



Ilustrar: dar à luz ou trazer a luz? Ilustração como revelação exaltada da diferença

Francisco Providência keynote speaker

Reference

Providência, Francisco; (2012) "Ilustrar: dar à luz ou trazer a luz? Ilustração como revelação exaltada da diferença", p. 33-40. In: Barbosa, Helena; Quental, Joana [Eds]. **Proceedings of the 2nd International Conference of Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education**. São Paulo: Blucher, 2015. ISSN 2318-695X, ISBN: 978-989-98185-0-7 DOI 10.5151/edupro-aivcipe-07

Resumo

A presente comunicação parte da origem etimológica da ilustração para defender a independência alternativa do seu contributo no esclarecimento complementar ao texto, origem de uma *iconologia*. Ao dar a ver, a ilustração tem recorrido a inúmeras técnicas ao longo do tempo, sobretudo polarizadas pela *re-presentação* aristotélica (da persuasão empática *apolínea*) e pela *a-presentação* metafísica (da celebração abstracta *dionisíaca*), reflectidas na expressão dominante de uma arte global *naturalista realista* e na expressão resistente de uma arte local *expressionista abstracta*. Mas a ilustração enquanto meio de comunicação de Deus, também está na origem da cisão Reformista entre os cristãos do norte e do sul da Europa, origem da Contra-reforma, assim distinguindo uma ilustração lacónica, discriminativa e solitária (protestante) de outra enfática, colectivista e imersiva (católica). O movimento *iconoclasta*¹ contra a ilustração figurativa, já identifica no séc. VIII reminiscências teológicas judaicas e islâmicas radicais, na defesa da invisibilidade² e inconformidade de Deus, defendendo a palavra sagrada e objectiva contra o profanismo da imagem subjectiva e assim, a iconoclastia contra a iconografia. Mas na iconografia ocidental europeia também se distinguirão os modos do desenho *em contorno* (consciência analítica renascentista) e *em mancha* (inconsciência emocional barroca), expressões do masculino florentino que se opõe ao feminino veneziano. Na dicotomia consciente vs inconsciente, oculta-se a diferença entre a realidade do possível e a alienação do imaginado que o cinema, enquanto máquina de produção do fantástico, tem promovido na dupla acessão de transcendência e alienação, através do fenómeno da projeção empática, assim contribuindo para o esvanecimento da indignação social e consequentemente, para uma sociedade politicamente mais controlada — trazendo ao mundo, por vezes, mais obscurecimento do que esclarecimento.

Nasce por isso uma dimensão moral da ilustração, criticando e avaliando as formas enquanto contributos para a liberdade e dignificação humana.

Ilustrar, iluminar, trazer luz (ou esclarecimento e abrillantamento) ao texto.

Se ilustrar é trazer esclarecimento ao texto, então evidencia-se a sua oposição complementar. Traz esclarecimento porque, diferindo no tempo, recorre a uma natureza diversa e complementar. Se assim é, também ficará a ilustração refém das palavras (texto), origem do seu sentido na complementaridade e por isso condição da sua perda de autonomia. Mas

¹ O movimento político-religioso iconoclasta ("quebrar a imagem") manifestou-se entre o séc. VIII e IX no Império Bizantino (Constantinopla) contra a veneração de ícones e imagens religiosas, creditando interromper uma forma de idolatria fundada na veneração às imagens.

² Eusébio de Cesárea opôs-se ao pedido de Constantino de produzir uma imagem de Cristo por impossibilidade (técnica) de representação, com cores mortas e sem vida, daquele que na terra irradiava a glória divina. Para outros, sendo Cristo filho, carne e imagem de Deus, representa-O sendo, consequentemente, expressão da sua visibilidade (imagem) — ainda que Deus seja invisível.



entendendo a tal luz (que o etimólogo reconhece na sua origem), como “abrilhantamento” do texto, então a sua autonomia ganhará evidência enquanto *veículo e suporte de luz*, enquanto *candeeiro* (pureza), *lanterna* (eficiência) ou *luminária* (originalidade)³.

Coloca-se assim a questão sobre a natureza específica e distintiva da ilustração: é metafórica (sintáctica / figuras de estilo), funcional (pragmática / adequação retórica), ou poética (semântica /origem da verdade)? Nestas três possibilidades de ilustração (ou de luminárias...) estarão identificados três domínios diferentes e porventura concorrentes. A ilustração que recorre à metáfora para mostrar o que não se pode, ou não se vê (sintáctica); a ilustração que domina e adequa linguagens para eficiência do discurso (pragmática) e a ilustração que procura conformar o que ainda não existe (semântica).

