

- Perales, V. (2020). "GPS drawing y activismo animalista: Writing Letters to the Fox". In Bárbara Fluxá e Santiago Morilla (ed.), *</EARTH> arte, humanidade, tecnología, naturaleza* (Vol. 3, p.68-79). Madrid: Accesos.
- Scalway, H. (2008). "The contemporary flâneuse". In Aruna D'Souza & Tom McDonough (ed.), *The Invisible Flâneuse?: Gender, Public Space and Visual Culture in Nineteenth-Century Paris*. Manchester: Manchester University Press.
- Solnit, R. (2016). "City of Women". Page-Turner. Retrieved from *The New Yorker website*. <https://www.newyorker.com/books/page-turner/city-of-women216> [Consult. 15/07/2017].
- SSH [Stop Street Harassment]. (2014). *Unsafe And Harassed in Public Spaces: A National Street Harassment Report*. Reston, Virginia, USA: Stop Street Harassment.

ALICIA BEATRICE GOMES DE MEDEIROS

I2ADS / Faculdade de Belas Artes Universidade do Porto / FCT  
aliciabmedeiros@gmail.com

Alicia Medeiros é brasileira, vive e trabalha no Porto, Portugal. Licenciada em Arquitetura e Urbanismo pela UNESP Bauru (SP) e Mestre em Arte e Design Para o Espaço Público pela FBAUP (PT). Trabalha ao nível das mídias móveis e do caminhar como prática artística/performance desde 2010, intensificando o trabalho nesta área desde 2013. Atualmente cursa o Doutoramento em Artes Plásticas na FBAUP, onde investiga sobre como o caminhar no espaço público citadino se configura como prática artística sob o recorte de gênero e como esta prática se pode transformar com o uso das mídias móveis. A corrente investigação é financiada pela Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT) e recebe o apoio do centro de investigação I2ADS.

## Andar sem sair do sítio. A parede de trabalho: espaço de navegação gráfica.

CLÁUDIA AMANDI  
PAULO FREIRE DE ALMEIDA

Este artigo é sobre a parede de trabalho no espaço do artista visual como um mapa de deambulação e orientação percetiva na produção de novas ideias. Pelas relações de proximidade e afinidade de imagens e diversos elementos no plano da parede, o olhar descreve movimentos e circuitos específicos referentes a diferentes etapas criativas. É nessa ação de deslocação que se procuram analogias entre etapas do processo criativo e formas de deslocação no território. A Deriva como uma movimentação distrativa e dispersiva, a Perseguição como uma demanda por uma solução e a Visita como o encontro com referências e imagens do passado. Organizar a parede como um mapa e olhar o conjunto, permite divagar pelas imagens e elementos como um modo de abordagem do processo criativo que remete para a deambulação na paisagem.

Palavras-chave: Desenho, Mapa, Parede, processo/andar

*This paper is about the working wall in the artist studio, as a map for a free wandering and orientation in the creation of new ideas. By the closeness and affinity of pictures and visual elements in the surface of the wall, observation describes movements and circuits related with specific creative stages. In this process of dislocation, there are analogies between moments in the creative process and forms of walking in the territory or landscape. The Drift as a distractive and dispersive movement, the Following as a quest for solutions, and the Visit as the encounter with a previous author or something in the past. Displaying all the work in a wall like a map, and looking at the display of pictures with a creative mind, the sight becomes a way of rambling through the surface, like walking in the landscape.*

Keywords: Drawing, Map, Wall, process/walking

### INTRODUÇÃO

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. (Bohn & 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, a 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, 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.e)

A dinâmica desse processo é alternadamente automática e reflexiva, como o caminhante que sus-tem 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 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.

<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)

<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)

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.



