

**JORGE
MOLDER**
*JEU DE 54
CARTES*



MUSEU
INTERNACIONAL
ESCULTURA
CONTEMPORÂNEA

JORGE MOLDER

JEU DE 54 CARTES

texto *text*
SÉRGIO MAH



MUSEU
INTERNACIONAL
ESCULTURA
CONTEMPORÂNEA



Figura maior da arte contemporânea portuguesa, representado na maior parte das coleções institucionais do país e no estrangeiro, Jorge Molder ocupa um lugar de destaque na história recente da arte portuguesa. O Museu Internacional de Escultura Contemporânea junta-se assim a espaços de renome mundial, como o Art Institute of Chicago, o Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia ou o Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, onde o autor já apresentou a sua obra.

Jeu de 54 cartes é uma exposição inédita. Estamos, por isso, muito honrados que o autor tenha aceite este desafio, escolhendo Santo Tirso para apresentar o seu mais recente trabalho. É um mérito que se deve, também, à crescente notoriedade do Museu Internacional de Escultura Contemporânea, ao longo do último ano e meio. A exposição estará patente até ao dia 21 de janeiro de 2018, e marcará com nota muito positiva a programação do corrente ano e o arranque do próximo.

As nossas prioridades para este novo mandato mantêm-se e renovam-se. A área da cultura será reforçada, para que o Museu Internacional de Escultura Contemporânea continue a ser um dos principais embaixadores de Santo Tirso no país e no estrangeiro.

LUDUS

ÁLVARO BRITO MOREIRA
Diretor do MIEC / MMAP

O Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso, cujo acervo é considerado uma das mais relevantes coleções de escultura pública do país, distingue-se, entre outros aspetos, pela ampla representatividade de autores de horizontes criativos muito diversos, ilustrando, em certa medida, as principais referências estéticas e conceptuais da escultura pública dos últimos vinte e cinco anos à escala internacional. A sua sede, inaugurada em 21 de maio de 2016, procura continuamente estimular a produção de conhecimento sobre a coleção de forma a fomentar a sua afirmação e visibilidade pública, com o propósito de garantir o imprescindível estatuto às obras de arte que compõem o seu acervo. Para cumprir esse desígnio é, quanto a nós, imperativo que se assuma como um “lugar” de diálogo e confronto de várias manifestações artísticas contemporâneas, desenvolvendo-se como um campo privilegiado de reflexão e como polo aglutinador de projetos inovadores, de forma a constituir um estímulo à criatividade e inovação, ao crescimento sustentável e à elevação dos *standards* da comunidade. É no cumprimento desse propósito que se estrutura a sua programação e se enquadra a presente exposição.

Jorge Molder utiliza o seu corpo como elemento matricial da sua produção artística, com o qual constrói narrativas repletas de referências literárias e filosóficas, formadas por sequências imagéticas que se reportam a personagens ficcionadas, nas quais reequaciona o problema da autorrepresentação. Processo assumido como resposta à necessidade absoluta de controlo do processo criativo, designadamente com o propósito de limitar eventuais barreiras à perceção da espessura psicológica das diferentes figuras criadas. Esta intenção incorpora também a dimensão formal, expressa nas soluções padronizadas, nomeadamente, no dimensionamento e proporcionalidade regular das representações e na homogeneidade cromática, conferindo à obra uma estética particular, reforçada pelo princípio de organização dos projetos em “séries” que, em articulação, outorgam à sua produção artística uma dimensão conceptual próxima à dramaturgia ou ao ensaio assistemático. O *Jeu de 54 cartes* que agora apresenta, constitui uma narrativa onde, uma vez mais, enquanto protagonista que acolhe as suas microficções, constrói uma figura indistinta e abstrata, com um conjunto mínimo de características, intermediária de várias personagens, que se desmultiplica e reconfigura num discurso concreto. As fotografias que conformam a

exposição são fragmentos de uma história relacionada com o mundo dos sonhos, onde se assume como um jogador *suis generis*, no qual o jogo é essencialmente valorizado como um “processo”, destituído, portanto, do sentido dramático que a natureza do resultado traduz em si mesmo. Organizado em quatro naipes – caras, bocados, mãos e espectros – acompanhados por dois jokers e um dado (gabarito), compõe um jogo de cartas que desenha uma proposta para o espectador submergir na complexa volatilidade psicológica da natureza humana, nomeadamente, na tensão resultante do conflito permanente de mediação dos seus anseios, angústias e medos, aqui configurada na teatralidade do gesto.

JOGO FIGURAL

SÉRGIO MAH

Todo o Pensamento produz um Lance de Dados

– Mallarmé

Desde o final dos anos setenta que Jorge Molder tem explorado as possíveis variações e intersecções entre o auto-retrato e a auto-representação, como um domínio peculiar e profícuo na indagação das múltiplas e imprevisíveis relações entre a perceptibilidade das aparências e os meandros da experiência da imaginação. Em muitas das séries fotográficas que entretanto realizou somos continuamente confrontados com a presença do artista, que dá a ver o rosto e as suas expressões, os gestos e os movimentos do corpo. Não obstante, o que vemos é a presença modelar de uma figura indistinta e genérica, com um conjunto mínimo de características, uma figura mediadora de várias figuras, que se desmultiplica por vários semblantes, papéis e substitutos, o protagonista de um jogo destinado a reconfigurar o nosso entendimento sobre as diferenças e as sobreposições entre as ideias de autenticidade e dissimulação, de realidade e ficção, de corpo físico e corpo-imagem.

Trata-se de uma arte da pantomima que mobiliza um *corpus* complexo e vasto de origens e linhagens, em que é notória a proliferação de inúmeras referências com origem na literatura e na filosofia, na arte e na ciência, no cinema e na cultura popular, enquanto territórios de imagens, de narrativas e de mitologias. Porém, estas referências não devem ser entendidas de ânimo leve, nem muito menos como manifestações de erudição. As referências são indicações susceptíveis de mobilizar uma imaginação imensamente prolífica, disponível para gerar ligações improváveis e até certo ponto inexplicáveis, que engendram derivações conceptuais e combinam distintos horizontes experienciais e culturais.

Nesta exposição é apresentada a série mais recente de Jorge Molder, *Jeu de 54 cartes*, realizada ao longo do corrente ano. Tendo por base a estrutura típica do popular baralho de cartas francês, constituído por quatro naipes de treze cartas cada, Molder realiza uma série de fotografias com seis partes: cinquenta e duas imagens repartidas por quatro naipes (Caras, Mãos, Bocados, Espectros), mais duas de dois *Jokers* e a de um Gabarito. No total são portanto 55 imagens, e não 54 – primeiro aviso.

Comecemos pelas Caras. Uma sequência de retratos, na sua maioria frontais. O rosto mostra-se, faz uma primeira careta, para logo a seguir nos dar a sua imagem invertida, a face durante uma queda, o efeito da gravidade, ou simplesmente uma mudança de plano. Depois, o ponto de vista e a distância mantêm-se constantes, e a figura continua, exprime, dissimula reacções a algo ou alguém. A pessoa e a interposta pessoa. O duplo e a máscara manifestam-se, ora revelando-se ora ocultando-se. Aparecem e *parecem*, o doido, o céptico, o amargo, o traidor... caras que atijam o nosso persistente impulso de querer decifrar indícios psíquicos e morais no rosto do outro.

No naipe das Mãos vemos um conjunto de imagens nas quais a expressividade da mão, a pose, denuncia uma intenção consciente, gestos enfáticos que manobram a espontaneidade e as suas possíveis conotações. As mãos fazem e dizem. Oferecem-se a uma observação perscrutadora: pele, poros, linhas, músculos, carne, ossos, rugas, unhas. Conjugando expressão teatral, quiromancia e observação anatómica, estas imagens encaram as mãos como a outra parte do corpo, depois do rosto, com uma acentuada capacidade expressiva, no que toca a suscitar e iludir sentidos, comportamentos e afecções.

Nos Bocados acentuam-se os movimentos da figura. O rosto e as mãos interagem, colaboram. As expressões são mais dramáticas. Pressente-se dor, temor, desespero, agonia. Por vezes o corpo dirige-se para baixo, cai, deita-se para encenar a sua máscara funerária. A relação com a câmara é também mais explícita. Os pontos de vista variam, de mais perto ou de mais longe. Por vezes, o olhar dirige-se vigorosamente para a câmara, para vincar um *corpo a corpo*, uma interpelação, como a imagem de uma boca que se aproxima, perigosa e intempestivamente, para nos defrontar com a visão de um abismo.

No último dos naipes, Espectros, o artista realiza uma sequência de gestos. Imaginamos uma dança introspectiva, física e mental. Os planos mudam, em segmentos de três imagens: começam mais altos e distantes, até ao ponto em que as figuras se assemelham a marionetes convulsas; depois, o olhar acerca-se da figura, intensificando a tensão, até o corpo se contrair, aparentemente dominado por sensações dolorosas.

Nestas imagens o corpo surge dramaticamente cercado pelo negro, um fundo misterioso e carregado de invisibilidade. Tal como noutras séries de Jorge

Molder, o negro envolve, circunda a figura. É o elemento primordial de um campo potencial, no qual a luz tratará de providenciar o aparecer, o ver e o desaparecer. Enquanto dispositivo pictórico e perceptivo, o negro reforça a passagem do plano tridimensional para a superfície bidimensional da imagem e celebra a intermediação entre o visível e o não visível, entre o actual e o virtual, aponta para os caminhos intrincados da percepção, da memória e da imaginação. É um ambiente que tem o condão de reforçar uma ambiguidade perturbadora, como se estas visões e estas figuras fossem emanções de um estado hipnagógico, o estado alterado de consciência, intermediário entre a vigília e o sono, no qual o indivíduo está mais disponível à irrupção de outras *frequências* da visão.

Por fim, a imagem do Gabarito e as duas imagens dos *Jokers*, as únicas em que a figura está ausente. São imagens de objectos; respectivamente, um pequeno cubo (objecto medidor), a roupa comum a todas as personagens e o título da série. Objectos vagos, indícios de um *puzzle* irresolúvel, que dirigem o espectador para um estado de indiscernimento, sem visar o seu alheamento mas tão-só enredá-lo numa trama de imensas potencialidades subjectivas e projectivas. Vemos e imaginamos coisas, que são próximas de outras coisas, que remetem e derivam para coisas outras, como sintomas de um mundo de passagens, entre o real e o inventado, que activa no sujeito aquilo que ele tem de mais secreto e insondável – sonhos, memórias, visões, ecos, devaneios, evocações, delírios, alucinações.

A noção de jogo é há muito um elemento recorrente no processo criativo de Jorge Molder. O jogo surge como uma actividade que nos incita a uma experiência heurística das coisas, que configura a possibilidade de abertura para tudo o que se desvia de convenções, categorias e estruturas de entendimento pré-estabelecidas. Aplicada ao campo da arte é uma noção que certifica a arte como uma prática que formula as suas próprias *regras*, a possibilidade de preterir a intenção deliberada, a sistematização, o discurso prévio, a favor da experiência do possível, da espontaneidade e da disponibilidade interpretativa.

Como se sabe, o jogo é uma noção fundamental da literatura e da arte modernas, pelo menos desde Stéphane Mallarmé e de Marcel Duchamp¹. O

jogo prefigurou um modo privilegiado para repensar as articulações entre a vida, a arte e a imaginação. Somente tratando a vida e a arte como um jogo, acreditava Duchamp, seria possível denegar ou contornar o modo como certas “verdades” e “leis” construídas pelo pensamento racional tendem a constriuir a vida em sociedade; como também seria possível impugnar o suposto valor universal e absoluto do pensamento científico, de modo a reencontrar uma liberdade e uma independência sem limites nem constrangimentos². É neste contexto que se desenvolve a ideia de uma *estética do acaso*, uma predisposição conceptual em que as fronteiras entre ciência e arte, obra de arte e experiência, arte e não arte, são completamente dissolvidas e reformuladas.

Não é a primeira vez que Jorge Molder evoca a figura do jogador ou fotografa cartas de jogar. O acto inicial do jogo das cartas é o baralhar, o misturar e o desarrumar, para deixar que as forças do acaso abram o destino a um imenso (e em parte incontrollável) horizonte de possibilidades. O jogo e, correlativamente, o acaso e a intuição, são portanto condições decisivas nesta pesquisa em que Jorge Molder correlaciona o trabalho de desmultiplicação das (suas) figuras com os dilemas essenciais da nossa relação com a imagem. Ora, se as imagens parecem indeferir a expectativa de um Eu único e original, primeiro e autêntico, porque cada indivíduo é também constituído pelas suas mutações e pelos seus substitutos, ao mesmo tempo alertam-nos para a natureza paradoxal da relação entre a fotografia e cada figura que representa. O que há de verdade e o que há de factício, naquele corpo, naquele gesto, naquela expressão? Como distinguir as nuances de separação e de sobreposição entre imagem e representação, entre realidade e fantasia, entre o Eu e o(s) Outro(s)?

Perante a maioria das imagens que integram cada um dos quatro naipes, ficamos com a sensação de já ter visto algo semelhante em muitas outras imagens de séries anteriores de Jorge Molder. É de admitir que algumas destas imagens poderiam integrar outras séries e vice-versa. Ora, a noção de série tem um duplo sentido no trabalho de Jorge Molder. É um modo de segmentar trabalhos desenvolvidos num certo período temporal que foram desencadeados por um tema, um imaginário, uma ideia, mais concreta ou mais vaga. Mas refere-se também ao modo como o autor prossegue uma observação exaustiva e obsessiva das suas figuras, dos seus gestos e das suas expressões, que

conduz inevitavelmente ao serialismo e à iteração, dentro de cada série e entre as distintas séries. O que muda então? O que muda são as condições (não explicitadas) e as oportunidades circunstanciais que emergem com cada novo jogo. Renova-se a ocasião para instigar relações e conexões entre coisas soltas, avulsas, dispersas, descontinuidades, que são movimentadas pelo acaso, que são movimentadas por combinações, ressonâncias, coincidências. Neste âmbito, devemos também considerar o valor de sugestão – simbólica, visual, literária – que desponta dos títulos que o artista foi atribuindo às diferentes séries: Ocultações, Circunstâncias Ate-nuantes, O Pequeno Mundo, Comportamento Animal, Tangram, Anatomia e Boxe, Pinocchio, TV, só para citar alguns deles. Por outro lado, o corpo não é exactamente o mesmo, e por isso os gestos e as suas conotações são necessariamente renovados ou revistos. Daí que o espectador familiarizado com a obra de Jorge Molder nunca veja as suas figuras apenas como auto-representações. É impossível ignorar o seu valor enquanto retratos, o que comprova como o protagonista mudou ao longo do tempo. Ele mudou. E mudaram também as condições perceptivas, a urdidura entre imagem, imaginação e imaginário.

