

# ANA HATHERLY, LOOM E O ASPECTO LÚDICO BARROCO

**Alice da Palma <sup>[\*]</sup>**

O artigo que a seguir se apresenta pretende analisar a “barrouquidão”<sup>[1]</sup> presente na poética da artista portuguesa Ana Hatherly (Porto, 1929 – Lisboa, 2015). O texto convoca o aspecto lúdico da obra hatherliana a partir de um trabalho pouco conhecido dentro do *corpus* de suas produções, a escultura *Loom* (c.1 968), observando os movimentos de dobra e envio-reenvio postos em ação. Antes, porém, de adentrarmos de fato no tema deste artigo – i.e., a noção de jogo explicitada pela trama poética da obra de Ana Hatherly, sua “ana-gramática” –, convém uma breve introdução acerca da própria artista, ainda pouco conhecida e estudada no Brasil – especialmente enquanto artista visual, sendo mais reconhecida por sua obra literária (poesia e romance).

\*

Ana Hatherly nasceu na cidade do Porto em Portugal, licenciou-se em Filologia Germânica pela Universidade Clássica de Lisboa e obteve diploma em técnicas cinematográficas pela International London Film School. Fez doutorado em Estudos Hispânicos do Século de Ouro pela University of California, Berkeley. Foi poeta, precursora em Portugal da poesia concreta (o primeiro poema concreto a ser publicado nesse país, no ano de 1959, é de sua autoria), artista visual, performer, escritora, realizadora e professora catedrática em Lisboa. Na década de 1960, integrou o grupo da revista *Poesia Experimental*, tendo escrito alguns dos textos seminais do movimento. Entre 1981 e 1999, foi professora da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Enquanto acadêmica, contribuiu decisivamente para a redescoberta e revalorização da poesia barroca portuguesa.<sup>[2]</sup> Nesse sentido, publicou antologias e ensaios críticos – como *A experiência do prodígio* e *A casa das musas* –, colaborou na reedição de obras de autores do período – como Sórora Maria do Céu e frei António do Rosário –, além de ter criado as revistas acadêmicas *Claro-Escuro* e *Incidências*.

Como escreveu a própria Ana, “sou portuguesa e meu estilo é o barroco” (HATHERLY, 2002, p. 176). Ela inclusive aponta a defesa do Barroco por parte dos experimentalistas portugueses das

décadas de 1950/60, grupo de que fazia parte<sup>[3]</sup>:

[q]uando os experimentalistas portugueses se comprometeram a defender a poesia da época barroca, período da nossa cultura sistematicamente condenado a partir do Neoclassicismo, fizeram-no em plena consciência. (...) Assumiam, ao mesmo tempo, outra re-descoberta, a dos valores operativos da poética barroca: a sábia manipulação da linguagem, em que o carácter performativo da palavra, da imagem e da retórica em geral é concebido a partir de uma imensa criatividade conceptual, e em que o profundo sentido do acto criador como jogo se alia a uma aguda percepção do valor da forma, passa a ser motivo de admiração. HATHERLY *apud* PIRES DO VALE, 2017, p. 07

Em suas práticas, sempre plurais e múltiplas, Ana transpôs fronteiras entre as categorias tradicionalmente fechadas de arte e literatura. Nela, o ofício de poeta se cruzava com o de pintora, calígrafa, performer... num percurso poético em que essas atividades – produção literária, acadêmica, crítica e artística – constroem-se a partir de um diálogo interartes intenso e consistente.

\*

## **Loom**

*Loom* é uma escultura inusitada de Ana Hatherly. Produzida no final dos anos 1960 (c. 1968), consiste em três paralelepípedos concêntricos de acrílico transparente e colorido, medindo 88 x 60 x 45cm. Suas cores – o acrílico transparente na parte mais exterior, depois amarelo neon e, por fim, bem ao centro do prisma retangular, na cor laranja – remetem à imagem de uma grande chama que arde, espécie de labareda geométrica.

Talvez soe estranho escolher falar justamente dessa obra, afinal, à primeira vista não associaríamos uma escultura assaz despretensiosa (desnuda de qualquer afetação ou excesso tão comumente ligados ao Barroco) a uma influência barroca. A própria escolha do material, o acrílico – à época ainda pouco usado na arte portuguesa –, parece indicar uma filiação mais próxima ao minimalismo norte-americano. Contudo, entendemos o Barroco não como uma mera questão de forma ou aparência, mas sim uma tradição – ou tendência, como escreveu a própria Ana<sup>[4]</sup> – criativa; e a surpresa e a contradição, assim como o jogo, estão no cerne da alma barroca.