Dito assim e ainda que difícil de ilustrar pela concretização dos exemplos, a ilustração para a infância, pedagógica ou lúdica, é em si própria uma metáfora do Design⁴: em todas as manifestações de design se poderá identificar uma *dimensão luminotécnica* ou ilustrativa. Na defesa dos próprios interesses da ilustração, deveremos pois ressalvar não tanto aquela que sobrevive na submissão ao programa (em complementariedade ao texto), cívica e sublimada, nem a outra funcionalizada e técnica como uma lâmpada, mas aquela que vive a produzir o novo, a dar luz ao mundo (ainda que perdendo-se na luz) e essa será a *ilustração poética* da luminária que deverá indicar (desenhar) o caminho futuro.

Liberdade e coacção social

Partindo do texto do “Teatro do oprimido” de Augusto Boal, sobre a libertação social do condicionamento aristotélico na *tragédia* (auto repressão moral), enquanto modelo de catarse (purificação) e sublimação (elevação) social, que tem por finalidade o domínio do impulso de barbárie e, consequentemente, o controle político da sociedade, um design mais consciente do seu papel estético (da beleza enquanto liberdade), deverá questionar a legitimidade moral da *comunicação empática*.

A concepção da origem da tragédia está alicerçada num eficiente sistema de domínio social, através do *fenómeno empático* que se estabelece entre a representação em palco, protagonizado por “personagens” dirigidas pelo dramaturgo e o público que assiste a essa representação, apartado na bancada. No palco o coro dará voz à moralidade do senso comum, mas será no actor principal, no herói, que cada espectador se projectará, seguindo-o nas suas graças e desventuras até ao epílogo da condenação final (de bom ou de mau fim) e assim, sofrendo a sua sorte, purifica-se nele o público sofrendo na sua *psique*, ora expiando os seus pecados com dor, ora vendo-se recompensado pelo prazer da virtude.

Sistema dramático aristotélico

O sistema dramático, atinge assim aquilo que há de mais íntimo, a consciência e a vontade do público, através de um processo organizado no tempo, através de uma narrativa, através de uma representação que o faz experimentar um conjunto de sentimentos, situações e emoções, arrebatando-o emocionalmente para a figura do herói (personagem principal) e a partir daí, castigando-o pelos seus *impulsos egoístas* individuais, no que se opõem aos interesses colectivos. O espectador sairá do teatro comovido, arrebatado e arrependido, capaz de recomeçar mais uma semana de trabalho com uma nova atitude civilizada e solidária. É este mecanismo de *socialização do comportamento através das representações dramáticas*, que faz do teatro um instrumento ímpar de intervenção moral e política, testado há mais de 2.300

3. Os sinónimos radicados em suporte de luz, terão significados próprios. Se candeeiro remete para cíndido e candura, adquirindo um significado alegórico pronunciado, lanterna ou lâmpada apelam mais para o dispositivo técnico de suporte à combustão que produzirá a luz e, finalmente a luminária remete para a luz propriamente dita. Só os diferentes usos por diferentes culturas poderá justificar que os três termos tenham chegado vivos até hoje, distinguindo-se simbolicamente por pureza (candura), eficiência (lâmpada) e originalidade (luz).

“Cand...”: radical lat. cand, indicador do estado de candeeiro, ou alvo, branco, inflamado, incandescente podendo queimar; origem metafórica da ideia de pureza traduzida tanto por candura como por brasa. Origem das palavras candeeiro, candea, candela, candelabro;
“Lanter...”: radical lat. lanterna, oriundo do gr. lampter, recipiente onde se queima resina ou madeira para iluminar um ambiente; com origem declinada do gr. lámpô que significa “brilhar, resplandecer”. Origem das palavras lanterna, lâmpada e lampião;
“Lume...”: radical lat. lumen, ou luz, claridade, archote, candeeiro, fogo (conexo com lux “luz”, através do verbo lucere ou “luzir”. Origem das palavras lume e luminária.

4 O Design gráfico, que combina formas (imagens e textos) no plano; o Design de produto, que combina formas (conceitos e materiais) no espaço; ou o Design de ambientes que combina formas (emoções e memórias) no tempo.



anos. Os filmes de cow-boys, de acção e as telenovelas, são formatos modernos deste mesmo mecanismo. Poderemos dizer portanto que, contemporaneamente, todo o comportamento humano está sujeito a esse mecanismo de repressão social e de domínio moralista que nasceu com a *tragédia aristotélica*.