Por conseguinte, na obra de Jorge Molder é relativamente secundário perguntarmo-nos se estamos perante auto-retratos ou auto-representações, ou se estas imagens aspiram a ser presenças ou representações. Limitemo-nos a reconhecer que, neste jogo figural, neste jogo com as figuras, essas categorias são indissociáveis.

Dizem que o homem se distingue dos outros seres vivos pelas imagens que fabrica. Por outro lado, as imagens mostram quão mutável e volátil é o homem. Quem é afinal esta figura? Quem representa? Vemos aparecer um homem ou, pelo contrário, o desfazer da sua própria condição individual? De um lado, teremos a aferição fisionómica, a descrição dos traços do seu rosto. Do outro, a alteridade, a transformação, o movimento figural. Duas maneiras de ser, dois extremos que colaboram, nos dois sentidos.

No rosto tudo se precipita, de todas as maneiras e em todos os sentidos. O homem gesticula, faz caretas, comprime-se e alarga-se, mitiga e brutaliza. Tudo maneiras de demonstrar a si mesmo, e aos outros, até que ponto é infinito o número de caras, faces, aspectos, aparências, máscaras, perfis, que é capaz de protagonizar. Outra pergunta: quantos rostos tem um rosto?

Desfigurar-se, refigurar-se, transfigurar-se, em cada rosto reside a possibilidade de poder assumir inúmeras aparências e papéis, de entre os que conhece até aos que nem imagina poder vir a encarnar. A verdade do rosto está pois na sua polimorfia, na sua transformação, na metamorfose, na multiplicidade. *Somos mais do que um*. A aparente unidade de cada indivíduo dissolve-se numa cacofonia de vozes contraditórias, nenhuma das quais correspondendo a um ser. Os seres humanos não são indivíduos, são “divíduos”.

As fotografias de *Jeu de 54 cartes* partem de um corpo real, o corpo que esteve diante da lente da câmara no momento do acto fotográfico. Porém, no trabalho de Jorge Molder tudo se conjuga para a transposição desse corpo para um lugar incerto mas criativo, um lugar propenso a reconfigurações imaginárias. Os semblantes e as máscaras, as dissimulações e as poses arquetípicas, são modos de sinalizar esse jogo – relacional e especular – entre o Eu e o Outro, entre o Eu e os Outros, entre o Eu que é Outro diante de si e diante dos outros. É uma peculiar arte do retrato, propícia a transições e transacções que desafiam e são desafiadas para que os outros o vejam e se vejam a si mesmos nele.

Em cada face, em cada gesto e cada expressão, há uma espécie de eloquência silenciosa que, mesmo na sua forma suspensa, age, provoca movimentos. Como disse Diderot, «num indivíduo cada instante tem a sua fisionomia, a sua expressão»³. As imagens de Jorge Molder mostram que não comunicamos apenas com a voz e com a linguagem; falamos também com as mãos, com a testa e as sobrancelhas, com os olhos, com o corpo. Efectivamente, expressar-se, calar-se, descobrir-se, mascarar-se, são tudo virtudes do sujeito humano. Já agora pense-se também na figura do *jogador*: na sua ponderada economia expressiva, o homem do jogo antecipa cada movimento ou semblante com a intenção clara de projectar uma imagem impenetrável ou ambígua de si.

Em *Jeu de 54 cartes*, o artista explora e personifica dois pólos da expressividade humana: de um lado, o de uma expressividade espontânea e brutal, impulsiva e sensível, pré-linguística, incontrollada, que dá a ideia de um indivíduo *fora de si mesmo*; do outro lado, vemos um sujeito consciente dos seus actos, entregue a uma gestualidade voluntária referenciada na cultura, na retórica e nos sistemas de codificação. Por outras palavras, são dois pólos que apontam para dois sentidos distintos, dois domínios figurais: o das pulsões emocionais, da manifestação inconsciente, do

arrebatamento; e, em sentido contrário, o da temperança, da contenção e da consciência de si.

Ao longo destas fotografias, Jorge Molder assume poses, gestos e movimentos sem submissão a nenhum tipo aparente de ordenação ou de encadeamento narrativo. É uma série de imagens que tem a virtude de escancarar as fragilidades e as insuficiências da narrativa nas artes visuais, designadamente na fotografia, e que ao mesmo tempo exprime a nossa persistente e insaciável procura de narrativas.

Neste conjunto de imagens descontínuas, nesta sucessão de figuras emanadas de um mesmo protagonista, genérico e concreto, indistinto mas real, insinua-se uma narratividade impossível de cumprir. Estas potencialidades e as relações que se entretecem entre fixidez e movimento, entre o visível e o não visível, entre o actual e o virtual, empurram inevitavelmente o espectador para os domínios da imagem mental. Com o grau de imprecisão que o tema exige, a imagem mental poder-se-á então caracterizar por um ímpeto de fixação que é rapidamente conduzido para uma mobilidade descontínua e desvairada, fragmentária e imprevisível, como uma flutuação quase irreal entre estados de suspensão e de movimento, sem se submeter aos parâmetros do movimento natural. Ou seja, é através de imagens fixas e fugidias, que induzem movimentos não lineares ou mesmo fracturados, que a realidade mental capta e memoriza um movimento, real ou inventado. É neste limbo que as fotografias de Jorge Molder recriam ou recuperam uma certa cadência da imaginação, em que, perante as imagens – por mais vivas que estas pareçam – elas nos surgem com os seus saltos e as suas falhas, como num filme fragmentado.

Estas imagens têm origem num acontecimento. Tudo começa sem um plano prévio. O artista posiciona-se ante a câmara. Inicia-se a experiência de confabulação entre o artista e a câmara. Jorge Molder põe em evidência a factura, o *fazer*. O artista faz, age, actua, mostra, partilha uma experiência solitária. Enquanto actor num acontecimento montado, o artista dá-se a ver como um ser vazio, um personagem potencial, só verdadeiro em acto e graças à sua disponibilidade. Ocasião para procurar um real puro, tendencialmente indiscernível de um devir, entre homem e câmara, corpo e espelho. Ambos se equivalem neste teatro de imagens, de revelações e

ocultações, porque no teatro, como na literatura, como na arte, é preciso aceitar a indivisibilidade entre a verdade e a ficção.

Como se organiza este acontecimento? É o fotógrafo que dirige o modelo ou o contrário? Podemos supor um diálogo ou uma luta severa por dominar a cena e a pantomima, em que todas as figuras intercambiam ou confundem os seus papéis. O corpo é um volume trabalhado pelas luzes e pelas sombras, um jogo entre o claro e o escuro que confere diferentes temperaturas a cada entrada em cena do personagem, e cada uma das máscaras que, intuitiva ou conscientemente, acaba por desempenhar.

As fotografias constituem a prova de que o acontecimento foi real (teve lugar no mundo real), ainda que as imagens não sejam propriamente realistas. Mas sujeita-se à convicção de Roland Barthes de que «de um ponto de vista fenomenológico, na Fotografia, o poder de autentificação sobrepõe-se ao poder de representação.»⁴

As fotografias duplicam e, como tal, as figuras são intrínsecas a um processo de representação cuja natureza é reprodutiva, produz réplicas, símiles. Por conseguinte, estas figuras são também puros artifícios do médium. No enigma da imagem, presença e ausência encontram-se enredadas de modo indissolúvel. São imagens que captam as figuras com aquela verdade que só a técnica permite. É um olhar preparado pela fotografia. Neste sentido, o meio desencadeia um outro tipo de percepção, o ensejo de uma mudança, de uma visão alternativa. Ao ser transformado numa imagem, o corpo sofre uma transmutação ontológica; e ao mesmo tempo cede-se à imagem o poder de se apresentar em nome e no lugar daquele corpo.

Estas questões em torno da imagem não podem naturalmente ser dissociadas da percepção e da consciência do corpo. Ora, as imagens fotográficas são produtos de um meio, com as suas características ontológicas e conotações culturais. Mas sabemos também que a experiência de cada imagem fotográfica é igualmente um produto de nós próprios, do nosso corpo como um meio vivo de imagens. Efectivamente, o lugar por excelência das imagens é o corpo. É um lugar no mundo e um lugar onde se produzem e se (re) conhecem imagens. As imagens são manifestações corpóreas, que evocam e conjuram visões (imaginações, lembranças, percepções, sonhos) continuamente diferentes, antigas e novas, e necessariamente contingentes

e circunstanciais. É a partir dessa natureza corpórea das imagens que Jorge Molder nos convoca também para observar o *arco do fotográfico*, o que se forma entre a sua epistemologia paradoxal e a sua plasticidade, no qual visível e visual, semelhança e dissemelhança, mente e corpo, fixidez e movimento, rememoração e imaginação, são noções conexas e indissociáveis, como partes dos batimentos vitais que nos ligam às imagens.

Portanto, este jogo que Jorge Molder nos propõe não pode dispensar uma crucial reflexão sobre a natureza paradoxal da imagem, nomeadamente da imagem fotográfica. Mais do que um mero instrumento de produção de imagens deve-se aqui entender o fotográfico como um regime de visualidade vinculado a um tipo de imagem extraordinariamente singular; uma imagem com um elevado potencial de figuração da realidade, que reduz a percepção do tempo e do espaço a uma unidade fixa, constituindo um imaginário de instantes separados; um modo de representação que oscila entre uma assinalável competência descritiva e uma precariedade e um valor de incompletude (por ser justamente apenas uma imagem de cada vez) que confere à imagem uma incontornável qualidade disruptiva em que o olhar se interpenetra com o pensamento (com as memórias, as emoções, a intersubjectividade), propiciando um complexo jogo na nossa persistente procura em aferir a experiência do real. Assim, poderíamos dizer que há uma perceptibilidade que é imanente à fotografia, ou seja, que há uma forma de experienciar e pensar que sugere uma consistência fotográfica.

Em *Jeu de 54 cartes*, toda esta reiterada e exaustiva variação em torno de um corpo e de um rosto, todo este exercício de simulações e dissimulações não nos conduzirá certamente a nenhum tipo de clarividência antropológica sobre cada uma das figuras, mas talvez nos sugira como podemos experienciar as suas imagens. É pois necessário ir para além do visível, da bitola da semelhança, da expectativa de uma verdade da imagem – simplesmente porque a imagem nunca é verdadeira – de modo a indagar o seu carácter intrinsecamente dinâmico, o seu carácter de mobilidade e manifestação. As imagens mostram-nos e escondem-nos qualquer coisa, num mesmo tempo, num mesmo espaço. É um jogo sugestivo e inebriante entre dobrar e desdobrar: a imagem ora carrega uma certa verdade ora carrega uma certa ficção. No trabalho de Jorge Molder percebemos que não basta tentar perceber as imagens. É também necessário compreender em que

sentido elas nos dizem respeito, como nos olham e nos comprometem. É esse o jogo inevitável das imagens.

O autor do texto não segue a grafia do novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

¹Destes dois autores é de destacar duas obras seminais relacionadas com a ideia de jogo e acaso: o livro *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, publicado por Mallarmé em 1897, e de onde foi retirada a citação em epígrafe; e o trabalho *3 stoppages étalon*, realizado por Duchamp em 1913-1914.

²Ver Herbert Molderings, *Duchamp and the Aesthetics of Chance. Art as Experiment*, New York, Columbia University Press, 2010.

