seu texto é muitas vezes subordinado à projecção de um estado de espírito profundamente pessoal e emocional. A ilustração é raramente literal ou anedótica, e ainda menos considerada como ornamento do texto."[99]

Embora a expressão não seja sempre de violência emocional, os temas e a abordagem plástica manifestam um conflito com a vida:

"Na rejeição dos valores da sociedade burguesa, insistência na visão intuitiva e aceitação da turbulência, a paixão e o sofrimento tornam-se um credo que algumas vezes protestam demais. Em contraste com o Simbolismo, em que a arte era aliada da beleza, no Expressionismo torna-se uma forma de protesto, feio se se pensasse necessário para clarificar um ponto."[100]

Distinguem-se nesta corrente os trabalhos de Wasiily Kandinsky e Oskar Kokoschka.

Influenciado pelo grupo Dada, Kurt Schwitters cria uma série de composições com colagens a que chamou imagens *Merz* (1919). O material que usava provinha de impressões inutilizadas. A expressão conseguida pela sobreposição de elementos, pelo contraste de cores e de texturas, conferia intensidade poética a estas imagens. Meggs faz realçar que, embora a referência de Schwitters seja o Dadaísmo e recorra a elementos aparentemente sem sentido, "reconhecem-se no resultado final fortes propriedades de design" (1992:246). Embora não tivesse uma influência directa sobre a ilustração, a recusa dadaísta pela ordem estabelecida traria ao design novos recursos expressivos, e um renovado vocabulário visual.

Fig. 108 e 109 *Jesse Wilcox Smith*

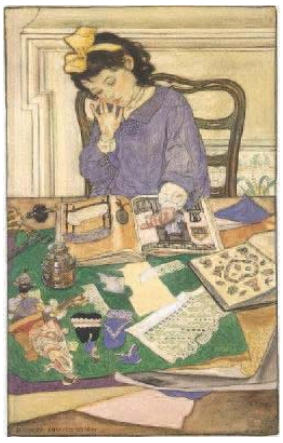


Fig. 110 e 111
Elizabeth Shippen Green

[99] HARTHAN, John - *The History of the illustrated book. The western tradition.* Thames and Hudson Ltd: London, 1981:p.256
[100] idem:p.256

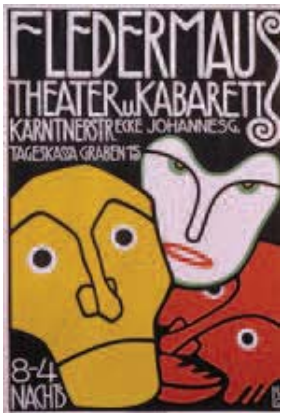


Fig. 112 *Oskar Kokoschka*

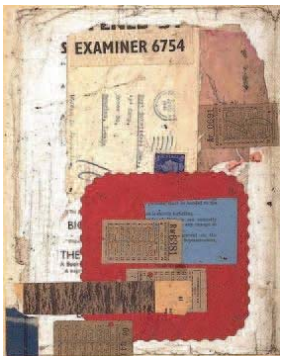


Fig. 113 e 114 *Kurt Schwitters*

O Surrealismo marcou um momento importante para a ilustração. Até meados do séc. XIX, o ilustrador preocupava-se em seguir o texto, descrevê-lo de perto, salientando os momentos mais fortes da narrativa, numa correspondência que era sobretudo mimética. A expressão, o comentário do autor, estavam praticamente ausentes. Ao longo do séc. XIX, esta organização alterou-se, quando os artistas são chamados a ilustrar obras eminentes da literatura (como *D. Quixote*, a *Bíblia* ou *As Viagens de Gulliver*) (HUBERT, 1988:3). No início do séc. XX, há uma colaboração cada vez mais próxima entre pintores e escritores. O interesse dos artistas recai nos textos do seu tempo, talvez mais de acordo com a vontade de juntar numa única ilustração elementos realistas e outros inconscientes (por influência dos estudos de psicanálise iniciados por Freud). Os ilustradores tornam-se patrocinadores da literatura *avant-garde* ao ensaiarem uma nova 'poética' (idem, 1988). O movimento literário liderado por Charles Baudelaire, Stéphane Mallarmé e Arthur Rimbaud, poria em causa as regras instituídas e a abordagem mimética, na medida em que se dissipam os limites entre o que é exterior e interior, entre o facto e o que é puramente ornamental.

A pintura acompanhava os novos percursos que se descobriam, com repercussões evidentes na ilustração. A complexidade, o tom pessoal e emocional destes textos, tornava difícil uma tradução literal em imagens, incitando os leitores a adoptar novas estratégias de interpretação dessas páginas. No livro surrealista o texto e a ilustração agem em *conjunto* sobre o receptor; em vez de funcionar como uma representação sedentária e estabilizada, a ilustração propõe outros signos para o texto. Embora 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 *ecrã* é aqui entendido no sentido de interface, em que se combinam o espaço físico (o suporte) e as figuras (signos). Segundo o *pensamento do ecrã*, o essencial é a interacção entre estes dois elementos. Embora Christin trace sobretudo a evolução do signo verbal (cuja origem diz ser visual), podemos, como Baetens (2003), antever o interesse da sua teoria para o estudo da ilustração:

"O conceito de *pensamento de ecrã* é abstracto (…). Considera o ecrã não tanto a superfície material, mas uma tensão virtual capaz de produzir novos significados para o leitor que se deve adaptar às relações complexas entre superfícies e signos (…). Neste *pensamento de ecrã*, os signos não são formas colocadas num ecrã, mas elementos divulgados num campo que o leitor isola e estrutura não para decifrar ou descodificar, mas para interpretação subjectiva."[101]

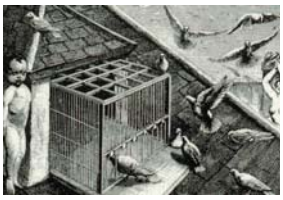


Fig. 115 e 116 *Marx Ernst*

Fig. 117 *Joan Miró*

Joan Miró, Marx Ernst, Salvador Dali e René Magritte foram figuras importantes da ilustração Surrealista. Harthan salienta o facto de que alguns ilustradores, terão nesta altura, acumulado a função de editores, entre eles: Jean-Gabriel Daragnès (1886), Sylvain Sauvage (1888) e Louis Jou (1882). Estes ilustradores-impressores seriam apelidados de "arquitectos de livros", pela qualidade de conjunto das obras que faziam (HARTHAN, 1981:266).

Ainda no período entre guerras, surgiram também os chamados *gentle books* e os *country books*, sendo o livro *Lark Rise to Candleford* (1940) ilustrado por Joan Hassall, o exemplo mais significativo.

Movimentos como o Suprematismo, o The Stijl, o Constructivismo e a Bauhaus perseguiam princípios estéticos aos quais a ilustração parecia não se ajustar. A declaração "less is more" de Ludwig Mies van der Rohe, que serviu de mote à Bauhaus, estabelecia o princípio da economia visual, da simplificação e da univocidade do sentido, procurada noutras formulações que não a ilustração.

Meggs encontra uma particularidade importante nos cartazes produzidos por Herbert Bayer no período da guerra: eram invulgarmente ilustrativos, se comparados com trabalhos do designer feitos no período da Bauhaus. Bayer responderia graficamente aos requisitos comunicacionais de um novo público, combinando um "estilo quase pictográfico de ilustração" (1992:320) com a informação. As letras e as ilustrações passam a ser pintadas manualmente, mas mantém-se a intenção de comunicar de forma eficaz.

O *International Typographic Style* nasce na Suíça nos anos 50. Os seus seguidores pensavam o design como uma actividade para servir a sociedade, uma actividade dirigida à resolução de problemas: "neste paradigma, o designer define o seu papel não como um artista mas como um condutor objectivo

[101] BAETENS in OCKS, Mary E. e KENDRICK, Michelle R. (editores) - *Eloquente Images. Word and Image in the age of New Media*. MIT Press: London, 2003:p.193.

Fig. 118 *Herbert Bayer*

para difundir informação importante entre as componentes da sociedade" (MEGGS, 1992:332). Na tentativa de cumprirem esse desígnio, excluíam a expressão individual e procuravam pela metodologia a resposta para uma abordagem universal.

Anton Stankowsi dedicar-se-ia, depois da II Guerra Mundial, a desenhar imagens que traduzissem processos e conceitos científicos não visíveis. O rigor exigido a uma representação deste género, obrigava a que houvesse por parte de Stankowsi uma pesquisa e o conhecimento prévio acerca desse assunto. A representação da ausência fora já tratada na ilustração do sagrado, dos sentimentos, ou mesmo para significar uma informação quantitativa. Mas aqui a ilustração encontra um novo desígnio: mostrar o que é conhecido mas não tem aparência, respondendo a um programa com condicionantes que porventura os ilustradores não tinham até aí experimentado.

Com a *Escola de Nova Iorque* surgida nos anos 40, afirmava-se o estilo modernista americano. Resultava da mistura entre o design europeu, mais teórico (trazido pelos designers emigrantes aí fixados), e um tratamento mais intuitivo e pragmático, característico do design americano. Paul Rand seria um dos pioneiros da *Escola de Nova Iorque*, conhecido por ser o designer da "beleza lírica" (AINSLEY, 2001:106). O trabalho gráfico de Rand é sobretudo imagético e revelador de uma poética própria, com um optimismo imanente, e coerente com o princípio da união da estética com a utilidade. No livro *Thoughts on Design* (1947), Rand tece algumas considerações sobre esta actividade. Na sua opinião, o design gráfico não pode ser bom se for irrelevante e se não cooperar como um instrumento ao serviço da comunicação: "a comunicação visual de qualquer tipo, seja persuasiva ou informativa, (…) deve ser vista como a personificação da forma e da função: a integração do belo e do útil" (RAND, 1970:9).

Percebe-se pelas reflexões de Paul Rand que os princípios que define para o projecto de design são os mesmos que o inspiram e orientam na realização da ilustração:

"As declarações visuais tais como as ilustrações que não envolvam juízo estético e que sejam meras descrições literais da realidade não podem ser nem intelectualmente estimulantes nem

visualmente distintivas. (…) A declaração visual que, por outro lado, procure expressar a essência de uma ideia, e que se baseie na função, fantasia, e juízo analítico, é provável que seja não apenas única mas também significativa e memorável."[102]

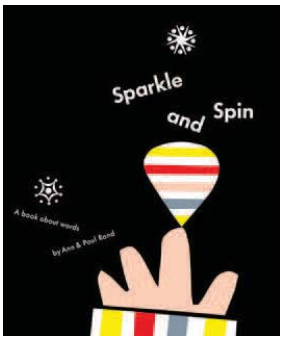


Fig. 119 e 120 *Paul Rand*

As técnicas de colagem e montagem são conscientemente usadas, já que proporcionam um afastamento suficiente da representação mimética, exigindo o envolvimento do receptor na interpretação e construção do significado. O sentido que Paul Rand dava ao design – *a designer's art* – é particularmente relevante para esta tese. Rand não tem qualquer receio em definir o design como a "arte de um designer" e demonstra, pelos projectos que desenvolve, coerência entre esta definição e a resposta ao programa que lhe é proposto. A *arte do designer* combina, de facto, com Paul Rand, a intuição e a estética, a utilidade e o programa. E a melhor forma que Rand encontrou para reunir estes factores, foi o recurso expressivo à ilustração.

Mantendo o desígnio de traduzir o momento, o design gráfico experimenta a *imagem conceptual* nas décadas que se seguem à II Guerra Mundial. Nestas ilustrações a informação era conjugada com a interpretação que o ilustrador fazia do texto. Seria um momento de descoberta e de manifestação da autoria: "as fronteiras tradicionais entre artes e comunicação visual pública esbatiam-se" (MEGGS, 1992:410). O acesso facilitado à informação e maior liberdade de expressão, permitiram que se desenvolvessem estilos e abordagens mais pessoais. Destaca-se, nesta linha, a singularidade do trabalho de Armando Testa.

Em finais dos anos 50, a fotografia ocupara praticamente o lugar da ilustração; preferia-se, essencialmente, a verdade fotográfica à recriação ilustrada. Liberta dos desígnios narrativos e descritivos que normalmente a ocupavam, a ilustração reinventa-se em novas abordagens:

"Esta incasável pesquisa de linguagens sempre muito atenta à rápida mutação social e cultural, foi aperfeiçoada numa série de interpretações pessoais ou de propostas alternativas, tendentes a desarticular a lógica geométrica da mensagem gráfica para individuar modelos linguísticos mais complexos."[103]

[102] idem:p.36.

[103] BARONI, Danielee VITTA, Maurizio - *Storia del Design Grafico,* Longanesi: Milão, 2006:p.252

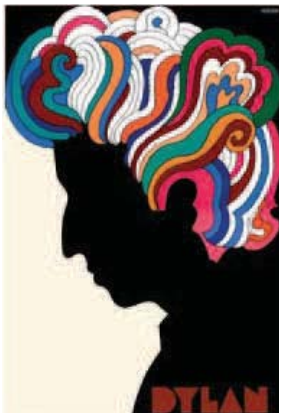


Fig. 121 *Milton Glaser*

Fig. 122 *Seymour Chwast*

O *Push Pin Studio*, formado pelos designers Milton Glaser, Seymour Chwast, Edward Sorel e Reynolds Ruffins, assume esta orientação. Satué chama-lhes "colectivo de designers artesanais" (SATUÉ, 1997:283). Baroni e Vitta referem uma particularidade interessante: apesar da diversidade dos estilos entre os elementos do grupo, "(…) quase todos operam aqui com base na ilustração pura, fazendo prevalecer um grafismo fortemente figurativo do signo icónico e de orientação expressionista" (2006:255). Os trabalhos de Milton Glaser revelam uma enorme versatilidade no uso das diferentes técnicas e na expressão. No livro *Art is Work*, em que Glaser fala sobre a sua actividade como designer, percebe-se que ao longo desse percurso a ilustração está sempre presente, tanto no trabalho final como no processo de pensamento que envolve os seus projectos. Entrevistado por Steven Heller, Milton Glaser terá afirmado: "a ilustração nunca foi uma forma documental de representação. Sempre foi o entendimento da cultura que estava por trás da aparência das coisas". Esta postura contraria a ideia de que a ilustração possa ter sido (ou seja, como alguns a consideram ainda) *apenas* uma representação mimética da realidade, ou simples paráfrase do texto. Depreende-se que, para Milton Glaser, a ilustração corresponde sempre a um processo cognitivo e de interpretação. Mesmo quando é supostamente uma *forma de documentar a realidade*, a ilustração tem implícito o ilustrador, porque essa representação corresponde a um entendimento do contexto contaminado pela genética, as memórias e as experiências do seu autor. Glaser será um dos autores de referência no trabalho prático a desenvolver.

Em França, forma-se o estúdio *Grapus*, em Espanha, destaca-se Javier Mariscal.

Nos anos 60, o activismo social, o movimento Op Art e a ideia que o uso de drogas favorecia a criatividade, criaram o contexto para o aparecimento do *cartaz psicadélico*. Conjugam várias influências: a linha irregular e orgânica da Arte Nova, os fenómenos de percepção visual explorados pela linguagem gráfica da Op Art, as imagens mais populistas e outras mais próximas da Pop Art. Martin Sharp, Peter Max, Wes Wilson, e David Lance Goines foram dois dos designers que se identificaram com este estilo de cartaz.

Entre os anos 60 e 90 surgiu na Europa uma expressão gráfica que explorava o potencial das imagens em combinações pouco comuns, e que ques-

tionavam a sintaxe visual estabelecida. Meggs chama aos protagonistas desta abordagem os "poetas visuais europeus". Poetas porque subvertendo as regras criavam outras ligações e novas representações, que provocariam no público uma reacção emocional. Afirmava-se tecnicamente pela alteração de imagens através da colagem, montagem e recurso à fotografia. Destacam-se os trabalhos de Gunther Kieser e Gunter Rambow.

O estúdio *Pentagram* forma-se em 1962, com Alan Fletcher, Colin Forbes e Bob Gill. Os trabalhos de Fletcher acalentavam o espírito optimista de Paul Rand, num estilo aparentemente intuitivo e descomprometido, imaginoso, com uma carga e densidade poéticas facilmente identificáveis. A ideia presente no seu último livro publicado, *Picturing and Poeting*, poderia estender-se a toda a sua obra. Fletcher escreve assim: "este livro transforma palavras em imagens, encontra poesia nos desperdícios, e descobre o inesperado no lugar comum" (FLETCHER, 2006:capa).

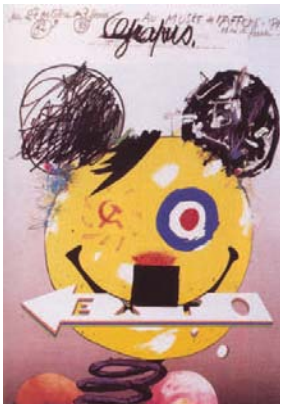


Fig. 123 *Grapus*

Fig. 124 *Javier Mariscal*

1.16. O individualismo e as representações da diferença

O início da década de 70 seria o momento de afirmação da "consciência linguística, no seu sentido mais formalista: (…) estruturalismo, semiologia e semiótica, e não tão explicitamente, o 'pós-moderno'" (VALVERDE, 2005:328). Partilham a mesma inquietação: "a forma do conhecimento e a expressão, a auto-consciência (…) da linguagem e de todo o processo ou situação mental, antes, durante ou em vez da consciência do presumível objecto de referência" (VALVERDE, 2005:328).

O pós-modernismo afirma-se nos anos 80, que representam o fechar de um ciclo para a cultura moderna (BARONI e VITTA, 2006). Distingue-se da aspiração modernista de desenhar um mundo novo e melhor, o pós-modernistas, pelo contrário, parecem conformados e aceitar o mundo tal como é. As ideias pós-modernistas evoluem a partir do pensamento de Gilles Deleuze, Jean-François Lyotard mas sobretudo, Michel Foucault e Jacques Derrida. Derrida afirma que "tudo é texto", tudo é convertido em discurso, num sistema em que o sentido nunca se revela por completo, porque há lugar para múltiplas interpretações, o que "(…) alarga até ao infinito o campo e o jogo de significação" (COELHO, 2004:39). O significado de uma representação não pode,

Fig. 125 e 126 *Alan Fletcher*

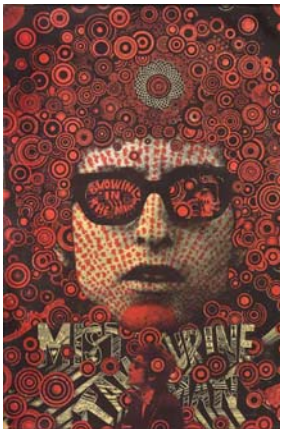


Fig. 127 *Martin Sharp*

Fig. 128 *Peter Max*

Fig. 129 *Wes Wilson*

portanto, ser predeterminado pelo autor, exige a participação do receptor para se estabelecer. É essa a acepção do termo *différance* que Derrida propõe. O pós-modernismo rejeita a hipótese de se poder conhecer o mundo objectivamente e de forma unívoca, porque lhe reconhece a indeterminação inerente ao facto de o conhecimento depender do sujeito que conhece (CAHOONE, 2003). A ordem e a desejada simplicidade do design moderno são confrontadas, há um revigorado interesse pela representação e pelas imagens, transformados em signos culturais dominantes. Noble constata a relevância do contributo do pós-moderno, na afirmação do design na cultura contemporânea:

"A abordagem pós-moderna abraça e promulga a visão do design e comunicação visual como componente importante na pluralidade da cultura contemporânea, e procura enfatizar o seu papel na construção de uma matriz de interpretação" (NOBLE, 2005:121)

O design pós-moderno tende a eliminar a metodologia projectual e vale-se sobretudo do gosto e da vontade de quem o faz. Poynor comenta assim os resultados deste processo:

"(…) Os produtos da cultura pós-moderna tendem a distinguir-se por características como a fragmentação, a impureza da forma, a falta de profundidade, a indeterminação, a intertextualidade, o pluralismo, o ecletismo e um retorno ao vernáculo. A originalidade, no sentido imperativo moderno de criar algo novo, deixa de ser um objectivo; proliferam a parodia, o pastiche e a reciclagem irónica de formas prévias. O objecto pós-moderno problematiza o significado, oferece múltiplos pontos de acesso e está o mais aberto possível à interpretação" (POYNOR, 2003:12).

O pós-modernismo permitiria uma maior abertura e diversidade na abordagem teórica do design enquanto disciplina, questionando, por exemplo, a noção de autoria. O grafismo revela-se temperamental, movido de um energia e dinamismo ausentes nas obras do modernismo.

Capítulo 2
Da Hermenêutica
O texto, na origem da ilustração

"Mas como é, então, possível um pensamento novo? Como podem ser elaborados ou improvisados pensamentos novos a partir de um material (palavras, frases) também ele 'pré-pressionado' e irreparavelmente de segunda mão (é em palavras que pensamos?) (…) Quando refere, quando figura e exemplifica, a linguagem humana evolui e muda com a matéria do mundo, também ela sujeita a incessantes novidades. (…) Quando narra, inventaria, classifica e analisa as realidades do contexto humano, aquilo que o mobila e a sua ordem fenomenal em mudança, a linguagem inova. Fala de coisas novas e ininteligíveis para as culturas e hábitos de reconhecimento anteriores."

(STEINER, 2002:166-167)

2.1. Os discursos do design

Victor Margolin prefere a designação *Design Studies* (Estudos de Design) para referir a ideia de investigação em design, "procurando um entendimento do design no campo social alargado em que ele ocorre" (MARGOLIN, 1998:47). Em "Design Discourse", Margolin define os Estudos de Design como uma prática interpretativa, mais próxima dos métodos das ciências sociais do que das ciências naturais, reivindicando para a investigação em design a liberdade da não exigência de validação que ocorre na ciência: a mudança no entendimento e na prática do design são suficientes para legitimar os seus resultados.

A proposta de Margolin distingue-se essencialmente das anteriores abordagens preconizadas por Herbert Simon (1996) e por Christopher Alexander e Chris Jones (1990). Positivista, Simon apontaria para uma *ciência do design*, enfatizando o carácter racional da disciplina enquanto actividade dirigida para a resolução de problemas[1], por seu lado Alexander e Jones seriam prescritores de uma metodologia fundadora do processo de design. A perspectiva de Victor Margolin vem ao encontro do que Francisco Providência (2003) considera ser na actualidade a ontologia do design: *a construção de sentidos*. Dir-se-ia, com Thomas Hauffe (1998), acompanhando uma tendência para

[1] SIMON, Herbert A., 1996. *The Sciences of the Artificial*. 3rd ed. London: The MIT Press

a auto-exposição e experimentação.[2] Este novo desígnio é também reconhecido por Klaus Krippendorff (2006), que anuncia o *momento da semântica*, potenciador de novos fundamentos para o design[3], "a sense creating activity"[4]; e de Elzbieta T. Kazmierczak (2003) que define design as "meaning making", "interface cognitivo que permite a reconstrução dos sentidos pretendidos"[5]. Anna Calvera (2003) constata esta mudança, reflectida nos termos com que se refere agora o design:

"Hoje em dia, ao falar de design e considerar as suas perspectivas face ao novo século é bastante habitual defini-lo como actividade cuja acção consiste fundamentalmente em dotar de sentido os objectos quotidianos. Não é que desse modo se afirme algo muito distinto em relação ao que, no passado, os designers costumavam dizer quando falavam da sua profissão, mas não há dúvida que a incorporação de termos provenientes da semântica no vocabulário do design, reflecte a evolução experimentada."[6]

A introdução de expressões até então do âmbito da linguística e da semiótica deverá corresponder a uma nova consciência da prática do design, na medida em que pela linguagem se acede à experiência, manifestando-se no discurso e nos modos de a experimentar (RODRIGUES, 2003). Os vocábulos agora aplicados não são meros artifícios retóricos, antes reflectem outras possibilidades, novas abordagens que se abrem hoje à constituição de um conhecimento em *design*. A evolução do pensamento e da prática do design exige novas palavras – ou outras palavras – para *dizer o design*. Renova-se o design enquanto *discurso* e os *discursos* sobre o design. Do ponto de vista desta investigação, interessa conhecer os aspectos e os modos que configuram o novo cenário; conhecer as formas e as expressões que representam este novo paradigma.
Cabe aqui reflectir sobre as possíveis acepções da palavra *discurso*. O *Dicionário de Narratologia* propõe dois sentidos de leitura: um, em que discurso é entendido no contexto da semiótica; outro, em que a definição é dada no âmbito da narratologia. Assim:

---

[2] HAUFFE, Thomas - *Design. A concise history*. Laurence King: London, 1998.
[3] "The semantic turn, a new foundation for design"
[4] KRIPPENDORFF, Klaus, 1995. in MARGOLIN, Victor e BUCHANAN, Richard (editores). *The Idea of Design, A Design Issues Reader*. London: The Mit Press. p.156
[5] KAZMIERCKAK, Elzbieta T., 2003. *Design as Meaning Making: From Making Things to the Design of Thinking*. Vol. Design Issues, vol 19/2. Massachusetts Institute of Technology
[6] CALVERA, Anna (ed.) - *Arte?Diseño.* Editorial Gustavo Gili: Barcelona, 2003: p.321

"Num plano semiótico mais geral, não confinado às fronteiras da linguagem verbal, discurso é sinal de processo, englobando todas as organizações sintagmáticas que manifestam e actualizam qualquer sistema de sinais (ex. discurso fílmico, pictórico, etc.). (…) Em narratologia, o termo **discurso** aparece geralmente definido como domínio autónomo em relação à **história**. Com esta distinção querem-se discriminar dois planos de análise do texto narrativo: **o plano dos conteúdos narrados (história)** e o **plano da expressão desses mesmos conteúdos (discurso),** planos que devem ser entendidos como sendo correlatos e, por isso, sustentando entre si conexões de interdependência."[7]

A noção oferecida por Adriano Duarte Rodrigues reitera a perspectiva semiótica e simultaneamente o conceito de Margolin:

"(…) Proponho considerar o discurso como a construção de contextos ou como processo de contextualização. Compreender um discurso consiste então na ponderação da probabilidade relativa de relevância das hipóteses interpretativas de entre o conjunto incomensurável das hipóteses mutuamente partilhadas."[8]

Na actualidade, face às tecnologias digitais e ao mundo globalizado em que se vive, é urgente parar e reflectir sobre as novas formas de discurso que emergem desta conjuntura. A tecnologia digital, enquanto suporte capaz de agregar vários meios, comporta possibilidades cujo destino é ainda difícil de antever. No entanto, constata-se o ressurgimento no design de comunicação, de linguagens até há pouco desvalorizadas. O caso mais flagrante é, porventura, o da ilustração. Esta tese parte, assim, da constatação de que a Ilustração se configura hoje como um dos prevalecentes *discursos do design*, sendo que o termo *discurso* assume aqui a duplicidade semântica que lhe é atribuída: o *discurso da ilustração* compreendido em função do contexto do design actual e a sua afirmação face às "hipóteses interpretativas"; e o *discurso da ilustração* enquanto expressão de um conteúdo narrativo.

---

[7] REIS, Carlos e LOPES, Ana Cristina M. - *Dicionário de Narratologia*. 1ª edição 1998. Almedina: Coimbra, 2002: p.111

[8] MONTEIRO, Paulo Filipe (organização) - *Ficções*. *Revista de Comunicação e linguagens*. Relógio d'Água: Lisboa, 2003: p.29

2.2. O discurso da ilustração. Do potencial do texto no projecto.

"Os distintos componentes de partida, desenvolvimento e síntese em todo o acto de design são redutíveis a categorias de linguagem. Assim, a solução do problema de design acaba por se configurar como relação entre um texto (a síntese da forma) e um complexo contexto (todos os elementos exteriores à forma, mas inevitavelmente relacionados com ela). O processo gerador do design converte-se numa operação cuja lógica se assemelha à linguagem poética."

(LLOVET, 1979: contracapa).

Joni Llovet sustenta a tese de que a linguagem verbal é transversal a todo o processo de design, desde a elaboração do programa ao momento da recepção e interpretação do artefacto. Embora se discorde de Llovet quando admite a possibilidade de reduzir o design à sua descrição linguística[9], a uma "maneira de fazer" textual (CERTEAU, :152), deduz-se das suas palavras que o projecto de design é um processo de ilustração, na medida em que trás à luz, *dá forma a* um texto segundo um determinado contexto – relação que não é senão a definição do *programa*. O interesse nesta afirmação está no facto de Llovet chamar "texto" ao que será a forma em potência, convertendo o projecto de design num processo de tradução do *significar verbal* patente no programa[10], no *significar visual* [11], a coisa, o artefacto que o representa e se dá a perceber. Trata-se de um processo de criação que, segundo o autor, segue os procedimentos da linguagem poética, da *poiesis*, tal como Aristóteles a definiu. Nestas circunstâncias, o designer será um *tradutor*, na medida em que lhe cabe mediar o processo de significação. Daqui se deduz ser o texto[12] que constitui

[9] Ao considerar a possibilidade de reduzir à descrição linguística todas as propriedades (ou *qualidades*) do objecto, Joni Llovet assume uma postura demasiado positivista, já que ao descrever exaustivamente o objecto denota apenas o "denominador comum" entre as coisas dessa categoria, ignorando a hipótese dos "acidentes" do projecto e a expressão constituírem a sua *poiesis*, a sua forma de aparecer, de se dar a conhecer e de ser percebido. Llovet assume uma abordagem essencialmente utilitária, por desconsiderar os traços particulares, bem como os estímulos e sensações que essa coisa pode suscitar. Segundo Merleau-Ponty, "o falante nomeia as coisas só o bastante para as indicar com brevidade, para significar 'de que se trata'. Pelo contrário, o poeta, segundo Mallarmé, substitui a designação comum das coisas, que as oferece como 'muito conhecidas', por um género de expressão que nos descreve a estrutura essencial da coisa e nos obriga assim a nela entrar. Falar poeticamente do mundo é quase calar-se (…)" (PONTY, 2002:60). Fica a hipótese de que um texto conciso mas bem fundamentado do programa permite eventualmente uma maior liberdade na interpretação dessas palavras, por não estar tudo dito, haver entre elas halos de sentido a exprimir.

[10] Ainda que este seja algo indefinido, a linguagem verbal está sempre subjacente ao pensamento e às directrizes que orientam o projecto.

[11] Entendendo-se visual como algo que é dado a perceber, imagem ou objecto.

[12] Entende-se texto como "(…) conjunto dos enunciados linguísticos submetidos à análise: o texto é então uma amostra de comportamento linguístico que pode ser escrito ou falado. L. HJELMSLEV toma a palavra texto no sentido mais amplo e com ela designa um enunciado qualquer, falado ou escrito, longo ou curto, velho ou novo.

o programa, o ponto de partida para a construção do projecto. Analisar um artefacto sem apreciar o texto que lhe deu origem pode revelar-se um procedimento algo superficial, já que nega a possibilidade de se compreender a interpretação e o processo *poiético* inerentes à sua realização.

João Branco (2003) apontara já esta omissão aparente, no modelo de análise proposto por Francisco Providência. Segundo a proposta de Providência, o projecto de design poderá ser observado segundo uma estrutura assente em três componentes: a *autoria*, o *programa* e a *tecnologia*, numa relação dinâmica em que a prevalência de um desses factores contamina o resultado final. Este modelo revela-se, na opinião de Branco, demasiado centrado no autor, relegando o potencial criativo das co-autorias. Sugere então a substituição do termo *autoria* por *co-autoria*, permitindo uma maior abertura e uma abordagem menos redutiva em relação às intervenções para-autor.

Mas se por um lado parece evidente a relevância do programa (e consequentemente, a participação da pessoa ou pessoas que o conceberam), compreende-se também que essa presença esteja omissa na proposta de Providência. Embora o texto do programa funcione como ponto de partida para o projecto de design, assume um carácter essencialmente descritivo, estabelecendo linhas orientadoras, indicações, impondo muitas vezes os limites a respeitar na concepção do produto. É normalmente um texto com registo denotativo, com exigências de objectividade e cujo fim é sobretudo, informativo[13]. O exercício de criação fica, deste modo, particularmente delegado ao designer. O artefacto resulta de um processo de construção em que o texto do programa original vai sendo sucessivamente interpretado e reorganizado, desvanecendo-se progressivamente até ser quase imperceptível no final. O objecto de design deve ser capaz de falar por si, ou seja, deve ser suficientemente claro para não precisar de se

---

Stop é um texto tanto quanto *O Romance da Rosa*. Todo o material linguístico estudado forma também um texto, retirado de uma ou mais línguas. Constitui uma classe analisável em géneros divisíveis, por sua vez, em classes, e assim por diante, até esgotar as possibilidades de divisão." DUBOIS, Jean, GIACOMO, Mathée, GUESPIN, Louis, MARCELLESI, Christiane, MARCELLESI, Jean-Baptiste e MEVEL, Jean-Pierre. *Dicionário de Linguística.* Editora Cultrix: São Paulo, 2004. Segundo a definição de PINTO, LOPES e NASCIMENTO, "O termo português 'texto' conserva hoje, basicamente, o sentido da palavra Latina de que derivou: *textum* – que significava 'o que foi tecido'; 'o que foi construído, sobrepondo ou entrelaçando'; 'narrativa'; 'exposição'. Texto é qualquer materialização de um discurso – é uma unidade de linguagem oral ou escrita (de extensão variável […]) , considerada concluída (como produto acabado, ou seja, algo que é identificável e analisável como uma construção inalterável, porque delimitada por um início e um término). Assim, um texto é uma estrutura (…), uma unidade semântica (…) e um produto resultante de regras (…)." (2006:230).

[13] Estas considerações cabem na definição de texto não-literário dada por Pinto, Lopes e Nacimento (2006).

fazer acompanhar pelo texto do programa original para poder ser percebido, ou talvez melhor, *culturalmente apreendido*. Para usar a expressão de Bernardo Pinto de Almeida, a "discursividade do próprio objecto", impregnado de um discurso que lhe é exterior, mas fundamental à sua produção (ALMEIDA, 1996:35).

No caso específico da ilustração, é fácil intuir a presença e a importância de um *outro* (autor) para além do ilustrador: aquele que concebe o texto que serve de mote à ilustração. Um texto que não se confunde com o programa e que é determinante para o potencial semântico do artefacto. Um texto incontornável, que participa activamente na comunicação do sentido e do qual depende, também, a leitura da ilustração. Tem-se por isso a ilustração como uma narrativa una mas polissémica, construída pela dialéctica entre os discursos verbal e visual. Dir-se-ia que a ilustração se realiza na interpretação de dois textos distintos, em termos de funções e de conteúdos: o texto do programa e o texto que *traduz* por meios visuais. Há neste processo uma procura de ordem e de equilíbrio, de consensos, materializada numa unidade narrativa, pictórica, ficcional e poética. A imagem é uma mentira, mas uma mentira que deve ser lida no seu contexto, limitada pelo quadro que a destaca e retira da realidade, transportando-a para o mundo das hipóteses e das possibilidades. São as nossas histórias, as nossas construções, os nossos pequenos mitos que transportamos e representamos no suporte. É na dialéctica entre o texto e a ilustração que reside o seu potencial inovador, o facto de se construir, a si própria, sobre *um projecto de mundo*. Aqui reside a diferença e a especificidade da ilustração face a expressões como, por exemplo, o desenho.

2.3. A noção de narrativa. Narrativa pictórica

"(…) Nós somos animais de linguagem*, e é este atributo que, mais do que qualquer outro, faz com que o nosso estado efémero seja suportável e profícuo. A evolução do discurso humano (…), dos conjuntivos, dos optativos, dos condicionais contrafactuais e das formas verbais que exprimem o futuro (…), definiu e salvaguardou a nossa humanidade. É por sermos capazes de contar histórias, sejam elas fictícias ou matemático-cosmológicas, sobre um universo criado há biliões de anos; é por*

sermos capazes de (…) discutir e conceber a manhã de segunda-feira depois da nossa cremação; é por os nossos 'se' (…) serem capazes de, a seu bel-prazer, negarem, reconstruírem e alterarem o passado, o presente e o futuro, delineando de outro modo *os determinantes da realidade pragmática; é por isso que a existência continua a valer a pena. A esperança é a gramática"*

(STEINER, 1993:106).

George Steiner põe na gramática a promessa ou a possibilidade de configuração de novos sentidos. A linguagem permite dizer a verdade, o que é perceptível, o momento presente; mas pela linguagem pode também dizer-se a mentira, o antes e o depois, o que não tem existência material, o que é apenas imaginado. E é mediante a possibilidade de transformação da realidade – esta capacidade humana de contar histórias, de as reconstruir e de se reinventar pela linguagem – que se faz a *história* do próprio homem e se projecta o seu futuro. Uma antecipação permitida pela ficção, pelo *como se*. São histórias que se criam porque, como acredita André Ricard, criar e imaginar constantemente coisas novas faz parte da natureza humana, e é esta "habilidade criativa" que nos distingue das outras espécies (RICARD, 2000:27). Uma opinião partilhada por Karen Amstrong, que salienta:

"(…) Nós somos criaturas que buscam significados. (…) Inventámos histórias que nos deixaram aptos a inserir a nossa existência num cenário mais amplo, revelando uma matriz subjacente e dando-nos uma sensação de que a vida tem significado e valor (…). Outra característica peculiar da mente humana é a sua habilidade para ter ideias e experiências que não consegue explicar por uma via racional. Possuímos imaginação, uma capacidade que nos capacita a pensar em algo ausente no imediato, e que, quando primeiro o concebemos, não tinha qualquer existência objectiva."[14]

Irene Fonseca reitera a ideia de que a narrativa é uma prática enraizada nas origens do próprio homem:

"*Narrar* é, aliás, também uma actividade comunicativa, dialógica. Não é uma prática semiológica secundária, literária, 'de elite': é, pelo contrário, uma prática primitiva, ligada à infância dos indivíduos e das civilizações. A capacidade de produzir e receber textos narrativos,

[14] AMSTRONG, Karen - *Uma Pequena História do Mito*. Teorema: Lisboa, 2005: p.8

orais ou escritos, corresponde a um colmatar de finalidades relevantes, quer do ponto de vista individual, quer do ponto de vista social, ligando-se a algo muito profundo que se enraíza no inconsciente individual e colectivo e que torna possível a constituição de uma memória cultural."[15]

Reconhece-se a partir destes autores, o papel fundamental que a linguagem e a capacidade de inventar histórias terão tido desde sempre, na vida do ser humano e na forma de ele participar e de viver no mundo, procurando incessantemente explicá-lo, acolhê-lo, torná-lo mais acessível e inteligível, à luz dos meios e do conhecimento disponíveis para o fazer, a cada momento.
Jean François-Lyotard parte por isso das *grandes narrativas*, para estabelecer as diferenças entre as sociedades pré-modernas e modernas. Segundo afirma, no período Moderno, o conhecimento era legitimado pela ciência e até certo ponto prescritivo, mas a descrença pós-moderna nas metanarrativas leva este autor a questionar-se sobre a nova *condição do saber*, por considerar que o saber e a ciência não são hoje coincidentes. Lyotard define, então, o que considera ser o *saber* actual:

"(…) Pelo termo saber não se entende somente, longe disso, um conjunto de enunciados denotativos, misturando-se nele as ideias de saber fazer, de saber viver, de saber escutar, etc. Trata-se, deste modo, de uma competência que excede a determinação e a aplicação do mero critério da verdade e que se alarga às dos critérios de eficiência (qualificação técnica), de justiça e/ou de felicidade (sabedoria ética), de beleza sonora, cromática (sensibilidade auditiva, visual), etc. Assim compreendido, o saber é aquilo que torna qualquer pessoa capaz de proferir 'bons' enunciados denotativos, mas também 'bons' enunciados prescritivos, 'bons' enunciados avaliativos… Não consiste numa competência que incide sobre uma determinada espécie de enunciados, por exemplo cognitivos, com exclusão dos outros. Ele permite, pelo contrário, 'boas' *performances* acerca de vários objectos de discurso: para conhecer, para decidir, para avaliar, para transformar…Daí resulta um dos seus principais traços: ele coincide com uma 'formação' extensiva das competências, sendo a forma única encarnada num sujeito composto pelos diversos géneros de competências que o constituem."[16]

---

[15] FONSECA, Fernanda Irene - *Gramática e Pragmática. Estudos de Linguística Geral e de Linguística Aplicada ao Ensino do Português.* Porto Editora: Porto 1994: p.112
[16] LYOTARD, Jean-François - *A Condição Pós-Moderna*. Gradiva: Lisboa, 2003: p.47

Da explicação de Lyotard retém-se a ideia de que o saber tem, na actualidade, uma componente performativa que é substancialmente distinta de formas de saber anteriores. Enquanto Aristóteles classificava o conhecimento humano em teórico, prático e de realização, sustentado pelas três classes de pensamento – *theoria*, *praxis* e *poiesis* –, Lyotard concebe um saber que associa várias competências, e cuja principal vocação será permitir ao ser humano realizar--se em toda a sua extensão. Este *saber viver* não é um saber inabalável, não é qualquer coisa que se possa estabelecer – como outrora o fizeram a religião e a mitologia – como verdade absoluta. É, pelo contrário, um saber atento ao sensível, à emoção, e é por isso, um saber individual e que estabelece, apenas, ordens transitórias. Lyotard recomenda, por esse motivo, que se precise "antes de mais, a natureza do saber 'narrativo'"– para perceber as características do saber contemporâneo" (idem:46), pela multiplicidade que admite. E justifica:

"(…) Todos os observadores, qualquer que seja o cenário que proponham para dramatizar e compreender o afastamento entre esse estado costumeiro do saber e aquele que lhe é próprio na era das ciências, estão de acordo num facto: a preeminência da forma narrativa na formulação do saber tradicional.[17] (…) Estas narrativas permitem, portanto, definir, por um lado, os critérios de competência próprios da sociedade em que são contados e, por outro lado, avaliar, graças a esses critérios, as *performances* que neles se realizam ou se podem realizar.
Em segundo lugar, a forma narrativa, diferentemente das formas desenvolvidas do discurso do saber, admite em si uma pluralidade de jogos de linguagem (…)."[18]

Excluído o recurso às "grandes narrativas", Lyotard sustenta ser a "pequena narrativa", a preferencialmente usada pela imaginação e capaz de acolher a multiplicidade, a forma adequada para suscitar inovação semântica. A linguagem da pragmática científica mostra-se sobretudo em enunciados denotativos; ao contrário "(…) a actividade diferenciante, ou de imaginação, ou de paralogia na pragmática científica actual, tem a função de tornar manifesto estes metaprescritivos (os pressupostos) e de pedir aos parceiros que aceitem outros. A única legitimação que torna finalmente admissível um tal pedido é:

[17] "(…) O saber científico não é todo o saber; ele sempre esteve em excesso, em competição, em conflito com uma outra espécie de saber, a que chamaremos narrativo (…)" (LYOTARD, 2003:24).
[18] op. cit. p.49

isso dará origem a ideias, ou seja, a novos enunciados" (idem:129). Dir-se-ia, como Michel de Certeau (2007), que a permanente actualização das narrativas é feita pela *invenção do quotidiano*. Certeau defende que o homem comum não norteia a sua vida pelas imposições da razão técnica; pelo contrário, reinventa-as pela prática, apropria-se dos espaços e dos objectos e transforma-os pelo uso – pelo *uso da vida*, nas palavras de Merleau-Ponty – nos *seus* espaços e nos *seus* objectos.

A liberdade permite-lhe fazer um uso próprio das coisas e ser, de algum modo, o designer do seu projecto de mundo. O *uso da vida* contemporâneo exige um saber essencialmente performativo, que ao invés de fundamentar pela razão o conhecimento seja capaz de promover a sensibilidade, os afectos e a intuição: o reencontro entre o ser humano e as origens. Paula Pereira concluía:

"(…) A construção intelectual já não se compadece com a 'investigação' linear que visa a certeza e a eficácia. (…) A crítica e a reflexão já não se dirigem às limitações 'impostas' pelo racionalismo e pelo *cogito*, mas a um mundo-fluxo difícil de apreender, repleto de sinergias e de símbolos sedutores aos quais não escapamos, e que por isso requerem novos caminhos."[19]

Transportando o pensamento destes autores para o campo do design, e reflectindo sobre a análise histórica feita no Capítulo anterior, são muitos os exemplos em que a criação de imagens se fazia com base em *grandes narrativas*. Seria o caso da arte egípcia (com regras impositivas em relação à representação); das iluminuras, em que não deveria haver desvios em relação à história a comunicar nem interpretações pessoais em termos formais; ou mais recentemente, do Modernismo, fundado numa "grande narrativa", na medida em que correspondia a um ideal de máxima funcionalidade e racionalidade.

George Steiner deixa no ar a suposição que orienta esta investigação: "as 'grandes narrativas' são hoje, se é que persistem ainda, sonhadas e contadas de um modo inteiramente novo" (STEINER, 2002:293). Na ausência de uma narrativa maior instaurada pela razão, que processos se encontram na actualidade, na origem das novas narrativas? E que narrativas acalentam hoje o nosso imaginário e a nossa vida? Certeau afirma que "agora, o importante não

[19] PEREIRA, Paula Cristina - *Do Sentir e do Pensar. Ensaio para uma antropologia (experiencial) de matriz poética.* Edições Afrontamento: Porto, 2006: p.108

é mais o dito (um conteúdo) nem o dizer (um acto), mas a transformação, e a invenção de dispositivos, ainda insuspeitos, que permitem multiplicar as transformações" (CERTEAU, 2007:245). As narrativa estabelecidas dão lugar às *narrativas da vida* (MAFFESOLi, 1996); saber viver implica hoje ser capaz de *sentir*. A renovação da sociedade passa por um retorno ao sujeito, anunciado por Alain Touraine; donde se concluiria, pela valorização do sujeito e das narrativas individuais. *Versões-de-mundos*, (GOODMAN) que diariamente e de modos tão diferentes são construídas. Adivinha-se então na ficção e na poesia a possibilidade de agregação de outros saberes, saberes porventura alternativos e até então ignorados por se julgar serem do âmbito do sensível e da vontade, e carecerem de verificação. Na hipótese de a narrativa constituir na actualidade, uma manifestação e expressão do humano, conhecer esses testemunhos exige instrumentos adequados à sua interpretação e compreensão.

Cumpre definir o que se entende por *narrativa*, e em que medida se poderá considerar a ilustração uma narrativa. Genette define-lhe três acepções:
– O sentido mais frequentemente aplicado, e pelo qual "narrativa designa o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos";
– Um segundo sentido, que "designa a sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios, que constituem o objecto desse discurso, e as suas diversas relações de encadeamento, de oposição, de repetição, etc." (postura adoptada sobretudo pela narratologia):
– "Num terceiro sentido, que é aparentemente o mais antigo, *narrativa* designa, ainda, um acontecimento: já não, todavia, aquele que se conta, mas aquele que consiste em que alguém conte alguma coisa: o acto de narrar tomado em si mesmo" (GENETTE, 1995:24).
O Dicionário Houaiss define *narrativa* como "acção, processo ou efeito de narrar; narração **1** exposição de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos mais ou menos encadeados, reais ou imaginários, por meio de palavras ou de imagens **2** conto, história, caso **3** modo de narrar (…)" (p.5717). No mesmo dicionário, *narrar* é definido no como "expor, contar (facto real ou imaginário) por meio de escrita, oralmente, ou por imagens". A etimologia

narrāre sugere "dar a conhecer, contar, narrar, expor numa narração; contar alguma coisa a alguém".[20]

Na descrição de Barthes:

"A narrativa é antes de mais nada uma prodigiosa variedade de géneros, eles mesmos distribuídos entre várias matérias – como se qualquer material estivesse adaptado para receber as histórias do ser humano. Capaz de ser transmitida por linguagem articulada, falada ou escrita, imagens fixas ou em movimento, gestos, e a mistura ordenada de todas estas matérias; a narrativa está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, épico, história, tragédia, drama, comédia, mímica, pintura (…), vitral, cinema, banda desenhada, notícias, conversação. Além do mais, sob esta quase infinita diversidade de formas, a narrativa está presente em todas as épocas, em todos os lugares, em todas as sociedades; começa com o princípio da história da humanidade e em parte alguma houve ou há pessoas sem narrativa"[21]

O conceito de narrativa pictórica, remete para a ideia de que se conta alguma coisa através de imagens. Algo que para António Damásio, parece decorrer de um processo próprio da neurobiologia humana, já que encontra no cérebro uma predisposição inata para contar histórias: "contar histórias sem palavras é a mais natural das coisas" (idem, ibidem). Damásio vai mais longe quando afirma que essa forma de narrativa, precede e é condição para a formação da linguagem, ocorrendo em diferentes zonas do cérebro.[22]
A "matéria-prima" das histórias não é senão a "representação imagética de sequências de eventos cerebrais" (2000:220). Isso explicaria, na sua opinião, a origem do teatro, dos livros ou mesmo a satisfação retirada pelo assistir de um filme numa sala de cinema ou na televisão. Acrescentar-se-ia, na linha de pensamento de Damásio, que essa propensão do cérebro humano esclarece também o desejo e o prazer que se descobre em contar histórias pela ilustração e no acto *poietico* que é ilustrar.

---

[20] FERREIRA, António Gomes - *Dicionário de Latim-Português*. Porto Editora: Porto, 1966.
21 BARTHES, Roland - *Image-Music-Text*. Fontana Press: London, 1977: p.79
[22] Damásio destaca a possibilidade de ocorrência no cortex cerebral, bem como nos hemisférios esquerdo e direito do cérebro (2000:221).

Assim, a ilustração é tida como narrativa no contexto desta tese, pelas várias *histórias que conta* em simultâneo: a *história* que reflecte um momento no tempo, a *história* que o autor do texto escreve por palavras e a *história* graficamente traduzida e fixada pelo ilustrador (resultado da interpretação que faz do texto à luz das suas memórias, confrontado com o outro [autor] e afirmando por este processo a sua identidade ou *ipseidade*, para usar o termo de Ricoeur).

2.4. Interpretação e apropriação do(s) sentido(s) de um texto

Ortigues (1987) entende a interpretação como operação *de mediação*, em que uma forma de expressão é transformada em outra, com o propósito de tornar mais explícitas e inteligíveis as coisas enunciadas (não necessariamente reais), pela linguagem. Assim, o intérprete assume-se como um intermediário, na missão de revelar a alguém (no sentido de exprimir e de dar a conhecer) o *discurso* de uma outra pessoa.

A interpretação, também no âmbito do design, relaciona duas expressões: a expressão original proporcionada pelo programa; e uma segunda expressão, consequente do projecto. A esta segunda expressão chamamos *interpretação,* por se relacionar e resultar de uma adequação à primeira. Por se ter como implícito que todo o processo de ilustração parte da interpretação de um texto, a sua observação será, no essencial, feita com base na teoria hermenêutica proposta por Paul Ricoeur, que toma a interpretação textual como modelo para uma teoria da acção dotada de sentido; e a noção de movimento hermenêutico, sugerida por George Steiner, enquanto "acto de reconhecimento e de transposição da apropriação do sentido" (STEINER, 2002:335). A hipótese que se antevê é a possibilidade de aplicar a uma teoria da ilustração os argumentos de Ricoeur e de Steiner: Ricoeur trata em profundidade a ficção e funda a sua tese com base na perspectiva do leitor/intérprete. O que aqui se procura analisar são as circunstâncias em que esse leitor/intérprete representa por meio visuais, traduz visualmente, essa *apropriação*. Mas enquanto Ricoeur salienta a ficção narrativa e lhe atribui a maior responsabilidade no despoletar de uma acção posterior, do ponto de vista desta tese, desloca-se o

potencial do texto para a resposta, a transformação operada pelo ilustrador. De Steiner, destacam-se os quatro momentos que reconhece no movimento hermenêutico. O primeiro, corresponde a um acto de confiança que dá início a toda a compreensão: acredita-se que há naquele texto qualquer coisa que vale a pena compreender. Esta é, como diz Steiner, uma vocação humana: estabelecer relações simbólicas; pensar que "isto" pode substituir "aquilo". O segundo, é já um acto de agressão, na medida em que a incursão do tradutor é invasiva, elimina possibilidades semânticas e acrescenta outras. O terceiro movimento é o de incorporação, de dar forma e atribuir sentido, e que por estar impregnado pela sensibilidade individual, exige um quarto movimento, pelo qual será restabelecido o equilíbrio (Steiner chama-lhe o "movimento do êmbolo"). No final, "a obra traduzida cresce" (idem:339), a interpretação é propensa a descobrir algo para além do que é imediatamente perceptível.
Pretende-se com a convergência do pensamento destes dois autores adoptar uma perspectiva de análise pragmática, nas palavras de Martins, assim tomada:

"Uma racionalidade hermenêutica e uma racionalidade retórica-argumentativa, que valoriza o sujeito e a intersubjectividade na produção do sentido (…). A hermenêutica (que é a actividade de interpretação de textos) (…) passa a ocupar-se menos daquilo que os discursos dizem e mais com aquilo que os discursos fazem (os discursos têm uma força ilocutória) e com aquilo que nós fazemos com os discursos (…). Ou seja, a hermenêutica conjuga-se com a argumentação, ou por outra, a hermenêutica é argumentativa."[23]

Quer-se com isto dizer que o facto de o texto poder ter um carácter informativo, não é determinante para que a ilustração acompanhe esse género. Acredita-se, pelo contrário, que o interesse na ilustração está justamente na possibilidade de ultrapassar a condição de mera reprodução do texto (ou tradução literal), e ser antes um processo de *transmutação*, de *inovação semântica*, capaz de exceder o conteúdo denotativo do texto de origem, é suplantá-lo pela significação inerente a essa operação. Uma ideia que fica reforçada por esta afirmação de Steiner:

[23] MARTINS, Moisés Lemos in BABO, Maria Augusta e MOURÃO, José Augusto (organização) - *Revista de comunicação e linguagens. O campo da semiótica.* Relógio d'Água: Lisboa, 2001: p.91

"A compreensão é sempre interpretação activa. Até mesmo o enunciado mais literal (mas o que é, de facto, um enunciado 'literal'?) tem uma dimensão hermenêutica. Requer uma descodificação. Significa mais ou menos do que aquilo que diz, ou uma coisa diferente"[24]

Paul Ricoeur concebe o discurso como um acontecimento na medida em que "(…) é sempre sobre alguma coisa: ele refere-se a um mundo que pretende descrever, exprimir ou representar; o acontecimento é a chegada à linguagem de um mundo por intermédio do discurso" (1989:112). A designação que propõe – 'mundo do texto' – distingue-se das perspectivas romântica (segundo a qual compreender um texto seria alcançar a essência ou a alma do seu autor) e estruturalista (preocupada apenas em encontrar relações estáveis nas estruturas narrativas):

"O que há a compreender numa narrativa não é, em princípio, aquele que fala por detrás do texto, mas aquilo de que se falou, a *coisa do texto*, a saber. A espécie de mundo que, de certa forma, a obra revela pelo texto."[25]

A linguagem não se limita a dizer, revela e cria a realidade; as configurações pelas quais o texto se apresenta são mediadores entre o ser humano e o mundo real. Em "How to do things with words", J.L. Austin destacava o carácter performativo do texto, e Michel de Certeau salientava em "A invenção do quotidiano" a noção de *usos*, querendo significar o *fazer com*, o reconhecimento das acções portadoras de inovação. O que *faz*, então, o ilustrador *com o texto* que lê? Como *usa*, o ilustrador, o texto a ilustrar? Ele transforma e acrescenta, "(…) cria para si um espaço de jogo para maneiras de utilizar à ordem imposta do lugar ou da língua. Sem sair do lugar onde tem que viver e que lhe impõe uma lei, ele aí instaura pluralidade e criatividade. Por uma arte de intermediação ele tira daí efeitos imprevistos" (CERTEAU, 2007:92-93). Certeau realça um aspecto importante: o *uso* relaciona-se com os *contextos* e as *práticas*, o que leva a crer que o uso que um leitor comum faz do texto se distinguirá do uso que dele faz o ilustrador; mais: ainda que responda ao

---

[24] STEINER, George - *Depois de Babel. Aspectos da linguagem e tradução*. 1ª edição 1975. Relógio d'Água: Lisboa, 1998: p.318

[25] RICOEUR, Paul - *Do texto à acção. Ensaios de hermenêutica II*. Rés Editora: Porto, 1989: p.169

desígnio que é, afinal, transmutar as palavras em imagens, o contexto é determinante na prática do ilustrador: o jogo que lhe é permitido pelo texto a ilustrar está condicionado pelo *uso* que fará do texto do enunciado (programa), a que deverá responder.