Senão vejamos, o Barroco pode ser entendido de duas formas diversas. Numa primeira acepção, mais estrita, designa um período histórico específico que, *grosso modo*, restringe-se aos séculos XVII e XVIII (período marcado por transformações materiais, crises filosóficas e embates religiosos: momento da colonização das Américas e expansão do mercantilismo, da Contra Reforma católica e do absolutismo político) e, portanto, em História da Arte, as obras produzidas nesse período determinado. Contudo, existe outra maneira de enxergar o Barroco, da qual partilhamos neste artigo, que é tomá-lo enquanto categoria estética que atravessa os séculos e transcende delimitações espaço-temporais, i.e., uma forma trans-histórica que se atualiza constantemente, surgindo metamorfoseado e renovado através do tempo. Assim, a “pérola imperfeita”<sup>[5]</sup> do Barroco designa uma tendência que vai da linha reta à sinuosa (ou do linear ao pictórico, para lembrarmos da clássica distinção de Wölfflin<sup>[6]</sup>), de sintaxe labiríntica, prenhe de metáforas, analogias e metamorfoses, e, dentre outras características, uma aptidão (e um apetite) para o jogo. É impulso (re)criativo e recreativo que toma as tensões enquanto potência: eis o fogo do Barroco pronto a se alastrar.

A palavra *jogo* tem sua origem no latim *jocus* (ou *iocus*), que significa gracejo, graça, pilhéria, escárnio, zombaria, passatempo. Esse termo latino desbancou outro mais antigo, *ludus*, que significa jogo, divertimento, recreação e imitação, ou seja, é o gosto pela dificuldade. O aspecto lúdico do jogo é, portanto, o prazer e a imaginação. Esse é, também, um dos aspectos fundamentais do Barroco, como afirma Affonso Ávila: “a linguagem barroca, quer a plástica ou a literária, na sua urgência comunicativa ou no estímulo puro à flexibilidade das estruturas, viria colocar-se sob o primado de três elementos fundamentais: o lúdico, a ênfase visual e o persuasório” (ÁVILA, 2012, p. 60). Para E. M. de Melo e Castro, que também integrou o grupo *PO-EX*, o jogo “é tudo que vai desde um movimento relativo de dois seres ou objectos até a estrutura íntima da matéria, até o próprio universo em expansão” (MELO E CASTRO, 1981, p. 98).

Ao longo de sua extensa e vasta produção, Ana Hatherly empreende um resgate do Barroco, operacionalizando-o, i.e., fazendo dele uma série de procedimentos criativos, dos quais se destaca o apelo ao jogo, ou seja, o aspecto lúdico que se apresenta através de métodos labirínticos, combinatórios, de metalinguagem e de enigma.

Hatherly, então, brinca deliberadamente com o espectador. Em *Loom*, o jogo se instaura não apenas na estrutura visual, mas também na estrutura sonora da obra. Assim, existe um jogo sonoro-linguístico entre o título da escultura, *loom*, e a palavra lusitana quase homófona, *lume*. Afinal, como afirma Ana no texto inicial de seu romance *O Mestre*: “as fronteiras entre as palavras são tênues e delicadas. Entre a recriação e o recreio assenta todo o jogo” (HATHERLY, 2006, p. 21). O procedimento pode ser entendido como um desafio à fronteira e, concomitantemente, como um aprofundamento da “dicotomia fundamental dos signos e dos objetos” (HATHERLY, 1967), i.e., o uso de um termo em língua estrangeira quebra, a princípio, os laços entre significante e significado para forjar uma associação sonora entre termos de idiomas diferentes; ou ainda, o uso de palavra em língua alienígena permite deslocar as coisas (aqui, o objeto-escultura e as palavras – *loom*, *lume*) de seu lugar habitual e previamente estabelecido.

