

## **ANDAR SEM SAIR DO SÍTIO**

### **A parede de trabalho: espaço de navegação gráfica**

**Cláudia Amandi**

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto / I2ADS

csousa@fba.up.pt

**Paulo Freire de Almeida**

Escola de Arquitetura da Universidade do Minho / Lab2PT

pofa@arquitetura,uminho.pt

### **INTRODUÇÃO / RESUMO**

No cruzamento entre os conceitos de Desenho e Andar, o Mapa apresenta-se como o exemplo mais eloquente de um desenho cujas principais tarefas se reconhecem como a descrição do território e a subsequente possibilidade de orientação e movimento. O Mapa é um desenho para andar e percorrer o espaço, mas também uma analogia para o processo gráfico, entendido como um modo de deslocação.

Nesse contexto, existem várias analogias entre Andar e Processo Gráfico. Este texto reflete sobre o modo como a experiência de Andar e a própria noção de Percurso podem ser parâmetros para a compreensão do desenho. Consequentemente, estabelece-se uma analogia entre a Parede de Trabalho do artista (e o território ou o mapa). Nesta relação, as diversas formas de andar e percorrer a paisagem são metáforas para ações de organização e reformulação do material gráfico.

Na analogia estabelecida será importante identificar primeiro o que se entende por Parede de Trabalho. Este espaço – o de uma parede no local de trabalho – é preenchido por informação diversa que o artista reúne durante um determinado período. A informação pode ser muito variada e aproxima nesse espaço, desenhos, recortes, fotografias, objetos, apontamentos, palavras de ordem, pequenos textos, etc. A variedade de elementos é, tendencialmente, grande e a sua temporalidade e localização na parede não é fixa.

A proximidade estabelecida entre todos estes elementos no espaço da parede é crucial para o artista estabelecer trajetos no seu processo criativo. Funcionam, portanto, como uma espécie de mapas de navegação para o artista experimentar direções e que dependem do seu olhar relacional e constante.

Por outro lado, estas paredes de trabalho também podem ser compreendidas como um espaço ou mesmo território em construção. São, portanto, dispositivos que permitem trajetos, organizar itinerários – seleção e combinação – e por outro, são estratégias para manter visível – devido à distância – possíveis movimentos entre os elementos reunidos e analisar falhas.

Tal como o mapa, as paredes de trabalho adotam uma posição estrategicamente mais alta. Ver de “longe” ou ver de “cima” são ações de observação que caracterizam tanto o uso do mapa como das paredes de trabalho e que permitem ter uma visão geral sobre o “todo”. Este acesso ao “todo” de uma só vez é o que permite ao artista estabelecer relações diagramáticas entre as coisas que reuniu, tal como o caminhante que olha para o mapa e organiza possíveis trajetos entre lugares, elementos de cada lugar, relações passadas e futuras.

Sem este dispositivo, a navegação pode, portanto, ficar mais comprometida porque desta distância é possível abranger mais território, ver mais relações e propor mais itinerários entre os elementos reunidos. Este tipo de analogia entre movimento e processo criativo é descrito de forma muito clara por David Bohm:

“As movimentações são os vários registos que se vão avizinando na superfície e sobre os quais o olhar do autor desenvolve forçosamente um tipo de atenção vigilante e desperta para procurar responder às pequenas diferenças e semelhanças e relações subtis que as impressões provenientes dos órgãos sensoriais, os movimentos musculares, as reações, os sentimentos e os pensamentos lhe vão facultando.” (Bohm & Peat, 1988, p. 236)

As paredes de trabalho são assim, um dispositivo de estímulo para movimentações no espaço da associação e da imaginação. Juntar coisas numa parede é aproximar elementos visuais num espaço.