Da representação à apresentação

Os processos de *imaginação* (produção mental de imagens), ou de *idealização* (formulação de ideias⁵) radicam no mesmo fenómeno preceptivo visual. Se, quem não sabe é como *quem não vê*, também se poderá dizer que, *quem viu* (de algum modo) já terá ficado a saber. Na espécie humana, a representação visual antecipa-se assim à experiência, informando-a ou condicionando-a. Uma experiência antecedida pela sua representação visual, estará assim condenada à sua confirmação ilustrada. Este será, basicamente, o mecanismo empático em que radica a comunicação publicitária, negando ao indivíduo o conhecimento próprio, antecedendo-o visualmente pela sugestão do exemplo. A experiência subjectiva será então rebocada pela sua previa representação visual. A ilustração, enquanto expressão de um design da *representação* (da propaganda alienante), convocando os seus fantasmas, mitos e estereótipos, através da simulação (dos sentidos), opõe-se ao design da *apresentação* experiencial (celebrativo e ritual). Todo o fenómeno simbólico em que radica a condição cultural humana (artificial) é disto testemunho.

Ao *representar*⁶, a ilustração coloca-se em vez da experiência, simulando-a; mas a ilustração também poderá promover a experiência original *apresentando* e assim recuperando a genuinidade original do indivíduo livre (não manipulado). Este será o grande desafio da Arte: *apresentar* em vez de *representar*. Apresentar a experiência da beleza (ainda que para isso recorra a rudimentares meios de representação). Por isso se diz que a Arte não comunica mas manifesta. Há um prazer lúdico na ficção que a representação propõe, alienando esteticamente – isto é, através da experiência da beleza. Mas haverá um prazer maior na experiência radical da apresentação, ao preterir a sensação simulada pelo puro exercício da liberdade. Na *apresentação* o público não é convidado a interpretar (como na *representação*) mas a produzir a própria obra.

Só assim as ideias, enquanto representações, poderão almejar a diferença do novo, porque deixarão de exprimir a repetição do ser, para lhe atribuírem uma nova origem produtiva. Nesse sentido, a autoria, não podendo invocar ingenuidade, não poderá ignorar a dimensão ideológica das suas formas, devendo assumi-las também como factor de moralidade, aspirando à co-autoria com os públicos (que encerrão o sentido das obras).

Os modelos da reforma e da contra-reforma

Distinguem-se aqui na paradoxal decisão moral do autor, a cisão cultural entre uma Europa do norte e outra do sul, do *norte protestante* contra o *sul católico*. Nascendo de uma reacção crítica aos excessos dos católicos, os calvinistas abdicam da prática de doutrinação através de imagens, produzindo no espaço do culto e de oração, o vazio solitário e introspectivo da intimidade do homem com Deus, ao contrário dos cristãos do sul que, promovem a imitação do exemplo dos santos, artística e estrategicamente elaborada como metodologia empática para a santidade. É esta cisão entre norte e sul que justifica os esforços Jesuítas da *contra-reforma*, recorrendo à doutrinação de massas através de uma nova arte emocional que procurará patrocinar uma experiência religiosa e espiritual de natureza estética (*aestética*), isto é, através dos sentidos. Assim nascem as igrejas barrocas, como obras imersivas de *arte total*; lugares

5. "Ideia" tem origem gr. em *idea* ou *eidea*, cuja raiz etimológica é *eidos*, ou imagem; "imagem", por sua vez vem do lat. *imago* e significa a representação visual de um objecto.

6. As palavras *representação* e *apresentação* têm origem lat. em "repraesentat(i)o,onis", sendo construídas a partir do mesmo radical "praesent": *presente* (aparição dos deuses), o que está à frente, à vista. Mas se "re+present+acção" recorre ao prefixo "re", indicativo de repetição cíclica (retorno, revolta, reincidência, reforço, repulsa...), "a+present+acção" usa o prefixo de origem lat. "a", indicativo de *afirmação* (contrariando o mesmo prefixo quando manifestando uma ascendência gr. indicativo de negação), assim se distinguindo na raiz. "Apresentação" é, por isso, *tornar presente*, ao contrário de "representação" que significa *tomar a presença de outro* (em sua representação).



onde se mistura o aroma do incenso e o som do órgão com a espacialidade da arquitectura que, incorporando a escultura e a pintura através da talha dourada, se organiza dramaticamente em torno das entradas de luz, envolvendo o visitante numa instalação concertada como uma grande máquina de *simulação celeste*. Domínio da *representação* que hoje, pela tecnologia da interacção, aumenta o seu poder de persuasão e alienação no envolvimento do ambiente desenhado.

