

URBGRAFIAS

Rascunho do Manual de Instruções

URBGRAPHIES
Draft Instruction Manual

Elaine Nascimento¹

Resumo

Os trechos que seguem são fragmentos revisitados de uma pesquisa que continua sendo desenvolvida versus um registro, um momento de documentação da mesma. É revisitar o que foi escrito, olhar para trás e re-entender, re-assimilar. Todos os dias olhamos para a cidade. A princípio ela pode até parecer a mesma: as construções, o que a um primeiro momento chamamos de sua arquitetura, estão lá aparentemente imóveis. Porém, o cotidiano, aquilo que faz a cidade constantemente, desvela uma arquitetura móvel, dinâmica, que foge daquilo de estático que confere segurança à quem projeta, e abre-se para a vida. As urbgrafias desvelam o cotidiano revisitado, que faz cidade e inventa vida, através do convite ao jogo.

Palavras-chave: urbgrafias, cidade, jogo, subjetividade.

Abstract

The excerpts that follow are revisited fragments of a research that continues to be developed versus a record, a moment of documentation of the same. It's revisiting what was written, looking back and re-understanding, re-assimilated. Every day we look at the city. At first it may even look the same: the constructions, which at first glance we call its architecture, are there apparently motionless. However, everyday life, what the city constantly does, reveals a mobile, dynamic architecture, which flees from the static that gives security to those who design, and opens up to life. The urbgraphies reveal the revisited everyday life, which makes the city and invents life, through the invitation to play.

Keywords: urbgraphies, city, game, subjectivity.

Nota dos Editores

A diagramação do artigo foi realizada de forma excepcional, levando em consideração as imagens enviadas pela autora e respeitando integralmente suas ideias e concepções.

¹ Cenógrafa/expógrafa. Sou doutora em Arquitetura e Urbanismo pela UFSC, possui mestrado em Artes Cênicas pelo PPGT UFBA (2014) e mestrado em Arquitetura e Urbanismo pelo PosArq UFSC (2018). Fui sócia e fundadora do escritório Estúdio Craft, onde concebi projetos de expografia e cenografia, em sua maioria para equipamentos culturais da cidade de Fortaleza /CE, minha cidade natal. Alguns deles são: projeto expográfico de "A Falta que Você Faz", exposição realizada pelo Comitê Internacional da Cruz Vermelha; "Reinventando a Marchetaria", exposição com a obra do artista Silvio Rabelo; "Pinturação - Sérgio Pinheiro", exposição da obra do artista Sérgio Pinheiro e "A Palavra e o Traço", exposição biográfica contando um pouco da história do arquiteto e letrista Fausto Nilo. No teatro, atuei como cenógrafa nos espetáculos "Quase Nada" grupo Nós de Teatro, "João Botão", Direção de Fran Teixeira, Teatro Máquina, "Quem tem medo de Travesti", do coletivo As Travestidas e direção de Silvero Pereira, "Mahagonny - Ascensão e Queda", onde foi premiada na categoria melhor cenário no prêmio Destaques do Ano (2009) e indicada pela mesma categoria em 2010.

Traços modalizados no espaço urbano a partir da relação sua da movimentos de singularização, resultante de afectos entre São traços, grafias, rachaduras, cicatrizes visíveis nos e são. São cartografias do devir cidade as urbgrafias nos que atuam no uso dos lugares, por trazerem essa reflexão so enquanto representações (por se tratarem de cartografias bilidade da heterogeneidade social que habita o espaço urbano espaço urbano, com o intuito de identificar esses proce indivíduo e espaço, relação que ultrapassa o sentido de form espaço (p.18) proponho pautar o processo de aplicação das períencia singular no espaço público urbano, tomando vi contemporânea como espaço espetacularizado, (p.29-30) em moleculares, resultante de agenciamentos entre micro e macro agenciadas entre indivíduo e cidade, entre espaço urbano rezações e classificações, e indivíduos que ocupam esse o discurso espacial molar. Proponho que, por se localizarem mais para dizer sobre o espaço urbano, que foge do entendi mentação dura e caminha para o campo do sensível e da urbgrafias são lidas e processadas, como permanências e 114) É é nessa potência que as urbgrafias operam: em ler um lacional e sua possibilidade de construção de cidade. (p.11 por essas manifestações como urbgrafias, escritas urbana produto das relações sociais (p.133) As urbgrafias enquanto f dissenso se aproximam de comunidades políticas igualitárias tre a distância e visibilidade de seus sujeitos. (p.141) No caso como foco a relação direta entre arte, sujeito e cidade legitimação da cidade através das intervenções. (p.149) me tenham a arte como forma de partilha, atentando para perpassam o corpo humano e o corpo urbano. (p.152) Nessa

- UM MUNDO A TRANSFORMAR, LUTAS A DESENVOLVER X UM MUNDO A INTERPRETAR.

URBEGRAFIAS NÃO SÃO DISPOSITIVOS.

SÃO AS LINHAS DE FUGA ORIGINADAS DENTRO DOS DISPOSITIVOS.

PORTANTO, ESTÃO INTIMAMENTE LIGADAS ÀS, POIS DEPENDEM DAS FORÇAS DE PRESSÃO/COERÇÃO PARA EXISTIR.

SEM TAIS FORÇAS, PERDEM SEU POTENCIAL POLÍTICO.

AO MESMO TEMPO, E POR SEREM O QUE SÃO, SÃO RESPONSÁVEIS PELA READAPTAÇÃO DOS DISPOSITIVOS.

PORÉM, AO MESMO TEMPO EM QUE O DISPOSITIVO SE READAPTA, AS URBEGRAFIAS SE REESCREVEM ESPACIALMENTE. ELAS LUDAM JUNTO COM O DISPOSITIVO.

ELAS NÃO SÃO O DISPOSITIVO. MAS FAZEM PARTE DELE, FAZENDO COM QUE ELAS SEJAM TAMBÉM O DISPOSITIVO.

Do Ato (1965)

Encontrei um "cominhandó", um interior no interior para de mim.

O espaço arquitetural me subverte

pintar um quadro ou fazer uma escultura é três diferente de viver em termos de arquitetura.