## **1. APROXIMAÇÃO: ANALOGIAS DO CAMINHAR**

O andar como um ato de aproximação, no sentido positivo de encontro descobre nas leis sobre a percepção, a conhecida Lei da Gestalt da Proximidade, bem como a da Semelhança. (Villafañe & Mínguez, 1996, p. 91) Do mesmo modo que o viajante se coloca no ponto mais elevado e encontra associações na paisagem por via de padrões de semelhança e proximidade, o desenhador organiza o seu processo estabelecendo ligações imediatas entre coisas que estão lado a lado e outras que são semelhantes. Este paralelismo transfere para a mesa de trabalho ou para a parede de desenhos, uma qualidade geográfica ou topográfica onde se vão construindo lugares perceptivos. (Amandi, 2010)

*Aproximar* constrói um plano de imagem, físico e evidente ou, um território gráfico formado por registos aparentemente autónomos entre si, aliás como os elementos de um território geográfico. Mas a proximidade estabelece forçosamente uma relação perceptiva, e tal como no espaço das coisas comuns, esses elementos estabelecem conexões dentro de um campo imaginário. No estudo das neurociências, é comum o recurso a metáforas topográficas para explicar redes neuronais. Como exemplo, António Damásio (Damásio, 1994, p. 97) refere o conceito de “Padrões Neuronais Disposicionais” como meios de organização e hierarquia de informação, a partir de um arranjo espacial ou como referido por Damásio “disposicional”.

Tal como no cérebro, a parede de trabalho do desenhador é simultaneamente um mapa e um espaço de comandos “disposicionais”. O autor procura ativar representações visuais pela reorganização, ou aproximação de elementos para formar uma imagem perdida, ou recuperar uma forma de latência. Essa imagem que o autor persegue ou espera encontrar, adivinha-se na interseção de posições e deslocações de olhares sobre o mapa de imagens da parede de trabalho, onde se sobrepõem coincidências e se evadem soluções em desvios sucessivos. A estrutura desses “comandos disposicionais” descreve um tipo de pesquisa e organização gráfica cujas características são eloquentemente evocadas por modos de percurso e locomoção: Deriva; Perseguição/ Fuga; Visita.

## **DERIVA**

A deriva é uma forma de distração de uma percepção fragmentada. A analogia entre a parede de trabalho e o território assenta também na ideia de um espaço percebido em movimento e deslocação.<sup>1</sup> O termo *Deriva* tem sido recorrente na relação entre caminhar, mapa e desenho, especialmente pela influência dos Situacionistas e Guy Debord. (Andreotti & Costa, 1996) Javier Maderuelo escreve a propósito de Robert Smithson, que o fascínio dos mapas está na representação de uma paisagem ou território destituído de um centro. (Maderuelo, 1999, p. 556). Tal como a parede de trabalho, esse território presta-se a uma *deriva* apenas motivada pelo estímulo de cada instante, promovendo encontros aleatórios ou conduzidos por uma intuição. A parede de trabalho acrescenta a esta dimensão descentrada, o conceito de uma superfície em expansão, recolhendo e agregando novas imagens. Desse modo, a *deriva* consiste numa exploração marcada por sucessivos desvios em relação a qualquer obrigação,

---

<sup>1</sup> Sobre o tema da distração e a sua relação com as imagens em movimento, como o cinema, Walter Benjamin opõe a uma atenção tradicional contemplativa, uma forma de percepção associada a múltiplos estímulos dinâmicos. BENJAMIN, Walter, A Obra de Arte na Era da Sua Reprodutibilidade Técnica, in Sobre Arte Técnica, Linguagem e Política, Relógio de Água, 1992, p.106. (Benjamin, 1992, p. 106)

necessidade, finalidade ou destino. O percurso não se faz para responder a um encontro pré-determinado, mas antes para produzir uma experiência de encontro, ou a sensação de descobrir uma coisa inesperada. Este modelo parece indicar uma ausência de intencionalidade, mas na verdade, coloca a intenção no plano de uma passividade para receber novas relações entre formas.

