

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**GUIA ILUSTRADO E LITERÁRIO  
DE LISBOA**

Márcia Mota

Trabalho de Projeto

Mestrado em Desenho

2014

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**GUIA ILUSTRADO E LITERÁRIO  
DE LISBOA**

Márcia Mota

Trabalho de Projeto

Orientado pela Prof<sup>a</sup>. Doutor<sup>a</sup> Margarida Calado  
e coorientado pelo Dr. Paulo Alcobia

Mestrado em Desenho

2014

## **Resumo**

O projeto que nos propusemos desenvolver, no âmbito deste Mestrado de Desenho, consiste na criação de um roteiro cultural, ilustrado, do centro da cidade de Lisboa. A decisão de optar por este tema proveio das nossas origens lisboetas e portanto do nosso pré-adquirido conhecimento da geografia e história da cidade e o fácil acesso aos locais destinados a serem representados.

Os locais selecionados baseiam-se fundamentalmente nas obras e vivências de escritores portugueses de renome, nomeadamente Eça de Queiroz, Fernando Pessoa e José Saramago. Estas três personalidades que viveram e escreveram em épocas e estilos diferentes juntam neste guia as suas experiências representadas através da escrita, com as nossas, representadas pelo desenho.

Estes desenhos pretendem ser as representações dos espaços em comparação com as feitas pelos escritores nos seus diferentes estilos e personalidades.

Através da criação deste guia são abordadas questões relacionadas com os conceitos de desenho, design gráfico, mapas e literatura, questões essas essenciais para o desenvolvimento deste projeto e que exprimem a polivalência da prática do desenho.

**Palavras-Chave:** Desenho – Comunicação Visual – Mapas – Roteiro Cultural – Literatura Portuguesa – Lisboa

## **Abstract**

The project we proposed to develop within the scope of this Master in Drawing, consists on the creation of an illustrated cultural guide of the city of Lisbon. The decision to choose for this topic came from our origins in Lisbon and therefore of our pre-acquired knowledge of the geography and history of the city and easy access to the places we wish to represent.

The selected sites are mainly based on the works and experiences of renowned portuguese writers, including Eça de Queiroz, Fernando Pessoa and José Saramago. These three personalities who lived and wrote in different times and styles join their experiences in this guide represented through writing, with our own experiences represented by drawing.

The drawings presented here are intended to be representations of the spaces in comparison with those made by the writers in their different styles and personalities. Through the creation of this guide we cover questions related to the concepts of drawing, graphic design, maps and literature, essencial issues for the development of this project and to express the versatility of the practice of drawing.

**Keywords:** Drawing – Visual Communication – Maps – Cultural Guide – Portuguese Literature – Lisbon

## ÍNDICE

<b>Resumo</b> .....	iii
<b>Abstract</b> .....	iv
<b>INTRODUÇÃO</b> .....	1
<b>PARTE I</b> .....	3
Desenho .....	4
Desenho de observação à mão livre .....	6
Desenho na Comunicação Visual .....	8
“Urban Sketching” – Pontos de contacto e diferenciação .....	12
Mapas e Guias .....	14
Análise de Obras .....	16
As Cantigas de Santa Maria .....	16
Tapeçaria de Bayeux .....	18
<b>PARTE II</b> .....	20
Local de Estudo: Centro de Lisboa .....	20
Relação Imagem e Texto .....	21
Planeamento do Guia ilustrado de pontos característicos do centro de Lisboa .....	24
Inspiração e Objectivos .....	26
Seleção de Autores e Obras .....	28
Planeamento e Elaboração das Ilustrações .....	30
Elaboração do Guia .....	32
<b>CONCLUSÃO</b> .....	34
<b>Bibliografia</b> .....	36
<b>Apêndice</b> .....	41

## INTRODUÇÃO

Tendo vindo de uma área de formação académica que faz uso do desenho como ferramenta imprescindível (o design gráfico) e sendo essa mesma a área que pretendemos seguir profissionalmente, não é possível deixar de apreciar a arte do desenho por si mesma. Foi este interesse que serviu de motivador para optar, numa fase ainda de ensino secundário, por uma área artística e, mais tarde, seguir um estilo gráfico dentro do design que faça uso da expressividade do desenho.

A formação em design gráfico permitiu-nos, por outro lado, compreender a importância do desenho, não apenas como meio e forma de expressão artística, mas também como meio e forma de comunicação.

Chegamos, então, ao momento em que a participação neste mestrado foi feita com o objetivo de melhorar as capacidades e competências de desenho e obter um maior controlo sobre a ferramenta que consideramos de extrema importância, através da sua utilização no âmbito da expressão comunicacional.

O mestrado em Desenho da Faculdade de Belas Artes de Lisboa pareceu-nos particularmente apropriado para concretizar estes objetivos, quer ao nível da conceção geral do mestrado, onde se reconhece, expressamente, que a expressão gráfica como domínio específico da realização artística não representa, hoje, a totalidade das funções do desenho, quer do próprio plano de estudos, onde foi possível trabalhar várias vertentes do desenho analógico e morfológico ao desenho científico, do desenho digital ao desenho editorial.

Neste contexto, procurámos desenvolver um Projeto onde pudéssemos articular desenho e design gráfico, através da criação de um objeto gráfico que normalmente recorre à fotografia como meio principal de transmissão de informação visual. Era importante que o desenho ocupasse um lugar de destaque no contexto do projeto, mas principalmente que fosse demonstrado o seu potencial quando conjugado com outras técnicas, dando predominância não ao desenho como técnica e/ou objeto isolado, mas como parte integrante e dinamizadora da comunicação entre objeto e público. Através do design gráfico

os vários elementos constituintes são estruturados para dar forma e conteúdo ao produto final.

Optámos pela elaboração de um pequeno guia de algumas zonas marcantes e características da cidade de Lisboa, onde os espaços e lugares da cidade são ilustrados, com base no desenho, a partir da nossa observação dos locais, dos ecos das nossas memórias, e do ‘diálogo’ com autores notáveis que sobre eles escreveram. Este tema permitiu desenvolver e implementar competências ao nível do desenho, mais propriamente do desenho livre à vista, e inseri-lo num contexto prático, o objeto gráfico, indo assim de encontro tanto aos objetivos do mestrado como aos nossos objetivos pessoais.

Para além da incorporação do desenho, tivemos como preocupação central e permanente a coerência e tratamento gráfico do produto final. Este inspirou-se em variados *booklets* que foram publicados nos últimos três anos<sup>1</sup>, e em antigas publicações de Lisboa<sup>2</sup> disponíveis no site da *Hemeroteca Digital*.

O presente relatório está estruturado em duas partes e procura dar conta do processo de elaboração do trabalho, nomeadamente quanto à fundamentação das bases teóricas, da conceção do projeto, bem como dos problemas práticos colocados no seu desenvolvimento.

Na Parte I são abordadas primeiramente questões teóricas centradas na prática do desenho, a sua usabilidade e capacidades comunicativas. Seguidamente é feita referência ao grupo *Urban Sketchers* e uma reflexão sobre a definição de mapas e guias. Terminamos com a análise de algumas obras que vão de encontro aos fundamentos abordados nesta parte do relatório.

Na Parte II são desenvolvidos os pontos referentes à origem e desenvolvimento do guia, desde a escolha do tema à criação e seleção de conteúdos.

O relatório conclui com um balanço crítico do trabalho desenvolvido.

---

<sup>1</sup> Ver referência: *DesignSponge*

<sup>2</sup> Ver referências: *Revista Municipal e Atlantida : mensário artístico literário e social para Portugal e Brazil*

## PARTE I

A parte I deste relatório centra-se nos fundamentos teóricos do desenho e da ilustração em termos das suas características, essências, qualidades e aplicações. As primeiras secções são dedicadas à análise destas questões e num segundo momento são analisadas algumas formas de aplicação prática de desenho e ilustração.

É analisado o tipo de trabalho dos *Urban Sketchers*, produzido por desenhadores amadores, com o qual o projeto realizado partilha algumas características relevantes que vale a pena serem abordadas no âmbito deste relatório.

Seguidamente, são referidas duas obras, a título de exemplo, que contrastam entre si em técnica e contexto, mas que partilham da capacidade de “contar histórias” através da unificação de imagem e texto, pelo menos desde a Idade Média.

As *Cantigas de Santa Maria* constituem uma obra conservada em quatro códices e que consiste numa coletânea de poemas e anotações musicais, ilustradas por coloridas iluminuras, que se destaca por ser um significativo exemplo da arte musical e pictórica do século XIII.

O *Tapete de Bayeux* é um bordado do séc. XI que retrata a conquista de Inglaterra pelo Duque da Normandia, através de ilustrações acompanhadas por frases igualmente bordadas, criando uma narrativa visual que decorre sequencialmente ao longo de uma faixa com cerca de setenta metros.

No final, as análises efetuadas irão servir de referência para definir alguns conceitos relativos ao Guia de Lisboa.

## Desenho

*“(...) a bit of ink dotted here and there on paper, represents to us forests, towns, men, and even battles and storms.”*

(Descartes, 1637. Dioptrics)

A capacidade de desenhar tem vindo a ser desenvolvida pelo ser humano, como elemento criativo e de expressão, ao longo de vários milhares de anos. “Very early on, the first Homo sapiens discovered that they could evoke the recognizable image of an object or an animal by a few strokes on a bone, in clay, on a cliff or a cave wall—and that drawing the major contours was enough.”(Dehaene, 2010, p. 181). Recorrendo a várias ferramentas e suportes, diferentes tipos de imagens representativas dos mais variados imaginários foram e continuam a ser criadas. Ideias, através do desenho, são concebidas e nascem, para virem a ser desenvolvidas e transpostas para a realidade – a realidade do papel, ou a realidade da escala humana e da tridimensionalidade. Esta realidade é, claro, visível para todos e não apenas para o artista, que coloca uma fração de si, através das suas ideias, no trabalho.

É facilmente perceptível a importância que o desenho tem para a nossa vida e desenvolvimento. O neurocientista Stanislas Dehaene refere que “com a gravura e o desenho, a humanidade inventou a primeira forma de auto-estimulação neuronal”<sup>3</sup>. Refere-se também ao facto de o ser humano conseguir determinar o que uma imagem pretende representar com apenas alguns traços, considerando que a criação e descodificação dos mesmos terá sido a “primeira manipulação intencional do homem do seu sistema nervoso”<sup>4</sup> (Dehaene, S. 2010, p.181).

