

PRATICAR A CIDADE POR MEIO DO DESENHO maneiras de abordar e gerar ruídos no tecido urbano

Pedro Elias Parente da Silveira¹
Eduarda Gonçalves²
Clóvis Martins Costa³

Resumo

No presente artigo discorre-se sobre formas de compreender e atuar na cidade que possuem o desenho e o conceito físico do atrito como disparadores de ações que não manifestam um resultado gráfico que são compreendidas aqui como situações de desenho. Assim, o corpo e o caminhar são entendidos como meios para a realização de procedimentos de desenho que fazem analogia ao ato de desenhar e que permitem outros modos de vivenciar, incidir e pensar o espaço urbano. Apresento vídeo-performances como *COM-TATO* e *Desenhar Sísifo: Linha Ruidosa*, no qual utilizo a cidade de Pelotas-RS como suporte sobre o qual realizo ações. Lanço mão de teóricos como: Francesco Careri, Michel de Certeau, Albert Camus e artistas como Francis Alÿs para tratar de questões relativas ao ato de caminhar e fazer paralelos entre minhas ações que partem do desenho e o cotidiano.

Palavras-chave: Caminhar, desenho, cidade, corpo, arte e vida.

PRACTICE THE CITY BY DRAWING ways to approach and generate crack's in the urban tissue

In this article we discuss ways of understanding and acting in the city that have the drawing and the physical concept of friction as triggers of actions that do not manifest a graphic result that are understood here as drawing situations. Thus, the body and walking are understood as means for carrying out drawing procedures that are analogous to the act of drawing and that allow other ways of experiencing, focusing and thinking the urban space. I present video performances as *COM-TATO* and *Draw Sisyphus: Ruidosa Line*, in which I use the city of Pelotas-RS as support on which I perform actions. I use theorists such as Francesco Careri, Michel de Certeau, Albert Camus, and artists such as Francis Alÿs to address issues of walking and to draw parallels between my actions from drawing and everyday life.

Keywords: Walking, drawing, city, body, art and life.

¹ Mestrando no Programa de Pós-Graduação (Mestrado) em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas.

² Doutora em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Professora do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas. Líder do Grupo de Pesquisa Deslocamentos, Cartografias e Observâncias Contemporâneas (DESLOCC, CNPq/UFPel).

³ Doutor em Artes Visuais Pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Professor do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Desbravando: cidade e desenho

Verso neste artigo sobre formas de praticar o espaço urbano e criar desvios nele através de um raciocínio de desenho que culmina em vídeo-performances, realizadas durante o período da graduação no curso de artes Visuais Bacharelado da Universidade Federal de Pelotas, onde tive orientação do professor Doutor Clóvis Martins Costa. Bem como de questões suscitadas no projeto de pesquisa *Deslocamentos e Cartografias Contemporâneas (DESLOCC/CNPq)* no qual me vinculava enquanto bolsista de iniciação científica, sob orientação da professora Doutora Eduarda Gonçalves. Desta maneira, apesar desta escrita se dar em primeira pessoa, sua construção é permeada pela união dos saberes, revisões, apontamentos e olhares sensíveis de meus orientadores que contribuem para a confecção deste texto e no entendimento da minha poética e pesquisa em arte.

A experiência que aqui relato está atrelada a minha mudança no ano de 2014 de Piratini (RS) uma cidade com um terreno irregular, para Pelotas (RS) de constituição majoritariamente plana. Percebo nesta mudança uma alteração da relação do meu corpo com o espaço que me cercava, bem como com o fato de me colocar enquanto estrangeiro nele. Desta maneira, passei a utilizar o caminhar enquanto um meio para conhecer, desvendar, prospectar e me integrar a nova morada. Michel de Certeau ao discorrer sobre as formas de praticar o espaço, fala que “caminhar é ter falta de lugar. É o processo indefinido de estar ausente e à procura de um próprio. A errância multiplicada e reunida pela cidade, faz dela uma imensa experiência social de privação de lugar [...]” (CERTEAU, 1998, p.183). Desta forma caminhava para habitar, e, ao percorrer percursos rotineiros realizava descobertas, o espaço se expandia, encontrava novos lugares. A padaria da esquina, as casas abandonadas da região do porto, os trilhos de trem que saltavam em meio ao asfalto do centro da cidade. Vivenciava e buscava desvios dos caminhos realizados diariamente. Ao perambular por Pelotas observava suas reentrâncias, conhecia suas mais variadas facetas, que apresentavam heterogeneias espaciais e socioculturais. E logo, ao adquirir uma certa memória corporal da cidade, de conhecer parte de suas ruas fui notando que estas formam grandes linhas que fazem parte de uma trama bem definida tornando evidente seu aspecto de grade, evidenciando um desenho realizado pelo urbanismo, sobre o qual, meu corpo ao percorrer realizava novos traçados.

