

**Registrar, jogar e criar:
a caminhografia nos processos de transcrição da cidade**

Eduardo Rocha 

(Universidade Federal de Pelotas — UFPel, Pelotas/RS, Brasil)

Taís Beltrame dos Santos 

(Universidade Federal do Rio Grande do Sul — UFRGS, Porto Alegre/RS, Brasil)

Paula Pedreira Del Fiol 

(Universidade Federal de Pelotas — UFPel, Pelotas/RS, Brasil)

RESUMO — Registrar, jogar e criar: a caminhografia nos processos de transcrição da cidade — O artigo aborda a caminhografia como prática de resistência e criação, escapando das normas sociais. Caminhógrafos exploram o espaço urbano de forma ativa e criativa, propondo novas organizações sociais, políticas e culturais. A escrita coletiva expressa as experiências vividas nas caminhadas. A transcrição privilegia a fluidez inventiva. Essa multiplicidade conecta com a cidade e pessoas, produzindo subjetividades. A caminhografia é dinâmica e essencial para transformar o espaço urbano. Conclui-se que caminhar, registrar, jogar e criar exploram a cidade de forma coletiva e subjetiva, habitando a vida em sua dimensão sensível.

PALAVRAS-CHAVE

Registrar. Jogar. Criar. Caminhografia. Arte-Arquitetura.

ABSTRACT — Register, play and create: the walkgraphy in the transcreation processes of the city — The article addresses walkgraphy as a practice of resistance and creation, escaping social norms. Walkgraphers explore the urban space in an active and creative way, proposing new social, political, and cultural organizations. The collective writing expresses the experiences lived in the walks. Transcreation favors inventive fluidity. This multiplicity connects with the city and people, producing subjectivities. Walkgraphy is dynamic and essential to transform urban space. It is concluded that walking, registering, playing and creating explore the city in a collective and subjective way, inhabiting life in its sensitive dimension.

KEYWORDS

Registering. Playing. Creating. Walkgraphy. Art-Architecture.

RESUMEN — Registrar, jugar y crear: la caminografía en los procesos de transcreación de la ciudad — El artículo aborda la caminografía como una práctica de resistencia y creación, escapando de las normas sociales. Los caminógrafos exploran el espacio urbano de forma activa y creativa, proponiendo nuevas organizaciones sociales, políticas y culturales. La escritura colectiva expresa las experiencias vividas en los paseos. La transcreación favorece la fluidez inventiva. Esta multiplicidad conecta con la ciudad y la gente, produciendo subjetividades. La caminografía es dinámica y esencial para transformar el espacio urbano. Se concluye que caminar, registrar, jugar y crear exploran la ciudad de forma colectiva y subjetiva, habitando la vida en su dimensión sensible.

PALABRAS CLAVE

Registrar. Jugar. Crear. Caminografía. Arte-Arquitectura.

Introdução

A caminhografia urbana¹ é uma prática de pesquisa que envolve movimentos espaço-temporais, como caminhar, cartografar, registrar, jogar e criar (Rocha; Santos, 2023). Esses movimentos são ações intrínsecas ao pesquisador, que interage com grupos e comunidades diversas em cidades e aglomerados urbanos, engajando-se em atividades de ensino, pesquisa, extensão e na vida cotidiana. Essa abordagem consiste em explorar o ambiente urbano a pé, registrando e mapeando a experiência simultaneamente, combinando o ato de caminhar com a criação de mapas ou registros sensíveis.

Andar, esperar e mapear as “coisas” do mundo são ações inerentes à maioria das atividades humanas. Diariamente, essas ações são executadas, mesmo que muitas vezes não percebamos a importância que uma abordagem atenta pode ter, tanto para pesquisadores, estudantes, professores quanto para aqueles que vivem nas cidades. Caminhografar na cidade permite uma compreensão intensa do ambiente urbano e das múltiplas camadas e produções de subjetividades² que compõem as experiências urbanas. Também pode fornecer apreensões valiosas sobre questões relacionadas à geografia urbana, identidade local, apropriação do espaço, mobilidade, entre outros temas.

Compreendemos a subjetividade como um processo dinâmico, influenciado por fatores sociais, políticos e ambientais. Guattari (1992) rejeita a ideia de fixidez, argumentando que a produção de subjetividade é coletiva e institucional, destacando a importância de espaços coletivos e práticas alternativas para criar novas formas de transformação social.

A produção de subjetividade, ao caminhar, desafia representações fixas, associando-se a movimentos artísticos, filosóficos e culturais que questionam modelos tradicionais. Filósofos como Deleuze & Guattari (1995), Flusser (1985) e Virilio (1993) enfatizam a natureza discursiva e contextual da realidade, criticando

a ideia de verdade objetiva e destacando a urgência de práticas que vivenciem novas formas de representação na era do instantâneo.