(...)

no interior, que é o exterior, uma janela é eu. Através de uma janela, desejo passar para fora, que para mim é o dentro. Quando acordo, a janela do quarto é a do sonho, o dentro que eu procurava é o espaço de fora. (...) muitas vezes acordo à janela do meu quarto procurando o espaço exterior como sendo o "dentro". Tenho medo do espaço, mas a partir dele me reconstruo.

Urbgrafias, fragmentos de uma tese que nunca será lida.

Rascunho do Manual de Instruções Por Elaine Nascimento¹.

Os trechos que seguem são fragmentos revisitados de uma pesquisa que continua sendo desenvolvida versus um registro, um momento de documentação da mesma. É revisitar o que foi escrito, olhar para trás e re-entender, re-assimilar.

Todos os dias olhamos para a cidade. A princípio ela pode até parecer a mesma: as construções, o que a um primeiro momento chamamos de sua arquitetura, estão lá aparentemente imóveis. Porém, o cotidiano, aquilo que faz a cidade constantemente, desvela uma arquitetura móvel, dinâmica, que foge do que é estático, que confere segurança à quem projeta e abre-se para a vida.

Segue o rascunho do Manual de Instruções para os jogos.

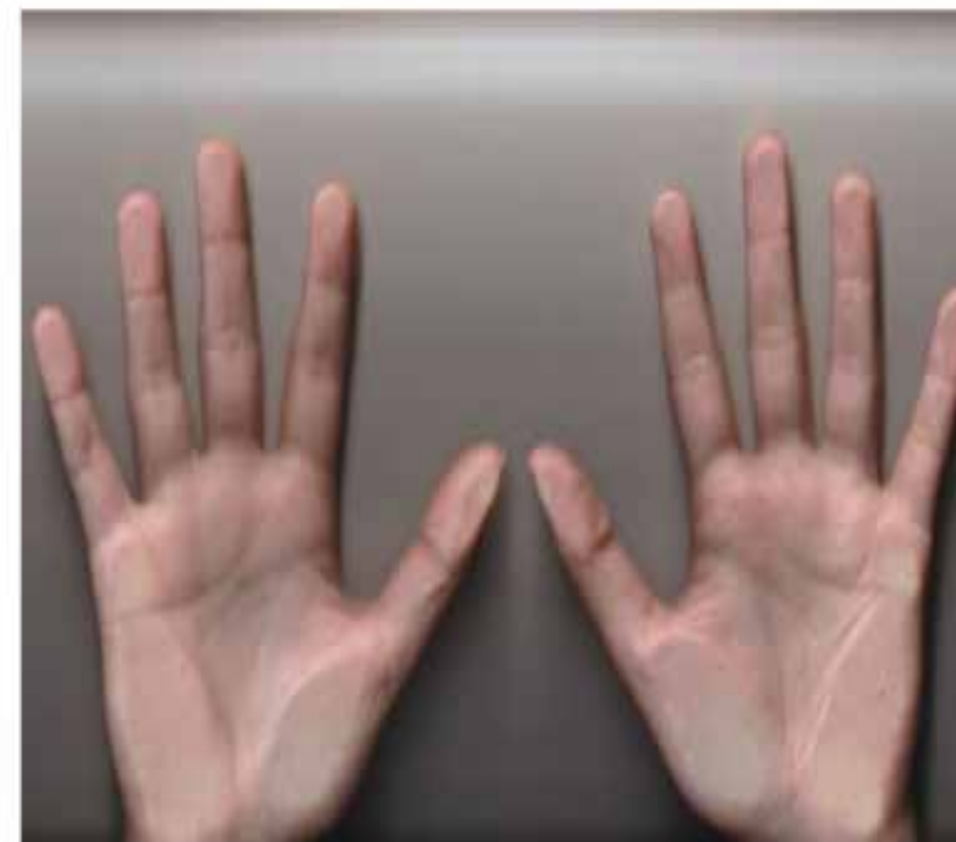
QUEM JOGA:

JOGADOR 1: Bruno Augusto Soares dos Reis Ribela + @brunoribela

JOGADORA 2: Luciana de Almeida Nóbrega + @lulucianar

JOGADORA 3: Isaura Suélen Tupiniquim Cruz + @isauratupiniquim +
<https://www.isauratupiniquim.com/>

¹ Doutora e mestra em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), possui também mestrado em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Pesquisa a encruzilhada "arte, arquitetura e cidade", a partir das Urbgrafias: cartografias de ações artísticas como possibilidade de escuta do corpo que faz cidade cotidianamente. Trabalha com cenografia e expografia desde 2009, e produziu e concebeu o projeto expográfico de exposições e espetáculos teatrais pelo escritório Estúdio Craft.



INTRODUÇÃO DO MANUAL – RASCUNHOS E REVISITAÇÕES

LYGIA CLARK

O objeto na obra de Lygia extrapola o modelo representativo e vira meio da conexão, ferramenta de conectividade entre espectador e arte. E na percepção da experiência do corpo em relação com o objeto, que a artista centrará sua investigação.

Os transformam-se em gatilhos sensoriais, pontes que não levam para dentro, pelo contrário, trazem para o fora o processo de construção do sujeito, sua subjetividade.

A ela importa somente a sensação provocada por ele quando toca o corpo do participante durante a experiência estética (...). Tornam-se atos que constróem o corpo, desarticulando-se do sistema da arte convencional e também do lógico do mercado (de arte, da sua produção e circulação). (ALMEIDA, p. 699, 2016)

Da mesma forma, aqui uso a manipulação de objetos cotidianos para amolecer as linhas duras de projeto, sem negá-las. Temos a oportunidade de trabalhar com o ato de plasmar na materialidade processos de subjetivação, de expressar materialmente experiências de composição de constelações de atos. Com isso, não nego a potência estética da forma dura e sua significação. Opere na transposição dos procedimentos de composição dessas linhas duras para aqueles que ativam as subjetividades dos envolvidos, no intuito de amolecer essas linhas antes delas voltarem a dureza da materialidade. É nesse amolecer que a forma passa a comportar atributos advindos da desnormatização do corpo, do desarme de uma corporeidade pautada nos padrões sociais hegemônicos e patriarcais, e no movimento desse corpo como processo de criação projetual. Objetivo o movimento transformador de todas as partes envolvidas, assumindo e acolhendo para minha prática _____

Como parte do processo, proponho a inversão que Lygia investiga quando retorna ao Brasil, em meados da década de 1970. A casa que antes abrigava o corpo se reinventa e "o corpo passa a abrigar a casa, ou seja, o participante passa a receber e a acolher os objetos, incorporando-os à sua estrutura pessoal" (ALMEIDA, 699, 2016). Processo que ao ser rebatido para os procedimentos de projeto que buscam a sensibilização de corpos, se mostra interessante na investigação da desnormatização das formas de morar e experimentar a cidade.