Lume – palavra pouco usada por nós brasileiros – significa fogo, luz, brilho, claridade

e, por extensão, aquilo que se utiliza para iluminar (como o candeeiro, a vela e a tocha). Etimologicamente, provém do latim *lumen*, e conecta-se com *lux* (donde vem a nossa luz) através do verbo *lucere*, luzir. *Loom*-lume é, então, o feixe de luz que transpassa a escultura que é, por sua vez, como uma tocha, e que é, ela também, composta pelo jogo estabelecido entre suas cores, a transparência do material e a luminosidade do local (o material escolhido, o acrílico, por sua transparência, impregna as cores de um carácter cambiante, uma vez que a intensidade e brilho delas depende da iluminação do espaço). *Loom* é como uma transverberação<sup>[7]</sup>, termo que nos remete imediatamente ao misticismo religioso de Santa Teresa D'Ávila<sup>[8]</sup><sup>[9]</sup>

Vi que [o anjo] trazia nas mãos um comprido dardo de ouro, em cuja ponta de ferro julguei que havia um pouco de fogo. Eu tinha a impressão de que ele me perfurava o coração com o dardo algumas vezes, atingindo-me as entranhas. Quando o tirava, as entranhas eram retiradas, e eu ficava toda abrasada num imenso amor de Deus. A dor era tão grande que soltava gemidos, e era tão excessiva a suavidade produzida por essa dor imensa que a alma não desejava que tivesse fim nem se contentava senão com a presença de Deus. Não se trata de dor corporal; é espiritual, se bem que o corpo também participe, às vezes muito. SANTA TERESA, 2001, p. 194

Lume é o fogo – a tocha que ilumina e aquece – aludido pela forma plástica da escultura. Fogo que é um elemento barroco por excelência: tudo arde no Barroco. A alma barroca é chama que se esvoaça ao alto (movimento também presente na escultura de Hatherly, vertical), entre a dor e o gozo. A própria escultura pode ser pensada tanto como uma seta (ou flecha ou dardo) de fogo quanto como um corpo que queima de dentro irradiando para fora; afinal, o corpo que queima não é ele próprio fogo?<sup>[10]</sup> “[E]u ficava toda abrasada”.

Os objectos tornam-se objectos-actos, actos tornam-se objectos/textos, objectos tornam-se formas de ser, seres e objectos identificam-se, *confundem-se* na zona imprevisível das correspondências, nos círculos afins que são os círculos produzidos pelo choque de significados possíveis. HATHERLY, 1979, p. 53

*Loom*, em inglês, traduzindo literalmente, é avultar (*to loom*, donde deriva a flexão verbal *loom*), em todas as suas acepções: aparecer como vulto, assomar, aumentar, agigantar. Numa primeira tradução é, portanto, um enigma que se deixa apenas adivinhar, ao longe, um vulto ameaçador. Enigma que, de acordo com Huizinga, é uma manifestação lúdica: “O que a linguagem poética faz é essencialmente jogar com as palavras. Ordena-as de maneira harmoniosa, e injeta mistério em cada uma delas, de modo tal que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma” (HUIZINGA, 2014, p. 149). A própria Ana define o enigma em um de seus livros sobre a poesia visual portuguesa no período barroco, *A Casa das Musas*: “[o] enigma é uma das formas poéticas então correntes que ilustram claramente como o prazer intelectual se podia identificar com o prazer do jogo, entendido como uma derivação do prazer de saber, do prazer de penetrar o mistério” (HATHERLY, 1995, p. 153).

É a partir do enigma que Ana Marques Gastão identifica na obra hatherliana o pacto lúdico que manifesta uma “arte tão flamejante quão contida, em que o processo, à maneira dos alquimistas, não se distingue da obra” (GASTÃO, 2015, p. 11).

*Loom* é, além de verbo (*to loom*), também um substantivo (*loom*), que possui acepção bastante diversa do primeiro. Enquanto o verbo, como vimos, melhor traduz-se como *avultar*, o substantivo designa o *tear*, i.e., a máquina de fabricar tecidos e tapetes, pelo entrelaçamento de fios em tramas. Podemos, de maneira metafórica, pensar o procedimento lúdico enquanto uma trama que se utiliza, no caso em análise, da materialidade visual do objeto e da sonoridade do título que, entrelaçadas, fornecem a ponte para a abertura de sentidos; uma verdadeira trama sinestésica.

Aqui, a “barrouquidão” de Ana se mostra, portanto, justamente no caráter lúdico, i.e., a partir do recurso ao jogo: jogo sonoro-semântico que se estabelece entre a obra e seu título, e que se desdobra no jogo sinestésico das cores da escultura que “abrsa-se”, torna-se mais quente (do frio acrílico transparente ao quente acrílico laranja). Estamos diante, com *Loom*, de “um jogo lúdico, racional e experimental, com todas as dimensões do signo: com a visual, com o som e com o sentido” (HATHERLY, 2004, p. 74).