Maravilhosa é a máquina que produz milagres

O cinema enquanto *casa do maravilhoso*, enquanto artefacto *taumatropo*⁷ (do gr. *thaûma*⁸+*tropo*⁹, “o que se torna milagroso”, objecto de *prestigiação*¹⁰), herdou a mesma função de produzir experiência emocional através da representação dramática, perseguindo a mesma estratégia empática. Se assistíssemos hoje à assunção barroca dos templos, as igrejas seriam completamente mediadas pela técnica, multimedias e interactivas, convergindo no esforço de mergulhar o visitante na alienação mística do êxtase através de estímulos multisensoriais; ou seja, propondo a experiência

de Deus pela simulação do êxtase em vez da experiência do êxtase como consequência da ascensão a Deus, de que os reformistas não abdicariam (haverá porventura, nesta inversão da contra-reforma jesuíta, a revelação de um certo *ateísmo* velado).

Da teologia à tecnologia

A tecnologia é, nesse sentido, o que resulta do desejo convocado pela ancestralidade do milagre profano ou religioso; as figuras míticas da cosmologia religiosa, foram substituídas pelas marcas comerciais de medicamentos, que operam hoje os grandes milagres — recuperando a visão aos cegos, restituindo a mobilidade aos paralíticos e a voz aos mudos, ressuscitando mesmo, aqueles que aparentemente pereceram, prolongando quimicamente a vida aos condenados e encurta-a aos jovens e saudáveis condutores motorizados. A electrónica ocupa o lugar da antiga tecnologia (tecnicidade primitiva da palavra, Adriano Rodrigues), substituindo-se hoje a *teologia* pela *tecnologia*. Ao trocar o *teo* pelo *tecno*, ao substituir o Deus (representação sublimada do homem projectado sobre o futuro), pelo mecanismo da construção técnica, não deixa o homem de convergir sobre a mesma superação do constrangimento natural, do desejo de superar o limite (da morte), invocando o direito à existência para além do tempo, eternamente feliz e portanto para além dos constrangimentos do seu corpo perecível. A enunciação de Deus terá sido, de resto, a primeira manifestação tecnológica ao discriminar o homem da natureza.

Industrialização empática do sublime inclusivo

A ilustração infantil que se veicula através dos grandes meios de comunicação social a partir da segunda metade do séc. XX, é reflexo do classicismo empático do imperialismo dominante que se mantém hoje mais eficientemente consolidado na globalização. Julgo que se dispensarão exemplos, mas os filmes animados americanos dos estúdios Disney¹¹ como a *Branca de Neve* (1937), ou os filmes mais recentemente produzidos pela associação Disney / Pixar¹² como o *Monstros e Companhia* (2001), ou pelo estúdio de animação digital DWA¹³ como a sequência dos *Shrek* (2001, 2004, 2007... 2010) ou o mais recente *Gato das Botas* (2011), concorrem de

7. Taumatópico, aparelho óptico, baseado na persistência das imagens na retina, que dá a ilusão da combinação de duas figuras distintas, assim postas em movimento.

8. Tauma, (do gr. *thauma*, “milagre”, “maravilhoso”); taumaturgo, (do gr. *thauma+tourgós*) é aquele que opera milagres.

9. Tropo (do gr. *trópos*, do verbo *trépo*, “girar”), figura de estilo que ocorre pela mudança de significado no pensamento (*perífrase*) ou por comparação, na representação da palavra (*metáfora*).

10. Não confundir *prestigiação* com *prestigitação* e *prestidigitação*, palavras com origem comum no que se refere à dimensão do “milagroso” mas, neste caso, operado pelos dedos (*dígitos + acção*).