O objeto relacional não tem especificidade em si. Como seu próprio nome indica é na relação estabelecida com a finitude do sujeito que ele se define. O mesmo objeto

mediação
conexão que não precisa da percepção

A SENSACÃO DO EDIFÍCIO QUANDO TOCA O CORPO DO TRANSUNTE

NÃO FRENTO A ARQUITETURA NO SEU TRABALHO
ESSE TRABALHO É SOBRE ARQUITETURA DO INÍCIO AO FIM.

... pode expressar significados diferentes para diferentes sujeitos ou para um mesmo sujeito em diferentes momentos. Ele é alvo da carga ativa agressiva e passional do sujeito, na medida em que este lhe empresta significado, partindo da condição de simples objeto para, imbricado, ser vivido como parte viva do sujeito. A sensação corpórea produzida pelo objeto é o ponto de partida para a produção fantasmática. O objeto relacional tem especificidades técnicas. Formamento ele não tem analogia com o corpo (não é ilustrativo), mas cria com ele relações através da textura, peso, tamanho, temperatura, sonoridade e movimento. (CLARK apud ALMEIDA, p.670, 2016)

Esses objetos serão essenciais para o fora que Lygia investiga, o interior que é exterior. A partir da obra Caminhando na exterioridade do ato, que ao mesmo tempo é a interioridade do sujeito, o conceito de espaço surge de forma essencial. Segundo ela, "agora o espaço pertence ao tempo continuamente metamorfoseado pela ação. Sujeito e objeto se identificam essencialmente no ato" (CLARK, 1965). O conceito de espaço e sua conjugação com o tempo do ato, serão importantes princípios que guiarão as obras seguintes, onde o corpo em ação e coletivo, será o centro da sua prática, em que "é sendo um corpo em ato com o mundo, que a expressão exerce um poder poético, ultrapassa o já dito e o já visto, acessa o dentro e torna o vazio pleno de significados" (ALVIM, 2007, p.201). Pegando emprestado sua investigação sobre o espaço, sobre a conjugação do ato no tempo e a criação de um espaço-tempo como lugar da experiência. Em arquitetura, algumas definições circundam o espaço como elemento métrico, e o lugar como elemento antropológico, da experiência. Outras operam a equação de forma invertida, onde o espaço pertence a abstração e o lugar à objetividade métrica. Com a ideia de espaço-tempo como lugar da experiência, a conjugação acontece no entrelaço das duas proposições, pois esse lugar da experiência tanto pode ser métrico como não métrico, porém em ~~... nos hábitos e campo de sua existência. ... enquanto se atende ao princípio de sempre em relação com o outro ou espaço próprio. ... a ideia de métrica, que pode ou não corresponder a um elemento métrico.~~

E junto a esse espaço-tempo como lugar da experiência, o corpo é elemento fundamental de articulação entre os elementos espaço e tempo. Porém não é o corpo representado, idealizado ou produzido por um sistema social (um corpo-produto), mas o elemento experiência vem alertar para o corpo em estado de criação. Fundamentos parecidos com aquilo que provocou Lygia Clark quando

JOGO DO CAMINHAR

QUANDO CAMINHAMOS PROJEANDO A CIDADE INESPERADA ATRAVÉS DO ESPELHO, FAZEMOS UM MOVIMENTO DE PERCEÇÃO QUE SE DILATA, AO MESMO TEMPO QUE SIGNIFICA OLHAR P/ O QUE NÃO ENFERMAMOS, É SE DEIXAR SURPREENDER

PENSAR NESTA PERSPECTIVA ME PERMITE COMPREENDER QUE O CORPO PODE ESTAR QUANTO ATRAVÉS DO MOVIMENTO. QUE LUGO-NETTO FAZ QUE O ESPAÇO É O ELEMENTO ESPECÍFICO DA ARQUITETURA SE POSSO CONSIDERAR QUE O CORPO PODE ESTAR QUANTO TAMBÉM PELA ARQUITETURA, ASSIM COMO O MOVIMENTO.

do retornou ao Brasil, após de uma longa estadia em Paris, onde já havia morado uma primeira vez e quando teve suas primeiras aulas de pintura. Trata-se do corpo que a artista começou a investigar com um grupo de alunos quando foi professora na Universidade de Sorbone, de um corpo coletivo.

... não se trata do corpo humano enquanto representação, mas aquilo que ele apresenta como marcas, afetos, memórias. Interessam os resquícios do passado que assombram o sujeito presente e as formas que essa fantasmática produz: as noções pré-concebidas que o impedem de se relacionar com o mundo sensível, diminuindo ou mesmo frustrando a manifestação de certa potência política. (ALMEIDA, p.673, 2016).

São esses princípios que culminaram nas experiências gestadas com Estruturação do Self, já abordadas em suas obras anteriores. Organizando suas pesquisas de forma cronológica, temos em Nostalgia do Corpo o objeto como elemento indispensável, de ativação do corpo; em A casa é o corpo o ser humano passa a ser objeto de si mesmo, que experiência estruturas externas a si; em O corpo é a casa, o corpo passa a ser o suporte da experiência tanto de si quanto do outro, "período no qual Lygia afirma o trabalho no campo intercorporal grupal" (ALVIM, 2007, p.200). No período intitulado a Fantasmática do Corpo, período que Lygia desenvolve as experiências com o grupo de alunos e alunas que liderava, ela operacionaliza suas experiências mesclando a potência dos objetos relacionais com o corpo como suporte de experiência de si e para os outros. Nesse momento, retoma também as reflexões sobre o espaço iniciadas com os Bichos e Caminhando: "o espaço é especialização coletiva" (ALVIM, 2007, p.201).

