

LUDUS HUMANUM EST Brincar é humano, errar é um dever

Emanuela Di Felice¹

Resumo

Partindo de uma ação performática coletiva de atravessamento na cidade de Pelotas/RS - "Explor-Ações Urbanas, errar no limiar" - O artigo aborda a exploração como reapropriação da cidade e modo de investigar o território através da imersão total nele. O convite à ação se transformou na possibilidade de experienciar a cidade em uma escala 1:1, corporal. A experimentação de novos paradigmas de conhecimento do urbano, a criação de uma aproximação lúdica na compreensão da contemporaneidade, a profanação dos paradigmas contemporâneos como uma forma de negligência, que abre as portas à apreensão, amplia as possibilidades de uso e apropriação do espaço urbano. Na visão de que perder tempo é ganhar espaço, a proposta se apoia na cartografia e na teoria da deriva, assim, abre novos métodos de conhecimento, onde a pesquisa e o pesquisador reúnem teoria e prática no território. Entendendo que a possibilidade de tropeçar e de cometer erros numa interação do corpo a corpo é uma necessidade para conhecer e imaginar a cidade e o contemporâneo como novas ferramentas.

Palavras-chave: exploração urbana, profanação, cartografia.

Abstract

Starting from a collective performative action of crossing the city of Pelotas / RS, Brasil - "Urban Exploration-Actions, err on the threshold" - The article approaches exploration as reappropriation of the city as a way of investigating the territory through the total immersion in it. The call to action became the possibility to experiencing the city on a scale 1:1. The experimentation of new paradigms of urban knowledge, the creation of a playful approach to understanding contemporaneity, the desecration of contemporary paradigms as a form of negligence, which opens the door to apprehension, widens the possibilities of use and appropriation of urban space. In the view that wasting time is gaining space, the proposal is based on cartography and drift theory, thus opening new methods of knowledge, where research and researcher meet theory and practice in the territory. Understanding that the possibility of stumbling and making mistakes in a body interaction is a necessity to know and imagine the city and the contemporary with new tools.

Keywords: urban exploration, profanation, cartography.

¹ Graduada em Desenho Arquitetônico Università degli studi di Roma 3, Doutora em Projeto Urbano Sustentável Università degli studi di Roma 3. Atualmente pesquisadora de Pós-Doutorado (PNPD-CAPES) na linha de Urbanismo Contemporâneo, no Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo (PROGRAU) da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), Rio Grande do Sul, Brasil.

EXPLOR-AÇÕES URBANAS, ERRAR NO LIMIAR

narrativa de uma cidade em transito
encontro de encerramento



Prof.Dr. Emanuela Di Felice

22.03.2017

Auditorium FaUrb h14:00

Post-graduação Urbanismo Contemporâneo- UfPel

Figura 1 - Cartaz Explor-Ações Urbanas, errar no limiar, 2016-2017, disciplina oferecida no Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo (PROGRAU), FAUrb/UFPel. Fonte: autora.

O biólogo, sociólogo e urbanista Patrick Geddes, no início do século XX, começou a falar de cidade em evolução, de cidade como órgão independente, um organismo que pode crescer como um sistema autônomo, com regras que nunca foram tratadas nas leis do urbanismo, mas antes o resultado da evolução biológica e do território humanizado.

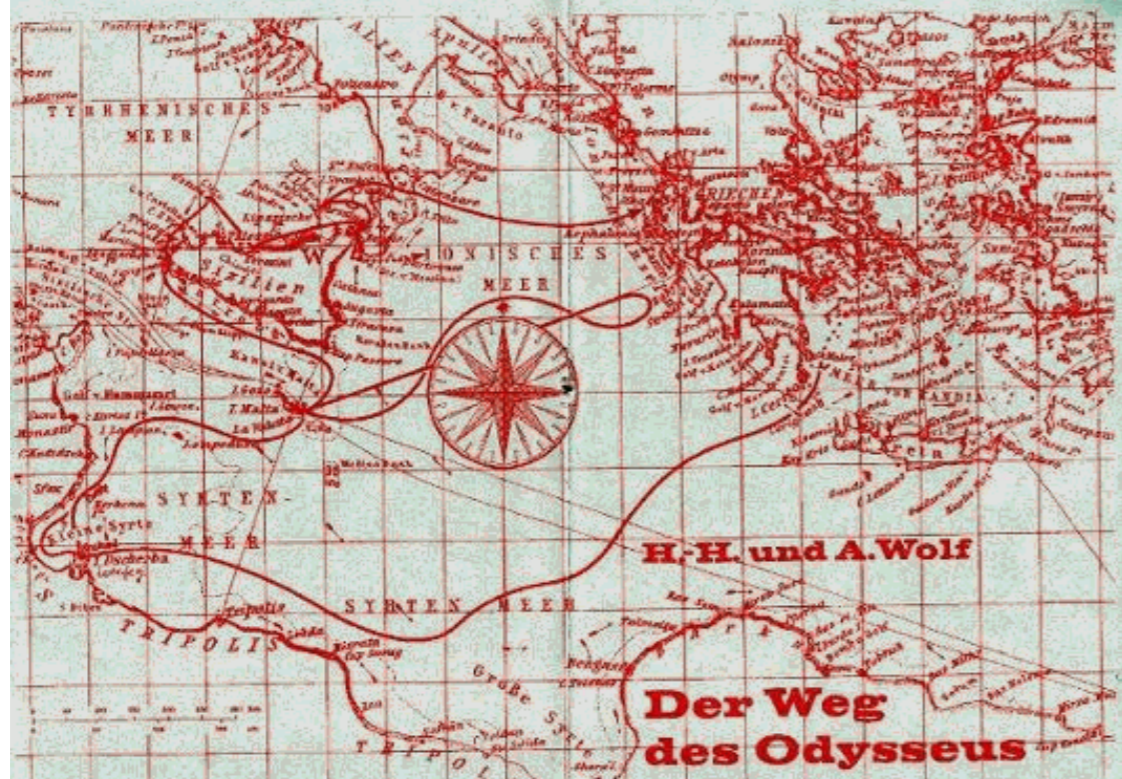
As cidades são desenvolvidas de baixo para cima de forma incremental, mas o planejamento se dá a partir de cima, assim o projeto acaba por ser uma pequena parte de um desenvolvimento orgânico muito maior.