A esse propósito, entre vários exemplos, o coletivo de design Tomato enuncia o seu processo gráfico como um mapa, mas num tipo particular de cartografia onde os signos são esvaziados da sua hierarquia, e portanto, onde as tarefas de orientação se tornam circunstanciais<sup>2</sup>:

“...the map begins to break down. The signs, and language of those signs, by which we orient ourselves in a situation, begin to look less like definitions and more like relativistic propositions, questioning not only the terms that we give to the means by which the process is made concrete, but to the activity (the conscious creation of a work) itself.” (Karg, Nishimura, & all, 1996, p. s.d)

A dinâmica desse processo é alternadamente automática e reflexiva, como o caminhante que sustem o passo para ciclicamente observar o espaço em volta, alternando entre a distração e a surpresa. Tal como na paisagem do caminhante, a parede de trabalho muda pela caminhada. Os elementos mudam de posição e as relações alteram-se. Lugares aproximam-se e outros afastam-se. Essa consciência de uma variação das posições anuncia uma alteração do estado distrativo da deriva. Princípios de atração e preferência motivam uma maior insistência sobre certos espaços, lugares e imagens. No espaço da *deriva*, os lugares são territórios sem nomes, como metáforas no contexto do processo criativo onde a função da *deriva* é contrariar a sequência linear, acrescentar a imprevisibilidade – andar às voltas, andar para trás e para a frente, andar sem rumo.

## **PERSEGUIÇÃO E FUGA**

A perseguição consiste num percurso seguindo um determinado alvo. Na metáfora entre o mapa e a parede de trabalho e nesse processo de *perseguição*, a disposição mental torna-se mais focada e o caminhar já não depende de um estado distrativo, mas também não depende de informação no território. O caminhar torna-se dependente de um movimento adiante, de pistas que se vão sucedendo com um progressivo detalhe de informação. A atenção fixa-se

---

<sup>2</sup> “The name Tomato comes from a family of sub beta hormones – T/O.m/TO. This hormone grouping is found within the cerebral cortex of people who are susceptible to visions, waking dreams, sensations and feelings of weightlessness. (Karg, Nishimura & all, 1996)

sobre um objeto ou uma imagem. Na paisagem algo se move adiante e na parede de trabalho algumas imagens escapam da nossa percepção numa direção que adivinhamos central. Uma implicação da *perseguição* é o caráter conflituoso que se esboça no processo. Do caminhante e desenhador surge um interesse ou intencionalidade de captura. Do alvo ou imagem desprende-se uma resistência ou fuga, ou algo que não se deixa apreender. No processo de *perseguição* justifica-se evocar o conceito de Estratégia, de Juan Molina aplicado ao desenho, como modo de dispor e ensaiar “com astúcia e oportunidade” (MOLINA, 1999, p. 15) a captura de uma ideia, ou seja, a devida formalização de uma solução.

### **A VISITA**

A visita consiste numa caminhada no sentido de visitar um lugar previamente reconhecido, que se conhece ou ouviu falar. É o destino para uma referência que se torna assim um lugar de confirmação, indagação, consulta. No processo gráfico e na parede de trabalho, esse é o lugar da citação, da cópia, da adaptação. *Visitar* um desenho ou imagem célebre, um autor preferido pelo acolhimento das suas imagens na parede de trabalho, significa integrar o seu imaginário no corpo de desenhos e formas que se distribuem pela parede. As variações e desenvolvimentos sobre um motivo e uma obra, propõe um jogo de desdobramentos em torno de imagens conhecidas.

## 2. PAREDE DE TRABALHO



Fig. 1 Cláudia Amandi, *Parede de Trabalho*, 2020  
Desenhos, recortes, fotocópias, fotografias, anotações escritas.  
Dimensões variáveis  
EstúdioUM, Escola de Arquitetura da Universidade do Minho, Março 2020

Vários são os exemplos documentados de Paredes de Trabalho enquanto imagem do processo criativo do artista. Das paredes de Giacometti, a Chillida, de Edward Munch a Ellsworth Kelly, de Dieter Roth a Ron Mueck, por exemplo, a superfície onde se alinham estudos e recortes faz parte do espaço mais amplo do atelier. A mobilidade e a movimentação do artista no estúdio parecem ter na parede de trabalho um fundo mutável de navegação.