11. Filmes animados dos Estúdios Disney mais relevantes: Branca de Neve (1937), Bambi (1942), Peter Pan (1953), Bela e a Fera (1991), Pocahontas (1992), Rei Leão (1994);

12. Filmes animados dos Estúdios Disney / Pixar mais relevantes: Toy Story (1995), Uma Vida de Insecto (1998), Monstros e Companhia (2001), Carros (2006) e Altamente (2009);

13. Filmes animados dos Estúdios DreamWorks Animation mais relevantes: a sequência dos Shrek (2001), Shrek 2 (2004), Shrek 3, (2007) e Shrek para sempre (2010), A Fuga das Galinhas (2006), Madagascar (2005) e o Gato das Botas (2011);



modo semelhante para a representação empática dos seus públicos, anulando no denominador comum colectivo (do tipo) toda a diferença do indivíduo

real. Este fenómeno se é por um lado produto da disseminação universal das retóricas empáticas do cinema infantil americano, apresenta-se por outro como um precioso instrumento para a perpetuação do seu domínio funcional, fundado na *sublimação* como mecanismo de submissão social e, consequentemente, evanescência de toda a indignação ao reinscrever os indivíduos na sua própria cultura.

Reconhece-se na indústria da ilustração infantil veiculada pelo cinema animado, uma mesma função sublimatória — como no filme do *Bambi* (da transformação da dor em felicidade) — e catártica — (redimindo a monstruosidade que há no público assim recuperando a beleza que há em cada monstro) como se verifica em *Shrek*. A função arrebatadora das narrativas gráficas personalizadas pelos seus heróis reais ou ficcionados, analógicos ou virtuais, mantém-se a mesma, apesar da transferência semântica da bela adormecida (envenenada pelo mal) para o desajeitado monstro acordado (que transgride com humor), tratando-se apenas de uma actualização dos modelos sociais de género feminino (belas) _ sublimação sexual da virgem inocente e abnegada _ para os modelos masculinos (monstros) _ catarse do concorrente sexual, engenhoso e criativo. A finalidade social das narrativas mantém-se semelhante: manter a ordem pela anulação de todo o impulso de bárbarie, assim evitando o conflito da mudança.

Empatia e abstracção

A ilustração e a ilustração infantil ao serviço da educação, tem vindo a servir-se dos mesmos processos, quer adoptando figuras míticas da literatura, quer criando novos personagens específicos com a finalidade empática de tomar em si a representação mitológica da criança. Não se trata apenas da construção de *super-heróis*, mas também da construção de outros heróis menores, domésticos e escolares. A contrapartida deste sistema educativo processado através, e a partir da representação empática, compreende a manipulação do comportamento e por conseguinte a redução da sua responsabilidade, limitando a sua liberdade de cidadãos e promovendo o seu sacrifício social. Comportamentos mais condicionados, e consequentemente menos livres, traduzem personalidades mais reprimidas, menos criativas e também menos responsáveis. Se “onde há repressão há resistência”¹⁴, a criação de novos movimentos ideológicos na ilustração europeia (sobretudo oriundos dos países do Leste europeu), criaram nos anos 60 e 70 um contraponto às retóricas capitalistas da hegemónica editora e difusora de narrativas infantis Walt Disney. Outras escolas de ilustração, checas, francesas e canadianas de animação, afirmavam novos modelos criativos, mais experimentais e abstractos (menos alienantes) que, servindo de contraponto, ofereciam uma comunicação com o público menos fundada nesse domínio representacional e, por isso, assumindo um carácter menos *naturalista*¹⁵ que *abstracto*.

Obviamente que na disputa infantil pela audiência televisiva, as propostas de Leste à Europa eram preteridas em relação à grande animação empática que provocavam as produções americanas. Por conseguinte poderemos afirmar que, de modo genérico, a sociedade contemporânea ocidental foi influenciada, se não mesmo *conformada*, pela mitologia infantil da Disneylandia (pelo desenho analógico do Walt Disney primeiro, depois pela modelação digital da Pixar). Daqui resulta e tomando o exemplo de Álvaro Lapa, que as questões da retórica do desenho sejam reféns da sua dimensão moral. Há desenhos que são tão persuasivos que ninguém lhes pode resistir, e esses desenhos exercem um domínio que deverá, no mínimo, ser consciencializado pelos seus autores.

14. Afirmação maoista recorrentemente usada nas suas acções de consciencialização social.

15. A arte *Naturalista*, promove o realismo objectivo que defende, acriticamente, a impossibilidade humana de superar a herança da sua origem genética. O *Simbolismo*, reacção metafísica ao materialismo, aparece por oposição ao naturalismo realista, como movimento artístico espiritualista e decorativista francês do final do séc. XIX, antecipando movimento *Fauvista*, *Expressionista* e *Surrealista*. O *simbolismo* opõe-se e transcende a fatalidade do mundo, acreditando na revolução da mudança. É o simbolismo que abre a mentalidade para o modernismo e para a futurista crença na máquina (motor de mudança) e não o nostálgico realismo que, chorando a sua pouca sorte, vira costas à ambição de outro futuro.