Nesse processo, de um espaço como especialização coletiva, o movimento, a ação corporal e a expressão têm papel fundamental. Ela mais uma vez ultrapassa a idéia dialética de um espaço mecânico, dado, estático, que "contém" o homem, para propor um espaço-tempo, o homem como estruturante desse espaço, como um elemento arquitetural dinâmico, cujo gesto são como tijolos que se unem formando atiracões, casas, estruturas que se podem habitar: o corpo é a casa, as pernas se abrem e formam um túnel para que o outro passe (Nascimento, 1968); os braços se movem lentamente e movimentam estruturas plásticas que servem de abrigo para o outro (Arquiteturas biológicas I, 1969)." (ALVIM, 2007, p.201-202)

O relato passa a ser "o momento de construir com o corpo um espaço para a palavra", ideia gestada desde suas primeiras obras. Conceitos interessantes foram surgindo para tentar articular corpo, tempo e espaço, no movimento que cria espacialidades e agencia experiências, seja através dos objetos relacionais, seja através do próprio corpo como arquitetura celular biológica. Mas é a obra Caminhando que inaugura seu processo de pesquisa artística de forma mais intensa, e finca a bandeira no estudo da corporeidade como obra, que ela mesma define como "tentativas arquiteturais como um desejo de ligação com o mundo coletivo" (CLARK)

A artista realiza o que propomos chamar aqui experimentação, noção que abarca o sentido de agir experimentando, engajado espaço-temporalmente no mundo, por meio da corporeidade, expressando e construindo significados. A experimentação na obra de Lygia poderia atender a um velho ideal construtivo, da educação das massas, no sentido do que ela é um veículo para libertar o sujeito das amarras sociais, ao acionar o corpo da hipnose anestésica e engajá-lo no mundo enquanto corpo-presença. (ALVIM, 2007, p.201)

Estar presente, ser cocriador de ideias e mundo potencias através do movimento, acordar para o processo de ruptura com uma realidade exterior e descobrir o interno do externo. A criação de si não se dá em uma interioridade abstrata, mas na exterioridade enquanto for presença engajada, corpo ativo nas relações estabelecidas, seja em forma de movimento, seja em forma de pensamento. Subjetividade e objetividade são conceitos interligados, um assume existência a partir do outro. São essas as bases para as proposições a seguir.

Com base nos encontros narrados no início ~~do texto~~, principalmente, deixando-me atravessar pela obra da artista Lygia Clark, propus três jogos/disparadores que versam sobre assuntos que cruzam essa encruzilhada reflexiva e movimentam o corpo em direção a cidade. O ponto de maior importância dos jogos são seus temas: caminhar, caber e contar. Caminhar como prática inicial, como primeiro exercício de contato entre corpo e espaço. Caber como forma de fazer existir, entender como esse corpo cria espacialidades através do seu movimento e da sua interação com os diversos elementos físicos do espaço. Contar é sobre falar: que mapas são possíveis de contar a partir das experiências vividas nos jogos anteriores? Como construir um mapa de dentro, registrando os rastros que o corpo deixa no espaço ao se movimentar?

Os exercícios propostos são dispositivos que podem ser

JOGO DO CONTAR

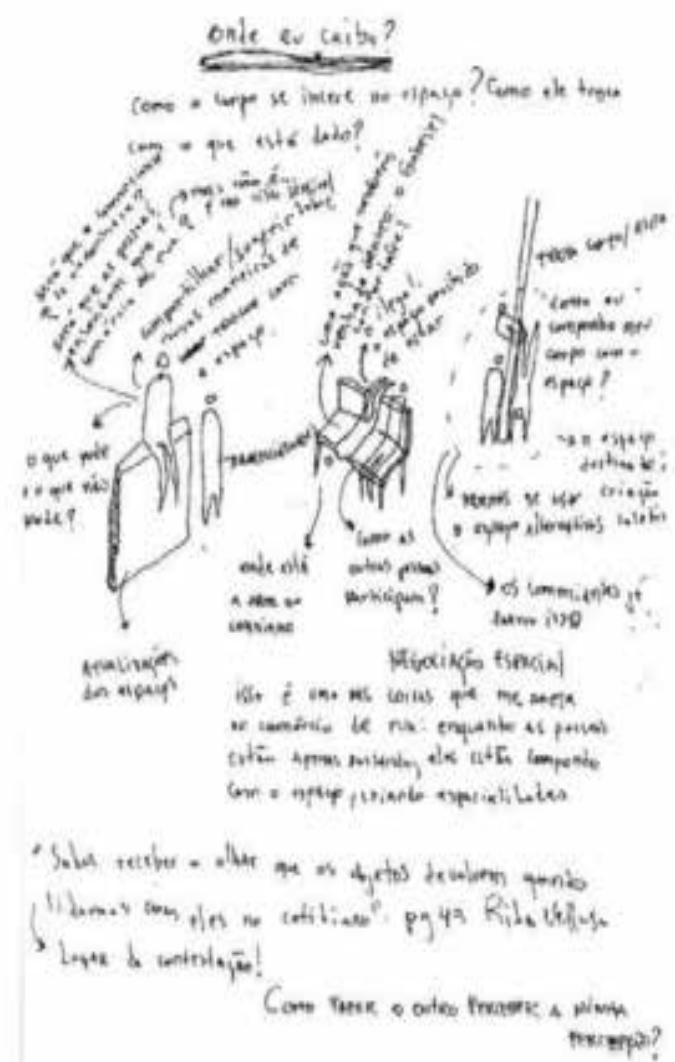


JOGO DE CABER Trata-se de procurar caber. Onde cabe um corpo? E que corpo cabe e em qual lugar? E quem determina qual o corpo que cabe? Procurar espaços de caber. Explorar outras relações com os espaços e com o corpo. Tentar caber em espaços antes não pensados para o corpo, fazer composições que envolvam o risco entre objetos cotidianos e o corpo.