Os vestígios deixados pelos nossos antepassados demonstram que o desenho terá sido uma técnica que surgiu e se desenvolveu desde muito cedo, chegando até aos nossos dias como testemunho desse tempo irrepetível. Da mesma forma, os seres humanos desde muito cedo na sua vida aprendem a capacidade de desenhar com extrema autonomia,

---

<sup>3</sup> “With engraving and drawing, humanity invented the first form of neuronal self-stimulation.” (Tradução livre de autor)

<sup>4</sup> “man’s first intentional manipulation of his nervous system.” (Tradução livre de autor)

representando o mundo que os rodeia e o que os impressiona, da maneira como o percebem – o desenho como comunicação de uma perspectiva, um olhar. Como comunicação de uma ideia.

Apesar dos grandes desenvolvimentos tecnológicos que tornam a criação de imagens cada vez mais fácil, imediata e realista, o desenho mantém-se e prospera num mundo que cada vez mais possibilita e dissemina a comunicação e a expressão pessoal. O desenho ganha então uma importância renovada no meio da criação imediata de imagens, como elemento diferenciador e de carácter mais pessoal, criando uma ligação de proximidade entre o autor da obra e o seu público. Apesar das inúmeras possibilidades desenvolvidas o desenho continua a manter o seu lugar como técnica imprescindível de expressão e comunicação.

Para além de uma ferramenta para a criação de obras de carácter artístico, o desenho funciona acima de tudo como uma ação que impulsiona toda a vertente criativa inerente à criação de um projeto. Desde a imagem mental que temos do produto final a desenvolver, passando à sua exteriorização através do desenho, para o suporte, numa tentativa de esboçar a ideia inicial, até ao objeto final que pode ou não ser um desenho. Todo este processo altera e desenvolve o produto final pois o próprio ato de desenhar é um processo mental que no seu decorrer distorce, transforma e cria novos elementos que irão influenciar a obra durante a sua transposição do plano do imaginário para o plano físico. O produto final é o resultado desta conversação entre desenhador e desenho, na qual são debatidas as melhores escolhas para o produto final.

Uma das grandes vantagens do desenho é a sua flexibilidade, pois é uma técnica que pode ser utilizada nas mais variadas situações, não impossibilitando a capacidade de ouvir e/ou entender mensagens sonoras. Os materiais e suportes utilizáveis são inúmeros e de fácil acessibilidade e muitas vezes pela sua diferença levam a desfechos imprevistos.

## Desenho de observação à mão livre

*“Free hand drawing makes people slowdown, and makes people consider, and it makes people see in a more particular and different way”*

(Sharp, P./Lecturer, School of Art, COFA.Online Resources)

No que toca ao desenho, este dá primazia ao desenvolvimento das capacidades de observar e relatar, através da criação de formas, a realidade visível, tanto objetiva como subjetivamente. Objetivamente, pois desenhamos aquilo que vemos e compreendemos relativamente ao que estamos a ver, e subjetivamente, pois o processo de desenhar requer que façamos várias escolhas. Estas são determinadas pela importância que o autor coloca em certos elementos e que retira a outros, com o intuito de mostrar apenas os elementos que para ele são distintivos do local e do que pretende transmitir.

No que toca a ilustrar, e desenhar em geral, é primeiramente necessário adquirir a capacidade de observar. O desenho serve como construtor da imagem, seja ela produto da visualização do objeto, direta ou indiretamente, ou da imaginação, sendo que mesmo a imaginação se encontra limitada pela cultura visual do ilustrador e do mundo em redor. Esta cultura visual surge da observação do que nos rodeia e da aprendizagem que advém da sua representação recorrente.

*“I would rather teach drawing that my pupils may learn to love Nature, than teach the looking at Nature that they may learn to draw.”*

(Ruskin, 2009, p. xiii)

O desenho deve partir primeiramente de uma observação atenta e analítica do ambiente que nos rodeia. Observar não é apenas a função de ver mas também a de compreender o que está a ser visto. A partir do conhecimento adquirido através dessa compreensão é possível criar desenhos que melhor vão de encontro à realidade visível e à informação que pretendemos inculcar e transmitir através dos desenhos criados. Neste sentido todos os

exercícios que são propostos por Ruskin em *The Elements of Drawing* baseiam-se em exercícios de *sketching* e observação de elementos naturais e explicados através de exemplos observáveis na natureza, com grande enfoque nas questões de gradação de luz e sombra.

Em *Navigating the Liminal: The Difficulties of Defining Drawing*, Deanna Petherbridge refere “many early twentieth century modernists such as Kandinsky, Rodchenko, Malevich, Gleizes, Paul Klee and Mondrian, all of whom wrote about the structural importance of drawing in relation to abstraction, never deny the significance of drawing as an act of looking.” (Garner, S. & Steers, John. 2007, p.31). Assim, reflete-se que mesmo no que toca às obras abstratas, o autor dá primazia às questões do desenho de observação como importante requerimento para todo o tipo de criação.

O desenho de observação à mão livre é uma técnica que proporciona auxílio e desenvolvimento nas práticas de observação, pensamento analítico e criação, desenvolvimento, registo e comunicação de ideias.

As ilustrações funcionam como conhecimento compreensível mesmo que rodeadas por texto em linguagem desconhecida, pois o desenho baseia-se na observação e esta por sua vez baseia-se na natureza e realidade visível.

Assim sendo é possível criar e demonstrar conceitos, paisagens e objetos que não existem na realidade mas que podem ser recriados através de técnicas de desenho como acontece, por exemplo, em obras ilustradas de ficção científica e fantasia, as quais requerem paisagens, seres e artefactos em parte imaginados pelo escritor e em parte pelo ilustrador, sendo que cada um à sua maneira e influenciando-se mutuamente, torna “reais” esses elementos inexistentes.

Quanto a imagens possíveis de ser percebidas no mundo real, muitas vezes um desenho tem a capacidade de as ilustrar de maneira mais clara do que outros meios existentes, devido à sua flexibilidade de técnica e pela forma como é possível adicionar elementos e estabelecer ligações entre eles que não seriam claras ou mesmo visíveis, sequer através de observação direta. A possibilidade de manipular, adicionar e retirar elementos supérfluos, torna o desenho numa ferramenta de comunicação com enorme potencial explicativo e de clareza de mensagem.

Para além de ser uma atividade recreativa e prazerosa, desenhar funciona também como meio de enaltecer a nossa capacidade de perceção do meio que nos rodeia para assim distinguirmos os elementos mais relevantes dos supérfluos, capacidade que funciona não apenas na atividade do desenho e que nos faz olhar para as coisas com mais profundidade e discernimento. Desenvolvemos a nossa capacidade de observação, memória visual, imaginação, capacidade de abstração e a perceção de formas e espaço.

## **Desenho na Comunicação Visual**

*“Literacy is the ability to decode words. Visual literacy is the ability to decode images—the capacity to discover in them meaning and knowledge about ourselves and our world.”*

(Sale, & Betti, 2008, p.250 )

Desenho é uma linguagem que ultrapassa o confinamento das linguagens faladas e escritas. “Perhaps we draw less as we learn to write, but the analytical results of the written word cannot replace drawing. Drawing is a language all of its own: a way of interpreting the world and an aid to thinking; a tool for solving problems and working things out.” (Agarwal, V. 2012, p.2 ). Da mesma forma o desenho é também referido como sendo uma linguagem por Betty Edwards, no seu livro *The New Drawing on the Right Side of the Brain*: “persons untrained in art are able to use this language – that is, produce expressive drawings – and are also able to read the drawings for meaning” (Edwards, B. 1999, p.xiv).

Através do desenho é possível estabelecer e comunicar significado a uma mensagem sem que para isso seja necessário o mútuo conhecimento de determinado idioma, seja ele falado ou escrito, pois a interpretação é feita inteiramente ao nível do reconhecimento de imagens, iguais ou semelhantes às já vistas anteriormente, sem necessidade de conhecer nenhuma convenção pela qual símbolos abstratos (letras) e sons são organizados. A sua utilização ao nível da comunicação não requer instrução prévia como o que acontece com a escrita e a

fala de idiomas, para as quais é necessário um esforço de aprendizagem antes de ser possível a sua utilização para comunicar.

Uma linguagem consiste numa “sequência estruturada governada por regras”<sup>5</sup> as quais conhecemos normalmente na linguagem oral e escrita como “gramática”. “Thus, structured sequential sounds become spoken languages of the world, structured sequential body motions become sign languages, and structured sequential images literally become visual languages.” (Cohn, N. 2013, p.3). Ou seja, cada uma das linguagens citada é transmitida, rececionada e decodificada por um sentido diferente, e segundo códigos previamente estruturado e interiorizado pelo recetor. No entanto, ainda de acordo com Cohn (2003), enquanto que na linguagem falada e escrita se possa falar de idiomas, sistemas diferentes que utilizam o mesmo meio de expressão, esta definição é mais difícil de ser determinada no que toca à linguagem visual e ao desenho. Em muitos casos o desenho é considerado sobretudo como uma capacidade técnica mais do que como uma linguagem.

Ainda segundo Neil Cohn, a linguagem visual deve ser considerada como uma das “habilidades humanas primárias para expressão de conceitos utilizando um sistema gramatical”<sup>6</sup> e define linguagens estruturando-as em “três componentes principais”: “Modality”; “Meaning”; “Grammar”<sup>7</sup> (Cohn, N. 2013, p.4). “Modality” refere-se ao modo como é a linguagem é produzida e interpretada. Por exemplo, uma imagem surge de marcas criadas sobre uma superfície e é decodificado, através do olho. “Meaning” advém do sentido que se pretende atribuir à mensagem transmitida através da “modality”. “Grammar” é o conjunto de regras que procura garantir a correcta decodificação de significados. Assim sendo, se assumirmos que estas são as três características essenciais que definem uma linguagem, podemos então considerar o desenho como sendo também este uma linguagem.