Meu olhar para a cidade se deu então a partir do desenho, que me permitiu enxergar sua constituição como um suporte sobre o qual me desloco e que impõe rotas e grafias sobre o meu corpo. Francesco Careri, ao discorrer sobre o ato de caminhar, fala que: “uma vez satisfeita as exigências primárias, o caminhar transformou-se numa fórmula simbólica que tem permitido que o homem habite e modifique mundo [...]”. ainda segundo Careri, “[...] o caminhar é uma arte que traz em seu seio o menir, a escultura, a arquitetura e a paisagem. A partir dessa simples ação foram desenvolvidas as mais importantes relações que o homem travou com o território” (2013, p. 27). A relação que estabeleci entre corpo e cidade por meio do caminhar me levou a um entendimento da mesma enquanto um desenho ou um suporte para o desenho. Isto configurou uma forma de atuar nela que desvia da constituição espacial geométrica dos urbanistas e dos arquitetos, que, segundo Certeau, “[...] age como um fator organizante, que impõe um modo de caminhar e agir na cidade” (1998, p.180) Ressalto que este desvio não se dá somente pela lógica do desenho que apresento aqui, mas pelo próprio gesto de caminhar, que “[...] joga com as organizações espaciais por mais panópticas que sejam” (CERTEAU, 1998, p.180). Assim, aproximando o caminhar e a cidade do desenho, me questiono: quando caminho eu desenho? Onde está a grafia do caminhar?

O desenho enquanto marca ocorre pela presença de um instrumento que se desloca sobre algo que o ampara. A linha, pensada enquanto ação física, num sentido tradicional do desenho, que gera uma grafia, é o resultando da ação de forças, do atrito entre materiais, da ponta do lápis que corre sobre o papel. É um índice, um fato, que revela o percurso percorrido pelo gesto de alguém, que arrasta um instrumento sobre um determinado suporte. No processo de desenho, as relações necessárias para a linha se fazer presente são as de embate, onde o grafite atinge a superfície da folha e deixa o rastro de uma determinada ação, dando origem à linha. Segundo Wassily Kandinsky, a linha surge do ponto que é colocado em movimento através da ação de uma força externa:

[...] que nasce não no ponto, mas fora dele. Essa força se precipita sobre o ponto preso no plano, arranca-o daí e empurra-o para uma direção qualquer. Assim, a tensão concêntrica do ponto vê-se destruída e o ponto desaparece, dele resultando um novo ser, dotado de uma autonomia e submetido a outras leis. É a linha. (KANDINSKY, 1997, p.45)

Desta maneira, concebi o meu corpo como um ponto, que ao caminhar se movimenta para percorrer rotas, percursos, ruas, estradas, projetando uma trajetória assim como a linha. Da mesma forma que o lápis reage ao espaço em branco da folha, eu reajo à espacialidade urbana e os modos de caminhar e de configurar o corpo impostos pelo urbanismo e arquitetura. A partir da similitude entre essas duas ações, passo a tomar o próprio ato de caminhar como um procedimento de desenhar, através do qual produzo linhas que ligam lugares e afetos. Percebendo que as relações físicas presentes no ato de desenhar se fazem presentes no momento em que me desloco sobre o espaço urbano, compreendo a cidade como um suporte para tal fim. “Tal como o instrumento é o prolongamento da mão, o mundo é o prolongamento do corpo” (DERDYK, 2010, p.58).

Tocar a cidade

A partir da relação com o processo de desenhar, concebi o corpo como um instrumento para tal, colocando-o em embate direto com o espaço que me rodeia, e que serve como suporte. Parte dessa ampliação da pesquisa do desenho como ação e caminhar, ocorre ao entrar em contato com o vídeo *Hand Catching Lead* (Mão Pegando Chumbo) de 1968, de Richard Serra. O artista busca criar uma metáfora para a construção temporal do vídeo, por intermédio do registro da ação de tentar pegar placas de chumbo que caem da parte superior para a inferior do enquadramento. Simula assim, o fluxo de passagem das imagens em um rolo de filme numa máquina de projeção, (MORISSET, 2007). No vídeo é mostrada apenas a mão do artista em atividade, e, ao assisti-lo atentei para seu gesto, que buscava tatear, segurar o tempo, uma operação impossível de se efetuar. Ao observar a experiência tátil de Serra, e o enquadramento que dá enfoque para sua mão, me foi suscitado então um modo de operar, onde o corpo e o tato eram solicitados. O gesto que se repete no vídeo, me estimulou a pensar o ato de desenhar como uma brincadeira realizada na infância. Com intuito de conhecer o mundo através do tato, do gesto de passar a mão pelas paredes e grades, para sentir as texturas e calores dos materiais que compõem a cidade. Relaciono isso com o ato de desenhar, onde o lápis percorre a superfície e espacialidade do suporte. Por meio disto concebo *COM-TATO*⁴, que

se caracteriza como uma ação que extrapola os limites do desenhar, na qual toco a cidade, a desenho através do tato.