Autores como Adriano Duarte Rodrigues e Irene Fonseca têm também debatido a questão do potencial do texto. À semelhança de Paul Ricoeur, Fonseca entende que o texto deve ser lido como um todo significativo: "falar é *construir mundos*, instituindo assim também como unidade de estudo a obra, ou seja, o texto encarado como forma de configuração que o torna capaz de *projectar um mundo*" (FONSECA, 1994:103). Pierre Lévy também considera que o texto tem direcções e sentidos latentes, que se apreendem por um processo de construção, de confronto com memórias e que é, por fim, esgotadas as possibilidades de leitura, votado ao esquecimento por ter já lugar no pensamento do leitor:

"É este o trabalho da leitura: a partir de uma linearidade inicial, ela dilacera, confunde, torce, recose o texto para abrir um meio vivo onde se possa desenvolver o sentido. O espaço do sentido não pré-existe à leitura. É ao percorrê-lo, ao cartografá-lo, que o fabricamos e o actualizamos. Mas enquanto o ligamos a si mesmo, produzindo uma relação consigo mesmo, uma vida autónoma, uma aura semântica, ligamo-lo a outros textos, a outros discursos, a imagens, a afectos, a toda uma imensa reserva flutuante de desejos e de sinais que nos constituem. Não é mais a unidade do texto que está em causa, mas a sua construção, sempre inacabada. Não é mais o sentido do texto que nos ocupa, mas a direcção e a elaboração do nosso pensamento, a precisão da nossa imagem do mundo, a conclusão dos nossos projectos, dos nossos prazeres, dos nossos sonhos."[26]

O mundo do leitor insinua-se no mundo do texto, tornando-o habitável, à semelhança de um apartamento alugado, segundo a metáfora de Certeau (p49). Trata-se de uma ocupação transitória, mas impregnada pelas suas memórias, pelas suas vivências, pelas suas experiências, enfim… pela sua própria história. Assim se depreende que o texto comporta em si mesmo a ideia de *projecto*, mas de um projecto que só é realizável (só significa) pela interpretação/apro-

[26] LÉVY, Pierre - *O que é o Virtual?* Quarteto: Coimbra, 2001: p.34

priação. A leitura é, por isso, um comportamento activo, que "modifica o seu objecto" (CERTEAU, 2007:264); um processo em que o texto, virtual até ao momento em que é lido e interpretado por alguém, se transforma, imbuído das marcas do leitor, pelo *uso* que dele faz. Certeau resumia: "(…) um sistema de signos verbais ou icónicos é uma reserva de formas que esperam do leitor o seu sentido" (idem,ibidem). Parece então lícito pensar a ilustração como um artefacto de design único, mas cujo projecto é partilhado. Assumindo a terminologia de Lévy, dir-se-ia que o pensamento associado ao projecto é uma actualização[27], surgida por um processo de virtualização, que deve ser examinada segundo três operações: gramaticais, dialécticas[28] e retóricas, sendo estas que permitem a "emergência de mundos autónomos, criação de signos, de coisas e de seres independentemente de qualquer referência a uma 'realidade' prévia e de qualquer utilidade" (LÉVY, 2001:131).

Mas serão as palavras "catalizadores de desejo" (na expressão de André Breton), motivarão a saudade por "uma velha lembrança gerando um novo desejo"? Terão as palavras a capacidade de evocar as experiências ou as emoções que sentimos? Se uma música, um odor, um ambiente nos fazem recordar memórias adormecidas, que poder evocativo terão as palavras no seu desenho, na sua musicalidade? Seremos sensíveis à forma escrita das palavras e ao seu som? Steiner afirmava, em *Presenças Reais*, a "incomensurabilidade do semântico": "uma frase significa sempre mais. Mesmo uma simples palavra, no meio do tecido das suas configurações incomensuráveis, pode significar e geralmente significa também 'mais'" (1993:81).

Assumindo a perspectiva pontyana, dir-se-ia a ilustração como um "lugar onde o desejo humano se manifesta ou se cristaliza" (PONTY, 2002:37). Se considerarmos, como Teixeira de Pascoaes (PASCOAES in GUIMARÃES, 1988:94), que as palavras são *seres*[29], e as línguas, *organismos vivos*, admitimos-lhes uma vida própria, uma organicidade que concede ao texto a mutabilidade

[27] Algo que "(…) aparece como uma solução de um problema, uma solução que não estava contida anteriormente no enunciado. A actualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades".

[28] "substituições, correspondências, processos rizomáticos de desdobramento".

[29] Teixeira de Pascoaes in GUIMARÃES, Fernando - *Poética do Saudosismo*. Editorial Presença: Lisboa, 1988: p.95

e a liberdade de sentidos. Pascoaes encontra-lhes uma dimensão objectiva e outra, subjectiva; a ortografia remete para a aparência, para a parte externa da palavra, mas implica também a sua expressão *interior e psíquica*, com a qual deverá concordar. Na ausência de um critério objectivo capaz de identificar a psicologia associada a cada vocábulo, Pascoaes baseia-se nas sensações ou estímulos que cada uma delas lhe provoca. Poderá o sentido que Teixeira de Pascoaes pressente nas palavras, fornecer pistas sobre o que possa ser o processo de ilustração de um significado não presente/explícito? Para além de um *sentido denotativo* e do *sentido conotativo*, haverá porventura um outro sentido, passível de o sujeito associar à palavra, só porque deixa simplesmente que o seu corpo a sinta? Numa espécie de sinestesia, seremos embalados pelo som, comovidos pela forma, tocados por qualquer coisa de indefinível – a *alma* da palavra? Pombo afirma que "o corpo como unidade sinérgica permite que as percepções particulares de um determinado órgão (percepções visuais, auditivas, tácteis) sejam traduzidas na linguagem de outros órgãos (…)" (POMBO, 1992:93). Não é possível isolar qualidades, já que "há um fluxo de experiências que se implicam e se explicam umas às outras (…)" (PONTY, 1999:377). Então, o que percebemos num texto são as suas qualidades; e são essas qualidades que transferimos para a ilustração.

A sua apreensão advém do facto de, como aponta Fátima Pombo, não ser possível distinguir e isolar na percepção qualidades ou sentidos, porque se dá "uma síntese intrasensorial e intersensorial: os sentidos comunicam entre si, devido à unidade pré-lógica do meu próprio corpo (…)"(POMBO,1992:86). A significação da palavra ou do percebido não e redutível a "soma de sensações corporais", mas é pelo corpo, e pelo modo como acolhemos em nós o mundo, que lhe atribuímos significado. Por isso, a condição de actuação do ilustrador enquanto do ser-no-mundo define-se, na sequência do pensamento pontyano, pela *ambiguidade*. Aquilo a que Merleau-Ponty chama *auréola de significação* não estará muito longe deste sentido:

"(…) A significação unívoca é apenas uma parte da significação da palavra, (…) há sempre, além, uma auréola de significação que se manifesta em modos de emprego novos e inesperados, há uma operação da linguagem sobre a linguagem que, ainda na ausência de outros incentivos, remeteria a linguagem a uma nova história, fazendo da própria significação da palavra um

enigma. Longe de deter o segredo do ser do mundo, a linguagem é, ela mesma, um ser – um mundo e um ser de segunda potência, já que não fala no vazio, fala *do* ser e *do* mundo, redobrando pois, o seu enigma, em vez de fazê-lo desaparecer".[30]

Baudrillard refere-se às palavras como *operadores de charme*, *portadoras* e *geradoras de ideias*, porque "(…) não transmitem apenas essas ideias e essas coisas, mas elas próprias se metaforizam e se metabolizam umas nas outras, segundo uma espécie de evolução em espiral" (BAUDRILLARD, 2001:9). Fátima Pombo também alude ao processo criativo implícito na interpretação:

"Na interpretação existe algo de infinito e de suposta renovação. Uma interpretação significativa é activa, subjectiva, criativa e, por conseguinte, implica esforço. Esse é o fascínio da forma e do pensamento. Reflectir é também fazer rodar o 'carrossel das imagens da coisa' (Gilles Deleuze), mas também significa recuperar desse carrossel as consequências das imagens e determinar as formas de as abordar e as fazer aparecer. A expressão 'isto quer dizer' participa de uma contingência ontológica que permite a cada um dos enfoques a qualidade de inaugurar um sentido (uma verdade?) e aumentar o artifício; ou seja, a cultura (um modo singular de dizer)."[31]

Depreende-se que as palavras são capazes de estimular associações, para além do sentido que lhes é inequivocamente atribuído; e que da sua interacção, num contexto específico, resultam ainda outras possibilidades. A polissemia do projecto de ilustração está justamente nesta oportunidade de criar significados múltiplos, e por consequência, na sua expressão. Se assim for, ilustrar passa por ser, numa primeira fase, um processo de experimentação pelo acolhimento e pelo afecto, e só posteriormente, de apresentação dessa *experiência de sentir*. Por isso o apelo à razão sensível. O corpo acolhe o mundo e transforma depois essas sensações em matéria visual. Klee dizia que "a pintura não imita o visível, 'torna visível' (…)", princípio extensível à ilustração; o que se dá a ver pela ilustração resulta da capacidade de transferir para o suporte certas qualidades da experiência humana, instigadoras de significações emocionais.

---

[30] PONTY, Maurice Merleau- - *O visível e o invisível*. 1ª Edição 1964. Perspectiva: São Paulo, 2005: p.97-98

[31] POMBO, Fátima in CALVERA, Anna (ed.) - *De lo bello de las cosas. Materialies para una estética del diseño*. Gustavo Gili: Barcelona, 2007: p.97

O termo *virtual* serve a Pierre Lévy para significar não aquilo que se opõe ao real, mas antes "(…) um modo de estar fecundo e potente, que fomenta os processos de criação, abre possibilidades e sentidos na vulgaridade da presença física imediata. (…) Virtual é o que existe em potência e não em acto. (…) O virtual é o complexo programático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objecto, ou qualquer outra entidade e que implica um processo de resolução: a actualização" (LÉVY, 2001:). Cabe ao processo de leitura desvendar os sentidos ocultos/ potenciais/ virtuais do texto, procedendo então, à sua *actualização*. Por *actualização* define a evolução decorrente do processo de interpretação de um texto:

"Ouvir, observar, ler provocam uma autoconstrução. No esforço de significação que vem do outro, ao trabalhar, ao cortar, ao confundir, ao incorporar em nós, ao destruí-lo, contribuímos para a criação de uma paisagem de sentido que nos habita. O texto serve, então, de vector, de suporte ou de pretexto para a actualização do nosso próprio espaço mental".[32]

Ricoeur crê, sobretudo, na vocação do texto para a acção, na possibilidade nele inerente de projectar novos mundos. É nessa perspectiva que entende a interpretação, ou como prefere chamar, "apropriação":

"(…) A apropriação tem, sobretudo, como frente a frente, aquilo a que Gadamer chama 'a coisa do texto' e a que eu chamo, aqui, 'o mundo da obra'. Aquilo de que eu me aproprio, é uma proposta do mundo; esta não está atrás do texto, como estaria uma intenção encoberta, mas diante dele como aquilo que a obra desenvolve, descobre, revela. A partir daí, compreender é compreender-se diante do texto. Não impor ao texto a sua própria capacidade finita de compreender, mas expor-se ao texto e receber dele um si mais vasto que seria a proposta de existência, respondendo de maneira mais apropriada à proposta do mundo."[33]

Ricoeur e Lévy parecem concordar num ponto: compreender um texto é compreender-se. A partir do momento em que se interpreta um texto, ele deixa de ser uma mera estrutura e passa a ter significação, passa a realizar-se no discurso do próprio leitor e a ter uma dimensão semântica. Lévy fala no

[32] LÉVY, Pierre - *O que é o Virtual?* Quarteto: Coimbra, 2001: p.35
[33] RICOEUR, Paul - *Do texto à acção. Ensaios de hermenêutica II*. Rés Editora: Porto, 1989: p.124

"esforço de significação". Aplica-se a expressão de Fernando Pessoa: "primeiro estranha-se, depois entranha-se". Interpretar implica o confronto de *si* com o *outro*, tornar, como diz Ricoeur, *próprio* o que era e*stranho*. Mas quando caracteriza a interpretação como apropriação, Ricoeur vai mais longe, subentende que alguma coisa muda na consciência de *si* do leitor, e que essa evolução poderá realizar de diferentes formas, correspondendo a uma actualização do texto:

"(…) Ao caracterizar a interpretação como apropriação, pretende-se sublinhar o carácter 'actual' da interpretação: a leitura como a execução de uma partitura musical; ela marca a realização, a chegada ao acto, das possibilidades semânticas do texto. Este último aspecto é o mais importante porque é a condição dos outros dois: vitória sobre a distância cultural, fusão da interpretação do texto com a interpretação de si mesmo. De facto, este carácter de realização, próprio da interpretação, revela um aspecto decisivo da leitura (…), ela completa o discurso do texto por uma dimensão semelhante à da fala."[34] P156

Nas palavras de Ricoeur, "(…) a interpretação de um texto completa-se na interpretação de si num sujeito que doravante se compreende melhor, se compreende de outro modo, ou que começa mesmo a compreender-se" (1989:155). O transformar da "inteligência de um texto" numa "inteligência de si". Prado sugere que os sentidos da linguagem não estão pré-definidos, mas que se vão revelando por um processo: "o que a linguagem diz (significa) não está nas palavras nem além delas, está entre elas, e esse entre não será por acaso a sensibilidade? A linguagem não se limita a eleger um signo para um significado pré-definido, tantea em torno de uma intenção de significar que não se guia por um texto mas que justamente o está a escrever". Aceitando a *abertura do texto* e a sua polissemia, dir-se-ia com Barthes e Compagnon que "qualquer leitura é produção" (1987:200), ou uma "transacção", que ao pôr em jogo dois textos distintos precede à interpretação pela apreciação de um texto em relação ao outro. Um, é o texto real, aquele cujos signos são visualmente perceptíveis; o outro é o texto invisível, "(…) interdito no texto visível, legível, que está presente por uma ausência necessária no primeiro, por uma ausência produzida a título de sintoma pelo primeiro (…)" (BARTHES E COMPAGNON, 1987:200). Por isso se contrapõe o visível e o invisível, o

[34] idem: p.156

conteúdo manifesto e o conteúdo que está apenas latente. O acto de interpretar revela-se um processo conjuntivo ou conectivo, já que a interpretação estabelece (por vezes novas) relações. O texto do qual parte a ilustração é presumivelmente ambíguo em si mesmo. Mas parece ser a ambiguidade do texto, do que não se manifesta de modo evidente, que permite à ilustração um espaço de representação alternativo. Um espaço que não é coincidente com o que se diz pelo texto, porque o que move a ilustração actual é o desejo de fazer presente o que está ausente; a ausência do outro (do texto) e a ausência do que não é dito. Do que é intuído pelo seu autor e por ele traduzido e mostrado, apresentado. Por isso, como adiante se defenderá, a ilustração traduz um *pensamento de apresentação*. Uma tradução impregnada pelas suas vivências, pelas suas memórias e pela sua sensibilidade, actividade que Certeau compara a uma *produção silenciosa*, "flutuação através da página, metamorfose do texto pelo olho que viaja, improvisação e expectação de significados introduzidos de certas palavras, intersecção de espaços escritos, dança efémera" (CERTEAU, 2007:49). A procura dos sentidos, pela "errância semântica"[35]. E que manifesta na sua forma uma poética única, porque, simplesmente, não há duas pessoas iguais.[36] Em que moldes, seguindo a orientação de Ricoeur, se pode conceber a ilustração enquanto materialização de uma *apropriação*?

"'Projecção dos possíveis mais próprios' para aplicar ao mundo do texto. O que se deve, de facto, interpretar num texto é uma *proposta de mundo*, de um mundo tal que eu possa habitar e nele projectar um dos meus possíveis mais próprios. É aquilo que eu chamo o mundo do texto, o mundo próprio a *este* texto único."[37]

A resposta do ilustrador será o fixar da interpretação que resulta do confronto com o outro, com o mundo que é lhe proposto pelo texto, e finalmente, pela projecção de um mundo em que ele se reveja, se reconheça, assuma como o seu próprio mundo para *aquele* texto, afirme, enfim, a sua *ipseidade* face à *alteridade*. Enquanto que o escritor descobre em si o mote para a escrita – um interface entre o autor e o(s) leitor(es) do texto, no caso do ilustrador, o ponto de

[35] CERTEAU (…) cita J. Derrida em "Marges de la Philosophie" p.287, a propósito da metáfora.
[36] "(…) a individualidade do estilo prende-se com a individualidade do homem, com a irrepetibilidade do seu modo de ser, do seu percurso" (CÂMARA, 2005:187).
[37] RICOEUR, Paul - *Do texto à acção. Ensaios de hermenêutica II*. Rés Editora: Porto, 1989: p.122

partida é o texto, um mundo construído, porque já traduzido e mediado pelo escritor mediada por aquele que o escreveu. O processo passa deste modo a ser visto como texto > leitor e ilustrador > leitor da ilustração (texto + imagem). Maurice Merleau-Ponty salienta o facto de persistir, na psicologia, a noção de que não vivemos em primeira mão a consciência de nós mesmos, mas na experiência de outrem: "(…) nunca nos sentimos existir a não ser após termos já tomado contacto com os outros, e a nossa reflexão é sempre o regresso a nós mesmos, que, por outro lado, muito deve à nossa frequentação de outrem" (PONTY, 2002:51). É pela cultura e através da linguagem (mediadora entre o que acolhemos vindo de fora) que nos revelamos e que nos conhecemos: a "(…) abertura do mundo implica também a abertura ao outro" (POMBO, 1992:116). A intersubjectividade do mundo pressupõe o diálogo do "eu" com os "outros". O texto cria, então, o ensejo para pela interpretação o ilustrador se afirmar na *ipseidade*, e manifestar a sua identidade enquanto autor. A interpretação entendida no sentido em que interessa a Steiner: "(…) na medida em que confere à palavra uma vida que excede o instante e o lugar em que foi dita ou escrita" (STEINER, 1998:53).

Os *mundos possíveis* do texto permitem ao ilustrador jogar. O *como se* consentido pela ilustração ficcional potencia o ensaio de experiências (ainda que virtuais, na medida em que se processa ao nível da imaginação), o confronto com situações que o projectam *para além de si*, *num outro si*. Alguém que joga os *jogos de linguagem* enunciados por Ludwig Wittgenstein; com liberdade, "porque os jogos de sentido não podem ser ganhos" (STEINER, 1993:117). A ilustração admite a inverdade implícita na linguagem, a partir do momento, anunciado por Foucault, em que se desfez a profunda interdependência entre a linguagem e o mundo e se separaram as coisas e as palavras: "o discurso terá então por objectivo dizer o que é, mas já não será coisa alguma do que se diz" (FOUCAULT, 1998:98). Steiner reafirma a mentira em que se torna a linguagem ao torná-la de certo modo operativa, ao querer fazer a correspondência entre as "coisas de fora" (do mundo real), e as palavras. Conclui que "a verdade da palavra é a ausência do mundo" (idem:92). Só o desprendimento da linguagem face à realidade e à necessidade de designar as coisas lhe devolve a liberdade, permitindo simultaneamente à ilustração a liberdade mostrar

não *as coisas* que se diriam, mas o que se sente ficar por dizer. Cria-se assim um novo "efeito de referência" (RICOEUR, 1989), produto da imaginação. Ricouer propõe uma imagem elucidativa de conceitos que aqui se pretendem acentuar:

"O mundo da ficção é um laboratório de formas no qual ensaiamos configurações possíveis da acção para experimentar a sua consistência e a sua plausibilidade. Esta experimentação com os paradigmas pertence àquilo a que atrás chamámos a imaginação produtora. Nesta fase, a referência como que fica suspensa: a acção imitada é uma acção apenas imitada, quer dizer, fingida, forjada. Ficção é *fingere*, e *fingere* é fazer. O mundo da ficção, nesta fase de suspense, é apenas o mundo do texto, uma projecção do texto como mundo."[38]

A metáfora de Ricoeur é percebida no âmbito desta tese num sentido mais abrangente: a possibilidade de *fingir* vai além do que será a imaginação produtora. Entende-se que ilustrador também finge ao experimentar várias configurações (no sentido literal de dar forma, uma figura às imagens mentalmente sugeridas pelo texto), vários desenhos e várias expressões. *Finge* quando muda o *modo* pelo qual *faz* a ilustração. O projecto realiza-se, e nesse sentido, deixa de ser um projecto de mundo para ser um projecto de mundo-em-si. Por isso não há verdade que valide a ilustração. Ela é lida em função das referências a que Rodrigues chama "quadro de pertinências". Assim, a ilustração deixa de ser entendida como a representação da evidência. A ilustração é ficção na medida em que não tem um compromisso ontológico com a realidade, apenas com o texto que ilustra, e por isso se relaciona o projecto de ilustração com a ideia de um laboratório, em que o ilustrador se experimenta, porque imagina, ensaia, avalia e decide acerca das suas ideias e dos seus desenhos; que permite ao ilustrador pensar e projectar-se *como se* fosse outro, revelando-se a si mesmo. O ilustrador interpreta o texto de outro, transforma-o pelo seu próprio pensamento, e como um actor, interpreta-o também quando o apresenta, quando lhe "confere vida inteligível" (STEINER, 1993). Ao contrário do leitor comum, para quem as imagens produzidas pela leitura de um texto permanecem ocultas na mente sem nunca serem dadas a conhecer, ao ilustrador é pedido que as revele, que as mostre pela ilustração. O momento de

[38] idem: p.29

atribuição de sentido não determina o fim, mas mais uma etapa (fundamental) a ultrapassar neste jogo. É a altura em que, confrontado com o "horizonte de expectativas" (RICOEUR) sugeridas pelo texto, tem que decidir o que quer fazer significar. E aí, *emprestando o seu corpo ao mundo, o ilustrador transmuta o mundo do texto em ilustração*.[39]

[39] Alusão à citação de Maurice Merleau-Ponty referindo-se a uma expressão de Valéry ("O pintor oferece o seu corpo"): "É emprestando o seu corpo ao mundo que o pintor transmuta o mundo em pintura" (PONTY, 2000:19).

Capítulo 3
Da Fenomenologia
O corpo na base da singularidade e da interpretação

3.1. O corpo e o retorno às coisas mesmas

"O mundo da percepção, isto é, aquele que nos é revelado pelos nossos sentidos e pelo uso da vida, parece, à primeira vista, o que nos é mais bem conhecido (…). Contudo, tal não passa de uma falsa aparência. (…) Em larga medida, o ignoramos enquanto permanecermos na atitude prática ou utilitária, que foi preciso muito tempo, esforço e cultura para pôr tudo a claro; e que um dos méritos da arte e do pensamento modernos (…) é fazer-nos redescobrir o mundo onde vivemos, mas que somos sempre tentados a esquecer." (PONTY in POMBO,2002:21)

Merleau-Ponty reforça, à semelhança de Lyotard, a ideia de que os procedimentos da ciência não são suficientes para revelar o nosso encontro perceptivo com o mundo em toda a sua dimensão, por isso qualquer conhecimento implica um voltar às coisas mesmas, partir "(…) de uma experiência do mundo que é fundante" (POMBO, 1992:8). Na impossibilidade de *possuir* o mundo, não importa, como refere Fátima Pombo, questionar se o percebemos verdadeiramente; o mundo é aquilo que (nele) percebemos – o mundo que eu *vivo*, não o que eu *penso*. Há um sentido performativo e experiencial na noção de estar e de viver apresentadas por Merleau-Ponty, que para serem alcançados, exigem a recuperação dos *horizontes* tornados acessíveis pela arte e pela filosofia, inspiradores de uma maneira diferente de olhar para as coisas, distante dos princípios da razão. Regressar ao mundo vivido permitiria resgatar o "(…) imediato que para o pensamento científico era completamente mudo" (idem:20). E se é na arte que encontra essa orientação, é porque lhe reconhece a possibilidade de dar a *perceber um mundo sentido*, em lugar de o definir. O *uso da vida* (enquanto *performance*) implica que o Homem se envolva afectivamente com o mundo e perceba, pelos sentidos, as *qualidades* das coisas. Incapaz de aceder ao enigma que constitui a unidade da coisa, o corpo recebe essas qualidades e em vez de as isolar, elabora *constelações afectivas* (MOURÃO, 2002:11): relaciona as várias significações, agregando-as por um "acto de síntese intelectual" (PONTY, 2002:33). Um encontro fortemente

sinestésico, decorrente da reunião de sentidos divergentes, afluindo e confluindo no percepcionado. O sentido nunca está previamente determinado, vai-se estabelecendo em torno de uma zona indefinida de *errância semântica*, de inconstância e de equilíbrio sempre instável. O sujeito dá-se ao mundo, dialoga com ele, experimenta-o e *acolhe-o* em si; assim percebe o mundo e conhece-se a si próprio: "o homem está investido nas coisas e as coisas estão nele investidas" (PONTY, 2002:36). Para Merleau-Ponty nem o mundo nem as coisas que o habitam são neutras[1]; há um *sentir das coisas* pelo sujeito que com elas interage:

"É o sentir que investe o objecto de um valor existencial; a questão gnosiológica é a compreensão das relações que se estabelecem entre as qualidades dos objectos e a significação que assumem para mim, sujeito incarnado" [2]

Não se trata, então, de assistir de forma isenta a um mundo dado como concluído, Ponty reflecte antes sobre "o sentido do mundo em realização"[3](POMBO, 1992:8), a erigir no plano do *eu posso*. Mundo que não sendo inteligível; apenas se deixa entrever. Por isso, o pensamento pontyano valoriza a presença do sujeito no mundo, promove a ambiguidade, a abertura ao que é diferente, a capacidade de encontrar sentido no que lhe é estranho, "pelo que é o espectáculo inteiro do mundo e do próprio homem que, no fim de contas, recebe uma nova significação" (PONTY, 2002:40). A ordem e a *coerência* são ideais inalcançáveis a que o homem aspira. Assim sendo, Ponty propõe que em vez de adoptar uma atitude pela qual o homem se fecha sobre si mesmo, o sujeito deve reaprender a ver; deve antes descobrir o que é anómalo, no mundo mas também em si. Redescobrir-se pela análise do que permanecia oculto até então; acolher, enfim, "(…) toda a espécie de lacunas pelas quais se insinua a poesia" (idem:42). Definir implica limitar, excluir o acaso e o acidente – e a concretização do sentido implica acolher a diferença. As coisas não são separáveis do seu modo de aparecer – da *expressão* que

---

[1] Afirma Artur Mourão, "Introdução" de PONTY, Maurice Merleau- *O olho e o espírito*. Vega: Lisboa, 2002:12: "Não são, de facto, neutras as coisas, porque se integram nas múltiplas narrativas da nossa existência; com elas e sobre elas exercitamos o traço essencial que nos caracteriza, a simbolização".

[2] POMBO, Maria de Fátima Teixeira - *Merleau-Ponty e a promessa do sensível*. Universidade de Aveiro: Aveiro, 2000: p.19

[3] E nessa perspectiva, critica as teses intelectualista e empirista.

assumem – e é justamente aí, que se abre a possibilidade de configuração de um sentido original, porque se conjugam a forma e o conteúdo, manifestação da singularidade do processo de pensar e de sentir. Assim se justifica, também, a discordância que no início afirmámos, relativamente aos pressupostos de Jordi Llovet: que a descrição do artefacto o possa substituir, ou que a *ideia*, inscrita no texto do programa, seja equivalente ao objecto projectado. Julga-se, pelo contrário, que é pela *expressão* do projecto, indissociável daquilo que com ele se quer dizer (*conteúdo*) que esse potencial, apenas latente no programa (e interpretado pelo designer), se manifesta numa forma una e singular: "a forma integra em si o conteúdo a tal ponto que, finalmente, ele parece um simples modo dela mesma (…) (PONTY, 1999:178).

A referência ao pensamento de Merleau-Ponty revela-se de um interesse maior no âmbito desta investigação, na medida em que assume a disposição de um mundo em projecto, do qual o sujeito é participante activo e sensível. Sendo o design uma actividade vocacionada para a realização, para a *poiesis*, a perspectiva de Ponty anuncia-se como um contributo importante, porque questiona a relação do ser com as coisas e com o mundo, sendo que o mundo é um projecto ambíguo, inacabado e em constante construção. Daqui se deduz tratar-se de um mundo que exige ser sentido e subjectivamente pensado; um mundo que reclama, enfim, um renovado *pensamento em design*. Porque o mundo e o conhecimento humano não se limitam *às coisas e ao espaço*, mas se manifestam frequentemente pelos comportamentos, em desenhos e gestos que revelam a presença de outros seres vivos, é preciso que o homem se disponha a recebê-los, *seja permeável à figura do outro.* O outro que não é redutível a um corpo, e por isso, a possibilidade de o encontrar implica estar atento aos sinais que (pelo seu corpo) manifesta. Ricoeur afirmava que interpretar um texto não era conhecer o seu autor. Cruzando o pensamento de Ricoeur com o de Merleau-Ponty, dir-se-ia que interpretar um texto permite apenas *projectar* o que seja o outro para mim; sem o *saber* verdadeiramente.

Na actualidade, o pensador português José Gil (1997), retoma o tema do corpo e reafirma o seu na significação, estabelecendo, para o explicar, três noções que se implicam: *espaço do corpo*, *espaço de limiar* (correspondente

ao interface entre o exterior e o interior) e *espaço interno do corpo*. O corpo é *mediador*; espaço de metamorfose do exterior em interior, e em movimento contrário, de emergência do interior no exterior:

"Um dos traços singulares do espaço interior é a sua capacidade de proliferar reproduzindo-se. Aí se manifesta a sua plasticidade maciça; cada espaço de imagem forma um mundo, e cada mundo pode engendrar um outro no seu interior. O espaço interior é um espaço de mundo: ao mesmo tempo infinito e limitado, prepara a génese das formas que contem em germe outros mundos. Constitui-se como totalidade infinita ponta a produzir outras à sua imagem."[4] (GIL, 2005:175).

A possibilidade de relacionar a imagem (e aqui José Gil salienta a *produção da imagem pictórica*) com o corpo, apesar de ser algo ambígua pode revelar-se fecunda. Na sequência dos princípios apontados por Merleau-Ponty, o autor questiona-se sobre o que possa ser a "'charneira' entre o mapa perceptivo do visto e o mapa correspondente dos movimentos cinestésicos (…)?" (idem:169). Esta *charneira* (a que porventura se poderia também chamar *interface*) reúne os dois aspectos sob os quais o sujeito pode observar o seu *corpo próprio*: o *visto por fora* (a fisicalidade corpórea), e o *visto por dentro* (na qualidade de corpo que vive e sente) – é aqui, nesta zona de articulação, que se a sensação torna, ou é já, imagem[5]. Um espaço interior que, embora confinado aos limites do corpo, se revela capaz de gerar imagens várias; um espaço de mundo capaz de gerar outras versões-de-mundo. O interior provoca, pelo desejo, o processo de criação. Gil sugere a contiguidade do espaço interior da sensação e do espaço exterior do sensível; é o espaço perceptivo ou emocional que se converte em espaço da imagem, e assim, o *espaço interior* convertido em *espaço estético* (idem:221). O corpo, entendido como unidade, assume-se como "(…) operador das transferências modais: uma sensação da vista torna-se equivalente a uma sensação auditiva, graças às transformações dos espaço sensível" (idem:30). Um espaço estético, que no caso da ilustração, é também um espaço de encontro e partilha, do *meu* espaço emocional transformado em espaço emocional do *outro* que o interpreta.

[4] GIL, José - *A imagem-nua e as pequena percepções. Estética e metafenomenologia*. 1ª edição 1996. Relógio d'Água: Lisboa, 2005: p.175

[5] O conceito de imagem em José Gil poderia explicar-se por imagens mentais.

A proposta de abertura ao outro é reiterada por José Ortega y Gasset, quando afirma que "todo o viver é ocupar-se com o outro que não é o próprio, todo o viver é conviver com uma circunstância" (2007:167). Viver é, para Gasset, estar em intimidade consigo e com as coisas, a descoberta constante de nós e do que nos rodeia, a tomada de decisões; estar presente e encontrar-se no mundo (idem:176). Ortega y Gasset desenvolve o seu pensamento a partir do sujeito sensível, mas não de um sujeito qualquer: é o mundo que vivo, o mundo *que para mim se faz presente*, que conheço. A vida é um projecto em constante evolução: há um desígnio que prosseguimos, com dúvidas, incertezas, mas decidindo e antecipando o que as coisas possam vir a ser. Por isso, Ortega conclui: "não há vida sem interpretação do mundo e de si mesma" (idem:204).Ao colocar a questão do conhecimento na perspectiva do sujeito, admite todo o género de irregularidades, de anomalias e de acidentes inerentes à vida tal como ela é. A verdade não é um valor absoluto; é relativa e construída segundo um percurso desenhado por mim, segundo as regras e os valores que estabeleço na sua persecução. Logo converte-se numa questão do homem consigo mesmo. Conhecer e viver são processos sensíveis e experienciais – a vida faz-se pelo sujeito que a vive.

É possível detectar pontos comuns entre os pensamentos de Merleau-Ponty, José Gil e Ortega y Gasset: uma concepção da existência essencialmente fenomenológica, em que se perspectiva um encontro entre o sujeito e o mundo; um mundo que não é distante ou idealizado, mas antes aquele que pelo corpo experimenta, conhece e sensivelmente acolhe: é o mundo que se *ensimesma*. Viver implica estar em presença e relacionar-se com as coisas; coexistir com a norma e com o equívoco; admitir, interpretar e descobrir — criando sentidos (versões) individuais, mas originados na interacção entre o sujeito e o mundo. Dir-se-ia, cruzando os pressupostos de Ponty e de Ortega y Gasset, que o ser humano está no mundo e o mundo é, então, para si, a porção por ele vivida do que poderá virtualmente existir. É pelo corpo, enquanto organismo dinâmico e activo, que circunscreve e relaciona a sua presença no mundo. Então, Ortega afirma que a única perspectiva sob a qual podemos ver o mundo é a individual, havendo tantos mundos quantos os olhos que os vêem. O mundo *é* na perspectiva de quem o vive, aquilo que pelo corpo sinestesicamente percebemos e organicamente acolhemos.

Então, as coisas não são *neutras*, as coisas *são* aquilo que *são para cada um de nós em circunstância*; significam mediante o uso que delas fazemos, pelo modo como afectivamente as vivemos e pelas qualidades que sensivelmente percebemos. Assim, entende-se não ser possível estabelecer um sentido uno para as coisas; porque a significação é plural, atribui-se mediante um horizonte de possibilidades singular e individualmente construído: é esta a condição de ambiguidade que Merleau-Ponty confere ao ser-no-mundo. Percebe-se o presente e imagina-se o ausente. O significado, fundado sobre este dualismo, pode ser entendido como um projecto em si mesmo: qualquer coisa que se propõe mas que não tem carácter definitivo. É pelo corpo que se sente, se conhece e se imagina; se formam, se guardam e se recuperam as imagens; e quando desenhamos, é também o corpo que intencionalmente produz essa reformulação de sentidos e os entrega ao mundo, para concorrer para a sua subjectividade. Daqui se retira que as coisas são aquilo que são *simbolicamente* para cada pessoa:

"(…) Aquilo a que chamamos *imaginação* é desde o princípio um atributo dos próprios sentidos; a imaginação não é uma faculdade mental separada (como é frequente assumirmos) mas antes a maneira que os próprios sentidos têm de se lançar para lá do que é imediatamente dado, com o intuito de tentar um contacto com os outros lados das coisas que não sentimos directamente, com os aspectos ocultos ou invisíveis do sensível. No entanto, essas antecipações sensoriais e essas projecções não são arbitrárias; respondem regularmente a sugestões oferecidas pelo próprio sensível."[6]

É neste espaço de construção original que se insinuam os traços da pessoalidade e se anuncia, enfim, a *poesia*. A tese aqui defendida de que a Ilustração é *processo e pensamento* fica reforçada pela afirmação de Merleau-Ponty: "(…) compreender é traduzir em significações disponíveis um sentido inicialmente cativo na coisa e no mundo" (PONTY, 1964:44); ilustrar será estabelecer consensos entre as significações disponíveis ao senso comum para transmutar um sentido não-evidente[7]. Mas constitui-se também como um enigma, já

[6] ABRAM, David - *A Magia do Sensível*. Fundação Calouste Gulbenkian: Lisboa, 2007: p.59

[7] "A nova intenção significativa só se conhece a si mesma recobrindo-se de significações já disponíveis, resultado de actos de expressão anteriores. (…) Portanto o pensamento e a expressão constituem-se simultaneamente, quando a nossa aquisição cultural se mobiliza a serviço dessa lei desconhecida (…)" (PONTY, 1999:249).

que tanto as palavras como as imagens comportam para além do sentido denotativo, sentidos conotativos, que se verão possivelmente agravados na combinação e dialéctica entre os dois meios. A ilustração actual não representa a evidência, quer antes recuperar a presença do autor pela marca do individual e do contingente, e reforçar o potencial poético da linguagem, apresentando, julga-se, novas formulações semânticas e outras possibilidades de sentir, para quem a interprete.

3.2. O corpo e o sentir na perspectiva da neurobiologia

A investigação desenvolvida por António Damásio no âmbito da neurobiologia vem reforçar o pensamento filosófico de Merleau-Ponty. Também Damásio atribui uma importância maior ao *corpo* como referência temporal, espacial, experiencial e emocional, na relação do ser humano com o mundo. Neste sentido, o *corpo* opera como uma espécie de fronteira entre o que designa por *dentro* e *fora*, permitindo estruturar informações relativas a objectos e a ideias. A inteligência procede, em última análise, dos dados que pelo corpo sentimos. O processo de construção das imagens mentais é explicado por António Damásio (2003) como tendo início no contacto de zonas específicas do corpo (em que estão alojadas *sondas sensoriais especiais*) com os objectos[8]. Por *imagem*, Damásio quer-se referir a *imagem mental* (ou *padrão mental*), não construída apenas a partir da visão, mas das várias modalidades sensoriais, admitindo o contributo dos vários sentidos. Daqui resultam alterações temporárias, cujos sinais são transmitidos ao sistema nervoso central, dirigidos a regiões capazes de fazer os mapeamento das várias sondas. Então, "as imagens que temos na nossa mente, (…) resultam de interacções entre cada um de nós e os objectos que rodeiam os nossos organismos, interacções essas que são mapeadas em padrões neurais e construídas de acordo com as capacidades do organismo" (DAMÁSIO, 2003:224-225). Assim, os padrões neurais constituem uma espécie de *levantamento selectivo do visível* (CARMELO), matéria base que permitirá o posterior desenvolvimento semiótico, enquanto o mapa designa um "padrão relacionado com um objecto" (CARMELO cita Damásio, 2002:65). Por isso Damásio afirma a impossibilidade de se isolar

[8] Damásio usa o termo objecto "num sentido lato e abstracto: uma pessoa, um lugar e um instrumento são objectos, tal como uma dor ou uma emoção" (*Sentimento de Si*, 2000:369).

uma percepção pura de um objecto, já que esta resulta da combinação de dois géneros de sinais: os sinais sensoriais e os sinais que têm origem nos necessários ajustamentos do corpo, para que aconteça a percepção. Prefere por isso o termo somatossensorial (do grego *soma*, que significa *corpo*) – por estar nele implícita a participação dos vários sentidos. É então o corpo que está na base da consciência, e por extensão, *do sentido de si no acto de conhecer*. A formação da consciência pode ser resumida a dois momentos essenciais: a narrativa por imagens da interacção do corpo com o objecto, e o avivar das imagens relativas a esse objecto, traduzidos por um mapeamento não linguístico de uma sucessão de eventos, no "conhecimento de que o nosso organismo foi modificado por um objecto" (DAMÁSIO, 2006:200). O *sentimento* é a primeira forma sob a qual se manifesta esse conhecimento; num segundo momento, dá-se o relato (ainda imagético) do processo de transformação vivido pelo corpo, sendo que esta descoberta se dá em simultâneo com o processo de representação do objecto:

> Em conclusão, o conteúdo essencial dos sentimentos é um estado corporal mapeado num sistema de regiões cerebrais, a partir do qual uma certa imagem mental do corpo pode emergir. Na sua essência, um sentimento é uma ideia, uma ideia do corpo, uma ideia de um certo aspecto do corpo quando o organismo é levado a reagir a um certo objecto ou situação. Um sentimento de emoção é uma ideia do corpo quando este é perturbado pelo processo emocional, ou seja, quando um estímulo emocionalmente competente desencadeia uma emoção."[9]

O pensamento decorre do *fluxo de imagens* dessa narrativa. Consequentemente, o "objecto torna-se parte da relação com o organismo no qual e ao qual tudo isto está a acontecer" (DAMÁSIO, 2006:203), o que equivaleria a dizer em termos filosóficos, que o corpo acolhe em si o objecto. A tomada de consciência dessas imagens, e o facto de haver um sentimento a elas associado, resulta num certo sentido de pertença, na possibilidade de afirmar que, se têm nelas impregnadas os aspectos singulares do meu corpo, então estão no meu corpo – e então, são minhas. A construção do conhecimento procede da capacidade

[9] DAMÁSIO, António - *Ao Encontro de Espinosa. As Emoções Sociais e a Neurologia do Sentir*. Publicações Europa-América: Mem-Martins, 2003: p.107

individual de mapeamento do que vai acontecendo ao longo da vida: "no *interior* do nosso organismo, *à volta* do nosso organismo, *ao nosso organismo* e *com* o nosso organismo, numa sucessão causal e incessante" (idem:221); o *corpo*, partilhado pela emoção, pelo sentimento e pela consciência. O facto de a imagem que vemos provir das alterações motivadas pela interacção do objecto com o nosso corpo, resulta na impossibilidade de identificar uma imagem única para um dado objecto, já que a percepção é condicionada pelo *aparelho* de que dispomos. Não há imagens finais, o que há é um processo de construção fundado na comunicação dos traços particulares do objecto e dos efeitos por ele provocados no organismo: "quando falamos do sentimento de um certo tom de azul, (…) estamos de facto, a referirmo-nos ao sentimento afectivo que acompanha a nossa percepção desse tom de azul" (idem:169). Conhecer um objecto pressupõe senti-lo; ser afectado por ele. Então tudo o que somos e tudo o que fazemos é conhecido orgânica e afectivamente. Projectar uma *cadeira* implica reavivar as memórias afectivas que a *ideia de cadeira* transporta para mim, e tranferir pelo desenho essas qualidades, desejando proporcionar a quem a usar as experiências que pela imaginação sou capaz de antecipar.

Embora partindo de discursos ontologicamente distintos, percebe-se uma continuidade entre o pensamento de Maurice Merleau-Ponty e as descobertas de António Damásio: é no *corpo*, enquanto organismo sensível, que se fundam as noções de identidade e de pessoalidade, donde se deduz que os traços de originalidade visíveis através do desenho são manifestações de diferenças que começam efectivamente a estabelecer-se na singularidade do *design interno do organismo*.

3.3. Para um pensamento sensível

Na análise que faz da pós-modernidade, o sociólogo Michel Maffesoli afirma a inabilidade do racionalismo para traduzir a abrangência e a pluralidade da vida actual, em que os sentidos não estão mais estabelecidos à priori, mas são antes diariamente construídos pela experiência, pela vivência do quotidiano: "o racionalismo na sua pretensão científica é particularmente inapto para perceber, ainda mais apreender, o aspecto denso, imagético, simbólico, da experiência

vivida" (MAFFESOLI, 2005:27). No livro *Elogio da Razão Sensível*, sugere a necessidade de se desenvolver na actualidade um pensamento holístico, capaz de abraçar saberes distintos: o saber dionisíaco e o saber apolíneo; capaz de conjugar a incerteza e o imprevisível, a desordem e a efervescência, o trágico e o não-racional, a sensibilidade e a beleza (idem:12-13 e 139). A compreensão da contemporaneidade não é compatível com a disposição de cânones ou de fórmulas instituídas; obriga, pelo contrário, a que se combinem a razão e a sensibilidade, considerando o intelecto e o afecto, resultando num conhecimento erigido sobre a relação do eu e o outro, que Maffesoli designa por *saber erótico* (idem:12-13). O entendimento da sociedade actual reclama uma aproximação à vida normal, ao quotidiano, aos afectos e ao emocional – manifestações do ser humano na plenitude da sua existência. Um saber que se afasta do sentido utilitário e economicista do mundo, valorizando aspectos basilares da vida, como a estética, o lazer e a ludicidade.

Para tal, recupera o principal argumento da fenomenologia: *voltar à própria coisa*. À semelhança de Merleau-Ponty, Maffesoli admite a ambiguidade – a ambiguidade própria do *sentir* –, o atenuar das fronteiras e a ausência de um desígnio único: a interpretação substitui o conceito, pela impossibilidade de por ele, se explicar o mundo; o conhecimento deverá fazer-se por aproximação – pela sugestão, pela insinuação e pela referência – sustentado por um *pensamento da forma,* que atende sobretudo ao que é sensível. Com base nestes argumentos, Maffesoli conclui:

"(…) O mundo, a sua retórica e os seus feitos são, essencialmente, plurais, não se prestam a uma conclusão mas sim a uma abertura. Numa palavra, conformam-se menos a uma representação, e isto no bom sentido do termo, do que a uma apresentação. Não devem, portanto, constituir objecto de uma demonstração, sejam quais forem as premissas, mas sim de uma mostração."[10]

Paula Pereira encontra, na sugestão de Maffesoli, uma nova possibilidade de relação com o mundo: "em associação, em afinidade, em apresentação, em acolhimento" (2006:104). Preconizar a *razão sensível* traduz a vontade de implicar o pensamento e o conhecimento com a sensibilidade. Se o ser humano quer ser bem sucedido no propósito de abraçar os múltiplos

[10] MAFFESOLI, Michel - *Elogio da razão sensível.* Editora Vozes: São Paulo, 2005: p.114

sentidos em que se conforma o mundo actual, deverá ser capaz de adequar os processos de aproximação, os *modos de conhecer*. A polissemia e a organicidade contemporâneas exigem do sujeito uma correspondente versatilidade, consequente do conciliar da razão e dos sentidos. É assim que se entende o *saber erótico*: um saber que pressupõe um pensar em acolhimento, que não rejeita mas que integra; adaptável, orgânico e por isso, também generoso. Um saber que não nega o corpo, e que concilia o exterior e o interior. Por isso, Pereira compara este *pensar* a uma coreografia, próximo da dança; contrário à apatia, à letargia e ao adormecimento dos sentidos. E percebe nessa nova abordagem um renovar da sensibilidade, ao recuperar a proximidade com as coisas, a sensualidade do tacto, a intimidade negada pelo afastamento inerente e imposto pela revolução virtual. Paula Pereira, como Maffesoli, sugere a necessidade de, pela razão sensível, "(…) pensar em sensibilidade; sensivelmente construir, aprender, olhar, criar em matriz poética, de nos colocarmos face ao enigmático e de interrogar o mundo em corpo e alma" (2006:112). *Aprender o mundo em origem*, permitindo a originalidade de um pensamento ainda por demonstrar ou por trazer à luz.

Reconhecer o outro, a alteridade; o particular e o que nos faz, a todos, diferentes; o único e o original. O pensamento racional é unificador, normativo e ignora as diferenças: procura-lhes um denominador comum, e por isso rejeita as marcas de singularidade e enjeita a possibilidade de considerar novas interpretações. *Pensar em acolhimento* concilia o sentir e o pensar, não exclui – admite; promove a abertura ao outro e à experiência sensível do mundo.

Paula Pereira distingue, então, três acepções para *sensibilidade*: pode dizer respeito aos cinco sentidos; significar o experimentar de sensações ou afectos ou revelar-se ainda como faculdade estética, em que pela elaboração do que é sentido, se configuram produções originais (idem:68). Pereira depreende, então, que só numa dimensão estética (por ser implicitamente afectiva), é permitida a recusa da verdade estabelecida, a sua apropriação pelo sujeito e posterior transformação; dir-se-ia uma verdadeira disposição que se estabelece como *ordem transitória*, projectada pelo pensado e pelo sentido *em si*.

Um sentido contaminado de subjectividade, só possível porque se admite, como Merleau-Ponty, sermos um corpo sentiente. Formas que são, cada uma delas, *verdades*; *versões* ou *aspectos* da Verdade:

(…) Uma coisa é receber os estímulos exteriores, outra é a capacidade para os acolher, para os experienciar/suportar, para reflectir sobre eles. E experienciar não significa transformar, mas dar sentido, figurar de novo ou de outro modo, ou seja, fazer do estímulo uma re-apresentação íntima, minha, acolher a sua realidade. A verdade aqui não é posta em causa, mas depende da capacidade de simbolizar o real."[11]

A metáfora será neste, contexto, particularmente adequada para comunicar novas formas de significar: enquanto que o conceito se detém na explicação, a metáfora sugere, insinua e exprime qualidades ou sentidos.

O mundo não é mais monossémico, e o pensamento em Design deve reflectir essa mudança de paradigma: interpretando e questionando; pensando/sentindo; incluindo a diferença e a subjectividade; propondo, enfim, hipóteses e não soluções. Pereira denuncia o "excesso de visibilidade": o domínio e a violência da imagem, que a tudo concede uma exterioridade por vezes indesejada. Hoje, embora pretensamente virtual (ausente), o mundo apresenta-se perante nós segundo um plano limitado: a superfície de um ecrã. É possível *vê-lo*, mas difícil *senti-lo*; os *novos mundos* implicam *novos modos de relacionamento*: está em causa a "própria renovação da experiência sensível" (idem:101).

[11] PEREIRA, Paula Cristina - *Do Sentir e do Pensar. Ensaio para uma antropologia (experiencial) de matriz poética*. Edições Afrontamento: Porto, 2006:74

Capítulo 4
Da Semiose
A ilustração enquanto processo de significação

4.1. A presença da ilustração. Espaço de tensão e de fixação gráfica de uma ordem transitória

"Nesse espaço equívoco, o espírito perdeu a sua pátria geométrica e a alma flutua"

(BACHELARD, 2005:221).

A palavra *presença* poderá, entre as suas várias acepções, significar o "facto de (algo ou alguém) estar em algum lugar; (…) o facto de (algo ou alguém) existir em algum lugar (…)" (*Dic. Houaiss*). Mas diz também respeito à aparência, às qualidades que distinguem esse algo ou alguém e que os individualizam. A aplicação do termo *presença* associa-se assim à ideia de um espaço de fixação e de notação, de apresentação, de algo que se revela, se distingue e se identifica pela sua forma, pelo modo particular como se dá a perceber.

Ao apresentar em *Della pictura* a definição de *janela para o mundo*, Alberti queria já significar a distância e os limites entre o que seria o "espaço figurado e o espaço real": um quadrângulo de ângulos rectos, desenhado na dimensão que mais lhe conviesse, serviria como janela através da qual era visto o pedaço de mundo a pintar (TOMÁS, 1998:122). Mas o condicionamento do espaço natural ao espaço geométrico não se limitou a ser um meio de registo objectivo da realidade, como aliás Vitta salienta: "também implicou uma tarefa de re-construção e de representação do mundo através das imagens que dele se projectaram" (VITTA, 2003:64). O espaço pictórico da Idade Média, concebido como um espaço arquitectónico, dá lugar no séc. XX aos espaços ideológicos cubista e futurista. O conceito de *espaço poético,* introduzido por Gaston Bachelard, evita a separação entre interior e exterior sustentada pela geometria: viver o espaço das imagens implica uma influência constante e recíproca entre o espaço íntimo e o espaço indeterminado. Quando Bachelard define o homem como *ser de uma superfície* que o separa a si mesmo do outro, dir-se-ia que o encontro, ou o reconhecimento do outro e do mundo no espaço poético, só é possível pela abertura e pela interpretação:

"(…) a fenomenologia da imaginação poética permite-nos explorar o ser do homem como o ser de *uma superfície*, da superfície que separa a região do mesmo e a região do outro. Não esqueçamos que, nessa zona de superfície sensibilizada, antes de ser é preciso dizer. Dizer, se não aos outros, pelo menos a si mesmo."[1]

A noção de *espaço poético* abre novas perspectivas àqueles que concebem imagens. Se outrora se pretendia, ao abrir uma *janela para o mundo*, apreender uma parcela da realidade, as janelas que hoje se abrem revelam antes os mundos interiores que nos habitam (a nossa *geometria íntima*, nas palavras de Bachelard). Desta mudança de princípio sobrevêm questões várias: que *lugares* são esses e como se representam? Como abrir esta(s) janela(s)? A contiguidade dos espaços determina a proximidade entre o *eu* e o *outro*, a partilha e a *prática do espaço* que é, afinal, projectado em conjunto. Uma prática que Michel de Certeau relaciona com a noção de leitura, de repetir o silêncio e o prazer experimentados na infância; de no lugar, "(…) ser outro e passar para o outro". A leitura como um "espaço produzido pela prática do lugar constituído por um sistema de signos – uma narrativa" (AUGÉ cita Certeau, 2005:72). Um espaço vivido – que promove o prazer, o acto lúdico de sermos transportados para a pele do outro, *como se* fossemos o outro – um espaço vivido porque, ao ser experimentado, se converte em sentido. O suporte constitui-se, então, como um espaço de significação para o ilustrador, "compõe o artefacto de um outro 'mundo', agora não recebido, mas fabricado" (CERTEAU, 2007:225). A solidão que sobrevém dos *não-lugares* da sobremodernidade (Marc Augé): a folha de papel anónima, o ecrã ou o monitor, onde as imagens se sucedem impedindo a proximidade e a ligação; "(…) espaços onde nem a identidade, nem a relação nem a história fazem verdadeiramente sentido, (…) em que só o movimento das imagens deixa entrever por instantes àquele que as vê fugir e que as olha a hipótese de um passado e a possibilidade de um futuro" (AUGÉ, 2005: 74). No *lugar da ilustração* contraria-se a pressa da vida porque a interpretação exige essa suspensão no tempo, um instante de silêncio e de recolhimento, de pôr em relação; de questionar, de duvidar, de repetir; de ler e de, simplesmente, olhar. O espaço de representação contemporâneo revela-se, acima de tudo, um *espaço semântico* de interacção e de permuta de sentidos,

[1] BACHELARD, Gaston - *A Poética do Espaço*. 1ª edição 1989. Martins Fontes: São Paulo, 2005: p.224

um espaço de significação. Um *espaço afectivo* e de *encontro*, de reunião entre o eu e o outro. A questão que se coloca ao ilustrador é: como experimentar, transmutar, representar, fazer enfim, significar esse espaço? Que histórias se contam e nos contam estes espaços?

É no carácter performativo e sustentado pela imaginação que Lyotard confere à linguagem, à narrativa e, consequentemente, ao saber contemporâneos, que se identifica esta abordagem. O ressurgimento da ilustração e a relevância que assume no design actual justificam-se pelos traços narrativos individuais que comunica. As histórias que conta não têm a pretensão de serem universais, são antes a afirmação de uma mentira ou de uma ficção, pela capacidade que o ilustrador tem de conciliar os instintos verbal e visual. São, à sua maneira, o recurso ao *logos*, interpretado pelo *mythos*. A procura de uma organização sustentada na narrativa, mas que apela ao símbolo e à metáfora para trazer ao conhecimento o que está ausente na tradução literal do texto. Autores como José Maria Mardones sustentam a importância de um retorno à narrativa e ao pensamento mitológico, reforçando a intenção de Lyotard:

"O mundo do mito é o mundo do sentido, o âmbito da busca de respostas humanas para um ser que tem a experiência do desgarro e da fractura e de viver num 'mundo desconjuntado'. Exprimir o que é a realidade e a vida, o porquê da ruptura e da disjunção, e também a reconciliação e o sentido, é a tarefa do mito". (…) É preciso utilizar a via indirecta do símbolo, da metáfora, da insinuação e evocação do não presente, do que não está à mão. Colocamo-nos fora da linguagem clara e distinta, da lógica científica, para caminhar pelos despenhadeiros do paradoxo e da polissemia. Estamos no reino do inexacto, da interpretação inacabável e múltipla."[2]

Mardones propõe uma abordagem mito-lógica, em que se conjugam o mítico e o lógico. Esta via distingue-se claramente da *Gráfica,* que Bertin propusera como princípio teórico e metodológico para a tradução de informações verbais em informações visuais, e cujo objectivo maior era a monossemia da comunicação. A ilustração actual promove pelo contrário, os vários sentidos, o dissemelhante, a descoberta do outro e revelação de si mesmo na representação. Afasta-se da exposição do mensurável, de tornar evidente uma verdade

[2] MARDONES, José María - *O Retorno do Mito*. Almedina: Coimbra, 2005: p.13-14

(*exegese*); quer antes exprimir a ausência, revelar o que está apenas latente no texto. Manifesta, assim, a procura de uma ordem e até eventualmente de algum consenso, mas revela-se uma organização precária e transitória na medida em que é a afirmação do sentido atribuído pelo ilustrador, vulnerável ao momento em que alguém exterior a este processo interpreta a reunião do texto e da ilustração e lhes empresta a singularidade do *seu* sentido. Não se trata, à semelhança do mito, de um: "(…) contributo para a descrição do mundo, mas para a sua fundamentação e significado" (MARDONES, 2005:186). A ilustração contemporânea é comparável a pequenas narrativas pictóricas e mitológicas porque não quer mostrar o mundo, cujas imagens e representações invadem a todo o momento a nossa existência, mas torná-lo significante. Seduz pela diversidade, pela diferença, e permite ao outro (que lê e interpreta a ilustração) encontrar pontos de convergência, reconhecer-se e descobrir-se. Se o "absolutismo da realidade", como diz Blumenberg, é inalcançável, situemo-nos no mundo através de "espaços fechados" que nos permitem projectar os nossos desejos, medos e ambições.