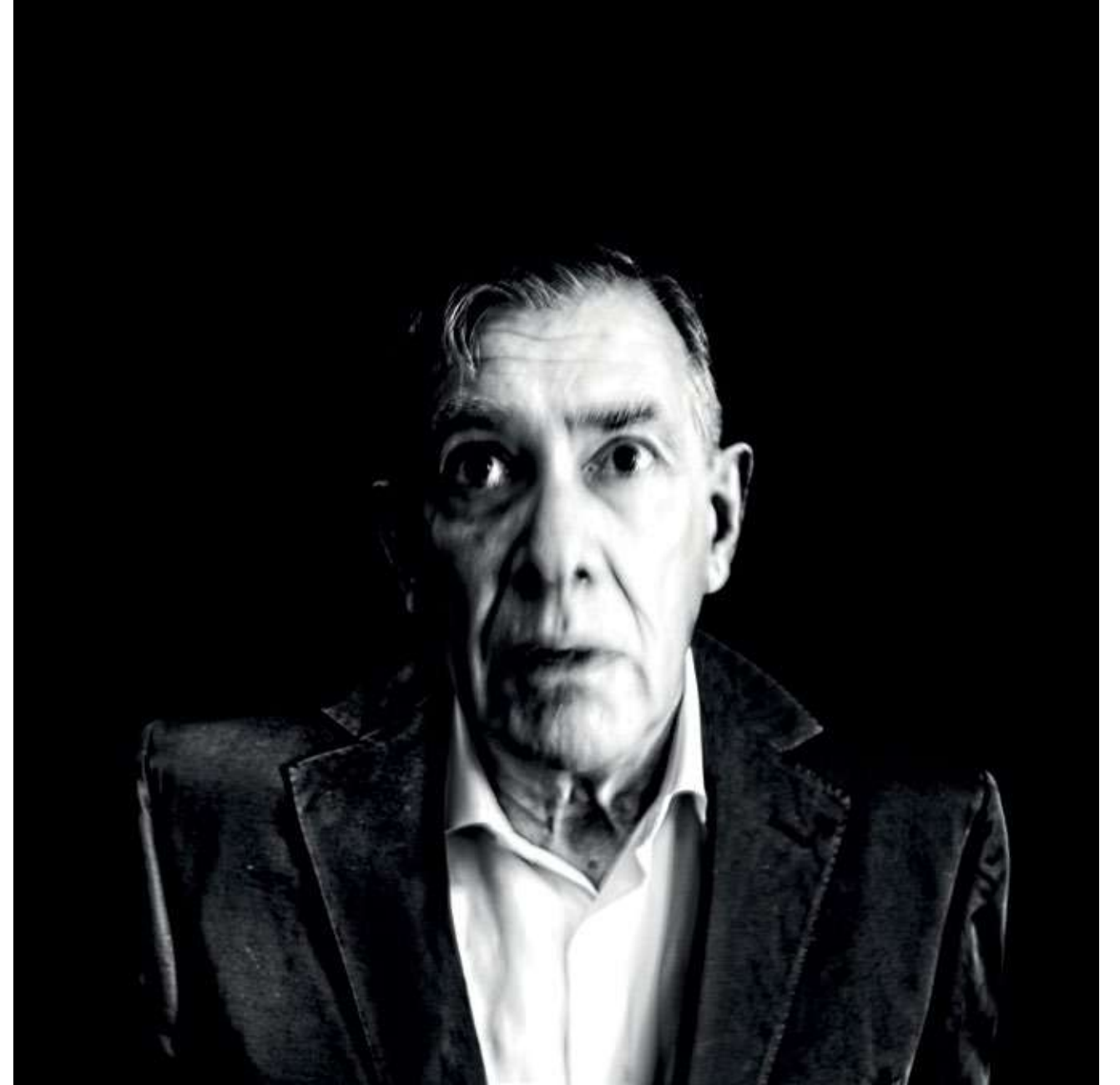
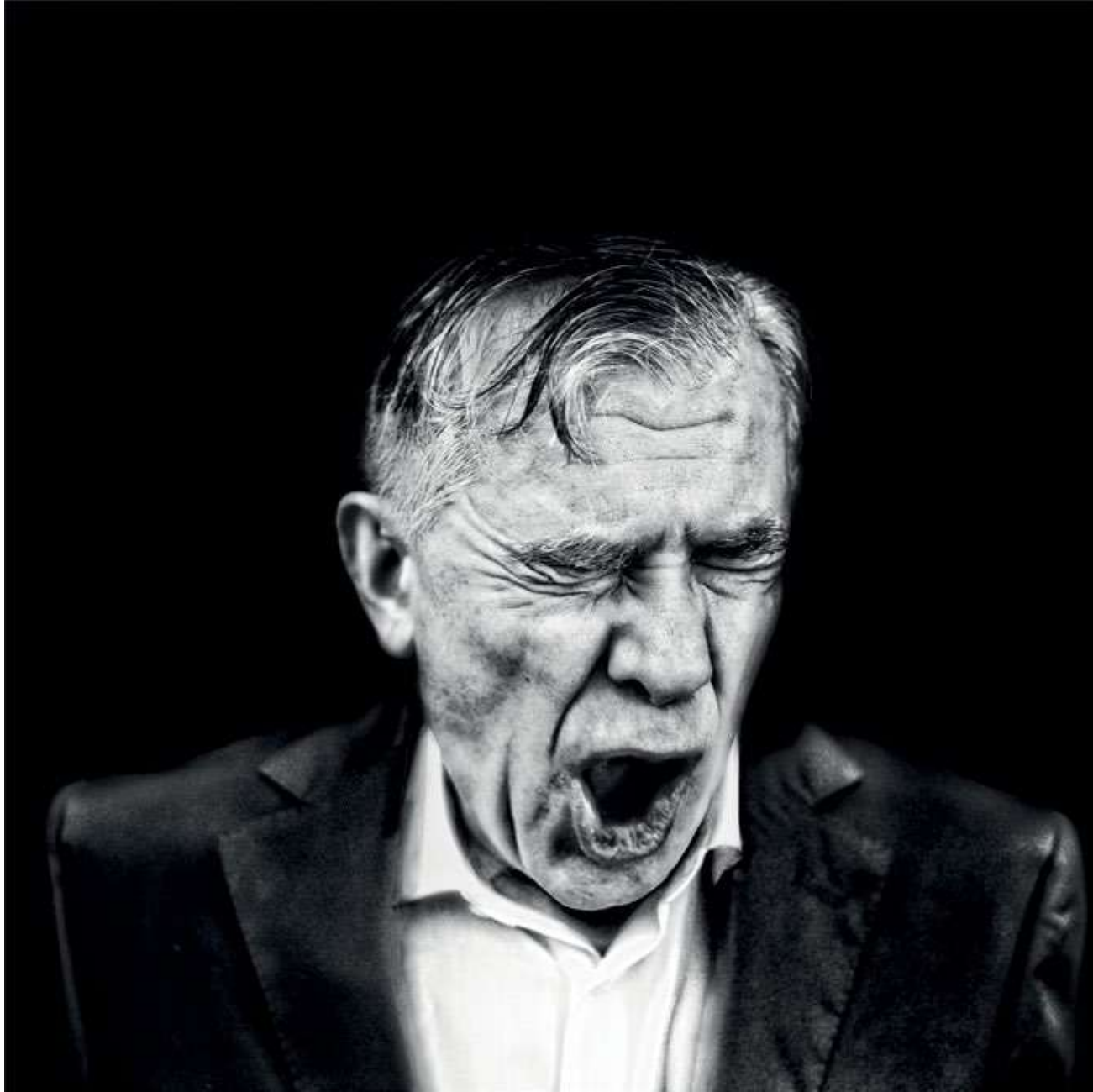
³Denis Diderot, *Essais sur la peinture*, Paris, Hermann, 1984 (1795), p. 371.

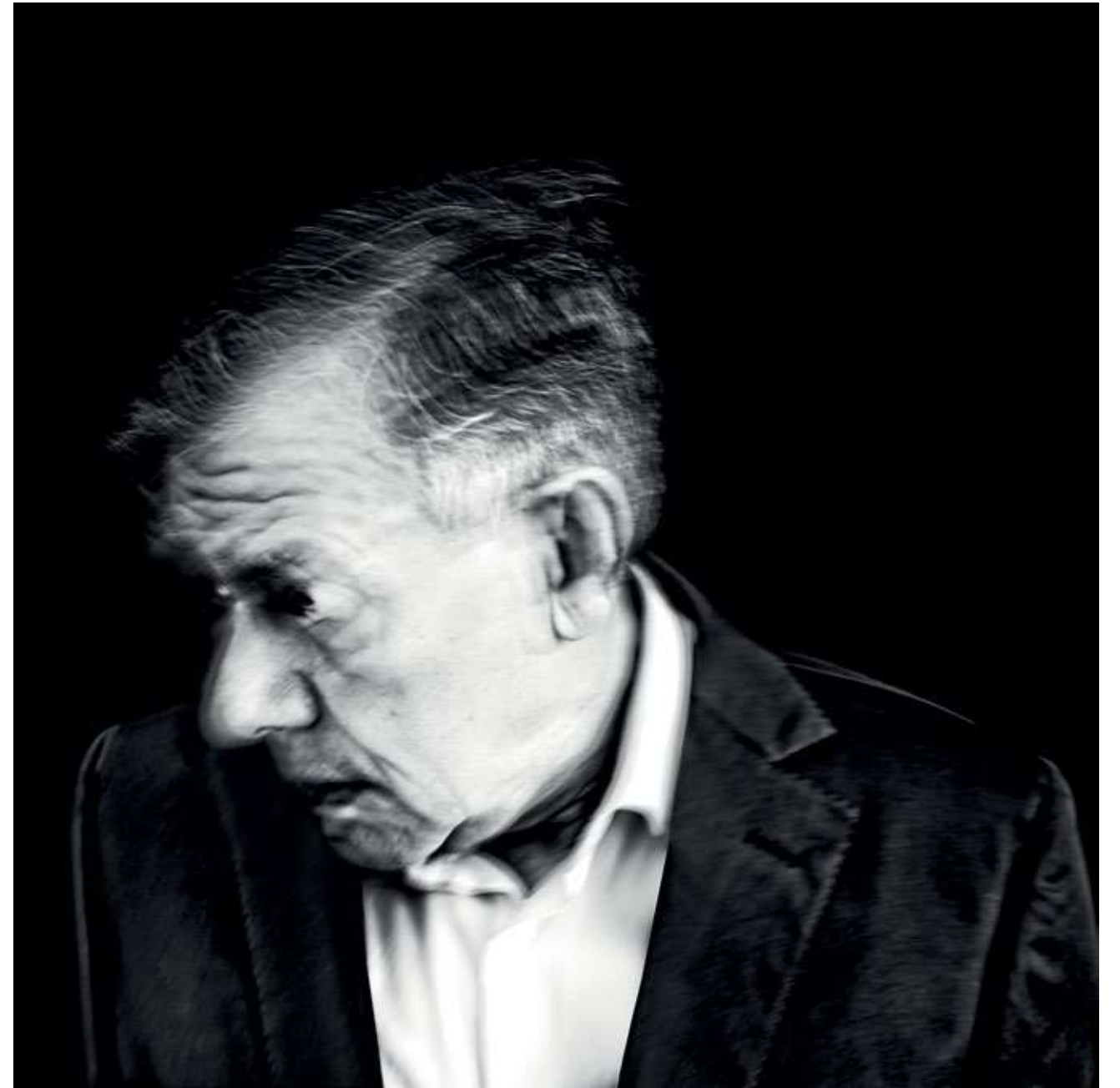
⁴Roland Barthes, *A Câmara Clara*, Lisboa, Edições 70, 1989 (1980), p. 132.