Desloco minha mão em contato com as paredes, grades e vidros, formando uma linha contínua, que circula o quarteirão do Centro de Artes da UFPel, na zona do Porto em Pelotas. Fazendo uma analogia, meu corpo é o lápis e a cidade o suporte, porém muitas vezes essa relação parece se inverter, já que é a cidade que acaba me marcando. *COM-TATO*, é uma experiência de ordem tátil, aplicada a algo que não cabe na mão, que escapa, a arquitetura, que é impossível de agarrar, assim como o tempo na ação de Serra,

O tato é o modo sensorial que integra nossa experiência de mundo com nossa individualidade. Até mesmo nossas percepções visuais se mesclam e integram no continuum tátil da individualidade; meu corpo me faz lembrar quem eu sou e onde me localizo no mundo. Meu corpo é o verdadeiro umbigo de meu mundo, não no sentido do ponto de vista da perspectiva central, mas como o próprio local de referência, memória, imaginação e integração (PALLASMAA, 2011, p10).

Assim, toco com meu corpo, minha pele, minha casa, uma outra camada que envolve os corpos diariamente, a arquitetura. Penso na forma retangular com bordas arredondadas, que compõem a quadra, e no percurso linear que se constrói ao percorrê-la. Este ato de desenhar possui como suporte a arquitetura, na qual estão circunscritos índices da ação do tempo e homem: Craquelados, rachaduras, manchas criadas pela umidade de Pelotas, elementos que possuem uma grafia mais comumente relacionada ao desenho, como grafites e pichações. Ela registra os elementos do tempo funcionando, segundo o arquiteto finlandês Juhani Pallasma, como “[...] nosso principal instrumento de relação com o espaço e o tempo, e para dar uma medida humana a essas dimensões. Ela domestica o espaço ilimitado e o tempo infinito, tornando-o tolerável e compreensível para a humanidade” (PALLASMAA, 2011, p16).

A ação é registrada em vídeo com um enquadramento que captura apenas minha mão em movimento, semelhante ao *Hand Catching lead* de Serra. O registro retém o tempo da linha: 5 minutos. e 53 segundos. Esse, passa por processo de edição no programa Sony Vegas, onde realizo cortes, para retirar elementos que interferiram durante a filmagem da ação de correr a mão pela cidade (Fig. 1,2,3 e 4).

Em busca de modos distintos de explorar o desenho e a cidade, chego ao estágio onde o ato de desenhar é o de entrar em contato, tocar, tatear o espaço que me cerca. Passar a mão sobre uma parede torna-se uma forma de desenhar, e incidir no espaço circundante. Utilizo o desenho como uma forma de agir sobre o mundo procurando entender através dele, as relações do eu com o outro, do meu corpo com a cidade e com o próprio desenho. Segundo Mário de Andrade,

O verdadeiro limite do desenho não implica de forma alguma o limite do papel, nem mesmo pressupondo margens. Na verdade o desenho é ilimitado, pois que nem mesmo o traço, esta convecção eminentemente desenhística, que não existe no fenômeno da visão, nem deve existir na pintura verdadeira ou na escultura, e colocamos entre o corpo e o ar, como diz Da Vinci, nem mesmo o traço o delimita (ANDRADE, 1975, p.74).

⁴ Trabalho exposto no “Refluxo: festival experimental de artes. Goiânia/ GO, 2016” e “DESLOCC as Paisagens cotidianas” Encontro/Exposição de Vídeos e impressos. Pelotas/ RS.



Desenhar, deslocar, movimentar e caminhar é então, estar sujeito as circunstâncias que o entorno apresenta, ser afetado por ele de maneira semelhante ao lápis pelo papel e o papel pelo lápis. O desenho atrelado a esta brincadeira de tatear, funciona como um disparador para incidir e praticar o espaço, como uma forma de experienciar o que me circunda.

Praticar o espaço é portanto repetir a experiência jubilatória e silenciosa da infância. É no lugar, ser outro e passar ao outro. A infância que determina as práticas do espaço desenvolve a seguir o se efeitos, prolifera, inunda os espaços, privados e públicos, desfaz as suas superfícies legíveis e cria na cidade planejada uma cidade *metafórica* ou em deslocamento [...] CERTEAU, 1998, p.191).