Em seguida analisa-se o conjunto “Parede de Trabalho” de Cláudia Amandi<sup>3</sup>, cuja versão adaptada foi apresentada em março de 2020 na galeria EstúdioUm, precisamente intitulado

---

<sup>3</sup> Cláudia Amandi (Porto, 1968), licenciada em Escultura pela ESBAP em 1993. Expõe regularmente desde 1993 e leciona Desenho na FBAUP. Ao longo dos anos, o seu trabalho como artista plástica foi convergindo para processos de repetição, interessando-se particularmente por aqueles que, na sua aparência mecânica de execução, deslocam o referente do resultado. Ações como aglomeração, variação, expansão, saturação e sobreposição de

“Parede de Trabalho”<sup>4</sup> (Figura 1). Numa primeira abordagem, os desenhos compõem-se com um grau de dispersão afim de uma *deriva* pelo espaço. Vários motivos e séries parecem dividir-se em intervalos intermitentes, como num processo de pegar e largar, trajetos interrompidos, recuos e retoma de direções. Outras imagens parecem, por enquanto, becos sem saída porque não possuem desenvolvimento ou sequência em nenhum outro trabalho. Esse impasse pode ser apenas aparente, e numa segunda observação pode-se encontrar uma afinidade entre copas de palmeiras ao vento e a forma de pestanas estilizadas, criando assim um circuito inusitado. Alguns desenhos indicam uma imagem latente, como objeto de uma *perseguição*, uma insistência. Em vários desenhos existe uma forma ou padrão circular, ora mais elíptico, ou apenas sugerido numa curva. Noutros núcleos de insistência detetam-se padrões e grelhas, mais implícitos ou explícitos. Nesses conjuntos de padrões encontram-se estudos que revisitam desenhos de Ângelo de Sousa, com variações sobre redes de arame, malhas de losangos em vias de colapsar por efeito de desacertos e falhas no traçado.

Estas disposições de imagens no espaço propõem uma circulação do olhar e do movimento sobre a superfície como uma forma de caminhar. Esse elementos são estruturais no trabalho de Cláudia Amandi, desde experiências mais iniciais, como refere já Celso Martins, invocando os conceitos Território ou, de Cartografia e Paisagem a propósito de *Landscape* (2006) e destacando a plasticidade do ato de ver no espectador: “O espectador oscila continuamente entre a observação do todo e a leitura particular de cada componente do desenho” a propósito da série *Mapas de Memória* (2006) (Martins, 2006). O conceito subjacente à construção do trabalho parece ser a maneira como o espaço se transforma a partir de movimentos e deslocamentos. Essas transformações são potenciadas pelo dispositivo modular de repetição de desenhos e suportes, pela possibilidade de permutação das imagens. (Almeida, 2018)

Na referida “Parede de Trabalho” mostram-se vários tipos de registos de importância e relevância diversa. Desde desenhos onde se encontram aparentemente resolvidas as principais questões formais, até fragmentos de papéis e suportes achados ou apropriados, como fotografias, mapas e objetos. A integração desses elementos forma assim uma “paisagem” onde a percepção circula, mas também, um mapa, ou ferramenta de suporte à circulação. A própria paisagem move-se pela deslocação e reorganização de imagens.

---

marcas e/ou materiais vão construindo malhas, imagens, matérias diferenciadas como sistemas de multiplicação de conteúdos.

<sup>4</sup> Parede de Trabalho, Exposição de Desenhos de Cláudia Amandi, Galeria EstúdioUM, Escola de Arquitetura da Universidade do Minho, Guimarães, 2020. Mais informação em: <https://claudiaamandi.weebly.com/exposiccedilatildeo-parede-de-trabalho.html>



Fig.2 Cláudia Amandi, Parede de Trabalho, 2012 (fotografia editada para retirar o fundo).

A Parede 2012 (Figura 2) mostra uma fixação na imagem de um vórtice ou de uma série de círculos concêntricos com falhas deliberadas no registro, denotando uma espécie de ruído sobre a superfície da imagem. Nessa parede, a par de alguns papéis avulsos, faturas de eletricidade e notas diversas, manifesta-se um movimento de perseguição de uma imagem. A repetição e variação de desenhos, formatos e soluções deixa adivinhar esse movimento de andar no encalce de uma imagem construída mentalmente e que, os desenhos concretos ainda não conquistaram plenamente. Esse conjunto, mais simples, indica uma linha ou uma direção, como um caminho de sentido único na paisagem. Este conjunto de desenhos dará lugar à série *Centrípeto* de 2016. (Amandi, <https://claudiaamandi.weebly.com>, 2020)<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Todas as imagens e informações relativas ao trabalho de Cláudia Amandi podem ser consultadas em <https://claudiaamandi.weebly.com>.