INTRODUÇÃO Nesse jogo a experiência do espaço fica condicionada ao corpo caber. A única regra é: procurar espaços onde o corpo cabe. Essa regra na realidade é uma porta que nos permite pensar que espaços são autorizados para que corpos. Que cidade é vivida e permitida para um corpo ou corpa, e que cidade é negada e negligenciada para outros. Se o corpo faz espaço com o movimento e - consequentemente faz cidade - me interessa saber que corpo ou corpa é essa/essa. Que arquitetura é possível de se fazer a partir do corpo ou corpa de quem faz, das suas marcas e experiências. Segundo [Suely Rolnik](#), na medida em que vivendo, fazemos composições em duas esferas: a visível que segundo ela é a mais óbvia, e a invisível. É nessa segunda que o quê somos é invadido pela experiência com o outro e com realidades distintas, nos levando à estados de criação a partir do momento em que nos deparamos com aquilo que nunca foi vivido, com outras experiências. Nesse estado, "Rompe-se assim o equilíbrio desta nossa atual figura, tremem seus contornos.", nos levando de forma violenta a elaborar novas versões de nós mesmos, "pois nos desestabiliza e nos coloca a exigência de criamos um novo corpo - em nossa existência, em nosso modo de sentir, de pensar, de agir etc. - que venha encamar este estado inédito que se fez em nós.". À esses estados novos produzidos a partir da necessidade de reconstrução de nós mesmos, a autora chama de marcas. Quando é lançada a pergunta "onde o corpo cabe", são as marcas de cada sujeito que falam, passado um primeiro momento de interação com o ambiente construído. Foram essas marcas trazidas pelos participantes do jogo quando questionados sobre o que sentiram. Não apenas questões ligadas a primeira esfera do visível, ou da materialidade, mas questões ligadas ao invisível se misturam no processo de jogar.

PREPARAÇÃO (SET-UP) Perguntas disparadoras para discussão antes de ir a campo: onde cabe meu corpo? que corpo é esse? qual a sua história? qual a sua política? que corpo está cabendo ao meu lado? É ideal que seja jogado em dupla. Recomenda-se o uso de roupas confortáveis ou que traga algum significado singular para quem experimenta o jogo.

JOGANDO O desafio é encontrar onde cabe o corpo no espaço da cidade. Enquanto uma pessoa experimenta os lugares de caber, a outra registra os movimento. Ao final do jogo, as fotos devem ser compartilhadas com todes para discussão.



"Estas reflexões em desenho e escrita foram elaboradas em 2018, após nossa experiência de composição na rua. Na época, entendia que estas reflexões continham um eco da experiência. Hoje, três anos depois, percebo que os ecos de (com)posições seguem se desdobrando em outros trabalhos que desenvolvo. Atualmente, estão presentes em minhas práticas artísticas e arquitetônicas que envolvem experimentações com o que nomeio como contorno do corpo e o espaço do entorno, como formas de caber e estar no mundo, de construir e habitar os lugares."

GABRIEL VILLAS
www.villasgabriel.com

TRATA SE DE PROCURAR ESPAÇOS DE CABER

ONDE/CABE UM CORPO?

↳ QUEM DETERMINA QUAL O CORPO QUE CABE?

NA NARRATIVA DO TEXTO

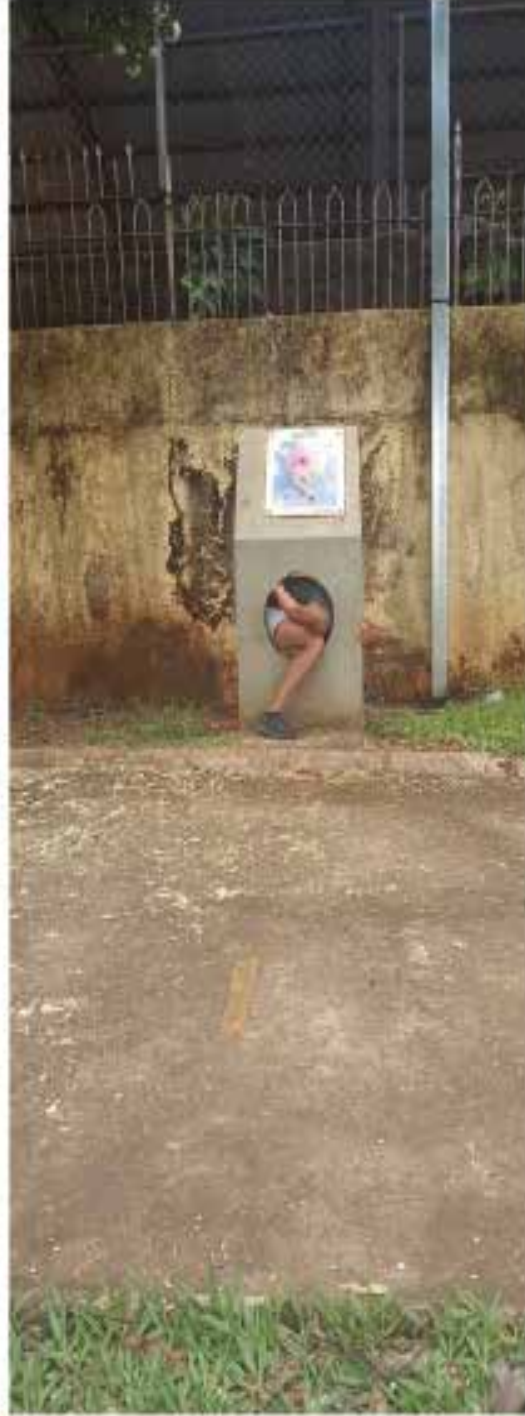
JOGO DO CABER

NAS DESVIANTES

↳ MICRO AÇÃO DESVIANTES NEM TÃO NORMAL QUE NÃO SEJA PERCEBIDA. NEM TÃO DIFERENTE A PONTO DE CONFIGURAR UMA AÇÃO VIOLATÓRIA. (SANTIAGO CAO)