A técnica do desenho precede largamente a escrita sendo que apenas “depois de dezenas de milhares de anos a utilizar vários meios para transmitir e fixar mensagens com a ajuda de desenhos, signos e imagens, por volta de 4000 a. C. os povos começam a «escrever»” (Costa, J. 2011, p.109). Foram as peças administrativas do templo de Uruk, em pedra ou argila

---

<sup>5</sup> “structured sequence governed by rules” (Tradução livre de autor)

<sup>6</sup> “primary human ability for the expression of concepts using a grammatical system.” (Tradução livre de autor)

<sup>7</sup> “Three primary components” (Tradução livre de autor)

cozida, cobertas de escrita cuneiforme que iniciam a escrita (Fournier, 1998, p.2). Também proporciona uma maior capacidade de comunicação perante a barreira da linguagem, possibilitando a comunicação entre pessoas de diferentes línguas. Um exemplo deste facto é *Drawing on Paper Berger*, escrito por John Berger, e referido, por Deanna Petherbridge, onde relata a sua experiência de comunicar através de esboços com uma mulher em Istanbul. (Garner, S. & Steers, John. 2007, p.31).

A palavra escrita surge ela mesma a partir de caracteres desenhados, uma conjugação de símbolos aos quais, na maior parte das línguas (certamente em todas as línguas ocidentais atuais) foram atribuídos sons e significados. Raras exceções a esta regra são línguas cujo alfabeto (ou parte dele) é ideográfico e, portanto, em que o desenho assume uma importância ainda maior na representação destes caracteres e ideias. Estes casos podem ser encontrados em várias línguas asiáticas, muitas vezes com desenhos semelhantes, uma vez que partilham caracteres básicos.

No entanto com a existência de vários idiomas, conjugação de caracteres e alfabetos, o desenho assume um valor comunicacional mais abrangente pois a imagem é mais facilmente decodificada do que uma coletânea de símbolos, os quais necessitam de códigos previamente estabelecidos para serem compreendidos (neste caso, a correspondência fonética do alfabeto).

Quando uma mensagem é transmitida através de texto ou oralmente, o recetor necessita mentalmente de encontrar associações de imagens na sua memória que coincidam e corroborem a informação que está a ser recebida. O entendimento que o recetor irá ter da mensagem irá então variar consoante a sua literacia visual; apesar de que uma literacia básica é a norma a que estamos habituados, é necessário ter em conta que diferentes contextos de desenvolvimento levam a diferentes componentes da literacia individual (não sendo a visual uma exceção).

Todas as pessoas são essencialmente diferentes. Essas diferenças surgem e estão relacionadas com vários elementos, tão vastos quanto o próprio número de pessoas existentes. Essas são condicionadas pelo tipo, a quantidade e a forma de processamento de informação. Assim sendo, cada pessoa tem um diferente “banco de imagens” mental, que

por si só irá condicionar a informação que é rececionada. “A percepção icónica (ao contrário da percepção das formas abstractas ou de um texto impresso) consiste em *reconhecer* formas que já vimos na realidade ou nas outras imagens (cultura visual)” (Costa, J. 2011, p.24). Esta “percepção icónica” é uma atividade que se realiza e se desenvolve à medida que também a nossa cultura visual é ampliada, isto infere que haverá sempre falhas na comunicação entre diferentes indivíduos. A imagem ajuda na redução destas falhas pois o cérebro deixa de necessitar da utilização do “banco de imagens” como decodificador da mensagem oral ou textual, e passa a servir apenas como elemento comparativo. Neste caso a utilização de formas de visualização do que se pretende informar é o melhor método para garantir que a mensagem terá um maior nível de entendimento por parte do recetor.

O desenho é portanto uma ferramenta útil para todas as áreas pois é um meio de cobrir os espaços de incompreensão que surgem inevitavelmente quando se tenta comunicar conhecimento através da escrita ou da fala. Grande parte da nossa compreensão do mundo surge do sentido da visão e por isso torna-se difícil exprimir tudo o que pode ser visto por palavras. Mesmo o que não pode ser visto necessita de exemplos comparativos visíveis para ser explicado. Em qualquer área de estudo surgem expressões típicas que têm de ser explicadas a pessoas fora da área. Estes termos técnicos muitas vezes para ser explicados utilizam outros termos técnicos, e a forma de contornar estes problemas linguísticos é recorrendo ao desenho e/ou esquemas.

Para além da transmissão de conteúdos o desenho é igualmente importante na organização dos mesmos e seu subsequente entendimento. Durante todos estes processos também se torna um elemento instigador de ideias, já que enquanto desenhamos estamos a “gravar” as ideias no papel dando liberdade ao desenhador para se concentrar em registar nas ideias seguintes e reformular as anteriores sem o receio de as esquecer ou as manipular para lá da possibilidade de retroceder ao seu ponto inicial. O desenho impulsiona o pensamento, “grava” ideias e conceitos em suportes visíveis e proporciona a capacidade de organizar, visualizar e transmitir conhecimento. Assim se demonstra a sua enorme relevância no que toca à representação visual tendo em conta que também é uma técnica que possibilita a extração de toda a informação supérflua à mensagem que queremos

transmitir, limitando-a aos seus elementos essenciais, ajudando assim à compreensão por parte do recetor.

Para Rodrigues “a expressão gráfica livre do desenho e da linguagem codificada da escrita, não obstante as origens comuns, constituem caminhos que divergem muito nos processos comunicativos que utilizam” (Rodrigues, A. 2003, p.38). E, mais adiante, acrescenta que “existe uma área de expressão e comunicação que se mantém exterior ao fenómeno da linguagem, é a comunicação visual” (Rodrigues, A. 2003, p.39). E especifica: “A grande diferença entre a escrita e o desenho reside no facto de na primeira existir uma representação através de um equivalente - a palavra nomeia a forma – enquanto no desenho é através de um semelhante que a forma é directamente apresentada ou seguida.” (Rodrigues, A. 2003, p.42).

### **“Urban Sketching” – Pontos de contacto e diferenciação**

*"the act of exploration: some combination of premeditated searching and undisciplined, perhaps only partly conscious rambling."*

(Turchi, 2004, p.12 )

Este projeto que tem como objetivo central expressar, através do desenho, determinados espaços e locais, não poderia deixar de ser influenciado pelas características fundamentais dos designados, *Urban Scketchers*. Esta expressão serve para designar pessoas que se dedicam, individualmente ou em grupo, a representar através de várias técnicas artísticas, os locais onde vivem e/ou por onde passam.

Das várias qualidades que esta prática engloba destaca-se a flexibilidade de técnicas e materiais utilizáveis e a espontaneidade dos trabalhos gerados. Por ser um desenho feito ao ar livre e que está dependente da disponibilidade de tempo do artista, o qual é geralmente reduzido, as obras geradas por esta prática demonstram vários graus de detalhe, desde os

mais elaborados utilizando gradações de cor e/ou luz sombra, até aos que consistem num *sketch* de apenas algumas linhas.

Apesar deste projeto estar em grande parte conotado com esta forma de trabalho, algumas características importantes retiram-no da definição. Nomeadamente, *Urban Sketching* é uma atividade que tem como característica essencial o facto de não ter uma utilidade específica sendo apenas realizada por divertimento, sem restringimentos de tempo ou objetivo.

Neste sentido, o projeto que foi desenvolvido é o objetivo, o qual foi condicionado por questões de tempo e de utilidade. Apesar de em grande parte termos tentado recriar a espontaneidade e a possibilidade de escolha dos elementos a serem representados até determinado ponto, no final estes condicionamentos foram uma necessidade para o trabalho que nos propusemos realizar.

Outra das questões de diferenciação, e que advém dos condicionamentos já mencionados, é a de os *Urban Sketchers* procurarem que o seu registo seja sempre baseado no desenho do que está a ser observado diretamente. No nosso caso, surgiram elementos que achávamos essencial que figurassem no projeto, mas cujo contexto, por diversas razões, colocava limitações à observação direta, o que levou à utilização de meios indiretos, como a fotografia, para possibilitar que o desenho fosse efetuado de uma maneira pré-determinada. Locais como o restaurante *A Brasileira* foram dos que colocaram esses desafios pois a grande frequência de turistas e a esplanada em frente não permitiram a visibilidade que seria pretendida.

No final, o mais importante fator que retirámos do *Urban Sketching* é a ideia de que qualquer pessoa, com ou sem experiência em técnicas artísticas, está apta a recriar o seu mundo através do desenho. A finalidade não é a de criar uma ou várias obras de arte, mas a de cada um poder expressar à sua própria maneira a realidade que o rodeia através de técnicas artísticas. Pensamos que esta é uma questão essencial para este projeto que é realizado tendo em conta várias recriações de um mesmo local por personalidades e técnicas diferentes.

## Mapas e Guias

*“To ask for a map is to say “Tell me a story”*

(Turchi, 2004, p.12 )

O mapa é um objeto gráfico que condensa e refina informação com o intuito de a tornar acessível. Através da criação de mapas o mundo e os seus componentes são esquematizados para que possam ser lidos e interpretados e assim transmitirem conhecimento que de outra forma estaria obscurecido por toda a informação ininterrupta que nos rodeia e inacessível devido à vastidão de elementos que seria necessário explorar. Os mapas funcionam então como aglomerados desses elementos, organizados de forma a dar ao leitor uma visão esclarecedora de determinado tema que se propõem transmitir.

Um mapa é como uma história que se vai estendendo à medida que nos envolvemos na sua leitura. Esta história é concebida de forma a comunicar eficazmente questões que para o autor e para o leitor são relevantes a propósito de determinado local ou questão, assumindo assim uma identidade própria e inigualável. Duas pessoas diferentes que procurem criar um mapa sobre uma mesma ideia irão inevitavelmente criar objetos diferentes. Da mesma maneira que duas pessoas diferentes que tentem descrever um mesmo objeto não utilizaram as mesmas expressões. Ambos estão corretos mesmo que as suas representações de uma mesma ideia sejam diferentes. Assim sendo, ao conjugarmos duas representações singulares de uma mesma ideia estamos a criar uma nova dimensão dessa mesma ideia.