O vínculo da operação *COM-TATO* com o desenho se encontra na noção física presente no ato de desenhar, na relação do suporte (cidade) e instrumento de desenho (meu corpo).

Situações de desenho: operações urbanas como forma de desenhar.

Assim, vou constituir uma série de operações nomeadas de *situações de desenho*, onde o vínculo com o desenho se encontra na noção física presente no ato de desenhar, na relação do suporte (cidade) e instrumento de desenho (meu corpo). Bem como na ideia de movimento, que é inerente a linha. Porém, como estas ações não necessariamente dão origem a uma linha gráfica, o que se mantém é o raciocínio de desenhar, o conceito. Assim, passo a interpretá-las como *situações de desenho*. Isto é: quando uma ação que surge de afazeres do cotidiano, seja ele da cidade ou da zona rural, e que se assemelha a de desenhar por meio de analogia física, está acontecendo. Por exemplo: carros andando numa rodovia, caminhar pela cidade, varrer a casa, ou ainda ações específicas de pedreiros, como puxar vergalhões, etc. Situações cotidianas, que possuem a cidade como suporte e que são repensadas por meio da arte, através de similaridades com processos e conceitos do desenho, onde residem possibilidades ou não de gerar uma grafia ou índice significativo da mesma.

No caso, *COM-TATO*, por relação física faz alusão ao desenho, logo é *situação de desenho*, porém, não origina uma linha gráfica, mas sim imaginária. Assim, para mim, o desenhar independe de um resultado gráfico, ou da produção de um objeto para sua evidenciação. O que se mantém é o conceito operatório desenhar. O tomo como uma ação, e num movimento similar ao caminhar dos artistas da Land Art, como Richard Long, que desmaterializa a escultura através do caminhar, o faço com o desenho. “Long combina duas atividades aparentemente separadas: A escultura, (a linha) e o caminhar (ação). *A line (made by) walking*. Com o tempo, a escultura desapareceria” (CARERI, 2013, p.125). O trabalho de Long é ligado a escultura, e traz à tona uma linha física, diferentemente de meu trabalho, que pode ser visto como uma linha hipotética. O artista se aproxima do desenho ao caminhar sobre um terreno, em um ir e vir através do qual sulca a superfície da terra, gerando marcas de sua ação. Outro aspecto em comum com Long, é que a ação se dá em um espaço aberto. Noto também, nos trabalhos de Allan Kaprow, um olhar para o cotidiano, que possibilita uma compreensão maior do modo em que atuo. Kraprow, na sua tentativa de escapar do que ele chama de “armadilhas que a arte prepara” (Kaprow, 1971) volta o seu olhar para ações banais para desenvolver trabalhos que não visam criticar diretamente o sistema da arte, mas se desviar dele, propor experiências outras, que ele nomeava de *não-arte*. Assim, propõe os *happenings* e em seguida como desenvolvimento dessa modalidade, realiza as *atividades (activities)* na década de 1970. “Em sua obra, Kaprow, foca-se sobre o desenvolvimento de ações coladas

à ideia de vida comum, oposta à arte com A maiúsculo” (NARDIM, 2011, p,107). As atividades, eram constituídas de ações cotidianas, realizadas por uma ou mais pessoas a partir de partituras com instruções feitas por Kaprow, sendo registrados em fotografia ou vídeo.

Nelas a repetição da ação funcionava como o elemento que retirava do inconsciente ações cotidianas realizadas mecanicamente. “Repetida por cinco vezes, uma ação se revela intensamente para o participante: Ela perde seu caráter ordinário e começa a lhe parecer imensa, extraordinária. (NARDIM, 2011, p.110). Nelas, o que importava era a experiência, e não um resultado estético. “Diferente do happening, que a tônica consistia em *participar*, nas atividades o foco central passa a ser *perceber a vida*, construí-la, estar atento a ela e a suas delicadezas”. (NARDIM, 2011, p 108). Vejo nisto uma genealogia das *situações de desenho*, onde meu raciocínio e olhar se voltam para ações banais do cotidiano, para pensar o desenho, o caminhar, a cidade, bem como a arte. Diferentemente das proposições de Kaprow, sou eu enquanto artista que me coloco enquanto *sujeito desenhante* nessas situações. Enxergo no desenho essa forma de olhar ou experimentar o cotidiano, tornando-o mais intenso e até mesmo lúdico para mim. Diferentemente de Kaprow, estou pensando além da experiência, em dados estéticos do desenho e uma proximidade com a arte que ele procurava negar em sua obra. Busco uma aproximação entre desenho e corpo, desenho e acontecimento, desenho e cotidiano.