O igual na resistência contra a reificação

No pensamento crítico de Alain Badiou¹⁶, opõem-se Arte e Globalização, pela impossibilidade da ligação entre o imperialismo (globalização) e a Arte (ainda que universal) que enuncia do seguinte modo: se o imperialismo tudo torna possível (ilimitado formalismo), também não admite nada para além de si mesmo (niilismo romântico), assim gerando a *impossibilidade da possibilidade, caracterizada pelo fenómeno artístico contemporâneo polarizado entre Formalismo e Romantismo*.

Ao reclamar a *possibilidade (da Arte) na impossibilidade (da globalização)*¹⁷, Badiou convocará o exercício de resistência à globalização (ainda que correndo o risco da sua rápida absorção comercial). Na maior resistência à sua reificação, deverá a forma da Arte resistir à sua eterna mutação, permanecendo igual a si própria e, assim, evitando a alienação pelo novo adquirido, opondo o permanente à novidade da moda.

Autoridade moral entre a conservação e o progresso

A instrumentalização da ilustração na mecânica imperialista da globalização, *empática e naturalista*, contrasta com a oposição localizada, *simbolista e abstracta* que, ante o desespero da ameaça à sua sobrevivência pela hegemonia global, reage *expressionista*¹⁸.

Na defesa dos direitos fundamentais à vida (natural e cultural) que as sociedades democráticas anunciam, impõem-se a observação crítica à *imoralidade* do desenho empático, assim se opondo a *liberdade racional* (elucidada) contra a *fruição empática* (alienante), para *defesa (artificial) do mais fraco à liberdade*.

Toda a ilustração, e em particular a ilustração infantil, encontra neste tema *social e político* um vasto campo de operatividade, que constituirá inevitável reflexo do posicionamento cultural dividido entre o conservadorismo clássico (da direita) e o progressismo inovador (da esquerda) e assim, entre os valores do passado que procuram uma reconciliação com a origem, “religiosa” (religada) e os valores do futuro fundados na ambição da mudança “demagógica” (populista).

Linha consciente vs mancha inconsciente

A ilustração também serviu os interesses da Igreja e os interesses morais da sociedade através da Igreja, contribuindo de forma muito activa para o seu doutrinamento, primeiro no período romântico, desenhando quer monstruosos meios de catarse, quer a sublime simplicidade da ordem celeste; depois através do gótico, ainda muito espiritualista e numa relação de grande subjectividade; mais tarde com um gradual fechamento no exemplo doutrinário e na manipulação do comportamento através de um discurso mais moralista e coerciva da ciência que culminará no *jansenismo* do séc. XIX, clarificando a separação entre o bem e o mal — cabendo ao bem o domínio do sublimado celeste e ao mal talvez o domínio do inferno catártico — distinguindo e apurando a oposição que Nietzsche quis juntar com a identificação da dupla dimensão humana *apolínea* (*perfeição*) e *dionisíaca* (*paixão*). Se o *apolíneo* usa como estratégia ilustrativa o domínio do *representacional persuasivo* (clareza da imagem e definição da forma pelo contorno, com recurso à cor obediente e harmónica, colaborando através da forma para um resultado de suave elevação do leitor), o *dionisíaco* recorrerá a uma estratégia

16. Badiou, Alain, 2003. Fifteen Thesis on Contemporary Art. Laconian Ink 22, Available at: <http://www.lacan.com/frameXXIII7.htm> (Accessed 28 March 2010) Art: Mark Lombardi, George W. Bush, Harken Energy and Jackson Stephens c. 1979-90, fifth version, 1999, courtesy of Independent Curators international, NYC.

17. Se pela acção centrífuga tudo é possível no Império, porque o poder dominante congrega em si todo o mundo diluindo os limites da possibilidade, pela acção centrípeta também se verifica que no Império nada mais é possível, para além de si próprio. Consequentemente o Império é o domínio do ilimitado formalismo, tanto quanto do nínilismo romântico, confrontado com a impossibilidade de existência para além de si.