Este guia é, para todos os efeitos, um mapa, apesar de não se enquadrar no tipo de objecto gráfico que normalmente consideramos como mapas. Para além dos mapas que através de imagens proporcionam conhecimento geográfico, existem vários outros tipos de mapas, alguns deles que nem sequer requerem utilização de imagens (mesmo que, em qualquer dos casos, sejam normalmente utilizadas). As narrativas que retratam locais, reais e/ou imaginários, condicionados pelas vivências e imaginação dos respetivos autores, são “mapas narrativos” e definem os “mundos” dos autores que lhes dão forma.

*“The purpose of a story or poem, unlike that of a diary, is not to record our experience but to create a context for, and to lead the reader on, a journey.”*

(Turchi, P. 2004, p.12)

Em 2006, o artista e cartoonista, Huggleikur Dagsson foi requisitado para que desenhasse um mapa da Islândia para a edição *Iceland, happiest nation in the world* da revista *Reykjavik Grapevine*. O resultado foi um mapa narrativo que utilizando o *outline* do país o preenche com pequenas histórias em estilo de “tiras cómicas”, que ilustram vários aspectos da cultura, história e humor do país em questão. “Locating information on a map is not the key issue in this piece, instead, Dagson used the island’s outlines and stuffed it brimful with micro-stories. He turned it into a mental map of his home country” (Rendgen, S. Wiedemann, J. 2012, p.190).

"Mental mapping is a field of interest not only to cartographers but to psychiatrists, psychologists, sociologists, and many others, including urban planners and architects. It includes the paths and routes we store in your heads but also our more general impressions of places." (Turchi, P. 2004, p.136-137). Como foi citado, a ilustração de Dagson surge como consequência do mapa mental que o artista tem internalizado do seu país natal. A partir deste surgiram as várias histórias e personagens contemplados na sua ilustração.

Um mapa mental incorpora elementos como “palavras e imagens, paisagens, sons, cheiros, sabores, e sentimentos”<sup>8</sup>, organizando-os de forma a que estes, de alguma forma, conectem e invoquem lembranças de determinado local. (Chayko, M. 2002, p.36). É um conceito que transparece neste projeto sendo que faz parte de várias das etapas da sua concretização, começando mesmo com o papel dos escritores que ao criarem as suas obras terão utilizado desta capacidade cognitiva para organizarem as suas experiências sobre os locais representados e a partir daí poderem recriá-las e reinterpretá-las no contexto da narrativa a ser criada: “All writing imposes order, eventually, in the same way that we impose order on our thoughts every day so as to get things done and to hold conversations” (Turchi, P. 2004, p.142). Também a seleção dos locais e a sua ordenação foram fruto de

---

<sup>8</sup> “Words and images, sights, sounds, smells, tastes, and feelings” (Tradução livre de autor)

um mapa mental, uma “representação cognitiva interna(...) “processos” culturalmente derivados pelos quais organizamos os nossos ambientes”<sup>9</sup> estes pertencendo, por sua vez, a nós mesmos. (Chayko, M. 2002, p.36 ).

## **Análise de Obras**

*“Like Galileo and Dürer, those who reason about evidence often seek to place different forms of information within a common visual field and to treat all forms-verbal or nonverbal-as colleagues in explanation.”*

(Tufte, 2006, p.83)

A título de exemplo, escolhemos duas obras medievais em que imagem e texto se completam.

### ***As Cantigas de Santa Maria***

A primeira obra que me proponho analisar no contexto deste projeto, *As Cantigas de Santa Maria*, são uma compilação de narrativas poéticas e anotações musicais, em quatro códices, que referem e homenageiam os milagres da Virgem Maria. Estas vêm em grande parte acompanhadas por ilustrações, “The text of many is illuminated in full-page miniatures. The poems were written in the language of medieval Galicia and Portugal, the medium of expression preferred by the lyric poets of that day.” (O’Callaghan, J. F. p. 2). Tem particular relevância o códice *T* (Real Biblioteca de San Lorenzo de El Escorial T, I. 1), conhecido como *Códice Rico* (Fidalgo, E. p.29) nome que advém da quantidade e requinte do “total de 1257 miniaturas”<sup>10</sup> que ilustram os textos e que “faz dos códices das *Cantigas*

---

<sup>9</sup> “internal cognitive representations (...) processes by which we organize our environments.” (Tradução livre de autor)

<sup>10</sup> “cun total de 1257 miniaturas” (Tradução livre de autor)

galegas o repertório iconográfico de maior qualidade estilística de todo o século XIII ibérico, e provavelmente românico.”<sup>11</sup> (Fidalgo, E. p.13 ).

Apenas um dos restantes três códices também contém ilustrações, mas ficaria inacabado, embora se julgue que iria possuir tantas ilustrações como o *Códice Rico*, acreditando-se que seria um volume em seguimento do mesmo: “The two were undoubtedly intended as companion volumes in which each of the song were to be represented not just by text and musical notation, but also by six-or twelve-panel ilustrations occupying either one or two full pages.” (Carr, A. W., Jones, L. & Maxwell, K. p.73).

Esta obra posiciona-se como um bom exemplo da relação imagem-texto, tendo servido como testemunho das origens da banda desenhada na exposição *As cantigas de Santa Maria: Arte BDieval* e respetivo guia, levada a cabo pela Asociación Cultural BD Banda em colaboração com a Associação Galega da Língua. Esta comparação é feita pelo presidente, Santalha, M. M., da Academia Galega da Língua Portuguesa quando afirma “o seu desenvolvimento narrativo, em séries de miniaturas legendadas para cada relato, que faz das Cantigas de Santa Maria um simpático e riquíssimo precedente da atual banda desenhada”.

Apesar desta ligação com a banda desenhada, as Cantigas vão mais longe no que toca à relação texto-imagem, pois as histórias que nos são transmitidas através das ilustrações dos códices nem sempre têm uma ligação direta com a narrativa “el códice rico com numerosas historias en relación no sempre direta com el texto, y el códice de los músicos com cuarenta representaciones historiadas en relación remota con aquél.” (Yarza, M., Moneo, M. L. M. p.321).

Este ultimo exemplo vai de encontro ao método de trabalho que é utilizado na criação do *Guia ilustrado e Literário de Lisboa*, no qual as ilustrações não estão diretamente relacionadas com os textos a que dizem respeito, embora os contextualizem num espaço observável. No caso do *Códice dos Músicos* as imagens dos músicos, mesmo que desassociados de alguma forma da narrativa em questão, desempenham um papel

---

<sup>11</sup> “fai dos códices das *Cantigas* galegaso repertorio iconográfico de maior calidade estilística de todo o século XIII ibérico, e probablemente românico.” (Tradução livre de autor)

importante na identificação de elementos da época como vestuário e instrumentos musicais utilizados.

### *Tapeçaria de Bayeux*

A segunda obra a ser analisada é a *Tapeçaria de Bayeux*, um bordado de grandes dimensões que relata através de texto e imagens (ambos bordados), a história da conquista de Inglaterra por William, Duque da Normandia, na batalha de Hastings (1066). Segundo Brilliant, R. há um certo consenso em afirmar que terá sido criada em Inglaterra, a mando dos patronos Normandos, ideia que é reforçada pelo facto de a narrativa da obra ter sido “artisticamente composta para apresentar a história do lado dos Normandos.”<sup>12</sup> (Brilliant, R. 1991, p.111).

Richard Gameson, especialista em história do livro desde a Antiguidade até ao Renascimento e em arte medieval, refere-se à Tapeçaria como obra que “conta uma história contemporânea emocionante de forma atraente, a qual é ao mesmo tempo facilmente legível e totalmente convincente, e ainda enriquecida com inúmeras subtilezas que recompensam a análise cuidada”<sup>13</sup> (Gameson, R. 1997, p.xiii).

A narrativa bordada “consiste em três elementos – uma história central contada através de imagens, breve texto explicativo, e fronteiras com conteúdo secundário – dispondo em muitos aspectos o seu próprio género distinto da história registada.”<sup>14</sup> (Bernstein, D.). Estas fronteiras são também elas ilustradas com motivos variados de animais, cenas de fábulas clássicas e, por vezes, mesclando-se com as ilustrações contidas no seu interior.

Tanto a narrativa visual como a narrativa textual, que figuram na obra, são bem visíveis e legíveis, “the inscription appears close to the events described pictorially and usually at the upper edge of the frame where the background is clear of impediments to its legibility”

---

<sup>12</sup> “artfully composed to present the Norman side of the story” (Tradução livre de autor)

<sup>13</sup> “tells a gripping **contemporary story** in an attractive way, which is at one and the same time easily legible and wholly compelling, yet enriched with countless subtleties which reward careful scrutiny. (Tradução livre de autor)

<sup>14</sup> “consists of three elements – a central story told through images, brief explanatory text, and illustrated borders with secondary content – comprises in many ways its own distinct genre of recorded history.” (Tradução livre de autor)

(Gameson, R. 1997, p.128) apesar de a “faixa de texto” estar “aparentemente subordinada visualmente e funcionalmente” à imagem que predomina na tapeçaria.

No entanto, a leitura da tapeçaria deve ser feita tendo em consideração a interação mútua entre imagens e texto e nunca como elementos isolados. Segundo Brilliant, a relevância do texto como elemento central da obra ou como apoio “depende em parte das qualificações da audiência”<sup>15</sup> (Brilliant, R. p.129). Ou seja, elementos como a capacidade de leitura e a cultura visual do espectador irão influenciar enormemente a perceção da obra. Neste contexto, o simples facto de a obra ser analisada por pessoas dos dias de hoje e não da idade média, as quais reconheceriam os factos contidos na narrativa como parte da sua realidade e cultura, irá só por si causar uma diferente interpretação.

Alguns pontos referidos refletem-se no projeto do Guia de Lisboa. Para começar, tal como no exemplo anterior há a questão de se tratar de uma obra que utiliza texto e imagem conjuntamente para comunicar. Ambos os casos pretendem contar uma história. Essa história pode ser interpretada de diferentes formas conforme a cultura visual da audiência. No caso da tapeçaria, o observador de outrora e de hoje terão interpretações diferentes sobre mesma. No caso do guia podemos afirmar que a interpretação de alguém que tenha visitado os locais será condicionada pela sua cultura visual a reconhecer os espaços de uma maneira diferente de alguém que nunca os visitou. Da mesma forma, alguém que leia os textos que figuram no guia, e principalmente quem tenha um conhecimento mais aprofundado das obras em questão, terá também uma visão mais aprofundada dos locais, pois as histórias que lêmos influenciam também a nossa visão dos espaços: “Some imagined places are as exotic as the deserted islands of Daniel Defoe’s *Robinson Crusoe* (...). Some writers use settings more familiar but make those places unmistakably their own” (Turchi, P. p.14).