A questão do *espaço da ilustração* enquanto *interface*, parece indissociável da ideia de um espaço de partilha, ou como prefere Steiner, de um "encontro fértil com a dádiva de forma e de sentido" pela existente "cortesia entre liberdades" (STEINER, 1993:160). A cortesia necessária para que se dê o encontro com o *outro*.

4.2. A transmutação. Actualizações (do potencial) de um texto (virtual)

"(…) O significado de um signo linguístico não é mais do que a sua tradução por um outro signo que lhe pode ser substituído, (…) um signo 'no qual ele se ache desenvolvido de modo mais completo'."

(JAKOBSON, 2007:64).

Jakobson prevê três hipóteses de interpretação de um signo verbal: a tradução em outros signos da mesma língua, a tradução em signos de outra língua ou a tradução em signos de outro sistema de signos não-verbais, que classifica assim:

1) A tradução intralingual ou *reformulação*, que diz respeito à interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua;
2) A tradução interlingual ou *tradução propriamente dita*, que designa a interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua;
3) A tradução intersemiótica ou *transmutação*, que constitui a interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais" (JAKOBSON, 2007:65).

Assim, considera-se a ilustração um processo de *transmutação* ou *tradução intersemiótica*, termos que Umberto Eco usa para designar o processo cognitivo implícito nessa permuta, e que o mesmo autor tem sob o domínio da *negociação*. Porque nunca se diz exactamente o mesmo, Eco, cautelosamente, afirma que traduzir é *dizer quase a mesma coisa* (2005:8). A noção de que traduzir amplia ou modifica alguma coisa relativamente ao original é reforçada pela etimologia da palavra: *traducere* significa "conduzir além, conduzir de um lugar para outro, transferir; dar a saber, publicar, divulgar (…) (DIC. HOUAISS); e *translatio* será "transferência, transporte, transplante, tradução" (DIC. PE). Algo se perde e algo se acrescenta. Para o referir e por pressupor que a interpretação e a tradução ultrapassam os signos verbais, Steiner usa a expressão "transposição criadora" (STEINER, 1998:299), com o intuito de reforçar a ideia de que há uma mutação no aspecto e na relação entre as coisas por efeito deste processo. Eco (2005) levanta outras questões relativamente à tradução pertinentes para o estudo da ilustração, tal como a dificuldade acrescida no caso daquela implicar uma mudança não só ao nível de sistema semiótico, como de matéria de expressão. Essa passagem poderá acrescentar significados ou revelar conotações, porventura ocultas no texto original, por isso sustenta que:

"(…) Tem de se rebater que, se o texto original propunha qualquer coisa como referência implícita, ao torná-la explícita certamente se *interpretou* o texto, levando-o a fazer 'a descoberto' algo que originalmente ele tencionava manter implícito."[3]

A tradução intersemiótica não propõe apenas variações na representação de formas e conteúdos já revelado pela linguagem, mas antes a concepção de

[3] ECO, Umberto - *Dizer quase a mesma coisa. Sobre a tradução*. 1ª edição 2003. Difel: Algés, 2005: p.335

outras configurações possíveis pelo recurso a uma nova sintaxe: formas novas, potenciadoras de sentidos originais, e que tendem pelo seu carácter a afastar-se do original de que procedem. Trata-se de um processo a que Haroldo Campos (1977) chama *traduzir sob o signo da invenção* e que Julio Plaza (2008) designa por *transcriar.*

Porque a tradução é compreensão e significação, enquanto tradutor, o ilustrador é também um produtor de sentidos, que transfere invariavelmente o seu traço e expressão para as representações que faz. Então, por mais rigoroso, minucioso, atento, respeitoso, por mais próximo que esteja do texto, o ilustrador invade e trai o seu sentido. Eco encontra uma diferença fundamental entre a tradução propriamente dita e a adaptação correspondente à transferência de sentido entre matérias: enquanto, na primeira, o comportamento crítico do tradutor apesar de estar inerente tende a esconder-se, no caso da adaptação, o seu procedimento é decisivo, "(…) constitui o próprio suco da operação de transmutação" (ECO, 2003:347). Das palavras de Eco poder-se-ia inferir que a tradução ideal será o mais fiel possível *à coisa do texto*, deixando imperceptível a figura do tradutor, enquanto a transposição não abdica das marcas da presença do tradutor na interpretação/ representação, constituindo essa expressão, um dos seus principais recursos. A transmutação operada pelo ilustrador implica, por isso, *pensar*; processo que, pelo modo como se desenvolve, nos leva a crer ser *pensamento em design*.

No caso da ilustração há opções formais e semânticas a tomar: a adequação da metáfora ao texto a comunicar não é garante de que o desenho não destrua os sentidos que quereria significar. Porque as referências e as memórias são individuais, conduzem necessariamente à criação de diferentes imagens e representações. Deste modo, a ilustração pode traduzir e respeitar as palavras em termos denotativos, mas não lhes ser correspondente em termos estéticos. O ilustrador poderá ser, aqui, um tradutor com responsabilidades acrescidas, já que, como primeiro intérprete do texto, funciona como mediador (ou *adaptador*, nos termos de Eco), competindo-lhe realizar numa matéria distinta os sentidos que, para si, o texto diz. Eco considera que o facto de uma tradução ser fiel ao texto original não implica que isso funcione como critério conducente a uma única solução:

"A fidelidade é antes uma tendência para crer que a tradução é sempre possível se o texto-fonte tiver sido interpretado com apaixonada cumplicidade, é um empenho em identificar o que para nós é o sentido profundo do texto, e a capacidade de negociar a cada instante a solução que nos parecer mais certa."[4]

Este é um pressuposto que se poderia aplicar ao projecto de ilustração, como a qualquer outro projecto de design enquanto tradução. Mas a *apaixonada cumplicidade*, *o empenho*, *a capacidade de negociar* e de *reconhecer a melhor solução*, são parâmetros (ou valores) que apenas confirmam o terreno incerto e sensível em que se move todo o projecto de ilustração; a leitura do texto pelo ilustrador não é totalmente livre nem isenta, já que pressupõe um desígnio maior: a sua ilustração, que não é senão a tradução desse texto num sistema de signos diferente, determinando uma mudança de matéria e consequentemente de forma. Este propósito leva Júlio Plaza a definir a leitura para a tradução como um movimento hermenêutico em que cabe ao tradutor escolher mas também ser escolhido, na medida em que traduz apenas aquilo que lhe interessa no contexto do projecto – aquilo a que Plaza chama "afinidade electiva" – o que lhe "(…) suscita empatia e simpatia como primeira qualidade de sentimento, presente à consciência de modo instantâneo e inexaminavel (…). Não se traduz qualquer coisa, mas aquilo que connosco sintoniza como eleição de sensibilidade (…)" (PLAZA, 2008:34). Distingue, então, três momentos no processo de tradução: do primeiro, resulta a qualidade do sentimento que o signo é capaz de motivar, momento em que o interpretante imediato não se distingue das qualidades materiais do signo; o segundo nível, decorre da relação de conflito entre o eu (interior) e o signo (exterior), a que corresponde um interpretante que é "(…) o significado singular do signo original, a maneira pela qual cada mente o recebe e a ele reage" (idem:35); e por fim o terceiro, um momento de síntese em que o processo se torna consciente, e de que resulta um hipotético interpretante entre os muitos possíveis – uma proposta de sentido transitória e contingente, mas que determina o percurso a seguir pela interpretação.

Também Walter Benjamin se debruçou sobre o trabalho do tradutor, que considera ultrapassar a mera informação contida no texto; são os sentidos ocultos,

[4] ECO, Umberto - *Dizer quase a mesma coisa. Sobre a tradução*. 1ª edição 2003. Difel: Algés, 2005: p.376

as qualidades e o que está ausente no texto que valorizam e dão sentido à tradução. O tradutor move-se entre a fidelidade à palavra de que parte e a liberdade de a reconstruir em moldes distintos, o que faz pressupor a necessidade de se pensar numa ética da tradução, sobretudo nos casos em que esta admite a mudança de código e de matéria. Deverá o desenho apresentar o que diz o texto? O que o texto não diz mas apenas sugere? O que o texto não diz mas o ilustrador pressente? E se a *forma é conteúdo de verdade* (Adorno), a transmutação realizada não é indiferente à expressão, ao modo como é materializada e apresentada. Torna-se difícil estabelecer regras de construção ou de validação de uma ilustração, já que para lá da informação e do comunicável, há uma personificação de todo o processo e uma forte identificação com a pessoa que é, afinal, a figura impulsionadora deste desígnio – o ilustrador –, detentor de diferenças que se fundem e insinuam no projecto.

Bernardo Espíndola (2008) propõe a análise da tradução intersemiótica a partir da observação dos três aspectos que a integram: a semiose nas dimensões *estética* (relativa ao artefacto final resultante da tradução), *transpositiva* (aquilo que é transferido entre sistemas), e *contextual* (participação dos outros textos na relação entre os signo e o seu objecto na tradução). A cada uma destas dimensões está associada uma operação: a dimensão estética relaciona-se com uma operação poética; a transpositiva com uma operação especular; e a contextual com uma operação dialógica baseada na intertextualidade. Esta abordagem revela-se conveniente do ponto de vista do design, já que pressupõe olhar para um artefacto como objecto significante, em que se percebe a história do seu processo e a sua própria história, cruzando passado e futuro, memórias e projecto.

Na medida em que se sugere a criação de algo novo e nunca antes apresentado sob aquela forma, cabe aqui questionar a designação a adoptar para se referir a presença do designer neste processo: deverá considerar-se um tradutor ou um autor? A etimologia da palavra autor (*auctor,ōris*) associa-o a "o que produz, o que gera, faz nascer, fundador, inventor" (DIC. HOUAISS). José B. da Câmara afirma, prosseguindo o pensamento pontyano, a inevitabilidade do novo: "eu exprimo quando, ao utilizar todos estes instrumentos já falantes, os faço dizer algo que eles jamais haviam dito" (CÂMARA, 2005:186). O

pré-existente e já significante é por *mim* corporeamente sentido e impregnado pela *minha* vida; a expressão de que me sirvo, quando desejo devolvê-lo ao mundo, está imbuída da *minha* singularidade e, por isso, será sempre nova; o novo prende-se, então, com a identidade do sujeito e com a impossibilidade de reprodução do seu percurso e da sua vida, concretizado na especificidade do traço e da expressão: "o princípio da coerência que preside à deformação impressa pelo indivíduo, pelo corpo próprio, aos dados da percepção" (idem, ibidem). O estilo afirma-se pela capacidade de prosseguir uma linha de expressão ao longo dos várias projectos, do entendimento do que deve ser mantido e eliminado, do que deve ser mostrado ou deixado invisível. Então, como se manifesta o autor na diversidade dos registos que origina? O que se mantém como sendo a sua identidade nas várias maneiras como se apresenta? Ao contrário dos heterónimos de Pessoa, que se assumem como sujeitos unos a quem é, inclusivamente, atribuído um nome, as personagens (sejam as que são interpretadas por um actor ou por um ilustrador) servem-se do seu corpo para tornar visível o seu pensamento. Ora, ainda que se conceda a outrem o pensamento, duvida-se que o corpo enquanto organismo seja capaz dessa simulação. Ao participar na representação, na configuração de sentidos, o corpo denuncia a sua presença e assim, por inerência, também se representa. Percebem-se nos vários registos traços de singularidade que permitem o reconhecimento de um autor, ainda que assumindo várias expressões. José Gil afirma tratar-se de "um movimento que excede a tradução: um movimento de contágio e de contaminação" (GIL, 1994:71) e logo a seguir sugere a possibilidade de ser "este o movimento que sustém subterraneamente qualquer tradução" (idem, ibidem). Segundo o apresentado por Michel Foucault em *O que é um autor?* (1992), o novo não subentende necessariamente a autoria, já que o nome (o nome aqui designaria o sujeito) não basta como marca individual, e defende que:

"(…) O autor é aquilo que permite explicar tanto a presença de certos acontecimentos numa obra como a suas transformações, as suas deformações, as suas modificações diversas (…). O autor é uma espécie de foco de expressão, que, sob formas mais ou menos acabadas, se manifesta da mesma maneira, e com o mesmo valor, nas obras, nos rascunhos, nas cartas, nos fragmentos, etc."[5]

[5] FOUCAULT, Michel - *O que é um autor?* 2ª. Vega: Lisboa, 1992: p.53

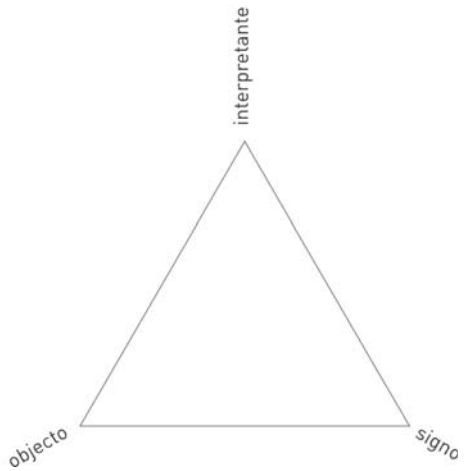
Nesta perspectiva, a autoria define-se como a manutenção da unidade na diversidade; aquilo que é constante ao longo de projectos vários desenvolvidos pela mesma pessoa, sendo os desvios ou as diferenças explicados pelas contingências da cada uma dessas realizações; traços de singularidade ou marcas que definem uma identidade e que permitem relacionar a *obra* com alguém. O nome do autor deverá exceder o sujeito real para ser antes relacionado com um *modo* específico de ser, comum aos seus vários discursos e que lhe permite em determinado contexto cultural, o reconhecimento exterior da autoria. O sujeito deixa de ser o fundamento ou a causa original do discurso, passando a variável, já que a Foucault interessa questionar as circunstâncias que envolvem a sua manifestação nesses discursos. Admitindo este princípio, presume-se que nem todos os ilustradores sejam autores. Assim, a palavra *autor*, quando usada neste estudo, refere-se a alguém que tenha desenvolvido um conjunto de trabalhos manifestamente coerentes, de tal forma que torna possível identificar as marcas que o individualizam na sua função de sujeito/autor apesar das idiossincrasias e das variações inerentes aos programas a que dá resposta. Voltando à trilogia proposta por Francisco Providência, que explica o processo de *design* pela relação dinâmica entre autoria, programa e tecnologia, dir-se-ia haver artefactos em cuja materialização a figura do designer está propositadamente ausente em favor de uma suposta eficácia, e outros em que os traços que exprimem a presença do autor se confundem com a própria coisa – é neste contexto que se situam as ilustrações aqui tratadas. A atitude fenomenológica – aceder ao mundo vivendo-o, experimentando-o corpórea e sensivelmente – é conformadora de um ponto de vista individual, um olhar ambíguo, subjectivo e, por isso mesmo, singular. Ao admitir a presença do sujeito no mundo, Merleau-Ponty abre espaço à intersubjectividade, na medida em que aquilo que se desenha é percebido e interpretado pelo *outro* na sua subjectividade. Daqui decorre a impossibilidade de validação de um significado único, e a polissemia inerente a um projecto de ilustração com estas características. Significa-se, mostra-se o que no texto é invisível na ambiguidade de uma actualização das palavras, cumprindo-se o desejo ou o desígnio daquele designer: "frequentar o mundo para o expressar" (POMBO, 1992:184).

4.3. A semiose da ilustração

"A semiose, a geração dos signos, é fenómeno, acção ou influência que implica uma cooperação de três sujeitos: o signo, o seu objecto e o seu interpretante. (…) Peirce define o signo como um lugar virtual de conhecimento (…) que é determinado por um lado por algo diferente de si mesmo, chamado o seu objecto, enquanto que de outro lado ele determina um certo espírito actual ou potencial, a essa determinação ele chama o interpretante criado pelo signo de modo que o espírito que interpreta é mediatamente determinado pelo objecto"

(MOURÃO E BABO, 2007:162).

Para Peirce "um signo, ou *representamen*, é uma coisa qualquer que está para alguém em lugar de outra coisa qualquer. Dirige-se a alguém, isto é, cria no espírito desta pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais desenvolvido. A este signo que ele cria dou o nome de interpretante do primeiro signo. Este signo está em lugar de qualquer coisa: do seu objecto. Está em lugar deste objecto, não sob todos os aspectos, mas em referência a uma espécie de ideia que por vezes tenho dado o nome de fundamento do *representamen*" (citado por RODRIGUES, 1991:90).



A noção de *interpretante* é essencial para a fundamentação do que possa ser *o inovar semântico pela ilustração*. O interpretante (que não deverá ser confundido com o intérprete) é o "efeito significativo" (FISKE, 1999:65), o conceito

mentalmente produzido pelo signo e para o qual concorre também a experiência que tem dele a pessoa que interpreta.

Eco (2004:18) apresenta assim as várias formas que o interpretante pode assumir:

a) Pode ser um signo equivalente (ou aparentemente equivalente) num outro sistema comunicacional. Dá o exemplo da palavra cão, a que se faz corresponder o desenho de um cão;

b) Pode ser a indicação de um objecto isolado que subentende uma normalização ou generalização (”todos os objectos como este”);

c) Pode ser a designação científica no contexto do sistema em que é comunicado . Por exemplo: “sal” e “cloreto de sódio”;

d) Pode ser uma associação emotiva que assume o valor de uma conotação fixa. O “cão”, por exemplo, pode significar “fidelidade” (e vice-versa);

e) Pode ser a mera tradução desse termo noutra língua.

Daqui Eco conclui que dependendo do contexto, qualquer entidade se pode tornar significante e significado. Adriano Duarte Rodrigues encontra nos textos de Peirce a distinção entre três tipos de interpretantes, que pode contribuir para o esclarecimento deste conceito: “*interpretantes afectivos ou emocionais*, *interpretantes energéticos* e *interpretantes lógicos*”. Assim, o *interpretante afectivo* diz respeito ao sentimento que o signo produz, pouco ou nada fundamentado na sua veracidade, mas ainda assim, é causa suficiente para legitimar a produção de um signo. Peirce viria a designá-lo mais tarde por *emotive meaning* ou *expressive meaning* (1991:97). O *interpretante energético* corresponde ao esforço mental que se exerce sobre o exterior no sentido da produção de um outro signo; realizado na repetição dos procedimentos gerais de acção, o *interpretante lógico*.

Transpondo a questão da semiose em geral para o processo de produção de signos em ilustração, temos que o *objecto* é o texto de origem[6], o *interpretante*[7] será a imagem produzida na mente do ilustrador e o *signo*, a configuração desse interpretante.

---

[6] O *texto de origem* poderá ser considerado um signo em si mesmo, mas entende-se como sendo um signo decorrente de um processo de semiose anterior relativo à sua criação.

[7] Cumulando os três tipos de interpretantes: emocional – o sentimento produzido, energético – realizado no confronto com os constrangimentos inerentes ao programa, e lógico – no sentido da realização, pela adequação tecnológica e cultural.

Bernardo Espíndola considera haver três operações no processo de tradução intersemiótica: uma *operação especular*, em que se procura reflectir de algum modo a obra de origem; uma *operação poética,* que considera a dimensão estética da transmutação e que envolve uma recriação; uma operação dialógica, que diz respeito à relação intertextual, à forma como a tradução coloca a obra em diálogo com outros textos (ESPÍNDOLA, 2008). Assim, vêem-se implicados processos de transposição, de espelhamento, de criação, de intertextualidade e dialogismo.

Cruzando a perspectiva de Peirce com a de Espíndola, dir-se-ia que a operação especular se relaciona com o interpretante energético; a operação poética com o interpretante emocional e a operação dialógica, com o interpretante lógico.

Destes pressupostos conclui-se o seguinte: da leitura do texto de origem pelo ilustrador, decorre um processo de interpretação (hermenêutica) do qual resulta um interpretante (a imagem mental nele suscitada, fruto da experiência, do conhecimento e da emoção); mediado por uma *operação especular* em que atende aos sentidos presentes no texto, por uma *operação dialógica*, em que confronta o texto com um outro texto (o do programa) e com as suas contingências, e por uma *operação poética* em que recria os sentidos presentes ou ausentes à luz do interpretante, o ilustrador usa o corpo e recorrendo à tecnologia, configura o signo – o desenho da ilustração.
Por isso, a semiose corresponde, usando as palavras de Fernando Lisboa (2001), à "representação de um conhecimento inferido da experiência".
Admitindo ser este o modelo que fundamenta a semiose da ilustração ficcional, o signo produzido não resulta de uma *exegese*, mas do sentido em que Paul Ricoeur entende a hermenêutica[8], como abertura à inovação semântica, em que "(…) a condição de um signo não é só a da substituição (…), ou da substituição do idêntico pelo idêntico, mas a de que haja uma possível interpretação. O signo é sempre o que me abre para algo mais" (MOURÃO E BABO, 2007:165).

[8] E que o sentido etimológico reforça: *hermeneutiké [tékhne]*, «arte de interpretar».

4.4. *Eu não sou eu nem sou o outro*. A ilustração como espaço de fluxos entre o *si* e a alteridade.

Em *Músicas da Consciência*, Luís Carmelo manifesta a preocupação em cruzar o saber da semiótica com as mais recentes investigações na área da neurobiologia apresentados por António Damásio em *O Sentimento de Si*. Pela dificuldade em definir o que é uma *imagem* (que não é, de resto, do interesse desta tese), e reconhecendo a importância do contributo de Damásio para o actual pensamento em Design, pareceu-nos importante fazer uma reflexão mais aprofundada sobre aquilo que enuncia, na tentativa de melhor perceber o modo como são produzidas as imagens.

As *imagens da carne* (criadas a partir de relações internas) e as *imagens das sondas sensoriais* (procedentes do contacto do corpo com os objectos) podem ser mentalmente dispostas e usadas para "representar relações espaciais e temporais entre objectos". É esta capacidade (a que Damásio chama *imaginação criadora*) que permite "(…) inventar novas imagens para simbolizar objectos e acontecimentos ou representar abstracções, novas imagens que vão para além das imagens baseadas directamente no corpo" (DAMÁSIO, 2003:229-230). Damásio sugere ainda que a maneira como o corpo influencia a disposição da mente está também patente nas metáforas usadas para explicar qualidades e acontecimentos exteriores: "muitas dessas metáforas são baseadas no trabalho da nossa própria imaginação no que diz respeito às actividades e experiências típicas do corpo humano, tais como posições, atitudes, direcção do movimento e sentimentos" idem, ibidem), noção que George Lakoff apresentou em *Metaphors we live by* (1980) e ampliou em *More than a cool reason* (1989).
Assim, a questão da consciência é apresentada admitindo a participação do *organismo*, do *objecto*[9], e ainda os efeitos da interacção entre os dois ao longo desse processo, as modificações produzidas no organismo pelo contacto com aquele objecto. Tal como salienta Carmelo, este terceiro factor é pertinente em termos semióticos, já que garante a autonomia e a unicidade dessa relação, no que toca àquilo que é passível de ser evocado. A mente trabalha com as *ima-*

[9] Damásio esclarece: "com a palavra *objecto* refiro-me a entidades tão diversas como uma pessoa, um local, uma melodia, uma dor de dentes, um estado de êxtase; por *imagem* entendo um padrão mental em qualquer uma das modalidades sensoriais, por exemplo, uma imagem Sonora, uma imagem táctil, a imagem de um estado de bem-estar" (*Sentimento de Si,* 2000:28).

gens mentais tornadas conscientes, num fluxo contínuo que é, afinal, o pensamento. A palavra *representação* é aplicada para designar quer a *imagem mental* como o *padrão neural*, significando um "padrão consistentemente relacionado com alguma coisa" (DAMÁSIO, 2000:364); refere as imagens mentalmente criadas, mas também aquelas que são suscitadas por um estímulo (objecto) exterior. Deste modo, o sentido com que Damásio emprega *representação*, afasta-se do que é o seu uso normal, indiciador de um certo grau de fidelidade (iconicidade) com o objecto representado. Por serem absolutamente dependentes na sua construção, do corpo em que são geradas, não existem imagens totais para um dado objecto, apenas imagens relativas, determinadas pelas circunstâncias e condicionantes biológicas desse corpo. Damásio esclarece que tanto o objecto, como as interacções do corpo com ele, como as imagens, são reais; mas essas imagens são construções do cérebro, motivadas por um objecto. Um mesmo objecto percebido por várias pessoas produz imagens e consequentes padrões mentais muito semelhantes, fruto das semelhanças morfológicas, mas ainda assim originais, já que estão imbuídos das singularidades de que cada um desses organismos:

"O cérebro é um sistema criador. Em vez de se limitar a reflectir o ambiente à sua volta, tal como o faria um dispositivo artificial de processamento informático, cada cérebro constrói mapas desse mesmo ambiente usando os seus próprios parâmetros e design interno e criando assim um mundo único para a classe de cérebros comparáveis."[10]

Ao *interpretante* de Peirce, corresponderá o *mapa* da neurobiologia. Carmelo afirma que, perante um sinal, cabe ao código a possibilidade de atribuir o mesmo interpretante àqueles que assistem a essa manifestação, já que o "conceito se constitui como produto de uma memória de semelhanças" (CARMELO cita José GIL, 1984:80), acrescentando que o mesmo se poderá passar ao nível das imagens mentais. Apesar dos desvios, da "derrapagem em relação ao sensível" (GIL, 2005), há um espaço de sentido comum aos interpretantes/ imagens mentais relativos a um mesmo objecto, que é da ordem do conceito. É este espaço comum que permite a identificação de um objecto, quando com ele somos confrontados.

[10] DAMÁSIO, António - *O Sentimento de Si. O Corpo, a Emoção e a Neurobiologia da Consciência*. 6ª edição. Publicações Europa-América: Mem Martins, 2000: p.367

A questão da *identidade* poderá ser explicada, nestes termos, por aquilo que Damásio designa por *estabilidade*, característica persistente na singularidade individual: "em todos os tipos de si em que podemos pensar, há sempre uma noção dominante: a noção de um indivíduo limitado e singular, que muda contínua e suavemente ao longo do tempo mas que, de certo modo, permanece igual" (DAMÁSIO, 1999:163). Essa estabilidade não é sinónima de imutabilidade, mas de uma certa invariância, referências continuamente presentes qualquer que seja a natureza da ligação que se estabelece (entre organismo e objecto, em reacção a um estímulo ou ainda ao nível das ideias complexas) (idem, 163). A permanência das representações do corpo justifica-se pela manutenção das suas estruturas e organização. Assim, "a cada instante, o cérebro tem ao seu dispor qualquer coisa de muito especial e útil: a representação dinâmica duma entidade com uma amplitude limitada de estados possíveis a que se chama corpo", bem como "(…) a continuidade de estrutura e função que constitui a identidade e os traços estáveis de comportamento a que chamamos personalidade" (idem:171-174). A este arquivo Damásio chama *si-autobiográfico*, organizado sobre a *memória auto-biográfica*, fundada, por sua vez, nas memórias de experiências passadas mas também de um "futuro antecipado" (idem:206). Carmelo compara o si-autobiográfico a um filme cuja montagem vai sendo continuamente realizada no suceder da própria vida, já que é impressionado pelos códigos e interpretações estabelecidas e "nesse movimento de comunicação e significação, envolve eventualmente as dimensões do outro na sua singularidade" (CARMELO, 2002:72).

Como consequência da *consciência alargada*, que detém as competências para aprender e reanimar os registos das actividades motora e emocional (Damásio chama-lhes *ajustamentos*), as reacções atrás descritas mantêm-se mesmo quando um objecto é imaginado em vez de ser percebido presencialmente. Assim, quando se pensa num objecto incita-se a reconstituição das memórias então formadas, emocional e fisicamente: é na perspectiva do organismo que somos capazes de recordar. As imagens que se criam no momento em que se dá a relação com o objecto são futuras memórias operativas, que permitem agir posteriormente sobre ele. Luís Carmelo (2002) conclui que:

"A semiose é aqui implicitamente assumida como um processo de sucessivas actualizações que a consciência nos devolve, a partir das representações geradas e transpostas em imagens sucessivas e indeterminadamente sobrepostas que traduzem, quer os estados originários e não conscientes onde organismo e objecto interagem, quer a nossa própria apropriação desse processo *ilimitado* em curso."[11]

Da perspectiva da neurobiologia decorre um assumido protagonismo do sujeito (*o quem*) no processo de representação; por mais que aspire à neutralidade, a representação tem sempre origem em alguém – um *corpo sentiente*. Amputar os traços que o exprimem ou denunciam na materialização do representado, é uma escolha que realiza julgando e decidindo, e por isso a neutralidade é também uma manifestação de retórica.

Assim, entende-se a semiose como um processo agenciado no corpo-próprio, não linear e continuado no tempo, em que as *imagens da carne* se misturam com as *imagens mentais*, em mútua e incessante transformação e ampliação. No entanto, e apesar do enunciado, constata-se que a ilustração não se limita a reproduzir ou representar (no sentido de Damásio) os interpretantes que gera na relação com o objecto que é o texto. É aqui que o processo é de certo modo falseado; a mente engana-se a si própria: conhece o conceito e a representação correspondente, mas transforma-os propositadamente. Ainda que tudo o que faça se limite (ainda) às suas capacidades, o ilustrador pensa *como se* o seu corpo *fosse* outro corpo, põe-se no lugar do outro, e ainda que não possa experimentar o que é dito no texto, ele é capaz de o sentir *como se* participasse na história. O que se julga é que, ainda que tente fazer *como se fosse* outro corpo, há traços, registos que denunciam a sua presença. Ao ler o texto, o leitor cria para ele imagens, mesmo que inadvertidamente; o ilustrador lê-o da mesma maneira mas tem, em seguida, que esquecer, ainda que apenas por momentos, aquilo que leu. Atentar aos resíduos que nele produziu essa leitura; valorizá-los e em alguns casos ampliá-los, noutros abandoná-los ou substituí-los; imaginar-lhes a forma, a expressão, num processo que alia o jogo ao pensamento. O *como se* da ficção permite ao ilustrador simular o outro e representar-se assim, ainda que aí esteja também ele representado. Admitindo que o pensamento

[11] CARMELO, Luís - *Músicas da Consciência. Entre as neurociências e as ciências do sentido*. Publicações Europa-América: Mem Martins, 2002: p.64

que subsiste ao processo de ilustração é sobretudo de ordem metafórica, subsiste a dúvida relativamente à materialização desse pensamento, ao acto de o registar graficamente. Assim, a hipótese que se levanta é de que ao longo do processo pelo qual é pensada a ilustração, se recuperam traços de individualidade ou de singularidade para-além-do-interpretante. E que no momento em que se desenha, em que o pensamento se faz gesto e torna visível o invisível, é o corpo enquanto matéria (meio de produção) que participa também nesta construção. Nesta altura, confluem todas as contingências desse corpo: as que participam na *percepção* – os vários sensores, as estruturas neurais – que condicionam quer a formação das imagens da carne, como dos padrões neurais, dos mapas e das imagens mentais; e as que facilitam a sua *configuração*: é o corpo na sua dimensão física, tornado veículo de expressão.

Em *Metamorfoses do corpo* (1997), José Gil persiste no envolvimento do corpo no processo de significação, constituído pelo *espaço do corpo*, pelo *espaço de limiar* (interface entre o exterior e o interior) e pelo *espaço interno* do corpo – sendo estes dois *metamorfoses* do primeiro; o corpo tido como superfície de inscrição, lugar de tradução e de comunicação. Se o espaço exterior corresponde o espaço da realidade, o espaço interior é um *espaço de mundo* (idem:175). O corpo como fronteira entre um exterior, aparentemente ilimitado, mas de que só conheço aquilo que experimento (vivendo), e um interior, confinado aos limites físicos do organismo, mas que se constitui como "totalidade infinita pronta a produzir outras à sua imagem" (idem:175). O corpo, participando na significação, é simultaneamente espaço de recepção e de permuta de sentidos.

Como Alberto Caeiro, Fernando Pessoa celebrou a presença do corpo e das sensações, manifesta na obra poética e sintetizada nos princípios enunciados pelo *Sensacionismo*, teoria em que justifica o conhecimento pela transformação da sensação e o seu envolvimento no processo criativo, assim resumidos: num primeiro nível, a "própria sensação", a consciência da sensação confere-lhe "um valor e, assim, um carácter (ou *cunho*) estético", e por fim, "a consciência desta consciência da sensação de que resulta uma intelectualização, isto é, o poder de expressão" (idem:72). Haverá então dois momentos na tradução: da sensação percebida ao sentimento de que se tem consciência; da

transformação desses sentimentos numa nova *poiesis*. O *olhar estético*, como refere José Gil, é capaz de "captar e aumentar a expressividade do mundo", donde se depreende que a transmutação de um texto em ilustração requer não só a capacidade (comum aos seres humanos, desde que não sofram de alguma inaptidão específica) de tornar as sensações conscientes, essa passagem exige um pensamento capaz de as seleccionar, de eleger, de ver para além do fluxo de imagens, um pensamento capaz de as organizar, de lhes estabelecer uma ordem e de lhes dar visibilidade. A expressão invoca assim que nos relacionemos *afectivamente* com as coisas, para sermos capazes de ver nela para além do que é visível, um *horizonte de sentido*, como aventa José Gil: "pensemos apenas que é graças a este horizonte que existe tradução dos signos-coisas para outras coisas percepcionadas, e que este facto permite a *semiosis* que faz sentido para o olhar estético" (idem:74). É deste movimento de contágio, de sensações cujo destino parece ser a forma, que surge o desejo (intencional) da imagem e a sua expressão.

A noção de *espaço interior* (que de acordo com José Gil, é essencial no pensamento estético e filosófico de Fernando Pessoa) é o lugar em que o interior e exterior se misturam e produzem o sentido; os movimentos internos significam quando metaforizados pelo exterior. Deste modo, o espaço interior é mais do que o reflexo do exterior: "é o lugar da metáfora (que se torna assim mais do que uma simples imagem). Ele é o espaço estético (…) e, muito particularmente, poético" (idem:10). O espaço interior é também definido pela capacidade de multiplicação e por estar em constante expansão, num *movimento de deslocação contínuo do 'eu'* (idem:11). Gil conclui: "(…) se for no espaço interior que se forma o sentido (e a realidade) poéticos, a sua proliferação deve acompanhar a proliferação de sentido; e o pensamento de Pessoa não deve ser mais do que o movimento da constituição do pensamento ou da pura experimentação do pensamento" (idem:11). É o carácter múltiplo do espaço interior que permite a Fernando Pessoa assumir as várias personalidades dos seus heterónimos (José Gil refere-se às mais excessivas experiências de "despersonalização"), cada um dele tornado sujeito. Ao tornar as sensações conscientes, dá-lhes uma unidade que é então incompatível com o seu próprio corpo.

Há como que um abandonar de si (do si-autobiográfico) para, intencionalmente empregar alguns desses traços na construção de uma outra pessoa. Fazer a ilustração implica também, por parte do ilustrador, este afastamento relativamente ao si que lê e interpreta o texto, e a projecção de uma *personagem*: da leitura recupera impressões, sentimentos, marcas e imagens que condensa numa espécie de *si-virtual*, que, embora usando o seu corpo na produção do registo, é capaz de *virtualmente* sentir e pensar de uma forma diferente da sua. Em *Contra a Interpretação*, Susan Sontag sugere uma aproximação erótica ao texto invés de uma análise exegética. Conhecer em profundidade (as entranhas) de qualquer coisa retira-lhe de algum modo a magia e a impossibilidade de a sentir apenas. Quando se envolve afectivamente com o texto, o ilustrador questiona a sua própria identidade porque se aproxima do outro, se relaciona com a alteridade, com a semelhança e com a diferença. Dizia Mário de Sá Carneiro: *eu não sou eu nem sou o outro, sou qualquer coisa de intermédio*; qualquer coisa que é a ponte entre si, a pessoa que escreveu o texto e aqueles que irão ver a ilustração. Seguindo a mesma metáfora, a ilustração poderia ser lida como um dos *pilares* dessa ponte (o outro seria o texto), que suporta e ampara o percurso que o leitor faz entre o texto e a imagem. Mas é deste confronto que nasce a afirmação e que sobressaem os traços de *si* que o ilustrador mantém (ainda que possam ser modificados pela leitura). Nesse sentido, fazer uma ilustração implica o desconforto do desconhecido que é o texto em toda a sua virtualidade, constituindo-se como um enigma porque exige solução; *primeiro estranha-se, depois entranha-se*, parte-se do que nos é estranho para, pela interpretação, o tornar nosso e devolvê-lo a seguir à superfície e à aparência. É um *devir-outro* (idem:293): o ilustrador imerge no texto e torna-se nele personagem, sai dele próprio para depois voltar. Traduzir passa, então, pela selecção sensível e afectiva de argumentos no texto de origem e a sua transmutação em outras configurações, mostradas através de novas formas e de novas aparências que são hipóteses ou *projectos* de significação. Assim, todo o processo de ilustração é uma semiose.

4.5. A conformação de sentidos. A ilustração em resposta a uma vontade de significar

"A incerteza do sentido é poesia em estado nascente. Em toda a definição fixa há uma obsolescência ou intuição falhada"

(STEINER, :270).

A ilustração é a fixação gráfica, a expressão de uma interpretação, necessariamente transfiguradora do percebido. Revelar o visível que permanece (ou habita) em todo o invisível, implica ser capaz de *sentir* o que está ausente; mostrar o que não é dito de forma explícita pelas palavras implica um envolvimento sinestésico do meu corpo com o mundo daquele texto, sentindo-lhe a presença e o não manifesto, dando forma por actualização, àquilo que está latente. O corpo afirma-se, então, enquanto matriz fecunda da expressão, determinado não tanto pela sua dimensão física, mas pela sua dimensão expressiva (CÂMARA, 2005:126); o que seria dizer que o corpo não é definível pela sua existência material (corpórea, no sentido de física), mas pelo potencial expressivo que transporta (pela *expressão imanente* e pela *vida latente*, aqui entendida na acepção dada pela biologia: "estado de repouso de um organismo em que não se percebem as manifestações vitais que são as mais evidentes nos períodos de plena actividade"[12]). Por isso o ser humano realiza, pela mediação do seu corpo, um efeito de acrescentamento (aumento, ampliação, incremento) de significação do mundo. O que é apresentado pela ilustração não é a representação (reapresentação) do sentido das palavras – que diria respeito à condição do *visível* para Merleau-Ponty, é o *equivalente interno* (idem:149) daquele pedaço de texto, portanto, da ordem do *invisível*. O corpo percebe qualidades que são transferidas, depois, pela ilustração. Alegações que justificam o reafirmar do potencial de inovação semântica que a ilustração poderá trazer ao projecto de design:

"O esforço para dizer a singularidade de um corpo expressivo resulta na emergência inevitável duma dimensão de novidade no acto de expressão. O novo é, pois, senão o objectivo mesmo da expressão, então o seu resultado necessário, definindo-se por ele a expressão: eu exprimo

[12] Infopédia Porto Editora

quando, ao utilizar todos estes instrumentos já falantes, os faço dizer algo que eles jamais haviam dito."[13]

Ou, por outras palavras, que é o "facto fundamental da expressão *uma ultra-passagem do significante pelo significado*". José Bettencourt da Câmara (2005) vê na proposta de Merleau-Ponty a possibilidade de antagonismo entre as *estéticas de representação* tradicionais (limitadas à "figuração das coisas") e a nova *estética da expressão* (evidenciada pela "criação de sinais"). A definição comum de *ilustração* remete-a para uma "estética de representação", cujos pressupostos seriam esclarecer e reforçar o que era já manifesto no texto, mas não estava visualmente presente; teria então como desígnio, substituir a ausência física da coisa, imitá-la, representá-la por analogia[14]. Considera-se no entanto que princípios distintos orientam hoje a prática da ilustração, que, no seu conjunto, Merleau-Ponty designaria por "estética da expressão": constituir-se como uma *versão do mundo*, a versão do mundo do texto na perspectiva do ilustrador. É o corpo e a percepção na origem da significação:

"A percepção define uma presença no mundo em que não mergulha a lógica da representação, uma vez que esta assenta à partida na separação dos dois pólos de conhecimento – o sujeito e o objecto – e desenvolve-se até os colocar como dois pontos irredutíveis. (…) A percepção, sendo reveladora da minha realidade de ser direccionado para o mundo e de nele estar imerso (…), é também geradora de sentido, o que reclama uma reflexão diferenciada, mas reconciliadora das duas teses em questão."[15]

Trata-se de uma representação entre as múltiplas representações possíveis, porquanto o texto é irrepresentável na sua polissemia. O ilustrador é, pelo seu pensamento, capaz de detectar a ausência no mundo que lhe é oferecido pelo texto que está perante si. Essa é a *invisibilidade* que quer *tornar visível* a ilustração actual:

---

[13] CÂMARA, José Bettencourt da - *Expressão e Contemporaneidade. A Arte Moderna segundo Merleau-Ponty*. Imprensa Nacional Casa da Moeda: Lisboa, 2005: p.186

[14] Levando a que Paulo Frade considerasse: "o sentido corrente de ilustração relaciona-a com imagens segundas, não originárias nem originais, duplicações ou repetições, e portanto redundantes." In FRADE, Paulo A. S. - *As Antinomias do Desenho*. Tese de Doutoramento submetida à F.A.U.P.: Porto, 2002:347.

[15] POMBO, Maria de Fátima Teixeira - *Corporeidade e Transcendência. Ensaio sobre o pensamento de Maurice Merleau-Ponty e Gabriel Marcel*. Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra: 1992: p.16

"O olho vê o mundo e aquilo que falta ao mundo para ser quadro, e o que falta ao quadro para ser ele próprio, e, sobre a paleta, a cor que o quadro espera, e vê, uma vez feito, o quadro que responde a todas estas faltas, e vê os quadros dos outros, as respostas outras a outras faltas."[16]

Pelo corpo somos capazes de perceber não apenas o que é visível, mas de *sentir* o invisível, e de o acolher e exprimir pelo corpo: "o corpo tem a função fundamental da configuração do sentido percebido" (POMBO, 1992:113). Se a pintura completa, de algum modo, as falhas que o pintor pressente no mundo (natural e cultural), a ilustração faz presente o que o ilustrador sente estar ausente no (mundo do) texto. Ponty cita a propósito, Cézanne, quando este afirma que o pintor "pensa pictoricamente", no "(…) instante em que a visão se faz gesto" (PONTY: 2002:49). Acrescentar-se-ia que o ilustrador *pensa pictoricamente* quando sente as ausências do mundo-em-si e do mundo-do-texto; e quando, pelo gesto, o afirma e apresenta por meios visuais. *Pensa pictoricamente* porque esta formalização se distingue da mera imitação ou duplicado de realidades ("o mundo deixa de estar à sua frente por representação"); é antes a expressão de uma intenção, uma "tomada de posição do sujeito no mundo das suas significações" (PONTY, 1999:262), que se afasta do rigor da *exegese* porque resulta de um acto de liberdade e de descomprometimento com o que é o mundo real. O desígnio imanente ao processo experimentado pelo ilustrador é-lhe proposto por um programa, inerente a toda a ilustração ficcional – tornar visível, apresentar, o pensamento-sentimento estimulado pela sua interpretação do mundo, da vida e finalmente, do texto. Merleau-Ponty diz que "(…) o que é próprio do visível é ter uma dobragem do invisível em sentido estrito, que ele torna presente como uma certa ausência" (PONTY, 2002:67). Para que o ilustrador possa perceber as faltas do mundo e do texto, é necessário que se ausente de si e que deixe de algum modo, o seu corpo; que crie e sinta outras personagens; para ao seu corpo voltar no momento em que materializa o que pensou sentindo.

O desenho é, então, revelador de um desejo impregnado pelo sentir do corpo; não devolve à percepção do outro as imagens percebidas por quem desenha nem mesmo as imagens mentais nele suscitadas por essa percepção; antes con-

[16] PONTY, Maurice Merleau- - *O olho e o espírito*. 4ª. Vega: Lisboa, 2002: p.25

figura, pelo gesto, a singularidade do sentido pelo corpo do desenhador. Esta aptidão exige disponibilidade, um *estar-para* (GIL, 1997). Levanta-se a questão: haverá um *existir-para* a ilustração? Em que se distingue este existir do *existir-para* a pintura ou para a escrita? Tratar-se-á de uma disposição própria, de uma capacidade de ser sensível a determinados estímulos, de os acolher e transmutar em matéria sensível e perceptível aos outros? Será o *desejo* da ilustração diferente do *desejo* da arte? Estes são, porventura, aspectos que identificam e distinguem os dois processos: o artista terá autonomia para definir um programa próprio, e considerar apenas os seus próprios sinais, as sensações e as emoções que o seu corpo lhe emite; o ilustrador terá, de outro modo, que articular o que sente quando reage emocionalmente à leitura do texto, com as leituras suscitadas pela interpretação do programa: dir-se-ia tratar-se de um pensamento sensível mas simultaneamente racional, porque atenta a contingências que lhe são exteriores.

A ilustração contemporânea não pretende ser um duplo do mundo real, mas antes dar a perceber (ao outro), partilhar, a minha versão do mundo daquele texto – a forma como o meu corpo o percebe, o sente e o exprime. Assim, a ilustração não quer substituir-se à verdade, quer apenas apresentar pelo gesto uma *falta no texto*, detectada e sentida pelo meu corpo. Uma *apresentação* que não aspira a ser suficiente ou completa, tem apenas por desígnio mostrar ao outro, tornar aparentes, as formas pelas quais o ilustrador exprime *a sua* experiência daquele texto, no entendimento do texto do programa. Uma apresentação que resulta, consequentemente, numa forma de exposição, da *apresentação de si próprio*, desprotegido perante o olhar do outro, porque é aquilo que sente que perpassa pela ilustração. *Apresentações* oferecidas, como diz também Merleau-Ponty, ao olhar estrangeiro, se este quiser aparecer.

Capítulo 5
Das práticas e dos autores

5.1. Definição do trabalho a empreender, objectivos e metodologias

Dada a natureza da investigação a empreender, optou-se por uma abordagem segundo o paradigma qualitativo, que Reichardt e Cook[1] caracterizam desta maneira:

– Prefere o emprego de métodos qualitativos;

– Procura a fenomenologia e a entendimento a partir do ponto de vista dos agentes;

– É essencialmente subjectivo, adoptando uma postura na observação dos dados "a partir de dentro";

– Baseia-se na realidade, é orientado para a descoberta, exploratório, expansionista, descritivo e indutivo;

– Orientado para o processo;

– Apoia-se em estudos de caso isolados e por isso não é generalizável;

– É holístico;

– Assume uma realidade dinâmica.

Assim, adoptou-se o "estudo de caso" como metodologia de trabalho no tratamento das *práticas* e dos *autores*, que Robert Yin define como uma pesquisa empírica que "investiga um fenómeno contemporâneo dentro do seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenómeno e o contexto não estão claramente definidos" (2003:32). As condições contextuais são fundamentais neste processo, para o estudo a empreender. Distingue-se da investigação experimental, que separa o fenómeno do contexto para poder isolar e estudar apenas algumas variáveis (por isso o contexto é normalmente controlado em laboratório); e da pesquisa histórica, que lida com situações em que se misturam o evento e o contexto, mas desfasados do momento actual. O estudo de caso distingue-se ainda de outras metodologias pela possibilidade de trabalhar com base numa variedade de suportes – documentos, artefactos,

[1] CARMO, Hermano e FERREIRA, Manuela Malheiro - *Metodologia da investigação. Guia para auto-aprendizagem*. Universidade Aberta: Lisboa, 2008: p.195

entrevistas e observações (YIN, 2003). Yin destaca ainda a importância de se atender ao tipo de questão a que se quer dar resposta, que aqui se enunciam em *como* e *porquê*.

5.1.1. Têm-se como objectivos a atingir pelo estudo de caso:

– Perceber o processo de ilustração através dos seus agentes, no que é transversal e no que é singular entre os vários autores.
– Reconhecer na produção individual a coerência (ou divergência) entre o discurso verbal, demonstrador de uma consciência do fazer, e a sua conformação.
– Verificar a confluência de procedimentos, que aproximam o pensamento em ilustração e o pensamento em design.
– Identificar as singularidades de cada processo, capazes de dotar o projecto de um carácter subjectivo, reflectido na expressão única do seu autor.

5.1.2. Para o cumprimento destes objectivos, seguiu-se a metodologia a seguir descrita:

1. Foi feita, numa primeira fase, uma selecção de autores com base nos seguintes critérios:
– Designers de mérito reconhecido que conjugassem na sua actividade a prática do design e a prática da ilustração;
– A produção destes autores deveria ser reveladora de um processo originado pela interpretação do texto no contexto do programa (que se identifica como próximas do projecto de design, por oposição aos desenhos de geração própria, que não são aqui considerados ilustrações).

2. A estes designers foram colocadas questões com objectivos definidos e organizadas segundo a estrutura teórica desta tese. O formato escolhido aproxima-se da entrevista – na medida em que se pretendiam respostas susceptíveis de serem interpretadas –, mas procurou-se ao máximo a imparcialidade do investigador na escolha do meio utilizado – perguntas e respostas foram enviadas por email.

3. A partir das respostas, procedeu-se a uma análise interpretativa:
– Fazendo uma síntese do conteúdo das respostas nos termos usados no gráfico;
– Visualização destes termos no contexto do gráfico que serve de modelo à análise da semiose na ilustração;
– Tradução do conteúdo semântico das respostas em expressões reduzidas e de carácter qualitativo (remetida para os anexos).

4. Recolha e apresentação de trabalhos de cada um dos autores entrevistados, capazes de reforçar o sentido das respostas dadas.

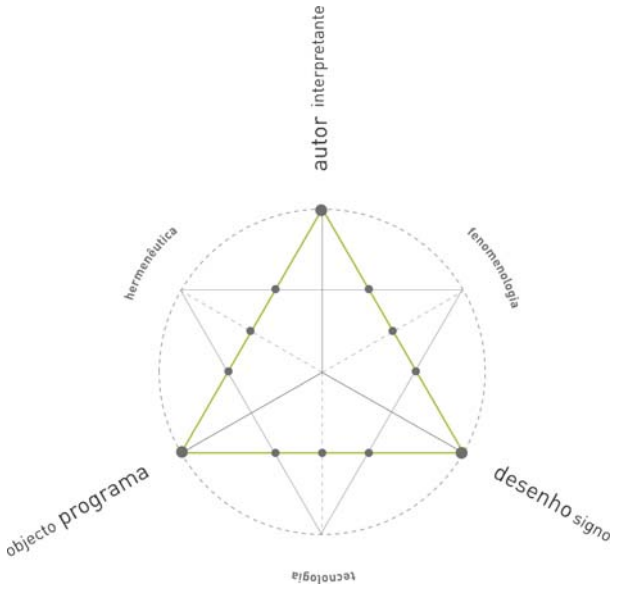
5.1.3. Os autores (por ordem alfabética):

Designers portugueses: André Carvalho, Danuta Wojchiechowska, Francisco Providência, Gémeo Luís, Henrique Cayatte, Madalena Matoso e Pedro Nora.
Designers estrangeiros: Harumi Kimura ,Hvass & Hannibal, Javier Mariscal, Katsumi Komagata, Laurence Zeegen, Milton Glaser e Olivier Douzou.

5.1.4. O gráfico – o processo através do qual se produz significação

Este gráfico apresenta um **modelo de análise do processo de semiose da ilustração** e resulta da interpretação das propostas de vários autores: o de Francisco Providência, já atrás anunciado, como meio de observação do processo de criação de artefactos (autor, programa, tecnologia); o de Charles Peirce (interpretante, objecto, signo), que perspectiva o olhar da semiótica; e por aquele que estrutura esta tese (hermenêutica, fenomenologia, desenho). Cabe, antes de mais, esclarecer em que termos Peirce pensa a semiose e de que maneira a distingue da representação: a semiose consiste na acção pela qual o signo determina um segundo signo – o interpretante; ou seja, para Peirce a semiose é a produção de significação (MORÃO E BABO, 2007).
Descrevem-se, em seguida, os sentidos que aqui assumem estas designações e em que termos os relacionamos.

Estrutura triangular do desenvolvimento projectual (Francisco Providência):
– **autor** – é o agente do processo, devendo ser entendido como *a* pessoa e as suas idiossincrasias (na unidade corpo + mente; logo, portador de experiências, de memórias, competências, inteligências e cultura singulares);
– **programa** – representa os constrangimentos, os aspectos que o projecto deverá satisfazer (funcionais e outros);
– **tecnologia** – meios e técnicas disponíveis para a materialização do processo.



Semiose (Charles Peirce):
"Um signo, ou *representamen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu *objecto*. Representa esse objecto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei *fundamento* do representamen."

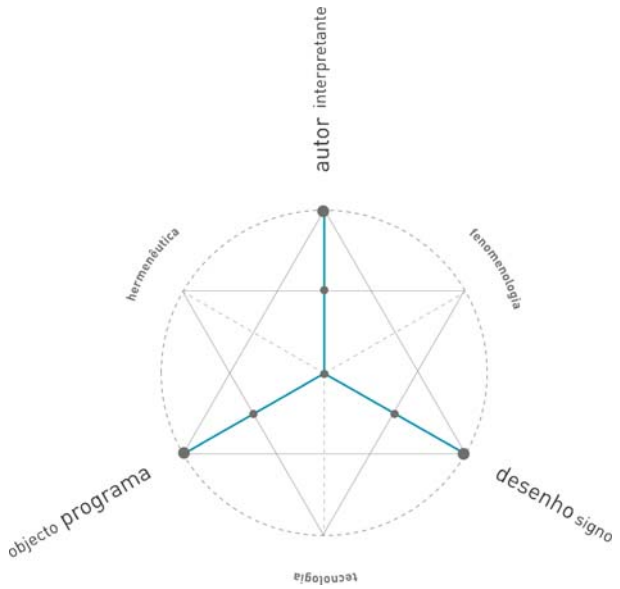
(PEIRCE, 2005:46).

Assim, tem-se neste gráfico que:

– **objecto** – é o texto de origem. Tratando-se de um texto, é ele mesmo formado por signos; no entanto, considerando que esse texto é uma *versão-de-mundo*, isto é, constitui um universo próprio sob o qual aqueles signos devem ser lidos, é aqui tido como objecto;

– **interpretante** – imagem produzida na mente do ilustrador decorrente das circunstâncias que o envolvem enquanto pessoa.

– **signo** – é a configuração desse interpretante.

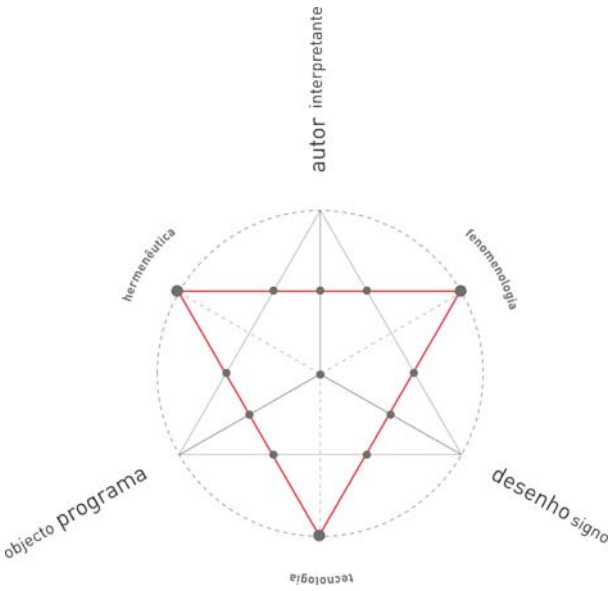


Da estrutura desta tese:

– **hermenêutica** – processo de interpretação que visa a transferência de sentidos;

– **fenomenologia** – traduz a participação activa e afectiva do sujeito fenomenológico, fecundante do processo pela sua subjectividade;

– **desenho** – significa aqui a expressão, o modo de trazer à aparência o pensamento que envolve o processo; é neste sentido, o desenho da ilustração.