Investigando como as práticas artísticas interagem com o espaço urbano e como as experiências estéticas podem moldar a percepção da cidade e das relações sociais para além de uma representação intacta, a experiência entre arte e arquitetura, alvo de Hal Foster (2017) e de outros tantos contemporâneos que valorizam o processo, tem sido considerada fundamental. Na contemporaneidade, os artistas têm explorado as relações entre experiência, arte e cidade, enfatizando a materialidade, o processo, a temporalidade e a participação do espectador. Segundo Larrosa, através da experiência, os indivíduos se conectam com o mundo, com os outros e consigo mesmos, construindo significados e sentidos existenciais (Bondía, 2002).

Questionando a ideia de que a arte deve representar algo específico e propondo novas maneiras de criar significado e engajamento, o artista belga Francis Alÿs e o grupo paulista de Performance e Intervenção Urbana: grupo PI, nos suscitam maneiras lúdicas de registrar, jogar e criar na cidade, recriando a nós e à cidade em um movimento atento e conjugado.

Quando caminhografamos estamos intervindo e fragmentando as percepções dadas como fixas, praticando a cidade — artística, cultural e socialmente — nos espaços públicos das cidades, seja como intervenções urbanas³ temporárias ou permanentes que modificam, transformam ou interagem de alguma forma com o ambiente urbano, buscando criar novas experiências, questionar normas e estimular o diálogo. O objetivo deste artigo é compartilhar a prática da caminhografia urbana, a partir de seus três movimentos principais: registrar, jogar e criar. Tendo como caso de estudos a prática da caminhografia urbana, como postura ética e criativa de viver e transcriar⁴ a cidade e a própria realidade de quem caminha.

Atravessando a arte-arquitetura, podemos transcriar novas percepções dos lugares, análises urbanas, formas de participação cidadã, de desenvolvimento urbano sustentável e de estímulos à criatividade. Transcriar segundo Sandra Corazza (2015, 2020), com base nos irmãos Campos (Augusto e Haroldo), é a tradução de uma língua em outra, mas não em linha reta, e sim por desvios, frestas, sobreposições ou antropofagias. Na caminhografia urbana entre a arte e a arquitetura, transcriar é uma ação poética experimental conduzida pelas existências, os afetos, conceitos, funções e composições da experiência na cidade. Como a caminhografia, através do registrar-jogar-criar, transcria a cidade e os lugares, a partir da passagem desse bando de artistas-arquitetos? E como a cidade e os lugares transcriam esse bando de artistas-arquitetos?

O artigo é possibilitado pelas muitas experiências do grupo de pesquisa “Cidade e Contemporaneidade”⁵ em caminhografias em cidades ao sul do Brasil, e na Fronteira Brasil-Uruguai, desde o ano de 2019. As pistas aqui reunidas são processuais — bem como a caminhografia, e são apenas direcionamentos desse fazer que gosta de ganhar a rua. A experiência corpórea foi registrada em imagens, experimentada em diversos jogos e criada em várias situações e intervenções principalmente no cotidiano da cidade de Pelotas, produzindo e inventando e transcriando subjetividades.

Preparar

Hal Foster (2017), em seu livro “O Complexo Arte-Arquitetura”, escreveu extensivamente sobre a relação entre arte e arquitetura. Embora ele não tenha uma única teoria definida sobre o assunto, suas contribuições destacam a interseção e as tensões entre essas duas disciplinas. Uma das principais linhas de pensamento de Foster está relacionada à crítica institucional da arte e à sua relação com o espaço arquitetônico e urbano. Ele argumenta que a arquitetura e o urbanismo desempenham um papel crucial na forma como a arte é exibida, experimentada e compreendida.

Foster aborda o potencial da arte para intervir e transformar os espaços urbanos, enfatizando a importância de práticas artísticas que vão além dos limites das instituições tradicionais. Ele examina como as intervenções artísticas no espaço público podem questionar as hierarquias, estimular o diálogo social e desafiar as estruturas de poder presentes na cidade, discutindo a influência da arquitetura e do ambiente construído na prática artística em si. Arte-Arquitetura são interdependentes como disciplinas e se influenciam mutuamente em termos de produção, exibição, percepção e transformação dos espaços físicos e sociais — se relacionam, transam e procriam.

No mesmo caminho, Nelson Brissac Peixoto (2004) investiga as interseções entre arte e arquitetura, explorando como essas disciplinas se influenciam mutuamente e como podem colaborar na criação de experiências estéticas e espaciais significativas, analisando como a arquitetura molda a percepção e recepção da arte, bem como o papel da arte na concepção de espaços arquitetônicos. Brissac examina a cidade como um espaço de experiência estética, onde as práticas artísticas podem se manifestar e serem vivenciadas de maneiras diversas, discutindo como a cidade oferece uma multiplicidade de estímulos sensoriais, narrativas culturais e relações sociais que influenciam a criação e apreciação da arte.

A cidade, como contraponto ao cubo branco, conduz à reflexão sobre o contraste entre o espaço urbano e o ambiente institucional que o cubo branco simboliza. Enquanto este último sugere neutralidade, o espaço urbano revela uma complexidade dinâmica, desafiando a ideia de imparcialidade.