---

<sup>15</sup> “depends in part on the **qualifications** of the audience” (Tradução livre de autor)

## PARTE II

A Parte II do relatório procura dar conta do processo de elaboração do trabalho, nomeadamente ao nível da articulação com as bases teóricas, da conceção do Projeto, bem como dos problemas práticos colocados pelo seu desenvolvimento, concluindo com um balanço crítico do trabalho desenvolvido.

### Local de Estudo: Centro de Lisboa

O projeto que aqui é apresentado tem como protagonista a cidade de Lisboa desde os finais do séc. XIX até hoje. É portanto a Lisboa que surge após o terramoto de 1755 e subsequente reconstrução que deu origem à Baixa Pombalina.

A escolha dos locais representados baseou-se fundamentalmente nas obras e vivências de escritores de renome, nomeadamente Eça de Queiroz (1845-1900), Fernando Pessoa (1888-1935) e José Saramago (1922-2010). Estas três personalidades que viveram e escreveram em alturas e com estilos diferentes têm no entanto, principalmente no que toca à participação da cidade de Lisboa nas suas vidas e obras mas também pelo facto de todos eles terem residido em Lisboa e se focaram nela em mais do que uma das suas obras literárias. Por essa razão é possível encontrar nessa mesma cidade edifícios e monumentos que lhes fazem referência:

É o caso da Escola Secundária Eça de Queirós em Lisboa e de uma escultura da autoria de Teixeira Lopes, estando uma réplica exposta no Largo Barão de Quintela, perto da Praça do Camões, e inspirada na obra “A Relíquia”<sup>16</sup>.

É também o caso da “Casa Fernando Pessoa”, a última morada do escritor, e da estátua do mesmo, da autoria de Lagoa Henriques, que se encontra em frente do restaurante “A Brasileira” como que apreciando a sua esplanada.

---

<sup>16</sup> O original está atualmente no Museu da Cidade por ter sido vandalizado.

É, por fim, o caso da “Fundação José Saramago”, na Casa dos Bicos em Lisboa. Perto do local foi ainda homenageado através de um graffiti inspirado no filme “José e Pilar” o qual se refere ao escritor.

Este roteiro tem origem nos pontos em que as suas obras convergem para um mesmo local e também pelo facto de esses mesmos locais serem focos culturais e turísticos de importante relevo para a cidade.

### **Relação Imagem e Texto**

Cada técnica possui qualidades e limitações nas suas formas de expressão. Devido a isso é relevante que se faça uma boa utilização de cada uma, e de várias em simultâneo, de maneira que em conjunto estas se complementem de forma a ultrapassarem as suas limitações e enaltecerem as suas qualidades, criando assim ideias mais amplas e concisas.

O desenho que surge da observação do local físico e da sua expressividade técnica em conjugação com as várias histórias e personagens que advêm da própria observação do escritor e da sua imaginação enaltece o valor do local representado na mente de quem lê, vê e presencia. Tal como um local que faz parte da nossa história por ter incutido nele as nossas memórias, também as histórias associadas aos locais se tornam parte da nossa memória e apesar de ficção tornam-se parte da nossa realidade. Assim também as ilustrações conferem uma nova forma de ver, uma nova memória que aumenta as sensações que esses locais nos impõem. É assim criada uma ilustração documental e de referência mas que vai buscar inspiração não apenas aos elementos visíveis como também às representações posteriores, literárias dos vários autores escolhidos.

Este trabalho transmite conhecimento sobre a cidade de Lisboa para lá do que é observável diariamente o que leva a que esta se torne repetitiva e banal aos nossos olhos. Através do desenho há uma necessidade de adaptar a visão para dar atenção ao que a nossa mente aprendeu a ignorar após grande exposição ao mesmo tema. Este trabalho é uma

redescoberta dos locais que tão bem penso conhecer, que juntamente com a reflexão que advém da leitura das obras que citam Lisboa me dão uma diferente perspetiva, como quando se lê um livro pela segunda vez, após se conhecer o final. A nossa atenção prende-se assim em pequenos detalhes que nos passaram despercebidos numa primeira virada de página. Assim se passa quando se desenha aquela paisagem tão conhecida mas que esconde pequenos segredos nos quais nunca reparamos. Em Lisboa esses detalhes são encontrados nos azulejos das fachadas, nos padrões da calçada, nas decorações das varandas e nos seres vivos que se passeiam ou sobrevoam as praças e que vão pousar no topo das estátuas e candeeiros.

Em todo o tipo de informação de diferentes níveis de complexidade existe geralmente a necessidade de utilizar vários tipos de discurso diferente para comunicar de forma clara e compreensível a mensagem a ser transmitida. “Evidence is evidence, whether words, numbers, images, diagrams, still or moving. It is all information after all. For readers and viewers, the intellectual task remains constant regardless of the particular mode of evidence: to understand and to reason about the materials at hand, and to appraise their quality, relevance, and integrity.” (Tufte, E. 2006, 83).

A informação pode ser apresentada em várias formas seja por imagens ou palavras, números ou diagramas. Todos estes elementos podem trabalhar em conjunto para transmitir diversos tipos de informação. Neste projeto texto e imagens trabalham em conjunto para evocar locais específicos nos seus diferentes contextos.

Tanto a escrita como o desenho surgem de génese comum, marcas feitas pela mão. Ambas as formas de comunicação se conjugam de forma harmoniosa para criar objetos gráficos que reforçam o conhecimento do leitor e o auxiliam na interpretação dos conteúdos representados. Esta complementariedade baseia-se no facto de tanto imagem como texto serem direcionados ao sentido da visão (Costa, J. 2011, p.39).

A imagem e a palavra estão unidas pela conjugação de significado que cada um tem para com o outro. “Most usually words and images are used together; either text or image may dominate, or each may have its meaning determined by the other (Hollis, R. 2001, p.7). Esta união é referida por Joan Costa como “linguagem bimédia”: “Num primeiro nível, a

linguagem da comunicação visual funciona dentro de cada forma de linguagem – a icônica e a escrita separadamente – e, num segundo, depende da colaboração entre ambos – é a chamada mensagem bimédia.” (Costa, J. 2011, p.39).

Juntamente com a consolidação imagem/texto surge outro elemento, o diagrama, um mapa que transmite a ideia de localização dos vários pontos em relação uns aos outros.

Esta utilização de várias ferramentas informacionais torna a experiência de ler numa experiência também visual, sendo que conhecendo os locais visualmente imagens dos mesmos formam-se automaticamente na mente quando lemos passagens sobre os mesmos. Do mesmo modo, ao receber informação visual dos locais, seja a partir de ilustrações ou de visita aos locais, palavras e frases, histórias e livros lidos, são trazidos à memória pela visualização dos locais aos quais se referem. “Even an austere image may evoke other images, new or remembered narrative, and perhaps a sense of scale and quantity. Words can simultaneously convey semantic and visual content, as the nouns on a map both name places and locate them in the two-space of latitude and longitude” (Tufte, E. 2006, p.83). Mesmo a imagem mais abstrata que possamos ver nos transmite a ideia de algum objeto que reconhecemos. Da mesma forma que somos capazes de reconhecer formas nas nuvens e nas sombras.

Uma narrativa pode transmitir informação não visível mas capaz de ser interpretada através da cultura visual que vamos acumulando na nossa mente durante toda a vida. Conteúdos abstratos como sentimentos e emoções podem ser representados através de imagens e texto. Através de gráficos que utilizam metáforas e símbolos, elementos que ganharam significado ao longo da sua utilização repetida no mesmo contexto, é possível representar o que aos nossos olhos é invisível.

É importante valorizar todas as formas de comunicação em todo o seu potencial, forças e fraquezas, e criar o melhor balanço entre estes para criar o melhor meio de transmitir a informação pretendida de maneira clara e eficaz “Assim, cada linguagem é única, mas limitada à sua especialidade. “(...) A limitação de cada forma de linguagem define a sua especialidade, mas a especialização termina com os seus próprios limites.” (Costa, J. 2011, p.115).

## Planeamento do Guia ilustrado de pontos característicos do centro de Lisboa

O projeto a que este relatório se refere funciona como um mapa de Lisboa, a sua representação criada através de desenhos e palavras, várias ideias, por parte de várias pessoas em vários tempos, que se conjugam para criar este objeto gráfico que guia o seu leitor numa viagem pela cidade e pela sua influência em várias gerações de criativos. Também as obras que surgem desta conexão irão por sua vez inspirar novas interpretações criativas que com a sua divulgação se tornam testemunhos da cidade e parte da sua cultura.

*“the maps I find most compelling are narratives, sometimes found in guidebooks, other posted on websites, and there are those that are novels, short stories of places and travel adventure. I love to read these narrative cartographies, imag(e)ining places and encounters, searching, disclosing, and inventing the world in which I live. (...) These maps are less about orienting myself on the grid, and more to do with losing myself in discovery and the un)known.”*

*(Springgay, 2005, p.107)*

Desta ideia de mapa de testemunhos ligados por um único tema, a cidade, surge este roteiro, que nos leva a visitar Lisboa num contexto literário e ilustrativo. Uma visita pela Lisboa do imaginário, impossível de ser vivida e/ou replicada sem a existência desta comunicação de várias partes que viram a cidade no seu processo de desenvolvimento em várias épocas, por diferentes olhos e em diferentes contextos, que depois a recriam em diversos géneros, técnicas e suportes.

Para este projeto foram organizadas imagens e escritos que representam Lisboa de uma forma pessoal, proporcionando ao recetor deste trabalho uma visão mais abrangente do que a possível de conceber isoladamente, pois surge da observação própria conjugada com a de outras pessoas que por lá passaram e viveram. As entidades que nos guiam pela cidade abrem-nos um leque de possibilidades que inicialmente nos poderiam ser desconhecidas. Após a leitura de frações de várias obras procuramos descobrir o seu todo, onde termina a

imaginação e onde começa a realidade que lhe deu origem. Experimentamos assim várias cidades diferentes, todas reais e com inúmeras hipóteses a serem exploradas.