LUGARES

O CORPO QUE O CORPO QUE



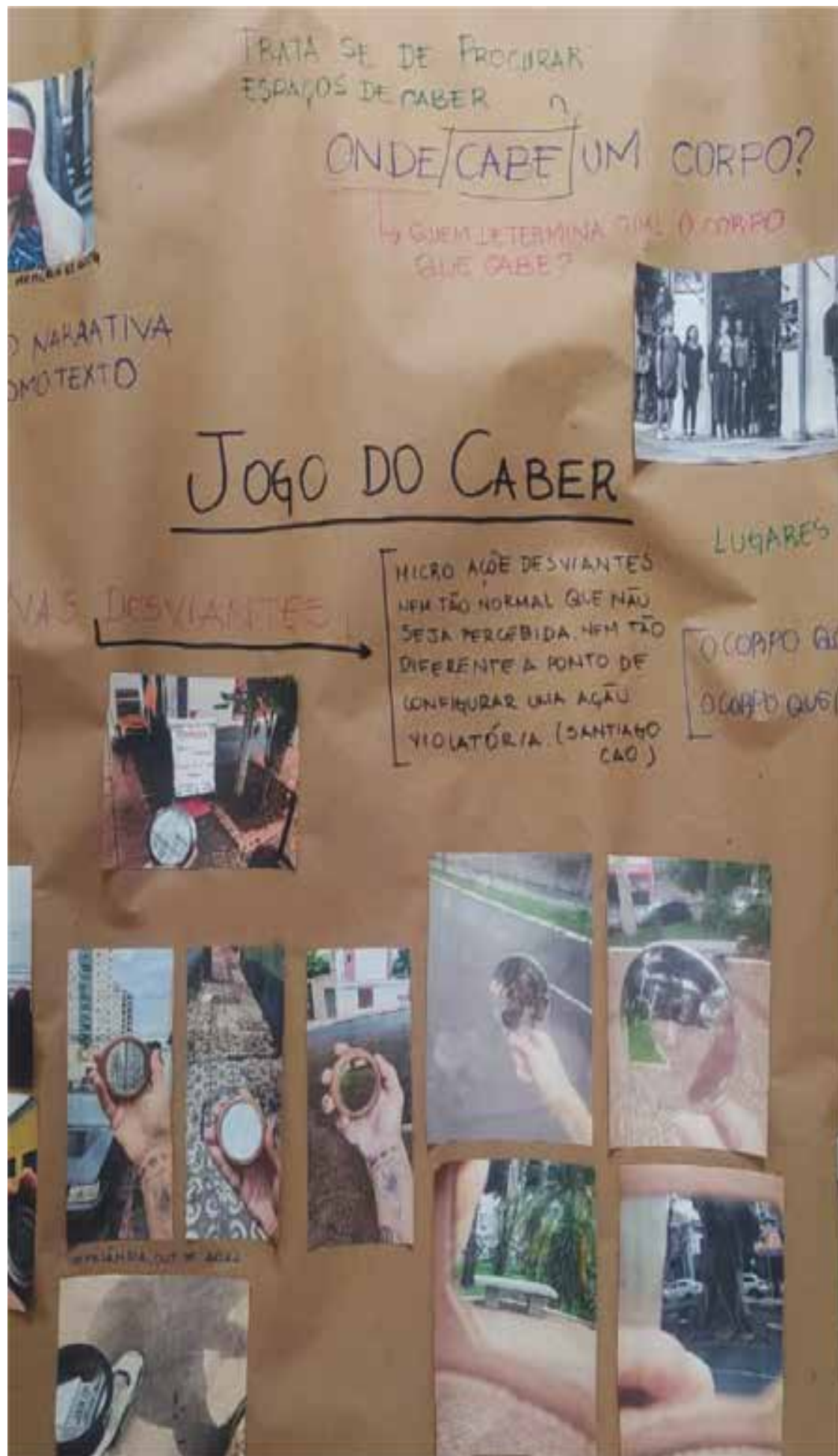
JOGADOR 1



JOGADOR 1



JOGADORA 2



JOGADORA 3

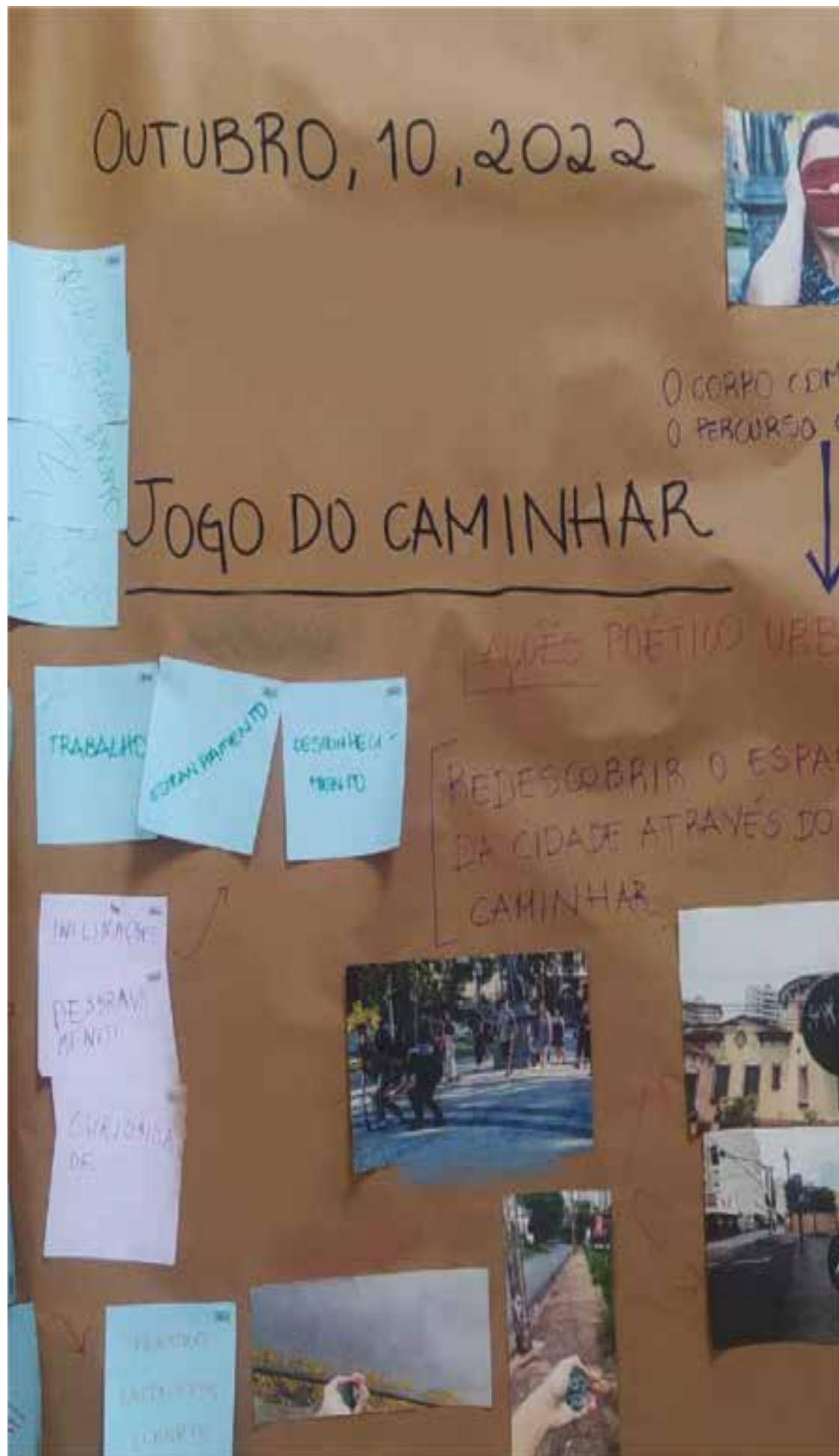


JOGO DO CAMINHAR ações poético-urbanas desviantes, que convidem os corpos ao diálogo, que redescubram o espaço da cidade a partir do caminhar. Que coreo-políticas são disparadas a partir do caminhar realizado como um jogo do desvio? Como esse caminhar pode me levar às ações poético-urbanas.

INTRODUÇÃO O jogo do caminhar parte de dois lugares: a inspiração trazida pelo experimento "Caminhando" de Lygia Clark, e o ato de caminhar tão estudado por diversos autores ligados à arquitetura. Os flâneurs de Boudelaire dissecados por Benjamin; as derivações situacionistas como forma de recriar a cidade; o stalker de Carei e sua transurbância; as retóricas ambulatórias de Certeau, que tecem frases sobre a cidade a partir dos passos e caminhos. A lista é extensa, principalmente quando olhamos para aqueles que pesquisam através da própria ação. Porém foi necessário desestabilizar o passo, para que ele encontrasse o diferente que exige uma reelaboração de si ao entrar em contato com o desconhecido. Para criar esse espaço virtual entre o pé e o chão, que faz o corpo duvidar de onde vai realmente chegar, a regra do jogo é caminhar com um espelho, procurando enxergar a cidade que passou, flagrando *frames*, momentos, imagens que não estamos procurando, mas que nos surpreendem. Essa regra busca concentrar a ação em um tempo-espaço múltiplo, tal qual a cidade em si funciona. A visão frontal é deposta de sua hierarquia, para que as formas urbanas e arquitetônicas possam ser flagradas no relance de olhar espelhado. A princípio, trago a possibilidade de descondicionamento do caminhar, seja através de vivências práticas em sala, seja pela proposta de vivência na rua. Como tal descondicionamento pode me trazer percepções outras sobre o espaço? Como mudar a qualidade física do caminhar, de que forma propor ao corpo outras possibilidades de locomoção, fornece outras experiências?

PREPARAÇÃO (SET UP) Tenha a mão um espelho que possa ser manuseado facilmente. Ele pode ter qualquer tamanho e formato, desde que caiba na mão. Vista roupas confortáveis, se for dia não esqueça do filtro solar. Evite o uso de óculos escuros e se possível faça um alongamento antes de ir à rua. Em sala, é recomendado que sejam realizados exercícios de aquecimento e de investigação sobre as formas de caminhar.