Os planos para cidades ideais não nascem com uma lógica geradora de processos em devir, eles são projetados em uma única peça. A noção de fruto imaturo nunca é levada em conta (GEDDES 1915).

Nesta visão, Geddes se colocou na *Outlook Tower* (Câmara Obscura em Edimburgo²), uma estrutura que poderia servir como observatório e laboratório cívico, para pensar como entrelaçar o pensamento com a ação, a ciência com a prática, a sociologia com a moral, etc. O lema era "conheça a sua cidade!". Para isso é necessário observá-la de fora e de dentro.

² Combinando uma câmara obscura de seis andares e uma torre de observação, este farol de estilo em Edimburgo é considerado o primeiro laboratório de sociologia do mundo, concebido como um modelo para preservar um edifício antigo e também como um espaço de antecipação, um conservatório de história local, museu de engenharia civil, site educacional e memorial onde se pensava sobre o meio ambiente através de vários pontos de vista, ópticos e temáticos. G. Paba dall'outlook tower alla Casa della Città, La Nuova Città, Fondazione Michelucci, Serie nona n. 1 - novembre 2013.

Figura 2 - Mapa do hipotético percurso cumprido por Ulisses, reconstruído pelo Prof. Wolf Hartmut Hilbertz onde os lugares são reconstruídos segundo o reconhecimento da geografia e a hipótese dos ventos de navegação. Fonte: Hans-Helmut Wolf, Armin Wolf, Der Weg des Odysseus Gebundene Ausgabe, 1968.



O errar voluntário, a herança, a transumância, o vagar sem rumo como forma de conhecimento e aventura, são na história os relatos dos poemas épicos de peregrinação como a *Odisséia*, atribuída a Homero. A obra é uma coleção de contos das primeiras derivas dos navegantes pelo Mar Mediterrâneo, onde o hipotético percurso dos lugares contados é o fruto de derivas épicas. A viagem é a reflexão e a projeção no imaginário das explorações realizadas em regiões novas e remotas por marinheiros de Creta e Micenas - fenícios que trouxeram de volta, além de mercadoria, contos extraordinários de costumes estranhos e aventuras fantásticas e até mesmo o desejo da pesquisa, a curiosidade e a liberdade.

A teoria da deriva, ligada a uma condição deliberadamente poética procurada e ligada à cidade, nasceu em Paris nos anos 50³. Durante o século anterior a cidade francesa tinha sofrido grandes transformações, as ruas estreitas e pitorescas, lugar da resistência do povo durante a Revolução Francesa (1789 – 1799), foram substituídas por grandes avenidas e fachadas monumentais pelo onipotente desenho urbano do prefeito Georges-Eugène Haussmann (entre 1852 e 1870). Os trabalhos foram principalmente a liberação do tecido urbano para facilitar manobras militares, abrindo 165km de novas ruas, reorganizando a renda fundiária indo a delinear as áreas e as classes sócias, o centro foi tomado pela representante arquitetura burguesa, a periferia pelos subúrbios populares. Na cidade de Paris, onde o povo derrubou o governo, mais de uma vez na história, reivindicando os direitos dos homens como cidadãos, queriam ter a certeza de que essas mudanças revolucionárias sociais e políticas não fossem repetidas.