02

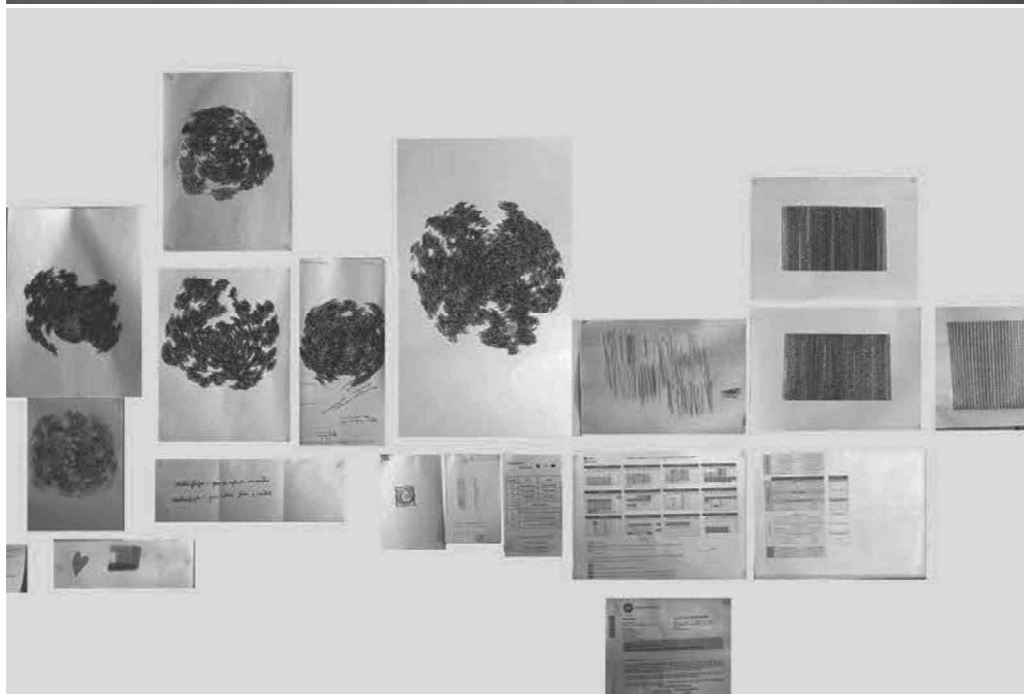


Fig.2 Cláudia Amandi, *Parede de Trabalho*, 2012 (fotografia editada para retirar o fundo).

ARTIGO

#4

#### 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

Vários são os exemplos documentados de Paredes de Trabalho enquanto imagem do processo criativo do artista. Das paredes de Giacometti, a Chillida, de Edvard 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 “Parede de Trabalho”<sup>4</sup> (Fig.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 estiliza-

PSTAX

das, 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 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.

A Parede 2012 (Fig.2) mostra uma fixação na imagem de um vórtice ou de uma série de círculos concêntricos com falhas deliberadas no registo,

<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 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.3 Cláudia Amandi, Parede de Trabalho, 2019.



Fig.4 Cláudia Amandi, Parede de Trabalho, 2019.

02

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<sup>5</sup>.

A parede de 2019 é mais complexa e mostra vários conjuntos ou séries (Fig.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 Fig.3, observam-se incidências em movimentos, formas circulares e formas concêntricas. O núcleo 1 é desdobrado no grupo 2 e 3 (identificados na Fig.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

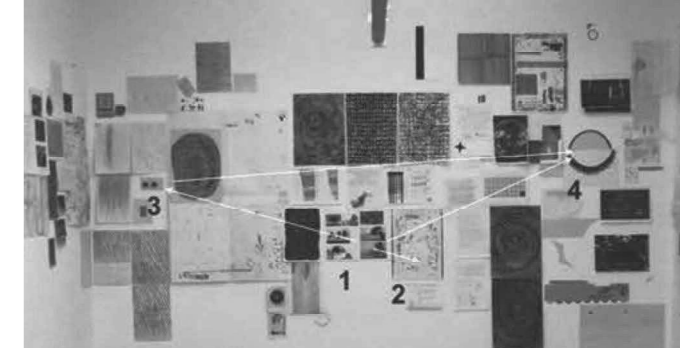
para o núcleo de três desenhos escuros do grupo 2. O núcleo 1 mostra uma série de círculos sobrepostos num padrão linear que parece ser explorado numa folha sobre a mesa.

Numa segunda volta pela mesma parede (Fig.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). Na Fig.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 postiças (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.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.