A partir de Brissac e Foster é possível pensar a caminhografia urbana como possível intercessora nas transformações urbanas contemporâneas e seu impacto nas dinâmicas sociais e culturais. Essa implicação já é experimentada por muitos artistas-arquitetos na contemporaneidade e tem tido papel fundamental para ambos os campos de conhecimento da arte-arquitetura.

Francis Alÿs, artista-arquiteto belga radicado no México, é conhecido por sua intersecção entre a arte, a arquitetura, a política e o espaço urbano. Sua prática artística é caracterizada por intervenções e performances que muitas vezes envolvem caminhadas, deslocamentos e ações físicas em contextos urbanos.

Na obra *Sapatos Magnéticos* (*Magnetic Shoes*, 1994)⁶, Alÿs caminha pelas ruas de várias cidades usando sapatos com ímãs nas solas, explorando as forças invisíveis que governam a dinâmica urbana e as interações sociais (Figura 1). Os sapatos magnéticos funcionam como uma espécie de ímã humano, atraindo e coletando objetos metálicos encontrados ao longo das caminhadas pelas ruas. Com isso, Alÿs transforma-se em um observador e colecionador desses objetos, muitas vezes insignificantes e despercebidos, que compõem o cotidiano das cidades. Ao adotar essa abordagem, o artista questionava a ideia de deslocamento urbano, os fluxos e encontros casuais que ocorrem no espaço público, além de abordar questões sobre urbanização, os resíduos deixados pelas pessoas e as características únicas de cada cidade em que a performance foi realizada.

Figura 1 — Sapatos Magnéticos (*Magnetic Shoes*, 1994) de Francis Alÿs



Fonte: <https://improvisedlife.com/2019/02/22/francis-aly-magnetic-shoes-walking-drifting-strolling-kind-resistance/>, <https://www.sabzian.be/film/zapatos-magn%C3%A9ticos-magnetic-shoes-havana-cuba-1994> e <https://twitter.com/francisalys/status/1508510920397389824>. Acesso em: 16 de julho de 2023.

O grupo brasileiro “Coletivo Pi”, fundado em 2009, por Pâmella Cruz e Priscilla Toscano, atuante até 2016 com participação de diversos integrantes, realizou intervenções urbanas efêmeras utilizando diferentes linguagens, tais como a performance, o teatro, a dança e as artes visuais, para compor suas criações. A pesquisa do grupo tinha como base o diálogo entre o artista e o espaço, na construção de formas poéticas que representem e transformem um espaço (físico ou imaginário), resgatando sua memória, discutindo suas funções e propondo novas percepções. Em seu trabalho premiado “entre saltos”⁷, um grupo de mulheres vestidas de vermelho levam um salto alto nos pés e outro na mão, questionando a feminilidade da mulher moderna.

Figura 2 — Entre Saltos em São Paulo (2014) do grupo PI



Fonte: Danilo Mekari. Disponível em: <https://coletivopi.blogspot.com/p/entre-saltos.html>. Acesso em: 16 de julho de 2023.

A performance percorre as cidades de São Paulo, Campinas/SP, Porto Alegre/RS e Salvador/BA e trata da construção da feminilidade bem como a imagem do feminino em relação à esfera pública (Figura 2). A ação se dá em forma de um desfile público, de muitas mulheres, que pretende enfatizar o equilíbrio e o desequilíbrio enfrentados pelo feminino na metáfora do “sapato de salto alto”, e propõe colocar a rua como extensão do corpo e da vida. É importante mencionar

que mulheres cisgênero e transgênero são convidadas a participar da performance. Ao término, às performers deixam os sapatos na rua construindo poeticamente uma instalação com a colaboração da artista plástica e performer mexicana Ana Teresa Fernández.

A partir de Alÿs, do grupo Pi, Deleuze e Guattari podemos pensar numa espécie de rejeição por significados além do mundo concreto e uma ênfase na descoberta de potencialidades e singularidades imanentes⁸ ao próprio mundo em que vivemos quando caminhografamos nas cidades. Em vez de buscar significados ou essências fora do mundo, a filosofia da imanência concentra-se naquilo que é imanente, ou seja, aquilo que se manifesta internamente nas coisas, nos acontecimentos e nas relações. Deleuze e Guattari adotaram a imanência em muitos aspectos de sua filosofia, especialmente em sua obra mais conhecida, “O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia” (2010). Nessa obra, eles exploram a imanência em relação ao desejo, ao inconsciente e ao funcionamento das estruturas sociais e psicológicas. Argumentam que não há uma estrutura transcendente, como o “Édipo” (referência ao mito de Édipo), que determina nossos desejos e comportamentos, enfatizando a multiplicidade, a diferença e a complexidade do desejo humano, que emergem internamente nas relações e nas interações do sujeito com o mundo.

O próprio ato de caminhografar já é uma intervenção, ao pisar, ao sujar os sapatos etc. Cada passo que damos, cada escolha de rota que fazemos, e até mesmo o simples fato de deixar pegadas pelo caminho, tudo isso constitui uma intervenção na paisagem urbana. A caminhografia urbana, ao enfatizar a prática de explorar o ambiente a pé e interagir com o espaço urbano de forma ativa, destaca a própria experiência corporal e sensível do caminhante como uma forma de intervenção artística imanente. Os sapatos que sujam, as pegadas deixadas, os traços deixados para trás, tudo isso cria um rastro e deixa uma marca física no ambiente.