JOGANDO O jogo aqui se estabelece a partir do momento em que saímos a campo com as regras definidas para o corpo nesse caminhar, onde os espaços elencados a partir da vivência dessas outras possibilidades, não podem ser nomeados em momento algum, apenas descritos, até o fim da vivência.



JOGADORA 2



JOGADORA 3



JOGO DO CONTAR O que um mapa nos conta? Que cidade um mapa pode contar? Quem conta? Nesse jogo abre-se a possibilidade de contar sobre as experiências, de criar um dispositivo-mapa para reflexão sobre corpo e espaço, uma urbografia. Criação de um mapa-relato com o material criado nas experiências anteriores.

INTRODUÇÃO Por fim, o último jogo trata do contar: que mapas são possíveis de serem elaborados a partir das experiências anteriores, e como eles redesenham a cidade? Os situacionistas já propunham a construção de mapas que traziam a experiência do corpo no espaço, tirando a visão superior que delimita o espaço mas não o território (a construção de territórios de existência). A inexactidão científica desses mapas é proporcional a exatidão na construção das territorialidades, como já apontado por [Renata Marquez](#) (2009). É essa construção que nos interessa nesse jogo. Como podemos deslocar o conhecimento do mapa esquadrihado metricamente, para a precisão de um mapa-experiência, que narra uma outra malha urbana, uma malha subjetiva. Essa malha é construída na interlocução entre pessoas que experienciam o espaço da cidade a partir de seus corpos e corpos, tentando passar por onde cabem, e pelas imagens e escalas constituídas no movimento do cotidiano, do ordinário. Esse me parece um conhecimento sobre o espaço tecido na exatidão da microescala, que atenta para a construção do indivíduo e de grupos de forma específica. Não é sobre uma cidade fictícia ou virtual, contida no discurso do pronome A que antecede Cidade. Mas de uma aproximação que se interessa na constituição das duas esferas relatadas por Rolnik, visível e invisível. A curiosidade de tentar entender como seria a documentação da cidade percebida através dos jogos do caber e do caminhar, transformou esse processo em um terceiro jogo, onde o desafio estava no mapear sem um mapa, somente a partir dos deslocamentos produzidos pelas experiências vividas e pelas marcas ativas: um mapa da diferença. O contar parte também do processo da própria pesquisa, onde a [Cartografia Sensível de Santiago Cao](#) “propõe escutar nos territórios aquilo que uma linguagem hiper-racional não conseguiria ouvir” (CAO, 2018, p.6), atentando para a possibilidade de escuta do corpo para as práticas ali instauradas.