Foram expropriadas muitas casas do centro de Paris para realizar o plano de demolição de uma grande parte dos edifícios mais centrais em favor da higiene, que traçava a ordem e o controle exigido por Napoleão III. A estrutura social do centro da cidade se viu assumindo a imagem da burguesia em edifícios e praças monumentais. As classes mais pobres, que antes viviam em estreito contato com outras classes, foram expulsas para os subúrbios de Paris, transformando a cidade em uma estrutura sociogeográfica⁴,

3 Sem mencionar as experiências nos anos 20 das deambulações e desterritorializações do grupo Dadaísta e as “caminhadas” dos Surrealistas, que já haviam reconhecido no errar uma forma de anti-arte cheia de possibilidades expressivas.

4 Esquemáticamente, os edifícios antes de Haussmann podiam ser considerados um retrato da hierarquia social parisiense: no segundo andar habitava a burguesia, no terceiro e no quarto os funcionários e empregados de algum grau, funcionários de baixo nível no quinto, funcionários, estudantes e pessoas pobres em geral no sótão. Desta forma, todas as classes sociais vivendo lado a lado no mesmo edifício.



Figura 3 - Navegando Pelotas, mapa do percurso realizado entre agosto 2016 e março 2017, em sobreposição ao mapa do Mediterrâneo e das aventuras das Odisseias de Ulisses. Fonte: autora, 2017.

ainda presente na contemporaneidade, que separa em áreas da cidade a antiga configuração de mistura entre pobres e burgueses.

Nos anos que seguiram, artistas e escritores começaram a manifestar o mal-estar nessa cidade com desenho tão rígido, e não só se alimentaram de certo ceticismo sobre mudanças drásticas e totalitárias, como também já estavam à procura de uma fuga. Os impressionistas começaram a sair nas ruas, preferindo sujeitos e paisagens da vida cotidiana; os surrealistas, influenciados pelo livro *A interpretação dos sonhos* de S. Freud, embarcaram na viagem introspectiva da mente humana. A reavaliação da componente pré-racional e irracional da criatividade humana e a libertação dos impulsos inconscientes: a rejeição da lógica e gargalos da civilização em favor de uma total liberdade de expressão.

Guy Debord, em 1954, formula a teoria da deriva:

O novo urbanismo é inseparável das transformações econômicas e sociais felizmente inevitáveis. É possível se pensar que as reivindicações revolucionárias de uma época correspondem à ideia que essa época tem da felicidade. A valorização dos lazeres não é uma brincadeira. Nós insistimos que é preciso se inventar novos jogos (DEBORD, Guy. Apud JACQUES, Paola Berenstein. *Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade/Internacional Situacionista*. Rio de Janeiro, Casa da Palavra, 2003, p. 17)

Entre os diversos procedimentos situacionistas,

A Deriva se apresenta como uma técnica de passagem rápida por ambiências variadas. O conceito de deriva está indissolúvelmente ligado ao reconhecimento de efeitos de natureza psicogeográfica e à afirmação de um comportamento lúdico-construtivo, o que o torna absolutamente oposto às tradicionais noções de viagem e de passeio (DEBORD, 1958, p.87).

Figura 4 - Brincar na cidade com a cidade.
Fonte: autora, 2016.



Acerca de dez anos atrás aprendemos a deambular com Francesco Careri⁵, autor do livro *Walkscapes, o andar como uma prática estética*⁶. Quando eu era uma estudante da faculdade de arquitetura, conheci ele em seu primeiro curso de caminhadas em Roma, chamado *Arti Civiche* (em honra de Patrick Geddes). Desde então andei com ele, meu professor, em várias ocasiões, por muitos anos em Roma, mas também em Viena, Nápoles, Montevideo, Valparaíso e João Pessoa.

Entre agosto de 2016 e Março de 2017, reuni uma pequena tribo que me levou a atravessar a cidade de Pelotas (Brasil) numa experiência de ir a se perder. Atravessamos o perímetro exterior, o limiar, coreografamos o espaço urbano com nossos corpos, em um jogo coletivo que gerou uma imagem fabulosa da cidade. A ocasião foi proposta por mim como “Explor-Ações Urbanas, errar no limiar” (figura 1), disciplina oferecida no Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo (PROGRAU), FAUrb/UFPeL.

Um convite para deixar o conforto das salas da universidade, para conhecer de dentro a cidade, suas nuances e suas contradições. Nós exploramos a borda em um errar voluntário ao longo de cerca de 50 km, os pontos de reuniões mudavam de semana em semana, caminhamos na chuva ou no sol, durante o inverno e durante o verão. O ponto de encontro foi mudando ao longo do percurso, bem como a conformação dos participantes e a intensidade emocional da experiência.