Quando caminhografamos, transcendemos a mera locomoção ou atividade de pesquisa, tornando-se uma intervenção poética e estética no espaço urbano, explorando a imanência do ambiente e tornando o caminhante participante ativo na criação e recriação constante da cidade. Atravessamos a arte-arquitetura, podendo transcriar novas percepções dos lugares, análises urbanas, formas de participação cidadã, de desenvolvimento urbano sustentável e de estímulos à criatividade. As relações entre arte, arquitetura e cidade são intrínsecas e complexas. Esses campos estão intimamente entrelaçados, influenciando-se mutuamente e contribuindo para a criação e transformação dos espaços urbanos.

Dar a largada

Caminhografia é caminhar e cartografar simultaneamente, uma pesquisa acadêmica que explora dissidências na cidade, ultrapassando normas e adentrando ao efêmero, estudando território além da geografia, compreendendo esferas intersubjetivas na experiência urbana. A prática social, ética e estética da caminhada permite a percepção das coexistências sociais e incoerências, expondo o corpo à interação com a vida e o tempo. A caminhada, como tática de alteridade, busca entender a heterogeneidade e se expor aos eventos inesperados, subvertendo lógicas teóricas de compreensão e pronúncia da vida.

Cartografar, na esteira deleuze-guattariana. Cartografia diferindo da representação tradicional associada ao mapeamento geográfico, se abrindo como prática de mapear territórios conceituais, fluxos de intensidade e relações dinâmicas entre elementos (mil platôs). A cartografia é uma atividade criativa de produção de novos conceitos e relações. Ao invés de traçar fronteiras fixas e delimitar espaços, a cartografia deleuze-guattariana — e a caminhografia — buscam mapear as conexões, os fluxos de intensidade e as multiplicidades que compõem um território.

Gilles Deleuze no documentário “O Abecedário de Gilles Deleuze” (1988)⁹, vai discutir brevemente a importância do caminhar como uma prática de resistência

e criação, quando aproxima a ideia de caminhar e viajar. De acordo com Deleuze, o ato de caminhar é uma forma de escapar das estruturas fixas e das normas estabelecidas pela sociedade. Ele vê o caminhar como uma maneira de se libertar das amarras e das rotinas do cotidiano, permitindo que novos pensamentos e experiências surjam — linha de fuga — a abertura de novos caminhos e criação de possibilidades alternativas.

Caminhar, para Tim Ingold (2011), é uma forma de estar no mundo, conectando-nos ao ambiente de maneira sensorial e holística. Ele destaca o caminhar como uma prática enraizada em nossos corpos, que vai além da ação mecânica, permitindo interação por meio de sentidos, percepções e movimentos, mapeando deslocamentos em nosso pensamento e modo de vida. Ingold (2011) sublinha a importância de uma abordagem mais completa ao caminhar, destacando que, ao caminhografar, respondemos constantemente ao ambiente, ajustando-nos e traçando novos caminhos em sintonia com a experiência.

Jorge Larrosa (2021) concebe a experiência como uma interação complexa entre o sujeito e o mundo, situada em contextos específicos, mediada por percepções, emoções, memórias e relações. Destaca que a experiência não é uma posse, mas um encontro transformador com o mundo e os outros, proporcionando aprendizado e crescimento. Para Larrosa, a linguagem é inseparável da experiência, essencial para dar sentido e compartilhar, facilitando a construção coletiva de significados e conhecimentos.

Sandra Corazza (2015), educadora brasileira, defende que através da tradução na experiência com as matérias da arte, da ciência, da filosofia, é possível mergulhar no divergente por meio de escolhas e mediação, transcriando a cultura e a civilização, diferenciando seus mapas, em uma análise do pensar, escrever, ler, educar e viver. Transcrição é um processo criativo que se assemelha a uma dobra, pois recria o que já foi criado através de atos tradutórios, nunca sendo tratado como uma mera descoberta. Seus próprios movimentos constituem um

conhecimento derivado de experimentação, ensaio e questionamento do pensar, do viver e do mundo.

A partir da caminhografia, nos vemos compelidos a abandonar a mera representação, afirmando o heterogêneo como composição e privilegiando a fluidez inventiva que nos fala Corazza (2020). Transcriando a partir do intraduzível na cidade, que pede passagem e atenção, para além das oposições, e através das invenções transcriadoras.

Registrar, jogar e criar

Na caminhografia urbana é possível experimentar intensidades de níveis diferentes, que se sobrepõem em movimentos infinitos de transcrição, mas que podem ser alcançados por meio do: registrar, jogar e/ou criar.