Resultado do cruzamento das várias abordagens e respectivas intersecções:

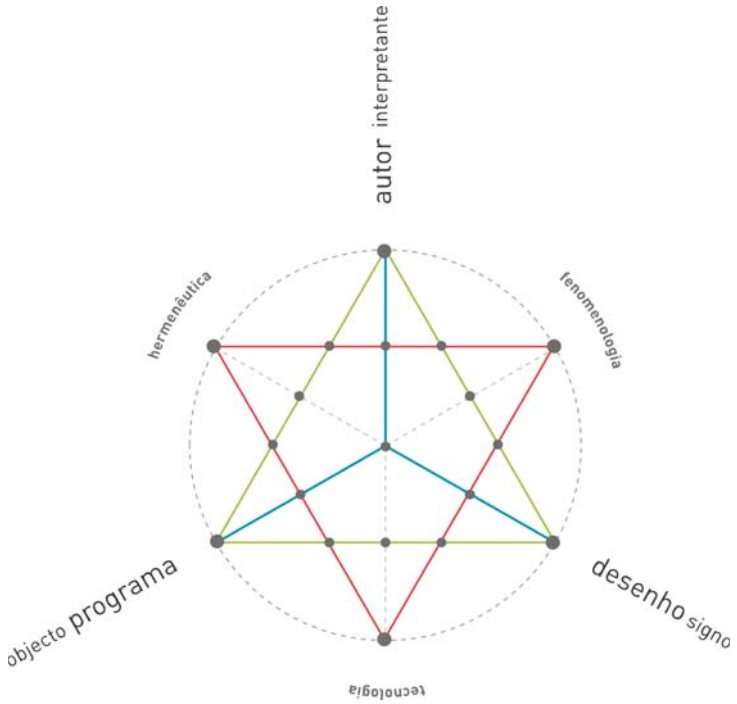
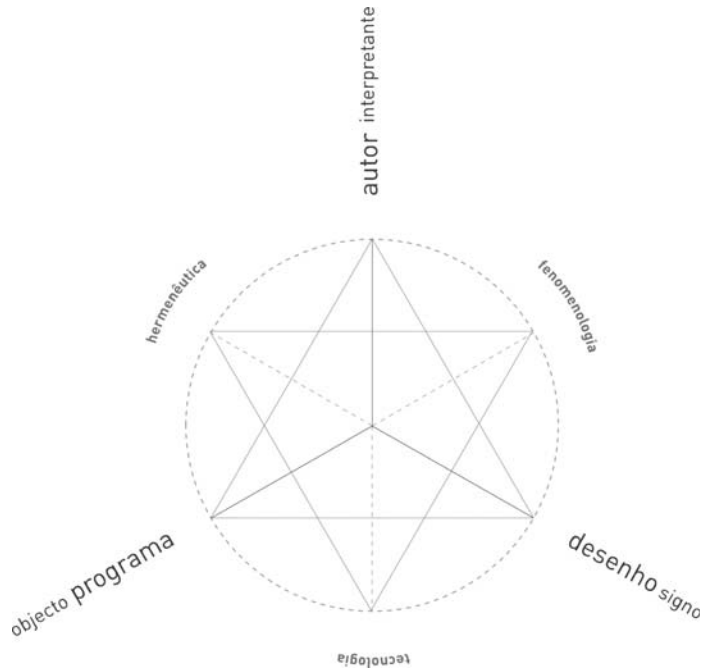


Gráfico que serve de base ao registo das respostas dos autores:



Registo gráfico das respostas:

As respostas são graficamente representadas por um círculo, identificadas pela cor e pelo número correspondente à questão. A opção pela transição suave da cor até ao branco justifica-se pelo facto de se tratar de uma análise interpretativa e, consequentemente, subjectiva: os círculos com limites perfeitamente definidos seriam conotados com certezas, preferindo-se aqui sugerir a possibilidade de haver lugar (ainda que dentro de uma zona de segurança que se percebe na gradação) para outras interpretações.

5.2. A entrevista.

Descrição dos objectivos das questões colocadas.

1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?

Objectivo: perceber os motivos que levam um designer a escolher a ilustração como expressão quando pode recorrer à fotografia, à tipografia, etc. Se se trata, por exemplo, de uma questão autoral, da adequação a um programa ou de uma espécie de fazer mais intuitivo.

2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?

Objectivo: pretende-se levar o entrevistado a fazer uma análise do seu processo individual, e tentar perceber, num contexto de fácil acesso a imagens e ilustrações prontas a serem usadas, o que o motiva a produzir as suas ilustrações.

3. O que privilegia num projecto de ilustração?

Objectivo: esta questão tem um carácter propositadamente genérico, no sentido de apurar a presença no projecto de outros factores ainda não avaliados.

4. Que importância atribui ao programa? E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?

Objectivo: na medida em que se entrevistam pessoas que conciliam a actividade de ilustrador e designer, interessa perceber se há um entendimento do programa distinto num e noutro processo.

5. O que representa a técnica n terminado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).

Objectivo: esta questão remete para o entendimento que o designer tem das tecnologias no projecto, na tentativa de averiguar se estas funcionam como um constrangimento ou como um potencial recurso expressivo a explorar.

6. A prática do projecto de design influencia o modo como concebe o projecto de ilustração? (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)

Objectivo: pretende-se que o designer reflicta sobre a sua metodologia proces sual, na tentativa de perceber se é possível falar em contaminação entre um e outro projecto.

7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)

Objectivo: averiguar o grau de envolvimento/desprendimento do designer em relação à ilustração enquanto original, bem como a possibilidade de o recurso à tecnologia digital envolver um outro entendimento do projecto e, consequentemente, dar lugar a novas abordagens semânticas e estéticas.

5.3. As respostas à entrevista e análise interpretativa das mesmas

5.3.1. André Carvalho

1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
Resposta: Porque, após a análise do programa, me parece que a ilustração será o "meio" mais eficaz para passar a mensagem pretendida. Depende sempre das características do programa.

Síntese: A ilustração surge em resposta à interpretação do programa; situa-se a resposta próxima da hermenêutica.

2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
Resposta: A voz própria. Agrada-me a ideia de poder desenhar coisas que significam outras coisas (um pouco como na cidade de Tamara das Cidades Invisíveis de Itálo Calvino), mas que são facilmente descodificadas. A reciclagem de códigos visuais que servem de "trampolim" para novas formas, cores e modos de "dizer"...

Síntese: É valorizada a expressão do *si* através do desenho. A metáfora serve o desígnio de inovar semanticamente; situa-se a resposta próxima da fenomenologia.

3. O que privilegia num projecto de ilustração?
Resposta: Interessa-me que o resultado final provoque sensações no leitor, que o estimule a pensar. Proponho-me a que o "objecto" ilustrado seja um desafio à "leitura", mas acima de tudo, pretendo que a comunicação seja natural e coerente.

Síntese: É enfatizado o aspecto comunicativo do artefacto final, a ser descoberto e acolhido pelo leitor; situa-se a resposta próxima do desenho.

4. Que importância atribui ao programa? E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
Resposta: O programa, sendo a estrutura de um projecto, é, para mim, a base de criação para as ilustrações. É o que define todas as características da "imagem". Por isso, para mim, é da maior importância a existência de um programa na resolução de qualquer projecto.

Síntese: O programa é o móbil da ilustração; situa-se a resposta próxima do programa.

5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração? (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
Resposta: Para mim, o uso da técnica prende-se com as especificidades de cada programa. Assim, a escolha e aplicação da técnica prende-se com as características do mesmo (programa). O mesmo se passa com a determinação dos formatos, tipos de letra ou tipo de impressão... Não tenho nenhuma regra de obrigação de continuidade ou coerência com trabalhos anteriores.

Síntese: A técnica decorre do programa; situa-se a resposta próxima do programa.

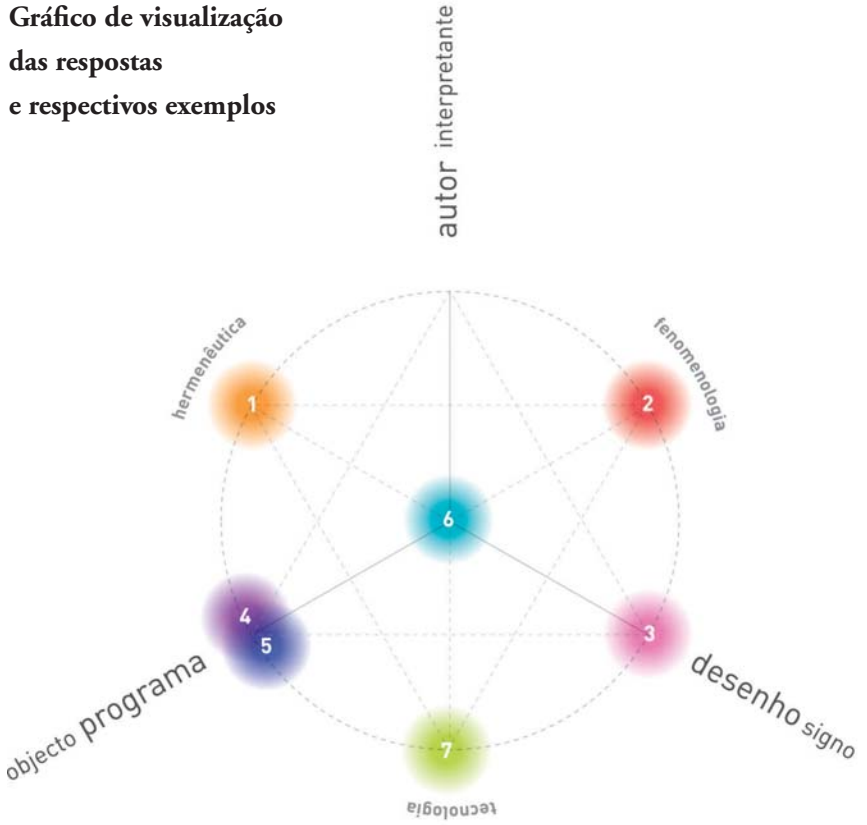
6. A prática do projecto de design influencia o modo como concebe o projecto de ilustração? (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
Resposta: Encaro a ilustração como uma ferramenta do Design e o contrário também se passa, uso o design como ferramenta da Ilustração. Assim, uso sempre o método do design na execução das minhas ilustrações.

Síntese: Não distingue o projecto de design do projecto de ilustração; situa-se a resposta na intersecção de todas as variáveis, numa posição de suposto equilíbrio.

7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)
Resposta: Penso que uma ilustração deve conter em si as duas vertentes. Parece-me muito importante que uma ilustração seja um objecto de características únicas cujo grande objectivo é a contemplação (próxima da definição de obra de arte), mas ao mesmo tempo terá obrigatoriamente de ter as especificidades técnicas necessárias à sua reprodução em massa. Não nos podemos esquecer que, uma ilustração é sempre uma resposta a um programa e que não vive autonomamente (o que acontece com as obras de arte). Trabalha em parceria criativa e reflexiva para um todo, o objecto ilustrado. Assim, apesar da sua originalidade nunca deve perder o sentido da sua pluralidade.

Síntese: A ideia de um original convive com a necessidade da sua reprodução; a tecnologia atende em simultâneo ao programa e ao desejo de expressão. Situa-se a resposta próxima da tecnologia (entre o programa e o desenho), pelo uso consciente e intencional dos recursos técnicos.

Gráfico de visualização das respostas e respectivos exemplos



1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
3. O que privilegia num projecto de ilustração?
4. Que importância atribui ao programa?
   E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração?
   (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração?
   (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)

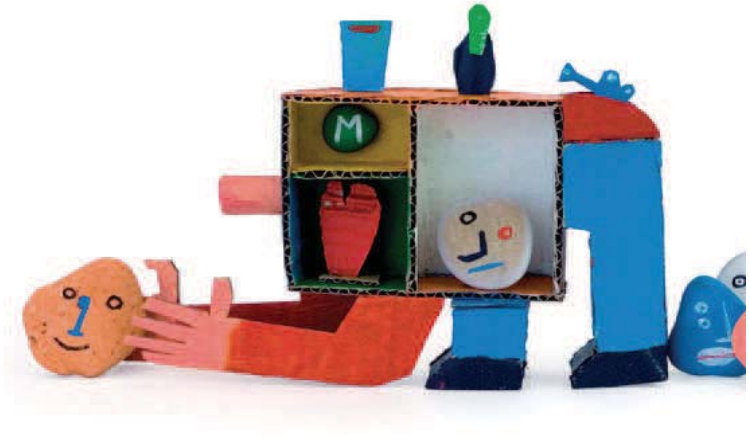
1

6

Barcelona, meeting points, 2005

Contar. nº1, 2006

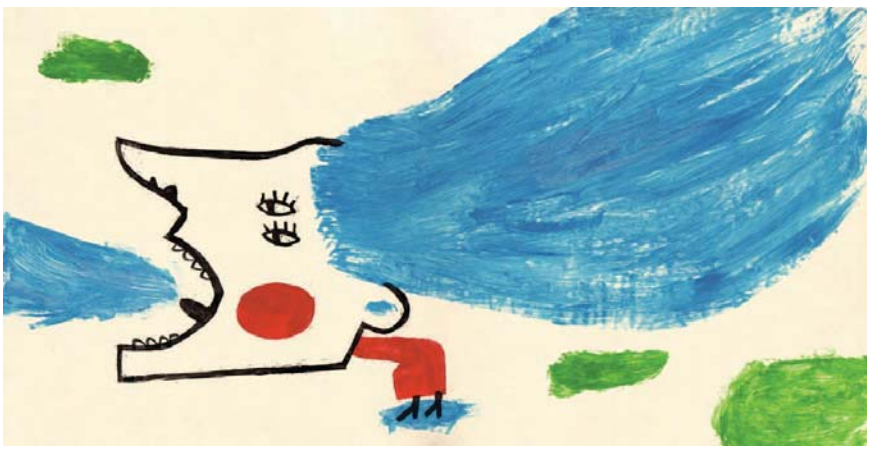
Programa Escolas,
Sector de Animação e Educação Artística
2006-2007



2

Bichos faz-de-conta
2008

Corre, corre cabacinha
2008



Conímbriga | Corda Seca
2007

3

Bichos faz-de-conta
2008

4

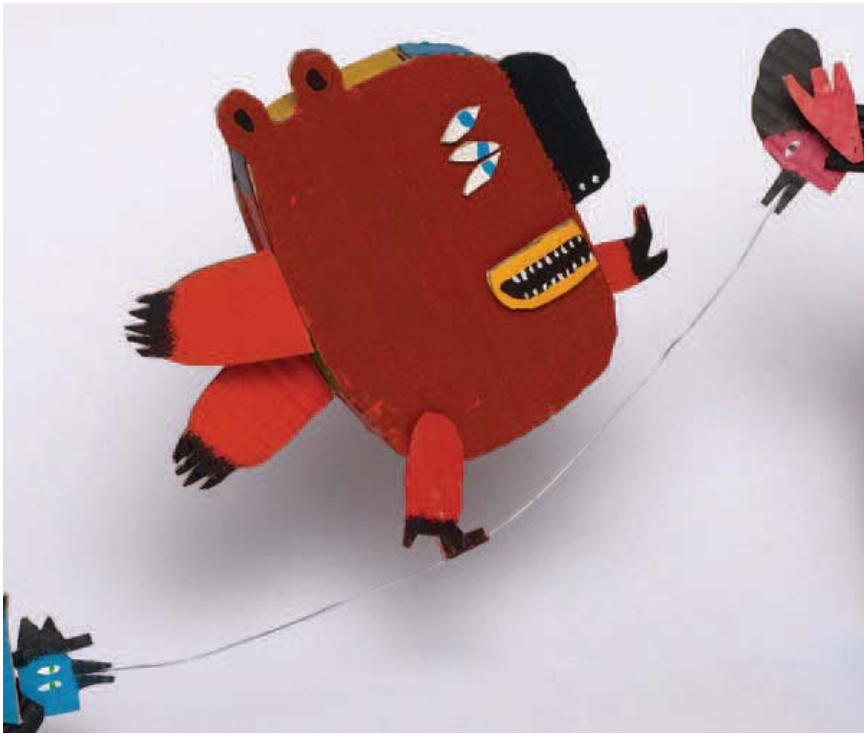
Amadeo's monsters
Fundação Calouste Gulbenkian
2008

5

Barcelona, meeting points, 2005

Bichos faz-de-conta
2008

7



El oso y el cuervo
2008

2. Danuta Wojciechowska

1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
Resposta: Por considerar uma mais valia em termos de comunicação visual, o recurso a ilustração acrescenta sobretudo carga "emocional" aos conteúdos a trans mitir. Valorizo também a ilustração pela sua riqueza, versatilidade, e força visual.

Síntese: A ilustração emerge de uma adequação aos propósitos do programa; é valorizada enquanto expressão e pelo potencial afectivo do artefacto final; situa-se a resposta entre o programa e o desenho.

2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
Resposta: O processo criativo é um estímulo em si, sobretudo pela sua qualidade reflexiva. O criador está permanentemente a reflectir-se no trabalho, e a reflectir sobre o trabalho.

Síntese: É valorizado o processo de reflexão entre o *si* e o desenho; situa-se a resposta no eixo autor/ desenho, na intersecção do eixo hermenêutica/ fenomenologia.

3. O que privilegia, num projecto de ilustração?
Resposta: A liberdade de expressão, que depende do contacto/sintonia com os outros elementos envolvidos no processo criativo, que vai desde autores, editores, agentes, clientes, designers, temas a tratar, consumidores finais…

Síntese: É valorizada a expressão na sua condição de liberdade, ainda que dependendo das contingências; situa-se a resposta no eixo autor/desenho, na intersecção programa/ fenomenologia.

4. Que importância atribui ao programa? E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
Resposta: Um briefing acaba sempre por condicionar os resultados do trabalho. Pode condiciona-las de forma negativa ou positiva, dependente da interacção e entendimento das partes envolvidas. Pessoalmente sou muito sensível aos meus parceiros num projecto. O briefing/mas todo o contexto do trabalho, pode fazer a diferença entre um trabalho em que sinto autoria, ou não.

Síntese: O programa funciona como condicionante (positiva ou negativa) do projecto mas também da disposição do autor; situa-se a resposta no eixo programa/ autor, na intersecção do eixo hermenêutica/ fenomenologia.

5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração? (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
Resposta: A técnica é um elemento facilitador da expressão, mas necessita de ser constantemente posto em causa de forma a que possa existir inovação e evolução.

Síntese: A técnica adequa-se à expressão e é questionada pelo ilustrador no sentido de inovar; situa-se a resposta no eixo autor/ desenho, intersecção do eixo fenomenologia/ tecnologia.

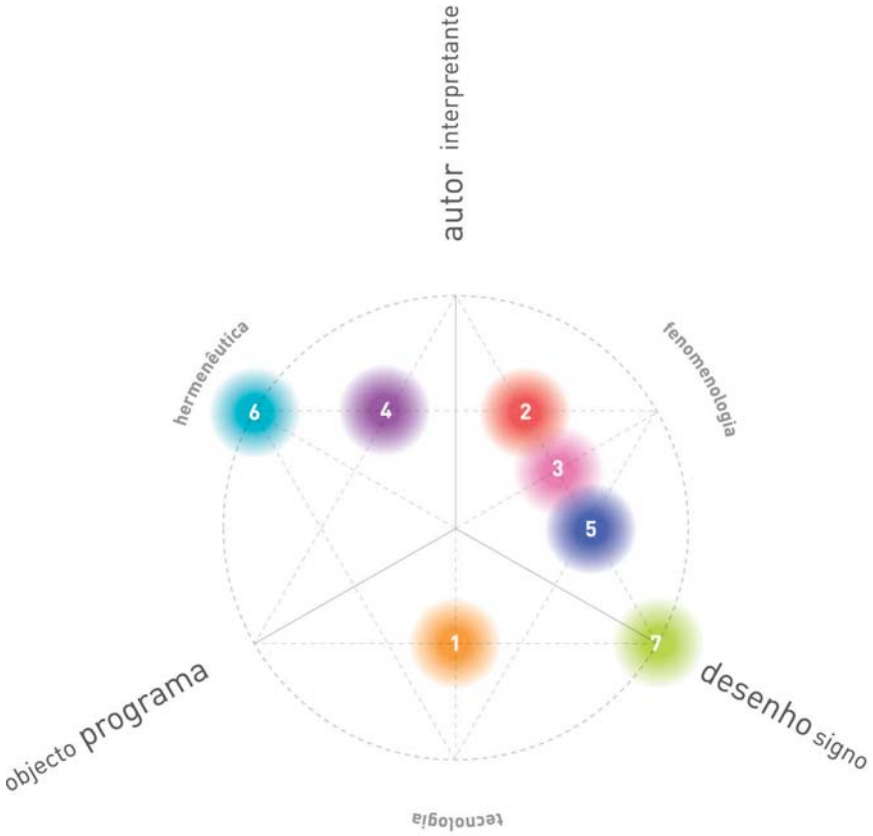
6. A prática do projecto de design influencia o modo como concebe o projecto de ilustração?
Resposta: Sim pode ter influencia, depende como for entendido, existem projectos em que o design é determinante para a ilustração e quase se sobrepõe ou se integra nela, e outros em que é meramente um elemento de estrutura formal.

Síntese: Distingue-se design e ilustração, subentendendo-se que os procedimentos variam em função do entendimento do programa. Situa-se a resposta próxima da hermenêutica.

7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência?
Resposta: Hoje em dia existe tecnologia bastante avançada em relação a reprodução de originais, desde que se mantenham dentro de dimensões definidas e parâmetros planos. Nem sempre se investe no controlo da qualidade da reprodução por falta de verbas.

Síntese: A ideia de um original convive com a necessidade da sua reprodução; deduz-se que a necessidade de o multiplicar não representa um impedimento no projecto; situa-se a resposta próxima do desenho.

Gráfico de visualização das respostas

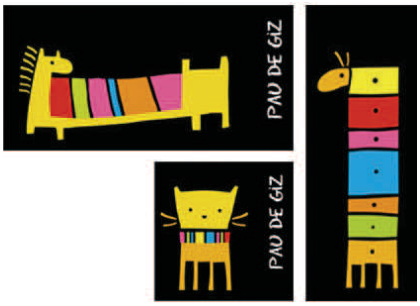


1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
3. O que privilegia num projecto de ilustração?
4. Que importância atribui ao programa?
   E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração?
   (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa,
   ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo,
   com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração?
   (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo,
   uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência?
   (nos procedimentos e processos envolvidos?)

1

O que se vê no ABC
2009

Pau de Giz



Rei Ler

Descobrir a música na Gulbenkian
2005/2006

SintraAnima
2008

2

Autopromoção Lupa

3

O meu primeiro álbum de poesia

Direitos à solta

4

Conta com Andersen

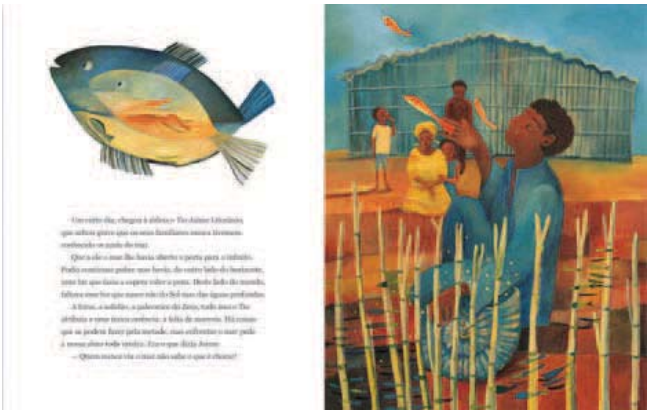
5

Calendário intercultural

6

Câmara Municipal de Sintra

7



O beijo da palavrinha

3. Francisco Providência

1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
Resposta: 1.1 Quando necessidades de natureza comunicacional o justifiquem, por exemplo respondendo a públicos infantis ou pouco letrados;
1.2 Por razões de natureza estética, privilegiando a metáfora ilustrada como motivo gráfico;

Síntese: A ilustração emerge de uma adequação aos propósitos do programa e de uma resposta do autor de ordem estética e poética; situa-se a resposta no eixo autor/programa e na intersecção do eixo hermenêutica/ desenho.

2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
Resposta: 2.1 se a pergunta se refere a uma espécie de psicanálise a partir dos meus desenhos, não tenho resposta, isto é, não tenho esse treino;
2.2 Se não, identifico motivações de natureza estética, emocional, racional, etc. Julgo que o tema é tão vasto que a resposta não servirá de nada. Motivações de ordem amorosa, por exemplo, tenho exemplos disso, encriptando mensagens.
2.3 Vendo os desenhos mais antigos que realizei nos meus cadernos, nem sempre sou capaz de descodificar as circunstâncias em que foram realizados, vendo-os de um modo diferente àquele que presidiu a sua produção. Alguns parecem-me muito interessantes, isto é, para além do domínio da minha vontade sobre a produção gráfica, haverá domínios, razões inconscientes que desconheço e no entanto emergem inexoravelmente.
2.4 Nos melhores, a necessidade de construir beleza a partir da carência. Mas aí já não há ilustração, há desenho.

Síntese: São sobretudo valorizados o desenho e a expressão; situa-se a resposta próxima da fenomenologia.

3. O que privilegia, num projecto de ilustração?
Resposta: O fim último do seu desígnio, enquanto estilo, nisso respondendo a uma espécie de "destinação" das coisas (o termo é da Fátima Pombo); trata-se, na forma, de responder a uma questão moral e ética, mas também política, no que diz respeito ao papel de cada um de nós na responsabilidade de transformar a comunidade onde vive.

Síntese: A aplicação do termo "destinação", sugere uma vida do artefacto para além do próprio acto de o criar; situa-se a resposta próxima do desenho.

4. Que importância atribui ao programa? E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
Resposta: 4.1 Pessoalmente dou bastante, ainda que reconheça que nem sempre com proveito. Isto é, por questões que se prendem com a minha contingência comportamental, educada ao longo da minha vida, sou levado a atribuir a máxima importância ao programa, já que se trata da necessidade do outro, do seu pedido e expectativa, e fui educado a dar importância ao outro, ainda que em meu prejuízo …— há aqui muito de contaminação judaico-cristã e de religião, mas também de civismo —. Como profissional sei que um designer não pode dar demasiada importância ao programa imposto, sob pena de não ultrapassar a medíocre banalidade, devendo sempre, por isso, reformulá-lo.
4.2 O programa é, por outro lado, uma prisão que liberta.

Síntese: A importância dada ao programa, ainda que substancial, deve-se à reflexão que o autor impõe a si próprio; situa-se a resposta próxima da hermenêutica.

5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração? (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
Resposta: 5.1 A técnica é fundamental. A técnica é o meio, é o *modus operandi* que encerra toda a filosofia do operador. Esta deverá ser a primeira meta de um designer: dominar uma técnica com que possa oferecer uma alternativa ao mercado. Sem o domínio técnico fica apenas uma vaga intencionalidade frágil, incapaz de sobreviver.
5.2 A técnica deverá responder antes de mais ante o próprio, representando-o; em segundo lugar adequando-se ao resultado esperado. Por isso deveríamos ser muito selectivos, para podermos ser sempre extraordinários.

Síntese: A técnica é valorizada: primeiro, como condição de configuração e segundo, como meio de expressão do autor; situa-se a resposta no eixo autor/ desenho, intersecção do eixo fenomenologia/ tecnologia.

6. A prática do projecto de design influencia o modo como concebe o projecto de ilustração?

Resposta: 6.1 acho que sim, por duas formas: imitando-o e subvertendo-o.
6.2 Uma boa hipótese para o ilustrador seria perverter o designer.
6.3 Há na prática do design um compromisso histórico com a funcionalidade prática, num registo de domínio consciente, de que a ilustração na sua liberdade artística se afasta, consensualizando-se que não tenha que dar contas do que faz ou porque o faz.

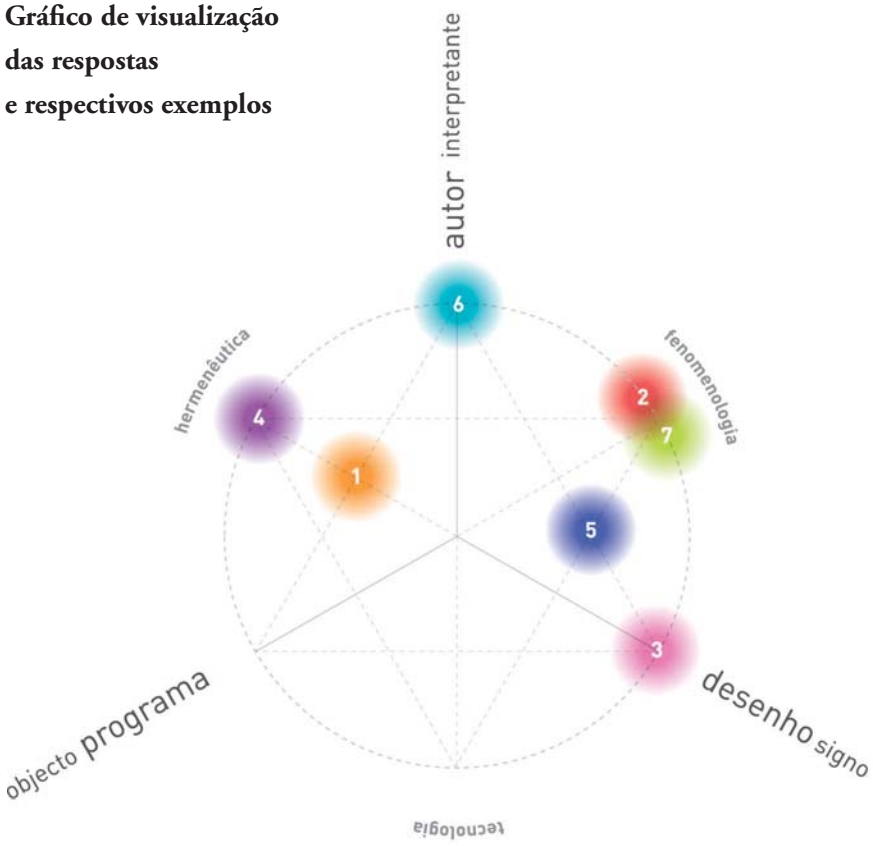
Síntese: A contaminação faz-se por um processo consciente e intencional do designer; situa-se a resposta próxima do autor.

7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência?

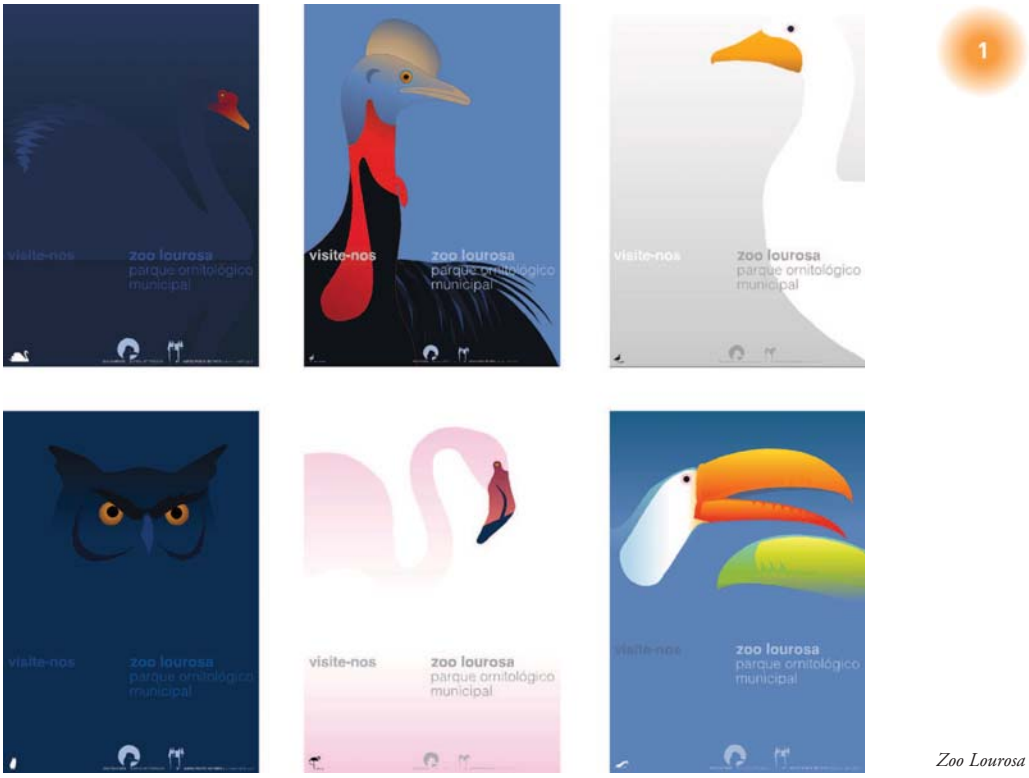
Resposta: 7.1 Hoje, na produção artística assistida digitalmente, já não há originais e cópias como no tempo de Walter Benjamin; são tudo originais falsos.
7.2 Quando faço as ilustrações para o JN, obrigo-me a enviá-las por fax ou em fotocopia, porque sei que esse processo atribuirá mais expressão á linha, melhorando o resultado final.
7.3 Apesar da banalidade dos desenhos que tenho publicado no jornal, continuo a guardar religiosamente os originais numas capas de plástico, como se acreditasse na importância dos tais originais, ainda que me pergunto frequentemente para que servirá aquilo (?).
7.4 Atendendo à obra de arte como processo de vida sujeito a uma certa duração, o resultado não é materializado no papel ilustrado, mas no corpo que viveu essa experiência. O desenho será então residual.

Síntese: Ainda que a ideia do original conviva com a necessidade da sua reprodução, o artefacto em si é valorizado, porventura como marca visível de um resíduo deixado pelo desenho; situa-se a resposta próxima da fenomenologia.

Gráfico de visualização das respostas e respectivos exemplos



1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
3. O que privilegia num projecto de ilustração?
4. Que importância atribui ao programa?
   E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração?
   (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração?
   (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)



1

Zoo Lourosa

2

Orquital

Texto e ilustrações

estório do Santo Francisco de Assis

3

Tino
mascote para a campanha
Viver é Conviver

3

7

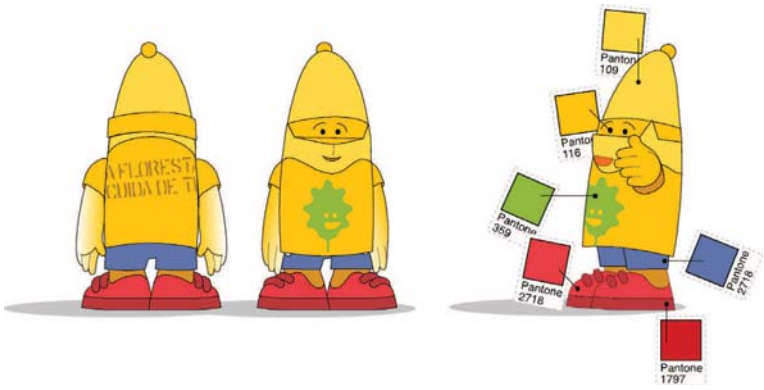


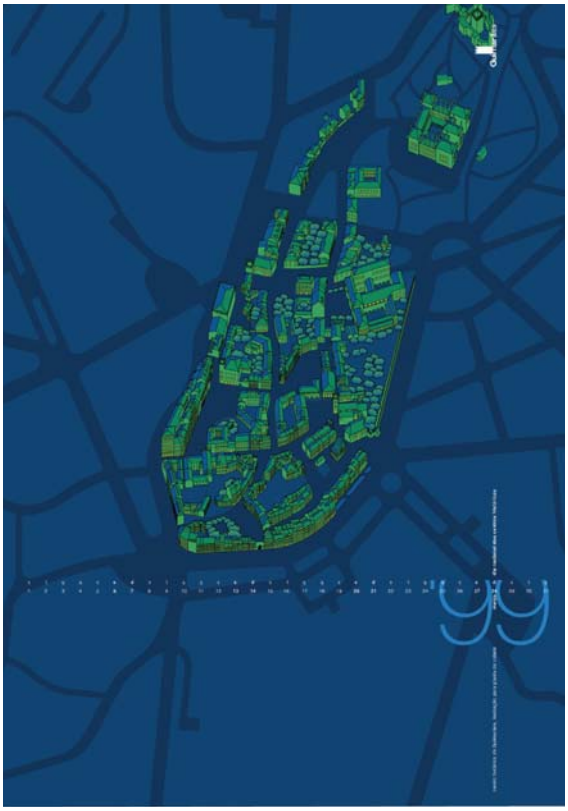
Ilustração de artigos de opinião
para o Jornal de Notícias

Emergência infantil

PAULO MORAIS

Recados a alto nível

PAQUETE DE OLIVEIRA



4

Centro Histórico de Guimarães
Ilustração para planta da cidade
Integrado em catálogo auto-promocional
1999

— Senhor doutor, são assim uns zumbidos bzz-bzz... bzz-bzz, que vêm e vão, passam e voltam, desandam e tornam. Bzz-bzz... bzz-bzz...
O médico mirou-o dos pés à cabeça e perguntou-lhe:
— O senhor costuma lavar a cabeça?
— Por dentro ou por fora?
— Por fora, já se vê — impacientou-se o médico. — Quem diz a cabeça, diz o cabelo. Porque o que eu vejo é que o senhor tem uma quantidade de moscas à volta da cachola. Para o seu caso, os meus estudos de nada servem.
— Então não tenho cura, senhor doutor?
O médico encolheu os ombros. Já tinha atendido imensos doentes, outros tantos o esperavam. Sentia uma perna dormente de estar sentado há que tempos. Saturado até mais não! Realmente o médico estava pelos cabelos e já com tão poucos...
À maneira de despedida, despachou assim o homem:
— Se as moscas o atormentam, grite-lhes e enxote-as. Passe bem.

O homem seguiu à risca o conselho. Quer de noite quer de dia, desesperava-se a berrar:
— Zute, moscas, zute, moscas! Vão fazer bzz-bzz para outro monturo.
Os vizinhos foram fazer queixa dele à polícia. Não conseguiam dormir descansados.
O comandante mandou chamá-lo e pregou-lhe um discurso, que era uma reprimenda de todo o tamanho.
— Mas a culpa toda é das moscas — lastimou-se o homem.
— Se tem querela com as moscas, contrate um advogado e ponha uma acção contra as supraditas no tribunal — ordenou o comandante, um ferrabrás. — E ponto final no assunto.

5

Ilustração do livro
Aí vem o Zé das Moscas

6

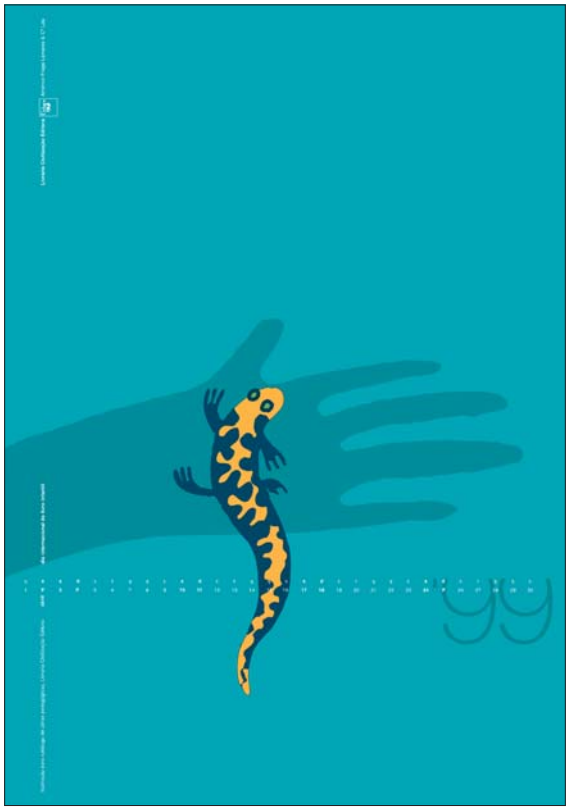


Ilustração para catálogo de obras pedagógicas
Livraria Civilização editora
Integrado em catálogo auto-promocional
1999

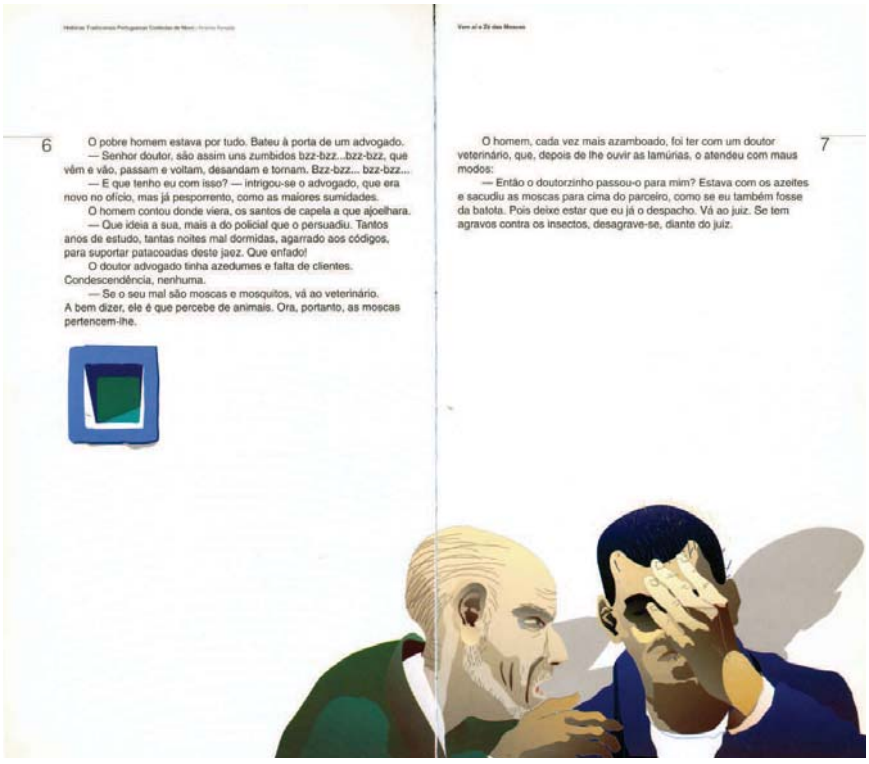


Ilustração do livro
Aí vem o Zé das Moscas

4. Gémeo Luís

1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
Resposta: Porque a ilustração pode cumprir a resposta ao programa e ao mesmo tempo acrescentar alguma coisa, pode rentabilizar conteúdos na mensagem, pode ampliar os efeitos ao nível da comunicação. Além de transportar para o processo marcas autorais, referências particulares, universos de signos, léxicos, etc, que podem valorizar a comunicação.

Síntese: A ilustração surge em resposta ao programa mas ultrapassa este desígnio em termos de comunicação e de expressão do autor; situa-se a resposta na intersecção dos três eixos principais: autor, programa e desenho.

2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
Resposta: O meu processo de trabalho é despoletado essencialmente pelo problema, quero dizer, ilustro sempre como resposta a um problema, em compromisso com o programa. Embora desenhe com o prazer e o envolvimento presente em qualquer relação ilustrador-ilustração, é nítido para mim que a minha motivação decorre do problema a resolver. Aí, as voltas que não me poupo a dar, embora pareçam marcadas com a ideia de "desenhar pelo desenhar", na verdade estão obssessivamente ao serviço do projecto, concentram-se sempre no objecto.

Síntese: É valorizado o sentido da resposta ao projecto, tendo como desígnio o objecto final; situa-se a resposta próxima do programa.

3. O que privilegia, num projecto de ilustração?
Resposta: A capacidade de a ilustração resolver diferentes planos do projecto, desde o diálogo com o texto ao resultado do objecto; a capacidade de a ilustração servir, enquanto meio, os objectivos do projecto mantendo a sua vida própria, "acrescentando" o que pode e deve sempre acrescentar-se, quer ao nível narrativo, quer ao nível das qualidades gráficas ou plásticas. Não se trata de procurar uma autonomia impertinente mas de assumir a independência da própria ilustração face ao texto. Em suma, o que privilegio é a orquestração em si mesma de todos os aspectos que envolvem a ilustração, desde a leitura do texto ao design do livro. Não consigo pensar ou fazer uma só ilustração sem pensar em todo o seu ciclo de vida (ilustrar o quê, para quê, para quem, como vai ser reproduzida, etc).

Síntese: O projecto de ilustração integra e participa no programa; situa-se a resposta próxima do programa.

4. Que importância atribui ao programa? E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
Resposta: O programa é tudo e não é nada. Quero dizer que sem programa não há projecto mas que, por outro lado, o projecto é algo dinâmico, natural, é ele que vai abrir caminho e trazer resultados. Não podemos esquecer-nos de que a ilustração, como meio que é, compromete-se com o que é suposto ilustrar, aqui teremos o programa. Mas trata-se sempre de um diálogo entre o que ilustra e o que é ilustrado, não de uma submissão. Sendo assim, o programa estabelece termos, fornece itens ao diálogo, mas não pode constranger o diálogo em si, nem os seus resultados.

Síntese: O programa é o móbil do projecto mas o seu desenvolvimento e construção depende em grande parte do designer; situa-se a resposta próxima da hermenêutica.

5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração? (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
Resposta: No meu trabalho de design utilizo materiais muito diversos, por vezes estimulados pelo contexto, conceito, mote, espaço físico, etc, em que vão ser utilizados. Nos meus álbuns utilizo, à partida, o recorte como técnica transversal, que persiste como um universo que vou aprofundando. É-me importante esta persistência ao nível da concepção, no plano da produção, mais do que estar preocupado com a unidade, com a coerência ao nível da recepção (podemos fazer um discurso coerente usando coisas diferentes). Por isso, apesar de persistir no recorte, por exemplo, vou, consoante o programa, introduzindo variações, por vezes ao nível da cor, da escala, da inversão positivo-negativo, etc.

Síntese: A técnica serve como meio de expressão, de afirmação do designer, e de procura no sentido da inovação semântica, sofrendo no entanto, ajustamentos em função do programa; situa-se a resposta no eixo programa/ desenho, na intersecção do eixo autor/ tecnologia.

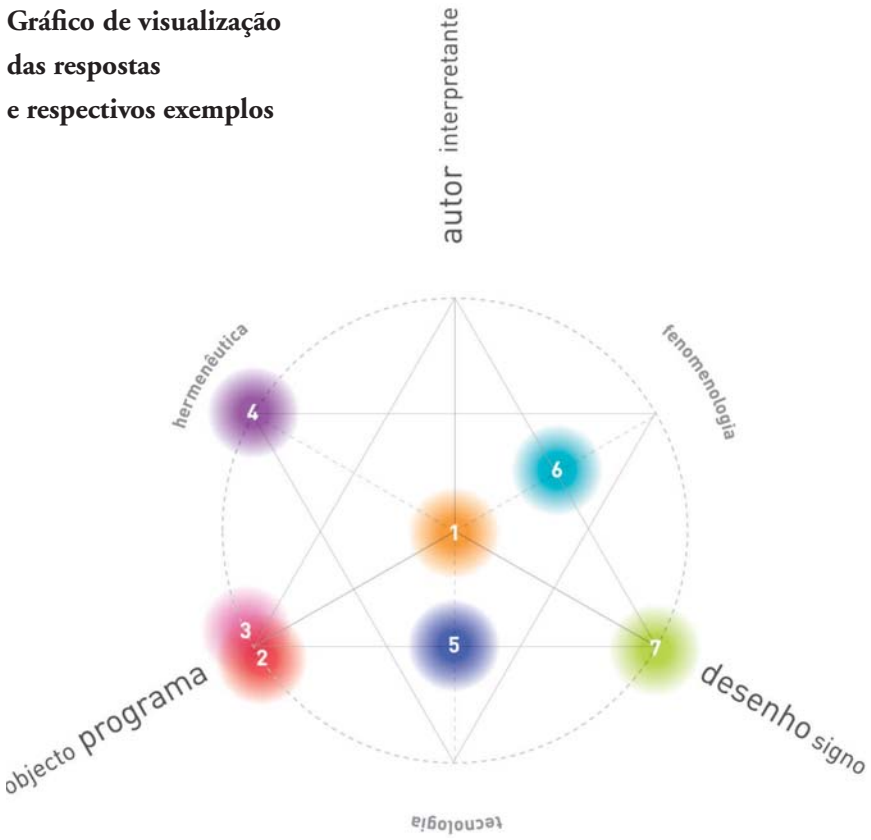
6. A prática do projecto de design influencia o modo como concebe o projecto de ilustração?
Resposta: Sim, naturalmente, mas também o projecto de design é "desafiado" pelo meu interesse multifacetado, nomeadamente pelas artes plásticas, pintura e escultura, pela arquitectura, etc. Podemos jogar com ideias, coisas, influências heterogéneas, sabendo justamente que, tratando-se de um jogo, ele não existe sem as suas regras. Diria que o projecto de design se vai preocupando com as regras, e o projecto de ilustração com o jogo em si, no tabuleiro.

Síntese: O projecto de design do projecto de ilustração contaminam-se mutuamente, por determinação e vontade do ilustrador; situa-se a resposta no eixo autor/ desenho, no cruzamento do eixo programa/ fenomenologia.

7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência?
Resposta: Primeiro, por uma questão de compromisso com a sua função, o trabalho é feito intransigentemente a pensar na mediação, nos meios de reprodução.
Naturalmente, há outros aspectos que concorrem para a valorização do desenho como "original", o peso que o desenho teve na minha formação, o meu interesse palas técnicas em si, pelos materiais… mas uma coisa não pode nunca substituir ou confundir a outra.
Por isso é que as condições do trabalho, como o formato de um livro, o carácter de um texto a ilustrar ou as características de um espaço no qual vou intervir, etc, são eles que "ditam as regras". Apenas não me demito de as cumprir, relativamente à minha consciência, sem as moldar, nomeadamente valorizando também o "original".

Síntese: O original é valorizado no sentido do desenho, há no entanto a consciência da sua reprodução de que resulta o artefacto final; situa-se a resposta próxima do desenho.

Gráfico de visualização das respostas e respectivos exemplos



1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
3. O que privilegia num projecto de ilustração?
4. Que importância atribui ao programa?
   E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração?
   (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração?
   (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência?
   (nos procedimentos e processos envolvidos?)

1

Capas Col. Narrativa
Editora Deriva
desde 2004

2

Cartão
Promoção Prémio Lit.
2003

3

desdobrável

A Boneca Palmira
2007

4

Exposição itinerante ESAD
2007

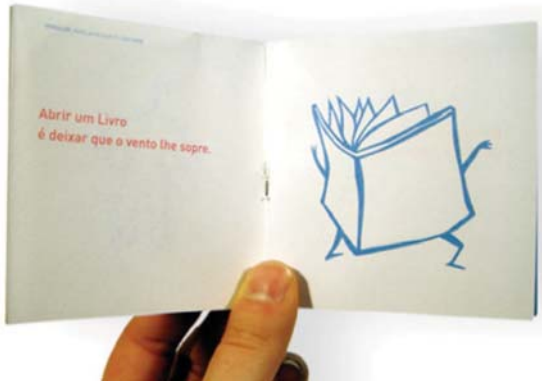
5

Grávida no coração

2002

Grecos e Troianos

2004

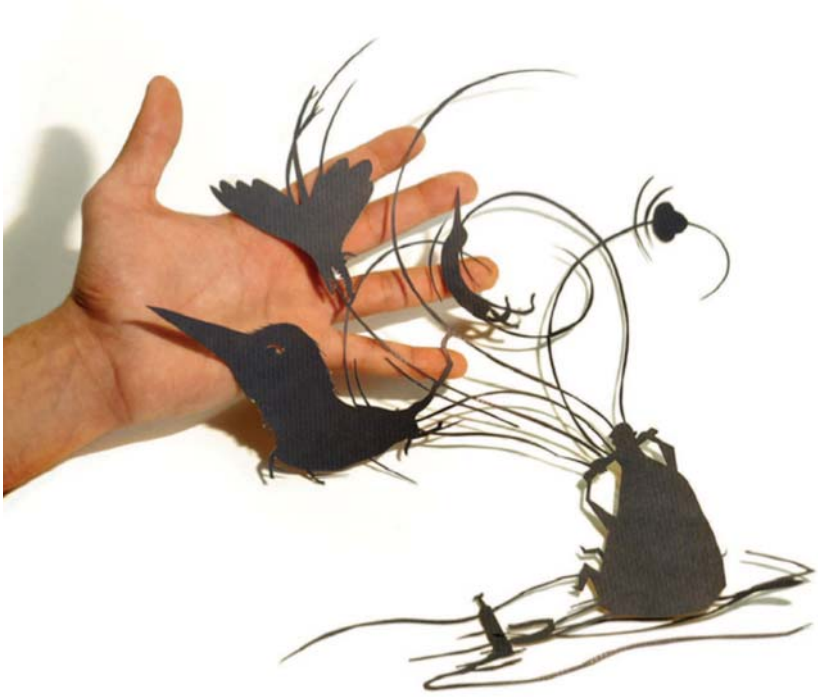


6

Livraria Papa Livros

2009

7



Original
recorte em papel

5. Henrique Cayatte

1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
Resposta: Quando penso que a ilustração acrescenta. Acrescenta informação – num esquema informativo ou de navegação -, acrescenta sonho – numa ilustração para um livro infantil – ou acrescenta descodificação num texto literário.

Síntese: A ilustração é decorrente da interpretação do programa; situa-se a resposta próxima da hermenêutica.

2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
Resposta: A ilustração deve respeitar esses contextos. Desenhar "errado" porque o contexto não é o adequado revela-se gasto de energia e conduz à frustração na comunicação. As motivações são sempre as mesmas. Vontade de contribuir para a resolução de problema e prazer, enorme prazer de desenhar.

Síntese: São sobretudo valorizados o desenho e a expressão; situa-se a resposta próxima da fenomenologia.

3. O que privilegia, num projecto de ilustração?
Resposta: A articulação com as outras variáveis do projecto e o que respondi atrás.

Síntese: É procurado o equilíbrio entre as variáveis; situa-se a resposta na confluência de todos os eixos.

4. Que importância atribui ao programa? E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
Resposta: Respeitar mas não ficar refém. Não mimetizar o texto para criar novos campos semânticos. Sempre polissémicos.

Síntese: O programa é respeitado mas ultrapassado pela interpretação e expressão do autor; situa-se a resposta próxima da hermenêutica.

5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração? (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo

determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
Resposta: Adequação e flexibilidade respondem a esta questão. Usar a técnica como suporte à realização e não como um fim.

Síntese: A técnica é entendida como um meio de configuração; situa-se a resposta próxima da tecnologia.

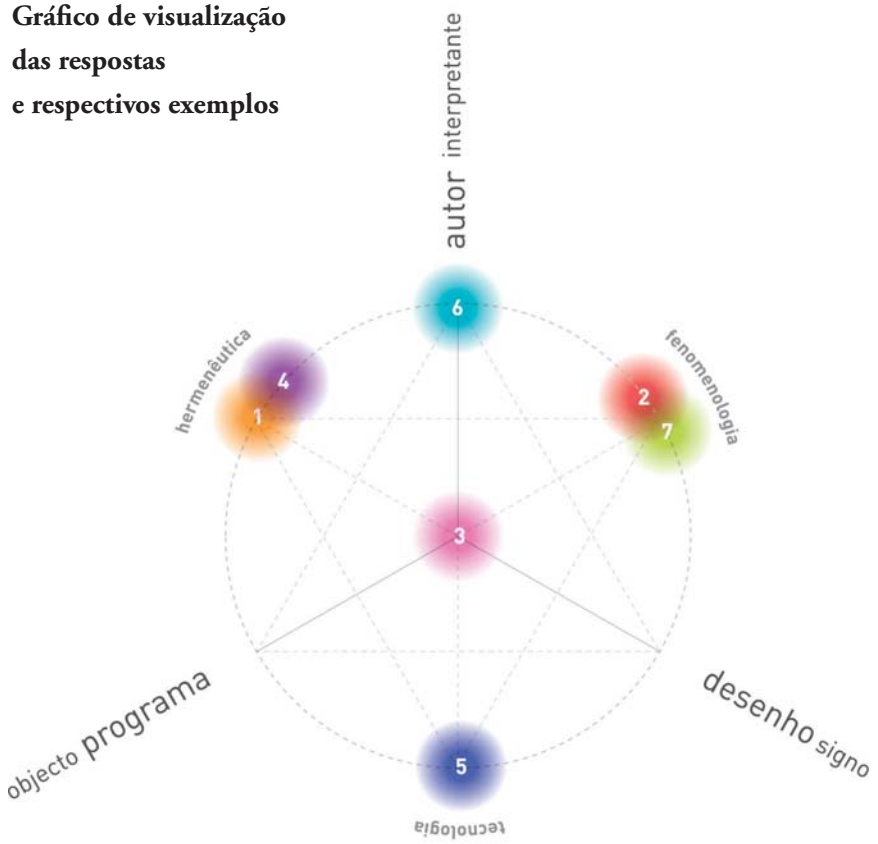
6. A prática do projecto de design influencia o modo como concebe o projecto de ilustração?
Resposta: Absolutamente. A situação que me agrada mais é fazer o design e ilustrar depois ou em simultâneo.

Síntese: A contaminação faz-se por um processo consciente e intencional do designer; situa-se a resposta próxima do autor.

7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência?
Resposta: Não ilustro no computador embora possa corrigir ou alterar no computador.
Se for esse o caso passa a haver dois "originais". O manual – analógico – e o digital.