Errar é para mim uma oportunidade dupla: por um lado, o vagar sem rumo é capaz de nos empurrar para além das nossas próprias limitações (física e psicológica), por outro, nos dá a oportunidade de sermos capazes de cometer erros, tropeçar para sermos

5 Francesco Careri (Roma, 1966) é arquiteto e professor do Departamento de Estudos Urbanos, do Laboratório de Projetos e do curso de Artes Cívicas da Faculdade de Arquitetura da Università degli Studi Roma Tre, um curso totalmente peripatético em que se caminha interagindo *in situ* com os fenômenos urbanos emergentes; desde 2011, é diretor do Programa de Pós-Graduação “Artes arquitetura cidades” da mesma universidade. Foi cofundador, em 1995, do Laboratório d’Arte Urbana Stalker/Osservatorio Nomade e é autor do livro *Caminhar e parar* (versão brasileira: Editora G. Gili, São Paulo, no prelo), que dá continuidade ao livro anterior *Walkscapes - O caminhar como prática estética*, publicado em 2013 pela mesma editora, e do livro *Constant. New Babylon, una città nomade* (Turim, Testo & Immagine, 2001).

6 O andar como ato cognitivo e criativo capaz de transformar simbólica e fisicamente tanto o espaço natural como o antrópico. Este livro narra uma história da percepção da paisagem através do ato de caminhar: do nomadismo primitivo às vanguardas artísticas do começo do século XX, da Internacional Letrista à Internacional Situacionista, do minimalismo à *land art*. Francesco Careri revisa algumas das propostas históricas que conceberam o ato de deambular não só como uma ferramenta de configuração da paisagem, mas como uma forma autônoma de arte, um instrumento estético de conhecimento e de modificação física do espaço atravessado, que se transforma em intervenção urbana.



Figura 5 - Jogos e alimentação no ato nômade performático.
Fonte: autora, 2016.

Figura 6 - Brincar na cidade com a cidade.
Fonte: autora, 2016.

capazes de andar novamente adiante, contanto que você nunca mais voltará atrás.

Errar

A aproximação lúdica-construtiva é o espírito com o qual realizamos este errar voluntário, uma fuga da estrutura acadêmica, uma ocasião para passar o tempo de forma coletiva, entrando com nossos corpos na dimensão urbana, em um evento de estimulação contínua, para viver suas ruas. Descobrir os lugares onde nunca havíamos passado, descobrir as conexões informais feitas de trilhas, mais além do concreto, ouvindo as vozes e os silêncios de quem habita esses territórios, observando seus movimentos, explorando seus lugares mais remotos e desconhecidos.

A partir do culto do capitalismo, da produção e do consumo que Agamben (2007) descreve, com as mesmas regras de qualquer religião, na qual o sagrado permanece junto à capacidade de criar culpas, nos opusemos de forma ociosa, lúdica e sem sentido de culpa alguma. Essa cisão radical que se cria na esfera do sagrado capitalismo se contrapõe ao mundo meramente humano, onde subsiste a maioria das pessoas, o mundo fora do tempo do trabalho, onde é consentido ser simplesmente pessoas.

Sagradas ou religiosas eram as coisas que de algum modo pertenciam aos deuses. Como tais, elas eram subtraídas ao livre uso e ao comércio dos homens, não podiam ser vendidas nem dadas como fiança, nem cedidas ao usufruto ou gravadas de servidão. Sacrilégio era todo ato que violasse ou transgredisse esta sua especial indisponibilidade, que as reservava exclusivamente aos deuses celestes (nesse caso eram denominadas propriamente ‘sagradas’ ou infernais (nesse caso eram simplesmente chamadas ‘religiosas’). (AGAMBEN, 2007, p. 65).

Nos propusemos a romper com essa religião, decidimos voltar a ser homens e mulheres comuns. Assim profanamos a cidade. Profanar significa abrir a possibilidade de uma forma especial de negligência, que ignora a separação, ou melhor, faz dela um uso particular. Na experiência, o jogo do errar se apresentou como estratégia para reconciliar ao uso comum algo que havia sido consagrado ao sacro.

A reapropriação do espaço e do tempo da cidade. Um ato performativo que envolve a preparação física e mental, a hipersensibilidade a estímulos, nesse cruzamento lento do território, na condição de contato direto com o ambiente físico e humano. Segundo

Benveniste (apud Sperber, 2009), cada religião tem em si sempre o mito e o ritual, onde o mito conta uma história e o ritual implementa o culto; neste contexto, o jogo permite que você possa quebrar essa relação gerando mitos sem ritos (*jocus*) ou ritos sem mitos ou jogos de ação (*ludus*).

O jogo tem, nesse sentido, uma grande importância, pois permite ao ser humano tornar-se agente de seu conhecimento progressivo, formulando imagens, usando símbolos e o imaginário, a fabulação ou diretamente a pulsão de ficção (SPERBER, 2009, p. 67).

O brinquedo é aquilo que pertenceu - uma vez, agora não mais - à esfera do sagrado ou à esfera prático-econômica. Mas sendo assim, a essência do brinquedo (aquela alma do brinquedo que Baudelaire diz ser o uso do brinquedo até sua mesma destruição) é, então, algo eminentemente histórico: aliás, por assim dizer, é o Histórico em estado puro.