Na verdade, toda a poética de Hatherly – e não somente a obra ora em análise – aproxima-se do Barroco em seu aspecto lúdico, em sua abertura para leituras múltiplas e infinitas em que o espectador/leitor é convidado a participar ativamente da descoberta e construção de significados. Ana empreende uma releitura inventiva e criativa da herança cultural barroca em Portugal (em especial dos textos visuais, verdadeiros labirintos, do período). O lúdico é, portanto, uma categoria crítica e um procedimento fundamental dentro da produção hatherliana, pois a criação é um ato lúdico de descoberta e experimentação.

O método lúdico e experimental e criativo, recuperado e reinventado a partir do Barroco histórico, cria uma série de envios e reenvios no interior da própria obra. Assim, existe um *pacto lúdico* – para usar a expressão formulada por Affonso Ávila acerca da dimensão do jogo no universo barroco – <sup>[11]</sup> e, através e a partir dele, somos levados da forma visual ao título, do título ao termo sonoramente mais próximo em português (*loom* – lume), do lume de volta à escultura, da escultura à chama e à seta, da seta de fogo à transverberação e à Santa Teresa e dela de volta à chama-escultura... Um caminho de ecos sucessivos entre essas instâncias, num percurso verdadeiramente labiríntico – como um labirinto multicursivo, i.e., que nos oferece mais de uma possibilidade de trajeto – em que a obra vai dobrando-se sobre si mesma.

Por fim, a chama-objeto-escultura *Loom*, lembra-me um poema de Ana Hatherly, presente no livro *Volúpsia* (1994), que começa com uma glosa <sup>[12]</sup> do famoso verso camoniano “Amor é fogo que arde sem se ver” <sup>[13]</sup>:

*Amor é fogo que arde e se vê  
em ti  
em mim  
em tudo o que consome  
Cegos  
surdos  
apenas te sabemos  
apenas te queremos  
fatal fome*

\*

## **ana-gramática**

Anagrama é a transposição de letras de uma palavra (ou palavras em uma frase) para formar nova palavra (ou frase). Assim, meu nome, *Alice*, se torna *Célia*; e o de *Iracema*, *América*. Vem do latim *anagramma* que, por sua vez, se origina no grego *aná* (inversão, movimento de baixo para cima ou para trás) + *grámma* (letra)<sup>[14]</sup>. Ana Hatherly o define assim:

[C]omutação das letras duma palavra (ou palavras) duma frase de modo a, por novo(s) arranjo(s), se formar(em) outra(s) diferente(s) da(s) primeira(s), sem que seja portanto necessário respeitar a ordem da sua colocação original. HATHERLY, 1995, p. 185

A técnica do anagrama foi utilizada em diversas obras literárias do Barroco, em seus labirintos poéticos. Labirintos são construções que remontam à Antiguidade, cuja origem tem natureza essencialmente religiosa, com um centro mágico-místico. Numa das etimologias possíveis para a palavra, ela deriva-se de *labor* (trabalho) e *intus* (lugar fechado), daí *labyrinthos* (em grego) e depois *labyrinthus* (em latim); assim, teria o sentido de “trabalho para sair” (se é uma prisão) ou de “trabalho para entrar” (se é uma proteção a um tesouro). Segundo uma tradição que remonta a Plotino, o próprio universo seria um enorme labirinto criado divinamente e cuja solução equivaleria ao sentido de iluminação. O caráter lúdico dos labirintos se traduz nos textos visuais

barrocos em que a disposição espacial de palavras, letras e linhas além do uso de recursos como o anagrama (e também o acróstico, o emblema e a “escrita diabólica” – texto escrito ao contrário, para ser lido no espelho) desenvolvem um novo modo de ler subvertendo o percurso tradicional da leitura (da esquerda para a direita) e possibilitando uma pluralidade de leituras.

O anagrama, enquanto procedimento labiríntico, é sempre uma forma de dobra-desdobramento da palavra, é a metamorfose. Ou é como o movimento encantatório de uma serpente que troca de pele incessantemente. “A serpente é o sujeito animal do verbo enlaçar e do verbo insinuar-se” (BACHELARD, 1990, p. 216).

Enlaçando e insinuando imagem, objeto, palavra, som, dobra... , Ana Hatherly faz circular – pela jogo, por uma série de reenvios que criam, outrossim, um efeito de eco e de labirinto no interior da obra – a experiência do ver/ler/ouvir. Cria, dessa forma, uma gramática criativa toda sua: ana-gramática.

Serpente de impulso lúdico, ana-gramática é jogo de morder o próprio rabo.