Sísifo urbano

Decorrente destes conceitos apresento o trabalho Desenhar Sísifo: Linha Ruidosa. Nos quais a cidade é o suporte e o corpo o instrumento *desenhante*. Se o caminhar já era uma fonte para realizar desenhos, a partir da relação com o processo de desenhar, concebi o corpo como um instrumento para tal, colocando-o em embate direto com o espaço que me rodeia, e que serve como suporte. Assim, *Desenhar Sísifo*⁵: *Linha Ruidosa*, surge da minha relação com a cidade, de um olhar para práticas de trabalho de pedreiros, para a ideia de um trabalho que desestabiliza um corpo, e da ideia do atrito. Tomo como partido a frase de Paul Klee de que “desenhar é levar a linha para passear” e me aproprio de dois vergalhões e os puxo pela cidade de Pelotas – RS.

Assim como o desenho está na concepção da arquitetura enquanto projeto, o vergalhão, que é uma linha de aço, auxilia na sustentação de paredes e vigas de concretos. Ambos são linhas e se apresentam como esqueleto que estrutura grande parte do que nos rodeia no espaço urbano. A partir dessa relação com o desenho, me aproprio dessa linha, arranco ela das entranhas da arquitetura e coloco-a em embate e atrito com a cidade para realizar a vídeo-performance: *Desenhar Sísifo: Linha Ruidosa*, que acarreta em ruídos, mapeamentos e ativações do olhar para o espaço urbano circundante (Fig. 4,5,6 e 7).

Parto da região do porto, da Rua Benjamin Constant em direção ao centro, circulando entre o calçadão e a Praça Coronel Pedro Osório, e retorno para a região do porto, ponto inicial da ação. Resulta assim, um desenho que é dado pela própria cidade, pelo espaço urbanístico e geográfico. Um percurso que, quando observado pelo mapa (Fig. 8), revela seu desenho, uma linha com cerca de 4,3km. A ação é registrada em vídeo, que possui duração total de 44 minutos e 56 segundos, que posteriormente é editado ficando com corte final de 5 minutos e 34 segundos. Durante o trajeto sou filmado com planos abertos, e fechados, captado de costas e de lado, onde o

⁵ O trabalho recebe esse título devido ao paralelo com a ação do personagem mitológico grego Sísifo.



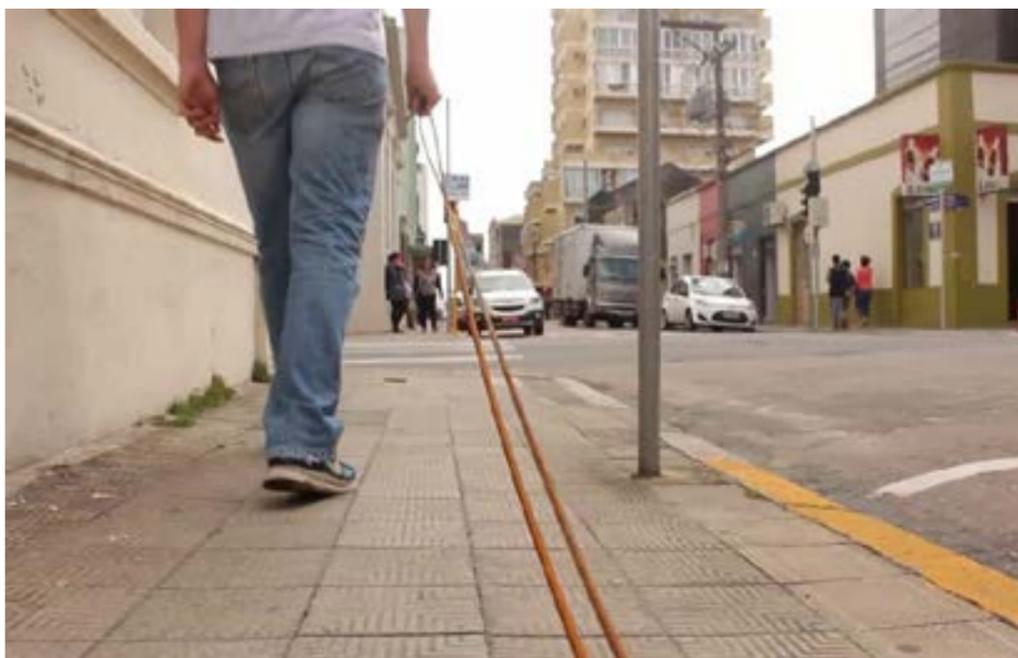
espaço em que realizo minha ação é mostrado, evidenciando aspectos que compõem a cidade.