Pois, em nenhum lugar como em um brinquedo, poderemos captar a temporalidade da história no seu puro valor diferencial e qualitativo [...]. Aquilo que o brinquedo conserva do seu modelo sagrado ou econômico, aquilo que deste sobrevive após o desmembramento ou a miniaturização, nada mais é que a temporalidade humana que aí estava contida, a sua pura essência histórica. O brinquedo é uma materialização da historicidade contida nos objetos, que ele consegue extrair por meio de uma manipulação particular; [...] o brinquedo, desmembrando e distorcendo o passado ou miniaturizando o presente - jogando, pois, tanto com a diacronia quanto com a sincronia - presentifica e torna tangível a temporalidade humana em si, o puro resíduo diferencial entre o uma vez e o agora (AGAMBEN, 2005, p.86).

Se errar é humano [...] é um aforismo para expiar erros e sentimento de culpa, enquanto eles são esporádicos, em um futuro do *homo ludens* podemos concluir que o vagar, o errar pode se tornar uma experiência fundamental para conhecer o território em que vivemos e pretendemos agir. Em uma escala de corpo a corpo, o vislumbre do errar passa a acreditar que a experiência é capaz de inovar o passado, e este tanto esse toma espaço e consciência de quem comigo atravessou Pelotas, no nosso imaginário futuro e presente, podemos contar com outro aforismo [...] *ludus humanum est!*

O jogo, portanto, é uma oportunidade para reduzir o tempo histórico na atualidade, uma manipulação instantânea em que passado e presente são condensados, se aproximam e, acima de tudo, podem ser manipulados de forma criativa. No livro *Homo Ludens*, publicado em 1938, o historiador holandês Johan Huizinga examina o jogo como fundamento de toda a cultura e da organização social. Este texto irá afetar vários movimentos culturais, incluindo o Situacionismo. Em 1976, Constant Nieuwenhuys disse:

O *Homo Ludens* vai querer transformar e recriar esse ambiente e este mundo de acordo com as suas necessidades. A exploração e a criação do ambiente, então, coincidem, porque o *Homo Ludens*, criando seu território para explorar, irá a explorar a sua criação (NIEUWENHUYS apud CARERI, 2003, p. 36).

Nós deambulamos por essa linha tênue entre a cidade e o campo, entre os subúrbios e os pântanos, um circunvagando a cidade de Pelotas em seu limite geográfico-urbano. Subtraindo do capitalismo a coisa mais sagrada, o tempo. Decidimos perder tempo



para ganhar espaço (TALOCCHI; MUZZONIGRO, 2012).

A possibilidade de ter tempo disponível para o jogo na cidade significa que você pode visualizar a hora atual como condensações espaciais e humanas, uma oportunidade atemporal e a-histórica de viver o contexto urbano de Pelotas. Um retorno à condição primordial onde as regras e os processos são ditados no instantâneo, onde os caminhantes podem gerar uma narrativa da cidade que leva em conta não só o conhecimento acumulado, não só a única experiência corporal, mas a sensação de que a passagem lenta faz com que tenhamos a possibilidade, através do jogo, de escapar do tempo para entender o contemporâneo. Agamben (2009) diz que é realmente contemporâneo o que não coincide perfeitamente com o seu tempo ou o que não se adapta às suas reivindicações e é, portanto, neste sentido, desatualizado; mas, através dessa lacuna e desse anacronismo, ele é capaz, mais do que outros, de perceber e apreender seu tempo.

É preciso sentir-se inadequado, fora da zona de conforto, para perceber o nosso contemporâneo? O que podemos dizer com certeza é que o errante, ou o caminhante, ou transurbante, como você preferir chamá-lo (a menos que você não chame de passeio), é um jogo que nos permite experimentar a cidade de forma direta. O ponto certo de desconforto, capaz de nos projetar em um estado de leveza (espacial e temporal), capaz de nos posicionar na experiência da cidade neste tempo e neste espaço ou fora dele, reconhecendo nela todos os elementos e forças que estão presentes. Uma narrativa definitivamente contemporânea, em uma visão imaginária e fantástica, que muitas vezes incorpora o mais relevante e o mais trágico da realidade.

Figura 7 - Jogar com os objetos encontrados, profanar fisicamente o território, ato performático contínuo de sobrevivência urbano-nômade à chuva. Fonte: autora, 2016.

A metodologia proposta foi a deriva urbana, o andar sem rumo e seus princípios de ação elaborados por Careri⁷:

*Ouvir a intuição e desejo
Entrar na condição de tropeçar
Perder tempo para ganhar espaço
Disponibilidade ao indeterminado
Construir um campo relacional
Mudar, salutar
Sempre deixar um final aberto*

A deriva como técnica do andar sem rumo, da passagem rápida por ambiências variadas, tendo como motivação a cidade, sua visualidade, seus conflitos e tensões, instiga a reflexão crítica sobre as tensões atuais que organizam a cidade, sua imagem e possíveis identidades. O conceito de desvio está indissoluvelmente ligado a reconhecer a natureza e os efeitos psicogeográficos dela na afirmação de um comportamento lúdico-constructivo. A deriva como forma de vivência e método para romper com a racionalidade das representações dos espaços dominantes.