## Referências

- ÁVILA, Affonso. *O lúdico e as projeções do mundo barroco I: uma linguagem a dos cortes, uma coincidência a dos lucos*. São Paulo: Perspectiva, 2012. 3ª ed.
- BACHELARD, Gaston. *A terra e os devaneios do repouso: ensaios sobre as imagens da intimidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- GASTÃO, Ana Marques. *Ana Plurinímica*. Lisboa: Academia das Ciências de Lisboa, 2015.
- HATHERLY, Ana. *A casa das musas*. Lisboa: Editorial Estampa, 1995.
- \_\_\_\_\_. *Interfaces do olhar*. Lisboa: Roma Editora, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Volúpia*. Lisboa: Quimera, 1994.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens. O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: ed. Perspectiva, 2007.
- MELO E CASTRO, E. M. Texto lido na Feira do Livro de 1962. In: HATHERLY, A. e MELO E CASTRO, E. M. *PO-EX: Textos teóricos e documentos da poesia experimental portuguesa*. Lisboa: Moraes Editores, 1981. pp. 95-101.
- PIRES DO VALE, Paulo. “A tradição como inovação”. In: PAULINO, C.; CAMPINO, A.M. (coord.). *Conversas: Ana Hatherly e o Barroco*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2017.
- SANTA TERESA D’ÁVILA. *Escritos de Teresa de Ávila*. Trad.: Fábio M. Alberti et al. São Paulo: Loyola, 2001.

# Notas

- [\*] Mestra em Crítica, Curadoria e Teoria da Arte pela Faculdade de Belas Artes de Lisboa (2021), bacharel em História da Arte pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2017). Pesquisa as relações entre imagem e escrita, com foco na produção de artistas mulheres.
- [1] Uso aqui este termo, que não pretendo inédito – apesar de não o ter lido e tampouco ouvido antes –, ao invés do termo mais usual “barroquismo” para trazer uma dimensão sonora mais destacada ao conjugar os termos barroco e rouquidão (que é a alteração no timbre da voz, tornando-a mais grave e como que velada); numa tentativa de enfatizar o caráter sonoro apresentado pela obra Loom no jogo estabelecido a partir de seu título, questão que abordaremos neste artigo.
- [2] Esse interesse pela cultura barroca aproximou Ana de Affonso Ávila, e também da poeta Laís Correa de Araújo.
- [3] O grupo de poesia experimental português, PO.EX, contava com Ana Hatherly, Salette Tavares, E. M. de Melo e Castro, António Aragão, Herberto Helder, José Alberto Marques e Liberto Cruz. O grupo publicou duas revistas, intituladas Poesia Experimental, em 1964 e 1966, em que era patente a influência de Mallarmé, Pound, Cummings e dos caligramas de Apollinaire. Ana Hatherly expandiu o interesse do grupo também para os textos-visuais do Barroco. PO.EX é um acróstico de Poesia Experimental criado por E. M. de Melo e Castro para a exposição PO.EX/80 (Galeria Nacional de Arte Moderna, Lisboa/1980).
- [4] “Por tendência barroca deve aqui entender-se o culto de certos valores formais e até emocionais do estilo barroco, histórico, que persistiu (e persiste ainda) em Portugal e no Brasil a partir dos anos 50, e que se pode verificar que na poesia quer na prosa, tanto de Experimentalistas como de seguidores de outras tendências, e que veio a constituir aquilo que hoje se chama Neo-Barroco Português” (HATHERLY, 1995, p. 190).
- [5] O uso da palavra Barroco para designar esse período possui duas prováveis origens. Numa delas, a palavra derivaria do italiano barroco, termo usado já na Idade Média para descrever um obstáculo ao raciocínio lógico. A palavra passa a ser usada para designar qualquer tipo de ideia obscura ou pensamento tortuoso. A outra origem possível é a palavra portuguesa barroco que se refere a um tipo de pérola imperfeita e de formato irregular.
- [6] Distinção presente no clássico livro *Conceitos Fundamentais da História da Arte* (1915), que apresenta cinco pares conceituais das transformações estilísticas dos séculos XV e XVII: linear e pictórico; plano e profundidade; forma fechada e forma aberta; unidade e pluralidade; clareza e obscuridade.
- [7] Transverberar, do latim tranverberare, significa literalmente perfurar de lado a lado, sendo mais utilizado para designar fenômeno ligado à luz. Para o catolicismo, a transverberação é uma experiência mística, um fenômeno – e também uma graça – em que o devoto é trespassado por uma flecha ou dardo incandescente que, ao perfurar, deixa uma ferida de amor que queima elevando a alma ao ápice da contemplação do amor divino. Trata-se de uma experiência extraordinária que acontece, antes de qualquer coisa, na alma e não propriamente no corpo (apesar de ser sentido também enquanto dor e gozo, e de poder deixar marcas exteriores, i.e., corporais). O caso mais famoso é, talvez, o de Santa Teresa D’Ávila, muito conhecido por conta da escultura do italiano Gian Lorenzo Bernini, *O êxtase de Santa Teresa*. Contudo, outras pessoas santas também experimentaram a graça da transverberação, como São João da Cruz (1542-1591) e Santa Teresinha do Menino Jesus (1873-1897).
- [8] Santa Teresa D’Ávila (1515-1582) foi uma monja carmelita espanhola, mística, santa (canonizada em 1622) e doutora da Igreja Católica (foi proclamada Doutora da Igreja em 1970). Seus livros estão entre os mais conhecidos e notáveis da literatura mística católica.
- [9] Tal associação foi também feita e belissimamente enfatizada por Paulo Pires na exposição *Ana Hatherly e o Barroco: num jardim feito de tinta*, que ocorreu entre outubro de 2017 e janeiro de 2018 no Museu Calouste Gulbenkian em Lisboa. Logo na entrada da exposição, o curador colocou, lado a lado, a escultura Loom e uma tela da pintora portuguesa Josefa de Óbidos (1630-1684), de 1672, que retrata justamente a transverberação de Santa Teresa (sendo este, inclusive, o nome da obra).
- [10] Variação minha para a epígrafe, de O. V. Milosz, escolhida por Ana para seu livro *Volúpsia* (1994): “L’être qui aime n’est-il pas l’Amour?”
- [11] Affonso Ávila define o pacto lúdico como “a confluência natural e tática, no ser social, dos impulsos individuais para o jogo” (2012, p. 63), i.e., o artista lança mão do jogo na expectativa de que o espectador se abra em novas possibilidades receptivas. É, portanto, a confluência do impulso lúdico de cada um (artista e fruidor).