Síntese: A ideia de um original convive com a necessidade da sua reprodução, mas esse facto não condiciona a tecnologia empregue, prevalecendo a expressão; situa-se a resposta próxima da fenomenologia.

Gráfico de visualização das respostas e respectivos exemplos

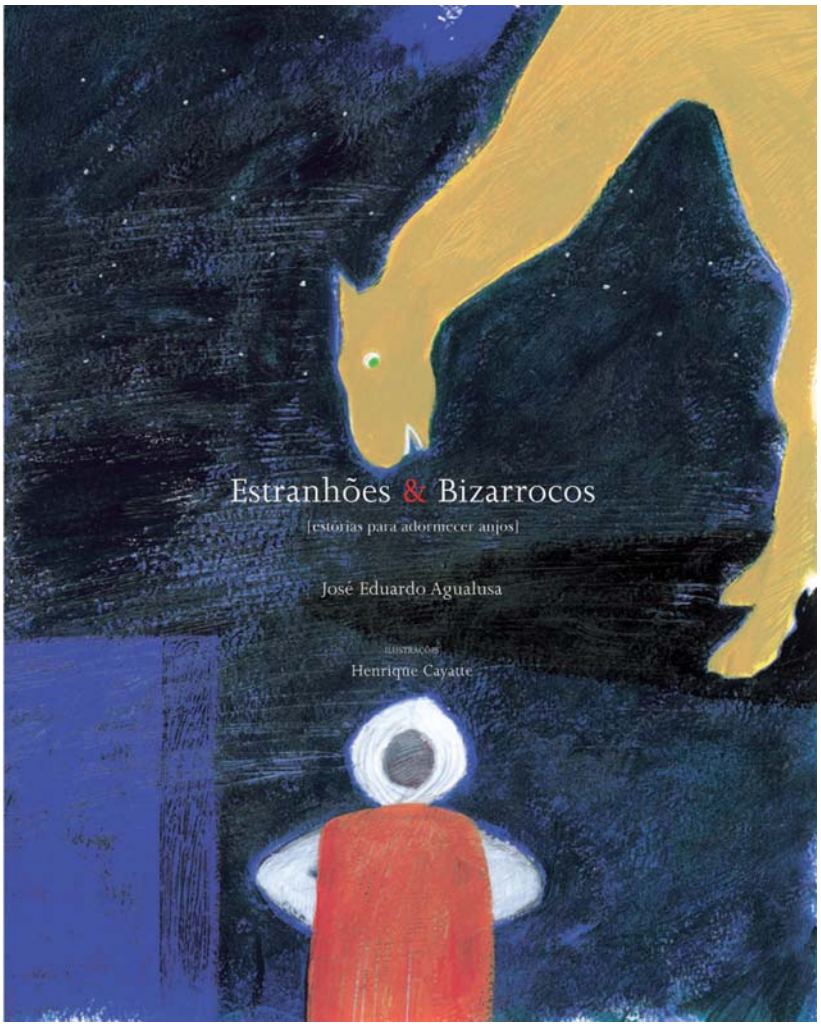


1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
3. O que privilegia num projecto de ilustração?
4. Que importância atribui ao programa?
   E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração?
   (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa,
   ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo,
   com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração?
   (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo,
   uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência?
   (nos procedimentos e processos envolvidos?)

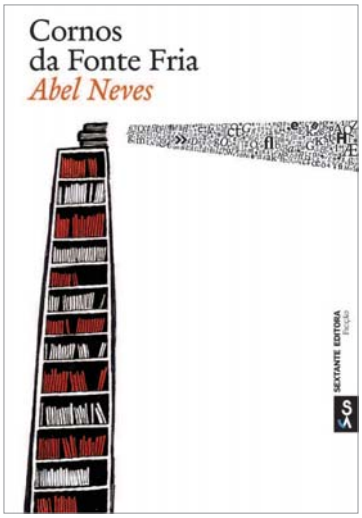
1

Capa
Edições D. Quixote

Marca
Fluviário de Mora



Estranhões e Bizarrocos
Ilustração e capa, 2000



2

Capa
Sextante Editora

3

Capa
Edições D. Quixote

4

Estranhoões e Bizarrocos
ilustrações, 2000

5

6

7

A girafa que comia estrelas
original e capa

6. Madalena Matoso

1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
Resposta: Normalmente, os clientes quando nos contactam, já conhecem o nosso trabalho e já vêm com alguma expectativa relacionada com o recurso à ilustração. Quando começámos a trabalhar, e não havia essa expectativa, usávamos a ilustração por várias questões: por se ter muita liberdade, por não haver limites de representação (posso fazer um senhor gigante ao lado dum elefante pequenino), por ser mais barato...

Síntese: A ilustração decorre de um pedido justificado pela expressão do autor ou por vontade do próprio; situa-se a resposta próxima da autoria.

2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
Resposta: Quando crio uma imagem estou sempre à procura de alguma coisa, e gosto dessa procura. Por vezes, as coisas vêm ter connosco sem estarmos à espera e gosto dessas visitas. Às vezes, parece que as imagens têm vida própria e se vão criando as elas mesmas, vão evoluindo e crescendo. É por isso que não gosto muito de trabalhar com storyboards porque quando as imagens são muito planeadas em esboço, perco algum entusiasmo na criação das ilustrações (faltam essas visitas surpresa). Gosto de planear o trabalho só ao nível do ritmo e da composição (ou seja, esboços muito pequenos e pouco pormenorizados) para que depois as imagens possam encontrar o seu caminho.

Síntese: É valorizado o processo de reflexão entre o *si* e o desenho; situa-se a resposta próxima da fenomenologia.

3. O que privilegia num projecto de ilustração?
Resposta: Depende dos projectos — há projectos em que procuro não ser redundante e há outros em que o cliente exige que sejamos redundantes. Essa exigências são, na maior parte das vezes, fundamentadas com argumentos relacionados com "as crianças gostam disso ou as crianças não percebem aquilo" e que são difíceis de rebater porque são subjectivos e partem de suposições que não estão devidamente estudadas. Penso que a relação que se cria com imagens depende de imensos factores e intermediários que se encontram pelo caminho. Se tenho "liberdade de movimentos", procuro deixar algumas partes

em branco, abrir algumas portas, ver o mundo com ironia e surpresa (como se visse algumas coisas pela primeira vez)...

Síntese: O projecto de ilustração decorre das contingências do programa, na perspectiva da interpretação do autor; situa-se a resposta próxima da hermenêutica.

4. Que importância atribui ao programa? E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
Resposta: O programa é a razão de ser dos projectos. Há muitas maneiras de o cumprir e, nem sempre são consensuais — mas para mim, tenho-o sempre como objectivo. O programa tem sempre a mesma importância, quer seja em projectos que envolvem a ilustração, quer seja em projectos que não passam por aí.

Síntese: O programa é o móbil do projecto; situa-se a resposta próxima do programa.

5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração? (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
Resposta: Não dou muita importância à técnica... Já aconteceu trabalhar com editoras/clientes que quando me contactam pedem que trabalhe em determinada técnica e nesse caso, se aceito o trabalho, cumpro esse requisito. Mas penso que essa exigência pode não ser o caminho que melhor sirva o projecto. Muitas vezes, parte de certos preconceitos ou de "medo" e penso que o "medo" nunca é um bom programa (os melhores trabalhos não nascem, certamente, daí). Mas, pessoalmente, é a "parte" do processo a que dou menos importância, não tenho uma técnica de eleição e não sinto necessidade de ter um trabalho que seja imediatamente identificado. Como a minha cabeça é sempre a mesma, às vezes, as pessoas identificam os meus desenhos — sejam colagens ou ilustrações feitas no computador, mas não procuro um "estilo".

Síntese: A técnica é desconsiderada no projecto, serve como meio de expressão e é decidida pelo ilustrador sem a preocupação de manter uma unidade, a esse nível, em todos os trabalhos – o que poderá revelar algum desprendimento em relação à manifestação da autoria; situa-se a próxima da fenomenologia.

6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração? (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)

Resposta: Sim, está sempre presente. Quando faço ilustrações estou normalmente a pensar no projecto como um todo. Vejo as ilustrações como imagens que foram feitas para determinado projecto, para viverem com um texto, para estarem numa página que se vira, num livro que se abre, para contarem uma história, para seguirem um ritmo.

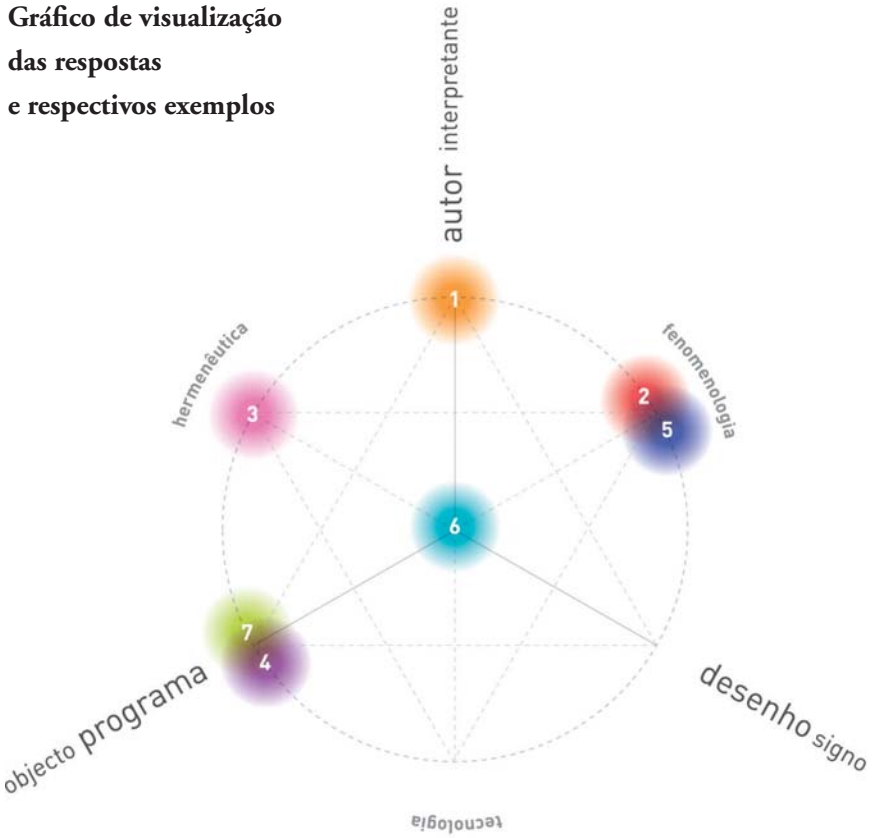
Síntese: Não distingue o projecto de design do projecto de ilustração; situa-se a resposta na intersecção de todas as variáveis, numa posição de suposto equilíbrio.

7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)

Resposta: Existe essa consciência. Para mim, é mais importante o livro do que a ilustração. Não me sinto muito confortável em enviar ilustrações minha para exposições de ilustração. Parece-me que as imagens que faço para livros, vivem muito melhor dentro dos livros do que fora deles — fora dos livros não ficam completas.

Síntese: O original é desvalorizado em prol da unidade do projecto, percebendo-se haver um sentido da resposta ao programa que faz com que aquela ilustração não exista sem o contexto para o qual foi pensada; situa-se a resposta próxima do programa.

Gráfico de visualização das respostas e respectivos exemplos

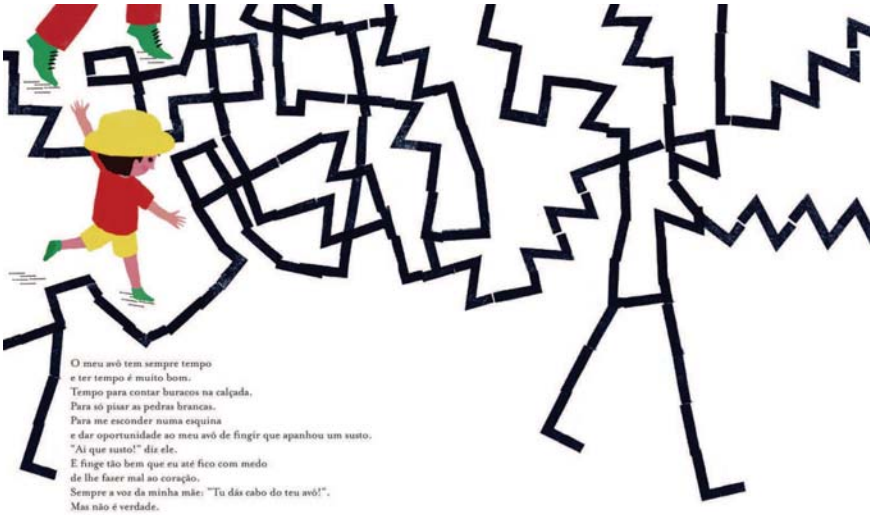


1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
3. O que privilegia num projecto de ilustração?
4. Que importância atribui ao programa?
   E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração?
   (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração? (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)

1

Cartas de Lisboa

Câmara Municipal de Lisboa



Andar por aí

Planeta Tangerina

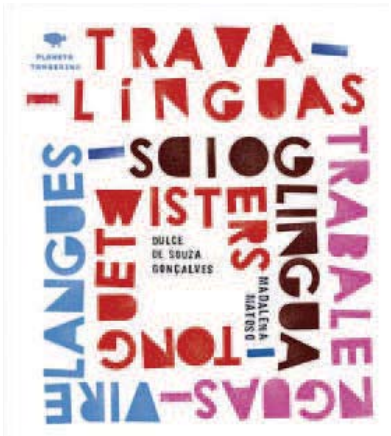
2

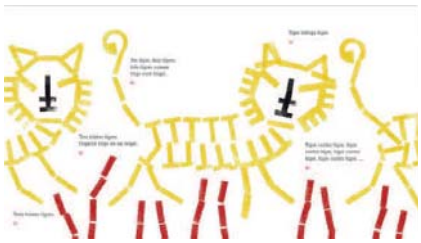
Agenda cultural de Cascais
Câmara Municipal de Cascais

Animal à la minute

3

A charada da bicharada
Texto Editora





Trava-línguas
Planeta Tangerina

4

6

Palavras Andarilhas,

Imagem de Divulgação do Encontro

Biblioteca Municipal de Beja

Deus é uma Pergunta

Paróquia de Santa Isabel

5

Sementes de música
Caminho

Os Habitantes do Planeta Tangerina
Planeta Tangerina

Onde acaba o arco-íris
Oficina do livro

O meu vizinho é um cão
Planeta Tangerina

7

Os Habitantes do Planeta Tangerina
Planeta Tangerina

Quando eu nasci
livro e ilustrações. Planeta Tangerina

7. Pedro Nora

1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
Resposta: Quando não é absolutamente óbvio que a encomenda se deva traduzir na produção de uma ilustração, creio que o que me leva a tomar essa decisão são as características da própria encomenda e daquilo que se pretende comunicar. Por exemplo se estou a produzir um livro de um artista visual, ou um cartaz de uma exposição de arte contemporânea, não fará muito sentido utilizar as minhas próprias imagens. Tratar-se-ia muito provavelmente de uma violência face ao que se pretende representar. No entanto se se tratar de um festival de Jazz ou de uma peça de teatro já fará mais sentido recorrer a uma ilustração, porque os objectos se prestam à "interpretação" de um modo mais abrangente (é de notar a forte tradição do utilização da ilustração em ambos os casos). Assim a decisão a tomar passará forçosamente por uma análise do próprio objecto de trabalho, procurando entender se há ou não espaço para uma "interpretação" mais ou menos pessoal, ou se por outro lado é o "real", o documento, o desejável ou aconselhável a utilizar.

Síntese: A ilustração surge em resposta à interpretação do programa; situa-se a resposta no eixo da hermenêutica.

2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
Resposta: Sempre senti fascínio pela hábil capacidade de comunicar uma ideia através de uma síntese formal. Admiro essa capacidade em imensos artistas. A minha motivação prende-se com uma tentativa (demasiadas vezes frustrada) de conseguir desenvolver esse processo o mais eficientemente possível.

Síntese: É valorizado o poder comunicativo da ilustração, partindo de uma motivação pessoal; situa-se a resposta no eixo autor/ desenho.

3. O que privilegia, num projecto de ilustração?
Resposta: É fundamental que tenha com o objecto a ilustrar uma relação de cumplicidade afectiva, emotiva e intelectual. Se assim não for não tenho o menor desejo de produzir imagens e isso revela-se no resultado final.

Síntese: O projecto de ilustração decorre de um desejo/ desígnio de expressão do ilustrador; situa-se a resposta próxima do autor.

4. Que importância atribui ao programa? E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
Resposta: Se por programa entendermos a ideia, o objectivo, a ideologia, então considero absolutamente fundamental. Não me sinto motivado pelo formalismo numa ilustração. Não quero com isto dizer que nego a forma, mas prefiro que esta derive de uma ideia que se pretende comunicar. Uma ideia deve traduzir-se numa forma preferencialmente não ilustrativa (perdoe-se o jogo de palavras) e redutora de análise, mas pelo contrário, torna-se mais apelativa e rica na medida em que é capaz de permitir diferentes leituras e interpretações.

Síntese: O programa é o móbil do projecto; situa-se a resposta próxima do desenho.

5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração? (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
Resposta: Aborreço-me muito rapidamente com a repetição de técnicas e formas. Então tento partir para cada novo trabalho com o desafio de "arriscar tudo de novo". Ao propor-me uma exploração nova de cada vez que tenho uma encomenda, consigo sentir motivação, e o risco e indecisões inerentes, são aspectos que procuro explorar. Respeito que um autor procure uma fórmula no seu trabalho mas não desejo isso quando crio as minhas próprias imagens. No entanto essa escolha da técnica não é uma obsessão. Acontece naturalmente e procuro que se adeqúe às características do que se pretende comunicar, e a factores mais específicos como o modo de reprodução ou as características do público a que se dirige.

Síntese: A técnica serve como meio de expressão e é tida como um desafio para o ilustrador, decidida em consonância com o objecto final; situa-se a resposta próxima da fenomenologia.

6. A prática do projecto de design influencia o modo como concebe o projecto de ilustração?
Resposta: Estou absolutamente certo de que o design e a ilustração se auto-contaminam na minha produção, embora muitas das vezes isso não seja

consciente, ou explícito. Quando faço design procuro em pequenos detalhes incluir "ilustração", podendo ser por via de um logótipo ou pela opção de escolher uma determinada imagem de um artista ou ainda pelo modo de compor os elementos na página. Aqui, ilustração deve ser entendido num sentido mais abrangente, e não no sentido literal da imagem auto-produzida. No entanto a contaminação do design pela ilustração já foi explícita no meu trabalho. Houve uma altura em que quase sempre recorria à ilustração no sentido tradicional para responder a um problema de design. Creio que agora isso não é tão óbvio, mas não deixa de existir um resquício dessa atitude, por vezes nem sequer traduzido em aspectos formais, mas apenas na forma como se pensa um determinado trabalho.

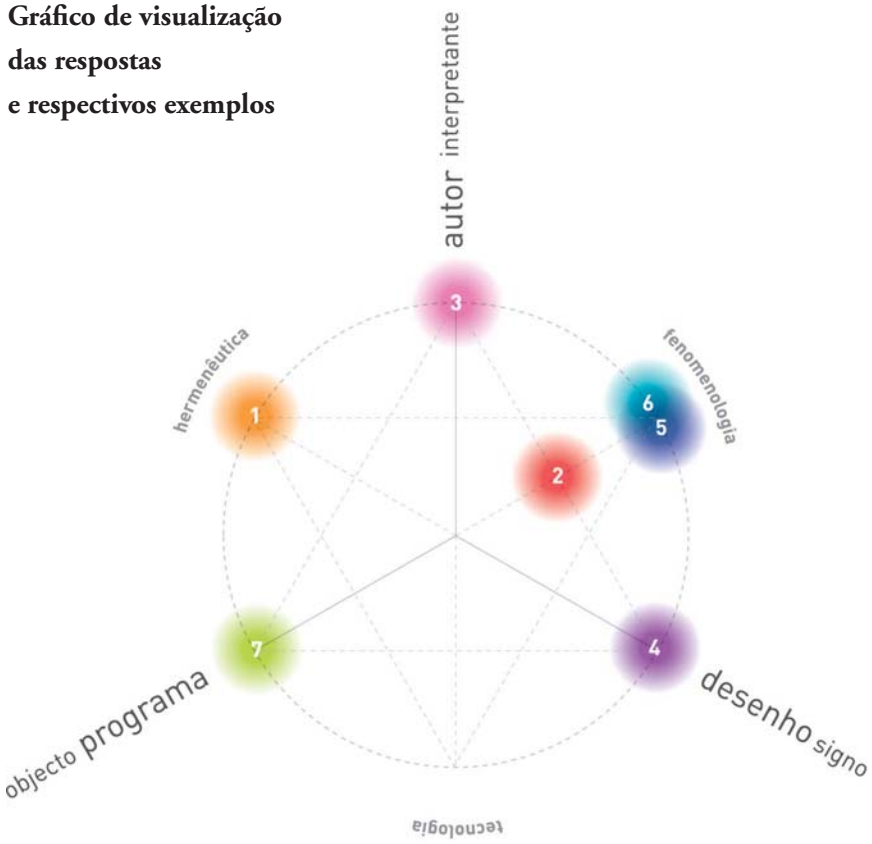
Síntese: O projecto de design do projecto de ilustração contaminam-se mutuamente, por determinação e vontade do ilustrador; situa-se a resposta na intersecção de todas as variáveis, numa posição mais próxima da fenomenologia.

7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência?

Resposta: Quando produzo ilustrações sei que está inerente à criação de imagens o processo de "Projecto de Design". Por exemplo nunca penso na imagem como um original, mas antes como um processo de trabalho cujo fim se materializa na impressão em forma de cartaz, de livro, etc. A consciência dos processos de reprodução, dos formatos, das matérias-primas está presente e condiciona o modo de trabalho e a imagem propriamente dita. Essa consciência permite-me antever com uma razoável probabilidade como determinada imagem será reproduzida - aliás aqui nem fará muito sentido falar em imagem reproduzida, pois a sua versão final existe apenas quando impressa.

íntese: O original é desvalorizado em prol da unidade do projecto, percebendo-se haver um sentido da resposta ao programa que faz com que aquela ilustração não exista sem o contexto para o qual foi pensada; situa-se a resposta próxima do programa.

Gráfico de visualização das respostas e respectivos exemplos



1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
3. O que privilegia num projecto de ilustração?
4. Que importância atribui ao programa?
   E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração?
   (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa,
   ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo,
   com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração?
   (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo,
   uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência?
   (nos procedimentos e processos envolvidos?)

1

6

Jazz

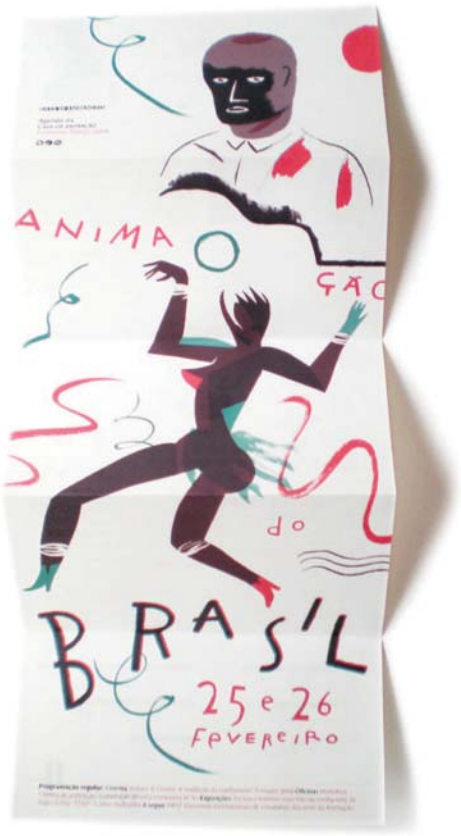
Culturporto

2

XIV FESTIVAL DE JAZZ DO PORTO

3

cultur porto
15º FESTIVAL DE
JAZZ
DO PORTO
RIVOLI
TEATRO
MUNICIPAL
PORTO



4

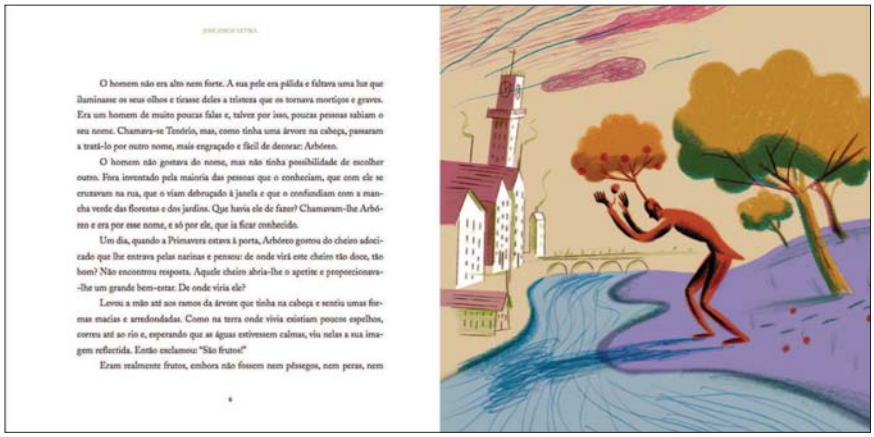
Agendas da Casa da Animação
Casa da Animação, 2005/2006

5

O homem que tinha uma árvore na cabeça
Porto Editora, 2007

7

O homem que tinha uma árvore na cabeça
Ilustração original e páginas do livro
Porto Editora, 2007



O homem não era alto nem forte. A sua pele era pálida e faltava uma luz que iluminasse os seus olhos e tirasse deles a tristeza que os tornava mortiços e graves. Era um homem de muito poucas falas e, talvez por isso, poucas pessoas sabiam o seu nome. Chamava-se Tendério, mas, como tinha uma árvore na cabeça, pensaram a tratá-lo por outro nome, mais engraçado e fácil de decorar: Arbóreo.

O homem não gostava do nome, mas não tinha possibilidade de escolher outro. Fora inventado pela maioria das pessoas que o conheciam, que com ele se cruzavam na rua, que o viam debruçado à janela e que o confundiam com a mancha verde das florestas e dos jardins. Que havia ele de fazer? Chamavam-lhe Arbóreo e era por esse nome, e só por ele, que ia ficar conhecido.

Um dia, quando a Primavera estava à porta, Arbóreo gostou do cheiro adocicado que lhe entrava pelas narinas e pensou: de onde virá este cheiro tão doce, tão bom? Não encontrou resposta. Aquele cheiro abria-lhe o apetite e proporcionava-lhe um grande bem-estar. De onde viria ele?

Levou a mão até aos ramos da árvore que tinha na cabeça e sentiu umas formas macias e arredondadas. Como na terra onde vivia existiam poucos espelhos, correu até ao rio e, esperando que as águas estivessem calmas, viu nelas a sua imagem reflectida. Então exclamou: "São frutos!"

Eram realmente frutos, embora não fossem nem pêssegos, nem peras, nem

– Como foi que te apareceu uma árvore na cabeça? – inquiriu o chefe dos guardas.

– Isso gostava eu de saber – respondeu Arbóreo, com a voz entaramelada pela aflição em que estava. É que nunca se tinha visto em apuros daqueles, à frente de homens fardados e carrancudos, a ter de responder a perguntas para as quais não encontrava resposta. E tudo isso só porque tinha uma árvore na cabeça.

– Diz-se que à tua sombra – acusou o chefe dos guardas – costumam reunir-se os que conspiram contra os nossos governantes.

– Como – perguntou Arbóreo, espantado –, se a sombra que a minha árvore dá é tão pequenina que só chega para mim?

– Os conspiradores – respondeu o inquiridor – também não são muito grandes.

– Mas – insistiu Arbóreo – eu garanto que nunca os vi debaixo da minha sombra e que, mesmo que os tivesse visto, dificilmente teria percebido o que diziam.

Registadas todas estas palavras num grande livro de capa negra, reuniram-se os guardas para decidirem que destino haviam de dar a Arbóreo, acabando por libertá-lo ao fim de algumas horas.

– Acreditamos que não tens grandes culpas – disseram-lhe – mas, ainda assim, ficarás sob vigilância, não vás envolver-te nalguma conspiração.

Quando Arbóreo deixou o palácio do governador, estava contente por se encontrar de novo em liberdade, mas, ao mesmo tempo, sentia tristeza por ter estado

8. Harumi Kimura

1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
Resposta: The feelings I would like to tell the people my thinkings.

Síntese: A ilustração valorizada como expressão do designer; situa-se a resposta próxima do autor.

2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
Resposta: Impressions I feel strongly. The impression is a good kinds of thing. For example, the feelings I met the people have good feelings, and could see the wonderful sights and scenes.

Síntese: Valoriza-se o desejo de expressão do ilustrador; situa-se a resposta próxima do autor.

3. O que privilegia num projecto de ilustração?
Resposta: The children books, and the illustrations of posters.... Of course, if I can tell the people my feelings, I try to draw the other projects. Because I love to draw the pictures.

Síntese: Valoriza-se o desejo de expressão do ilustrador; situa-se a resposta próxima do autor.

4. Que importância atribui ao programa? E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
Resposta: I think the both of them are very important. Because I think an important thing is telling. Even if designers and illustrators try to tell the people things they want to tell by a design and an illustration, that is not able to be told the people if the design and the illustration are not much to the contents.

Síntese: Valoriza-se o potencial comunicativo da ilustração e a necessidade de adequação da forma ao conteúdo; situa-se a resposta no eixo autor/ desenho, intersecção do eixo fenomenologia/ tecnologia.

5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração? (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
Resposta: I think the illustration needs the technique if it is considered an way of telling feelings. But I think the more important thing is feeling and telling.

Síntese: A técnica é um recurso expressivo, usado para "dizer sentimentos"; situa-se a resposta próxima do autor.

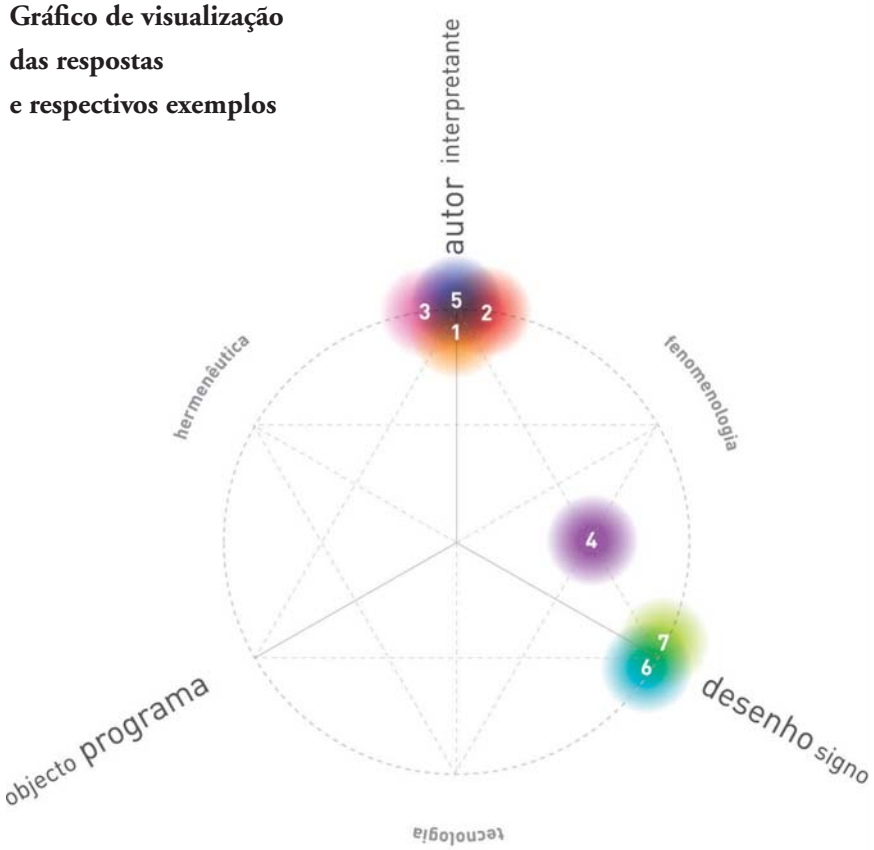
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração? (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
Resposta: Yes. I think the design is very important in the illustration's projects. Because I think the design decide the image of projects. Even if the illustration is good, the meaning of project is not told the people if the design is not good. And of course, I think that is the same about the contrary case.

Síntese: Não responde directamente à questão, mas percebe-se a distinção entre o projecto de design do projecto de ilustração, mas colaborando entre si no sentido do artefacto final; situa-se a resposta próxima do desenho.

7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)
Resposta: Yes. I consider it as the original when I create an illustration. I sometimes draw my illustration reproduced as the work though, I think the illustration is an original too. Because I can not draw the completely same illustrations. Even if I drew the illustration reproduced, I think it is an original. It is not same the first illustration.

Síntese: A ilustração é considerada como um original, na medida em que é sempre única na expressão do seu autor; situa-se a resposta próxima do desenho.

Gráfico de visualização das respostas e respectivos exemplos



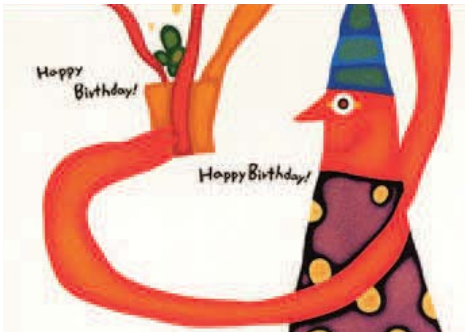
1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
3. O que privilegia num projecto de ilustração?
4. Que importância atribui ao programa?
   E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração?
   (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração?
   (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência?
   (nos procedimentos e processos envolvidos?)

2

Revistas

3

Warmly Warmly


Happy Birthday!
Happy Birthday!

4

6

meese's
world best
cheese
selection
unigrana
jarlsberg
ridder
beemster
cademartori
igor
MITSUI & CO.,LTD.
www.mitsui.co.jp/
NEW
「meese(ミーズ)ショップ」
OPEN!!

消費者への新・視点

5

7

9. Hvass & Hannibal

1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
Resposta: In most cases for us, it is explicitly asked for, since that is what we mostly do… In some cases maybe there is the possibility to do something more like graphic design than illustration, but even in those cases I would say that this is still a way of illustration but it uses an approach that is more graphic – maybe others wouldn't agree, I am not sure… I think the use of the word illustration in Denmark is different from the use of the word in e.g. USA where it to me seems a much more closed, defined field or profession with very specific categories such as editorial, children's books etc. We like to use the word in more open contexts that make illustration something that can be anywhere between fine art and design, generally just making shapes and forms and images that suit a certain context…

Síntese: A ilustração é a expressão mais frequente destes designers; situa-se a resposta próxima do autor.

2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
Resposta: Inspiration wise we usually begin quite instinctively and take turns to add to the images, in that way we reach something that we would not have reached individually on our own. If you mean, "why do we create our own images" – then I have the feeling that if we new the answer to that, the whole thing wouldn't matter as much… I think it's something we love to do, without quite knowing why, and something we do because we have to, and because it works for us. Maybe it's a lot about making new things, adding to what's already there… maybe it's about being seen, and recognised, maybe it's about the craft in doing it… probably a mix of all those things.

Síntese: A ilustração nasce de um desejo de expressão pessoal; situa-se a resposta próxima do autor.

3. O que privilegia num projecto de ilustração?

Resposta: Is it "which part of an illustration project do we like best"? Or "which kind of illustration project do we favour"?

Which part we like best: We like seeing the result and seeing it in it's actual context, like a mural for instance, it's very physical instead of something that remains digital… also the process of sending it back and forth, working on it together is really fun. Recognising each of our individual styles in one image is also nice. Which kind of project we favour: We do a lot of music related projects, which seems like a really good area to be in, because there is a lot of interaction, lot's of possibilities to have an audience. Also it's a nice tool to have to have music as an inspiration when doing album cover artwork. Also the music scene gathers it's audience in a much less formal manner than most exhibitions/openings… of course there are plenty of exceptions to this, which is a good thing as it means that art etc can stand alone and draw it's own audience, but still there is not as much activity and openness as in the music scene, at least not here in Copenhagen.

Síntese: A resposta dupla leva a uma única dedução: importa a estes designers o artefacto final e o potencial comunicativo que transporta; situa-se a resposta próxima do desenho.

4. Que importância atribui ao programa? E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?

Resposta: It's pretty important, but we are quite flexible, meaning we can work out something from almost no brief and we can work out something from a very tight brief… both things are fun, the first is more fun! It depends on our mood, you need to think more if there is an open brief… on the other hand you have to compromise a lot if the brief is strict. We don't differ so much between a design project and an illustration project, there is not such a clear border between the two. Maybe that's because we actually work more in the illustration field, and use it as a tool in more design related projects.

Síntese: O programa explícito ou implícito é o motor do projecto, mas o seu desenvolvimento e construção depende em grande parte do designer; situa-se a resposta no eixo programa/ autor, na intersecção do eixo hermenêutica/ fenomenologia.

5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração? (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
Resposta: We like to explore new techniques… we don't feel that the technique is what preserves coherence to earlier works. Sometimes we feel bound to a technique more out of convenience because of the experience we have in that technique… it's not determined from the start no. I think the technique doesn't really carry a value in itself… only that aspect that is about how we cooperate, by taking turns to develop an image.

Síntese: A técnica é desvalorizada e usada na conveniência e vontade do designer; situa-se a resposta próxima da fenomenologia.

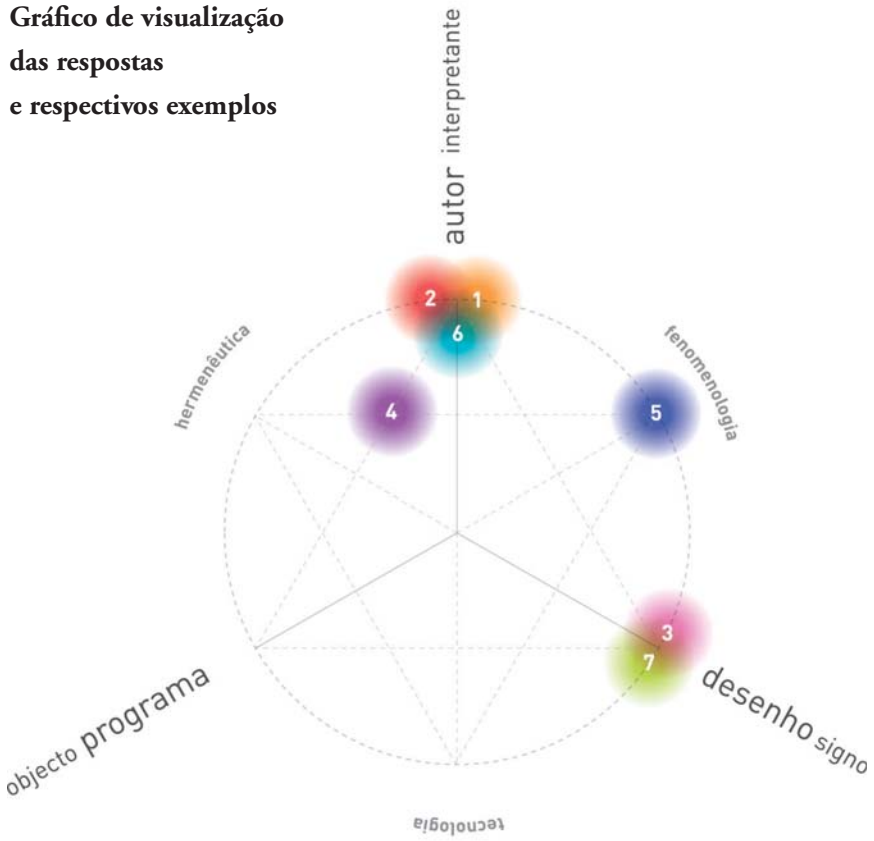
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração? (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
Resposta: No I don't think so.

Síntese: Distingue-se projecto de design e projecto de ilustração. Depreende-se, no contexto das restantes respostas, que as opções ao nível dos procedimentos se centram no designer; situa-se a resposta próxima do autor.

7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)
Resposta: Definitely often a conscience that it will be reproduced, except if it's something like a mural. But we put our images on the internet and in that sense don't see them as originals (the digital ones)… we handprint posters and those are numbered and sold as originals… but we may still use the image for other purposes, digitally or non-digitally.

Síntese: O original é desvalorizado como tal e há a consciência da sua reprodução, tendo cópia e original um valor afectivo semelhante; no entanto, o artefacto existe no contexto do projecto mas também isoladamente, donde se deduz uma menor importância atribuída ao programa; situa-se a resposta mais próxima do desenho.

Gráfico de visualização das respostas e respectivos exemplos



1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
3. O que privilegia num projecto de ilustração?
4. Que importância atribui ao programa?
   E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração?
   (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração?
   (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)

1
2
6
5

Ladyfest Copenhagen
2008

Form. August Issue
2008

3

7

Vega Nightclub

4

Vega Nightclub

10. Javier Mariscal

1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
Resposta: Porque creo que una ilustración pude ser más sugerente y comunicar más que una fotografía realista. El ejemplo más reciente y más revelador que le puedo dar es lo que me ha sucedido con el encargo que me ha hecho la editorial Phaidon para el libro "1080 recetas" de Simone Ortega. En un principio me encargaron la maquetación, la portada y alguna ilustración, pero al final he logrado convencerles de que me lo dejen ilustrar todo, en lugar de poner las fotos de platos preparados que ellos querían. Estamos todavía negociando, porque se resisten a poner sólo ilustraciones (creo que he hecho unas cuatrocientas). No le puedo decir como acabará la cosa, pero creo sinceramente que es más expresiva una sardina dibujada con ceras que una pobre sardina fotografiada cubierta con salsa de tomate. Las ilustraciones dicen más cosas que la realidad, tienen más lecturas, pueden mostrar una ironía o un estilo que tal vez una fotografía no puede mostrar, enriquecen cualquier trabajo.

Síntese: A ilustração é valorizada como expressão pelo seu potencial comunicativo, no interesse da resposta do programa; situa-se a resposta no eixo desenho/ programa.

2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
Resposta: Es mi manera de explicar la vida, el mundo que me rodea. Es mi forma de decir: lo veo así, de esta forma, y aunque yo lo vea así, vosotros lo podéis interpretar a vuestra manera y tal vez mis imágenes os puedan ayudar a explicaros a vosotros mismos cómo veis lo que os rodea. A través del dibujo puedo crear ese triángulo de comunicación: creador, objeto, espectador, en el que todos aportan algo.

Síntese: A ilustração nasce de um desejo de expressão e de comunicação pessoal; situa-se a resposta próxima do autor.

3. O que privilegia num projecto de ilustração?
Resposta: Comunicar. La ilustración tiene ese fin.

Síntese: Valoriza-se o potencial comunicativo do artefacto final mas concebida com um propósito; situa-se a resposta no eixo desenho/ programa.

4. Que importância atribui ao programa? E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
Resposta: El *brief* es siempre importante, porque en un trabajo de encargo el ilustrador debe comunicar lo que el cliente desea, si no logra transmitir eso, habrá fracasado.

Síntese: O programa é o móbil da ilustração; situa-se a resposta no eixo do programa.

5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração? (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
Resposta: Cada trabajo te pide una técnica. Cuando imaginas una ilustración ya tienes en la cabeza la técnica que vas a emplear. Es como lo del significado y el significante. La técnica es el significante y el significado (los significados) son la propia forma. La ilustración es un lenguaje, y como todo lenguaje se basa en la relación que se establece entre el significado y el significante.

Síntese: A técnica é tida como um recurso expressivo e participa na *poiesis* da ilustração; situa-se a resposta no eixo autor/ desenho, intersecção do eixo fenomenologia/ tecnologia.

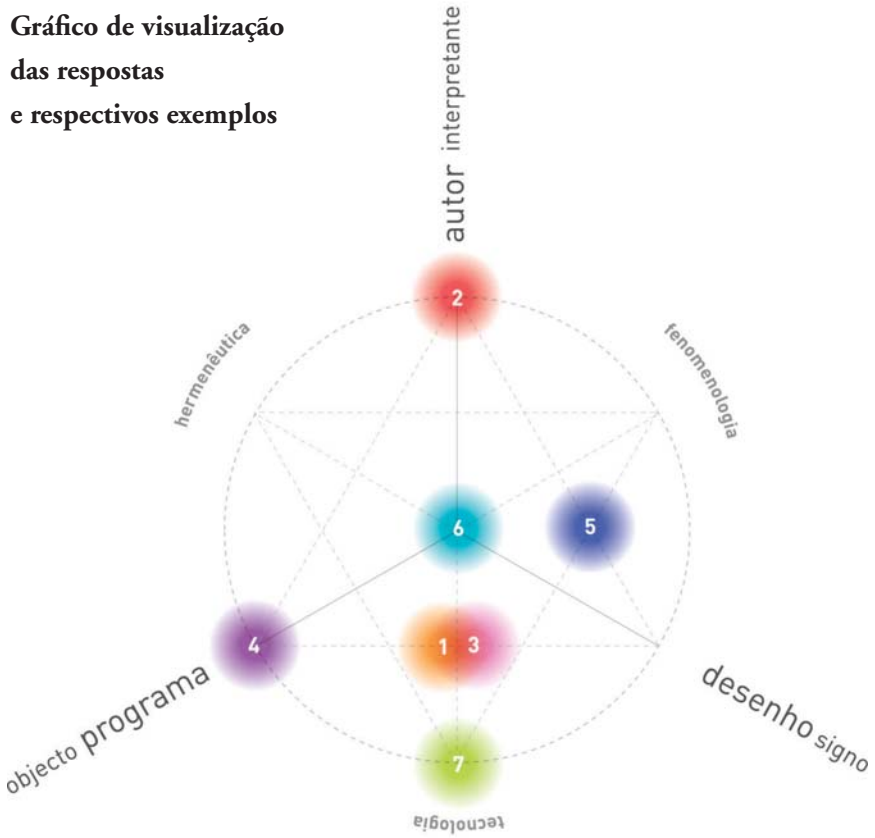
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração? (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
Resposta: Desde luego, un diseñador siempre tiene que atenerse a lo que el cliente quiere solucionar, no se diseña como un artista, se diseña como un profesional. Cuando utilizo la ilustración en el proceso de diseño, lo hago como un profesional del diseño, no como un mero artista que quiere sacar todo lo que lleva dentro. Quiero provocar emociones, pero un tipo concreto de emociones, dirigidas a vender un producto. No me puedo engañar en eso. Y tampoco me parece mal, sino sería sólo un artista y no un diseñador.

Síntese: Não distingue o projecto de design do projecto de ilustração; situa-se a resposta na intersecção de todas as variáveis, numa posição de suposto equilíbrio.

7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)
Resposta: Naturalmente que pienso en el soporte, en como va a funcionar cromáticamente después de un proceso de impresión, de que pueda colorearla con el ordenador si quiero. Siempre tengo en cuenta que funcione para el fin que ha de tener.

Síntese: A ideia de um original é desvalorizada face à necessidade da sua reprodução; a tecnologia atende sobretudo ao programa e ao resultado manifesto no artefacto final; situa-se a resposta no eixo da tecnologia entre o programa e o desenho, pelo uso consciente e intencional dos recursos técnicos.

Gráfico de visualização das respostas e respectivos exemplos



1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
3. O que privilegia num projecto de ilustração?
4. Que importância atribui ao programa?
   E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração?
   (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração?
   (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)

1

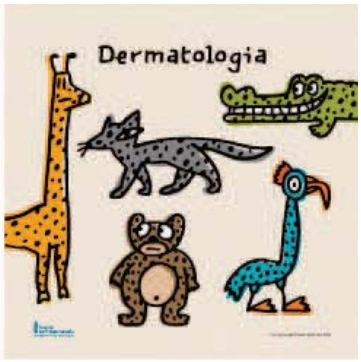
Celler Espelt
2004

Festival de Blues de Cazorla
2007

2

Capas revista Diseño Gráfiico

3



Hospital San Juan de Dios
sinalética dos serviços

Imagem turística Ciutadella
cartazes

4

Camper for kids
2007

Capa De CD da banda sonora
EL Milagro de Candeal
2004

5

6

Joyco
cartazes, 1998

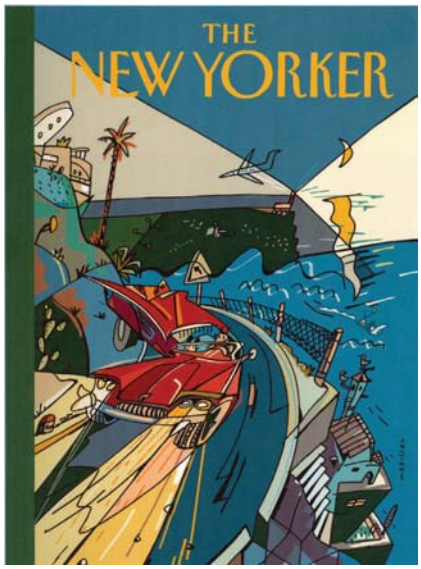
Camper for hands
cartazes, 2005

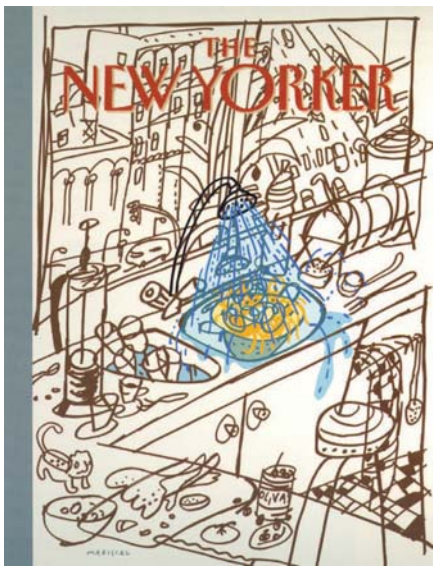
Celler Espelt
etiqueta dos produtos

7

Celler Espelt
publicação coorporativa

Cobi
Mascote Jogos Olímpicos, 1992





Capas New Yorker
1993|1994

11. Katsumi Komagata

1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
Resposta: Illustration is used in a brief for a better communication. Illustration is used so that everyone can have the same image.

Síntese: A ilustração valorizada no sentido da resposta ao programa; situa-se a resposta próxima do programa.

2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
Resposta: I appreciate to create images because they are a universal language everyone can understand.

Síntese: Valoriza-se o potencial comunicativo da ilustração; situa-se a resposta próxima do desenho.

3. O que privilegia num projecto de ilustração?
Resposta: What I favor in an illustration project is to create a good communication and a strong image. We have to face the people who we are working for and try to understand their request.

Síntese: Valoriza-se o programa no projecto de ilustração; situa-se a resposta próxima do programa.

4. Que importância atribui ao programa? E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
Resposta: The brief is very important for me in a design and illustration project. It is a time of reality where we really face to the clients.

Síntese: O programa é o móbil da ilustração; situa-se a resposta no eixo do programa.

5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração? (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
Resposta: The technique used for each illustration depends on the subject

and how I feel to work on it. It can also change according to the printing process.

Síntese: A técnica depende do tema a comunicar e da facilidade do designer a aplicar; está presente a preocupação com o efeito final na reprodução. Depreende-se que há um uso consciente da tecnologia, fazendo adequar os meios ao fim a que se destina; situa-se a resposta próxima da fenomenologia.

6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração? (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)

Resposta: Yes the practice of design is an influence. Illustration needs to be composed such as balance and colors which are related to design. In many case the space is already determined for the illustration so that it has to match with the size with good colors and good balance. Design is also related to present time or sometimes we try to be in future therefore the way of expression has to be adjusted. Illustration must always be modern. Illustration is an inspiration for the people.

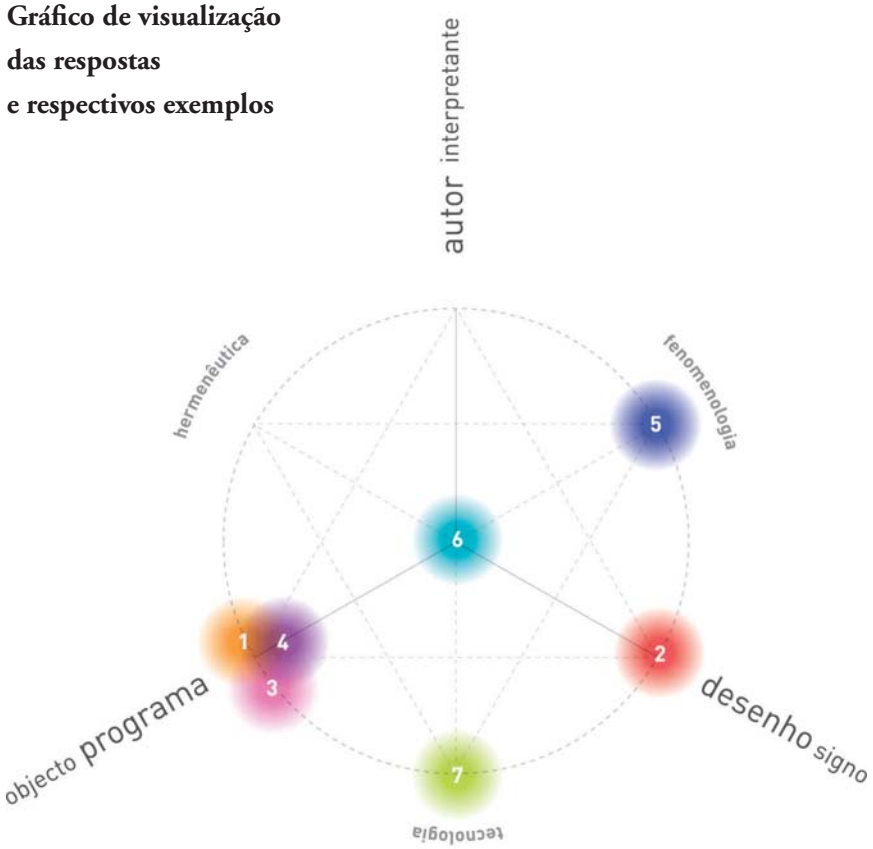
Síntese: Não distingue o projecto de design do projecto de ilustração; situa-se a resposta na intersecção de todas as variáveis, numa posição de suposto equilíbrio.

7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)

Resposta: When I create an illustration I always try to think of the printing process and of the way it will be reproduced.

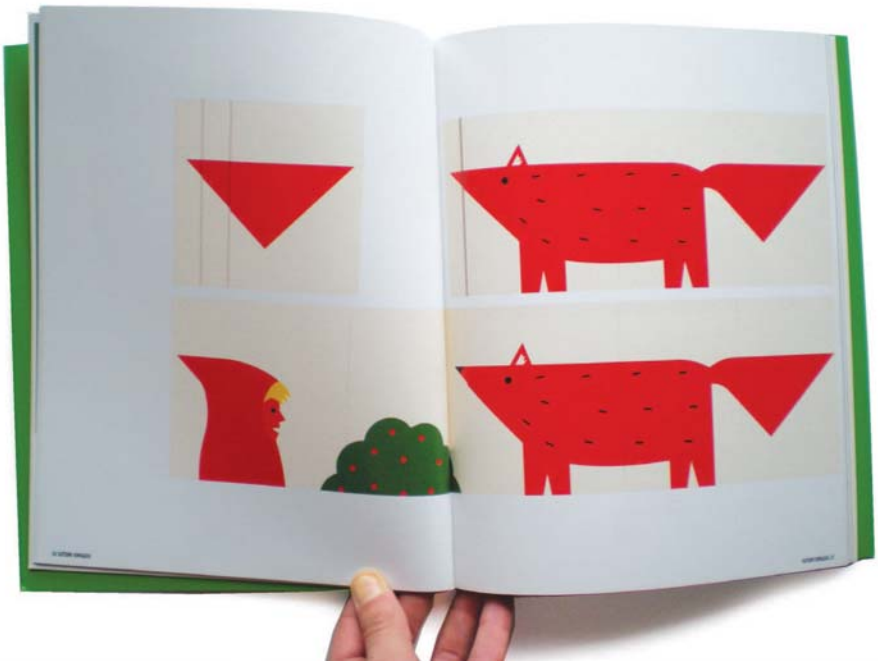
Síntese: Não se distingue o original da cópia; o original é pensado tendo em consideração a sua reprodução. Depreende-se que há um uso consciente e intencional da técnica, que assim participa no processo de criação; situa-se a resposta próxima da tecnologia (entre o programa e o desenho).

Gráfico de visualização das respostas e respectivos exemplos



1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
3. O que privilegia num projecto de ilustração?
4. Que importância atribui ao programa?
   E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração?
   (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração?
   (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência?
   (nos procedimentos e processos envolvidos?)