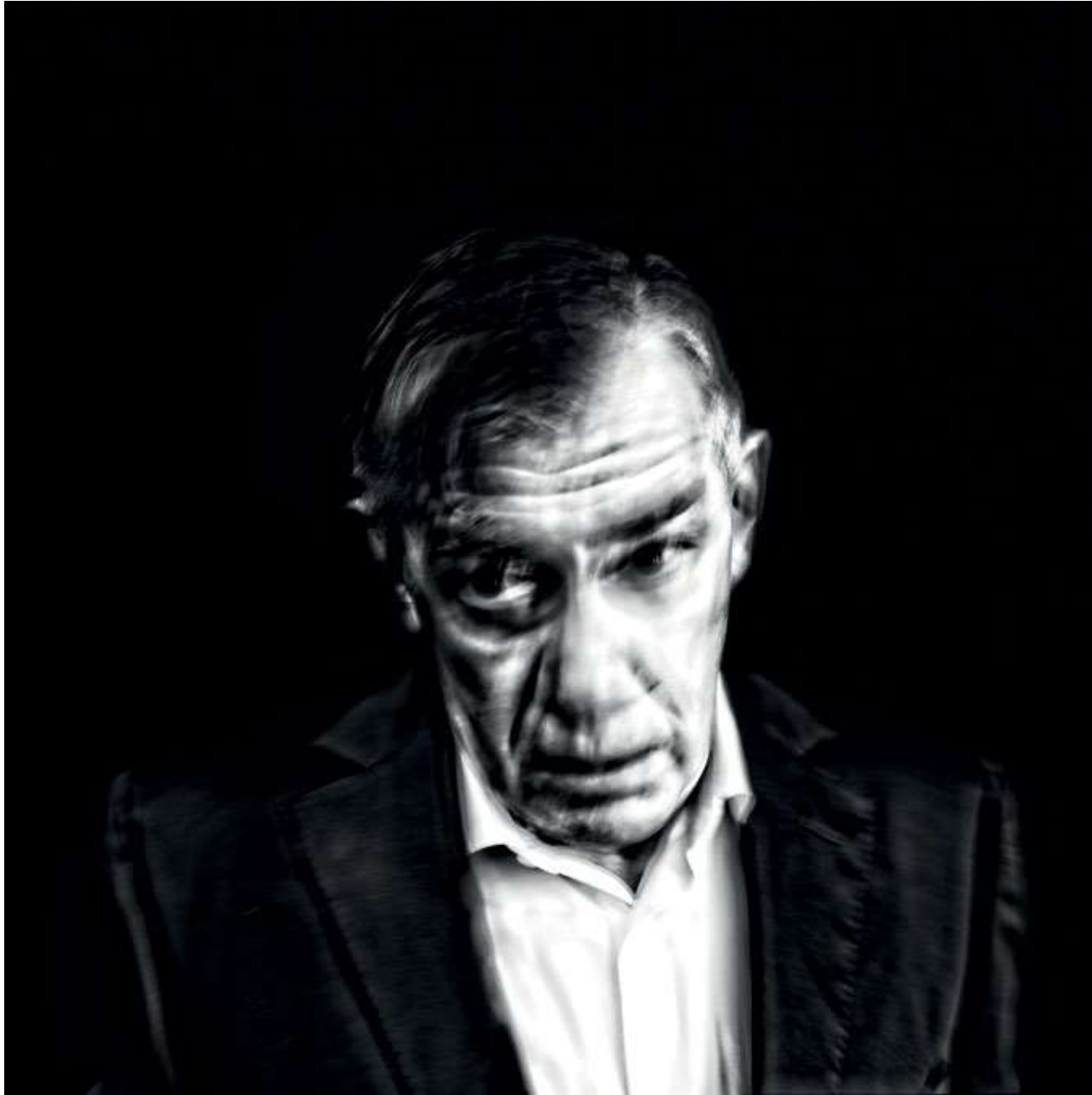
CARAS *FACES*

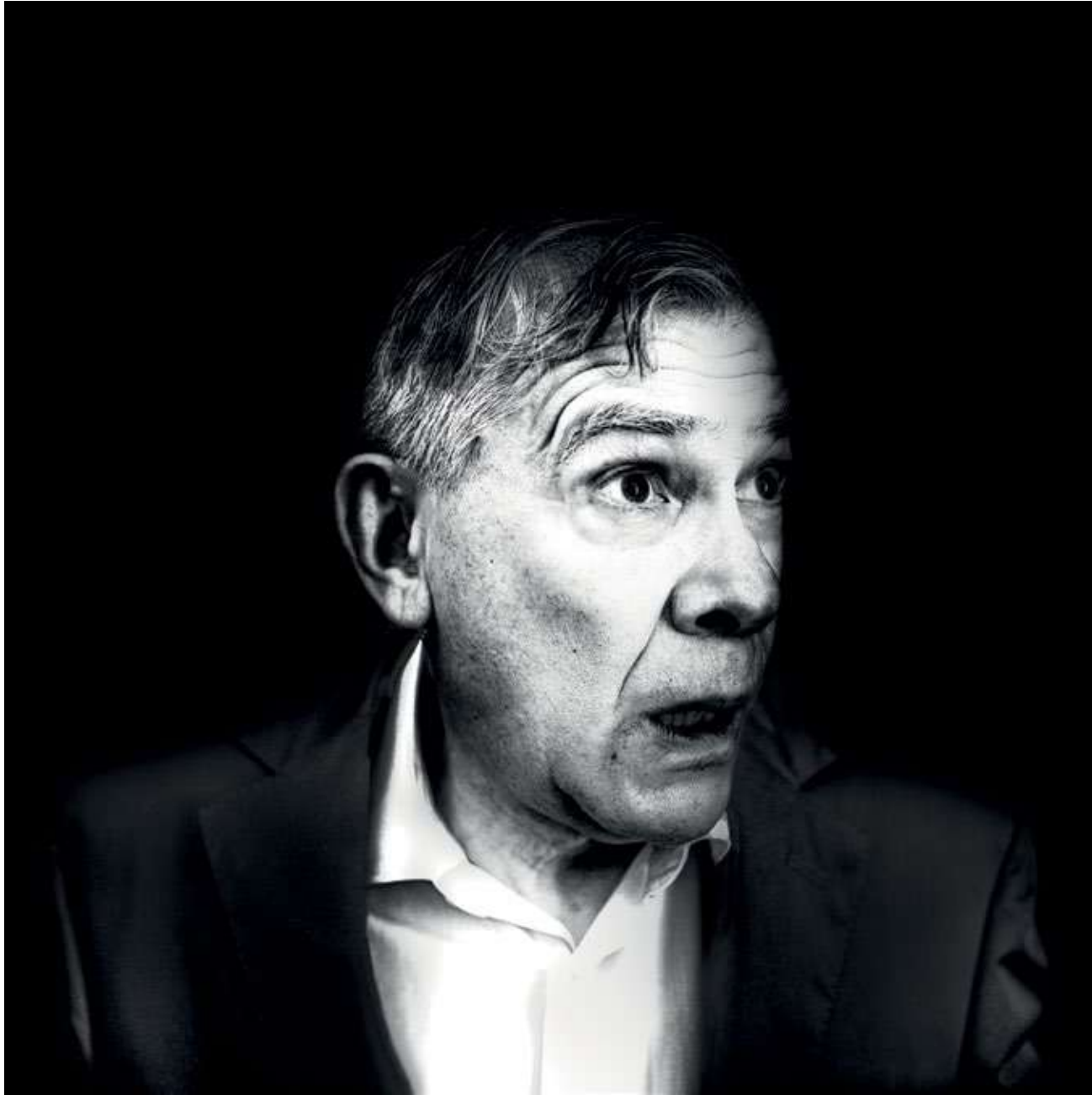




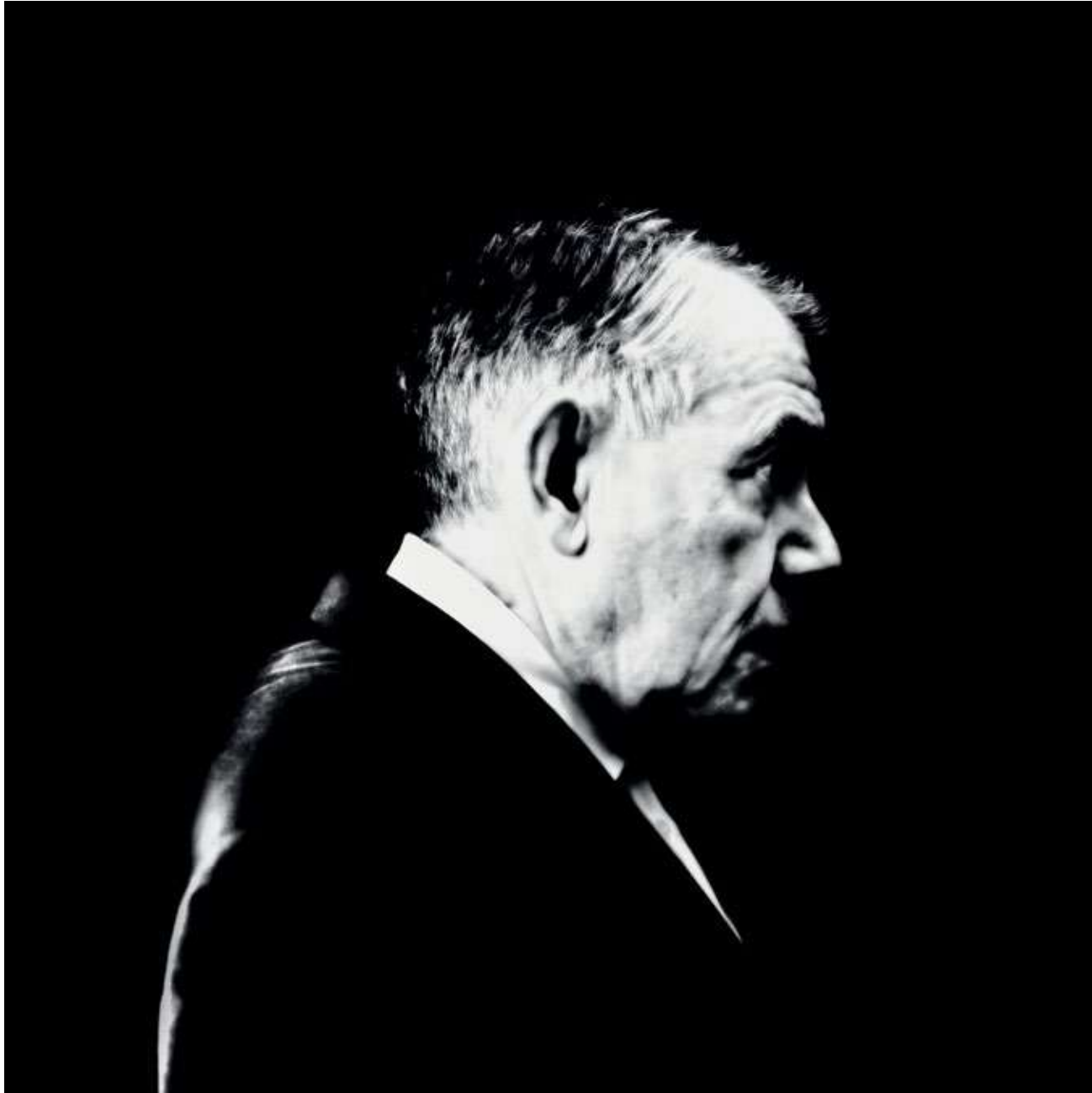










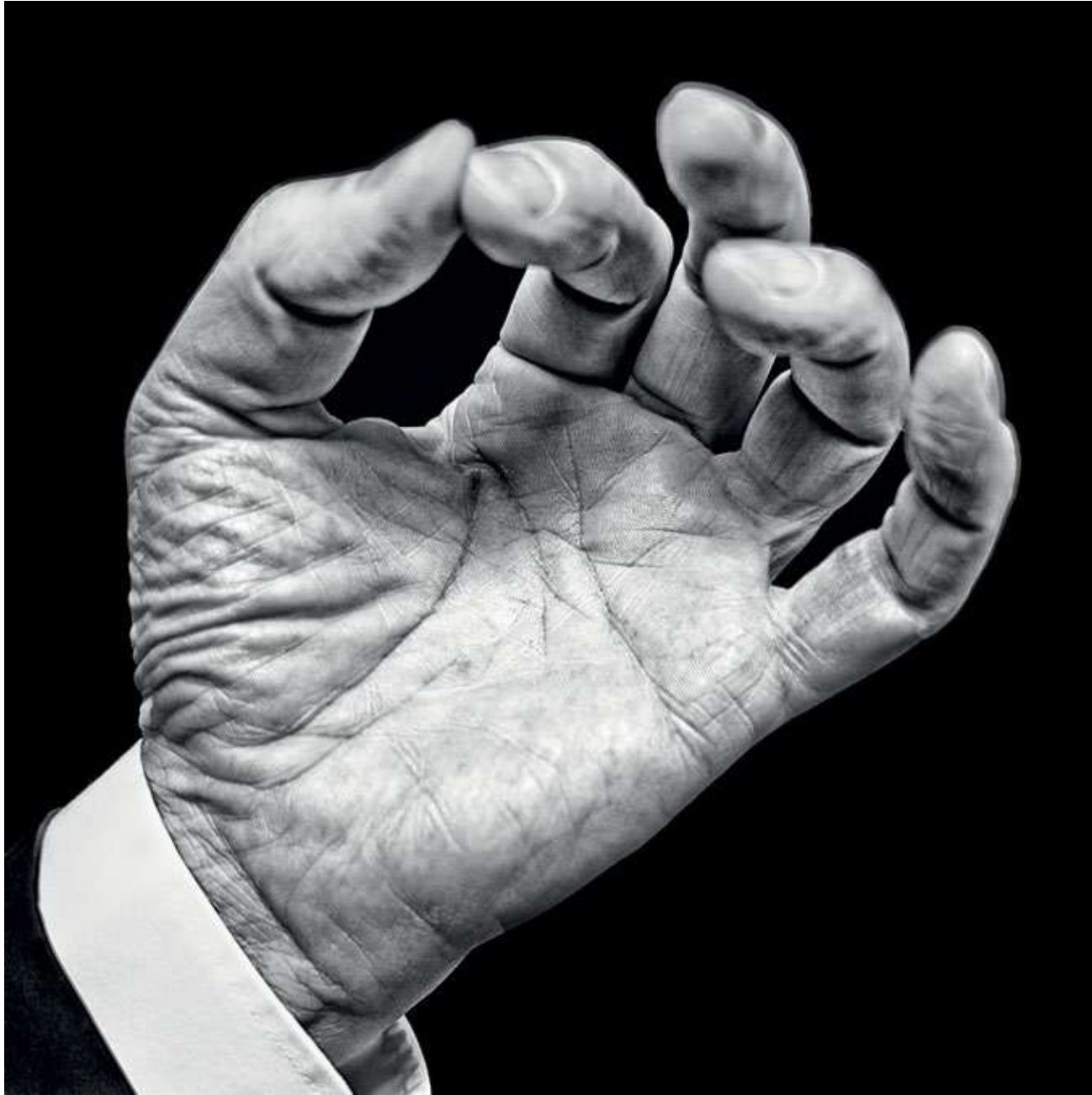


MÃOS *HANDS*

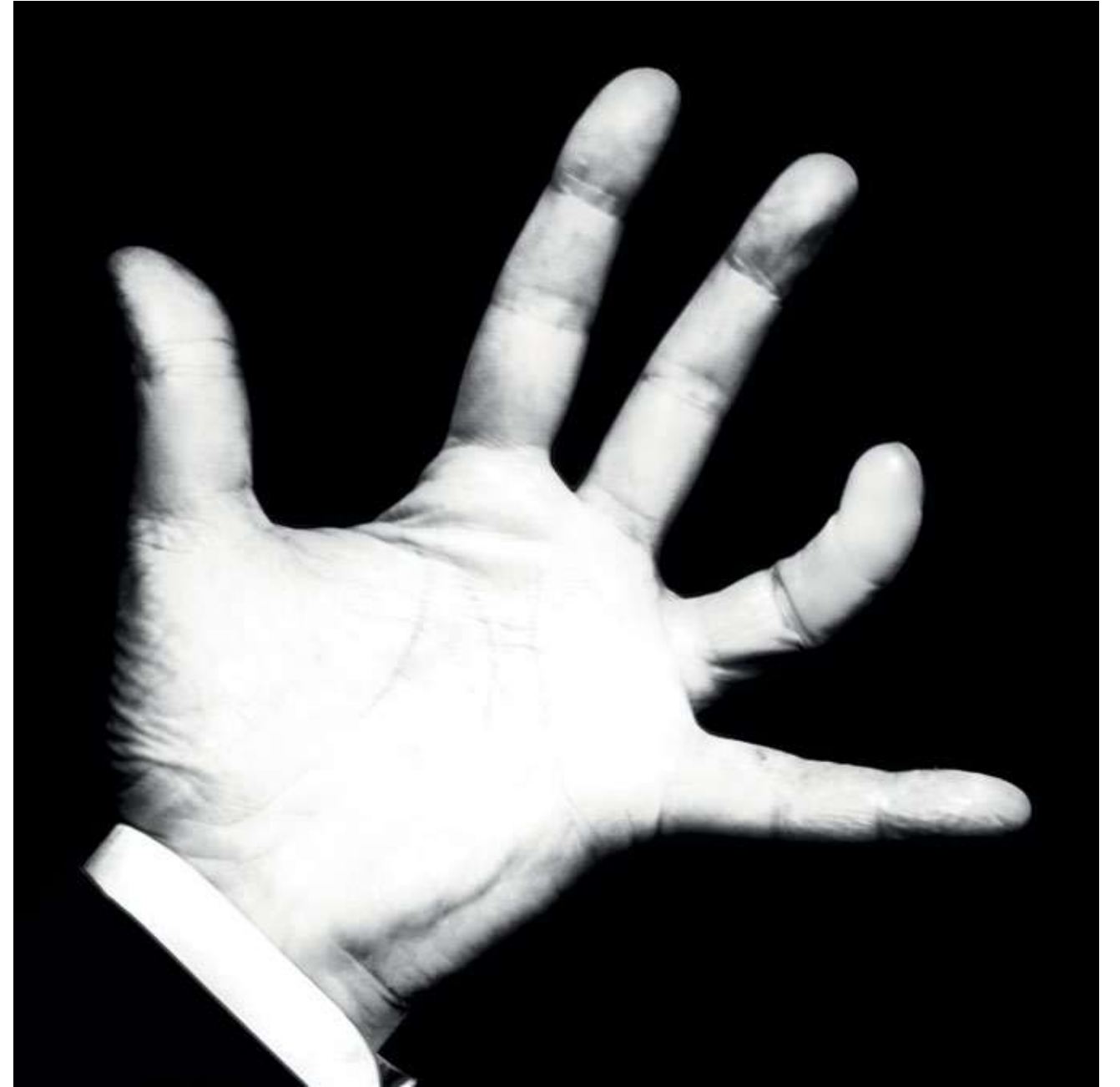
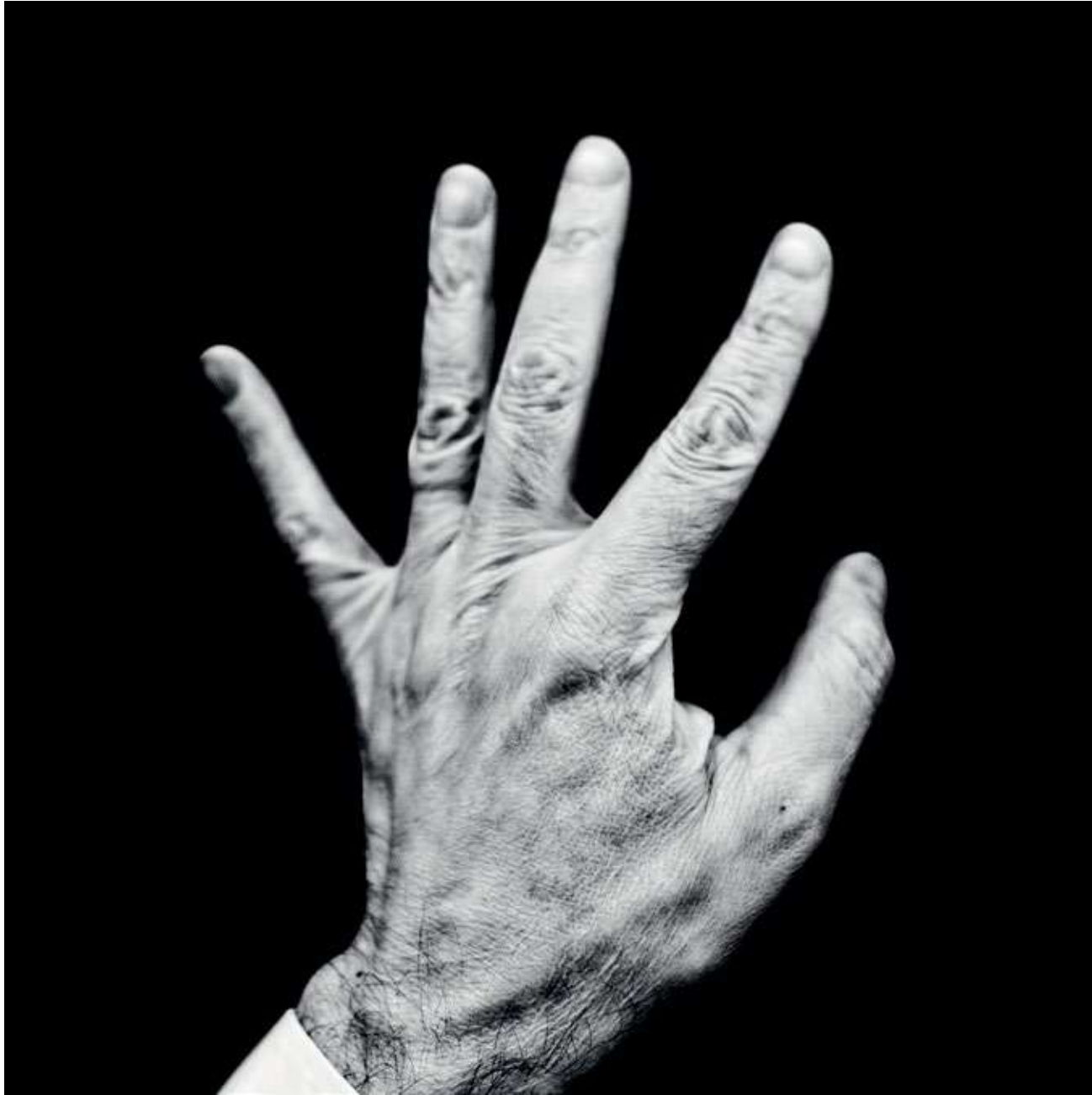