O vergalhão que é uma linha de aço ressoa ao ser arrastada, remetendo ao ruído da ponta do lápis friccionada sobre o papel. O som é um fator que surge intrínseco a qualidade do material e do meu modo de manuseá-lo. Arrastar essa linha em meio ao espaço urbano, acarretou na ativação de situações diversas, seja de desconforto ou estranheza por quem eu passava. É um desenho que interfere no espaço urbano momentaneamente, causando pequenos incômodos. Durante o trajeto o vergalhão/linha se configura como uma extensão do meu corpo, o prolongando para quase 4 metros de comprimento, que me induz a experimentar o espaço urbano de maneiras diversas. Em situações como: atravessar a rua, ao passar pelas pessoas e carros, foi necessário ficar atento ao que estava à frente, atrás, e dos lados. Isso demandou uma maior consciência de como meu corpo se colocava no meio urbano e em relação aos outros corpos. Pode-se dizer que fui um corpo perturbador em várias situações, seja pelo barulho, seja pelo tamanho do vergalhão. Michel de Certeau ao discorrer sobre a prática de caminhar enquanto transgressora do espaço planejado urbanista fala:

Figuras 4 e 5: Pedro Elias Parente, Desenhar Sísifo: Linha Ruidosa. 2017, Pelotas, duração: 5:37. Fonte: do autor, 2017.

A caminhada afirma, lança suspeita, arrisca, transgride, respeita etc., as trajetórias que “fala”. Todas as modalidades entram aí em jogo, mudando a cada passo, e repartidas em proporções, em sucessões, e com intensidade que variam conforme os momentos, os percursos, os caminhantes. Indefinida diversidade dessas operações enunciativas. Não seria, portanto, possível reduzi-las ao seu traçado gráfico (CERTEAU, 1998, p.179).

O trabalho se apresenta como metáfora para o ato de desenhar. Eu sou o lápis, o vergalhão e o caminho percorrido são linha e a cidade o suporte. Esta ação que é *falha* que não gera um resultado apesar do grande esforço empregado ao realizá-la me leva ao encontro de trabalhos como: *as vezes fazer algo leva a nada* de Francis Alÿs. Na ação, o artista empurra durante horas, um cubo de gelo pelas ruas da Cidade do México, até que esse cubo se desmanche e vire água ou nada. Através dessa ação o artista questiona a demanda pela grande produção útil buscada na sociedade capitalista.



Figuras 6 e 7: Pedro Elias Parente, Desenhar sísifo: Linha Ruidosa. 2017, Pelotas, duração: 5:37. Fonte: do autor, 2017.

A minha maneira de abordar a cidade, tendo essa como local para realizar operações “inúteis” me conecta com Alÿs, e com outros momentos da história da arte. O caminhar e sua relação com a cidade enquanto procedimento poético surge no início do século XX como *anti-arte* com a *Ant-Walk* dadaísta que buscava desvelar o banal na cidade (CARERI, 2013). Isso viria a se transformar nas deambulações surrealistas, que tinham propósito de ser uma [...] “escrita automática no espaço



Figura 8: Mapa do Percurso, 2017. Fonte: do autor, 2017.

real, capaz de revelar as zonas inconscientes e o suprimido na cidade, dando origem a cidade onírica” (CARERI, 2013, p.77). Na década de 50, os situacionistas a substituem pela cidade lúdica, uma cidade de jogar, de “[...] sair deliberadamente das regras e inventar as próprias regras, libertar a atividade criativa das restrições socioculturais, projetar ações estéticas e revolucionárias que ajam contra o controle social [...], (CARERI,2013, p.97). Ou seja, através de um exercício criativo/poético criar “desvios” e inverter as lógicas da cidade, criar uma cidade subjetiva. Na década de 60, a land art, faz com que o caminhar mude de contexto, indo em direção a paisagens naturais, como desertos, transformando esse no espaço de ação para arte. (CARERI, 2013). Alÿs recuperaria na década de 80 a cidade como o local do artista caminhante. A cidade de hoje se configura de maneira diferente da moderna, cada vez mais veloz, um canteiro de obras em constante movimento. Beatriz Falleiros Carvalho ao discorrer sobre a obra de Alÿs, ressalta os aspectos da cidade contemporânea, onde essa ocorre:

Novas densidades estéticas emergem na paisagem caótica que constitui a cidade hoje, por entre letreiros, *skylines*, pontes, céus acinzentados, passantes apressados, perigos iminentes, transformações constantes, apropriações simbólicas, densidades sociais e políticas de uma realidade da qual somos parte. Alÿs se vê imerso neste contexto e nele tece os seus caminhos. Nesse campo de forças caóticas, tece e anuncia um possível sentido para a cidade. O ato do caminhar conecta-se ao lugar e ao contexto mais pela situação instaurada do que pela sua conexão física e estético-perceptiva, diferenciando-se assim da arte minimalista e

na Land Art (CARVALHO, 2007, P.57).