1



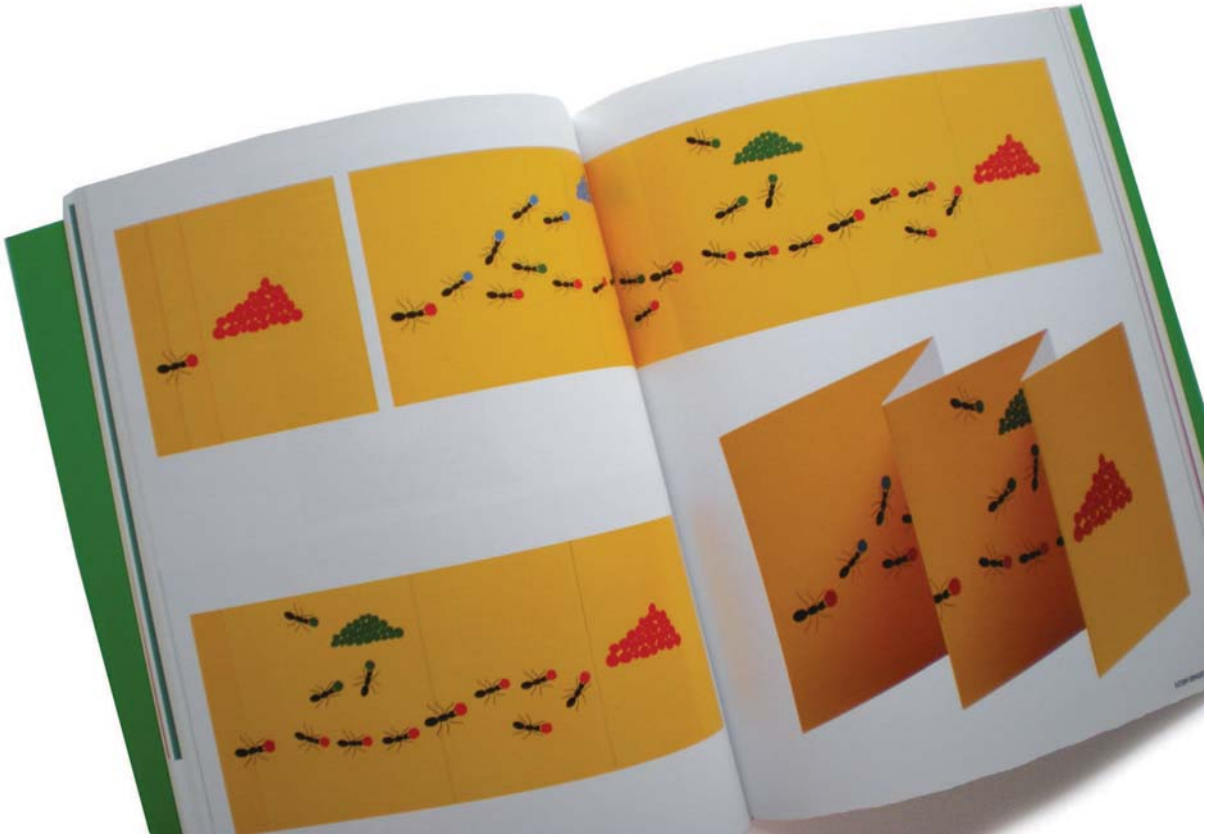
2

Trabalhos a partir do catálogo
Farol de Sonhos: Katsumi Komagata
Câmara Municipal de Cascais, 2006

3

4

5



6

7

Bleu sur bleu
One stroke

12. Lawrence Zeegen

1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
Resposta: I only use illustration – if a client wants photography, they're coming to the wrong place. I'm foremost an illustrator and then an occasional designer!

Síntese: A ilustração valorizada como expressão do designer; situa-se a resposta próxima do autor.

2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
Resposta: I like to tell stories with my work. I like to resolve problems using images and I like to create unique worlds where my ideas exist. I tend to think in images as well as words…

Síntese: Valoriza-se o desejo de expressão do ilustrador; situa-se a resposta próxima do autor.

3. O que privilegia num projecto de ilustração?
Resposta: Freedom to create solutions that I believe work for the client and the client's design problems…

Síntese: Valoriza-se o desejo de expressão do ilustrador na óptica do programa; situa-se a resposta no eixo autor/ programa.

4. Que importância atribui ao programa? E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
Resposta: I need a brief, a question, a problem – I need something to answer and to resolve - without it, it is an art project and I'm not an artist, I'm an illustrator.

Síntese: O programa é o móbil da ilustração; situa-se a resposta no eixo do programa.

5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração? (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).

Resposta: Technique is what I use to resolve the image-making process – I use a computer but only because it is the easiest, quickest route to creating and sending a solution – I used to create work by hand along time ago, before computers…

Síntese: A técnica é um recurso na resolução do processo de ilustração; situa-se a resposta próxima da tecnologia.

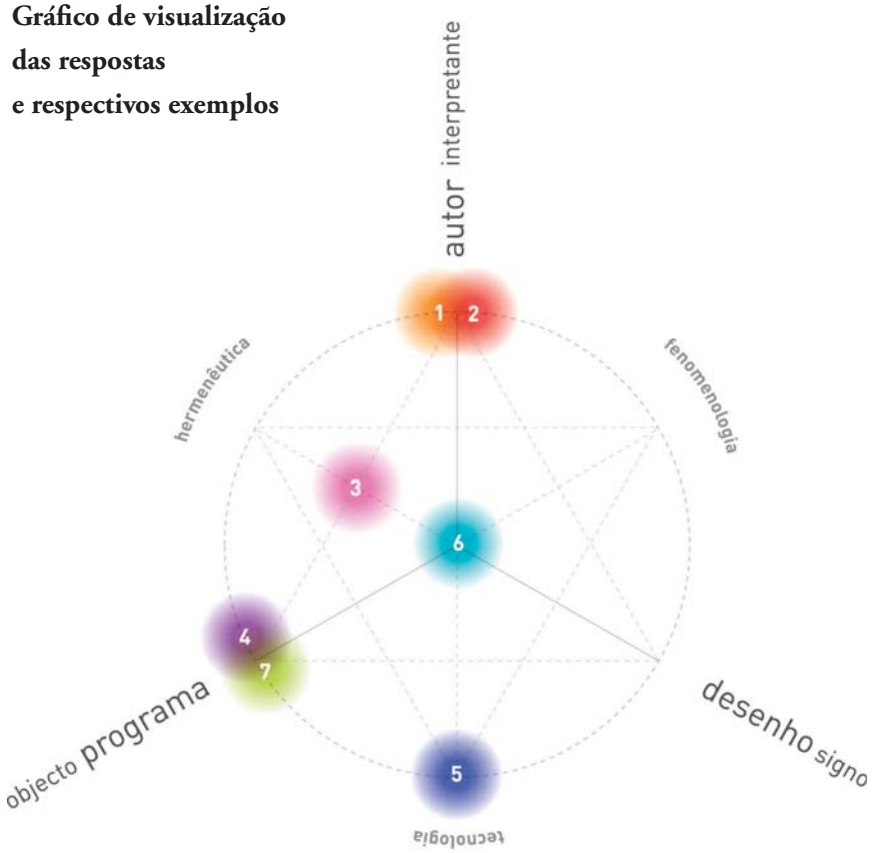
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração? (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
Resposta: For me design and illustration are pretty intertwined – they are one and the same thing – I understand how the industry needs to perceive and separate the two – really design is about solving problems and for me – illustration is too.

Síntese: Não distingue o projecto de design do projecto de ilustração; situa-se a resposta na intersecção de todas as variáveis, numa posição de suposto equilíbrio.

7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)
Resposta: I always think about where the illustration will be reproduced – my work doesn't exist outside of the computer until it is reproduced...

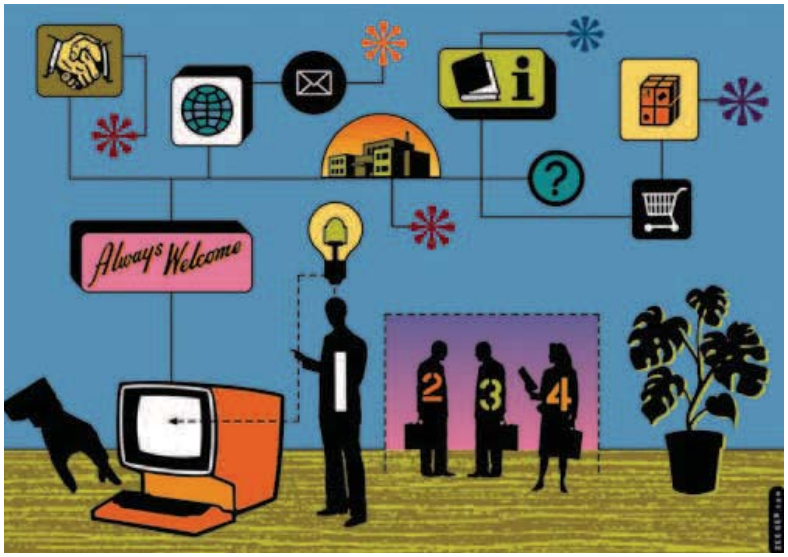
Síntese: O original não existe, só a sua reprodução. Depreende-se um uso consciente e intencional dos recursos técnicos; situa-se a resposta próxima do programa.

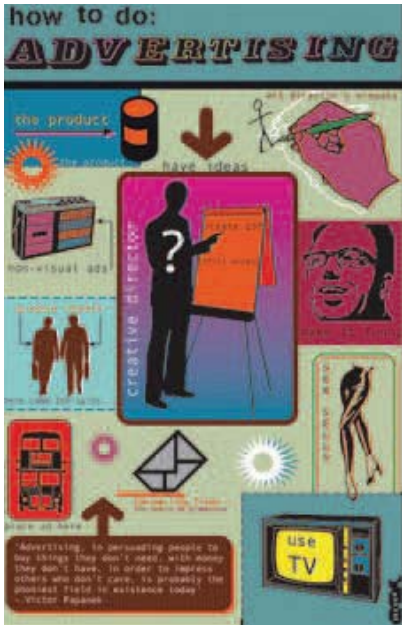
Gráfico de visualização das respostas e respectivos exemplos



1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
3. O que privilegia num projecto de ilustração?
4. Que importância atribui ao programa?
   E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração?
   (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração?
   (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)

Trabalhos da autora a partir do site
http://www.zeegen.com/archive/





13. Milton Glaser

1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
Resposta: A purposeful use.

Síntese: A ilustração valorizada como resposta do programa; situa-se a resposta próximo do programa.

2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
Resposta: Pleasure.

Síntese: A ilustração nasce de um desejo de expressão pessoal; situa-se a resposta próxima do autor.

3. O que privilegia num projecto de ilustração?
Resposta: Opportunity.

Síntese: Valoriza-se o sentido de oportunidade, julga-se que com uma dupla leitura: o ser oportuno em relação ao programa e pela oportunidade de o autor usar a ilustração como recurso expressivo; situa-se a resposta no eixo autor/ programa.

4. Que importância atribui ao programa? E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
Resposta: Depends on its intelligence.

Síntese: A importância do programa depende da relevância que o designer encontra nele; por se considerar que esta avaliação procede da interpretação, situa-se a resposta próxima da hermenêutica.

5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração? (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
Resposta: Technique is a skill to achieve a desired effort.

Síntese: A técnica é tida como um meio que participa na resolução de um objectivo (o artefacto final que responde ao programa); situa-se a resposta próxima da tecnologia, entre o desenho e o programa.

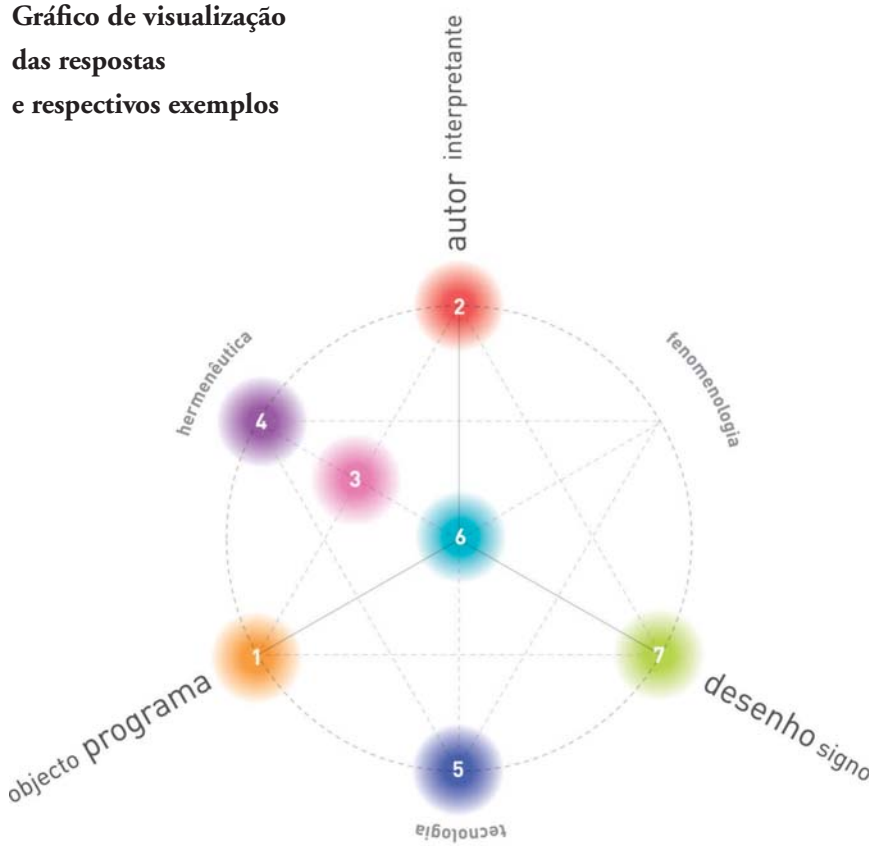
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração? (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
Resposta: I do not separate design from illustration. Making things out of ideas is the common root. The separation of activity is irrelevant.

Síntese: Não distingue o projecto de design do projecto de ilustração; situa-se a resposta na intersecção de todas as variáveis, numa posição de suposto equilíbrio.

7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)
Resposta: Like all tools, the new medium changed the way people thought about the possibilities of design. Consequently, it created a new range of boundaries.

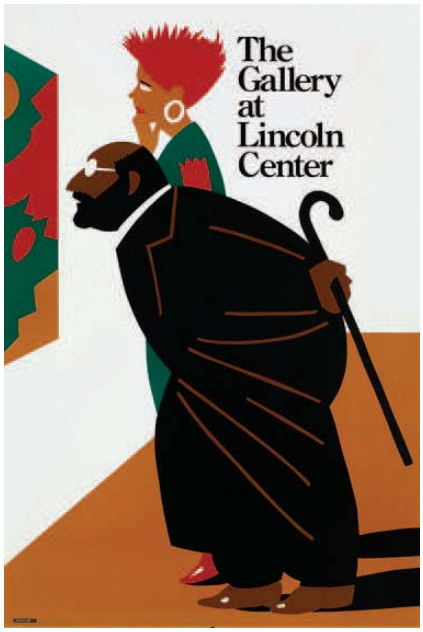
Síntese: Percebe-se a consciência de que a tecnologia altera o modo como se pensa em design. Há, em consequência, um potencial expressivo inerente ao uso da tecnologia, deduzindo-se que o seu uso depende sobretudo da vontade do designer e da adequação ao que se quer comunicar; situa-se a resposta próxima do desenho.

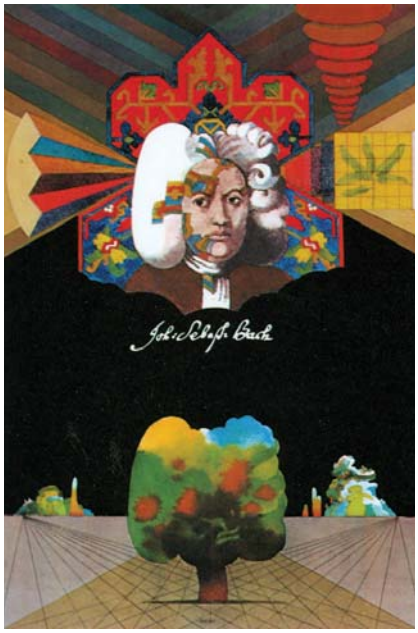
Gráfico de visualização das respostas e respectivos exemplos



1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
3. O que privilegia num projecto de ilustração?
4. Que importância atribui ao programa?
   E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração?
   (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração?
   (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência?
   (nos procedimentos e processos envolvidos?)

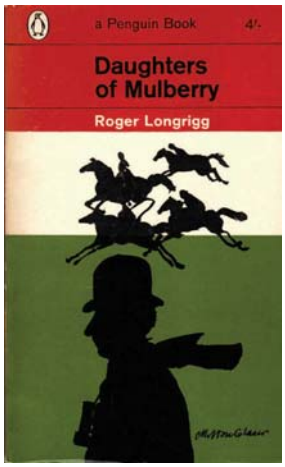
1

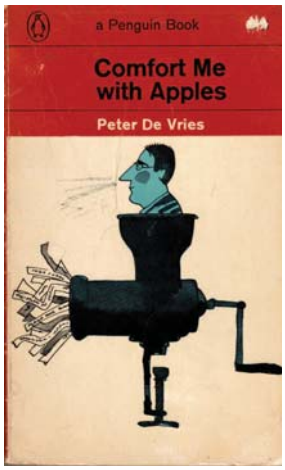


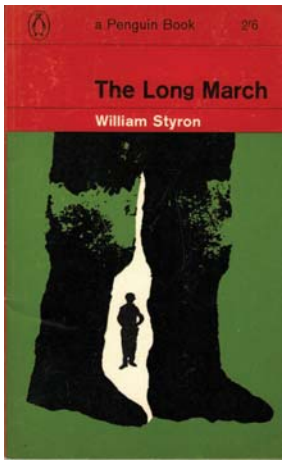


Bach
cartaz

The gallery at Lincoln Center
cartaz



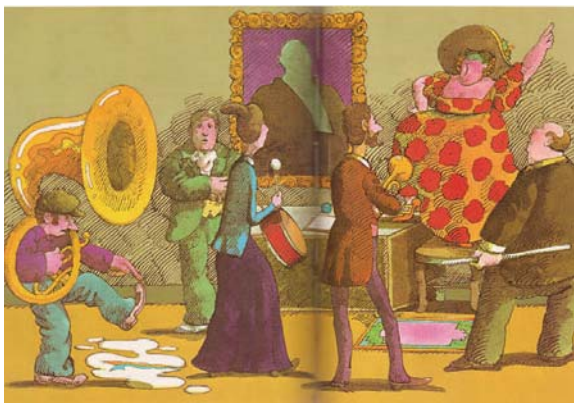


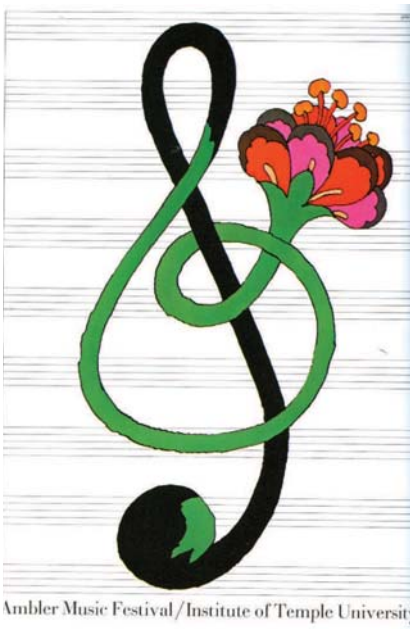


capas de livros
Pinguin Book

2

ilustração de livro
Help, help, the globolinks





3

4

Ambler Music Festival
cartaz

Dylan
cartaz

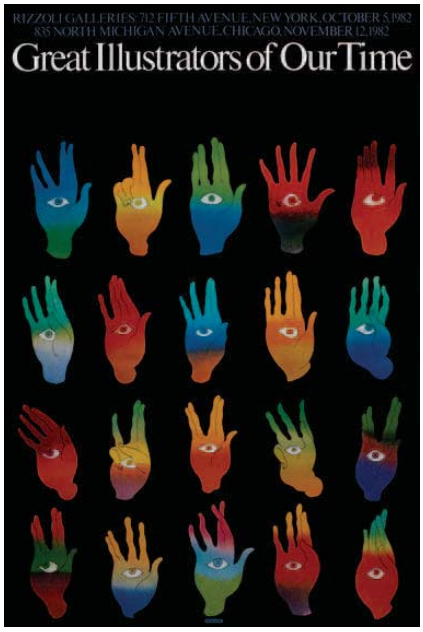
The Los Angeles unger event
cartaz

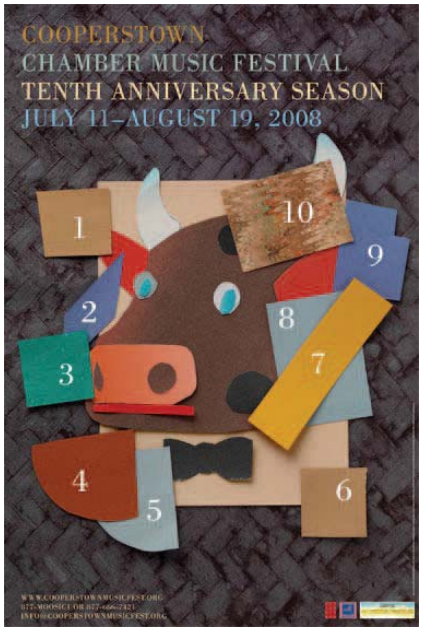
Dylan
cartaz

5

6

7

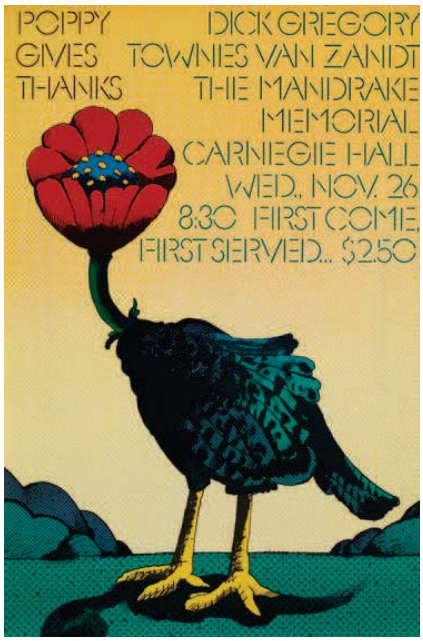




Chamber Music Festival
cartaz

Great illustrators of our time
cartaz

New Year's greeting card



14. Olivier Douzou

1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
Resposta: Pour faire une réponse à sa manière, forcément plus identifiable.

Síntese: A ilustração valorizada como resposta do programa; situa-se a resposta próximo do programa.

2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
Resposta: Le plaisir d'inventer.

Síntese: A ilustração nasce de um desejo de expressão pessoal; situa-se a resposta próxima do autor.

3. O que privilegia num projecto de ilustração?
Resposta: L'interrogation et le dérangement.

Síntese: Valoriza-se a ideia do desafio e do ultrapassar das contingências; situa-se a resposta no eixo autor/ programa.

4. Que importância atribui ao programa? E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
Resposta: Ce sont dans les deux cas des contraintes à détourner.

Síntese: O programa é entendido como os constrangimentos a ultrapassar e não se distingue a pertinência do programa no projecto de design e no projecto de ilustração; situa-se a resposta próxima do programa.

5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração? (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
Resposta: La technique relève du savoir-faire, je suis ouvert à toutes techniques. Mais je ne m'en impose aucune.

Síntese: A técnica não é escolhida nem imposta à partida, depreende-se ser um meio de resolução do desenho; situa-se a resposta no eixo fenomenologia/ tecnologia.

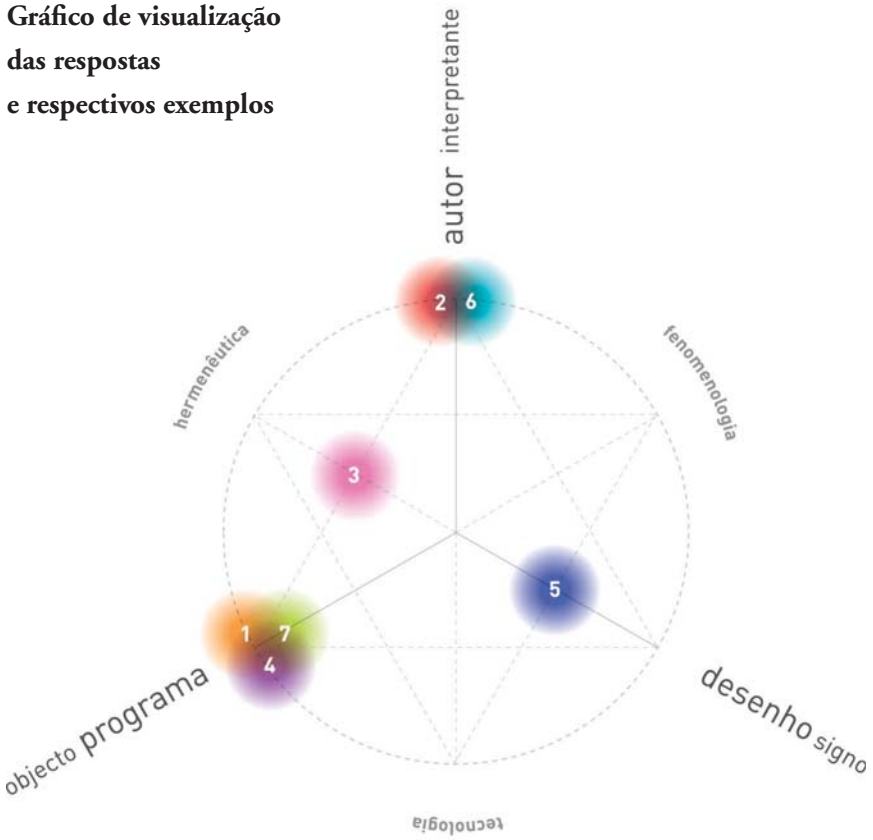
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração? (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
Resposta: Probablement dans la volonté de faire du neuf et de l'identité.

Síntese: O projecto de design e o projecto de ilustração contaminam-se no sentido da expressão da vontade e identidade do autor; situa-se a resposta próxima do autor.

7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)
Resposta: Je m'attache plutôt à la manière dont elle sera reproduite, car l'objet final n'est pas l'original.

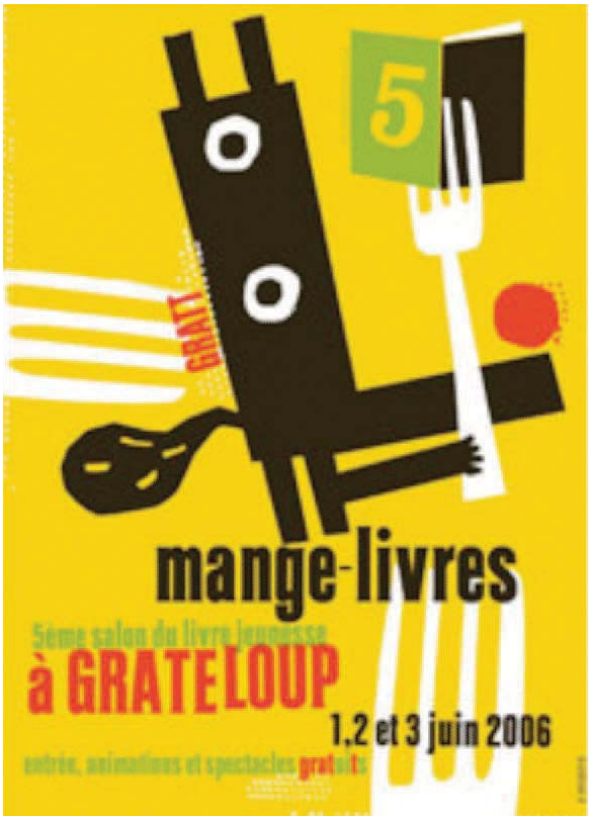
Síntese: O original não existe, só a sua reprodução. Depreende-se um uso consciente e intencional dos recursos técnicos; situa-se a resposta próxima do programa.

Gráfico de visualização das respostas e respectivos exemplos



1. Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?
2. Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?
3. O que privilegia num projecto de ilustração?
4. Que importância atribui ao programa?
   E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?
5. O que representa a técnica no seu processo de ilustração?
   (questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa, ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo, com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).
6. A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração?
   (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)
7. Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)

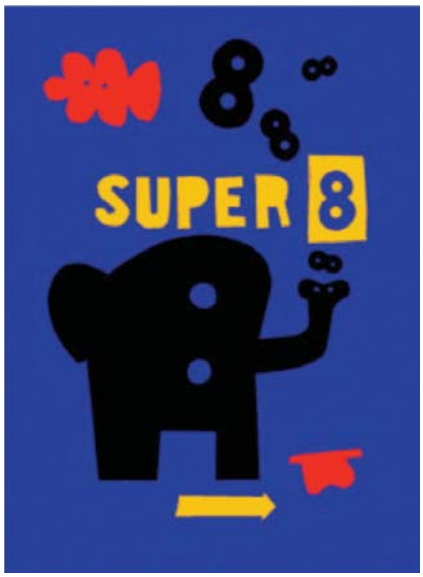
1



Mange-livres à Grateloup
cartaz, 2006

2

3

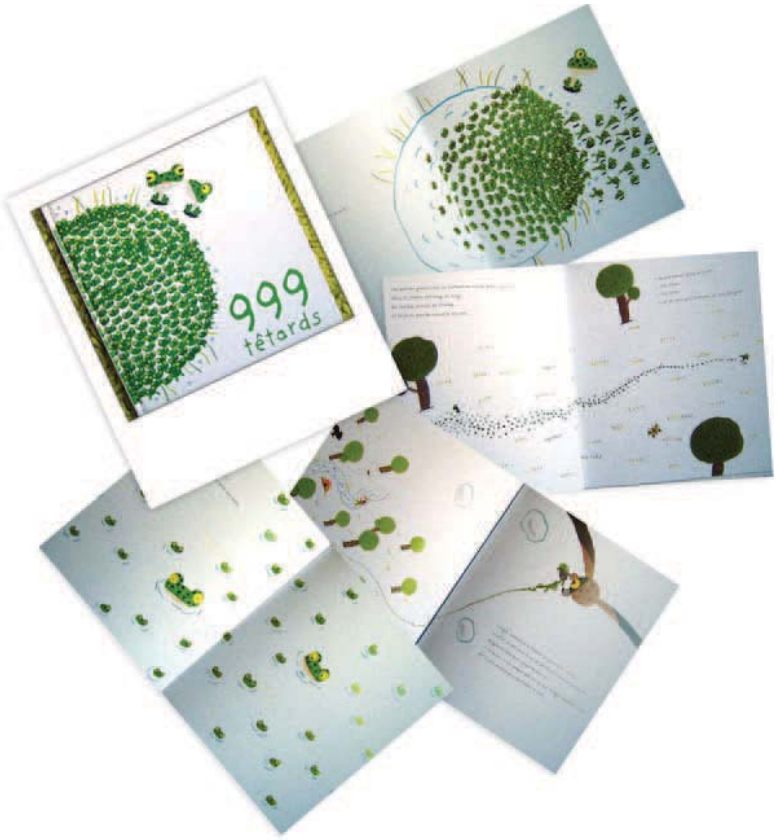


Créa de Kingersheim
cartaz, 2005

Super 8
Éditions MeMo, 2005

4

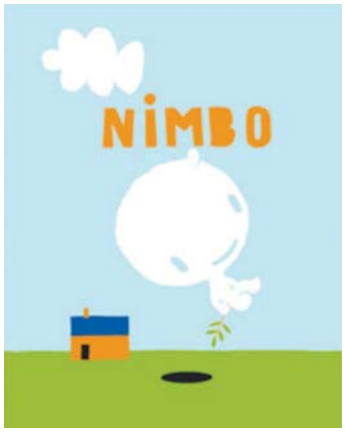
6



L'explosiond du têtards
Éditions du Rouergue, 1999

5

7



Lucy
estudos

Nimbo
Éditions MeMo, 2005

Mécanique, ilustração
Éditions du Rouergue, 1999

Segunda Parte
A ilustração como inovação em design

Capítulo 1
Para uma teoria da ilustração
O sujeito na origem da apetência pela ilustração

"Nos 'pequenos mundos da vida' os diversos sentidos oferecidos pela entidades que os comunicam não são simplesmente 'consumidos', mas são objecto de uma apropriação comunicativa e processados de forma selectiva até se transformarem em elementos da comunidade de sentido e de vida"

(BERGER e LUCKMANN, 1997:117).

Os termos *complexidade*, *pluralidade* e *multiplicidade* surgem por diversas vezes associados à enunciação da contemporaneidade. Autores como Edgar Morin, Anthony Giddens, Thomas Luckmann, Peter L. Berger e Zygmunt Bauman convergem num ponto: *a modernidade é complexa*.

Tendo esta proposição como ponto de partida, tornamos à questão que resumidamente legitima esta tese: que desenhos e que desígnios cumpre hoje a ilustração, que justifiquem a sua reapropriação[1] pelo design contemporâneo? É esta a resposta que a seguir se ensaia.

1.1. Da complexidade imanente

Zygmunt Bauman recorre à metáfora da *liquidez*, para referir o carácter do estádio actual, já que a fluidez dos líquidos, ao contrário dos elementos sólidos (que mantêm as suas formas inalteráveis), facilita a constante mutação ou disposição para a mudança: por isso são perenes, transitórios, preenchem o espaço apenas momentaneamente porque estão em permanente transfiguração. A *modernidade líquida* sofre, na opinião deste autor, uma crise grave de sentido: não há mais padrões estabilizados ou regras prescritivas dos comportamentos sociais; perderam-se as certezas sobre o lugar e o papel socialmente destinado a cada um. Berger e Luckmann acrescentam que a vida privada também se vê questionada nos sentimentos, nos valores e mesmo no que toca à identidade pessoal: a identidade, "hereditariamente transmitida"

[1] Apropriação: acto ou efeito de apropriar(-se), de se tornar próprio, adequado; adequação, pertinência (Dic. Houaiss, 758). Curiosamente, a etimologia da palavra, *appropriatio,onis* significa "apropriação, assimilação dos alimentos", o que poderá sugerir em termos metafóricos, que a ilustração "alimenta" o design actual.

e inquestionável, pertence agora ao âmbito das tarefas a cumprir e cabe aos actores a responsabilidade pela sua realização. O trabalho, que se perpetuava por toda a vida e definia o espaço e o valor de cada pessoa em termos sociais, familiares e identitários, tornou-se precário, por vezes mesmo desnecessário. O vazio deixado pela inexistência de modelos implica um movimento de auto-procura, de auto-descoberta e de demanda da identidade. Quando Lyotard se referia ao descrédito das grandes narrativas, aludia à pluralidade e a uma crise generalizada de sentido: a inconstância implica a interrogação e a reavaliação quotidiana acerca do sentido da existência e da própria vida. A ausência de valores partilhados, que estabeleçam um movimento e uma realidade semelhante vivida em comum, conduz a uma inevitável destabilização de sentidos. É este o estigma da sociedade moderna: a "apresentação dos seus membros como indivíduos" (BAUMAN, 2000:39), "(…) o pluralismo como um estado em que na mesma sociedade coexistem pessoas que vivem as suas vidas de diferentes maneiras" (BERGER e LUCKMANN, 1997:59). Bauman encontra duas características que distinguem esta forma de modernidade[2]: a primeira, é a perda da convicção de que há uma ordem inerente à vida, de que tudo participa num desígnio maior, num futuro (mais-que) perfeito, traçado e absolutamente organizado; a segunda diz respeito à mudança, à fragmentação e à auto-afirmação individual. Esta é a indefinição em que o ser humano se encontra: entre um passado estabilizado e evidente e um futuro por definir. A pluralização leva a que nada seja tido como verdadeiro, inquestionável ou único: as opções multiplicam-se e por isso quase tudo é admissível, mas nenhuma interpretação é terminante, efectiva ou adequada. O mundo não está mais pré-definido e exige ser reinventado. Assim, se há por um lado uma maior abertura e liberdade, também há por outro uma angustiante indefinição para quem procura incessantemente um sentido e um lugar. Berger e Luckmann afirmam que as únicas certezas são hoje o nascimento e a morte: a vida não está prescrita, mas aberta a todas as possibilidades logo, tem que ser vivida. Mas neste quadro tão pessimista há ainda uma réstia de esperança: "em todas as sociedades há processos de regeneração de sentido" (idem:108).

[2] Giddens esclarece a forma como aplica o termo *modernidade*: "num sentido muito geral para me referir às instituições e modos de comportamento estabelecidos pela primeira vez na Europa depois do feudalismo, mas que no séc. XX se tornaram mundiais no seu imacto. A 'modernidade' pode ser entendida como aproximadamente equivalente ao 'mundo industrializado" desde que se reconheça que o industrialismo não é a sua única dimensão institucional" (GIDDENS, 2002:21).

Se o problema da sociedade moderna está nas estruturas básicas que a fundam, estes autores sugerem que se criem "instituições intermédias", que, mesmo não tendo capacidade para suprimirem as causas, podem contribuir para contrariar e resistir às dificuldades. É sob este princípio que se instalam *os pequenos mundos da vida,* (idem:116) comunidades organizadas em torno de sentidos e interesses comuns: pequenos mundos que constituem, no seu conjunto, o pluralismo moderno. São hábitos que progressivamente se embrenham e se misturam com o quotidiano, acabando por ser culturalmente assimilados na sua diferença. Giddens (2002) partilha esta opinião e aponta a urgência na criação de novos mecanismos promotores da auto-identidade, que sejam no fundo os alicerces da modernidade. A sociedade passa a ser um conjunto de *eus* individuais e activos na conquista da sua identidade própria, *eus* vários que desenham o seu percurso e que, independentemente do local ou do contexto da acção que desenvolvam, participam e fomentam intrinsecamente os impulsos sociais, com resultados que têm reflexos a um nível global: a unidade é doravante, feita pelas diferenças. Assim, multiplicam-se também as resoluções e obstáculos que cada um tem individualmente que ultrapassar. O sentido baseia-se, na modernidade, na instabilidade, na liquidez, na fluidez própria dos sistemas dinâmicos (GIDDENS, BAUMAN, LUHMAN, BERGER, LUCKMANN).

1.2. A procura da auto-identidade. Do indivíduo ao *eu*

O enigma por que se apresenta a modernidade exige do indivíduo um permanente estado de reflexão, perante um jogo de incertezas e de escolhas que determinam, dia a dia, a sua vida. Como diria Ortega y Gasset: "viver é constantemente decidir o que vamos ser. (…) Um ser que consiste, mais no que é, no que vai ser, portanto, naquilo que ainda não é" (ORTEGA Y GASSET, 2007:170). O *eu* torna-se, segundo Giddens, um projecto reflexivo, em que a autenticidade se anuncia como valor preponderante para o projecto de auto-realização:

"Na ordem pós-tradicional da modernidade, e contra o pano de fundo de novas formas de experiência mediada, a auto-identidade torna-se um empreendimento reflexivamente organizado. O projecto reflexivo do eu, que consiste em manter narrativas biográficas

coerentes, embora continuamente revisadas, tem lugar no contexto de múltipla escolha filtrada por sistemas abstractos."[3]

Giddens (2002) recorre às orientações sugeridas pelo manual de auto-ajuda de Rainwater, para estabelecer a distinção entre termos como *indivíduo*, *eu* ou *auto-identidade*. De entre elas destacamos:

1. O *eu* é tido como um projecto reflexivo pelo qual o indivíduo é responsável. Dir-se-ia que o indivíduo é o *designer* da sua própria vida, ele *é* por aquilo que faz de si mesmo.

2. O passado é usado pelo *eu* como base de ponderação, para sobre ele estabelecer uma superfície que permita, de alguma maneira, organizar antecipadamente o futuro. Esta estrutura será proporcionadora de uma certa resiliência, de uma capacidade para ultrapassar as incertezas e fazer delas uma fonte de autodesenvolvimento.

3. A auto-identidade pressupõe uma contínua narrativa autobiográfica. Giddens salienta o facto de as autobiografias se referirem sobretudo a pessoas cujas vidas podem, de algum modo, servir de exemplo[4]. No entanto, a autobiografia a que Giddens se refere vem no sentido de que cada um faça a interpretação da sua própria história: uma narrativa que exigirá certamente empenho e esforço criativo, e que pode tomar outras formas que não necessariamente a escrita.

4. A reflexividade do *eu* é extensível ao corpo, que participa na construção da consciência pelos dados cinestésicos que comunica em contínuo à mente: "experimentar o corpo é uma maneira de tornar coerente o eu como um todo integrado, uma maneira de o indivíduo dizer 'é aqui que vivo'" (idem:77).

5. A auto-realização é percebida como "*equilíbrio entre oportunidade e risco*" (idem:76).

6. A *autenticidade* é o fundamento ético para a auto-realização: ser coerente e verdadeiro consigo mesmo é o princípio para se encontrar.

7. A vida é feita por *passagens*, por resistências que têm que ser ultrapassadas, sempre no sentido da auto-realização.

8. "Os pontos de referência centrais são colocados 'a partir de dentro'": a partir do *eu* e de como o indivíduo desenha a sua própria vida.

---

[3] GIDDENS, Anthony - *Modernidade e identidade*. Jorge Zahar: Rio de Janeiro, 2002: p.12

[4] O presente viria não só a confirmar como a exacerbar esta previsão de Giddens: no espectáculo mediático em que vivemos é preciso muito pouco para justificar a exposição autobiográfica.

A menção a estes pontos serve para reforçar a ideia de que a modernidade se faz na ambiguidade, pela polissemia e nas *destabilizações de sentido* (STEINER), fruto da multiplicidade de pontos de vista individuais, mostrados nas várias formas pelas quais os *eus* se realizam. A complexidade imanente à modernidade é reconhecida pela generalidade dos autores abordados, que divergem apenas nas soluções que perspectivam: Edgar Morin defende a necessidade de um pensamento complexo, Anthony Giddens o *eu* reflexivo, e Niklas Luhmann os *pequenos mundos da vida*, organizações *autopoiéticas* cujo sentido gerado resulta da contingência. É sobre as propostas de Luhmann que nos deteremos a seguir.

1.3. A simplificação da complexidade. *Autopoiesis* e contingência

"Tudo o que nos é dado na experiência actual 'remete', de maneira mais ou menos próxima, mais ou menos directa, para tudo o que possa ser dado noutras experiências. O fenómeno originário do sentido reside nestas remissões. Assim, a diferença fundamental presente numa 'experiência semântica' é a 'diferença entre o dado actualmente *e o* possível *baseado nesse dado'. Dar sentido ou operar com sentido é extravasar o presente actual e o que nele é dado, relacionar o dado com o não dado, abrir o campo das vivências e, por conseguinte, também das acções possíveis. O mundo torna-se 'complexo' devido a este processo de constituição de sentido, de* semantização, *o qual é também, necessariamente, uma experiência do* tempo *e da* contingência *– o presente é constantemente projectado num futuro expectado, aberto a muitos possíveis.* Sentido, tempo e contingência *são os três elementos constituintes da complexidade do mundo."*

(SANTOS, 2005:127-128).

Para Niklas Luhmann, o "mundo torna-se problema, não sob o ponto de vista do seu ser, mas sob o ponto de vista da sua complexidade", e esclarece que por complexidade entende a "totalidade dos acontecimentos possíveis" (LUHMANN in SANTOS, 2005:77). Num mundo altamente complexo o indivíduo é constantemente pressionado, vive entre a multiplicidade dos possíveis e a necessidade absoluta de ter que fazer escolhas.

Mas tal como José Santos salienta, a visão de Luhmann atende a sinais contraditórios: por um lado, perspectiva o caos, pelo "excesso semântico",

o crescimento exponencial de sentidos motivado pela multiplicação da experiência; por outro, é construtiva, potenciadora do novo e da diferença (SANTOS, 2005). Assim, sucede que a identidade se constrói a partir do "acontecimento", é temporalmente estabelecida através de uma processo de repetição entre eventos aparentemente semelhantes mas que no entanto são outros, estabelecendo entre eles uma diferenciação. Na medida em que se vão excluindo hipóteses, a selecção reduz a complexidade. Mas para que a simplificação aconteça, Luhmann sugere que se criem sistemas funcionais que a tornem exequível: sistemas que estabeleçam fronteiras de sentido e que permitam, numa primeira fase, a "estabilização de uma diferença entre o dentro e o fora" (LUHMANN in SANTOS, 2005:80). Estes sistemas auto-organizados convivem com a complexidade que lhes é exterior, mas tratando-se de actualizações de sentido sem uma demarcação física, mostram-se capazes de ultrapassar situações imprevistas, mantendo a coerência através das regras que lhes são próprias. Luhman transpõe assim para a sociologia o conceito de *organização autopoiética*, criado pelos biólogos Humberto Maturana e Francisco Varela para se referirem aos seres vivos como unidades autónomas:

"Perceber os seres vivos como unidades autónomas permite mostrar como a sua autonomia (…) se torna explícita ao indicar aquilo que os define como unidades é a sua organização autopoiética, e que é nela que eles, ao mesmo tempo, realizam e especificam a si próprios."[5]

À questão: "qual a invariante que se mantém nos processos de adaptação ontogenéticos, e que nos permite identificar um organismo como uma unidade?" Maturana e Varela respondem que "essa invariante é a *autopoiesis* desse ser vivo" [6]. A verdade é, por isso, intersubjectivamente constituída e só depois transposta e eventualmente reconhecida. Acresce que estes sistemas possuem uma espécie de memória, ou seja, têm a capacidade de estabelecer e incorporar acontecimentos em série, encadeados a partir de processos anteriores, limitando assim as possibilidades de escolha futuras:

[5] MATURANA, Humberto R. e VARELA, Francisco J. - *A árvore do conhecimento. As bases biológicas da compreensão humana.* Palas Athena: São Paulo, 2007: p.56

[6] OLIVEIRA, Cláudia Costa in *Autopoiesis*: http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/A/autopoiesis.htm

"A redução da complexidade tem lugar, de modo inevitável, no decurso do tempo mediante o translado do futuro, que ainda está aberto nas suas possibilidades, para o passado imutável."[7]

Os sistemas que Luhmann propõe determinam ordens provisórias no fluxo dos acontecimentos, que não sendo absolutamente necessárias, poderiam assumir outras formas, se a opção tomada (ao nível das variáveis) fosse também diferente. E assim define o princípio da *contingência*: é contingente o que não sendo necessário também não é impossível, o que tanto pode ser assim como simplesmente não ser. A *contingência* é então tida como um valor próprio da sociedade moderna. Mas o sentido que Luhmann lhe atribui é, no entanto, bem distinto do sentido comum: aquele que é dado às "contingências da vida", aos percalços, os imprevistos ou acasos que surgem em caminhos perfeitamente delineados e aparentemente controlados. O conceito remete para a *teoria modal da contingência*, que se refere a um tipo de operação que consuma uma diferença para assim indicar uma parte (e não outra). O que a torna esta solução contingente é o facto de ser dependente da opção tomada: nada obriga a que seja tal como é; pode ser assim como poderia ser de uma outra maneira (LUHMANN:2007).

A partir do pensamento de Luhmann conclui-se o seguinte: o mundo é uno, mas formado por um conjunto de sistemas *autopoiéticos* diferenciados: organismos que se auto-regulam e auto-produzem e que, estando em contacto com a complexidade exterior, são capazes de pelos seus próprios meios fazer escolhas e produzir sentido. Este sentido não estabelece uma verdade, já que decorre de um processo de contingência; assim, funciona como um contributo para o sentido geral do mundo em que participa, uma possível actualização de entre as possibilidades virtuais ao seu dispor. Assim se percebe que os sistemas *autopoiéticos* são para Luhmann princípios dinâmicos de determinação de identidades:

---

[7] LUHMANN *in* SANTOS, José Manuel (org.) - *O pensamento de Niklas Luhmann*. Universidade da Beira Interior: www.lusofonia.net, 2005: p.105

"(…) O sentido constitui-se apenas no horizonte do mundo como identidade com referência realizável a outras possibilidades. Sentido é selecção a partir de outras possibilidades; é portanto, ao mesmo tempo, referência a outras possibilidades."[8]

1.4. O mundo através das imagens

"As imagens são mediações entre o homem e o mundo. O homem 'existe', isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. As imagens têm o propósito de lhe representar o mundo. Mas ao fazê-lo, entrepõem-se entre o mundo e o homem. O seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos"

(FLUSSER, 1998:29)

No livro *Ensaio sobre a fotografia*, Villém Flusser[9] propõe-se pensar sobre o que possa ser a criação e a liberdade numa sociedade progressivamente dominada pela tecnologia, e verifica com alguma apreensão, que as imagens técnicas, realizadas a partir de aparelhos (máquinas fotográficas), se apresentam como duplos do mundo e neste sentido, o homem abdicou de o experimentar e viver directamente: vive-o de forma simulada a partir das imagens que chegam até si pelos vários media. No entanto, contraria a ideia de que estas imagens funcionem como duplos ou reproduções fieis de pedaços do mundo, porque o que perpassa através do aparelho são conceitos de mundo, formatados à medida das suas limitações técnicas e da "habilidade" do operador. O pensamento mágico-imagético da imagem tradicional[10] previa de forma subliminar uma certa apropriação do mundo; não correspondia a programas pré-formatados, antes tornava o homem e o mundo mais próximos. No momento em que os textos se fechavam na densidade impenetrável (para muitos) das palavras, a ilustração devolveu ao homem as imagens que aí se escondiam. A superfície das imagens técnicas esvazia-se de sentido, porque ninguém se predispõe a interpretá-las; ocupam um espaço mas não preenchem um lugar:

---

[8] idem: p.79

[9] Neste livro Flusser sugere a necessidade de uma filosofia da fotografia, que atente mais ao homem por trás do aparelho do que ao domínio deste sobre o homem. A sua crítica vem neste sentido, e é também a estas imagens *irreflectidas* que nos referimos.

[10] Aqui Flusser dá como exemplos as imagens das paredes das cavernas ou de um túmulo etrusco.

"Os espaços vazios são antes de mais nada vazios de significado. (…) Nesses lugares que resistem ao significado, a questão de negociar diferenças nunca surge: não há com quem negociá-la" (BAUMAN, 2000:120).

Com as tecnologias digitais as imagens técnicas são cada vez mais hipóteses de corpos, de mundo e de vida inatingíveis e que por isso mesmo, criam em nós um desejo jamais compensado, porque se apresentam como demasiado verosímeis para as julgarmos forjadas, mas ostentam um mundo que não existe: "os homens já não decifram as imagens como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como um conjunto de imagens" (MACHADO, in FLUSSER,1998:15). Flusser diz em dado momento que os produtores de imagens técnicas têm "imagens nas pontas dos dedos", que passam para as teclas. Esta metáfora é elucidativa do grau de afastamento que o aparelho produz, mesmo sobre quem com ele fotografa. Não é o olhar que descobre e decide o que quer representar; não é um conceito que orienta uma procura ou um desígnio estético que a motiva: o *click* da tecla dita o registo sem que nada ou ninguém o determine. Há uma uniformidade da técnica nestas imagens que as democratiza, na medida em que todos somos capazes de as produzir. A diversidade de aparelhos criada converteu há muito *qualquer* ser humano em produtor de *qualquer coisa*. Assim, Flusser lança um desafio aos produtores de imagens do futuro: que as mãos sirvam para informar os objectos e assim, fixar e tornar acessível a sua visão como mapa do mundo. Pressente-se neste enunciado que alguma coisa deverá mudar nesse fazer das imagens:

"Tal imaginação produtora de imagens tradicionais é diametralmente oposta à imaginação produtora de tecno-imagens. De facto, a oposição é de tal ordem que parece fonte de confusão chamar as duas pelo mesmo termo. Talvez devamos inventar um termo novo para designar essa nova capacidade que está nascendo, emergindo da consciência histórica e modificando o nosso estar-no-mundo."[11]

[11] FLUSSER, Vilém - *O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade.* Annablume: São Paulo, 2008: p.22

Esta questão conduz-nos a uma outra: será a imagem técnica uma fuga à ausência de identidade? O que esconde ou quem se esconde por detrás de uma imagem técnica que se mostra numa imagem tradicional?

Embora estes autores se disponham a pensar sobre a presença do ser num mundo complexo, julgamos serem princípios que podem abrir-se e ser aplicados a outras esferas da vida. O *design*, enquanto interface entre o homem e o mundo será certamente uma disciplina a considerar sob esta análise.

1.5. A unidade gerada entre diferenças

Do capítulo anterior sobressai a ideia de que a *identidade colectiva* é um tema pertinente no quadro da modernidade. No entanto, referindo-se ao caso português José Gil apresenta no seu último livro, *Em busca da identidade*, um paradoxo que nos faz pensar:

"Não foi Eduardo Lourenço que afirmou que, longe de sofrermos de um défice, sofremos sim de um excesso de identidade? O nosso mal é a identidade. Fizemos da identidade o território da subjectividade, territorializámo-nos na identidade. E com ela, hoje, esforçamo-nos por resistir ao 'fora' que aí vem, do exterior e do interior, e que ameaça destruir as nossas velhas subjectividades mal reconquistadas. O maior obstáculo, a raiz da paralisia do desassossego que nos impede de avançar, é esse território absorvente que nos habita como uma obsessão inconsciente, a nossa identidade (…)"(GIL, 2009:20).

Então, será o excesso de identidade dos portugueses que os impede de evoluir: mantêm-se *solidamente* (para usar a metáfora de Bauman) agarrados a ideias e valores sobre os quais nem ousam reflectir; fecham-se com o receio de se perderem no fluxo da modernidade e assim ignoram ou resistem às possibilidades da fluidez. E o que é, então, a nossa identidade? Responde José Gil: "(…) é o surgir do eu como condição de possibilidade de afirmação de todos os atributos do indivíduo" (GIL, 2009:20).

A afirmação de uma *identidade colectiva* pressupõe hoje, como atrás se disse, a reunião de múltiplas *identidades unas*. A questão estará então, não tanto

no modo como os portugueses se vêm enquanto nação, mas antes como se percebe cada português enquanto pessoa. À semelhança de Giddens, que aventava a necessidade de um *eu reflexivo*, também Ricoeur admite que "a posse de si não nos é dada: é uma tarefa" por isso considera o sujeito um *ser em projecto*, que precisa de continuamente, se realizar em várias dimensões: sentir, perceber, pensar, imaginar, criar, escolher, decidir, agir, produzir, desejar… interpretando-se para se conhecer. Em *Soi-même comme un autre*, Ricoeur aponta para a diferença substancial entre os dois sentidos que a partir do latim (*idem* e *ipse*), a palavra *idêntico* pode assumir:

"Segundo o primeiro sentido (*idem*) idêntico quer dizer extremamente semelhante (…), e por conseguinte imutável, não mutável através do tempo. No segundo sentido (*ipse*), idêntico quer dizer próprio (…) e tem por oposto não diferente, mas *outro*, *estrangeiro.*"[12] (ROCHA, :63)

Atendendo ao pensamento de Ricouer, o eu (*je*) deve distinguir-se do si-mesmo (*soi*); *idem* significa *o mesmo*, enquanto *ipse* toma o sentido de *ele mesmo.* O *si-mesmo* de Ricoeur tem a consciência reflexiva de um percurso que se faz promovendo uma abertura ao exterior, o confronto com a alteridade, o ultrapassar das contingências: *ser* e *participar* no mundo e afirmar-se na *mesmidade*,[13] naquilo que se mantém inalterável ao longo deste caminho. Esta afirmação do *si-mesmo* só é passível de se estabelecer a partir da comparação e da constatação da diferença. A *identidade-idem* não enfrenta o outro, e por isso nunca vai além da imutabilidade de *o mesmo*; pelo contrário, a *identidade-ipse* cresce e evolui porque à semelhança de um sistema autopoietico promove o encontro, descobre-se nas dissemelhanças e afirma-se naquilo que reconhece como próprio de si.

O "excesso de identidade" de que nos fala José Gil, terá então na origem um excesso de *identidades-idem*, que não souberam adaptar-se a uma nova forma de viver o tempo e o lugar.

---

[12] HENRIQUES, Fernanda (Coord.) - *A Filosofia de Raul Ricoeur*. Ariadne: Coimbra, 2006: p.63

[13] Como se percebe, o termo *mesmidade* tem um sentido completamente distinto do termo *mesmice*, que tem como conotação o marasmo e a monotonia.

O design, cumprindo o propósito de "relacionar o homem com o meio, o homem com o outro homem, o passado com o futuro" (PROVIDÊNCIA, in EASI,2009:52), tem por imperativo atentar à mudança no sentido de projectar os argumentos mais adequados à realização deste interface.