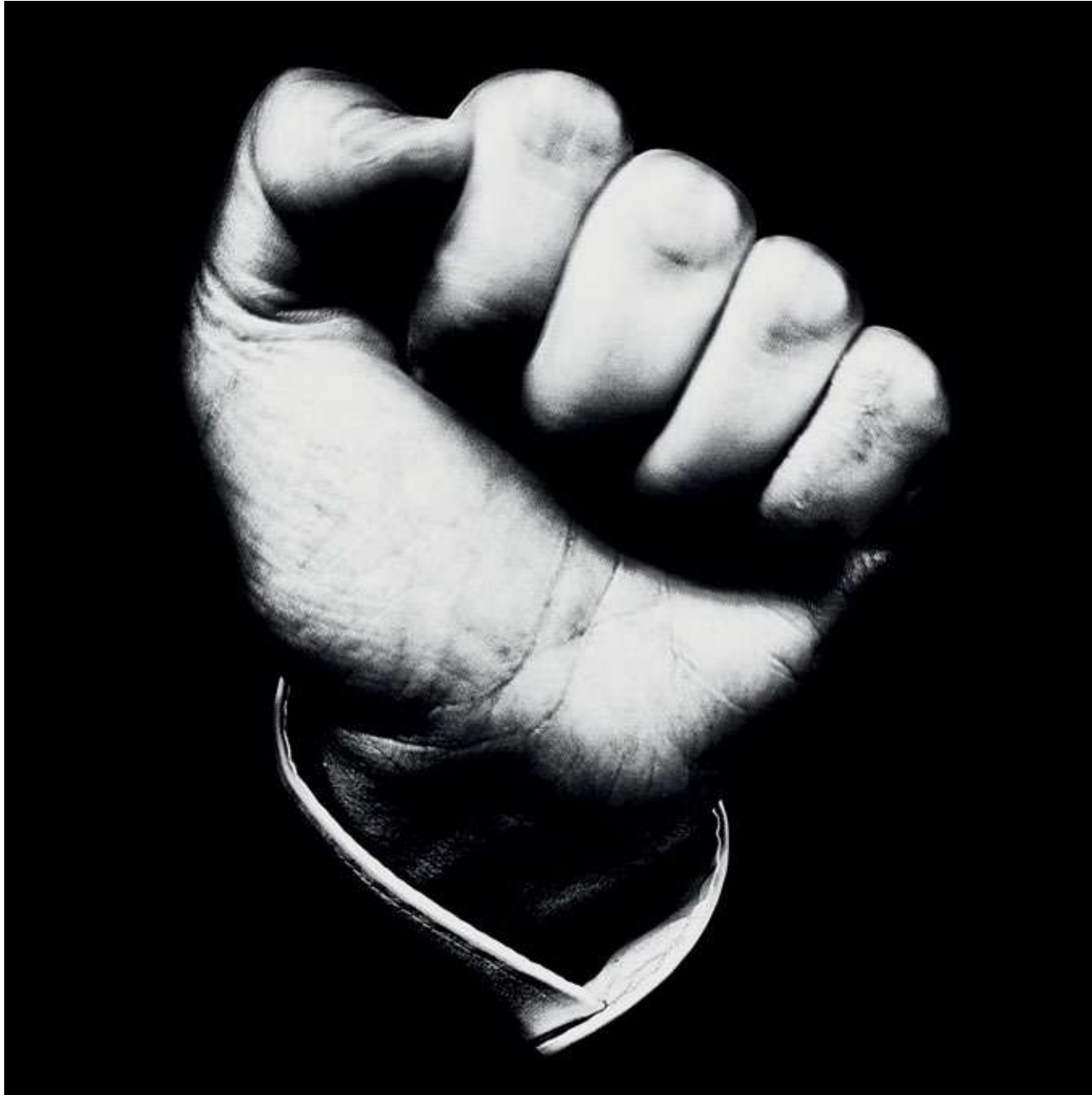








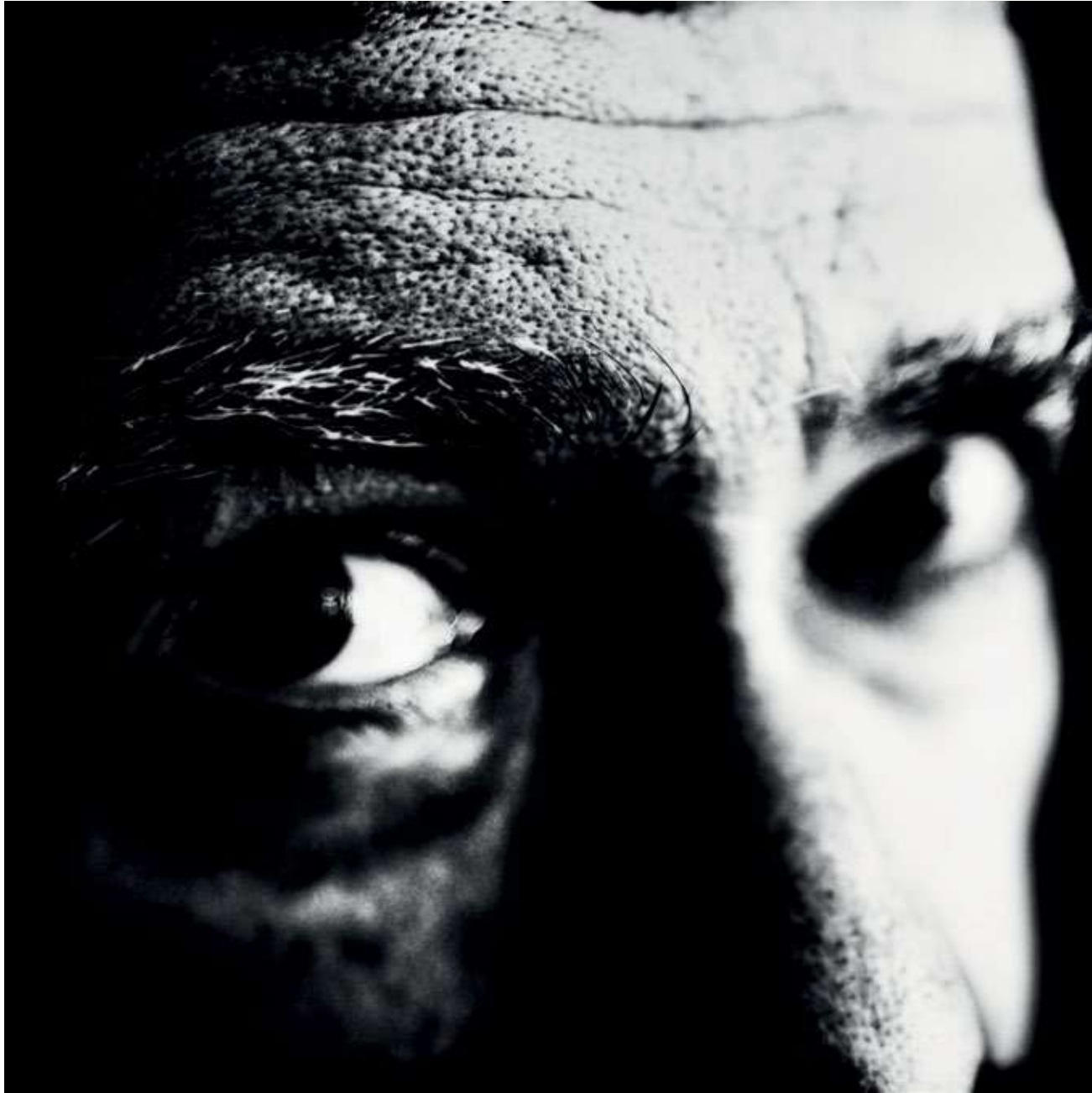


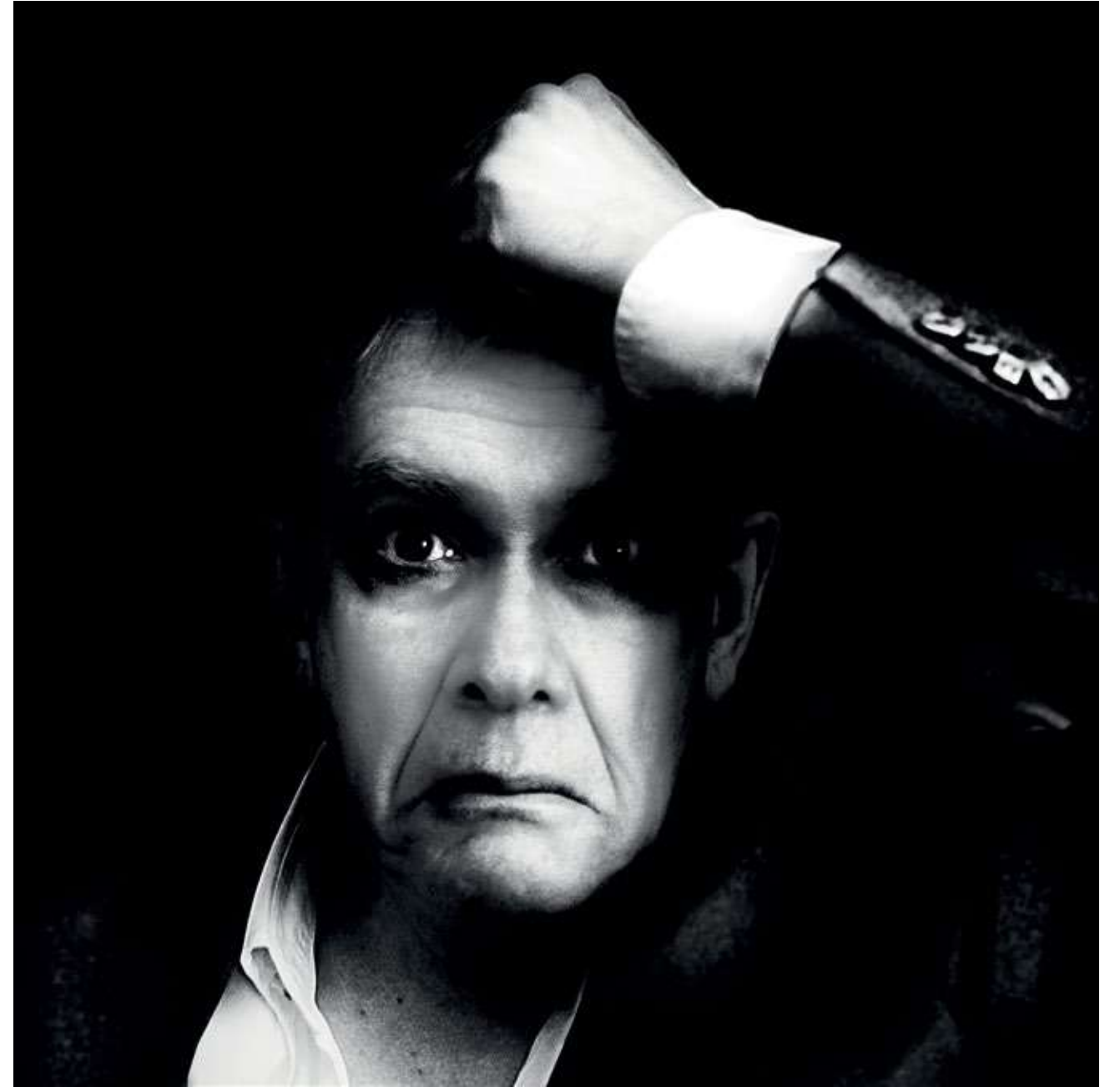
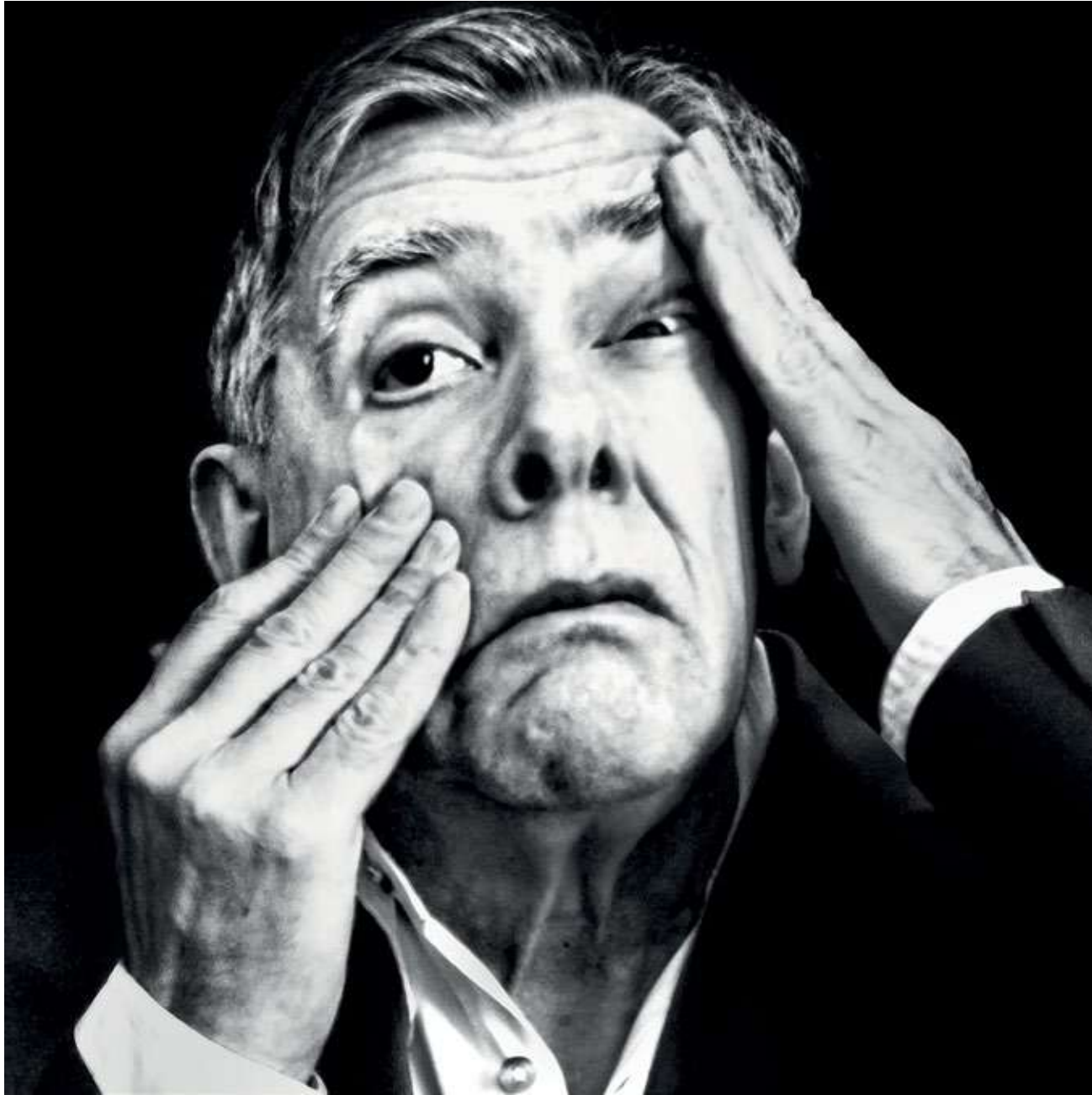