O roteiro criado leva-nos a ver uma Lisboa que conhecemos (ou não) sob uma nova luz. O nosso conhecimento está lá também mas não exclusivamente. Vemos algumas das nossas questões respondidas enquanto outras surgem de elementos que nos eram desconhecidos, e passamos essas mesmas questões a outros através deste objeto, para que possam ser respondidas e mais possam surgir.

A primeira etapa da criação deste “mapa” é o ato de “exploração” no qual vagueamos pelos locais e os representamos em esboços soltos, desenhando, fotografando e escrevendo, ou seja, representando de todas as formas possíveis e úteis os elementos que nos rodeiam e que nos despertam interesse. Não seguimos um caminho específico nem sequer planeamos um desfecho concreto para a jornada, apenas seguindo por intuição as passagens conhecidas. Não precisamos ainda de comunicar, apenas somos os recetores dos vários elementos que nos são impostos pela visão, pela qual exploramos e procuramos conhecer e compreender o que nos está a ser transmitido pelo ambiente em redor e transportar para um suporte mais fidedigno do que a nossa própria memória, as imagens que recebemos.

Após esta primeira etapa de exploração na qual apreendemos e compilamos conhecimento aleatoriamente, tornamo-nos capazes de transmitir esse conhecimento aos outros através de técnicas que dominemos e que se apliquem ao tipo de informação com a qual estamos a trabalhar, e o objetivo a que se destina. Nesta fase são relacionados os conhecimentos adquiridos pelos anos de vivência no local com o nosso conhecimento na área do design gráfico, desenho e fotografia para nos auxiliarem na criação de um objeto que eficazmente relacione e comunique os conteúdos adquiridos na etapa de exploração. Este objeto pretende-se que afete a maneira como o recetor vê a cidade de Lisboa e a percebe, criando nele uma perspectiva mais abrangente e significativa.

Exploramos a cidade nas suas várias vertentes, desde as nossas vivências à cultura assimilada através das mesmas, e ainda pelas obras literárias e publicações, e tornamo-los num artefacto que recolhe estes elementos e os organiza, segundo a nossa decisão, de forma

a guiar o leitor. É, portanto, um guia mas com caráter subjetivo. É a nossa perspectiva colocada à disposição do outro.

## **Inspiração e Objectivos**

O processo pelo qual este guia foi criado inicia-se com os fatores que nos levaram à decisão de o fazer e os elementos que nos inspiraram ao longo do seu desenvolvimento.

Em primeiro lugar a escolha deste tema advém de um profundo conhecimento geográfico do centro da cidade de Lisboa e da necessidade de criar um objeto que traduza e conjugue o imaginário estético próprio com a descrição escrita por parte de diferentes autores reconhecidos que viveram e se inspiraram nesta cidade para criar as suas obras.

Os autores escolhidos para este trabalho foram Eça de Queiroz, Fernando Pessoa e José Saramago. Todos eles tendo residido a certa altura em Lisboa e as suas obras tendo descrições de várias das paisagens da cidade contextualizando-as na realidade social de diferentes épocas.

Também procurámos publicações várias, ilustradas, contemporâneas dos autores referidos, e que podem ser consultadas em formato digital no site da Hemeroteca Digital.

Por fim inspiramo-nos nas ruas e elementos paisagísticos, pessoas e animais pelos quais passamos, os quais dão vida e “sonoridade” às paisagens que representámos.

Constatámos que um dos autores que mais se dedicou a estudos sobre os locais do centro de Lisboa foi Eça de Queiroz cuja obra está indissolivelmente ligado ao Chiado, com o S. Carlos, o Grémio Literário, a Rua de S. Francisco (atualmente Rua Ivens) ou mesmo a Havaneza. O nosso trabalho alarga esta visão à de outros autores e à nossa própria visão/escolha.

Quanto ao objetivo, este projeto destina-se à criação de um guia visual, ilustrado, de pontos de destaque no centro da cidade de Lisboa, com base em autores e obras literárias que são referência na cultura da mesma e que retratam diferentes épocas e vivências.

A ilustração apresenta-se aqui como acompanhamento da escrita de maneira a criar uma peça mais pessoal e informal, realçando a sua qualidade estética mas mantendo no entanto a sua função informacional e utilitária de guia de locais, personalidades e obras literárias de relevância no panorama da cidade de Lisboa.

Nos últimos tempos têm aparecido vários artigos sobre a cidade de Lisboa como um local de eleição para se visitar. Pela observação da grande quantidade de turistas que todos os dias marcham chiado acima e chiado abaixo, a apanhar sol em esplanadas e jardins e a fotografar velhas estátuas e fachadas é possível compreender o que os chama, e tirar partido dessas ideias para conseguir criar imagens que transmitam as mesmas sensações.

O desenho ajuda a enquadrar e perspetivar os locais de maneira a que possamos retratar apenas os pontos que nos chamam a atenção, permitindo assim criar ilustrações que realçam os elementos distintivos da paisagem deixando de fora as distrações e elementos “deselegantes”. No entanto por vezes são estes mesmos elementos “deselegantes” que realçam a paisagem e nesse caso podemos simplesmente retirar os elementos banais e enaltecer os distintivos. As imagens criadas são portanto um misto de realidade percecionada com o nosso gosto pessoal, técnica e imaginação.

No final pretende-se um objeto de valor tanto artístico como informacional que encoraje a curiosidade e o visitar dos locais representados tanto para quem nunca os visitou como para quem lá passa todos os dias mas não repara nos detalhes e não conhece certos elementos culturais com eles relacionados. Tem igualmente uma função evocativa, de recordar para quem visita a cidade.

## Seleção de Autores e Obras

*“Like maps, fiction and poetry enable us to “see” what is literally too large for our vision.”*

(Turchi, 2004, p.151 )

As várias etapas deste projeto não são lineares, não tendo por isso um começo e fim determinados, sobrepondo-se e repetindo-se constantemente.

A seleção dos autores e respectivas obras a serem citadas foi um trabalho de investigação no qual vários autores e obras foram analisados de forma a determinar os que seriam de maior relevância e se enquadrariam melhor no contexto do projeto.

Indiretamente através de romances e poesia ou diretamente através de “narrativas de viagem”, Lisboa aparece representada nas suas mais variadas formas e em diferentes alturas temporais – tanto a propósito da narrativa em si como do momento em que foi escrita.

Escritores como Fernando Pessoa, Saramago e Eça de Queiroz, que figuram neste trabalho, transmitem a sua própria versão de Lisboa, segundo a sua experiência, o seu tempo e a sua escrita. Por isso não são incomuns expressões como “Roteiro Pessoaano”, “Caminho Saramaguiano” ou “Lisboa Queirosiana”. Estes são roteiros inspirados na vida e obra destes autores e que são uma fonte de cultura entranhada na própria cidade e para sempre parte do seu imaginário para aqueles que a conhecem e a visitam. São elementos simbólicos dos locais que ajudam a orientar o leitor ao longo do guia.

Vários são os olhares dos autores consagrados na literatura portuguesa, de épocas e contextos diferentes mas todos com ligações à cidade de Lisboa tanto na sua vida como na sua obra.

Começando pelas obras de Eça de Queirós, estas refletem uma perspectiva de romancista que transmite as emoções que cada personagem emite sobre os locais, seja por palavras ou pensamento. Apesar de não serem desassociados das opiniões e sentimentos do autor, os espaços são no entanto alterados em benefício da história a ser contada e da criação do personagem. Apesar de as visões de Lisboa nos romances de Eça serem tão variadas como os

seus personagens, em geral o autor remete-nos para uma visão que satiriza a cultura Lisbonense da sua altura, ou seja, da segunda metade do séc. XIX.

“Lisboa, o que o turista deve ver” de Fernando Pessoa trata-se de um relato descritivo, objetivo e impessoal, focando-se nos monumentos e pontos notáveis óbvios e reconhecidos ao longo do tempo como pontos de destaque da cidade. Lisboa é assim retratada num tom “positivo” que convida a visitar e a conhecer os locais propostos. Assumindo assim uma função de roteiro turístico, o estilo de narrativa deste livro destaca-se de outras obras deste mesmo autor e que também figuram neste projeto.

Também por Fernando Pessoa, “Livro do Desassossego” faz referência a Lisboa de maneira mais emocional e se centra sobretudo nos sentimentos do autor para com os locais, referindo-se a eles como cenários das suas emoções em vez de detalhar as suas características de forma imparcial e objetiva. A sua perspetiva localiza-se no primeiro terço do séc. XX.

“Viagem a Portugal” de José Saramago, é uma análise detalhada e crítica de uma viagem por Portugal passando pela cidade de Lisboa. Mais do que um relato descritivo esta obra é mais como que um comentário sendo que as opiniões e sentimentos do autor relativamente à viagem que está a ser concretizada são o elemento central da narrativa e não a descrição dos locais visitados. O autor conjuga referências de diferentes origens que complementam o enredo e lhe transmitem uma complexidade que não seria possível de alcançar com uma simples descrição do cenário. O seu discurso não propõe um enaltecimento de Lisboa (ou de Portugal) mas sim um pensamento crítico sobre a cultura e costumes e não apenas sobre a sua paisagem e monumentos. É a Lisboa do final do séc. XX.

Em “O Ano da Morte de Ricardo Reis” Saramago procura personificar um dos heterónimos de Fernando Pessoa, Ricardo Reis enquanto este vagueia por Lisboa, sendo portanto uma obra que não reflete a opinião e sentimentos do autor quanto à cidade, mas que vai buscar a ele a sua essência sendo depois personificada por outra entidade (o personagem Ricardo Reis).

Todos estes diferentes relatos constroem o imaginário de Lisboa, criando um conexão emocional com o observador que vai para lá da superfície do observável. A partir destas referências é criada uma imagem coletiva que se torna parte integrante da cultura da cidade.