#4

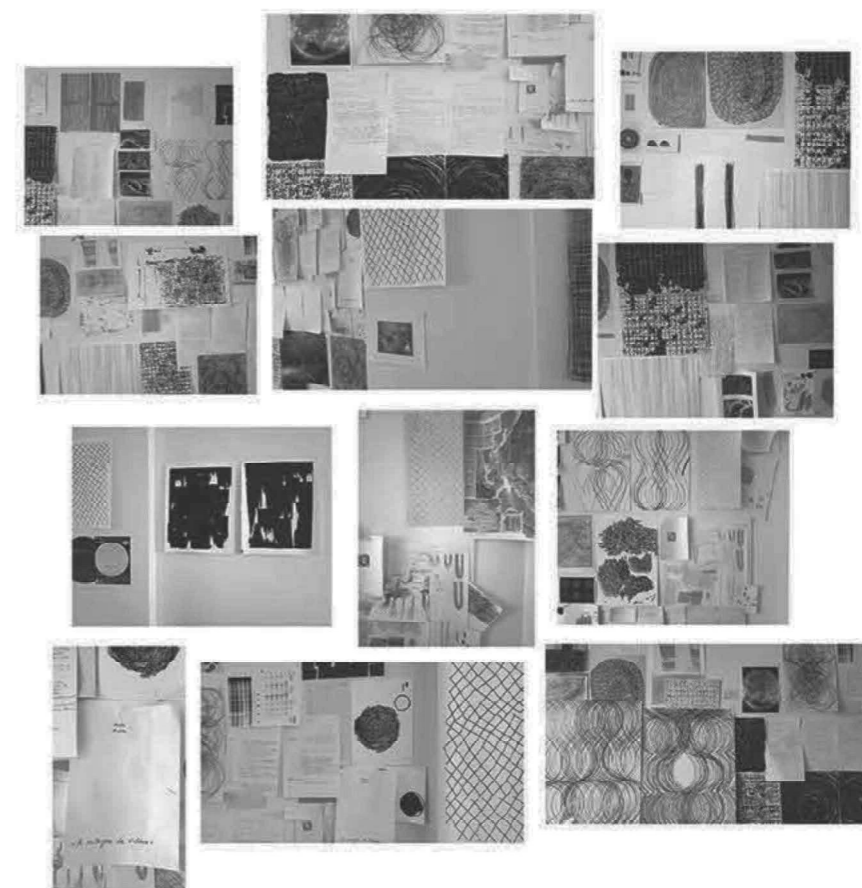


Fig.6 Vários aspetos da parede de trabalho.

PSTAX

ARTIGO

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

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 perceção 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.

Escrito ao abrigo do Novo Acordo Ortográfico.

CLAUDIA AMANDI

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto / i2ADS  
csousa@fba.up.pt

É Professora Auxiliar do Departamento de Desenho da FBAUP e Investigadora do I2ADS. Doutorou-se na área do Desenho pela FBAUP em 2010, com a tese intitulada *Funções e Tarefas do Desenho no Processo Criativo*, um estudo sobre o papel do desenho no processo artístico atual. Paralelamente desenvolve trabalho como artista plástica disponível em claudiaamandi.weebly.com.

PAULO FREIRE DE ALMEIDA

Escola de Arquitetura da Universidade do Minho / Lab2PT  
pofa@arquitetura.uminho.pt

É professor de Desenho na Escola de Arquitetura da Universidade do Minho e Investigador no Lab2PT. Expõe desde 1993.

- 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>: <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*. Kairós.
- Damáσιο, 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., et al. (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”. In C. Amandi, *Apagar Recomeçar Esvaziar Repetir Deslocar*. Lisboa: Galeria Kubik.
- Molina, J. J. (1999). “Introducción”. In J. J. MOLINA, *Estrategias del Dibujo en el Arte Contemporáneo*. Cátedra.
- Molina, J. J. (2005). “Radiografía 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.

## As Ações de Praga: desenhar, caminhar e o corpo que narra

FÁBIO ARAÚJO  
PAULO LUÍS ALMEIDA

#4

Este artigo explora o gesto de caminhar como potenciador de uma performance de reconhecimento e confronto com a história e geografia de uma cidade. Investiga-se a caracterização deste gesto através do desenho, em particular no recurso ao storyboard como estratégia protocolar e documental de uma ação. O artigo é escrito na dupla perspetiva de um desenhador que caminha e de um investigador que observa e acompanha os resultados dessa ação. O gesto de caminhar é pensado como uma técnica do corpo, na aceção de Marcel Mauss, e gesto produtor de espaço e tempo, onde as narrativas performativas se formulam. O artigo explora a relação entre o gesto de caminhar e o conceito geográfico de *Throwntogetherness* de Doreen Massey, na caracterização da cidade como um lugar de convergências de trajetórias não relacionadas, e o desenho como estratégia de documentação dessas trajetórias.