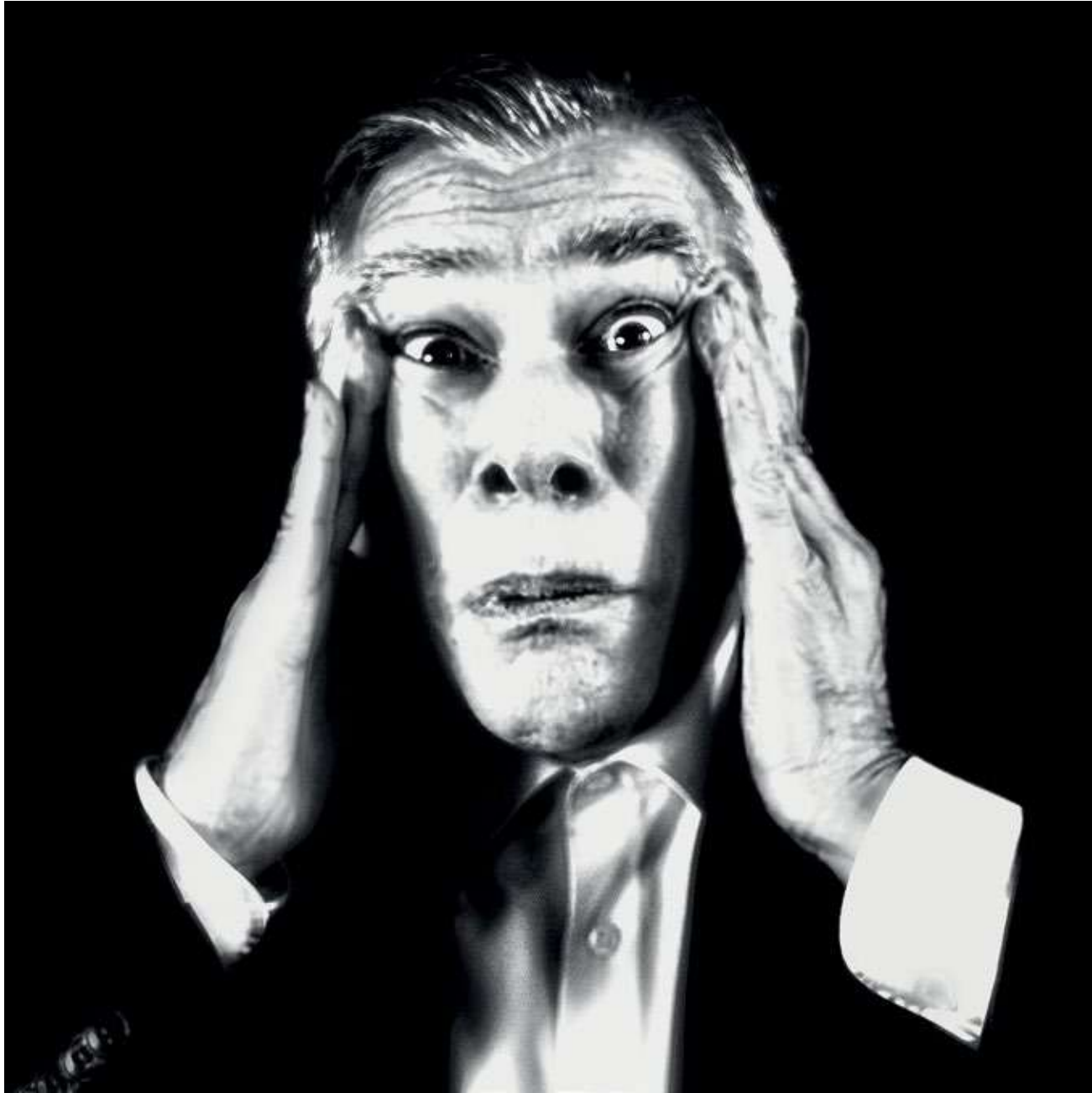


BOCADOS *PIECES*



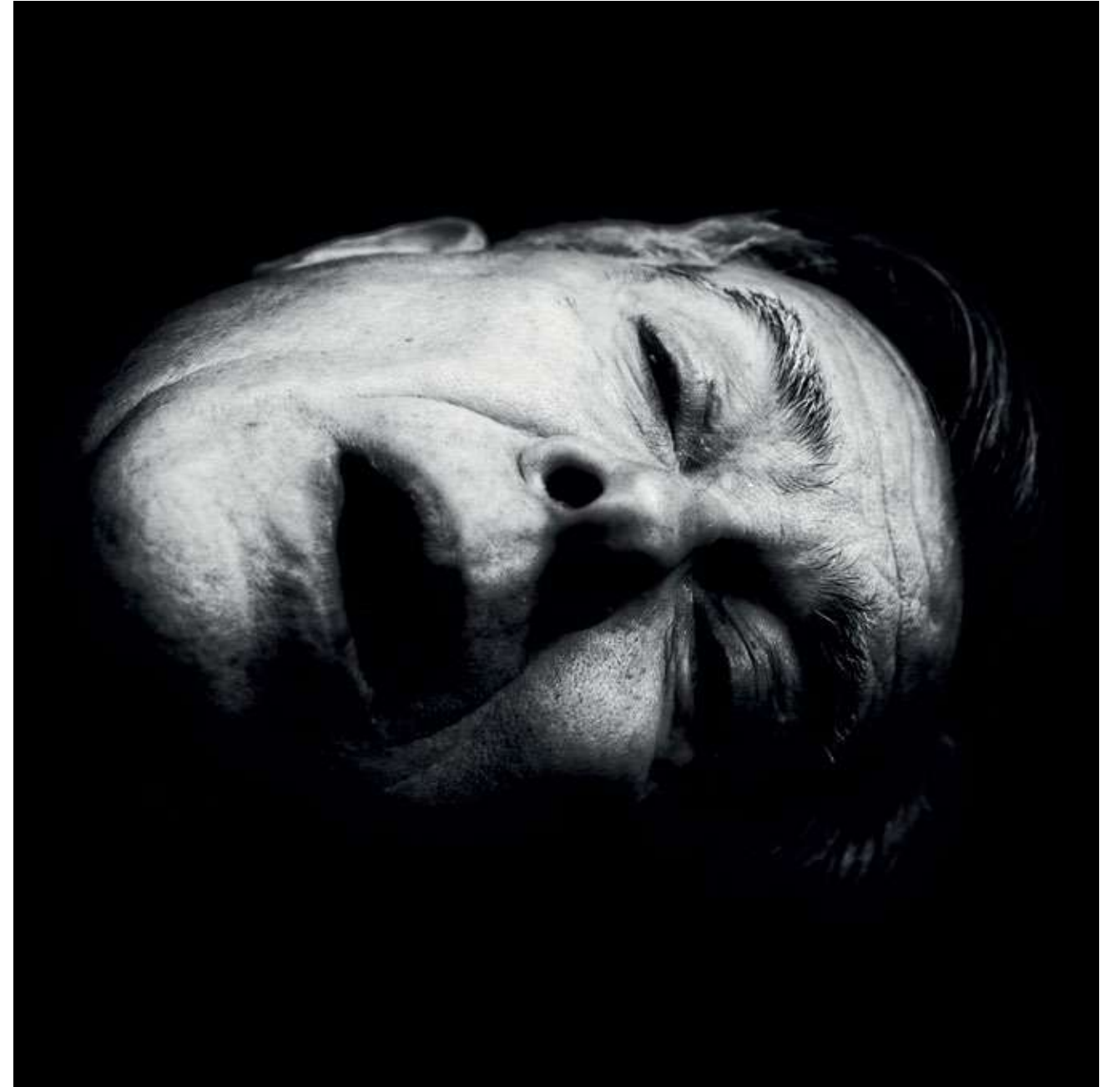












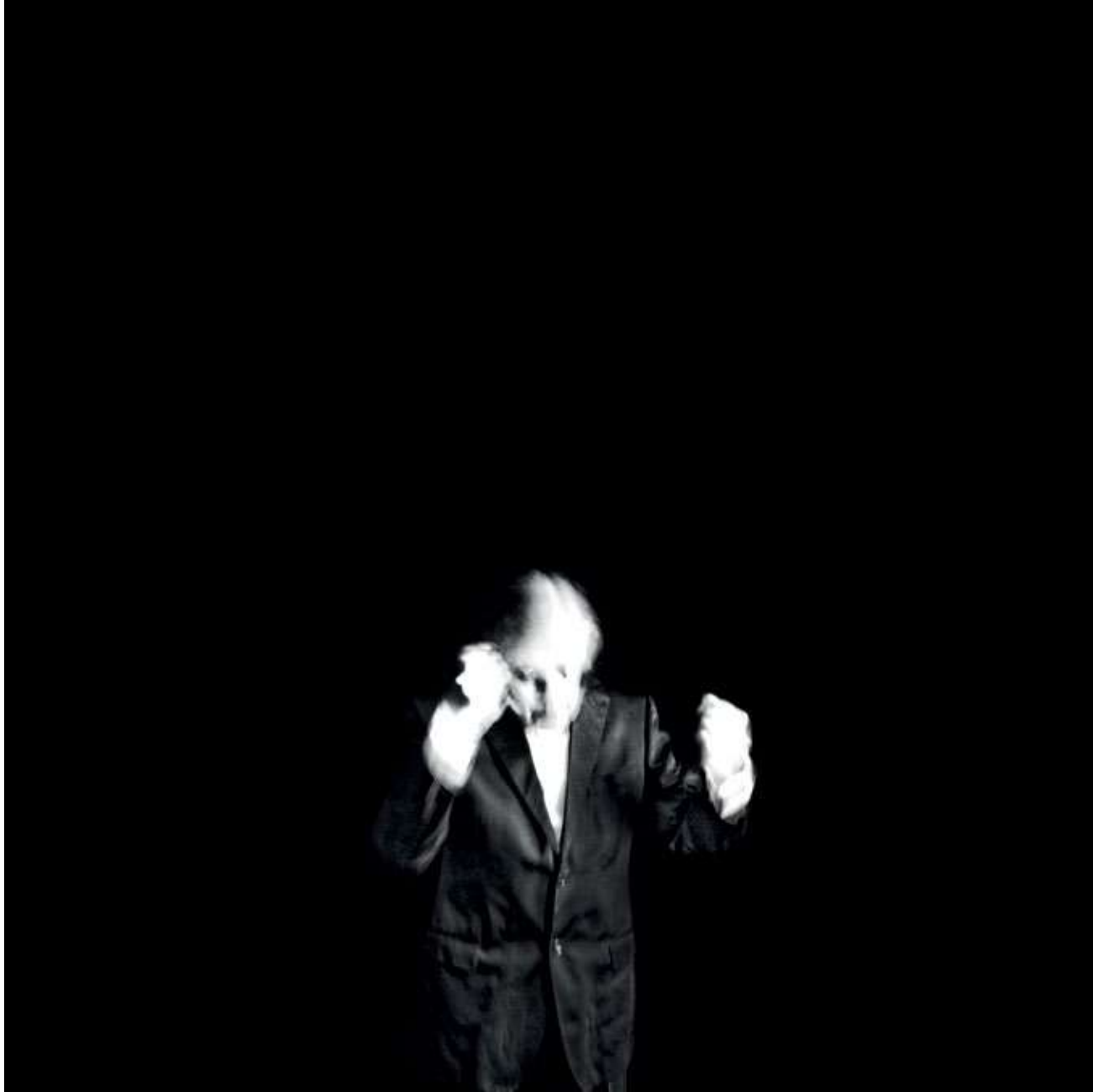


ESPECTROS *SPECTRES*











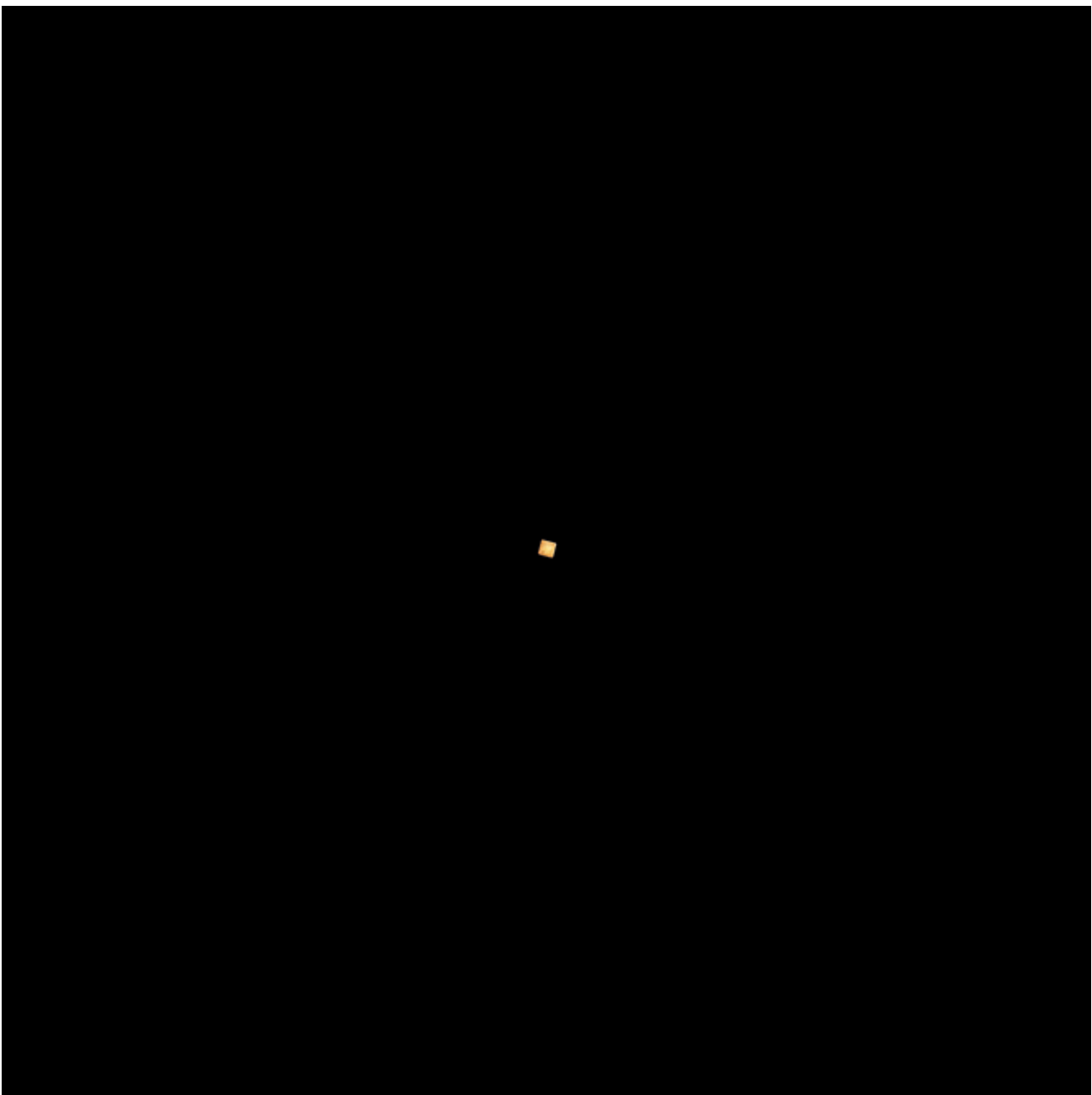








GABARITO *GAUGE*



JOKERS



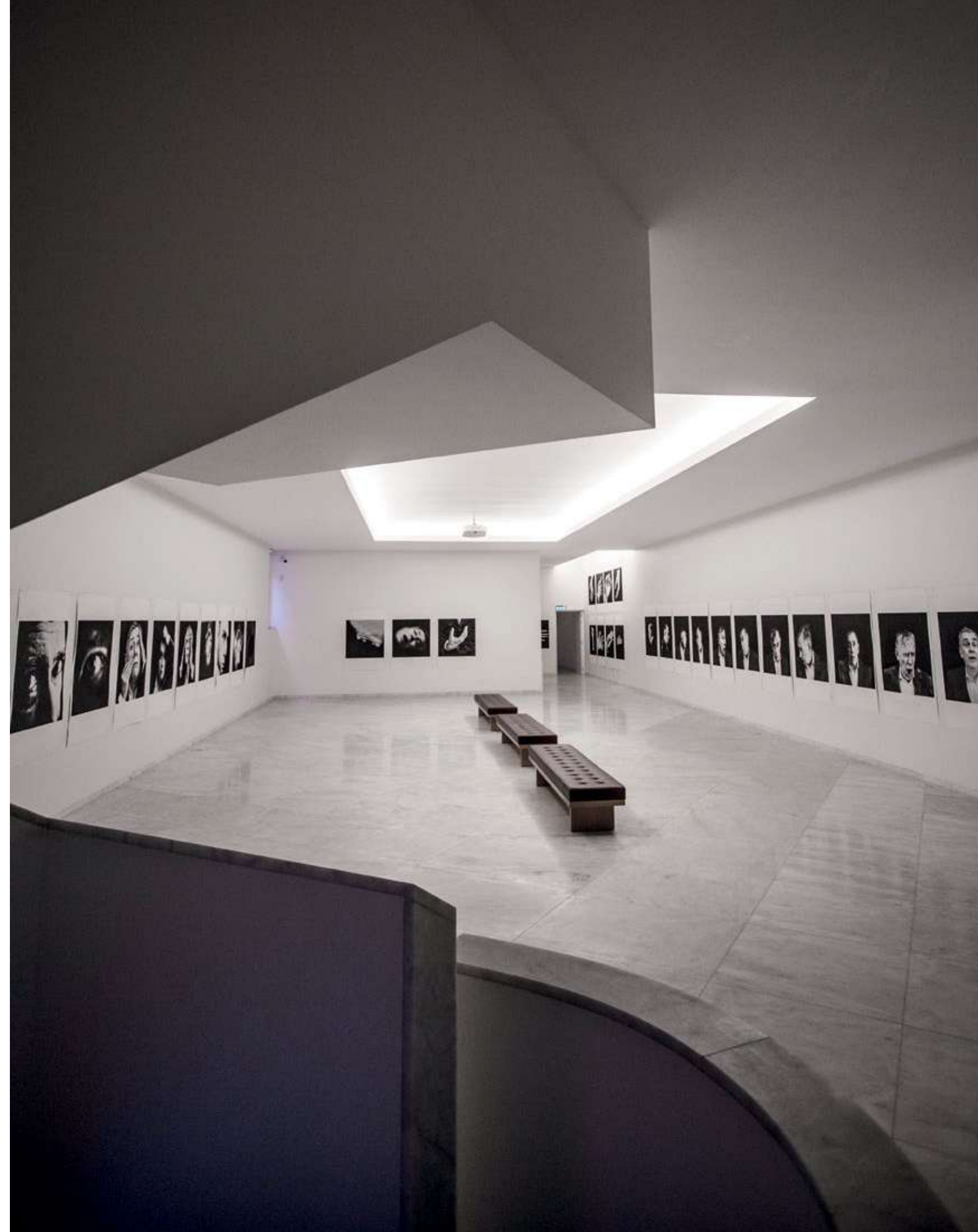
















JOAQUIM BARBOSA FERREIRA COUTO
Mayor of Santo Tirso

translation
Laura Tallone

An outstanding figure in contemporary portuguese art, Jorge Molder is featured in most institutional collections in Portugal and abroad, and already has a prominent place in the recent history of portuguese art. Thus, the International Museum of Contemporary Sculpture joins internationally renowned venues such as the Art Institute of Chicago, Madrid's Reina Sofia National Museum and Art Centre and Rio de Janeiro's Museum of Modern Art, which have already featured Jorge Molder's exhibitions.

Jeu de 54 cartes is an unprecedented exhibition. We therefore feel deeply honoured that the artist has accepted our invitation and chosen Santo Tirso to present his most recent work. The growing reputation of the International Museum of Contemporary Sculpture in the last eighteen months is, for sure, one of the reasons for that fact. The exhibition will be open until 21st January 2018, certainly adding brilliance to both the turn of the year and the season's events.

Our priorities for this new term in office are confirmed and strengthened. Cultural initiatives will receive new impetus, so that the International Museum of Contemporary Sculpture continues to be Santo Tirso's most representative project in Portugal and abroad.

LUDUS

ÁLVARO BRITO MOREIRA
Director of MIEC / MMAP

translation
Laura Tallone

The Santo Tirso International Museum of Contemporary Sculpture contains one of the most relevant public sculpture collections in Portugal, featuring a wide variety of artists with distinctive creative scopes, and representing most of the main aesthetic and conceptual trends that have shaped the international public sculpture scene for the last 25 years. Opened on 21st May 2016, the Museum's head office is intended as a stimulus for the production of knowledge about its estate, in order to encourage its consolidation and public visibility, thus assuring the prominence that these artworks deserve. To attain this goal, it is essential for the Museum to become a locus for the dialogue and interplay of diverse contemporary art manifestations, as well as a privileged field for reflection and a unifying centre for innovative projects, in order to stimulate creativity and innovation, along with sustainable growth and the improvement of our community's standards. All activities and events, including the present exhibition, are therefore planned in view of those goals.

Using his own body as a central element of his artistic production, Jorge Molder builds narratives made up of sequential imageries which, filled with literary and philosophical references, revisit the topic of self-representation through the creation of fictionalised characters. This approach addresses the artist's need for absolute control over the creative process, and reduces possible obstacles to the perception of the psychological density of the characters thus created. The formal dimension is also incorporated through standardised solutions, such as the regular, proportional, sizes of the pieces, as well as their chromatic homogeneity. Molder's work therefore shows a particular type of aesthetics, stressed by the "series" organising principle which, when taken as a whole, gives his entire oeuvre a conceptual breadth close to dramaturgy or to the unsystematic essay.

Jeu de 54 cartes makes up a narrative in which Molder, once again the protagonist of his own microfictions, puts together an abstract, blurry figure showing a minimum number of features, who, while mediating among several characters, is reproduced and reconfigured into a particular discourse. The photographs included in this exhibition are fragments of a story related to the world of dreams. Here, the artist sees himself as a peculiar player in a game viewed essentially as "in progress", and therefore deprived of the dramatic nature expressed by its outcome. Organised into four

suits – faces, pieces, hands and spectres –, plus two jokers and a die (gauge), this deck of cards invites the viewer to ponder the complex psychological volatility of human nature, particularly the tension resulting from the ongoing conflict of Man's longings, miseries and fears, shown by the artist through the theatrically of gestures.

FIGURAL GAME

SÉRGIO MAH

translation
José Gabriel Flores

All Thought emits a Throw of the Dice
– Mallarmé

Since the late 1970s, Jorge Molder has been exploring the possible variations and intersections between self-portrait and self-representation as a peculiar and fruitful domain in which to inquire into the multiple and unpredictable relations between the perceptibility of appearances and the twists and turns of imaginative experience. In many of the series he has since then created, we find ourselves continuously confronted with the presence of the artist, who displays his face and its expressions, the gestures and movements of his body. Despite this, what we see is the model presence of an indistinct and generic figure, with a minimal set of features, a figure that channels several other figures, that unfolds itself into a variety of countenances, roles and substitutes, the protagonist of a game aimed at reconfiguring our understanding of the differences and convergences between the notions of authenticity and dissimulation, reality and fiction, physical body and body-as-image.