[12] Interessante elucidar o termo glosa, que significa tanto uma anotação entre linhas ou na margem de um texto para explicar uma passagem ou palavra (e, por extensão, uma nota ou comentário explicativo), quanto, em literatura, um tipo de composição poética que desenvolve um mote; e, também, em música, é sinônimo de variação (termo muito utilizado por Ana Hatherly). Etimologicamente, o termo tem origem no latim tardio *glosa*, variação do latim clássico *glōssa*, ae, definido como ‘termo obscuro, que carece de explicação’, e derivado do grego *glōssa*, ãs, por sua vez definido como ‘ponta, língua, órgão da fala, linguagem’. A variação, aliás, é outro método poético tipicamente barroco recuperado por Ana Hatherly.

[13] O poema homônimo, um dos mais famosos sonetos do poeta português Luís Vaz de Camões (1524-1580), foi publicado na segunda edição da obra póstuma *Rimas*, lançada em 1598.

As variações de poesias camonianas não aparecem, na obra de Hatherly, apenas neste poema. Em *Leonorana*, terceiro capítulo de *Anagramático* (1970), a partir de um vilancete camoniano “Descalça vai para a fonte / Leonor pela verdura; / vai fermosa e não segura”, Ana realiza trinta e uma experimentações, trinta e uma variações através de procedimentos não tradicionais que visam multiplicar e desdobrar o vilancete em seus sons, sentidos e visualidade.

[14] Ana transcreve em seu livro *A casa das musas* uma passagem de Alfonso de Alcalá y Herrera, autor de *Jardim Anagramático de Divinas Flores Lusitanas, Hespánholas e Latinas* (publicado em 1654 e que contém 686 anagramas em prosa e verso), em que ele assim explica o anagrama e sua origem: “He pois ANAGRAMMA nome Grego, cõposto de duas dicções – ANA – preposição, & – GRAMMA – nome q significa – Letra – q deles tâbe se deriva – Grãmatica –. E assi ANAGRAMMA val o mesmo q trãsposição de letras porq se deriva de – Anagrammatizin – q he o mesmo q trãsposição dellas, assi no escrever, como no falar: de sorte, que com as mesmas letras de hum nome, ou nomes, & periodos, trocadas as syllabas, ou as letras, se pronuncie, ou escreva outro nome, ou nomes, & periodos diferentes, sem que se tire, nem acrecente letra alguã, porque em se lhe tirando, ou acrescentando, ja não fica verdadeiro o Anagramma”. (apud HATHERLY, 1995, p. 19)