A hipótese que se defende é que o ressurgimento da ilustração no âmbito do design, procede de um ajustamento fenomenológico e hermenêutico de cada *si-designer* aos desígnios da modernidade. Para a fundamentar retomam-se as considerações apontadas no capítulo anterior, perspectivando os aspectos em que a ilustração poderá constituir "um processo de regeneração de sentido".

Capítulo 2
Um novo paradigma para a ilustração

2.1. Os desenhos e os desígnios da ilustração

"Se já não temos a experiência da terra envolvente como expressiva e viva, isso só pode significar que a animada acção recíproca dos sentidos foi transferida para outro meio de comunicação, para outro locus *de participação.* É o texto escrito que fornece este novo locus. *Porque ler é entrar numa profunda participação, ou quiasma com as marcas de tinta sobre a página.*"[1]

Admitimos no início desta tese a dúvida corrente em perceber se a ilustração deve ser observada sob o domínio da arte ou do design. A tentativa de estabelecer territórios mostra-se ainda mais complexa, na medida em que algum desenho assume hoje características que o tornam, na aparência, muito próximo da ilustração: a "narratividade, a subjectividade e a autenticidade" (VITAMIN D, 2005). Molina (2005), considerando a importância de se nomear a acção de desenhar para nela reconhecer uma intenção, estabeleceu categorias relativas à identidade, à forma de conhecimento veiculada e às suas aplicações, ao que exprimem, como o exprimem… são muitos, os *nomes do desenho*. Poderíamos ter ensaiado, com base nestes critérios, uma análise da produção dos autores entrevistados, mas não era esse o interesse que nos movia.

Este estudo parte da constatação de que, na resolução de um projecto de design, o artefacto final depende das opções tomadas ao longo do processo: ainda que partilhem o mesmo conceito, os meios técnicos e expressivos são determinantes na sua conformação. Não se trata, portanto, de eleger o melhor recurso ou o mais eficaz; trata-se antes de reconhecer que há especificidades inerentes à ilustração, à fotografia ou à tipografia que se mostram nos objectos produzidos e poder, consequentemente, optar por aquele que melhor se adeque à vontade do autor e às intenções do projecto. Assim, propusemo-nos identificar no processo e pensamento essenciais ao projecto de ilustração, momentos capazes de o esclarecer; perceber os motivos que levam à sua utilização em proveito da resposta a uma necessidade, e encontrar pontos

[1]ABRAM, David - *A Magia do Sensível*. Fundação Calouste Gulbenkian: Lisboa, 2007: p.135

de contacto entre o discurso verbalizado e a prática dos autores: a primeiro inferência a retirar é o prazer e o desejo que todos evocam em relação ao desenho, mas sempre (ou quase sempre) na consideração do programa.
É este *lugar de encontro* que distingue o desenho da ilustração: é um desenho em que nem o prazer, nem o desejo, nem a ambiguidade ou a narratividade estão atenuados, mas é também um desenho que atende a um desígnio, um desenho que projecta um futuro. A intenção é exterior a quem produz o registo, e há nesse gesto a generosidade de alguém que se dispõe a criar imagens sobre as palavras de um outro e as oferece depois para serem partilhadas e fruídas. Julga-se ser este o aspecto que caracteriza o desenho da ilustração face a outros desenhos[2]: são as palavras que desencadeiam o processo de desenho na ilustração, são elas o texto, e muitas vezes o pretexto para se ilustrar; são as palavras que têm sobre o ilustrador/designer essa capacidade de, pela sinestesia, estimular imagens e ideias e de se fazerem entender pelo desenho, num jogo de permanente procura poética. Essa influência não é exclusiva do livro ilustrado (em que, pela profundidade ou capacidade de sugestão do texto, pela história ou por haver um pedido explícito, o recurso à ilustração é talvez mais óbvio), mas sucede de um processo – em que se combinam e contaminam o pensamento e o saber prático –, que se julga próprio de quem recorre à ilustração como expressão. Porque é pelo desenho que estes autores interpretam e transpõem criativamente, os sentidos do mundo.

No momento em que Flusser adverte para o risco iminente de as imagens técnicas[3] se substituírem à experiência, a ilustração liberta-se e surge como um espaço de evasão e de criação de mundos alternativos: representar a *evidência* tornou-se desinteressante, fazendo desejável o desvelamento da *ausência*. Por isso o retorno às palavras que sugere a citação de David Abram: é no enigma que o texto nos propõe, nesse *quiasma* que se cria entre nós e o texto, que reside a confiança de se resgatar a imaginação. Não tendo mais o desígnio de comunicar sentidos estabilizados (que tendem, como se viu, a perder-se na actualidade) prevalece a *polissemia* patente nas várias vozes: motivada pela inconstância, pela diversidade e pela declaração da diferença.

[2] Aqui referimo-nos ao desenho relativo ao produto final, não ao desenho que suporta e apoia o pensamento em projecto.

[3] Cuja base será a fotografia mediada pelo aparelho e sem o juízo ou a intenção de um sujeito.

Baudrillard escrevia, em *Palavras de ordem,* que estamos "(…) mergulhados num pensamento aleatório que não nos permite mais do que emitir certas hipóteses e que não podem ascender à verdade" (2001:39). A ilustração, hoje, não quer (nem poderia), confirmar ou tornar a verdade patente; não é o significado que a estimula, mas mostrar-se em actualizações; hipóteses de sentido pensadas a partir da vivência e da interpretação do texto feitas por uma pessoa – o ilustrador. Por isso não representa, não se constitui como um duplo da realidade. Antes apresenta a *sua* expressão, despertando as imagens que para si vivem nas palavras, oferecendo ao mundo novas configurações: e nesta transmutação faz disponíveis outros sentidos que tarde ou cedo, imergem no design, no quotidiano e na vida.

2.2. Da impossibilidade e da sedução na ilustração

"O escrever no prazer garantir-me-á (…) o prazer do meu leitor? De modo nenhum. Esse leitor, é necessário que eu o procure, (que eu o 'engate'), sem saber onde ele está. Cria-se então um espaço da fruição. Não é a 'pessoa' do outro que me é necessária, é o espaço: a possibilidade de uma dialéctica do desejo, de uma imprevisão do fruir: que os dados não estejam lançados, que exista um jogo."[4]

Em *O prazer do texto*, Roland Barthes mostra-se consciente da necessidade de seduzir o outro para partilhar o seu texto, e de com ele criar um jogo que se descobre no espaço do não-dito. O título do livro de Carlos Rincón e Julián Arango é também sugestivo para esta reflexão: *A palavra como provocação*[5]. Prazer, desejo, sedução, jogo e provocação, são termos que quem escreve, usa para se referir às palavras. Mas terá a palavra esse poder de incitamento, de desencadear uma reacção? Melhor ainda, será esse poder exclusivo da palavra? E que poderes terão juntas a palavra e a ilustração?

A *possibilidade* é a condição do que é possível, do que pode acontecer, do actual. Por isso nos referimos à *impossibilidade* na ilustração, no sentido de qualquer coisa que desejamos (enquanto ilustradores) mas que se mantém na

[4] BARTHES, Roland - *O prazer do texto*. Edições 70: Lisboa, 1997: p.37

[5] Este título deverá constituir um trocadilho com o título de um livro antes publicado por Jauss: "A literatura como provocação".

esfera do *como se*, da *ficção*. O *possível* refere-se ao realizado, o *impossível,* pelo contrário, pese embora a conotação negativa que possa ter implícita, combina o desafio, a esperança e a fantasia que o projectam para o que *poderá vir a acontecer*. Steiner dizia que "faz parte da natureza fundamental dos sistemas de signos que as ficções da plenitude do sentido só possam ser sugeridas a partir do que 'não está lá'"(1993:119). Esta é a qualidade do ilustrador, como a do tradutor, assim descrita por Walter Benjamin:

"Tal como a tangente toca a circunferência levemente e apenas num ponto, do mesmo modo que é esse contacto, mas não o ponto, que lhe dita a lei que guiará a sua trajectória rectilínea até ao infinito, assim também a tradução toca o original ao de leve, e apenas naquele ponto infinitamente pequeno do sentido, para seguir na sua órbita própria à luz de uma lei que é a fidelidade na liberdade do movimento da linguagem."[6]

A impossibilidade na ilustração diz respeito à apreensão dos sentidos do texto, mas também à sua configuração: o domínio do desenho, a especialização técnica e capacidade de diálogo com o suporte são constrangimentos a superar; a procura (utópica) da excelência, em que constantemente se debatem a auto-satisfação e a insatisfação. O ilustrador está certamente entre as pessoas que facilmente se deixam provocar pelas palavras. Mantendo a metáfora em que já nos envolvemos, dir-se-ia que à sedução das palavras o ilustrador responde com paixão: com o desenho. Desenho que como atrás afirmámos, é gesto, corpo e intenção; desenho que é, por isso, significação. Um desenho que se vai descobrindo, negociando no *acontecer* da leitura. Tal como sugeria António Lobo Antunes: "a pessoa tem que renunciar à sua própria chave, aquela que todos temos para abrir a vida, a nossa e a alheia e utilizar a chave que o texto lhe oferece" (2º livro crónicas, 109). Renunciar à sua chave é dispor-se a acolher o texto, jogar com ele e extrair dele a sensação tornada matéria pela ilustração, libertando-a de conceitos prévios ou de uma atitude insubmissa.
Pela ilustração o designer comunica metafórica e esteticamente: mostrando o não-dito ou fazendo associações, numa ampliação semântica dos sentidos que proporciona na leitura conjunta do verbal e do visual, entre as presenças e as

[6] BENJAMIN, Walter - *A tarefa do tradutor. Quatro traduções para o português*. Fale/ UFMG: Belo Horizonte, 2008: p.96

ausências propositadamente deixadas, como uma porta aberta que convida o outro a entrar e a marcar, também, a sua *presença ausente* – a significação.
Uma atitude que se revela eficaz em termos pragmáticos, já que há um grau de sedução na ilustração que dificilmente deixará alguém indiferente. Sobre os projectos atrás apresentados podemos emitir uma série de valores: julgá-los mais ou menos adequados ao programa, melhor ou pior concebidos, apreciar-lhes a composição e as cores, imaginar-lhes alternativas… mas têm todos eles uma presença de que não nos conseguimos alhear, revelando uma espécie de alma própria, que ora se mostra contidas nos traços, nas formas e nas cores ou, pelo contrário, exuberante, abundante e cheia de vida. É aí que convoca o olhar, a imaginação do outro e dele reclama também, um pedaço de *si* para preencher esse lugar.

2.3. O ilustrador: do *homo faber* ao *homo ludens*. *Poiesis* e *praxis* na ilustração

"O que é a arte? O termo deriva do latim ars, artis, *que é equivalente ao grego* techné, *técnica. Nos dois idiomas e ao longo dos séculos do seu uso, os dois termos implicaram ou foram implicando um certo saber, um certo fazer, e por vezes mesmo um certo sentir, como agrado ou como deleite desse saber e desse fazer resultante. Como expressão em formas espaciais e/ou racionais do mundo próprio do homem, do seu aprender, do seu imaginar, do seu desejar, do seu querer, do seu representar, do seu futurar. Como comunicação, por meio de certos processos selectivos ou por meio de certos sinais especialmente significativos de determinadas mensagens ou da simples vontade de comunicar como jogo mais ou menos gratuito ou mais ou menos interessado em que certos homens revelariam uma das características humanas fundamentais, que é a de ser* Homo Ludens, *induzindo outros a participarem dessa capacidade, desfrutando-a."* [7]

Em *Falando do Ofício* (1989), Sebastião Rodrigues referia-se nestes termos ao seu *ofício*, a que hoje chamamos design: de uma forma aparentemente simples mas só possível de ser dita por alguém que não detinha apenas um saber teórico sobre aquilo que fazia, mas um saber prático, experimentado, sentido e fundamentalmente, desfrutado e intensamente vivido. Um fazer que

[7] RODRIGUES, Sebastião in Catálogo - *Sebastião Rodrigues. designer*. Fundação Calouste Gulbenkian: Lisboa, 1995: p.89

o próprio admite ter muito de lúdico e que é também, em si mesmo, revelador de uma inteligência própria, uma inteligência emocional.

Huizinga sugeria que o jogo tem uma função significante, e que nele convivem a "competição *por* qualquer coisa e a representação *de* qualquer coisa" (2003:29). Esta é aliás, uma particularidade reconhecida pela maioria dos designers entrevistados: o projecto considerado um desafio e encarado como um jogo em que se propõe participar; porque se trata de um programa que permite esse grau de liberdade, e porque transpõe a vida real – características que Huizinga considera essenciais ao jogo. Um processo que se desenrola num contexto definido e no qual o jogador procura introduzir uma ordem, ainda que efémera: "o jogo introduz uma perfeição limitada e temporária na imperfeição do mundo e na confusão da vida. (…) A profunda afinidade existente entre o jogo e a ordem é, possivelmente, a razão que faz com que o jogo (…) tenha tanto a ver com o domínio da estética" (HUIZINGA, 2003:26). A ficção liberta o designer para jogos metafóricos e poéticos alternativos, jogos de sentido que no momento em que tomam forma e são dados a ver, se projectam no mundo (exterior ao contexto que lhe deu origem) disponíveis para serem interpretados e apropriados, para serem de novo jogos de significação.

A *poiesis* relativa ao fazer, apresenta-se como uma actividade transitiva e orientada para a produção, dirigida à realização de qualquer coisa que é exterior ao agente, enquanto que a *praxis* remete para a actividade imanente de um sujeito (distinguindo-se da acção transitiva, exercida sobre o objecto) e o seu único intuito é o próprio desenrolar da acção e aperfeiçoamento do agente (a *eupraxia*). Das palavras de Sebastião Rodrigues e do testemunho dos designer entrevistados, dir-se-ia que o projecto de ilustração, enquanto recurso expressivo e semântico para o design actual, deveria ser entendido a partir de uma *praxis completa*, combinando as qualidades da *poiesis* e da *praxis*.

Poiesis e *praxis* assemelham-se no motivo que gera a acção: a *prohairesis*, (ou faculdade de escolher livremente) que tem por sua vez, duas origens: no caso da *poiesis*, a *dianoia*, que responde a uma necessidade; à *praxis* preside o desejo. A distinção fundamental entre a *poiesis* e a *praxis* está no seu *ergon*, ou seja, na função a que se destina e no modo como se realiza: enquanto a

poiesis tem por fim a produção de um objecto, a *praxis* tem como finalidade a *eupraxia*, que se traduz numa melhoria, numa evolução do sujeito (porque se trata de uma acção imanente e não transitiva). Dito de forma resumida: enquanto na *poiesis* o resultado é a coisa produzida, exterior ao sujeito e que persiste para além da tarefa concluída, na *praxis* o resultado está para além do objecto, é o próprio processo (*energeia*). Pela *praxis completa*, estariam reunidas as condições de produção do objecto, enquanto os movimentos e efeitos do processo persistiriam no sentido da evolução do sujeito: vêm-se os resultados mas há uma satisfação na realização da própria tarefa, intensamente vivida e experimentada. Pela *praxis completa* o pensamento conjugaria a dianoia e o desejo, a intuição e o raciocínio. A *praxis* distingue-se sobretudo pela disposição e motivação do agente: é por sua vontade e pelas decisões que assume que o processo tome aqueles desenvolvimentos. É-lhe requerida uma maior autonomia, já que a liberdade de fazer escolhas o obriga a ter um comportamento ético e responsável. Há na *praxis* uma disposição interior para o desempenho daquela tarefa. Na prática da ilustração actual, ainda que se atribua importância à poiesis, é a praxis que a habilita a ser suficientemente livre e versátil para responder àquele que é um dos sinais distintivos da modernidade: a contingência. Combinando a *poiesis* com a *praxis*, o autor mantém-se atento ao programa (ao desígnio) mas faz escolhas em função daquilo que é o seu desejo, tornando-se agente e principal propulsor dos sentidos que com os outros partilhará. É esse ponto de vista singular que o ilustrador, imbuído na sua subjectividade, transporta para a ilustração. A experiência lúdica do estético e do literário promovem o confronto com a alteridade (o outro do texto) e o encontro com o outro (que interpretará o texto e a ilustração). Esta atitude traduz uma forma alternativa de habitar o mundo: de encontro, de relação e de inclusão. Sentidos partilhados que se descobrem porque como afirma Ricoeur, a imaginação produtora é concebida na ausência do outro, diferente do que nos é presente. Há na actualidade uma predisposição do sujeito para viver mais intensa e subjectivamente o mundo, metamorfoseando-se em função do próprio contexto (muitas vezes em vidas virtuais). A ilustração consente ao ilustrador este espaço relacional, uma atitude mais intensa e mais positiva, de maior entrega e liberdade, um espaço de expressão adequado ao designer na actualidade, enquanto intérprete

do mundo, operador estético, produtor, mediador e agente cultural. Hoje não é mais suficiente *saber fazer design*, é preciso *saber ser designer*. Um saber que combina *poiesis* e *praxis*, um saber técnico, poético, mas que tem também implícitas a ética e a auto-realização, um saber que perdura para além do objecto, no sentido do bem comum.

2.4. Um novo paradigma para a *ilustração*: o potencial de inovação semântica em *design*, inerente ao ilustrar da contingência

Percorrido o caminho da história e dos contextos, dos propósitos e dos desenhos da ilustração, cruzados os contributos da fenomenologia, da hermenêutica e da semiótica, é chegada a altura de delinear os contornos do novo paradigma que anunciámos para a ilustração. Assim, tornamos à questão principal:

Em que consiste, na actualidade, o potencial de inovação semântica em design pelo recurso à ilustração como expressão?

Do percurso da ilustração esboçado no 1º capítulo, sobressai a ideia de que esteve maioritariamente ao serviço de um pensamento simplificador. A *modernidade líquida*, como se tentou expor neste estudo, não é compatível com o absoluto. O mundo está em mudança constante: a unidade faz-se pela diversidade e todos somos responsáveis pela sua manutenção e evolução. Talvez nunca como agora tenha feito tanto sentido referirmo-nos ao mundo como *este mundo*: a indefinição é partilhada pelas artes e pelas ciências, cujos limites se desconhecem. Assim, o único mundo a que me posso referir é *este* mundo, o *meu* mundo, aquele que *eu* vejo, que *eu* sinto e em que *eu* vivo: o mundo sob o *meu ponto de vista* (ORTEGA). As marcas pessoais reveladas pelo discurso verbal fazem-nos considerar que a modernidade se projecta sobre a referência *deíctica*[8]. *Dêixis* "designa os processos linguísticos em que o locutor concretiza os elos de ligação (ancoragem) de si mesmo (eu, sujeito da enunciação) com o contexto situacional (espaço e tempo em que produz a sua enunciação" (PINTO et al., 2006:217); remetendo para a ilustração, a

[8] *Deíctico*: adjectivo e nome masculino; que ou elemento linguístico que não tem sentido por si só, pelo que a sua função é fazer referência, num enunciado, à situação, ao momento de enunciação ou aos interlocutores
(Do gr. *deiktikós*, «que mostra ou demonstra»)

referência deíctica diria respeito aos processos pelos quais o ilustrador apresenta pelo desenho, a alguém, o sentido que aquele (con)texto tem para *si*. Este argumento reforça a ideia de uma actualização de possibilidades, na medida em que, como refere Fernanda Irene (1995), a linguagem é representação mas é também *acontecimento*, ao que acrescentaríamos, quando manifestada pelo *eu* e na *contingência*.

"A linguagem, sendo uma forma de representação é também, e antes de mais, um acontecimento. Se como representação é *geral* e (relativamente) permanente, como *acontecimento* é *singular* é irrepetível. A comunicação (e interacção) linguísticas comparticipam destas duas características, já que se efectivam pela conjugação produtiva do geral e permanente com a singularidade das circunstâncias de cada acto de fala."[9]

Quando diz *eu,* o ilustrador faz acontecer a linguagem visual num tempo e num lugar, um *acontecimento* que sendo absolutamente singular se projecta para além desse horizonte, uma contradição que a *dêixis* comporta e que é da maior importância para o nosso tema:

"(…) A harmonização entre o singular e o geral, contraditoriamente conexos. O instante irrepetível que, quando fixado na palavra poética, vai cumprir-se numa repetição infindável de instancias de leitura; o efémero mais efémero envolto numa aura de perenidade; a individualidade irredutível de um homem a projectar-se para a do(s) leitor(es) e a instituir-se como condição de todos os homens… A poesia assume, intensificando-a, a função cognitiva da linguagem verbal que visa, justamente, a indispensável articulação entre o singular e o geral que está na base do conhecimento."[10]

A singularidade dos sentidos construídos pelo autor da ilustração é indefinidamente multiplicada, tantas quantas as vezes que seja interpretada: e é *essa* significação que se projecta no mundo, se insinua, seduz, convida o outro a visitá-la e ler nela os seus próprios sentidos. O singular harmonizando-se com o geral. Esta alusão reafirma a ilustração enquanto narrativa pictórica, na medida em que é uma conformação *deíctica,* assente num discurso visual

---

[9] **IRENE, Fernanda -** *Deixis e poesia* Revista da Faculdade de Letras "Línguas e Literaturas": Porto, 1995: p.86

10 **op. cit. p.81-82**

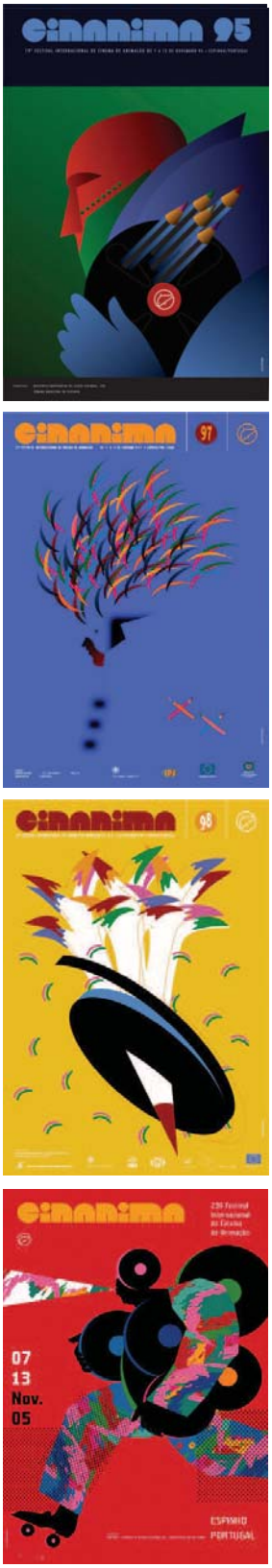
em que o autor se afirma a partir do 'eu-aqui-agora' (PINTO et al.). Não é, como o cinema ou a animação, uma narrativa que se desenrola no tempo, mas uma narrativa que se relaciona com *o* tempo sentido e vivido por *aquele* autor, *naquele* contexto.

O potencial de inovação semântica inerente à expressão pela ilustração em *design*, reside nesta possibilidade de, pela interpretação sensível do texto e atendendo aos constrangimentos do programa, o autor apresentar *actualizações de sentido*: impregnadas de gestos e memórias do seu corpo, das suas hesitações e das suas fragilidades, das suas dúvidas, das suas convicções e das contingências decorrentes do processo. Novos sentidos, porque como referia Óscar Lopes em relação à poesia de Eugénio de Andrade:
"estas imagens não evocam uma realidade previamente conhecida (…); abordamos com elas novos continentes do real."[11]

Considerações finais

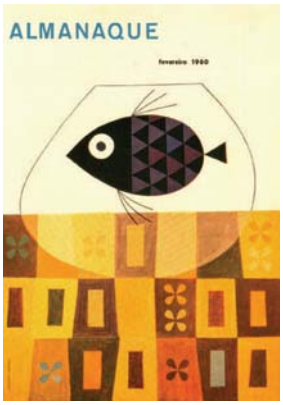
Da investigação desenvolvida sobressai o carácter ambíguo e polissémico da contemporaneidade, que exige adaptações e ajustamentos criativos e sustentáveis em todas as dimensões da vida. Verifica-se um retorno ao sujeito e uma valorização das manifestações próximas das práticas do quotidiano, no sentido da auto-reflexão e de uma afirmação da identidade. As ambiguidades, a complexidade e os sentidos destabilizados trouxeram à ilustração um renovado protagonismo no âmbito do design. Assim, propõem-se em seguida as considerações finais, que sintetizam as principais ideias decorrentes desta investigação.

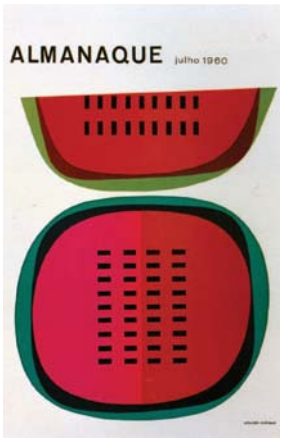
Entende-se a ilustração, no conjunto da obra desenvolvida por um autor, como um sistema autopoiético no universo do design de comunicação. Um sistema *autopoiético* porque convive com o exterior mas mantém invariantes internas, Esta *identidade* é no entanto, constituída na relação com o outro e em evolução, mas mantendo no essencial a expressão, traços de um gesto



João Machado | cartazes Cinanima

[11] LOPES, Óscar - *Uma espécie de música. Dois movimentos de metáfora em Eugénio de Andrade. In: Revista Colóquio/ Letras. Ensaio, n.º 47, p. 18-28.* Fundação Calouste Gulbenkian: Lisboa, 1979: p.24





Sebastião Rodrigues
Revista Almanaque, 1960

e de um corpo que perpassam a diversidade, e permitem que, apesar de ausente, se perceba e reconheça a presença do autor. Trata-se de um processo autosustentável, na medida em que resulta da adaptação à contingência, aqui entendida no sentido que Luhamm lhe atribui: a capacidade de responder às necessidades e aos acasos, daí resultando uma decisão fundamentada pelas escolhas feitas pelo sujeito. A contingência está no facto de que, não sendo absolutamente necessária, a resposta também não é impossível e poderia ser qualquer uma, dependendo da pessoa e das disposições tomadas ao longo do processo. Um processo que se assemelha a um jogo, e em que na sua evolução, "tudo é movimento, troca, alternância, sucessão, associação, separação" (HUIZINGA, 2003:26), assumindo, no final a forma de um artefacto cultural. Nesta dialéctica entre o mundo do texto (obra) e a sua própria vida, o autor encontra sentidos para a sua existência tecendo a sua própria identidade narrativa, mostra-se por outras formas de *si-mesmo*. Tantas vezes se procuram modelos exteriores que nos esquecemos de olhar para aquilo que é o nosso património cultural e a nossa identidade. Há na história do design português, dois nomes que consideramos exemplares no recurso à ilustração com o propósito de comunicar: Sebastião Rodrigues e João Machado. Cada um em sua época e com acesso a diferentes tecnologias, foram capazes de construir uma linguagem própria, novos vocábulos visuais que são pura poesia; que perverteram as regras da gramática e assim inovaram semanticamente. Palavras feitas imagens e que nos continuam a emocionar e a seduzir. Ilustrações que nasceram num momento e num lugar, mas que se projectaram para além desse tempo, fazendo hoje parte da memória e da identidade colectivas. Autores que atingiram, de facto, a *impossibilidade da excelência* e a quem gostaríamos de dedicar um estudo futuro e mais aprofundado, prosseguindo o ensejo de nesse fazer poético e metafórico, encontrar novas forma de estabelecer pontes com o outro, aspirando a "um design com alma e com vestígios de paixão"[12].

Com esta tese julgamos ter contribuído para uma certa epistemologia da ilustração e para a disciplina do design, pela identificação da ilustração como recurso expressivo para o projecto em que, pela interpretação e transmutação

[12] CEIA, Aurelindo in Catálogo - *Sebastião Rodrigues. designer*. Fundação Calouste Gulbenkian: Lisboa, 1995

poética das palavras em imagens *trazidas à luz* através do desenho, se introduzem potencialmente novas formas de sentido resultantes da dialéctica entre os discursos verbal e visual.

Indicações para futuras investigações procedentes deste estudo

A investigação desenvolvida sugere-nos desde logo, uma série de possíveis estudos daqui decorrentes, e que abrangem outras áreas disciplinares para além do design. Assim, consideram-se como hipóteses:

1. A possibilidade de se projectarem novas estratégias para o ensino da ilustração tendo em consideração os princípios aqui apontados. Havendo por parte dos alunos das licenciaturas em design uma reconhecida falta de domínio da linguagem verbal, a ilustração poderia servir para incrementar não só o gosto pela leitura como uma interpretação activa, participada e imaginativa. A transmutação de palavras em imagens está no princípio de qualquer projecto de design, e a inaptidão para lidar com o texto pode revelar-se redutora para o processo de pensamento daí decorrente.

2. No sentido de uma procura da identidade portuguesa, consideramos o interesse em estabelecer paralelismos ou proximidades entre a produção literária e a produção artística que a acompanhava; perceber que desenhos tomariam conceitos como o fado, a saudade, a procura ou a capacidade muito portuguesa,

3. Reconhecer na ilustração, uma expressão muito próxima da forma de ser e de estar dos portugueses: na generosidade, no acolhimento, na inclusão do acidente e no contornar das contingências. Uma vontade de ir sem destino certo e de se apropriar do que vai encontrando pelo caminho. Agostinho da Silva dizia ser "característica do homem português possuir todas as características"[13], e por isso, quando questionado sobre a possibilidade do *português aproveitar a sua maneira de ser*, respondeu com o que se poderia ter como mote para uma

[13] MENDALHA, Victor - Conversas com Agostinho da Silva. Pergaminho: Cascais, 2006: pp.61-62

ontologia do design pela ilustração: “gostaria muito que o povo português se especializasse no imprevisível”.

4. O recurso à ilustração no projecto de design poderia ser abordado do ponto de vista da inclusão – não apenas daqueles que não têm ainda o domínio das letras (neste domínio, têm sido desenvolvidos inúmeros estudos relativos à literatura infantil), mas também para aqueles possam ter dificuldades cognitivas, visuais, motoras, de comunicação ou outras.

5. A criação plataformas para comunidades virtuais de ilustração partilhada, em que a comunicação se fizesse pelo registo visual e o desenvolvimento de uma identidade narrativa decorresse de um desenho que é vazado ou confrontado com o desenho dos outros.

6. Julga-se ainda haver espaço para no futuro, a neurobiologia se deter na especificidade do mecanismo de transmutação entre palavras e imagens e vice-versa.

7. A ilustração também é potenciadora de investigação no âmbito da psicologia, associada aos processos construtivos e criativos que estão na sua origem.

8. Da perspectiva da antropologia, seria de considerar um estudo em que, pela análise das imagens projectadas a partir de palavras, fosse possível identificar as influências de cada cultura no sujeito e de que forma as transporta e transpõe para essas configurações.

Bibliografia

ABRAM, David - *A Magia do Sensível*. Fundação Calouste Gulbenkian: Lisboa, 2007.

ACASO, María - *El lenguage visual*. Paidós: Barcelona, 2004.

ADORNO, Theodor e HORKEIMER, Max - *Dialética do esclarecimento. Fragmentos filosóficos*. Edição original 1969. Jorge Zahar Editor: Rio de Janeiro, 1985.

AINSLEY, Jeremy - *A Century of Graphic Design. Graphic Design pioneers of the 20th century*. Mitchell Beazley: London, 2001.

ALBERTI, Leon Battista - *De la pintura*. Mathema: México, 1996. Introdução e notas de FIELD, J.V.. Estudo preliminar e tradução de MARTÌNEZ-E., J. Rafael.

ALLEAU, René - *A Ciência dos Símbolos*. (Edição original 1976). Edições 70: Lisboa, 2001.

ALMEIDA, Bernardo Pinto de - *O Plano da Imagem*. Assírio & Alvim: Lisboa, 1996.

ALMEIDA, Bernardo Pinto de - *As imagens e as coisas*. Campo das Letras: Porto, 2002.

AMSTRONG, Karen - *Uma Pequena História do Mito*. Teorema: Lisboa, 2005.

ANDERSON, Perry - *As origens da Pós-Modernidade*. Edições 70: Lisboa, 1998.

ARAÚJO, Luís Manuel (coordenação) - *A escrita das escritas*. Fundação Portuguesa das Comunicações. ESTAR - EDITORES: Lisboa, 2000.

ARENAS, José Fernandes e TRIADÓ, Juan-Ramón - *O Despertar do Renascimento*. Ediclube: Amadora, 2007.

ARISTÓTELES - *Da Alma (De Anima)*. Edições 70: Lisboa, 2001.

AUGÉ, Marc - *A Guerra dos Sonhos. Exercícios de etnoficção*. Celta: Oeiras, 1998.

AUGÉ, Marc - *Não-lugares. Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade*. 1ª edição 1992. Editora 90°: Lisboa, 2005.

AUMONT, Jacques - *La imagen*. (Edição original 1990). Paidós: Barcelona, 1992.

BABO, Maria Augusta e MOURÃO, José Augusto (organização) MARTINS, Moisés Lemos - *Revista de comunicação e linguagens. O campo da semiótica.* Relógio d'Água: Lisboa, 2001.

BACHELARD, Gaston - *A Poética do Espaço*. 1ª edição 1989. Martins Fontes: São Paulo, 2005.

BADIOU, Alain - *Deleuze. The Clamor of Being*. University of Minnesota Press: London, 1994.

BAILO, Simona - *Letteratura per l'infanzia : progetto di un libro sperimentale per bambini (Tesi datt)*. 2004.

BARONI, Danielee VITTA, Maurizio - *Storia del Design Grafico*. 3ª edição (1ª edição 2003). Longanesi: Milão, 2006.

BARTHES, Roland - *Image-Music-Text*. Fontana Press: London, 1977.

BARTHES, Roland - *Mitologias*. Edições 70: Lisboa, 1988.

BARTHES, Roland - *O Prazer do texto*. Edição original 1973. Ediçõ-es 70: Lisboa, 1997.

BARTHES, Roland - *O prazer do texto*. Edições 70: Lisboa, 1997.

BARTHES, Roland - *O grau zero da escrita*. 1ª edição 1953. Edições 70: Lisboa, 2006.

BARTHES, Roland - *Elementos de semiologia*. Edição original 1985. Edições 70: Lisboa, 2007.

BÁRTOLO, José - *Corpo e Sentido. Estudos Intersemióticos*. http://www.labcom.ubi.pt/livroslabcom: 2007.

BASALLA, George - *A Evolução da Tecnologia*. Porto Editora: Porto, 2001.

BAUDRILLARD, Jean - *Palavras de Ordem*. Campo das Letras: Porto, 2001.

BAUDRILLARD, Jean - *Contraseñas*. Editorial Anagrama: Barcelona, 2002.

BAUMAN, Zygmunt - *Modernidade líquida*. Zahar: Rio de Janeiro, 2000.

BAYER, Raymond - *História da Estética*. Editorial Estampa: Lisboa, 1979.

BEAUDICHON, Janine - *A Comunicação. Processos, formas e aplicações*. Porto Editora: Porto, 2001.

BECK, Andrew, BENNETT, Peter e WALL, Peter - *Communication Studies: The Essential Resource*. Routledge: New York, 2004.

BELTING, Hans - *Pour une anthropologie des images*. Gallimard: 2004.

BENJAMIN, Walter - *Sobre arte,técnica, linguagem e política*. Antropos: Lisboa, 1992.

BENJAMIN, Walter - *A tarefa do tradutor. Quatro traduções para o português*. Fale/ UFMG: Belo Horizonte, 2008.

BERGER, Peter L. e LUCKMANN, Thomas - *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido. La orientacion del hombre moderno*. Paidós: Barcelona, 1997.

BERGSON, H. - *A Intuição Filosófica*. Edições Colibri: Lisboa, 1994.

BESNIER, Bernard - *A distinção entre praxis e poiêsis em Aristóteles*. Analítica: 1996.

BIANCHI, Amos - *I Libri Carolini*. http://www.lettere.unimi.it/Spazio_Filosofico/leparole/carolini.htm: 1999.

BIERUT, Michael, DRENTTEL, William, HELLER, Steven e HOLLAND, DK (editores) - *Looking Closer. Critical writings on Graphic Design*. Allworth Press: New York, 1994.

BIERUT, Michael, DRENTTEL, William, HELLER, Steven e HOLLAND, DK (editores) - *Looking Closer 2. Critical writings on Graphic Design*. Allworth Press: New York, 1997.

BIERUT, Michael, HELFAND, Jessica, HELLER, Steven e POYNOR, Rick (editores) - *Looking Closer 3. Critical writings on Graphic Design*. Allworth Press: New York, 1999.

BIERUT, Michael, DRENTTEL, William e HELLER, Steven (editores) - *Looking Closer Four. Critical writings on Graphic Design*. Allworth Press: New York, 2002.

BLAND, David - *The Illustration of Books*. Faber: London, 1951.

BLUMENBERG, Hans - *Las realidades en que vivimos*. 1ª edição 1981. Paidós: Barcelona, 1999.

BLUMENBERG, Hans - *La legibilidad del mundo*. Edição original 1981. Paidós Barcelona, 2000.

BLUMENBERG, Hans - *El Mito y el concepto de realidad*. Edição original 2001. Herder: Barcelona, 2004.

BODEN, Margaret A. (editora) - *Dimensions of Creativity*. The MIT Press: London, 1994.

BOZAL, Valeriano - *Mímesis: las imágens y las cosas*. Visor: Madrid, 1987.

BOZAL, Valeriano - *História de las ideas estéticas I*. Historia 16: Madrid, 1997.

BOZAL, Valeriano - *História de las ideas estéticas II*. Historia 16: Madrid, 1997.

BREA, José Luis (editor) - *Estudios Visuales. la epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Akal: Madrid, 2005.

BULLOCK, Marcus e JENNINGS, Michael W. - *Walter Benjamin. Selected writings*. Harvard University Press: London, 2004.

BÜRDEK, Bernhard E. - *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. 1ª edição 1994. Gustavo Gili: Barcelona, 2002.

BURE, Gilles de - *L'âge d'or de l'illustration. La prense magazine des années 60-70*. Editions du Collectionner: Paris, 1997.

BURGIN, Victor - *In/Different Spaces. Place and memory in visual culture*. University of California Press: 1996.

BUYDENS, Mireille, CHATEAU, Dominique, KOCHELEFF, Tamara, SOMVILLE, Pierre, STEINMETZ, Rudy, TRIKI, Rachida e VERSTRAETEN, Pierre - *L'image. Deleuze, Foucault, Lyotard*. VRIN: Paris, 2003.

BYRNE, David - *Nostalgia por lo real, o lo malo es bueno (artigo)*. http://www.jornada.unam.mx/2004/06/01/03aa1cul.php?origen=opinion.php&fly=1, 2004.

CÁDIMA, Francisco Rui - *História e Crítica da Comunicação*. Edições Século XXI: Lisboa, 1996.

CAHOONE, Lawrence (editor) - *From Modernism to Postmodernism*. Blackwell Publishing: UK, 2003 (2ªedição).

CAILLOIS, Roger - *O Mito e o Homem*. Edição original 1938. Edições 70: Lisboa, s.d.

CALADO, Isabel - *A utilização educativa das imagens*. Porto Editora: Porto, 1994.

CALINESCU, Matei - *As 5 Faces da Modernidade*. Vega: Lisboa, 1999.

CALVERA, Anna (ed.) - *Arte?Diseño.* Editorial Gustavo Gili: Barcelona, 2003.

CALVERA, Anna (ed.) - *De lo bello de las cosas. Materialies para una estética del diseño*. Gustavo Gili: Barcelona, 2007.

CALVET, Louis-Jean - *Histoire de l'écriture*. Hachette Littératures: Paris, 1996.

CALVINO, Italo - *Seis propostas para o próximo milénio*. Teorema: Lisboa, 1990.

CÂMARA, José Bettencourt da - *Expressão e Contemporaneidade. A Arte Moderna segundo Merleau-Ponty*. Imprensa Nacional Casa da Moeda: Lisboa, 2005.

CAMPA, Riccardo - *A Modernidade*. Fim de Século: Lisboa, 2005.

CAMPOS, Haroldo - *A arte no horizonte do provável*. Editora Perspectiva: São Paulo, 1977.

CARACCIOLO, Maria Teresa e LE MEN, Ségolène (estudos reunidos por) - *L'illustration. Essais d'iconographie*. Klincksieck: Paris, 1999.

CARMELO, Luís - *Músicas da Consciência. Entre as neurociências e as ciências do sentido*. Publicações Europa-América: Mem Martins, 2002.

CARMO, Hermano e FERREIRA, Manuela Malheiro - *Metodologia da investigação. Guia para auto-aprendizagem*. Universidade Aberta: Lisboa, 2008.

CASCARDI, A., HINTIKKA, J., PORCHAT, O., MEYER, M. E TOULMIN, S. - *Retórica e Comunicação*. Edições ASA: Porto, 1994.

CASSIRER, Ernst - *A Filosofia das Formas Simbólicas. II – O Pensamento Mítico*. Martins Fontes: São Paulo, 2004.

Catálogo - *Sebastião Rodrigues. designer*. Fundação Calouste Gulbenkian: Lisboa, 1995.

Center, Electronic Text - *The Dictionary of the History of Ideas*. Gale Group: 2003.

CERTEAU, Michel de - *A invenção do cotidiano 1. Artes de fazer*. 1ª edição 1990. Editora Vozes: São Paulo, 2007.

CHALUMEAU, Jean Luc - *As Teorias da Arte. Filosofia, crítica e história da arte de Platão aos nossos dias*. Instituto Piaget: Lisboa, 1997.

CHILD, Gordon - *A Evolução Cultural do Homem*. Zahar Editores: Rio de Janeiro, 1981.

CHRISTIN, Anne-Marie - *L'image écrite ou la dérasion graphique*. Flammarion: Paris, 2001.

CLEAVER, James - *A History of Graphic Art*. Philosophical Library, Inc.: New York, 1963.

COELHO, Eduardo Prado - *Situações de Infinito*. Campo das Letras: Porto, 2004.

COELHO, Eduardo Prado - *O fio da modernidade*. Editorial Notícias: Lisboa, 2004.

COLEBROOK, Claire - *Philosophy and Post-structuralist Theory. From Kant to Deleuze*. Edinburgh University Press: Edinburgh, 1999.

CONTRERAS, Fernando R. e ROMERA, César San Nicolás - *Diseño gráfico, cretaividad y comunicación*. Blur ediciones: Madrid, 2001.

COPPENS, Philip - *http://www.philipcoppens.com/cavepaintings.html*. baseado no DVD "How art made us human":

CORNOLDI, Cesare, LOGIE, Robert H., BRANDIMONTE, Maria A., KAUFMAN, Geir e REISBERG, Daniel - *Stretching the Imagination*. Oxford University Press: New York, 1996.

CORTÉS, Joseph - *Introdução à semiótica narrativa e discursiva*. Livraria Almedina: Coimbra, 1979.

COSTELLO, Diarmuid e VICKERY, Jonathan (editores) - *Art. Key Contemporary Thinkers*. Berg: New York, 2007.

COURTÉS, Joseph - *La sémiotique du langage*. Armand Colin: Paris, 2007.

CROSS, Nigel, CHRISTIAANS, Henri e DORST, Kees (editors) - *Analysing Design Activity*. John Wiley & Sons: New York, 1996.

CROSS, Nigel - Natural intelligence in design. Design Studies vol. 20,1:(1999). p.

CRUZ, Maria Teresa - *Arte, Mito e Modernidade. Sobre a metaforologia de Hans Blumenberg*. Revista Comunicação e Linguagens (artigo): 1988.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly e ROCHBERG-HALTON, Eugene - *The meaning of things. Domestic symbols and the self*. (1ª edição em 1981). Cambridge University Press: Cambridge, 2002.

D, VITAMIN - *New perspectives in drawing*. Phaidon: New York, 2005.

DAMÁSIO, António - *O Sentimento de Si. O Corpo, a Emoção e a Neurobiologia da Consciência*. 6ª edição. Publicações Europa-América: Mem Martins, 2000.

DAMÁSIO, António - *Ao Encontro de Espinosa. As Emoções Sociais e a Neurologia do Sentir*. Publicações Europa-América: Mem-Martins, 2003.

DANTO, Arthur C. - *The Transfiguration of the Commonplace*. Harvard University Press: London, 1981.

DE MENTE, Boyé Lafayette - *Elements of Japanese Design*. Tuttle Publishing: Tokyo, 2006.

DEFINIÇÕES - *LONGMAN Dictionary of English Language and Culture*. 2005. Pearson Education Limited: Harlow,

DELEUZE, Gilles - *Diferença e repetição*. (Edição original 1968). Relógio d'Água: Lisboa, 2000.

DELEUZE, Gilles - *Pure Immanence. Essays on A Life*. Zone Books: New York, 2001.

DELEUZE, Gilles - *Lógica do sentido*. 1ª Edição 1969. Perspectiva: São Paulo, 2003.

DELEUZE, Gilles - *Bergsonismo*. 1ª edição 1999. Editora 34: São Paulo, 2004.

DELEUZE, Gilles - *Crítica e Clínica*. 1ª edição 1997. Editora 34: São Paulo, 2006.

DELEUZE, Gilles - *Espinoza e os signos*. Rés-Editora: Porto, s.d.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix - *Rizoma (Introducción)*. (Edição original 1976). Pre-Textos: Valencia, 2005.

DELEUZE, Gilles e PARNET, Clare - *Diálogos*. Relógio d'Água: Lisboa, 2004.

DELEUZE, Gilles e PARNET, Clare - *L'Abécédaire de Gilles Deleuze*. Editions Montparnasse: 2004.

DERRIDA, Jacques - *A Voz e o Fenómeno*. Edições 70: Lisboa, 1996.

DERRIDA, Jacques - *O monolinguismo do outro ou a Prótese de Origem*. Campo das Letras: Porto, 2001.

DERRIDA, Jacques e FERRARIA, Maurizio - *O Gosto do Segredo*. edição original 1997. Fim de Século: Lisboa, 2006.

DEWEY, John - *Democracy and Education*. retirado da net: 1916.

DOORDAN, Dennis P. (editor) - *Design History. An Anthology*. The MIT Press: London, 2000.

DORST, Kees - *Understanding Design. 150 Reflections on Being a Designer*. BIS Publishers: Amsterdam, 2003.

DOWNTON, Peter - *Design Research*. RMIT University Press: Melbourne, 2003.

DUBOIS, Jean, GIACOMO, Mathée, GUESPIN, Louis, MARCELLESI, Christiane, MARCELLESI, Jean-Baptiste e MEVEL, Jean-Pierre - *Dicionário de Linguística*. 14ª. Editora Cultrix: São Paulo, 2004.

DUNBAR, Robin - *A História do Homem. Uma nova história da evolução da humanidade*. Quetzal Editores: Lisboa, 2006.

EASTMAN, Charles, McCRACKEN, Mike e NEWSTETTER, Wndy - *Design Knowing and Learning: Cognition in Design Education*. Elsevier: Amsterdam, 2001.

ECO, Umberto - *Obra Aberta*. Difel: Lisboa, 1989.

ECO, Umberto - *O Signo*. 5ª. Editorial Presença: Lisboa, 1997.

ECO, Umberto - *Kant e o Ornitorrinco*. Difel: Lisboa, 1999.

ECO, Umberto - *Semiótica e filosofia da linguagem*. Instituto Piaget: Lisboa, 2001.

ECO, Umberto - *Interpretation and overinterpretation*. (1ª edição 1992). Cambridge University Press: Cambridge, 2002.

ECO, Umberto - *As Formas do Conteúdo*. Perspectiva: São Paulo, 2004.

ECO, Umberto - *Dizer quase a mesma coisa. Sobre a tradução*. 1ª edição 2003. Difel: Algés, 2005.

ECO, Umberto - *A Estrutura Ausente*. Perspectiva: São Paulo, 2005.

ECO, Umberto (direcção) - *História da Beleza*. 2. Difel: Lisboa, 2005.

EISNER, Elliot W. - *El arte y la creación de la mente*. Paidós: Barcelona, 2002.

ELIADE, Mircea - *Aspectos do Mito*. Edição original1963. Edições 70: Lisboa, s.d.

ELKINS, James - *The domain of images*. Cornell University Press: London, 1999.

FELDMAN, David Henry; CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly; GARDNER, Howard - *Changing the World. A Framework for the Study of Creativity*. Praeger: London, 1994.

FERREIRA, António Gomes - *Dicionário de Latim-Português*. Porto Editora: Porto, 1966.

FERREIRA, António Gomes - *Dicionário de Latim-Português*. Porto Editora: Porto, 1999.

FERRY, Luc - *Homo Aestheticus. A Invenção do Gosto na Era Democrática*. (Edição original 1990). Almedina: Coimbra, 2003.

FIDALGO, António - *Semiótica a lógica da comunicação (artigo)*.

FIDALGO, António - *Da semiótica e do seu objecto*. artigo in http://bocc.ubi.pt/pag/fidalgo-antonio-objecto-da-semiotica.html: acedido em 04.02.2007.

FINDELI, Alain (guest editor) - *re:search*. Design Issues: 1999.

FISHER, Ernst - *A necessidade da Arte*. 1ª edição 1959. Zahar Editores: Rio de Janeiro, 1981.

FISKE, John - *Introdução ao estudo da comunicação*. 5ª. Edições ASA: Porto, 1999.

FLOR, Fernando R. de la - *Emblemas. Lecturas de la imagem simbólica*. Alianza Forma: Madrid, 1995.

FLUSSER, Vilém - *Ensaio sobre a fotografia. Para uma filosofia da técnica.* Relógio d'Água: Lisboa, 1998.

FLUSSER, Vilém - *The shape of Things. A Philosophy of Design*. Reaktion Books: London, 1999.

FLUSSER, Vilém - *O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade.* Annablume: São Paulo, 2008.

FONSECA, Fernanda Irene - *Gramática e Pragmática. Estudos de Linguística Geral e de Linguística Aplicada ao Ensino do Português*. Porto Editora: Porto 1994.

FOUCAULT, Michel - *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*. 6ª Edição. Editorial

Anagrama: Barcelona, 1981.

FOUCAULT, Michel - *O que é um autor?* 2ª. Vega: Lisboa, 1992.

FOUCAULT, Michel - *As Palavras e as Coisas*. (Edição original 1966). Edições 70: Lisboa, 1998.

FOUCAULT, Michel - *O pensamento do exterior*. Fim de Século: 2002.

FOUCAULT, Michel - *Sobre la Ilustración*. Editorial Tecnos: Madrid, 2003.

FRADE, Paulo A. S. - *As Antinomias do Desenho*. Tese de Doutoramento submetida à F.A.U.P.: Porto, 2002.

FRANÇA, José-Augusto - *A Arte em Portugal no séc. XIX*. 3ª edição. Bertrand Editora: Lisboa, 1990.

FRANÇA, José-Augusto - *A Arte em Portugal no séc. XIX*. 3ª edição. Bertrand Editora: Lisboa, 1990.

FRANÇA, José-Augusto - *(In)definições de Cultura. Textos de Cultura e História, Artes e Letras*. Editorial Presença: Lisboa, 1997.

FRANÇA, José-Augusto - *A Arte e a Sociedade Portuguesa no SéculoXX 1910-2000*. Edição original 1972. Livros Horizonte: Lisboa, 2000.

FRASCARA, Jorge - *Communication Design.Principles, Methods and Practice*. Allworth Press: New York, 2004.

FRAYLING, Cristopher - *Research in art and design*. Royal College of Art: London, 1993.

FRUTIGER, Adrian - *Signos, Símbolos, Marcas, Señales*. 5ª. Editorial Gustavo Gili: Barcelona, 1997.

FRY, Tony - *Remarkings. Ecology | Design | Philosophy*. Envirobook: Sydney, 1994.

FUERY, Patrick - *The Theory of Absence. Subjectivity, Signification and Desire*. Greenwood Press: London, 1995.

FURTADO, José Afonso - *Os livros e as leituras. Novas Ecologias da Informação*. Livros e Leituras: Lisboa, 2000.

GARAVELLI, Bice Mortara - *Manual de Retórica*. Ediciones Cátedra: Madrid, 2000.

GARDNER, Howard - *A Nova Ciência da Mente*. Relógio d'Água: Lisboa, 2002.

GEDENRYD, Henrik - *How designers work*. Lund University Cognitive Studies: Lund, 1998.

GENETTE, Gérard - *Discurso da narrativa*. Vega: Lisboa, 1995.

GERVEREAU, Laurent - *Ver, Compreender, Analisar as imagens*. Edição original 1996. Ediçõ-es 70: Lisboa, 2007.

GIDDENS, Anthony - *Modernidade e identidade*. Jorge Zahar: Rio de Janeiro, 2002.

GIDDENS, Anthony, BAUMAN, Zygmunt, LUHMANN, Niklas e BECK, Ulrich - *Las consequencias perversas de la modernidad*. Anthropos: Barcelona, 2007.

GIL, Fernando - *Tratado da Evidência*. Imprensa Naci0onal – Casa da Moeda: Lisboa, 1996.

GIL, Fernando - *Modos da Evidência*. Imprensa Nacional – Casa da Moeda: Lisboa, 1998.

GIL, Fernando - *Mediações*. Imprensa Nacional-Casa da Moeda: Lisboa, 2001.

GIL, José - *Fernando Pessoa ou a metafísica das sensações* Relógio d'Água: Lisboa, 1987.

GIL, José - *O Espaço Interior*. Editorial Presença: Lisboa, 1994.

GIL, José - *Metamorfoses do corpo*. 1ª edição 1980. Relógio d'Água: Lisboa, 1997.

GIL, José - *A imagem-nua e as pequena percepções. Estética e metafenomenologia*. 1ª edição 1996. Relógio d'Água: Lisboa, 2005.

GIL, José - *Em busca da identidade – o desnorte*. Relógio d'Água: Lisboa, 2009.

GINGRAS, Yves, KEATING, Peter, LIMOGES, Camille - *Do Escriba ao Sábio. Os Detentores do Saber da Antiguidade à Revolução Industrial*. Edição original 1999. Porto Editora: 2007.

GLASER, Milton - *Art is work*. Thames & Hudson: London, 2000.

GLASER, Milton - Ten things I have learned. (2001). p.

GLASER, Milton - Dark and Light – The Strange Case of the Decline of Illustration. (2003). p.

GLASER, Milton (entrevistado por Martin Pederson) - *An Interview with Milton Glaser*. in Metropolis Magazine: August/September 2003.

GOEL, Vinod - *Sketches of Thought*. The MIT Press: London, 1995.

GOMBRICH, E.H. - *A História da Arte*. 16ª edição (Edição original 1950). Público: Lisboa, 2005.

GOODMAN, Nelson - *Modos de fazer Mundos*. edição original 1978. Edições ASA: Porto, 1995.

GOODMAN, Nelson - *Linguagens da Arte. Uma abordagem a uma teoria dos símbolos*. (Edição original 1976). Gradiva: Lisboa, 2006.

GOURHAM, André Leroi- - *O Gesto e a Palavra. 1. Técnica e Linguagem*. (Edição original 1964). Edições 70: Lisboa, 1990.

GRADIM, Anabela - *O que pedem as palavras? (in Comunicação e Sociedade) vol. 12, pp.189-200*. Campo das Letras e Universidade do Minho: Porto, 2007.

GUBERN, Román - *La mirada opulenta.Exploración de la iconosfera contemporánea*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona, 1994.

GUIMARÃES, Fernando - *Poética do Saudosismo*. Editorial Presença: Lisboa, 1988.

GUIMARÃES, Fernando - *Artes Plásticas e Literatura. Do Romantismo ao Surrealismo*. Campo das Letras: Porto, 2003.

GUIMARÃES, Fernando - *Sentido e Sensibilidade. Do Romantismo à Actualidade*. Caixotim Edições: Porto, 2007.

GUIRAUD, Pierre - *A Semiologia*. 3ª Editorial Presença: Lisboa, 1983.

HALL, Stuart (editor) - *Representation. Cultural representations and signifying practices*. 1ª edição 1997. Sage Publications: London, 2001.

HARTHAN, John - *The History of the illustrated book. The western tradition*. Thames and Hudson Ltd: London, 1981.

HAUFFE, Thomas - *Design. A concise history*. Laurence King: London, 1998.

HEDGECOE, Mark (producer) e THOMAS, Kim (exectuve producer) - *How art made the world*. BBC/KCET Hollywood Co-Production: 2005.

HEIDEGGER, Martin - *The Question Concerning Technology and Other Essays*. Harper Torchbooks: New York, 1977.

HEIDEGGER, Martin - *A Origem da Obra de Arte*. Edições 70: Lisboa, 2000.

HEIDEGGER, Martin - *Poetry, Language, Thought*. (Edição original 1971). Perenial Classics: New York, 2001.

HEIDEGGER, Martin - *O que é uma coisa?* (Edição original 1987). Edições 70: Lisboa, 2002.

HELLER, Steven - *The Graphic Design reader*. Allworth Press: New York, 2002.

HELLER, Steven (editor) - *The Education of a Graphic Designer*. Allworth Press: New York, 1998.