O local onde este jogo ocorreu foi o limiar de Pelotas. O limiar como um espaço entre os entres, um espaço de diferença que permite a abertura de novos instintos, ou melhor, instintos perdidos, a capacidade de atravessar os limites.

Um limite só pode ser atravessado, designa ao mesmo tempo a proximidade e a distância, de similaridade e de diferenças, interior com exterior, é algo que é de um dos lados da fronteira que separa o interior a partir do exterior: é o mesmo contorno, a tela que é a membrana permeável entre o interior e o exterior.

No caso do limiar urbano, ele pode ser definido como qualquer coisa que não é centro, essa cisão entre o que é cidade e o que não é.

Se o centro institucional, comercial, representante da cidade, é um lugar conhecido para a maioria das pessoas (mas nem todas), pelo contrário, como em qualquer cidade do mundo, os subúrbios são o limite no qual o tecido fragmentado se dilui em uma metamorfose das terras e das pessoas que estão nesses territórios.

Os espaços de limite são aquelas terras limiar, indecisas, ambíguas, instáveis, híbridas, onde é possível repensar a relação entre as partes e, por outro lado, habitá-los com a prática, é a oportunidade de criar uma ligação entre os olhos, o corpo e o espaço, entre a alteridade. O espaço de fronteira entre dois mundos distintos não deve ser pensado como uma linha nítida e decidida, mas sim como uma espessura (ZANINI, 1997).

Em qualquer caso, um espaço que, por sua separação formal do resto do mundo, apresenta, ao mesmo tempo, uma esfera de instabilidade e possibilidade. "Pense na margem como uma espessura, e não como uma linha. Pense na margem como um campo de pesquisa sobre a riqueza que vem em si reunida pelos diferentes ambientes". (CLÉMENT, 2004, p. 62).

A escolha de atravessar o limiar da cidade - o que limita e define a transição entre áreas urbanas e não-urbanas -, esse limite que vê o potencial da cidade chegando, ainda não cumprindo com a imagem máxima, e olha entediado a uma campanha que se destina a ser cidade.

⁷ Metodologia elaborada pelo Prof. Francesco Careri, Prime parole per una metodologia della deriva, 2013. Disponível em <<http://articiviche.blogspot.com.br>>.



Nesta dicotomia, o cruzamento significava observar o campo das transformações mais eminentes: a expansão da cidade. Seu crescimento frenético, no caso de Pelotas, significa especialmente subtrair águas superficiais para terraplanar com aterros.

A deriva revelou um território descontínuo em expansão, um perímetro irregular de bairros satélites onde a vida é reduzida quase a uma parada. A cartografia dos lugares banais, dos encontros fugazes, da criação de um mapa de afectos, das relações e das forças que nela apareceram durante o caminho e que com ela provocaram sentimentos e imaginários, é o resultado final desta experiência físico-prática.

O objetivo desta proposição não é tanto a transcrição de um território segundo ferramentas tradicionais, mas o atravessamento pela criação de uma cartografia subjetiva, de um mapa psicogeográfico.

A psicogeografia seria o estudo das leis exatas e dos efeitos precisos do meio geográfico, planejado conscientemente ou não, que age diretamente sobre o comportamento dos indivíduos (DEBORD, 1955, apud JACQUES, 2003). Nesse sentido, com a psicogeografia, os situacionistas estavam tentando criar uma metodologia diferenciada para a análise do espaço urbano, ao contrário dos urbanistas modernos, que baseavam seus estudos nas leis universais.

Para os situacionistas, o lúdico não era apenas o fim a ser alcançado pela psicogeografia, era antes o meio para se conseguir explorar as cidades. O jogo seria ao mesmo tempo utilizado para apreender o espaço e criar uma forma mais lúdica de utilização do mesmo.

Essa passagem lúdico-constructiva no território real vai gerando uma cartografia subjetiva. O processo de formação se refere à complexa configuração das formas de funcionamento do subjetivo como forma de conhecimento, que inclui as mais diversificadas possibilidades, onde conexões e rupturas são o palimpsesto experiencial das caminhadas.

O que interessa no estudo com essas configurações são as interferências e os agenciamentos das relações de força e as forças liberadas nessas relações (política), os critérios de referência produzidos a partir delas, que permitem ao sujeito relacionar-se consigo mesmo e com os outros (ética). A geração de um sentimento ético e político, de alguma forma cívico.

A cartografia enquanto método de pesquisa, formação de uma ética-estética, tem uma série de particularidades, é um método que não se aplica, mas se pratica. Não há um conjunto de passos abstratos a serem aplicados a um objeto de estudo, pois a cartografia é um método em processo de criação, coerente com a processualidade daquilo que se investiga.