São variadas e infinitas as formas de registro do espaço urbano, que podem ser utilizados para documentar e transcriar a cidade, a partir da caminhografia urbana. Destacamos:

1. Anotações e diários de campo: Documenta observações, pensamentos e interações, proporcionando reflexão sobre a experiência na cidade e orientando pesquisas ou projetos futuros.
2. Fotografia: Registra o espaço urbano, capturando imagens estáticas de paisagens, edifícios, pessoas e eventos, documentando a aparência física da cidade e momentos específicos.
3. Vídeo: Captura movimento e ação na vida urbana, registrando caminhadas, interações sociais, eventos culturais e aspectos dinâmicos, sendo especialmente útil para documentar a atmosfera e a experiência imersiva do ambiente urbano.

4. Áudio: Captura sons urbanos, como tráfego, vozes e música, complementando o registro visual com uma perspectiva sensorial única.
5. Mapas e croquis: O registro cartográfico e anotações espaciais apresentam o ambiente urbano, permitindo a criação de mapas precisos ou croquis interpretativos que mostram a disposição das ruas, edifícios e pontos de interesse na cidade.
6. Entrevistas e relatos pessoais: Registrar histórias, percepções e experiências urbanas por meio de narrativas, seja por entrevistas, conversas informais ou depoimentos escritos, oferece insights valiosos e perspectivas subjetivas sobre a vivência na cidade.

O registrar é um primeiro nível de caminhografia urbana, um nível básico, que pode ser acompanhado de um segundo movimento, que aqui denominamos de jogar.

Os jogos na caminhografia urbana já se mostram no grande movimento do caminhar. Paola Jacques (2012) conta que Deleuze e Guattari, em seu texto “Tratado de Nomadologia: a máquina de guerra” (1997), apresentam os nômades e os sedentários, a partir de dois jogos: o go (jogo chinês)¹⁰ e o xadrez, como capazes de ativar uma cidade ambulante (desertos, estepes, mar, selvagens etc. — lisos) e uma cidade regida (a cidade — estriado). Não excludentes, nem opostos, mas coexistentes. O go capturando a cidade a ser descoberta — abstrata, enquanto o xadrez organiza a cidade a partir de uma lógica mais racional — concreto. Na fronteira e sendo atravessados um pelo outro. O fora da cidade — nômade — e o dentro da cidade sedentário, no jogo de perder e achar-se. Como se fosse a dança contemporânea e o balé clássico, dançados ao mesmo tempo, pelo mesmo corpo-cidade.

Destacamos algumas formas de jogos que podemos criar na e para a experiência de caminhografia urbana:

1. Jogos de exploração ou de caça ao tesouro: Envolvem explorar áreas, cumprir desafios e seguir pistas para encontrar locais ou objetos. Participantes trabalham em equipes para resolver enigmas em busca do objetivo final.
2. Jogos de realidade aumentada: Em smartphones cria jogos que mesclam elementos virtuais ao espaço urbano real, permitindo interações como resolver quebra-cabeças ou lutar contra inimigos virtuais em locais reais da cidade.
3. Jogos de simulação social: Buscam envolver participantes em interações sociais, incluindo interpretação de personagens, improvisação ou dramatização em espaços públicos.
4. Jogos de estratégia em larga escala: Ocorrem em extensas áreas urbanas, inspirados em estratégias de jogos de tabuleiro ou videogames. Jogadores competem ou colaboram em desafios que se desdobram em diferentes locais da cidade.
5. Jogos de arte e intervenção urbana: Exploram arte no espaço urbano, envolvendo instalações temporárias, performances, grafites e outras intervenções artísticas que transformam o ambiente urbano.

Concomitantemente ao registrar e ao jogar, podemos elevar a experiência ao mais alto nível: o criar. Criar na esteira deleuziana do “Ato da Criação” (1987), pensando a criação como um processo de produção de novas ideias, conceitos e formas, que não se limita apenas à arte, se estende a várias áreas da vida e do pensamento. Para Deleuze, a criação envolve uma ruptura com as formas estabelecidas e a abertura para o novo. A criação não é a simples reprodução ou imitação do que já existe, mas sim a produção de algo original e singular, enfatizando a importância de liberar-se das normas e estruturas pré-determinadas,

permitindo que a imaginação e a experimentação desempenhem um papel central no processo criativo.

Criar também envolve uma relação com o desejo e com as intensidades afetivas. A criação é uma forma de expressão do desejo e das forças vitais que habitam um indivíduo ou uma coletividade e que podem produzir novas formas de pensar, agir e ser. Deleuze (1999) destaca a importância da multiplicidade¹¹ e da diferenciação na criação. Essa perspectiva de multiplicidade desafia a visão hierárquica e binária da realidade, abrindo espaço para a diversidade, a pluralidade e a complexidade, implicando na valorização das diferenças, das variações e das possibilidades que surgem dessas relações múltiplas e imprevisíveis. Entende-se a criação como um processo de multiplicação de possibilidades. Em vez de buscar uma forma finalizada ou uma essência, o autor valorizava as variações, os devires¹² e as linhas de fuga que emergem no ato de criar. Para Deleuze, criar envolve romper com as formas estabelecidas, liberar-se das normas, conectar-se com o desejo e as forças vitais, multiplicar as possibilidades e produzir algo singular e original. A criação é um ato de liberdade, experimentação e abertura para o novo.