This art of pantomime calls up a complex, vast corpus of origins and lineages, in which countless references from literature and philosophy, art and science, cinema and popular culture clearly proliferate as realms of images, narratives and mythologies. However, these references should not be taken lightly, and much less as displays of erudition. They are a set of directions that activate a hugely prolific imagination, able to generate improbable and, up to a certain point, unexplainable connections that engender conceptual derivations and bring distinct experiential and cultural spheres together.

This exhibition showcases Jorge Molder's latest series: *Jeu de 54 cartes*, created during this year. Using as a starting-point the typical structure of a French deck, made up of four suits of thirteen cards each, Molder produced a series of photographs in six parts: fifty-two images divided into four suits (Faces, Hands, Pieces, Spectres), plus two Jokers and a photograph of a Gauge. Thus, in total we have 55 images, not 54 – a first warning.

Let us start with the Faces. The countenance displays itself, makes a first grimace, and right after that offers us its reversed image, the face during a fall, the effect of gravity, or simply a change of plane.

Subsequently, the point of view and the distance remain constant, and the figure continues there, expressing or concealing reactions to something or someone. The person and the intermediary. The double and the mask manifest themselves, now revealing, now concealing themselves. They appear, and *appear to be*: the insane, the sceptic, the acerbic, the traitor... faces that rouse our persistent inclination to attempt to decipher psychic and moral signs on the face of another.

The suit of Hands features a set of images in which the expressiveness of the hand, its pose, reveals a conscious intent, emphatic gestures that manipulate spontaneity and its possible connotations. The hands do and say. And offer themselves to a searching scrutiny: skin, pores, lines, muscles, flesh, bones, wrinkles, nails. Combining theatrical expression, chiromancy and anatomic observation, these images see the hands as the part of the body, after the face, that has the greatest expressive capability, that is most able to suggest and simulate meanings, behaviours and affections.

The Pieces highlight the figure's movements. Face and hands interact, collaborate. Expressions become more dramatic. Pain, fear, despair, agony are conveyed. Sometimes the body moves downwards, falling or lying down to stage its own death mask. The relationship with the camera also becomes more explicit. The viewpoints vary, now closer, now distant. Sometimes, the gaze is powerfully directed towards the camera, emphasising a *body-to-body* connection, a direct address, like the image of a mouth that dangerously and unexpectedly moves towards us, confronting us with the sight of an abyss.

In the final suit, Spectres, the artist performs a series of gestures. We imagine a dance that is introspective, physical and mental. Planes change, in sequences of three images: they start higher and more distant, up to a point in which the figures become similar to convulsive marionettes; then, the camera's gaze approaches the figure, heightening the tension, until the body contracts, seemingly dominated by painful sensations.

In these images, the body appears dramatically surrounded by black, a mysterious background suffused with invisibility. As in other series by Jorge Molder, black envelops and encircles the figure. It is the primordial element of a potential domain, in which the light will ensure that things appear, are seen and disappear. As a pictorial and perceptive device, the black emphasises the passage from the three-dimensional plane to the

two-dimensional surface of the image and celebrates the intermediation between the visible and non-visible, between the actual and the virtual, while pointing towards the intricate paths of perception, memory and imagination. It is an environment that has the gift of reinforcing a disturbing ambiguity, as if these sights and figures were emanations of a hypnagogic state, an altered state of consciousness, somewhere between wakefulness and sleep, in which the individual is more open to the irruption of other *frequencies* of vision.

Finally, we have the picture of the Gauge and the two pictures of the Jokers, the only images in which the figure is absent. They all depict objects: respectively, a small cube (a measuring object), the clothes worn by all characters and the title of the series. These vague objects, signs of an unsolvable puzzle, bring the viewer into a state of indiscernment, not so much absent-mindedness as being entangled in a web of huge subjective and projective potentialities. We see and imagine things that are close to other things, that evoke and tend towards other things, as symptoms of a world of passages between reality and imagination that stirs the viewer's most secret and unfathomable depths – dreams, memories, visions, echoes, reveries, evocations, deliriums, hallucinations.

The notion of game has long been a recurring element in Jorge Molder's creative process. The game appears as a pursuit that drives us to heuristically experience things, that makes it possible to embrace all that deviates from pre-established conventions, categories and structures of understanding. When applied to the artistic field, this concept confirms art as a practice that formulates its own rules, the possibility to waive deliberate intent, systematisation and previous discourse in favour of the experience of the possible, spontaneity and interpretative freedom.