HELLER, Steven e ARISMAN, Marshall (eds.) EMPRESTEI GRAÇA MAGALHÃES - *The education of an illustrator*. Allworth Press: New York, 2000.

HELLER, Steven e ARISMAN, Marshall (eds.) - *Teaching Illustration:course offering and class projects from the leading*. Allworth Press: New York, 2006.

HELLER, Steven e BALLANCE, Georgette (editores) - *Graphic Design History*. Allworth Press: New York, 2001.

HELLER, Steven e CHWAST, Seymour - *Graphic Style: From Victorian to Digital*. (original 1988). Harry N. Abrams,Inc.: New York, 2000.

HELLER, Steven e POMEROY, Karen - *Designing with Illustration*. Van Nostrand Reinhold: New York, 1990.

HELLER, Steven e PETTIT, Elinor - *Design Dialogues*. Allworth Press: New York, 1998.

HELLER, Steven E PETTIT, ELINOR - *Graphic Design Timeline. A Century of Design Milestones*. Allworth Press: New York, 2000.

HENRIQUES, Fernanda (Coord.) -

HENRIQUES, Fernanda (Coord.) - *A Filosofia de Raul Ricoeur*. Ariadne: Coimbra, 2006.

HERDER, Johann Gottfried - *Ensaio sobre a origem da linguagem*. Edições Antígona: Lisboa, 1987.

HOCKS, Mary E. e KENDRICK, Michelle R. (editores) - *Eloquente Images. Word and Image in the age of New Media*. MIT Press: London, 2003.

HOLANDA, Francisco de - *Do Tirar Polo Natural*. Livros Horizonte: 1984.

HOMEM, Rui Carvalho e LAMBERT, Maria de Fátima (organização) - *Olhares e Escritas – Ensaios sobre palavra e imagem*. Faculdade de Letras da Universidade do Porto: Porto, 2005.

HOPTMAN, Laura - *Drawing now. Eight propositions.* The Museum of Modern Art: New York, 2003.

HORN, Robert E. - *Visual Language. Global Communication for the 21st Century*. MacroVU, Inc.: Washington, 1998.

HUBERT, Renée R. - *Surrealism and the book*. University of California Press: Oxford, 1988.

HUIZINGA, Johan - *O Declínio da Idade Média*. (1ª edição 1919). Editora Ulisseia: Lisboa, 1924.

HUIZINGA, Johan - *Homo Ludens*. Edições 70: Lisboa, 2003.

HYLAND, Angus e BELL, Roanne (eds.) - *Hand to eye. Contemporary Illustration*. Laurence King Publishing in Association with Harper Design International: London, 2003.

IACAZZI, Irene - *La parola e la figura : l'illustrazione nel libro per bambini (tese)*. 2004.

IRENE, Fernanda - *Deixis e poesia* Revista da Faculdade de Letras "Línguas e Literaturas": Porto, 1995.

IVINS, JR., William M. - *Prints and Visual Communication*. 4ª edição (edição original 1953). The M.I.T.Press: London, 1980.

JAKOBSON, Roman - *Linguística e comunicação*. Editora Cultrix: São Paulo, 2007 (24ª edição).

JANSON, H.W. - *História da Arte*. 3ª edição. Fundação Calouste Gulbenkian: Lisboa, 1997.

JAUSS, Hans Robert - *Toward an Aesthetic of reception*. University of Minnesota Press: Minneapolis, 1982.

JERPHAGNON, Lucien - *Dicionário da Grandes Filosofias*. Edições 70: Lisboa, 1999.

JOBLING, Paul e CROWLEY, DAVID - *GRAPHIC DESIGN. Reproduction & representation since 1800*. Manchester University Press: Manchester, 1996.

JOHNSON, Galen A. - *The Merleau-Ponty Aesthetics Reader*. Northwestern University Press: Illinois, 1993.

JOLY, Martine - *La interpretación de la imagen: entre memória, estereotipo y seducción*. Paidós Barcelona, 2003.

JONES, John C. - *Design Methods*. 2ª. John Wiley & Sons, Inc.: London, 1990.

KATZ, Bill - *A history of book illustration.29 points of view*. The Scarecrow Press, Inc: Metuchen, N.J. & London, 1994.

KEARNEY, Richard - *Poetics of Imagining. Modern to Post-Modern*. Edinburgh University Press: Edinburgh, 1998.

KINGSTON, Angela (editor) - *The Centre for Drawing:the first year*. Wimbledon School of Art: London, 2001.

KINGSTON, Angela (editor) - *What is drawing?* Black Dog Publishing Limited: London, 2003.

KLANTEN, Robert and HELLIGE, Hendrik (editors) - *Illustration – an attempt at an up-to-date definition in . Illusive. Contemporary Illustration and Its Context*. Die Gestalten Verlag GmbH & Co. KG: Berlim, 2006.

KLANTEN, Robert e HELLIGE, Hendrik (editores) - *Illusive. Contemporary illustration and its context*. Die Gestalten Verlag GmbH & Co. KG: Berlim, 2006.

KLEE, Paul - *Pedagogical Sketchbook*. (Edição orginal 1925). Clays Ltad.: London, 1968.

KRESS, Gunther e LEEUWEN, Theo Van - *Multimodal Discourse. The modes and the media of contemporary communication*. Arnold: London, 2001.

KRIPPENDORFF, Klaus - *The Semantic Turn. A new foundation for design*. Taylor & Francis: New York, 2006.

LACERDA, Aarão de - *O fenómeno religioso e a simbólica*. Guimarães Editores: Lisboa, 1998.

LAIGLESIA, Juan Fernando - *Máquina para dibujar metáforas (Apuntes de estética prática)*. Deputación Provincial de Pontevedra: Pontevedra, 2003.

LAKOFF, George e JOHNSON, Mark - *Metaphors We Live by*. The University of Chicago Press: Chicago & London, 1980.

LAKOFF, George e TURNER, Mark - *More than a cool Reason. A field Guide to Poetic Metaphor*. The University of Chicago Press: 1989.

LANGANEY, André, CLOTTES, Jean, GUILAINE, Jean e SIMONNET, Dominique - *A Mais bela história do Homem. Como a Terra se tornou humana*. Edições ASA: Porto, 1999.

LAUREL, Brenda (ed.) - *Design Research. Methods and perspectives*. The MIT Press: London, 2003.

LAWN, Chris - *Compreender Gadamer*. Editora Vozes: Petrópolis, 2006.

LAWSON, Bryan - *How designers think. The design process demystified*. 3ª edição (1ª edição 1980). Architectural Press: 2000.

LAWSON, Brian - *What designers know*. Elsevier: (livro encomendado).

LEACH, Edmund - *Cultura e Comunicação*. Edições 7o: Lisboa, 1992.

LENAIN, Thierry (coordenação científica) - *l'image. Deleuze, Foucault, Lyotard*. Paris: VRIN, 1997.

LESSARD-HÉBERT, Michelle, GOYETTE, Gabriel e BOUTIN, Gérald - *Investigação Qualitativa. Fundamentos e práticas*. 2ª. Instituto Piaget: Lisboa, 2005.

LEVIN, David Michael (editor) - *Sites of Vision. The Discursive Construction of Sight in the History of Philosophy*. The MIT Press: London, 1999.

LÉVY, Pierre - *As Tecnologias da Inteligência.O Futuro do Pensamento na Era Informática*. (Edição original 1990). Instituto Piaget: Lisboa, 1994.

LÉVY, Pierre - *O que é o Virtual?* Quarteto: Coimbra, 2001.

LEYRA, Ana María (editora) - *Discurso o imagem. Las paradojas de lo sonoro*. Editorial Fundamentos: Madrid, 2003.

LLOVET, Jordi - *Ideologia y metodologia del diseño*. Gustavo Gili: Barcelona, 1979.

LOPES, Óscar - *Uma espécie de música. Dois movimentos de metáfora em Eugénio de Andrade. In: Revista Colóquio/Letras. Ensaio, n.º 47, p. 18-28.* Fundação Calouste Gulbenkian: Lisboa, 1979.

LUHMANN, Niklas - *Observaciones de la modernidad. Racionalidad y contingencia en la sociedad moderna*. Paidós: Barcelona, 1997.

LUHMANN, Niklas - *Complejidad y modernidad*. Editorial Trotta: Madrid, 1998.

LYOTARD, Jean-François - *A Condição Pós-Moderna*. Gradiva: Lisboa, 2003.

LYOTARD, Jean-François - *A Fenomenologia*. Edições 70: Lisboa, 2008.

MACHADO, José Pedro - *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa*. 6ª edição. Livros Horizonte: 1990.

MAFFESOLI, Michel - *Elogio da razão sensível*. Editora Vozes: São Paulo, 2005.

MALE, Alan - *Illustration. A Theoretical & Contextual Perspective*. AVA Publishing: London, 2007.

MANGUEL, Alberto - *Reading Pictures: A History of Love and Hate*. Random House: New York, 2000.

MANGUEL, Alberto - *Leer imágenes.Una historia privada del arte*. Alianza Editorial: Madrid, 2002.

MARCOS, Maria Lucília - *Sujeito e Comunicação.Perspectiva tensional da alteridade*. Campo das Letras: Porto, 2001.

MARDONES, José María - *O Retorno do Mito*. Almedina: Coimbra, 2005.

MARGOLIN, Victor - *The Politics of the artificial – Essays on Design and Design Studies*. The University of Chicago Press: Chicago and London, 2002.

MARGOLIN, Victor e BUCHANAN, Richard (editores) - *The Idea of Design*. The Mit Press: London, 1995.

MARI, Enzo - *Progetto e passione*. Bollati Boringhieri: Torino, 2001.

MARÍAS, Julían - *História da Filosofia*. Edições Sousa & Almeida: Porto, 1959.

MARIN, Louis - *On Representation*. 1ª edição 1994. Stanford University Press: Stanford, 2001.

MARQUARD, Odo - *In Defense of the Accidental*. Oxford University Press: New York, 1991.

MASSUMI, Brian - *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*. Duke University Press: London, 2002.

MATTELART, Armand e MATTELART, Michèle - *História das Teorias da Comunicação*. Campo das Letras: Porto, 1997.

MATURANA, Humberto R. e VARELA, Francisco J. - *A árvore do conhecimento. As bases biológicas da compreensão humana.* Palas Athena: São Paulo, 2007.

MCDONAGH, Deana, HEKKERT, Paul, VAN ERP, Jeroen e GYI, Diane - *Design and Emotion.The Experience of Everyday Things*. Taylor & Francis: London, 2004.

MEGGS, Philip B. - *A History of Graphic Design*. 2ª edição. Van Nostrand Reinhold: New York, 1992.

MELOT, Michel - *The Art of Illustration*. Rizzoli International Publications,Inc.: New York, 1984.

MENDALHA, Victor - *Conversas com Agostinho da Silva*. Pergaminho: Cascais, 2006.

MEYER, Michel, CARRILHO, Manuel Maria e TIMMERMANS, Benoît - *História da Retórica*. Temas & Debates: Lisboa, 2002.

MEYER, Michel - *Questões de Retórica, Linguagem, Razão e Sedução*. 1ª edição 1993. Edições 70: Lisboa, 2007.

MICHAUD, Yves - *L'art a l'etat gazeaux. Essai sur le triomphe de l'esthétique*. Éditions Stock: Paris, 2003.

MILLER, J. Hillis - *Illustration*. Harvard University Press: Cambridge, 1992.

MIRANDA, Maria Adelaide - *A iluminura de Santa Cruz no tempo de Santo António*. Edições Inapa: Lisboa, 1996.

MIRANDA, Maria Adelaide - *Hipertexto e Medievalidade*. http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/amiranda/hipertexto6B.htm: 2003.

MITCHELL, C. Thomas - *Redefining Designing. From Form to Experience*. Van Nostrand Reinhold: New York, 1993.

MITCHELL, W. J. Thomas - *Iconology. Image, Text, Ideology*. The University of Chicago Press: London, 1986.

MITCHELL, W. J. Thomas - *Picture Theory*. University of Chicago Press: London, 1994.

MITCHELL, W.J.T. - *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. The University of Chicago Press: London, 2005.

MODELL, Arnold H. - *Imagination and the meaningful Brain*. The MIT Press: London, 2003.

MOLDER, Maria Filomena - *Matérias Sensíveis*. Relógio d'Água: Lisboa, 1999.

MOLINA, Juan José Gómez, CABEZAS, Lino e COPÒN, Miguel - *Los nombres del Dibujo*. Cátedra: Madrid, 2005.

MONOD, Jacques - *O acaso e a necessidade*. edição original 1970. Editora Vozes: Petrópolis, 1971.

MONTEIRO, Paulo Filipe (organização) - *Ficções. Revista de Comunicação e linguagens*. Relógio d'Água: Lisboa, 2003.

MORIN, Edgar - *Introdução ao pensamento complexo*. Instituto Piaget: Lisboa, 1990.

MORIN, Edgar e LE MOIGNE, Jean-Louis - *Inteligência da complexidade. Epistemologia e pragmática*. Instituto Piaget: Lisboa, 2007.

MYERS, Robert e HARRIS, Michael (editores) - *A Millenium of the Book. Production, Design & Illustration in Manuscript & Print 900-1900*. Oak Knoll Press: Winchester, 1994.

NAGINSKI, Erika - *Drawing at the Crossroads (in Representations 72)*. University of California Press: 2000.

NAYLOR, Maxine e BALL, Ralph - *Form follows idea. An introduction to design poetics*. Black Dog Publishing: London, 2005.

NETTO, J. Teixeira Coelho - *Semiótica, informação e comunicação*. 3ª. Editorial Perspectiva: São Paulo, 1980.

NEVES, José Pinheiro - *O apelo do objecto técnico. A perspectiva sociológica de Deleuze e Simondon*. Campo das Letras: Porto, 2006.

NICOLESCU, Basarab - *O manifesto da transdisciplinaridade*. Triom: São Paulo, 2008.

NIETZSCHE, F. - *Da Retórica*. Vega: Lisboa, 1995.

NOBLE, Ian - *Commercial illustration. Mixing traditional approaches and new techniques*. ROTOVISION: Switzerland, 2003.

NOBLE, Ian e BESTLEY, Russell - *Visual Research. An introduction to research methodologies in graphic design.* AVA Publishing: Lausanne, Suiça, 2005.

NORMAN, Donald A. - *The design of everyday things*. (Edição original 1988). Basic Books: New York, 2002.

NORMAN, Donald A. - *Emotional Design*. Basik Books: New York, 2005.

NORONHA, Teresa de - *A Saudade. Contribuições fenomenológicas, lógicas e ontológicas*. Imprensa Nacional Casa da Moeda: Lisboa, 2007.

OLIVEIRA, Fátima e DUARTE, Isabel Margarida (organização) - *Da Língua e do Discurso*. Campo das Letras: Porto, 2004.

Ommundsen, Åslaug - *The Liberal Arts and the Polemic Strategy of the Opus Caroli Regis Contra Synodum (Libri Carolini)*. Symbolae Osloenses. Taylor & Frances: 2002.

ORTEGA Y GASSET, José - *Obras completas*. Tomo V – 1932/1940. Santillana Ediciones Generales: Madrid, 2006.

ORTEGA Y GASSET, José - *O que é a filosofia?* Cotovia: Lisboa, 2007.

ORTIGÃO, Ramalho - *O Culto da Arte em Portugal*. (Edição original 1896). Esfera do Caos: Lisboa, 2006.

PALMER, Richard E. - *Hermenêutica*. edição original 1969. Edições 70: Lisboa, 2006.

PANOFSKY, Erwin - *Idea: a evolução do conceito de Belo*. (1ª edição 1994). Martins Fontes: São Paulo, 2000.

PARR, Adrian (editor) - *The Deleuze Dictionary*. Edinburgh University Press: Edinburgh, 2005.

PEIRCE, Charles Sanders - *Semiótica*. 1ª edição 1914. Perspectiva: São Paulo, 2005.

PEIRCE, Charles Sanders - *Questions Concerning Certain Faculties Claimed for Man*. in Journal of Speculative Philosophy (1868) 2, 103-114: in http://www.peirce.org/writings/p26.html, acedido em 18.07.2007.

PELTA, Raquel - *Diseñar hoy.Temas contemporáneos de diseño gráfico*. Barcelona, 2004.

PEREIRA, Paula Cristina - *Do Sentir e do Pensar. Ensaio para uma antropologia (experiencial) de matriz poética*. Edições Afrontamento: Porto, 2006.

PERELMAN, Chaïm - *O Império retórico. Retórica e Argumentação*. 2ª. Edições ASA: Porto, 1999.

PERELMAN, Chaïm e TYTECA, Lucie Olbrechts - *Tratado da argumentação. A Nova Retórica*. Martins Fontes: São Paulo, 2002.

PERNIOLA, Mario - *A Estética do Século XX*. Editorial Estampa: Lisboa, 1998.

PERNIOLA, Mario - *A arte e a sua sombra*. Assírio & Alvim: Lisboa, 2006.

PESSOA, Fernando - *Livro do Desassossego*. Assírio & Alvim e Richard Zenith: Lisboa, 2006.

PEYRÉ, Yves - *Peinture et poésie. Le dialogue par le livre*. Gallimard:

PFENNINGER, Karl H. E SHUBIK, Valerie R. (eds.) - *The origins of Creativity*. Oxford University Press: Oxford, 2001.

PIJOAN, J. - *História da Arte*. Publicações Alfa: Lisboa, 1988.

PINTO, José Manuel de Castro, LOPES, Maria do Céu Vieira e NASCIMENTO, Zacarias - *Gramática do Português Moderno*. Plátano Editora: Lisboa, 2006.

PITA, António Pedro - *A experiência estética como experiência do mundo*. Campo das Letras: Porto, 1999.

PLATÃO - *Górgias*. Areal Editores: Porto, 2005.

PLAZA, Julio - *Tradução Intersemiótica*. 3ª edição (edição original de 1987). Perspectiva: São Paulo, 2008.

POMBO, Fátima e PROVIDÊNCIA, Francisco - *Memory and Technique, the plot of Design*. Proceedings of 5th European Academy of Design – Techné, Design. Wisdom: Barcelona, 2003.

POMBO, Maria de Fátima Teixeira - *Corporeidade e Transcendência. Ensaio sobre o pensamento de Maurice Merleau-Ponty e Gabriel Marcel*. Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra (Tese de Mestrado): 1992.

POMBO, Maria de Fátima Teixeira - *Merleau-Ponty e a promessa do sensível*. Universidade de Aveiro: Aveiro, 2000.

PONTY, Maurice Merleau- - *Fenomenologia da Percepção*. 2ª. Martins Fontes: São Paulo, 1999.

PONTY, Maurice Merleau- - *O olho e o espírito*. 4ª. Vega: Lisboa, 2002.

PONTY, Maurice Merleau- - *Palestras*. Edições 70: Lisboa, 2002.

PONTY, Maurice Merleau- - *O visível e o invisível*. 1ª Edição 1964. Perspectiva: São Paulo, 2005.

POPPER, Karl R. - *O Conhecimento e o Problema Corpo-Mente*. Edições 70: Lisboa, 2002.

PORTOCARRERO, Maria Luísa - *Horizontes da Hermenêutica em Paul Ricoeur*. Ariadne editora: Coimbra, 2005.

POYNOR, Rick - *Design without boundaries. Visual communication in transition*. Booth-Clibborn Editions: London, 1998.

POYNOR, Rick - *No mas normas. Diseño gráfico posmoderno*. Gustavo Gili: Barcelona, 2003.

PREISS, Nathalie e RAINEAU, Joëlle (direcção) - *L'image à la Lettre*. Paris-Musées / Éditions des Cendres: Paris, 2005.

PRIGOGINE, Ilya - *O futuro está determinado?* . Esfera do Caos: Lisboa, 2008.

RAJCHMAN, John - *As Ligações de Deleuze*. Temas & Debates: Lisboa, 2002.

RAJCHMAN, John - *Construções*. Relógio d'Água: 2002.

RAND, Paul - *Thoughts on Design*. edição original: 1947. Studio Vista: London, 1970.

RAND, Paul - *Paul Rand: A Designer's Art*. Yale University Press: London, 1985.

RAND, Paul - *Design Form and Chaos*. Yale University Press: New Haven & London, 1993.

RAND, Paul - *From Lascaux to Brooklin*. Yale University Press: New Haven & London, 1996.

REAGAN, Charles E. e STEWART, David (editores) - *The Philosophy of Paul Ricoeur. An Anthology of His Work*. Beacon Press: Boston, 1978.

REIS, Carlos e LOPES, Ana Cristina M. - *Dicionário de Narratologia*. 1ª edição 1998. Almedina: Coimbra, 2002.

RICARD, André - *La aventura creativa.Las raíces del diseño*. Ariel: Barcelona, 2000.

RICOEUR, Paul - *A Metáfora Viva*. Rés EDitora: Porto, 1983.

RICOEUR, Paul - *Time and Narrative*. The University of Chicago Press: London, 1988.

RICOEUR, Paul - *Do texto à acção. Ensaios de hermenêutica II*. Rés Editora: Porto, 1989.

RICOEUR, Paul - *Teoria da Interpretação*. Porto Editora: Porto, 1995.

RICOEUR, Paul - *Teoria da Interpretação*. Edições 70: 2000.

RICOEUR, Paul - *The Rule of Methaphor. The creation of meaning in language*. (Edição original 1975). Routledge: London, 2003.

RICOEUR, Paul - *Sobre a tradução*. Edições Cotovia: Lisboa, 2005.

RICOEUR, Paul - *Percurso do reconhecimento*. edição original 2004. Edições Loyola: São Paulo, 2006.

RICOEUR, Paul e CHANGEUX, Jean-Pierre - *O que nos faz pensar?* Edições 70: Lisboa, 1998.

ROBBINS, Edward - *Why Architects Draw*. The MIT Press: London, 1997.

RODRIGUES, Adriano Duarte - *Introdução à Semiótica*. Editorial Presença: Lisboa, 1991.

RODRIGUES, Adriano Duarte - *Dimensões Pragmáticas do Sentido*. Edições Cosmos: Lisboa, 1996.

RODRIGUES, Adriano Duarte - *Comunicação e Cultura. A experiência cultural na era da informação*. 2ª. Editorial Presença: Lisboa, 1999.

RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira - *Desenho*. Quimera: 2003.

ROM, Josep - *Les fonaments deldisseny gràfic. Procés projectual i metodologia*. 2ª edição. Trípodos: 2005.

ROMO, Manuela - *Psicología de la creatividad*. Paidós: Barcelona, 1997.

ROUSSEAU, Jean-Jacques - *Ensaio sobre a origem das línguas*. 2ª edição. Editorial Estampa: Lisboa, 2001.

ROWE, Peter G. - *Design Thinking*. The MIT Press: London, 1998.

RYAN, Marie-Laure - *Narrative – entry for the Routledge Encyclopedia of Narrative*.

RYAN, Marie-Laure - *Narrative as Virtual Reality. Immersion and interactivity in Literature and Electronic Media*. The John Hopkins Universuty Press: Baltimore, 2001.

RYAN, Marie-Laure (editora) - *Narrative across media: the languages of storytelling*. University of Nebraska Press: Lincoln, 2004.

SALDANHA, Nuno - *Poéticas da Imagem. A Pintura nas Ideias Estéticas da idade Moderna*. Caminho: Lisboa, 1995.

SALEN, Katie e SKAGGS, Steven - *zed.4 Semiotics: Pedagogy and Practice*. The Center for Design Studies, Communication Arts and Design Department. Virginia Commonwealth Unicersity: Richmond,

SANTAELLA, Lucia e NÖTH, Winfried - *Imagem. Cognição, semiótica, mídia*. Iluminuras: São Paulo, 1997.

SANTOS, Boaventura de Sousa (organização) - *Globalização: fatalidade ou utopia?* 2ª edição. Edições Afrontamento: Porto,

SANTOS, José Manuel (org.) - *O pensamento de Niklas Luhmann*. Universidade da Beira Interior: www.lusofonia.net, 2005.

SARTORI, Giovanni - *Homo Videns. Televisão e pós-pensamento*. Terramar: Lisboa, 2000.

SARTRE, Jean-Paul - *A imaginação*. Difel: Lisboa, 2002.

SASSOON, Rosemary e GAUR, Albertine - *Signs, symbols and icons. Pre-history to computer age*. Intellect Books: Exeter, 1997.

SATUÉ, Enric - *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*. (1ª edição 1988). Alianza Forma: Madrid, 1997.

SCHAPIRO, Meyer - *Words and Pictures: Semiotics of Visual Language*. George Braziller: New York, 1996.

SCHÖN, Donald A. - *The reflective pratitioner. How professionals think in action*. Ashgate: Great Britain, 2005.

SERRÃO, Adriana Veríssimo - *Pensar a Sensibilidade. Baumgarten – Kant – Feuerbach*. Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa: Lisboa, 2007.

SHULEVITZ, Uri - *Writing with Pictures. How to write and illustrate children's books*. Watson-Guptill Publications: New York, 1997.

SILVA, Paulo Cunha e -

SIMON, Herbert A. - *The Sciences of the Artificial*. 3ª edição. The MIT Press: London, 1996.

SMEDT, Marc de - *Elogio do Silêncio*. 1ª edição 1986. Sinais de Fogo: Lisboa, 2006.

SOARES, Maria Luísa Couto - *O que é o conhecimento? Introdução à epistemologia*. Campo das Letras: Porto, 2004.

SOLÍS, Diego Romero, DIÁZ-URMENETA, Juan Bosco, LLORET, Jorge López, FLORES, Antonio Molina (editores) - *Símbolos Estéticos*. Universidad de Sevilla e Secretariado de Publicaciones Universidad de Sevilla: Sevilha, 2001.

SOUSA, Antónia de - *Diálogos com Agostinho da Silva. O Império acabou. E agora?* Casa das letras: Lisboa, 2003.

SOUSA SANTOS, Boaventura de - *Introdução a uma ciência pós-moderna*. Edições Afrontamento: Porto, 2002.

SOUSA SANTOS, Boaventura de - *Um discurso sobre as ciências*. Edições Afrontamento: Porto, 2007.

STARNDMAN, Pia (editor) - *No Guru No Method? Discussion on Art and Design Research*. Research Institute. University of Art and Design Helsinki UIAH: Helsinki, 1998.

STEINER, George - *No Castelo do Barba Azul. Algumas notas para a redefinição da cultura*. (Edição original 1971). Relógio d'Água: Lisboa, 1992.

STEINER, George - *Presenças reais*. 1ª edição 1989. Editorial Presença: Lisboa, 1993.

STEINER, George - *Depois de Babel. Aspectos da linguagem e tradução*. 1ª edição 1975. Relógio d'Água: Lisboa, 1998.

STEINER, George - *Errata: revisões de uma vida*. 1ª edição 1997. Relógio d'Água: Lisboa, 2001.

STEINER, George - *Gramáticas da Criação*. Relógio d'Água: Lisboa, 2002.

STEINER, George - *Os Logocratas*. 1ª edição 2003. Relógio d'Água: Lisboa, 2006.

STIVALE, Charles J. (editor) - *Gilles Deleuze. Key Concepts*. McGill-Queen's University Press: Montreal, 2005.

STURKEN, Marita e CARTWRIGHT, Lisa - *Practices of looking. An introduction to visual culture*. Oxford University Press: Oxford, 2001.

TATARKIEWICZ, Wladyslaw - *Historia de seis ideias. Arte, belleza, forma,creatividad, mímesis, experiencia estética*. 7ª Edição. Tecnos/ Alianza: Madrid, 2004.

THACKARA, John - *Design after Modernism*. Thames and Hudson: New York, 1988.

TODOROV, Tzevan - *Os géneros do discurso*. Edições 70: Lisboa, 1978.

TOMÁS, Facundo - *Escrito, pintado (Dialética entre escritura e imágenes en la conformación del pensamiento europeo)*. Visor: Madrid, 1998.

TOURAINE, Alain - *Um Novo Paradigma. Para Compreender o Mundo de Hoje*. Instituto Piaget: Lisboa, 2005.

VALVERDE, José Maria - *Vida y muerte de las ideas. Pequeña historia del pensamiento occidental*. 1ª edição 1980. Ariel: Barcelona, 2005.

vários - *Enciclopédia Einaudi*. Imprensa Nacional-Casa da Moeda: 1987.

vários - *Ver las palabras, leer las formas. Acerca de las relaciones entre Literatura e Artes Visuales*. Xunta de Galicia: Santiago de Compostela, 2000.

vários - *A Ciência do Desenho. A Ilustração na Colecção de Códices da Biblioteca Nacional*. Ministério da Cultura: Lisboa, 2001.

vários - *Varoom 01*. 2006.

Vários - *EASI, Revista anual de som e imagem*. Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa: Porto, 2009.

VERLAG, Michael Neugebauer AG - *The Art of Kveta Pacovska*. North-South Books: England, 1993.

VILCHES, Lorenzo - *La lectura de la imagen. Prensa, cine, televisión*. 7ª Paidós Comunicación: Barcelona, 1997.

VILLAFAÑE, Justo e MÍNGUEZ, Norberto - *Princípios de Teoría General de la Imagen*. Ediciones Pirámide: Madrid, 2002.

VINCI, Leonardo - *Tratado de Pintura*. Akal: Madrid, 2004.

VITTA, Maurizio - *El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas*. Paidós: Barcelona, 2003.

WALLIS, Brian (editor) - *Art after Modernism: rethinking representation*. The New Museum of Contemporary Art: New York, 1984.

WIGAN, Mark - *Thinking Visually*. AVA: Lausanne, 2006.

WILK, Christopher (editor) - *Modernism. Designing a new world*. V & A Publications: London, 2006.

WITTGENSTEIN, Ludwig - *Tratado Lógico-Filosófico*. Fundação Calouste Gulbenkian: Lisboa, 2002.

WOOD, David - *On Paul Ricoeur. Narrative and interpretation*. Routledge: London, 1991.

YIN, Robert K. - *Estudo de caso. Planejamento e métodos*. Bookman: São Paulo, 2005.

Z4 - *Semiotics: Pedagogy and Practice*. The Center for Design Studies, Communication Arts and Design Department, Virginia Commonwealth University: Richmond, s.d.

ZEEGEN, Lawrence e RUSH, Carl - *The Fundamentals of Illustration*. AVA: Lausanne, 2005.

ZIMMERMANN ASSOCIADOS (Introdução de CHAVES, Norberto) - *ZIMMERMANN ASSOCIADOS*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona, 1993.

ZIMMERMANN , Yves - *Del Diseño*. Gustavo Gili: Barcelona, 1998.

ZUNZUNEGUI, Santos - *Pensar la imagen*. Catedra/Universidad del pais Vasco: Madrid, 2003.

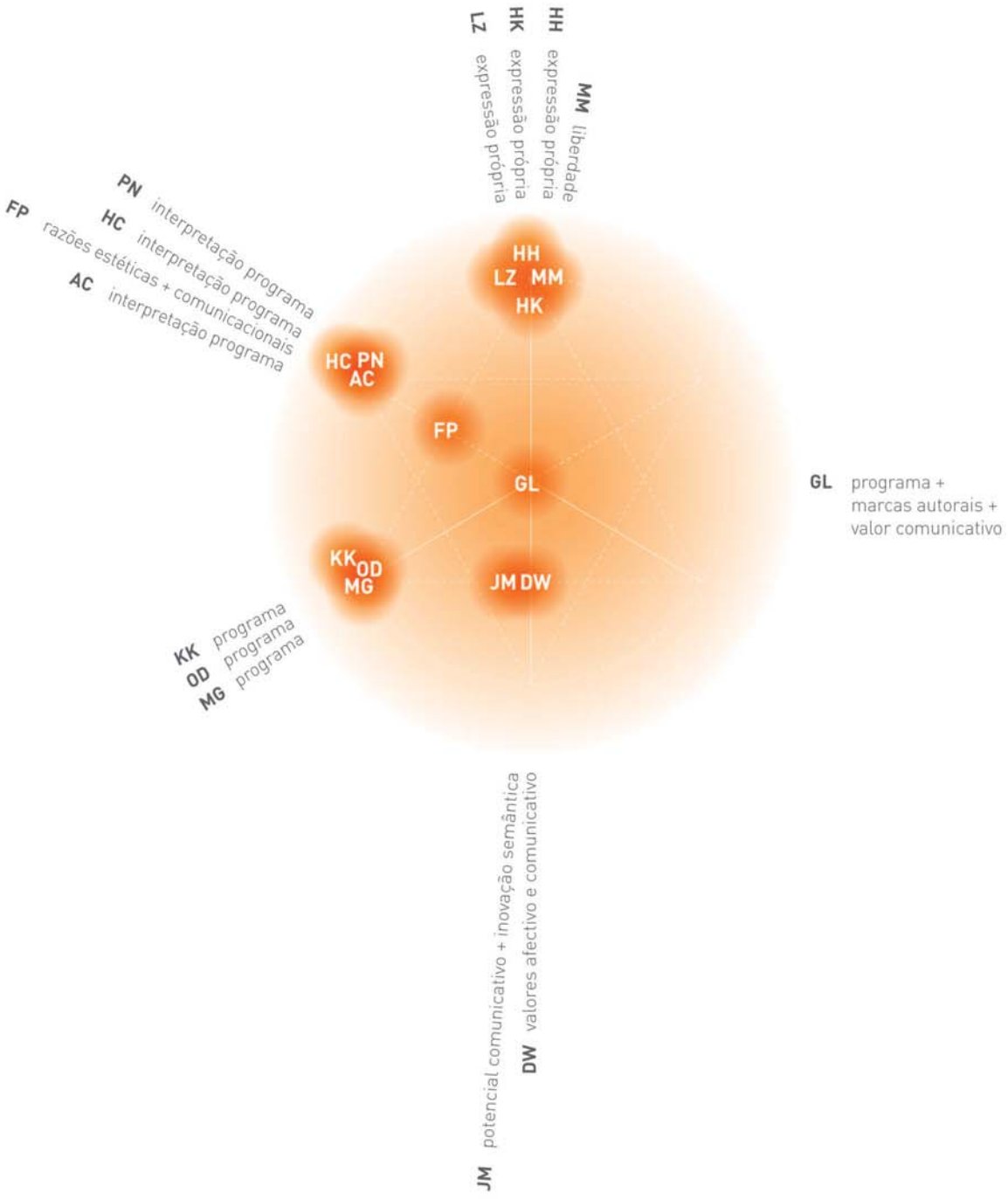
μ, GROUPE - *Tratado del signo visual*. Ediciones Cátedra: Madrid, 1993.

Anexos

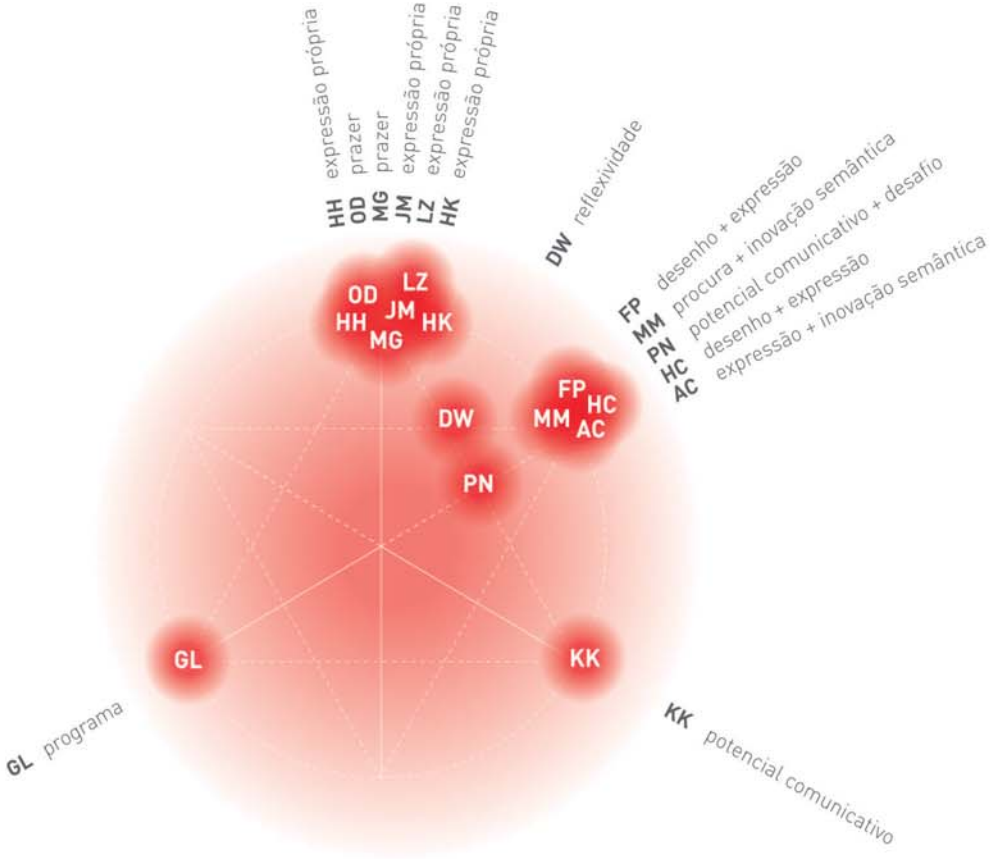
Visualização da análise semântica e comparativa entre as respostas dos vários autores entrevistados

AC André Carvalho
DW Danuta Wojciechowska
FP Francisco Providência
HC Henrique Cayatte
GL Gémeo Luís
MM Madalena Matoso
PN Pedro Nora

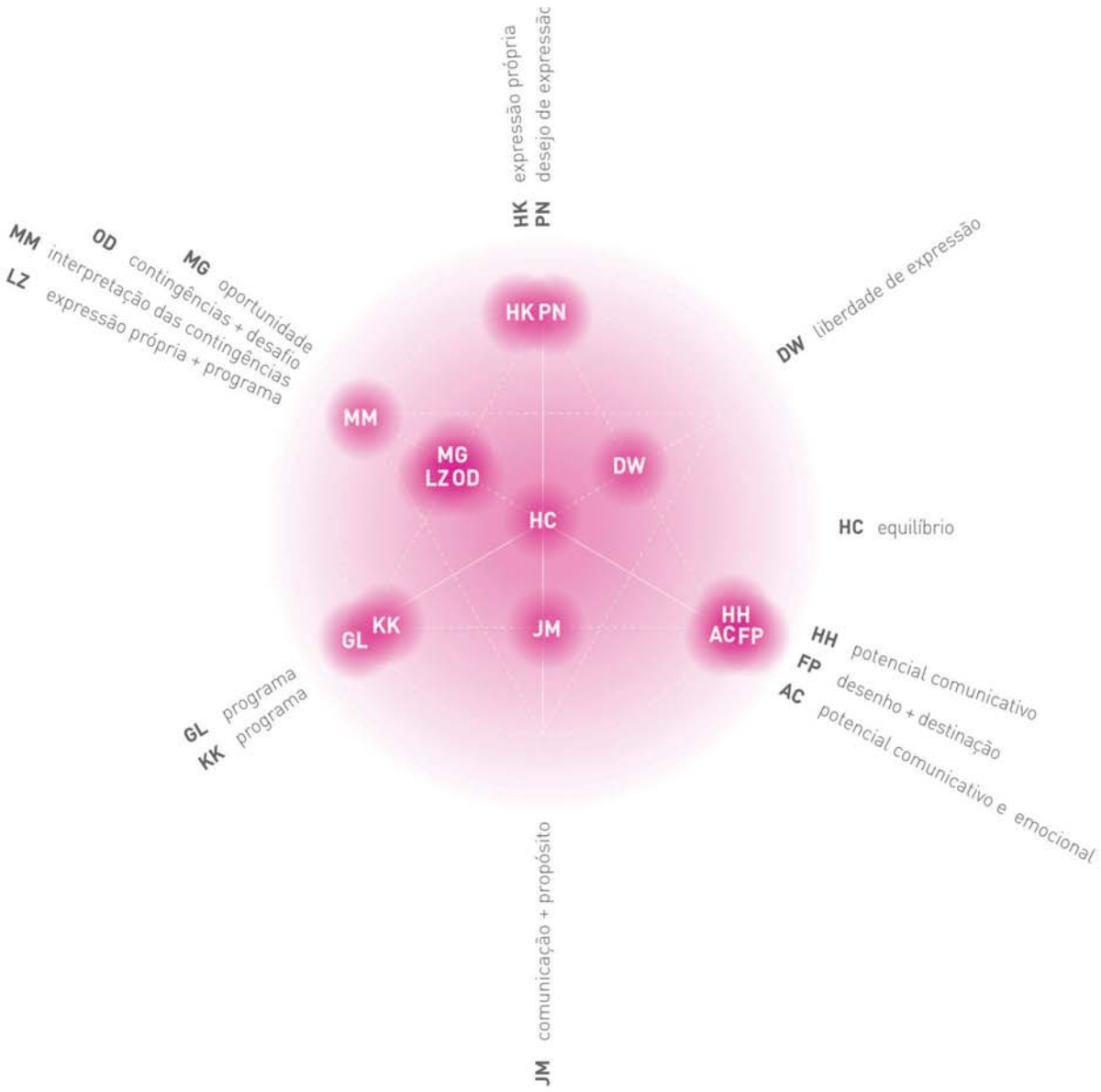
HK Harumi Kimura
HH Hvass & Hannibal
JM Javier Mariscal
KK Katsumi Komagata
LZ Lawrence Zeegen
MG Milton Glaser
OD Olivier Douzou



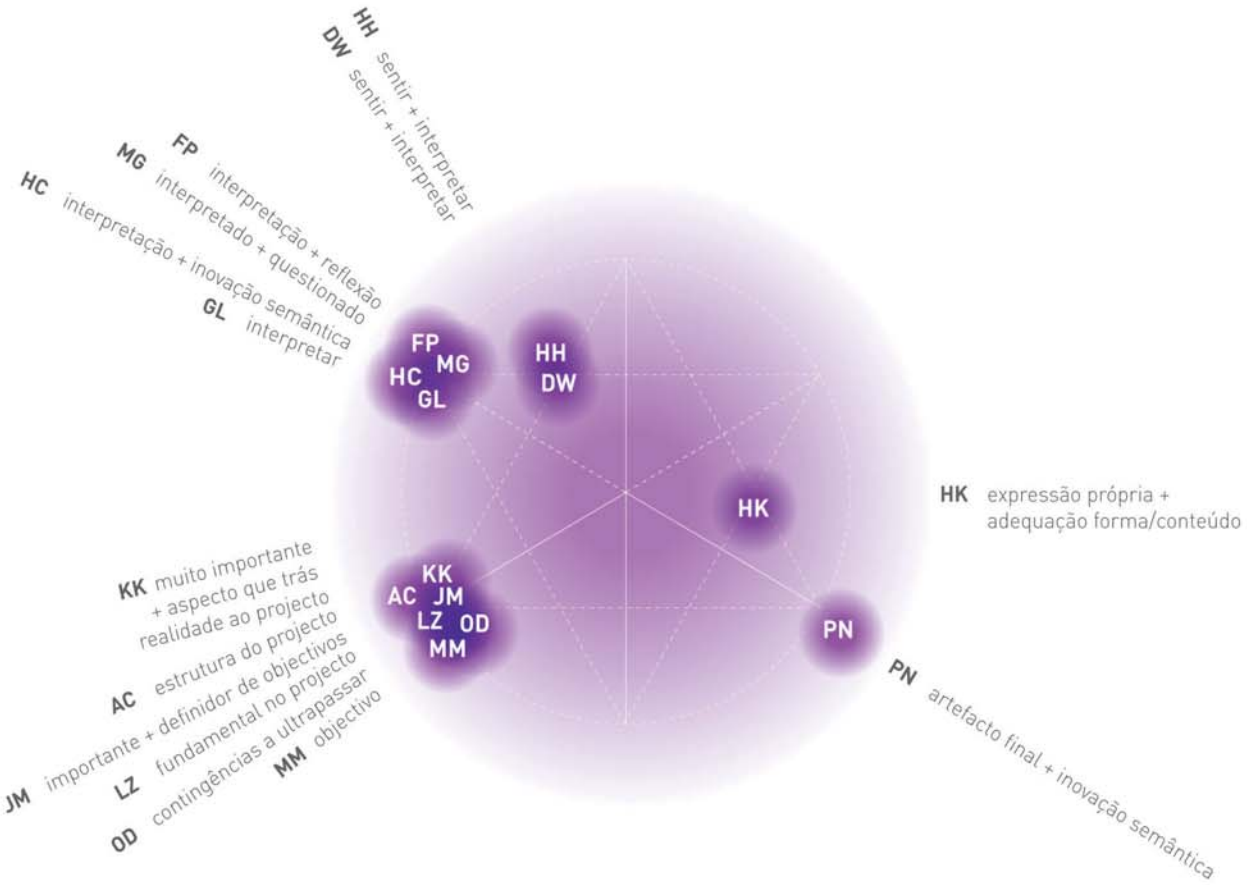
1 Sempre que recorre à ilustração como resposta a um determinado programa (quando tal não lhe é explicitamente pedido), porque motivo o faz?



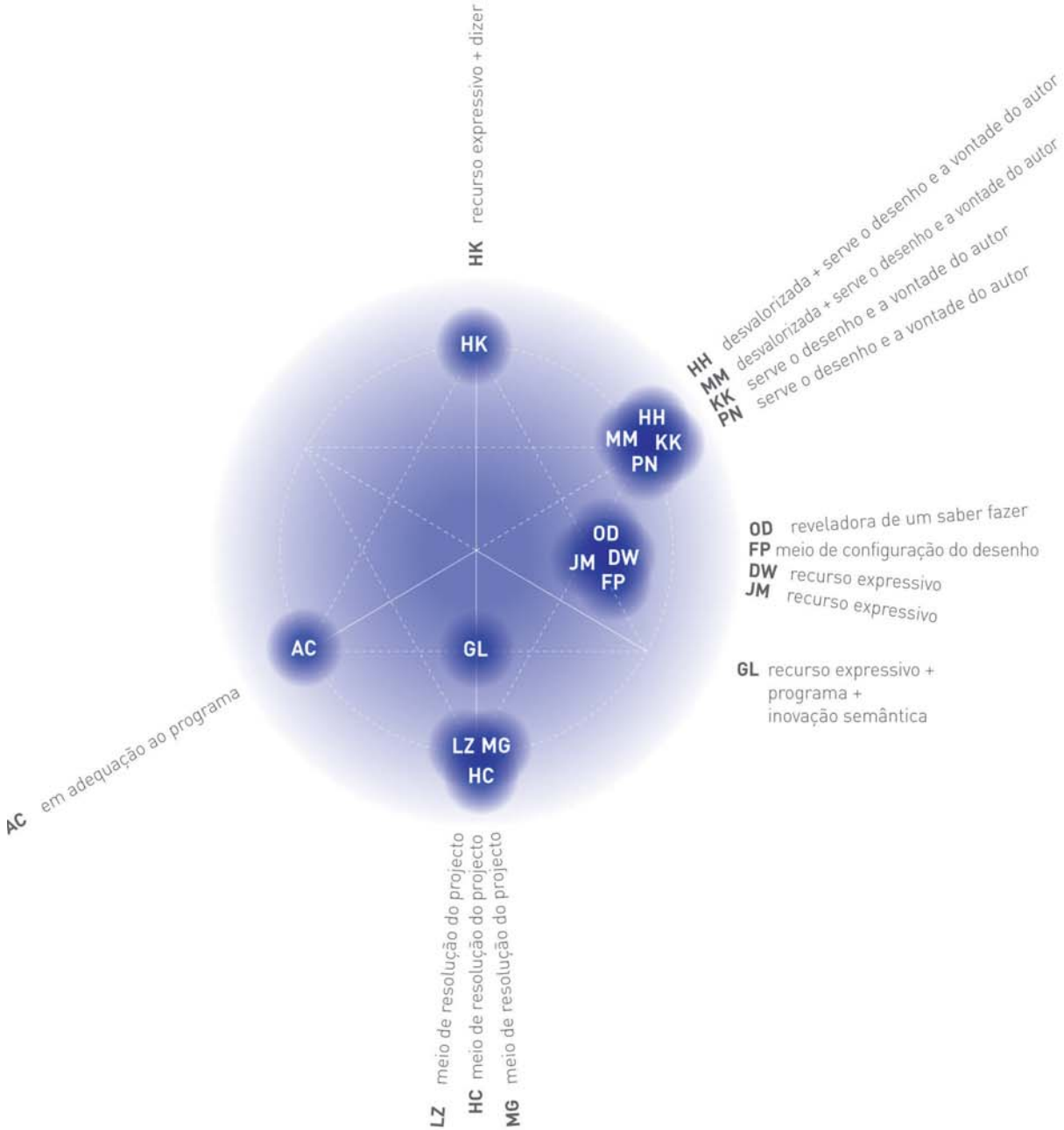
2 Que motivações descobre na criação das suas próprias imagens?



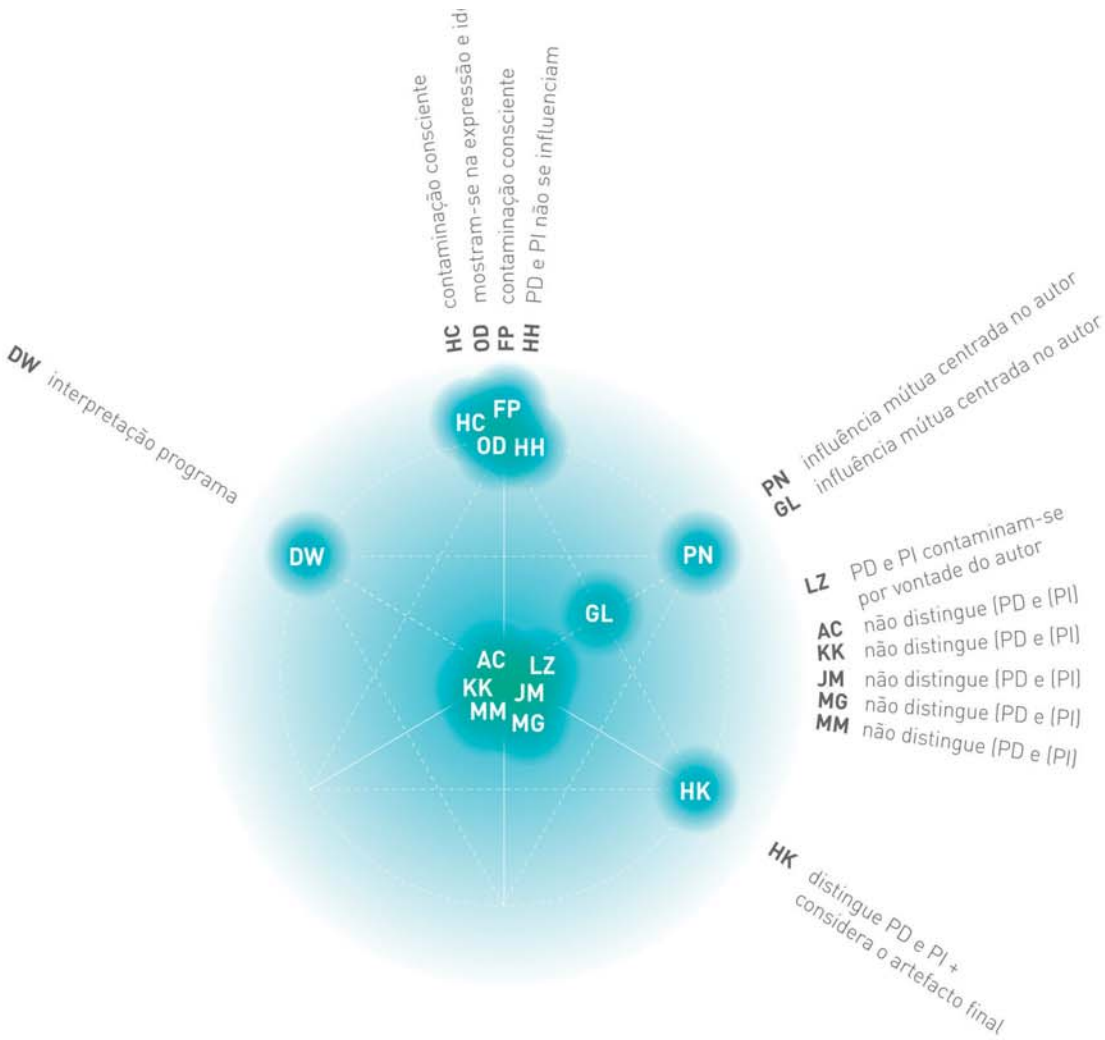
3 O que privilegia num projecto de ilustração?



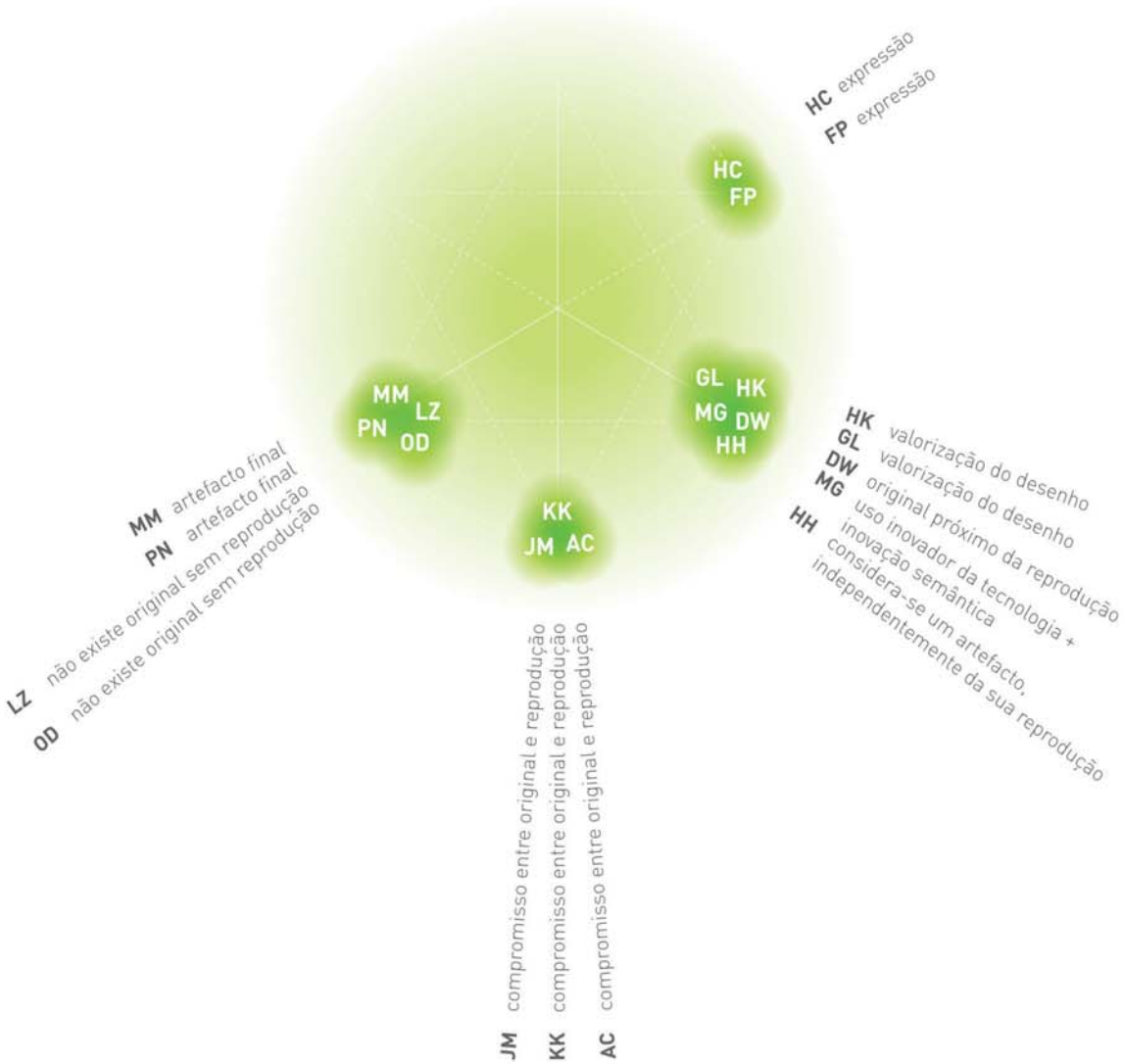
4 Que importância atribui ao programa?
E que importância dá ao programa num projecto resolvido pela ilustração?



5 O que representa a técnica no seu processo de ilustração?
(questiona a técnica a aplicar em função de um determinado programa,
ou é algo determinado à partida – por questões que se prendem, por exemplo,
com a necessidade de manter a coerência com uma expressão anterior).



6 A prática do projecto de design influência o modo como concebe o projecto de ilustração? (Percebe na prática da ilustração a influência da prática do design?)



7 Quando faz uma ilustração pensa-a como um "original", ou já existe nesse processo, uma consciência de que será tecnicamente reproduzida? Em que se traduz essa consciência? (nos procedimentos e processos envolvidos?)