Fig.3 Cláudia Amandi, Parede de Trabalho, 2019

A parede de 2019 é mais complexa e mostra vários conjuntos ou séries (Figura 3). Mas o efeito de simultaneidade provocado pela visão de “todas as imagens ao mesmo tempo”, ilude o facto de uma parte das imagens serem criadas sem o conhecimento sobre as outras. Em cada uma habita uma parte da outra, mas sem que se saiba exatamente como ou porquê. Alguns conjuntos parecem formar séries e certas analogias entre imagens são mais óbvias. Mas a relação de causa efeito não é lógica. Certas imagens similares poderão ter sido feitas sem necessariamente existir ainda conhecimento das outras. Porém, se existe uma conexão desconexa, ou uma autonomia entre as imagens, o plano da parede e a visão simultânea cria um estado perceptivo onde as ligações são feitas pelo autor dos trabalhos. A parede funciona como um instrumento perceptivo e imaginativo de trabalho, onde o processo de visualização se torna como um caminhar.

A deslocação do olhar procura associações e pistas, vislumbra sínteses e recomeça o processo, andando em torno de imagens que se vão formando e integrando no plano da parede, no mapa/paisagem.

Na Figura 3, observam-se incidências em movimentos, formas circulares e formas concêntricas. O núcleo 1 é desdobrado no grupo 2 e 3 (identificados na Figura 2) sob as variantes de círculos sobrepostos, círculos concêntricos e simplesmente círculos. Este motivo deu lugar à série *Perímetro* (2019). Mas o início desse processo deu-se numa folha de estudo

da série *Centrípeto* (2016) referida anteriormente, que por sua vez, parece ser um motivo inicial para o núcleo de três desenhos escuros do grupo 2. O núcleo 1 mostra uma série de círculos sobrepostos num padrão linear que parece ser explorado numa folha sobre a mesa.



Fig.4 Cláudia Amandi, Parede de Trabalho, 2019

Numa segunda volta pela mesma parede (Figura 4), os observadores detêm-se em motivos de grelhas e padrões formados por alinhamentos de diversos sinais gráficos – cruces, losangos, pontos, traços. Nesses conjuntos muito diversos exploram-se problemas de densidade, iteração e erro. As séries *Todos* (2019) estão já ensaiadas no núcleo 2 e no núcleo 4 existe uma visita a processos e motivos de Ângelo de Sousa, na génese de *Falha* (2019).



Fig. 5 Cláudia Amandi, *Parede de Trabalho*, 2020  
Desenhos, recortes, fotocópias, fotografias, anotações escritas.  
Dimensões variáveis  
EstúdioUM, Escola de Arquitetura da Universidade do Minho, março 2020

Na Figura 5, outras formas disseminam-se em sentidos plenamente divergentes, como é exemplo o motivo gráfico obtido de fotografias de tempestades tropicais, onde a silhueta de palmeiras ao vento (1) origina a série *Vácuo*, 2019 (núcleo 2) e a imagem de *Sol*, 2019 (núcleo 4). *Vácuo* é formado por pares de desenhos que resultam da criação de traços que passam de uma folha (máscara) para outra e, onde cada folha é usada como a máscara no seu duplo.

Se este exercício incide sobre a natureza fechada de um processo, o mesmo motivo gráfico é associado à forma de pestanas postizas (núcleo 3), forma essa aplicada no par *Sol*; que por sua vez é também centrado no processo gráfico, onde um semicírculo é usado como máscara para produzir um arco de traços e que, depois de finalizado é virado para cima. Esta relação entre imagens - tão evidente como inusitada - demonstra este efeito de evasão e fuga de um simples motivo para uma constelação de trabalhos aparentemente autónomos.