PREPARAÇÃO (SET UP) Tenha a mão recortes, revistas, cola, tesoura, materiais coletados durante os jogos anteriores, lápis de cor, música... Vista roupas confortáveis, o contar pode se dar por inúmeras mídias: um desenho, uma colagem, uma coreografia. Prepare o ambiente, tenha a mão anotações dos jogos anteriores.

JOGANDO Nesse jogo, o contar torna-se proposta de experiência também, contando através do corpo as narrativas vividas com os jogos anteriores. Imagens, percursos, mapas, palavras, tudo isso é potência de conto, possibilidade de olhar para o vivido e viver a partir dele.



MAPA JOGADOR 1

“Na oficina Urbigrafia foi utilizado várias perguntas alavanca, perguntas com a funcionalidade de nos colocar em um estado de reflexão, uma movimentação tanto interna quanto externa. No período da oficina eu estava desenvolvendo uma pesquisa relacionada a performatividade masculina, masculinidade, a construção da imagem do homem preto entre outras questões relacionadas a negritude.

A oficina foi ofertada em três dias, destes participei do segundo e do terceiro dia, na minha primeira participação realizei uma prática de investigação que se constituiu em, andar pelas ruas próximas ao local da oficina acompanhado de minha dupla, olhávamos para os espaços urbanos refletindo sobre as questões anteriormente colocadas, estas seriam:

Onde cabe um corpo? E que corpo cabe e em qual lugar? E quem determina qual o corpo que cabe?

Que coreo-políticas são disparadas a partir do caminhar realizado como um jogo do desvio? Como esse caminhar pode me levar às ações político-urbanas?

Com minha dupla iniciamos nossas investigações. Andamos pelas ruas realizando registros por fotos e percebo que analisei nesta experiência, como que nossos corpos poderiam compor com o espaço, relacionando com as marcas físicas dos locais, ocasionadas pelo tempo. Durante a investigação percebia como q nossas ações acabavam sendo desviantes do convencional, nos colocarmos em espaços, grades, esturas pensando em uma composição, estava fora do cotidiano de várias pessoas que por ali passavam.

No último dia, realizamos a criação de um mapa-relato com o material criado nas experiências anteriores. Tínhamos diversos materiais a disposição para a confecção, papéis cola, tesoura, revistas, canetas regua... com a reverberação tanto de minhas pesquisas pessoais quanto das práticas da oficina, desenvolvi uma forma de materialização do que penso acontecer com o meu corpo. O processo de ter q me encaixar em moldes e estruturas, como q me fazer caber me cria marcas internas que também se conectam.”

“A oficina Urbgrafias foi um exercício de, por 3 dias, ativar outros modos de olhar, caminhar e colocar o corpo no espaço urbano. Caminhar pelas ruas olhando por um espelho em mãos, adotando a retrovisão como guia, vendo o que passou e o que vem por trás. Meu pequeno espelho de aumento da imagem me bagunçou a percepção, ao invés de uma vista geral do espaço, me relacionei com fragmentos e texturas. Ainda que eu goste bastante de caminhar, não é uma prática comum na minha rotina por falta de tempo. E mesmo quando decido fazer as coisas andando, estou apenas num estado de deslocamento. Essa é a lógica geral, a cidade parece ser feita apenas para o trânsito e preferencialmente que seja de carro. Por isso, abrir tempo para outra lógica de habitar a cidade tem um frescor, ao mesmo tempo que provoca estranhamento, é uma experiência performática.”



MAPA JOGADORA 2



MAPA JOGADORA 3

“Andar nas ruas com um espelho na mão. Ver o que não está óbvio. Dar foco a composições urbanas que só são possíveis se num desvio da lógica utilitária da experiência na cidade. Mas, como sempre, é preciso estar atento ao tirar o celular para registrar as descobertas no reflexo mágico do espelho, afinal isso aqui é Brasil. Aliás, como produzir brechas para fruições estéticas dos espaços públicos com corpos traumatizados pela iminência da violência urbana? Os automóveis também se tornam ainda mais ameaçadores se nos distraímos muito... Mas é possível desfrutar da descoberta! Adentrar os reflexos das poças e ver cimento virar árvore. É possível se infiltrar numa festa de crianças em uma praça e performar absurdos. Aliás, depois de governos e memes absurdos, ações supostamente fora dos roteiros previstos para determinados espaços, não parecem ser mais tão desviantes assim. Mas em alguma medida, geram encontros inusitados, histórias a serem contadas. A paixão efêmera de um morador de rua por uma dançarina que monta em sua bicicleta reciclada... Deitar-se no chão de uma entrada de restaurante fechado e duplicar os membros através do reflexo de um vidro pelo olho da câmera. Tudo entre corpo e cidade parece um filme em potencial, ficção e realidade se misturam numa piscadela de olhos. As ruas, quando experimentadas de um outro jeito, desperta nos corpos dimensões visionárias de outras realidades possíveis.”

OUTUBRO, 10, 2022



O CORPO COMO
O PERCURSO

JOGO DO CAMINHAR



AVES POÉTICAS URB

REDESCOBRIR O ESPAÇO
DA CIDADE ATRAVÉS DO
CAMINHAR

TRABALHO

ESPAÇO PÚBLICO

DESIGNHELI-
MUNTO

INFLUÊNCIA

DESSRAN-
MUNTO

CRONICA
DE

TRABALHO
LANTAS
CORPO



TRATA SE DE PROCURAR
ESPAÇOS DE CABER

ONDE/CABER/UM CORPO?

→ QUEM DETERMINA QUAL O CORPO
QUE CABE?

O NARRATIVA
COMO TEXTO

JOGO DO CABER

LUGARES

AS DESVIANTES

MIRO AÇÃO DESVIANTES
NEM TÃO NORMAL QUE NÃO
SEJA PERCEBIDA, NEM TÃO
DIFERENTE A PONTO DE
CONFIGURAR UMA AÇÃO
VIOLATÓRIA (SANTIAHO
CAO)

O CORPO QUE
O CORPO QUE