Criar na caminhografia urbana pode tomar forma, na cidade, como:

1. Arte urbana: Inclui expressões como grafites, murais, esculturas e instalações, transformando espaços e transmitindo mensagens políticas ou culturais. Essas intervenções efêmeras proporcionam uma experiência estética única, desvinculando o objeto de ação do corpo que o propõe, mantendo seus rastros.
2. Performance urbana: Abrange uma variedade de elementos sensoriais, como gestos, movimentos coreografados e diálogos. Planejadas ou espontâneas, essas performances exploram questões, proporcionando uma experiência compartilhada entre artista e público, usando o corpo

como meio de comunicação. A ação de caminhar também pode ser considerada um ato performático.

3. Arquitetura e design urbano: Arquitetos e designers urbanos moldam o ambiente urbano com projetos arquitetônicos, planejamento urbano e design de espaços públicos, incluindo mobiliários, edifícios, praças, parques e sinalizações. Contribuem para a estética e funcionalidade da cidade.
4. Ativismo urbano: Busca mudanças sociais e políticas no espaço urbano, englobando protestos, ações diretas e campanhas sobre questões específicas, como habitação, transporte e meio ambiente. Fortalece alianças sociais na cidade, conforme proposto por Judith Butler (2018).
5. Jardinagem urbana: Cria jardins, hortas e espaços verdes em áreas urbanas, promovendo biodiversidade, qualidade ambiental e áreas de lazer.
6. Tecnologia e inovação: Avanços tecnológicos impulsionam novas formas de criação urbana, como arte digital, realidade aumentada, aplicativos móveis e dispositivos interativos, aprimorando a experiência e transformando a interação com o ambiente.

Todo esse processo desencadeado como caminhografia urbana pode ser analisado — esquizoanalisado¹³ — a partir de sínteses disjuntivas, sendo o terceiro termo que Deleuze e Guattari apresentam na série binário-linear, correspondente a série “ou... ou... ou...”, permitindo novos caminhos e abrindo possibilidades. Se apresentam como alternativas, opções, caminhos, pistas etc. Rompendo com a lógica aristotélica da identidade, do objeto e da representação. O “ou” não implica em oposições ou binarismos, mas em inclusão e alteridade. Tudo pode ser registrado, jogado e criado; todas as possibilidades ao infinito movimento. Registrar, jogar, criar ou jogar, registrar, criar ou criar, jogar, registrar ou jogar, registrar, criar, registrar e infinitamente em séries de movimentos e devires. Ora é partícula, ora é onda. Transcrição.

Sem pressa

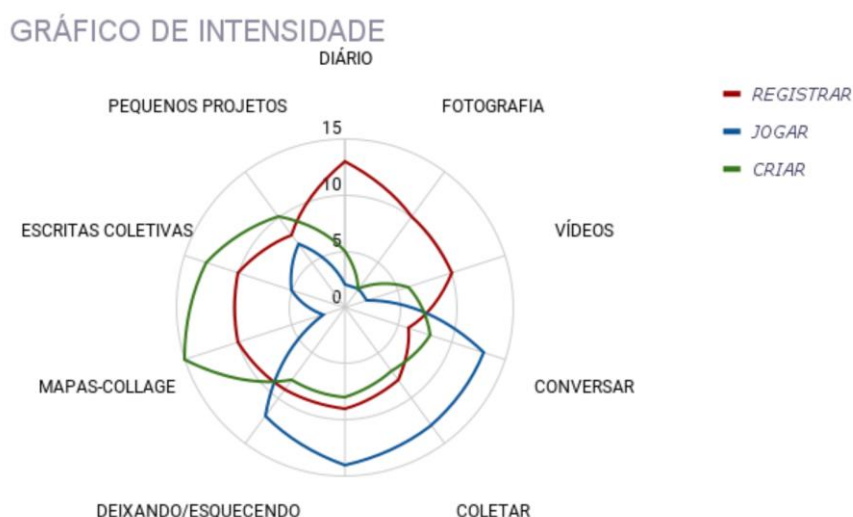
Caminhografamos na região sul do Brasil e América do Sul, em diferentes estações do ano, no frio ou calor, chuva ou sol; em diferentes territórios, atravessamentos, transurbâncias¹⁴, bordas, fronteiras, miolos de cidade, densidades, histórias, geografias, público-privado, rural-urbano, cidade-natureza etc. Escolhemos para elucidar a metodologia, as práticas de caminhografia urbana realizadas durante o processo de pesquisa, realizadas em disciplinas de graduação, pós-graduação e oficinas com comunidades diversas, entre os anos de 2019 e 2023¹⁵. Foram diversas cartografias em caminhadas, que envolveram o exercício de síntese disjuntivas a partir do registrar, jogar e criar. Os caminhógrafos eram estudantes, professores, pesquisadores, crianças e transeuntes¹⁶, todos coexistentes na vida urbana.