18. “Empatia e abstracção”, publicado por Worringer em 1908, encerrava um tema de grande adesão entre artistas e intelectuais do início do séc. XX. Partindo da ideia de que a obra de arte coincide com o aparecimento do Homem, Worringer considera-a condição de humanidade encarando-a, por isso, como fenômeno histórico. Na Arte, o impulso *artístico* da abstracção é o resultado vital do homem imerso num mundo caótico de fenômenos que não domina, procurando a felicidade na tranquilidade *apolínea* que, na geometria abstracta das suas formas simples, oferece o refúgio à desordem *dionisíaca* (F. Nietzsche) e a ordem protectora de um sentido para o caos do mundo. A empatia resulta, pelo contrário, do domínio clássico da natureza, promovendo a unidade celebrativa e inclusiva dos indivíduos com o meio e dos indivíduos entre si. Worringer opõe assim o *expressionismo abstracto*, ao *empático neoclassicismo tardo-romântico*.

Na empática arte clássica, os indivíduos imersos na inclusão do meio, perdem a consciência de si; distintamente o primitivismo da arte abstracta e elementar, contribuirá para a exclusão social, através de uma maior tomada de consciência sobre si e sobre a condição humana. Distinguem-se assim o colectivo globalizado e dominante, do indivíduo localmente resistente e ameaçado.



comunicacional *experiencial* ou *celebrativa* (a que corresponde a emotividade expressa em comportamentos de irracionalidade, exaltação, pulsão e agressividade, mais próximos da mancha e do registo directo do que do contorno analítico, disciplinadamente auto-censurado). Na cultura europeia é a dicotomia entre Florença e Veneza, entre a linha da razão e a mancha da emoção, que se opõem numa ilustração da consciência e do contorno, contra outra da inconsciência e da mancha.

O contraponto da estratégia fria por redução

A ilustração¹⁹ também poderá superar a reposição de uma verdade imaginada e inacessível, reduzindo-se à alusão, da simplicidade e abstracção ainda que fragmentada do enunciado. A linha fragmentada terá uma função meramente indicativa, sem pretender substituir-se à interpretação do leitor através da eloquência de uma imagem mais definida e alienante, assim motivando a que seja o leitor a interpretar os objectos e não os objectos a induzirem a interpretação do leitor. Também se aplicará aqui o discurso de McLuhan sobre a mediação da comunicação, dividida entre meios frios e quentes — distinguindo a rádio e o jornal como frios, da televisão e das revistas policromas, quentes e apelativas — e advertindo para que a frieza e pobreza de resolução de certos meios, incentiva uma maior participação criativa do leitor levando-o a imaginar e recriar o conteúdo comunicado, contrariamente a outros mais envolventes e persuasivos que, produzindo um efeito de hipnose indutiva, se substituem à sua capacidade crítica, alienando-o sem resistência. Esta será, porventura, a maior vantagem do texto sobre a imagem: estimular a capacidade para imaginar (exercitando a criação de imagens), em vez de a atrofiar com a inoculação de imaginações alheias (exercitando a submissão às imagens adoptadas); se na primeira a representação é consequência da experiência, na segunda a experiência é substituída pela sua simulação representada. Um desenho frio, linear, indicativo e meramente sugestivo é um *desenho lacônico* que, no limite da inexpressão, aspira à simplicidade de um mundo menos cínico.

Dar presença ao ser

Justificar-se-ia assim a *moralidade da iconoclastia* como promotora da subjectividade que o esforço de interpretação do texto oferece, em contraste com a comodidade alienante da imagem. Ainda que a iconoclastia do séc. VIII possa ter tido sobretudo uma origem política — na disputa dos imperadores bizantinos Leão III e Constantino V pela exclusividade do poder da imagem, proibindo a sua aplicação religiosa — religiosamente foi justificada pela paradoxal ambivaléncia crítica entre a perseguição bíblica a toda a forma de idolatria (iconolatria) e a função catequética da imagem para a evangelização do mundo, teologicamente justificada pela dupla natureza humana e divina de Cristo²⁰.

Na origem dos ícones sagrados ortodoxos — que Leão III (730) mandou destruir e que a imperatriz Irene recuperou no Concílio de Niceia (787) — estará menos uma *função representacional* do que *presentacional*. Na verdade estas imagens não se pretendiam constituir como representações históricas, mas como manifestações do Ser. A sua origem não era técnica (artística), mas espiritual (mística) e, nesse sentido, não se tratava da representação de Deus pelo homem mas, pelo contrário, da revelação de Deus através do homem (assim se justificando a exigente preparação espiritual dos seus pintores). Enquanto objectos, muitos dos ícones ortodoxos mimetizam janelas que abrem (em perspectiva invertida) sobre o céu, mostrando o ponto de vista de Deus. Mas enquanto registo da epifania ou seus motivadores, e vistos no quadro psiquiátrico, configurarão exemplos de histeria²¹.