## Planeamento e Elaboração das Ilustrações

O nosso objetivo foi apresentar uma ilustração documental e de referência mas que vai buscar inspiração não apenas aos elementos visíveis como também às representações literárias de vários autores, que interagem com a nossa visão pessoal.

Na criação de uma ilustração há que ter em atenção que nem toda a informação da paisagem pode ser enquadrada. É necessário analisar o local e os seus vários elementos e decidir quais os que são fundamentais e quais os secundários ou pouco relevantes, e qual o nível de detalhe de cada um desses elementos. Deste modo existe uma seleção de conteúdos que queremos necessariamente que sejam vistos pelo observador e outros que serão omitidos ou simplificados.

Em muitas das ilustrações escolheu-se dar ênfase a elementos como candeeiros, monumentos e linhas do elétrico em detrimento de edifícios que são representados de maneira mais simples ou esbatidos, do mesmo modo que é feito com elementos mais distantes. Isto acontece porque reconhecemos estes elementos como distintivos e recorrentes da paisagem, criando harmonia visual e uma relação de iconicidade entre estes elementos específicos e a cidade de Lisboa.

As ilustrações foram realizadas em *sketchbooks* com canetas micron de variadas durezas ou (em raros casos) lápis grafite, também de variadas grossuras. Estes materiais são facilmente transportáveis e utilizáveis em qualquer lugar e situação. Aliado ao fator de praticabilidade dos materiais houve ainda a intenção de manter os desenhos exclusivamente a preto e branco e com predominância do elemento da linha. Estas características inspiram-se na ideia de diários de viagem e também servem para criar uma conexão entre a escrita e o desenho através da caneta como objeto multifacetado que se pode utilizar nas artes.

Os *sketchbooks*, tal como o nome indica, transmitem uma ideia de desenho livre, que pode ser feito em qualquer lugar a qualquer altura sem preocupações de materiais ou estilo. Foi pretendido que este trabalho, funcionasse também ele como uma livre exploração, liberta das rédeas de estilo, não esquecendo no entanto a sua função inicial de resultar em ilustrações para um guia sobre Lisboa.

A caneta é um objecto que pelas suas várias grossuras permite controlo e diversidade de traços, de forma quase instantânea e sem requerer qualquer tipo de cuidados prévios (conforme o suporte utilizado o tempo de seca da tinta será quase instantâneo e pode ser utilizada em variadíssimos papéis). Em “Pen Drawing: An Illustrated Treatise”, o autor Charles D. Maginnis, reflete sobre as características do desenho e refere “if there is one characteristic more than another which should distinguish pen methods it is Directness. The nature of the pen seems to mark as its peculiar function that of picking out the really vital features of a subject” (Maginnis, C. 2006, chap.I). Esse elemento de “objetividade” é relevante para este trabalho por se tratarem de desenhos que variam consistentemente de localização, tempo de realização e método, elementos que não transtornam a utilização dos materiais e suportes utilizados (*sketchbook*; canetas micron).

A técnica consistiu essencialmente na utilização de canetas micron (005; 01; 02; 05) e em algumas ocasiões foi feito um esboço prévio a grafite ou mesmo todo o desenho. O suporte é sempre em papel mas este varia consoante o *sketchbook* utilizado. No final, antes de serem aplicados no projeto, os desenhos foram tratados digitalmente em Photoshop, com variações de contraste, gradação de preto e limpeza geral do desenho. Os desenhos gerados para este projeto decorrem portanto de uma técnica mista entre analógico e digital para que estes se conjuguem entre si harmoniosamente e apesar das suas diferenças técnicas.

As ilustrações foram realizadas de maneira a estabelecer a ligação entre a nossa observação pessoal da cidade e a observação feita pelos autores selecionados através da escrita.

O processo utilizado para este projeto passa por diversas visitas e apontamentos de desenho e fotográficos no local os quais foram desenvolvidos posteriormente em maior pormenor e tendo inspiração nas leituras feitas dos autores sobre os locais assinalados.

A investigação começa com a leitura das obras literárias e escolha de passagens que serão integradas no projeto. Estas são escolhidas fundamentalmente pela sua capacidade descritiva dos locais a não ser nos casos em que não existem realmente tais passagens, e nesse caso são selecionadas aquelas que retratam os locais escolhidos como “background” da história e a interação que as personagens têm nesses cenários.

As ilustrações relacionam-se entre si pela sua temática centrada em demonstrar locais e elementos específicos da cidade de Lisboa. Por ser um conjunto e não uma obra singular, aliado ao fato de se lhe juntar elementos diferenciados, referentes às mesmas temáticas, o seu potencial como fonte de conhecimento é reforçado. Desenhos relacionados por temática ajudam a identificar as similaridades e diferenças do todo. Tornam-se assim reveladores dos processos técnicos e de raciocínio do artista, as decisões tomadas e os elementos que se pretende por em foco.

### **Elaboração do Guia**

A elaboração do guia iniciou-se com a seleção e organização dos locais que seriam representados. A ordem pela qual os mesmos se posicionam têm em especial que ver com a forma como nos orientamos pela cidade. Começando pela zona mais alta, o Bairro Alto, e descendo até aos Cais, são estabelecidos pontos descritos numa ou mais ocasiões pelos autores selecionados. Considerou-se, como critério de escolha dos locais, que cada autor se referisse pelo menos uma vez, em alguma obra, cada local.

O mapa criado para este guia representa o centro da cidade de Lisboa destacando apenas os locais que são referidos no guia. Os caminhos que ligam os vários locais foram selecionados segundo escolha própria, inspirados nas nossas memórias e preferências.

A sua função não é a de guiar o público pela cidade, sendo que a quantidade de elementos seria insuficiente e as distâncias foram alteradas por motivos estéticos. No entanto serve para guiar o leitor enquanto este explora a informação contida no guia. Demonstra também a ligação entre os locais que muitas vezes é explícita nos textos citados, aquando da descrição da passagem de um personagem de um local para outro.

Tal como os mapas diagramáticos dos transportes públicos, este mapa demonstra as várias possibilidades de “paragem” e a “linha” que as une, adicionando, no entanto, imagens como referência dos locais, ao invés de apenas os nomes ou cores. As ilustrações utilizadas

são miniaturas de algumas das que se encontram ao longo do guia, as quais foram vectorizadas para melhorar a sua qualidade após a redução das suas dimensões. Inclui também miniaturas de outros desenhos que acabaram por não ser incluídos no Guia.

Em termos da paginação foi estabelecido um *spread*<sup>17</sup> para cada local, cada um contendo no mínimo três desenhos. Cada local é iniciado com um separador. Os separadores foram ilustrados com imagens vectorizadas com designações genéricas que atribuímos às zonas (Bairro Alto; Chiado; Baixa; Cais). Estas ilustrações serviram para designar os locais tanto visualmente como textualmente, através da utilização de imagens específicas como a placa de uma taberna para o Bairro Alto e um elemento decorativo do restaurante “Martinho da Arcada” para o Cais.

A escolha de um tipo de letra apropriado, refletido na utilização da fonte tipográfica *Kepler*<sup>18</sup>, deve obedecer à necessidade de coerência (gráfica e conceptual) que o projeto exige. Deste modo, o tipo de letra escolhido foi um dos vários incluídos na coleção *Adobe Originals* e é um produto moderno, com raízes humanistas. Paralelamente ao projeto prático do guia, também esta fonte procura demonstrar um especto e estilo modernos, através duma reinterpretação da ideia clássica.

Na paginação de cada *spread* a primeira página mantém sempre a mesma organização, enquanto a segunda varia consoante o volume da mancha de texto e tamanho e forma das ilustrações.

O guia como produto final funciona como *booklet*<sup>19</sup>, com dimensões pouco maiores que um livro de tamanho padrão, que pode ser confortavelmente transportado na rua, refletindo-se assim uma dualidade de intenções para com o objeto gráfico, sendo por um lado um elemento recreativo e didático para apreciar em casa, e um roteiro que serve para guiar o leitor numa viagem aos locais aquando de uma visita aos mesmos.

---

<sup>17</sup> Duas páginas consecutivas num livro aberto

<sup>18</sup> “Named after the German Renaissance astronomer, Kepler is a contemporary type family created by Adobe type designer Robert Slimbach in the tradition of classic modern 18th-century typefaces. Traditionally, modern typefaces are known for their cool intellectual quality, but Slimbach’s Kepler captures the modern style in a humanistic manner. It is elegant and refined with a hint of oldstyle proportion and calligraphic detailing that lends it warmth and energy.” (Adobe, 2014)

<sup>19</sup> Pequeno livro encadernado ou panfleto

## CONCLUSÃO

O projeto que desenvolvemos revelou-se um considerável desafio, comportando reais dificuldades, eventualmente superiores às previstas inicialmente, mas que nos permitiu evoluir e melhorar as nossas competências, objetivo fundamental que tínhamos traçado.

A necessidade de desenvolver a capacidade de desenhar na rua, algo a que não estávamos habituados, constituiu uma experiência que nos demonstrou a relevância do desenho de observação para o desenvolvimento das nossas competências, bem como para o enriquecimento do desenho acabado. Aperfeiçoámos também a técnica de desenho a caneta, o esboço rápido que retrata o mundo nos seus traços mais simples e relevantes, desenhando como quem vê e refletindo sobre o mesmo.

Desenvolvemos a compreensão da origem do desenho, e também da escrita, e como a sua união se transforma na matéria pela qual histórias são representadas e recontadas, mesmo aquelas que há muito deixaram de ser ‘ouvidas’.

Através deste trabalho foi-nos possível investigar e compreender o desenvolvimento e importância dos mapas, e a maneira pela qual estes são criados e utilizados, estabelecendo a ligação entre a nossa mente e o mundo que nos rodeia. Descobrimos que a maneira como nos guiam não depende das palavras, imagens ou símbolos que surgem representados, mas da sua conjugação, baseada na intenção do autor que o construiu e na nossa própria motivação para o ‘ler-mos’. Descobrimos portanto que os mapas assumem várias formas que não apenas o típico diagrama representativo de sítios e caminhos. É antes uma conjugação de elementos que proporcionam um conhecimento específico sobre determinados locais, sejam estes reais ou imaginados, é o contar de uma história.