Palavras Chave: Desenho, Caminhar, Throwntogetherness, Storyboard

*This paper explores the gesture of walking as a catalyst of a wayfare performance and confrontation with the history and geography of a city. We research into ways of addressing this gesture through drawing, particularly through the use of storyboards as a protocol and documentary strategy of the action of walking. The paper is written from the double perspective of a draughtsman who walks and a researcher who observes and accompanies the outcomes of the performance. The gesture of walking is thought of as a technique of the body, in the sense of Marcel Mauss, and a gesture producing space and time, where performance narratives are formulated. The paper explores the relationship between walking and Doreen Massey's geographical concept of Throwntogetherness, as a way of understanding the city as a place of convergence of unrelated trajectories and drawing as a strategy for documenting these trajectories.*

Key Words: Drawing, Walking, Throwntogetherness, Storyboard

PSIAX

<sup>1</sup> A expressão “gesto de caminhar” é usada ao longo deste texto para sublinhar a diferença entre a caminhada como um movimento produtor de sentido e a caminhada como ação prática. Na sua tentativa definir uma fenomenologia dos gestos, Vilém Flusser descreve-os como “movimentos do corpo, ou de instrumentos conectados ao corpo, que expressam uma intenção, mas para os quais não há uma explicação causal satisfatória” (2014, p.2). Neste sentido, o gesto distingue-se de uma ação prática porque

contém traços visíveis de uma intenção, ou porque transforma uma ação prática numa função semiótica (Kendon, 1986, p.15). Nespoulous e Lecours, em “*The Biological Foundations of Gestures*” (1986), sustentam o mesmo ponto de vista: um gesto, mais do que uma competência motora, é um movimento do corpo que constrói ou participa na construção do sentido. E ainda que uma ação prática não seja, por si só, um gesto, ela pode ser semiotizada — e, portanto, percebida como gesto — como quando o trans-

### CAMINHAR E AS TÉCNICAS DO CORPO

A journey implies a destination, so many miles to be consumed, while a walk is its own measure, complete at every point along the way. (Francis Alÿs, 2013, p.28)

As Ações de Praga são expedições performativas urbanas realizadas no inverno de 2019-20 em Praga. No seu conjunto, são um exemplo de como o gesto de caminhar se tornou um estímulo para pensar a cidade relacionando desenho, narrativa e performance.

Cada território impõe-se de forma particular ao gesto de caminhar<sup>1</sup>. Numa ilha, experimentamos o impulso de a rodear ou subir ao seu ponto mais alto. Numa cidade, os vários sistemas do modelo urbano impõem-se ao sujeito como uma técnica do corpo através dos seus passos.

No seu ensaio de 1934 *Les Techniques du Corps*, Marcel Mauss propõe um estudo de etnologia comparada centrado na forma como aprendemos a nos servir do corpo em sociedade. A constatação inicial de Mauss é que formas como caminhar, correr, nadar ou escavar são muito distintas de sociedade para sociedade. Esta aprendizagem decorre de uma forma particular de educação a que se refere como “técnicas do corpo”. É sintomático que o estudo comece com a técnica de caminhar. Ao caminhar relacionamos diferentes formas de pensar: sobre o corpo e seus movimentos; sobre a perceção e o trabalho dos sentidos; educação e formação do conhecimento; constituição do espaço e do tempo; construção de relações entre humanos e não-humanos (Ingold e Vergunst, 2008, p.1).

Significativamente, o gesto de caminhar torna-se visível na posição dos braços e das mãos que são, para Mauss, o efeito de uma idiosincrasia social, mais do que uma predisposição individual:

Penso que consigo reconhecer uma rapariga que foi educada num convento. Em geral, ela caminhará com os seus punhos cerrados. E ainda consigo lembrar-me do meu professor de ginástica a gritar-me: “Idiota! Porque caminhas agitando as mãos espalmadas?” Existe, portanto, também uma educação para o caminhar (Mauss, 1979, p.100)