19. Exemplo: a intervenção gráfica na sala da arqueologia do Museu Municipal de Penafiel.

20. Teologicamente resolvia-se o conflito entre a condenação bíblica à idolatria e a produção de imagens de devoção, através da figura de Cristo. Ao representar Deus através do seu filho Cristo — ele próprio uma ilustração humanizada do pai — desaparecia a idolatria já que a imagem era suporte da própria manifestação de Deus. A concretização iconografia de Cristo (ortodoxa e platônica) ao materializar uma ideia simbólica, directamente inspirada por Deus revelava, por isso, muito pouco de *natural*.

21. Histeria é uma neurose, caracterizada pela instabilidade emocional, com origem em conflitos de grande intensidade emocional, traumáticos e reprimidos, que se manifesta por sintomas físicos (paralisia, cegueira, surdez,...ou hiperestesia). Segundo Freud (1856-1939) a repressão das memórias pelo paciente, constituirá o acesso terapêutico da psicanálise. Visões ou outras perturbações do comportamento (medievalmente reconhecidas como manifestações de possessão e feitiçaria), poderão constituir quadros histéricos.



Conclusão

Na conciliação da disjunção *apolínea* e *dionisíaca* (dos mistérios reprimidos e das tragédias gregas), Nietzsche traduz a ambivalência humana, dividida entre a experiência da *presença* (celebração dionisíaca) e a sua *representação* (tragédia apolínea).

A origem cristã e catequética da *cultura iconografia* europeia (Libri Carolini²²), revelada tanto na história da arte pré-moderna como na publicidade moderna, civilizou o mundo, domesticando o cavaleiro e libertando o escravo. Ao atribuir visibilidade ao milagre e à revelação de Deus, as aparições de santos e descrição de milagres em pequenos ex-votos e em painéis pintados, esculpidos ou gravadas em capelas, ilustravam exemplos de *divina desumanidade*, contribuintes para a superação civilizacional (artificial) da sua origem natural. Mas, ao re-presentar o seu comportamento social, escondia-se (psicanaliticamente) a verdade da sua experiência individual. Se na *apresentação* a ilustração prescinde do modelo, na *representação* será toda ela reposição do modelo. Apesar dos *bons exemplos* propagados (e mitificados), o contributo da ilustração para a liberdade pressupõe a sua recusa, procurando na exploração da própria experiência, a fundação de cada um como modelo (enquanto testemunha da existência).

Do mesmo modo que as palavras usadas para esconder também revelam, assim as imagens que produzimos para nos mascarar, nos desocultarão. A ilustração como representação (idealizada) da criança (que o ilustrador gostaria de ter sido), como sublimação do passado, tem o potencial na recriação e construção do futuro. Mas não há ideal que supere a própria realidade — a realidade supera toda a imaginação — porque a realidade é a vida e os ideais são representações.

Em Beckett (depois de se assistir à destilação de todas as presenças do outro), confrontamo-nos com o vazio; o vazio (insuportável) é a própria condição de *presentação* (estar ali presente, nem apresentando nem representando), necessária à descoberta do novo que revela a verdade. Recomeçar do nada implica suportar o *nada de promessas*, condição do conhecimento e da origem poética da *apresentação* (revelação do ser) que desenhará no presente o futuro, assim se opondo à *representação* do passado histórico. Na ilustração do novo, cumpre-se a *função luminária* da ilustração que anuncia conhecimento novo ao mundo; que traz a experiência de novas possibilidades. Mas por falta de *epifania* (aparição) a sua comunicação será inevitavelmente imaginada e dramaticamente conformada em cenas empáticas de representação, origem de uma estética da sublimação que representará a presença na ausência, “substituindo” o que estava em falta ou atribuindo-lhe sentido.

Mas ao representar, evita o ilustrador assunção da experiência, a menos que a *representação* seja o registo directo da experiência.

Francisco Providência

Designer
University of Aveiro
Department of Communication and Arte

22. In Quental, Joana, *tese de doutoramento*. Aveiro: Universidade de Aveiro, 2011.