Tivemos a oportunidade de testar a nossa capacidade para criar uma obra gráfica, fortemente assente na ilustração, e com capacidade para representar e comunicar a nossa perspectiva de Lisboa, em ‘diálogo’ com as perspectivas de três notáveis escritores portugueses. Este objeto para além de poder ser utilizado como obra singular, poderia também ser integrado numa colectânea de fascículos que se dispusesse a representar, através

da ilustração e da literatura, não apenas a cidade de Lisboa como também várias outras cidades do País e/ou do mundo.

Por fim, este projeto permitiu-nos explorar a cidade de Lisboa de uma maneira especial, mais íntima, abrangente e analítica. Através dos textos lidos, das visitas feitas e dos desenhos criados, aprendemos a observar e não apenas lançar em redor o habitual olhar desprezado, e aprendemos também a recordar o passado, da cidade e de nós próprios.

## Bibliografia

- Adobe. (2014). *Kepler® Std Regular*. Consult. 12-11-2014 Disponível em <http://store1.adobe.com/cfusion/store/html/index.cfm?store=OLS-US&event=displayFont&code=KEPQ10005010>
- Agarwal, V. (2012). *A Sketchbook About Drawing*. Consult. 21-10-2014 Disponível em <http://www.gsa.ac.uk/media/956631/guide-to-drawing.pdf>
- BDbanda. (2012). *Exposição e Guia Didático “As cantigas de Santa Maria”*: Arte BDieval. Consult. 21-10-2014 Disponível em [http://www.bdbanda.com/arquivos/As\\_cantigas.pdf](http://www.bdbanda.com/arquivos/As_cantigas.pdf)
- Belloc, H. (1914). *The book of the Bayeux tapestry, presenting the complete work in a series of colour facsimiles*. [Em linha]. Consult. 21-10-2014 Disponível em <https://archive.org/details/bookofbayeuxtape00bell>
- Bermstein, D. (2014). “*Many fall in battle and King Harold is killed*”: (detail) from the Bayeux Tapestry [Em linha]. Consult. 21-10-2014 Disponível em <http://www.learner.org/courses/globalart/work/30/index.html>
- Birch, H. (2013). *Freehand: Sketching Tips and Tricks Drawn from Art*. San Francisco, CA: Chronicle Books LLC.
- Brilliant, R. (1997). *The Bayeux Tapestry: a stripped narrative for their eyes and ears, in Study of the Bayeux Tapestry*, ed. by Gameson, pp.111–137 (first publ. in . Word and Image 7 (1991), 93-125).
- Cabral, R. (2014). *Pontas Soltas: Lisboa*. Porto: Edições Asa.
- Campanario, G. (2012). *The Art of Urban Sketching: Drawing on location around the world*. USA: Quarry Books.
- Carvalho, G. (2003). *Itinerários Temáticos de Lisboa: Recantos e Lugares*. Lisboa: Medialivros, S. A. Câmara Municipal de Lisboa
- Costa, J. (2011). *Design Para os Olhos: marca, Cor, Identidade, Sinalética*. Lisboa: Dinalivro.

- Carr, A. W. Jones, L. & Maxwell, K. (2014). *Byzantine images and their afterlives : essays in honor of Annemarie Weyl Carr*. Farnham, Surrey : Ashgate Publishing Limited,
- Chayko, M. (2002). *Connecting: How We Form Social Bonds and Communities in the Internet Age*. Albany: State University of New York Press
- Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London, UK: Bloomsbury Publishing Plc
- David Bernstein. (2014). *AnnenbergLerner: "Many fall in battle and King Harold is killed" (detail) from the Bayeux Tapestry*. Consult. 21-10-2014 Disponível em <http://www.learner.org/courses/globalart/work/30/index.html>
- Dehaene, S. (2010). *Reading in the Brain: The New Science of How We Read*. New York: Penguin Group (USA).
- DesignSponge. (2014). *DesignSponge: 10 Illustrated Travel Guides*. Consult. 08-11-2014 Disponível em <http://www.designsponge.com/2014/02/10-illustrated-travel-guides.html>
- Edwards, B. (2003). *The New Drawing on the Right Side of the Brain*. London, UK: Souvenir Press
- Eric, S. & Prado, M. (1998). *Carta de Lisboa/A Letter from Lisbon*. Lisboa: Meribérica/Liber, Editores, Lda.
- Fidalgo, E., Muíña, M., Abelleira, F. M. & Villar, B. X. (2003). *As cantigas de loor de Santa María: (edición e comentario)*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia.
- Fournier, S. (1998). *Brève histoire du parchemin et de l'enluminure. 2<sup>a</sup> ed.* Gravaudun: Les Editions Fragile
- Gameson, R. (1997), *The Study of the Bayeux Tapestry*. Woodbridge: The Boydell Press
- Garner, S. & Steers, John. (2008). *Writing on Drawing: Essays on Drawing Practice and Research*. Bristol, UK: Intellect Books.

- Heuser, K. (1984). *Freehand Drawing and Sketching: A Training and Work Manual*. NY: Van Nostrand Reinhold.
- Hillgoss, S. & Howard, T. (2002). *Visual Communication: A Writer's Guide*, Second Edition. USA: Pearson Education, Inc.
- Kantrowitz, A., Brew, A. & Fava, M. (2011). *Thinking Through Drawing: Practice Into Knowledge - Proceedings of an interdisciplinary symposium on drawing, cognition and education*. NY: Teachers College, Columbia University.
- Lisboa. Câmara Municipal, ed. com. [n.º 1 (1939) ao n.º 63 (1954)]. *Revista Municipal*. [Em linha]. Consult. 14-10-2014 Disponível em <http://hemerotecadigital.cmlisboa.pt/OBRAS/RevMunicipal/RevMun.htm>
- Maginnis, C. D. (2006). *Pen Drawing: An Illustrated Treatise – The Project Gutenberg*. [Em linha]. Consult. 14-10-2014 Disponível em <https://ia700504.us.archive.org/16/items/pendrawing17502gut/17502-h/17502-h.htm>
- Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. Lausanne, Switzerland: AVA Publishing SA.
- Massironi, M. (2002). *The psychology of graphic images: seeing, drawing, communicatin*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Munari, B. (2002). *Diseño y Comunicación Visual: Contribución a una metodología didáctica*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.
- O'Callaghan, J. F. (1998). *Alfonso X and the Cantigas de Santa Maria : a poetic biography*. Leiden [etc.] : Brill.
- Pessoa, F. (1992). *Lisboa: o que o turista deve ver*. Lisboa: Livros Horizonte
- Pessoa, F. Álvaro de Campos. (1978). *Poemas de Álvaro de Campos*. Lisboa: Ática
- Pessoa, F. Álvaro de Campos, (1993). *Livro de Versos*. Lisboa: Ed. Estampa

Pessoa, F. Bernardo Soares. (2010). *Livro do Desassossego*. Lisboa : Imprensa Nacional - Casa da Moeda

Pintor, D. (2003). *Lisboa*. Lisboa: Kalandraka.

Queiroz, A. & Alves, D. (2012). *Lisboa, Lugares da Literatura: Historia e Geografia na Narrativa de Ficção do Século XIX à Actualidade*. Lisboa: Apenas Livros Lda.

Queirós, E. (1925). *A Capital*. Porto

Queirós, E. (1878). *O Primo Basílio*. Porto-Braga

Queirós, E. (1888.) *Os Maias*. Porto

Rendgen, S. & Wiedemann, J. (2012). *Information Graphics*. Italy: TASCHEN GmbH

Rio, J. & Barros, J. [A. 1, vol. 1, n.º 1 (1915)-a. 5, vol. 12, n.º 48 (1920)]. *Atlantida : mensário artístico literário e social para Portugal e Brazil* [Em linha]. Consult. 14-10-2014 Disponível em <http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/OBRAS/Atlantida/Atlantida.htm>

Rodrigues, A. L. M. (2003). *O que é o Desenho*. Lisboa: Quimera Editores

Ruskin, J. (2009). *The Elements of Drawing: In Three Letters to Beginners* [Em linha]. Consult. 14-10-2014 Disponível em <http://www.gutenberg.org/files/30325/30325-h/30325-h.htm>

Sale, T. & Betti, C. (2008). *Drawing: A Contemporary Approach*, Sixth Edition. Belmont, CA: Courier Corporation/Kendallville.

Salavisa, E. (2011). *Urban Sketchers em Lisboa: Desenhando a Cidade*. Lisboa: Quimera Editores.

Saramago, J. (1984). *O Ano da Morte de Ricardo Reis*. Lisboa: Editorial Caminho

Saramago, J. (1984). *Viagem a Portugal*. Lisboa: Editorial Caminho

Simões, P. (2011). *Didática de Metodologias para a Facilidade de Uso: Design de diagramas e sua representação visual*. Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas artes, Lisboa.

Soares, L. (1999). *Com Eça de Queiroz à roda do Chiado*. Lisboa: Prepress Textype.

Sottomayor, A. & Melo, A. (2000). *Lisboa nos Romances Queirosianos*. Lisboa: Lisboa Câmara Municipal.

Springgay, S. (2005). *An Intimate Distance: Youth Interrogations of Intercorporeal Cartography as Visual Narrative Text Journal: Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*. Consult. 14-10-2014 Disponível em <http://pi.library.yorku.ca/ojs/index.php/jcacs/article/view/16959>

TheWorldBuildingSchool. (2014). *TheWorldBuildingSchool: resources The Authors Guide to Drawing Maps*. Consult. 14-10-2014 Disponível em <http://worldbuildingschool.com/the-authors-guide-to-drawing-maps/>

Tufte, E. (2006). *Visual explanations : images and quantities, evidence and narrative*. Cheshire, Conn.: Graphics Press.

Turchi, P. (2004). *Maps of the Imagination: the Writer as Cartographer*. San Antonio, Texas: Trinity University Press.

Yarza, M., Moneo, M. L. M. (2001). *Imágenes y promotores en el arte medieval : miscelánea en homenaje a Joaquín Yarza Luaces*. Bellaterra: Univ. Autònoma de Barcelona.

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**GUIA ILUSTRADO E LITERÁRIO  
DE LISBOA**

**Apêndice**

Márcia Mota

Trabalho de Projeto  
Mestrado em Desenho

2014





