As caminhografias na maioria das vezes foram realizadas em grupos — bandos, outras poucas individualmente. Percebemos que quando em bando tomamos coragem, somos performáticos e atuantes, invadimos, usurpamos, roubamos etc. Quando solitários somos mais tímidos, entretanto observamos e registramos com mais lentidão e atenção às coisas que acontecem.

As intensidades do registrar, jogar e criar tem níveis ou nuances diferentes, nas experiências de caminhografia urbana. Percebe-se que o registrar é a atividade mais utilizada durante a caminhografia, provavelmente por já fazer parte do cotidiano do arquiteto e urbanista, ainda que como mera representação. O segundo estágio é o jogo, quando entramos em contato e intervimos no *locus* de pesquisa, é um nível considerado mediano na caminhografia, que auxilia o desenvolvimento da prática. O terceiro e último grau, é o criar, o nível alcançado com maior dificuldade e resistência, porque demanda tempo e envolvimento com os lugares. Todos esses níveis de intensidade se envolvem e não são experimentados separadamente, coexistem, quando registramos-criamos ou

quando criamos-jogamos ou quando jogamos-registramos e assim sucessivamente (Figura 3).

Figura 3 — Gráfico de intensidades



Fonte: acervo dos autores.

Registrar

Foram experimentadas na caminhografia três formas de registro: diários e desenhos, fotografias e vídeos. Esses mapas foram gerados durante a caminhada, em deslocamentos e esperas, paradas para conversar ou descansar.

Diários e desenhos

Os diários se caracterizam pela organização cronológica dos acontecimentos. Eles dão indícios da importância dos acontecimentos para os caminhógrafos. É possível que registrem as experiências vividas em detalhes, podendo capturar memórias e reflexões ativas, explorar pensamentos e o inconsciente durante a ação — gerando inquietações, dúvidas e soluções. Também é um registro artístico-visual e documental para futuros projetos e criações. O diário indica os movimentos mais importantes, e dá indício da condição climática: folhas molhadas, bagunçadas, sujas, coladas... O diário pode receber

também collages, partes de pedaços recolhidos na rua, panfletos, folhas secas e outros.

Os desenhos, em nossas experiências pregressas, foram registrados de forma tímida pelos caminhógrafos, na maioria das vezes realizados nos diários de campo ou folhas de papel, com lápis, grafitti ou canetas esferográficas, sobre as linhas pautadas de seus cadernos ou folhas brancas. Rabiscavam quando paravam e esperavam, apoiando o suporte no joelho, em pranchetas ou em algum banco de praça.

Figura 4 — Desenhos registrados pelos caminhógrafos



Fonte: acervo dos autores.

Registrou-se as formas da arquitetura, as linhas de fuga das ruas e os detalhes arquitetônicos, a paisagem, os mapas, as árvores, as flores, as folhas, raízes e as pessoas que nos chamaram a atenção no caminho. Junto aos desenhos, escrevemos na intensidade do durante a caminhada (incluindo o antes e o depois), as nossas impressões, sentidos e sentimentos aflorados, descrevendo a arquitetura, o urbano, as pessoas, as cenas urbanas etc. (Figura 4). Por vezes os desenhos e escritas narram uma situação que está ocorrendo, em outras vezes pode-se ter um tempo entre o acontecimento e a documentação. A escrita é uma

grande aliada no registro da caminhografia urbana, e o desenho também o é, ainda que muito pouco explorado.

Fotografia

A fotografia é outra forma de registro utilizada nas caminhografias. Fotografar é como caçar imagens pela cidade. É o registro de um instante, em que o real e o virtual, o corpo e o mundo se encontram para construir sentido. É um registro de pausa, que embora seja visual, pode convocar os diversos sentidos. A fotografia nos é cotidiana. Por sua rapidez a partir das câmeras dos telefones móveis, gera inúmeros (centenas, milhares) registros fotográficos, tudo no tempo do instante, instagramável, compartilhado e curtido.

Vilém Flusser (1985), argumenta que a facilidade de produção e reprodução de imagens fotográficas na era da tecnologia transformou a nossa relação com as imagens e a maneira como percebemos o mundo. Para Flusser, essa automatização do ato fotográfico significa que as pessoas estão cada vez mais “programadas” para produzir e consumir imagens fotográficas em grande quantidade. Ele chama essa profusão de imagens de “imagemeros”, uma torrente constante de imagens que nos bombardeia diariamente. O autor argumenta que, embora a produção em massa de imagens fotográficas tenha fornecido a ilusão de um registro objetivo da realidade, a fotografia também tem suas limitações e implicações filosóficas, questionando a capacidade da fotografia em representar fielmente a realidade, sugerindo que as imagens fotográficas são sempre produtos de uma escolha subjetiva, e que a interpretação do significado de uma fotografia é uma construção cultural e social.