As is well known, the game is a fundamental notion of modern art and literature, at least since Stéphane Mallarmé and Marcel Duchamp¹. The game prefigured a privileged mode of rethinking the connections between life, art and imagination. Only by treating life and art as a game, Duchamp believed, it would be possible to deny or bypass the way in which certain "truths" and "laws" constructed by rational thought tend to constrain social life; just as it would also be possible

to impugn the supposed universal and absolute value of scientific thought, in order to recover unlimited, unrestrained freedom and independence². It is within this context that the notion of an *aesthetics of chance* develops, a conceptual predisposition in which the borders separating science from art, artwork from experience, art from non-art are completely dissolved and reformulated.

This is not the first time that Jorge Molder evokes the figure of the player or photographs playing cards. The card game's inaugural event is shuffling, that jumbling and disarranging action that allows the forces of chance to lay destiny open to an immense (and partly uncontrollable) horizon of possibilities. The game and, correlatively, chance and intuition, are thus decisive conditions in this research, in which Jorge Molder connects the work of multiplying (his) figures with the essential dilemmas of our relationship with the image. Now, while the images appear to reject the expectation of an "I" that is unique and original, primordial and authentic, because each individual is also made up of his mutations and substitutes, at the same time they alert us to the paradoxical nature of the relationship between the photograph and each entity it represents. What is real and what is artificial in that body, in that gesture, in that expression? How can we tell what separates and what brings together reality and fantasy, the I and the other(s)?

When we look at many of the images in each of the four suits, we get the feeling of having already seen something similar in many other images in previous series by Jorge Molder. It is also admissible that some of these images could be included in other series, and vice-versa. Now, the concept of series has a double meaning in Jorge Molder's work. It is a way of grouping together works that developed during a certain period of time, activated by a more or less concrete, more or less vague theme, imaginative realm or idea. But it also has to do with the exhaustive and obsessive way the artist observes his figures, gestures and expressions, which inevitably leads to serialism and iteration, both within each series and between the various series. What changes, then? What changes is the (non-explicit) circumstantial conditions and opportunities that emerge with each new game. This brings new chances to prompt rapports and connections between loose, separate, dispersed, discontinuous elements that are moved by chance, moved by combinations, resonances, coincidences. Here, we must also consider the level of symbolic, visual, literary

suggestiveness in the titles the artist has given to his various series: Occultation, Attenuating Circumstances, The Small World, Animal Behaviour, Tangram, Anatomy and Boxing, Pinocchio, TV, to mention only a few. On the other hand, the body is not exactly the same, and for that same reason its gestures and their connotations must necessarily be renewed or revised. That is why viewers familiar with Jorge Molder's work never see his figures as simple self-representations. It is impossible to ignore their value as portraits, showing how their protagonist has changed over time. He has changed. And so have the work's perceptive conditions, the threads connecting image, imagination and imagery.

Consequently, when looking at Jorge Molder's work it is relatively secondary to wonder whether we are looking at self-portraits or self-representations, or whether these images aspire to be presences or representations. Let us simply acknowledge that in this figural game, in this game with figures, these categories are indivisible.

It is said that man distinguishes himself from the other living beings by being a creator of images. On the other hand, images show how mutable and volatile man is. Then, who is this figure? Whom does it represent? Do we see a man or, on the contrary, do we witness the crumbling of his individual condition? On the one hand, we have physiognomic assessment, the description of his facial features. On the other, alterity, transformation, figural movement. Two ways of being, two extremes that work together, in both senses.

Everything gravitates towards the face, in every way and every sense. The man gesticulates, grimaces, compresses and stretches himself, mitigates and brutalises. All ways of showing to himself, and to others, the endless number of faces, aspects, looks, masks, profiles he can present. Another question: how many faces does a face have? Disfiguring, refiguring, transfiguring itself, every face is able to take on countless looks and roles, from those it is familiar with to those it is unable to even imagine assuming. The face's truth lies, then, in its polymorphy, in transformation, metamorphosis, multiplicity. *We are more than one*. Each individual's apparent unity melts into a cacophony of contradictory voices, none of which corresponds to a single being. Human beings are not individuals; they are "dividuals".

The photographs in *Jeu de 54 cartes* start from a real body, the body that stood before the camera lens at the moment of the photographic act. However, in

Jorge Molder's work everything converges into transposing that body to an uncertain yet creative place, a place prone to imagerial reconfigurations. Semblances and masks, dissimulations and archetypal poses, are all ways of signposting that (relational and specular) game between the I and the Other, between the I and the Others, between the I that is an Other before himself and before the others. It is a peculiar art of the portrait, favourable to transitions and transactions that challenge and are challenged, so that others can see him and see themselves in him.

Every face, every gesture and expression, displays a sort of silent eloquence that, even in its suspended form, acts, generating movements. As Diderot wrote, "in an individual every moment has its own physiognomy, its own expression"³. Jorge Molder's images show that we do not communicate solely through voice and language; we also speak with our hands, forehead, eyebrows, eyes, our whole body. In effect, to express, silence, reveal or mask oneself are all qualities of the human subject. By the way, let us also consider the figure of the *player*: in his thoughtful expressive economy, the man who plays the game anticipates every movement or semblance with the clear intent of projecting an impenetrable or ambiguous image of himself.

In *Jeu de 54 cartes*, the artist explores and personifies two poles of human expression: on one side, a spontaneous, brutal expressiveness, pre-linguistic and uncontrolled, conveying the feeling of an individual *out of his mind*; on the other, we see a face and figure aware of its actions, engaged in a voluntary gestuality rooted in culture, rhetoric and coding systems. In other words, these two poles point at two separate meanings, two figural domains: one of emotional drives, unconscious manifestations and impetuosity; and, on the opposite direction, one of temperance, restraint and self-awareness.

In these photographs, Jorge Molder assumes poses, gestures and movements, apparently without resorting to any kind of narrative order or sequencing. This series of images has the virtue of clearly displaying the fragilities and insufficiencies of narrative in the visual arts, namely in photography, while at the same time expressing our persistent and insatiable search for narratives.

This set of discontinuous images, this succession of figures that emanate from the same generic and concrete, indistinct-yet-real protagonist, is suffused with

unfulfillable narrativity. Fatally, these potentialities and relationships that weave themselves between fixity and movement, between the visible and the non-visible, between the actual and the virtual, will push the viewer into the domains of the mental image. With the degree of imprecision the subject demands, the mental image can then be defined as an impetus for fixation that is quickly turned into a mobility that is discontinuous and wild, fragmentary and unpredictable, like an almost unreal drift through states of suspension and motion, without ever subjecting itself to the standards of natural movement. In other words, it is through fixed and fleeting images, suggestive of non-linear or even fractured movements, that mental reality grasps and memorises a movement, be it real or artificial. It is in this limbo that Jorge Molder's images recreate or recover a certain imaginative cadence, in which whenever we look at the images, no matter how vital they may seem, they present themselves to us with jumps and cuts, like a damaged film.

These images originate in an event. Everything starts without a predefined plan. The artist stands before the camera. The experience of confabulation between the artist and the camera begins. Jorge Molder highlights the process of *making*. The artist makes, acts, performs, shows, shares a solitary experience. As an actor in a staged event, the artist displays himself as an empty being, a potential character, only real in action, thanks to his availability. An opportunity to search for a pure reality, virtually indiscernible from a becoming, between man and camera, body and mirror. They are equivalent in this theatre of images, of revelations and concealments, because in theatre, as in literature, as in art, the indivisibility of truth and fiction must be accepted.

How is this event organised? Does the photographer direct the model, or is it the other way around? We may imagine a dialogue, or a harsh struggle, over the domination of the scene and the pantomime act, in which all figures interchange or mix up their roles. The body is a volume moulded by the lights and shadows, a play of dark and light that lends different temperatures to each one of the character's appearances on the scene, and to each one of the masks he intuitively or consciously puts on.

The photographs are proof that the event was real (that it took place in the real world), even though the images are not exactly realistic. They, however, conform to Roland Barthes' conviction that "From a phenomenological viewpoint, in the Photograph, the power of authentication exceeds the power of representation."⁴

Photographs duplicate; accordingly, the figures are intrinsic to a representational process of a reproductive nature, i.e. one that produces replicas. Therefore, these figures are also pure contrivances of the medium. In the enigma of the image, presence and absence are indissolubly entangled. These images capture the figures with that truthfulness only technique allows. The artist's gaze has been prepared by photography. In this sense, the medium activates another kind of perception, the opportunity of a change, of an alternative vision. As it is transformed into an image, the body undergoes an ontological transmutation; at the same time, the image is accorded the power to present itself in the name and in the place of that body.

Naturally, these issues concerning the image cannot be dissociated from body perception and awareness. Now, photographic images are products of a particular milieu, with its own ontological features and cultural connotations. But we also know that the experience of each photographic image is equally a product of ourselves, of our body as a living environment of images. Indeed, the privileged place of images is the body. The body is both a place in the world and a place in which images are produced and (re)cognised. Images are corporeal expressions that evoke and summon visions (imaginings, memories, perceptions, dreams) that are always different, ancient and new, and necessarily also contingent and circumstantial. It is out of that corporeal nature of images that Jorge Molder invites us to contemplate the *arc of the photographic*, that which takes form between its paradoxical epistemology and its plasticity, in which such notions as visible and visual, similitude and dissimilitude, mind and body, fixity and movement, remembrance and imagination are all linked and indissociable, part of the vital pulses that connect us to the images.

Consequently, this game proposed to us by Jorge Molder must engage us in a crucial reflection on the paradoxical nature of the image, namely the photographic image. More than a mere instrument for the production of images, the photographic must be seen here as a visual system that is connected to an

extraordinarily unique kind of image; an image with a high potential for the figuration of reality, reducing the perception of time and space to a fixed unit, an imaginary sphere of separate instants; a mode of representation that oscillates between remarkable descriptive skill and precariousness, coupled with a measure of incompleteness (due precisely to the fact that we deal with only one image at a time), lending the image an unavoidable disruptive quality, in which the gaze interweaves with thought (memories, emotions, intersubjectivity), turning our persistent effort to assess our experience of reality into a complex game. Thus, we could say that a certain kind of perceptibility is immanent to photography, i.e. that a certain mode of experiencing and thinking suggests a photographic consistence.

In *Jeu de 54 cartes*, all this reiterated and exhaustive variation around a body and a face, all this work of simulations and dissimulations will certainly not lead us to some kind of anthropological clairvoyance regarding each one of the figures, but perhaps it may suggest to us a way of experiencing these images. It is necessary, then, to go beyond the visible, the gauge of similitude, the expectation of a truth of the image – simply because the image is never truthful –, in order to examine their intrinsically dynamic nature, their nature of mobility and manifestation. The images show us something and hide something from us at the same time, in the same space. It is a suggestive and inebriating game, somewhere between folding and unfolding: now, the image carries a certain truth; now, a certain fiction. Jorge Molder's work makes us understand that trying to understand the images is not enough. We must also understand in what sense they concern us, how they look at us and compromise us. Such is the inescapable game of images.

¹These two authors created two seminal works that are particularly connected with the notion of game and chance: *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, a book Mallarmé published in 1897, and from which this text's epigraph was taken; and *3 stoppages étalon*, a piece Duchamp created between 1913 and 1914.

²Cf. Herbert Molderings, *Duchamp and the Aesthetics of Chance. Art as Experiment*, New York, Columbia University Press, 2010.

³Denis Diderot, *Essais sur la peinture*, Paris, Hermann, 1984 (1795), p. 371.

⁴Roland Barthes, *Camera Lucida*, New York, Farrar, Straus and Giroux, 1981 (1980), p. 89.

Jorge Molder agradece:
a Álvaro Moreira, diretor do MIEC; a Sérgio Mah;
à competente e dedicada equipa de montagem do
museu e ainda a Carlos Nogueira

Jorge Molder thanks to:
Álvaro Moreira, director of MIEC; Sérgio Mah; the efficient
and dedicated museum's team and Carlos Nogueira

título <i>title</i>	Jorge Molder. Jeu de 54 Cartes
data <i>date</i>	27.10.2017 – 21.01.2018
local <i>place</i>	Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso
comissário <i>curator</i>	Álvaro Moreira / Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso
artista <i>artist</i>	Jorge Molder
montagem <i>set up</i>	Jorge Molder Álvaro Moreira Helena Gomes Rogério Alves Rosário Melo Sílvia Costa Sofia Carneiro Tânia Pereira João Pedro Vitor Pereira Carla Martins
execução, transporte e montagem <i>execution, transportation and setup</i>	Câmara Municipal de Santo Tirso Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso
design de comunicação <i>communication design</i>	Studio WABA
filme <i>film</i>	<i>Entre Imagens</i> – 09_13 Jorge Molder Realização – Pedro Macedo Guião e entrevistas – Sérgio Mah <i>Jorge Molder. Jeu de 54 Cartes</i> (miec.cm-stirso.pt) Realização – Pedro Rocha Guião – Álvaro Moreira Layout e design – Studio WABA
seguros <i>insurance</i>	LUSITÂNIA – Companhia de Seguros, S.A.

MUSEU INTERNACIONAL DE ESCULTURA DE SANTO TIRSO
Avenida Unisco Godiniz 100, 4780-366 Santo Tirso Portugal
N 41° 20’ 39.2’’ W 8° 28’ 20.4’’

miec.cm-stirso.pt
(+351) 252 830 410
museus@cm-stirso.pt

título <i>title</i>	Jeu de 54 Cartes
textos <i>texts</i>	Joaquim Couto Álvaro Brito Moreira Sérgio Mah
design gráfico <i>graphic design</i>	Studio WABA
fotografia <i>photo credit</i>	Jorge Molder
tradução <i>translation</i>	p. 103 – 110 Rafaela Bernardo . <i>Apresentação</i> <i>Presentation</i> . <i>Ludus</i> <i>Ludus</i> Laura Tallone (PT/EN) . <i>Jogo Figural</i> <i>Figural Game</i> José Gabriel Flores (PT/EN)
revisão <i>proofreading</i>	. <i>Apresentação</i> <i>Presentation</i> . <i>Ludus</i> <i>Ludus</i> Sofia Carneiro Tânia Pereira . <i>Jogo Figural</i> <i>Figural Game</i> Vasco Grácio
edição <i>publisher</i>	Câmara Municipal de Santo Tirso
impressão <i>printing</i>	RETICÊNCIAS COLORIDAS
tiragem <i>print run</i>	500
local e data de edição <i>place & date of publication</i>	Santo Tirso, 2017
ISBN	978-972-8180-61-4
depósito legal <i>legal deposit</i>	436217/18

© Câmara Municipal de Santo Tirso e autores
© Câmara Municipal de Santo Tirso and authors

© Obras produzidas por Jorge Molder
© Pieces produced by Jorge Molder