No percurso do visitante, a galeria de arte propõe uma visão linear que corresponde ao próprio caminhar pelo espaço, à qual se infere uma conceção sequencial das várias séries. Mas neste breve exemplo, onde se fixa a parede de trabalho em um instante entre muitos outros, compreende-se que as diferentes séries coexistem em simultâneo no espaço de trabalho do autor, como lugares num espaço virtual. O percurso criativo, diverso do percurso da galeria,

consiste em sucessivas travessias do espaço tocando os diferentes lugares ou núcleos, de um lugar vendo outro, e de um cume, vendo todos.



Fig. 6 Vários aspetos da parede de trabalho.

## Considerações Finais

As paredes de trabalho partilham com a paisagem, tal como o desenho partilha com o caminhar, essa função de revelar o sentido de associação e ligação, como mecanismo central do próprio processo mental, onde pensamento e percepção se ligam. Depois de formalizadas, as ideias parecem claras como caminhos e formas desenhadas. Mas antes dessa definição existem espaços confusos e zonas escondidas e desfocadas, onde tudo parece em aberto numa espécie de excitação ou euforia visual. Se a paisagem é um território plano onde se caminha, a Parede

de Trabalho é um território Vertical, ou seja, este *território vertical*, pretende manter, tanto quanto possível, um universo em constante delírio. Determinam-se orientações, é certo, mas depois, dentro dessas orientações, o objetivo é manter em aberto outras soluções para além daquelas que se vão descobrindo. Manter o desassossego, ou como nas palavras do Professor Mondrian Kilroy, num texto de Juan Molina, (Molina, 2005, p. 83):

“Os homens têm ideias (...) as ideias são como galáxias de pequenas intuições, e sustentava que são algo confuso, que se modifica sem parar e é essencialmente inutilizável para fins práticos. São belas, isso é, são belas. Mas são uma confusão. As ideias, se estão em estado puro, são uma maravilhosa confusão. São aparições provisórias de infinito, dizia. As ideias ‘claras e definidas’, acrescentava, são uma invenção de Descartes, são uma fraude, as ideias claras não existem, as ideias são escuras por definição, se tens uma ideia clara, isso não é uma ideia.”

## Bibliografia

- Almeida, P. F. (2018). O Rio em Construção, a exposição "Afluentes" de Cláudia Amandi. In C. Amandi, *Afluentes* (pp. 3-6). Casa Museu Abel Salazar.
- Amandi, C. (2010). *Funções e Tarefas do Desenho no Processo Criativo*. Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.
- Amandi, C. (2020, 05 25). <https://claudiaamandi.weebly.com>. Retrieved from <https://claudiaamandi.weebly.com>
- Andreotti, L., & Costa, X. (1996). *Situacionistas, Arte, Política, Urbanismo*. Barcelona: MACBA.
- Benjamin, W. (1992). A Obra de Arte na Era da Sua Reprodutibilidade Técnica. In W. Benjamin, *Sobre Arte Técnica, Linguagem e Política*. Relógio de Água.
- Bohn, D., & Peat. (1988). *Ciencia, Orden Y Creatividad – Las raíces creativas de la ciencia y la vida*. Káiros.
- Damásio, A. (1994). *O Erro de Descartes – emoção, razão e cérebro humano*. Publicações Europa América.
- Hubel, D. H. (1987). *Eye, Brain and Vision*. Scientific American Library.
- Karg, A., Nishimura, A., & all. (1996). *Process; A Tomato Project*. Thames & Hudson.
- Maderuelo, J. (1999). Robert Smithson, El Dibujo en el Campo Expandido. In J. J. MOLINA, *Estrategias del Dibujo en el Arte Contemporáneo*. Cátedra.
- Martins, C. (2006). A Tentação de Sentido. *Apagar Recomeçar Esvaziar Repetir Deslocar*. Lisboa: Galeria Kubik.
- MOLINA, J. (1999). Introducion. In J. J. MOLINA, *Estratégias del Dibujo en el Arte Contemporáneo*. Cátedra.
- Molina, J. J. (2005). Radiografia de un Viaje. In Molina, Cabezas, & Copón, *Los Nombres del Dibujo*. Cátedra.
- Villafañe, J., & Mínguez, N. (1996). *Principios de Teoría General de la Imagen*. Pirámide.