Assim como *Desenhar Sísifo: Linha Ruidosa*⁶ demanda esforço, sendo ação *desenhante* que não gera desenho, calcada na impossibilidade de gerar linha gráfica as ações de Alÿs me chamam a atenção pelo seu comentário da ideia de absurdo⁷. Decorrente da oposição “grande esforço” para alcançar um “nada”, remetem ao mito de Sísifo. Condenado pelos deuses, Sísifo empurra incessantemente uma pedra até o topo da montanha, de onde torna a cair devido ao seu próprio peso. O trabalho inútil e sem esperança, seria o castigo mais terrível. (CAMUS, 2017). O mesmo mito pode servir como analogia ao cotidiano nas cidades contemporâneas, que é regido pela labuta e rotina imposta pelo capitalismo. A demanda por produção e consumo na nossa sociedade, se dá num movimento incessante. Alÿs é um artista abertamente político, que busca, criticar, questionar e abordar a cidade, a partir de ações que podem ser consideradas muitas vezes banais.

De modo semelhante, os *happenings* e *atividades* de Kaprow, me instigam a pensar questões cotidianas e de relação com trabalho. O artista possui uma série de Happenings voltado para uma temática do trabalho, onde ele parte do fazer de pedreiros, carpinteiros, caminhoneiros. Em *Drag*, os participantes puxavam blocos de concreto ao redor do campus da University of California San Diego (LEDDY, 2008). Ao longo de suas trajetórias esses artistas dividem semelhanças processuais e de abordagem do cotidiano. Segundo Leddy, “Existe o absurdo de um simples gesto repetido de novo e de novo; o espelhamento dos gestos do outro; o aspecto do trabalho inacabado ou em processo; o valor colocado no trabalho inútil; a importância do esforço comum”⁸ (2008, on-line).

Assim como no trabalho desses artistas, *Desenhar Sísifo* parte de ações cotidianas e é realizado em meio ao cotidiano. Se caracteriza pelo absurdo, pelo grande esforço para puxar uma linha, é um desenho, sem utilidade, uma *situação de desenho*, encontrada no cotidiano do trabalho, de pedreiros que arrastam este material para erguer os alicerces de construções. Porém, este desenhar não visa produzir algo utilizável, mas sim demonstrar as possibilidades de desenhar, e vivenciar o espaço urbano desviando do instituído através do desenho.

O raciocínio de desenho que aqui apresento me faz enxergar no cotidiano as mais diversas possibilidades de sua manifestação, e transfiguram o corpo em desenho, num instrumento riscador, para atuar no mundo. Simples ações cotidianas passam a se tornar desenhos, desígnios. Tudo que se relacione fisicamente com o desenhar ou apresente grafias se torna passível de ser visto como tal. O mundo pode ser suporte. E se no cotidiano, nosso corpo é requerido por inteiro a todo instante, isso não seria diferente num desenhar que surge destas ações. Segundo Viviane Matesco, “[...] a performance tenta resolver a contradição entre o homem e sua imagem especular, pondo a descoberto a distância real entre as convenções sociais e os programas instituídos, e o corpo tomado como elemento do processo artístico [...]” (2012, p.5) Tanto *COM-TATO*, quanto *Desenhar Sísifo: Linha Ruidosa* surgem da tentativa de

6 Trabalho exposto em: FRESTA: mostra audiovisual. Rio Grande/ RS, 2017 e Audiovisual Sem Destino (AVSD). Porto Alegre/ RS, 2018.

7 Reductio ad absurdum (redução ao absurdo) é um modo de argumentação lógica, que procura estabelecer uma hipótese derivada de um absurdo, de negação, demonstrando, assim, que uma tese deve ser aceita porque sua rejeição seria insustentável. É um estilo de raciocínio que tem sido empregado ao longo da história na matemática e na filosofia desde a antiguidade clássica em diante. (Tradução livre do autor). Disponível em: <https://www.iep.utm.edu/reductio/>

8 Texto com tradução livre. Originalmente publicado em inglês na revista X-TRA, disponível em: <http://x-traonline.org/article/francis-aly-s-politics-of-rehearsal/>

ampliar a experiência física do desenhar, que acaba por gerar uma hibridização ao aproximar desenho, vídeo e performance.