Figura 8 - A cidade limiar, comunidade de pescadores embaixo da ponte desativada Alberto Pasqualini em direção à Rio Grande. A comunidade em risco de remoção mora há anos na beira do canal São Gonçalo. Fonte: autora, 2016.

Figura 9 - *El camino no es el camino...* Geração de uma cartografia pelotense, atravessando territórios atuais. Fonte: autora, 2016.

A cartografia surge como um princípio do rizoma que atesta, no pensamento, sua força performática, sua pragmática em um princípio inteiramente voltado para uma experiência ancorada no real (DELEUZE, 1995, p. 21).

Ela se apresenta como um método que visa acompanhar um processo, e não representar um objeto, a ideia do método cartográfico em pesquisas de campo e no estudo da subjetividade se afasta do objetivo de definir um conjunto de regras abstratas para serem aplicadas. Não se busca estabelecer um caminho linear para atingir um fim. Não se trata de buscar uma teoria geral, mas de contar com uma apreensão no sentido de ter receio, ou preocupação, e também pressentimento, percepção, ficar atento ao entorno, desenvolver novas sensibilidades, conectar-se de alguma forma ao tempo da contemporaneidade.

O cultivo da atenção pelo aprendiz de cartógrafo evita dois extremos: o relaxamento passivo e a rigidez controlada. É nessa mesma direção que Deleuze e Guattari (1995) sublinham que a cartografia não é uma competência, mas uma performance. Ela precisa ser desenvolvida como uma política cognitiva do cartógrafo.

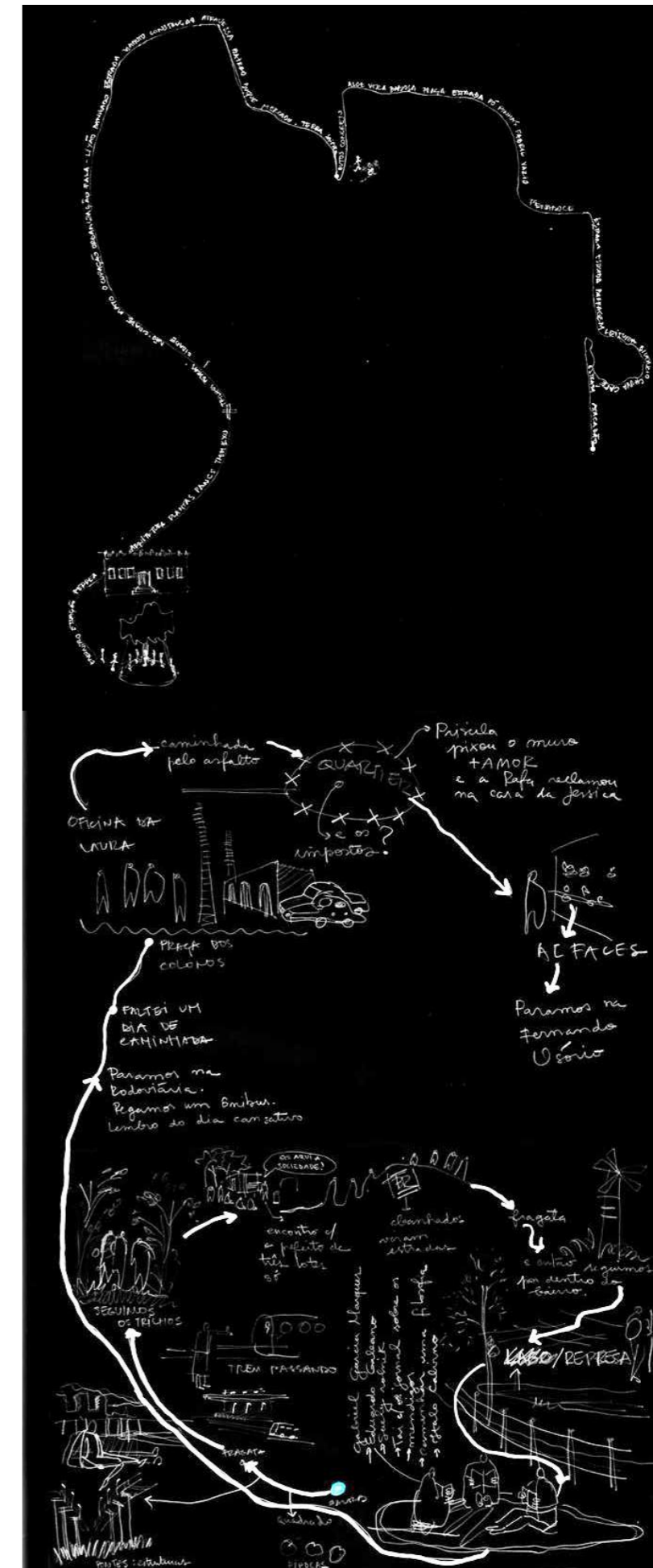
Cartografar é, portanto, habitar um território existencial. Na cartografia, o manejo da experiência daquilo que acontece não se dá pela via do controle, mas pela via do cuidado e do cultivo para que ela aconteça em sua efetiva expressividade.

A cartografia se apresenta como ações do habitar, ela significa acessar o plano coletivo de forças que compõe o território, ultrapassar os limites impostos, voltar a ser caminantes e nômades da terra, sentir-se livre e transitar nela.

Paisagens psicossociais também são cartografáveis. A cartografia, nesse caso, acompanha e se faz ao mesmo tempo que o desmanchamento de certos mundos - sua perda de sentido - e a formação de outros: mundos que se criam para expressar afetos contemporâneos, em relação aos quais os universos vigentes tornaram-se obsoletos.

Sendo tarefa do cartógrafo dar língua para afetos que pedem passagem, dele se espera basicamente que esteja mergulhado nas intensidades de seu tempo e que, atento às linguagens que encontra, devore as que lhe parecerem elementos possíveis para a composição das cartografias que se fazem necessárias. O cartógrafo é, antes de tudo, um antropófago (ROLNIK, 1989, p.15-16).

Nesta perspectiva a pesquisa como experiência não é uma mera aplicação de teorias ou a execução de procedimentos técnico-metodológicos prescritivos. A experiência, a pesquisa cartográfica não separa teoria e prática, espaços de reflexão e de ação. Conhecer, agir e habitar um território não são experiências separadas e distantes. A proposta da cartografia é que o pesquisador se inclua no território, componha sua paisagem, acompanhe os seus ritmos e processos, numa posição de atenção ao acontecimento para captá-lo em sua expressividade e singularidade.



Figuras 10 - Mapa cartográficos da aluna Taiana Pitrez Tagliani. Fonte: autores, 2017.

Figuras 11 - Mapa cartográfico do aluno Gustavo Oliveira. Fonte: autores, 2017.



Figura 12 - Atravessamento do Rio Pelotas. Fonte: autora, 2017.

Figura 13 - Prática de expressão corporal durante o atravessamento, coordenada pela Prof. Laura Backes. A pré-apropriação espacial e física passa pelo corpo e sua subjetividade. Fonte: autora, 2017.

Referências bibliográficas

- AGAMBEN, G. Profanações. São Paulo: Boitempo, 2007.
- AGAMBEN, G. Infância e História: destruição da experiência e origem da história. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.
- AGABEM, Giorgio. O que é o contemporâneo? E outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.
- BENJAMIN, W. O capitalismo como religião. São Paulo: Boitempo, 2013.
- CARERI, F. Constant: New Babylon, Una Città Nomade. Turim: Testo & Immagine, 2001.
- CARERI, F. Walkscapes. El andar como práctica estética. Barcelona: Editora G. Gili, 2003.
- CLEMENT, G. Manifest du Tiers paysage. Paris: Editions Sujet/Objet, 2004.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. Mil Platôs. v.1. Rio de Janeiro: Ed. 34 Letras, 1995.
- GEDDES, P. (1915) Cities in Evolution, Williams and Norgate, London. Em português Cidades em evolução. São Paulo: Papirus, 1994.
- GENETTE, G. Figures. Rhetoric and structuralism, Seuil, Paris. 1966.
- HUIZINGA, J. Homo ludens. O jogo como elemento da cultura. 5ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- JACQUES, P. B. (Org.). Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.
- ROLNIK, S. Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo. São Paulo: Estação Liberdade, 1989.
- SPERBER, S. Ficção e razão. Uma retomada das formas simples. São Paulo: HUCITEC- FAPESP, 2009.
- TALOCCI, G.; MUZZONIGRO, A. Chi Perde Tempo Guadagna Spazio, ovvero: Spazi e Tempi di Reciprocità tra São Paulo, Salvador de Bahia e Nicosia. In: Lo Squaderno. n°26, 2012. p. 77-79. Disponível em <<http://www.losquaderno.professionaldreamers.net/wp-content/uploads/2012/11/losquaderno26.pdf>>. Acesso em: 18 Jul. 2017.
- ZANINI, P. Significati del Confine. I limiti naturali, storici, mentali. Milano: Bruno Mondadori, 1997

Figura 14: Modelos de cidade contemporânea, de um lado os prédios dos condomínios Minha Casa, Minha Vida, ainda não entregues, são vigiados para evitar a ocupação; do outro lado da rua a comunidade Dunas representa uma das situações de instabilidade e precariedade mais reconhecida de Pelotas. Figura 15: Plantações urbanas intensas, casa de um habitante da periferia de Pelotas que desenvolve uma horta vertical para a produção de alface e morango. Figura 16: Os caminhantes, percorrendo a estrada do Engenho, antigo percurso chamado "Passo dos Negros" que lembra a passagem dos escravos para as charqueadas (lugar de produção do charque) até o centro da cidade. Fonte: autora, 2017.