Parte disso se acentua com a não produção de objetos ou grafias num sentido tradicional, característica própria da performance, uma arte do corpo e do efêmero. Viviane Matesco ao discorrer sobre o corpo como linguagem inerente à arte conceitual afirma: “[...] realidade efêmera, a arte corporal se inscreve no universo estético da “desmaterialização da obra de arte” (MATESCO, 2012, p.8). Essa desmaterialização é acentuada, e se revela a partir da dicotomia entre uma ação física e efêmera que é captada e tem seu tempo estendido em um meio digital e imaterial como o vídeo. As diferenças geradas pelas variações de meios borram a noção de desenho tradicional. Sendo assim, é o raciocínio de desenho que costura e une estes trabalhos. O vídeo tem papel fundamental para essa fluidez de meios. Christine Mello comenta que o vídeo é uma prática descentralizada, que funciona em conjunção com outros meios para compartilhar múltiplas formas de atuação (2015). Isso ressalta sua importância, tanto como uma tática, para veiculação dos trabalhos ou para dar a ver a experiência de desenho sobre a qual discorro e que possui a cidade como suporte.

Considerações sobre o percurso

Enxergo no desenho um meio potente da contemporaneidade, seja por se adaptar facilmente, pode ser lento, veloz podendo ser realizado em qualquer lugar e a qualquer hora. Na fila de espera, no ônibus, com um simples lápis e papel, parede, mesa, ou outro suporte qualquer. Sua acessibilidade, torna ele um meio democrático. Desenhar é um fazer comum e quase toda mundo já o realizou em alguma instância, afinal, quem nunca riscou na praia, ou deixou uma marca, uma linha por onde passou? E nisto ele se aproxima do caminhar, onde, como dito anteriormente, desenhamos percursos, rotas, onde nosso corpo ao realizar as rotinas cotidianas desenha linhas de percursos percorridos, seja dentro de casa, ou no centro da cidade. Assim como o nosso corpo ao caminhar que se adapta aos relevos de um determinado percurso o desenho se adapta facilmente a qualquer suporte.

Em um tempo onde as experiências subjetivas e corpóreas do mundo se dão cada vez mais de formas virtuais, onde praticamos a cidade de uma maneira automática, um olhar para o entorno, para o banal, para o cotidiano a partir do desenho talvez sirva como uma tática que permita uma forma de conexão e de experimentar intensamente o que nos rodeia.

Referências bibliográficas

ALYS, Francis. *Numa dada Situação*: Francis Alys; Título em inglês: In a given situation; Tradução: Vários tradutores. São Paulo: Cosac Naify. 2010 p.152.

ANDRADE, Mario; Do desenho. In. *Aspectos das artes plásticas no Brasil*. São Paulo: Martins, 1975.p96.

CAMUS, Albert. *O mito de Sísifo* / Albert Camus; Tradução de Ari Roitman e Paulina Watch. – 9ª ed. – Rio de Janeiro: BestBolso, 2017, p.138.

CARERI, Francesco; *Walkscapes: O caminhar como prática estética*. Francesco Careri; prefácio de Paola Berenstein Jacques; [tradução Frederico Bonaldo]. – I. ed. – São Paulo: Editora G. Gill, 2013. p.188

CARVALHO, Beatriz Falleiros Rodrigues. *Caminhar na cidade*. Experiência e representação nos caminhar de Francis Alÿs e Richard Long; depoimentos de uma pesquisa poética. Dissertação de mestrado/ PPG-FAU- USP, 2007, p. 247.

CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano* - 1. Artes de fazer. Petrópolis, RJ : Editora Vozes Ltda, 1998. p.351

DERDYK, Edith. *Formas de pensar o desenho*: Desenvolvimento do gesto infantil. Porto Alegre, RS: Zouk, 2010, p.187

KANDINSKY, Wassily. *Ponto e linha sobre plano*/ Kandinsky; [tradução Eduardo Brandão]. – São Paulo: Martins Fontes, 1997, p.206

KAPROW, Allan; *A educação do a-artista*. Malasartes nº3 – abril, maio, junho. Rio de Janeiro, 1976.

MATESCO, Viviane; *Corpo, ação e imagem*: Consolidação da performance como questão: Revista Poiésis, n. 20, 2012, p. 105-118.

MORISSET, Vanessa. *Le mouvement des images*. *centrepompidou.fr*. Disponível em: <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-mouvement_images/ENS-mouvement-images.htm>. Acessado em: 29/08/2017

NARDIM, Thaise; *As atividades de Allan Kaprow*: Antes de agir basta viver. Revista-Valise, Porto Alegre, v.1 n.1, julho de 2011.

PALLSMAA, Juhani. *Os olhos da pele: a arquitetura e os sentidos*. Juhani Pallasmaa; Tradução Técnica: Alexandre Salvaterra. – Porto Alegre: Bookman, 2011, p. 76.