Na caminhografia, o deslocamento da fotografia enquanto registro da experiência sensível (e não mera captação veloz do mundo) é constantemente trabalhado. As fotografias em série são menos importantes do que a captação dos desejos na maioria das experiências. A fotografia é mero registro de um deslocamento ocorrido em corpo dimensional. Percebemos que existe a captura

pela imagem do estranho e minorizado na cidade, como se o olhar da câmera buscasse o que denuncia o idealizado; Perec (1974) argumenta que é exatamente nesses detalhes aparentemente insignificantes, “infraordinários” que podemos encontrar a essência autêntica da vida e do mundo que a cerca. O destaque está para o comum-incomum, o simples-complexo, o abandono-ocupado, que é expresso no registro das pequenas coisas, dos detalhes e eventos aparentemente banais e cotidianos: pixos, escritas urbanas, lixo e resíduos, ruínas, abandonos, natureza selvagem, animais de rua, ocupações efêmeras ou trocas insubordinadas (Figura 5). Todas essas imagens fotográficas ganham infinitas leituras e desconstruções quando acompanhadas da escrita ou da oralidade. O que contamos sobre as imagens sempre extrapola a razoabilidade, a leitura linear etc.

Figura 5 — Fotografias registradas pelos caminhógrafos



Fonte: acervo dos autores.

Vídeos

Filmar a cidade é outra forma de registro, em frames, em segundos e minutos, instantes de movimentos e sons. Os vídeos nos dão indícios dos movimentos e desdobram a permanência através de um período de duração. Ainda que sejam um pequeno recorte do todo — como a caminhografia — convocam o

ouvir, e nessa combinação de sentidos, proliferam outras camadas de significação. Os vídeos também são praticados por telefones móveis, nas mãos de todos, em diferentes planos e movimentos de filmagem, normalmente projetados instintivamente pela mão do caminhógrafo. Aqui, nos interessa menos o objeto do vídeo como imagem, e mais, sua duração. Com a crise das dimensões físicas, como aponta Virilio (1993), a transparência dos conteúdos instantâneos é alterada pela espera.

Gilles Deleuze (1990) diz que precisamos “virar a câmera e estremecer a imagem”, uma referência ao cineasta russo Andrei Tarkovski. Precisamos pensar: quanto tempo estamos dando para cada imagem? As imagens fílmicas brutas capturadas¹⁷, assistidas posteriormente pelos grupos e comunidades caminhantes, mostra imagens não mais lineares¹⁸ e representacionais, gerando uma experiência temporal mais complexa e fluida. Pretende-se, com o registro em vídeo, que as imagens em movimento se libertem das amarras do espaço físico e ganhem uma dimensão conceitual e filosófica capaz não apenas de apresentar a experiência, mas modificá-la.

Jogar

Os jogos¹⁹ são parte estrutural da caminhografia. Quando saímos para caminhar, enfrentamos o jogo da descoberta de um caminho e das regras que seguimos: por onde podemos ou não passar, por quanto tempo vamos caminhar, o que vamos levar conosco, com quem vamos falar etc. Envolto na imprevisibilidade, o jogo é a própria descoberta do caminho em um tempo que não dominamos, lugares que desconhecemos e encontros que não esperamos. O jogo, para a caminhografia urbana, é como o jogo situacionista.

Os Jogos Situacionistas foram uma série de práticas lúdicas e subversivas desenvolvidas pelo movimento artístico e político emergente na década de 1950, o situacionismo, tendo como principais expoentes o escritor e teórico Guy Debord e o artista Asger Jorn²⁰. Foram concebidos como uma forma de resistência ao

capitalismo e à alienação do cotidiano na sociedade moderna. Eles buscavam romper com a monotonia e a rotina da vida urbana, promovendo experiências e encontros — situações — que desafiavam as convenções sociais e estimulavam a criatividade, quebrando as barreiras entre o espectador e o participante, entre a arte e a vida cotidiana. Frequentemente realizavam de intervenções e performances em locais não convencionais.

Um exemplo famoso de jogo situacionista é o “Dérive”, no qual os participantes se entregavam à flânerie urbana, explorando a cidade de maneira despretensiosa, seguindo seus instintos e permitindo que os elementos arquitetônicos e urbanos influenciassem as experiências dos jogadores. Eles questionavam a autoridade, o controle e a ordem estabelecida, buscando criar momentos de liberdade e experimentação (Jacques, 2003). Para Paola Jacques (2012), jogar é uma atividade fundamental na vida humana, especialmente na infância, pois é através do jogo que as crianças exploram o mundo, desenvolvem habilidades sociais, cognitivas e emocionais, e constroem conhecimento de forma lúdica e prazerosa. O jogo é um eterno “devir-criança”²¹ referindo-se a uma noção de transformação e movimento constante que ocorre nos processos de subjetivação e na relação das pessoas com o mundo. Deleuze (1997) argumenta que não somos seres fixos e estáticos, mas sim seres em devir, em constante processo de mudança e transformação.

Na perspectiva de Paola Jacques (2012), jogar vai além da simples diversão. É uma forma de expressão, de construção de significados e de estabelecimento de relações com o mundo. Ela ressalta a importância de integrar o jogo na prática pedagógica, tanto na educação formal quanto na não formal, como uma ferramenta para engajar os participantes, despertar sua curiosidade e motivá-los a aprender. Jogar não é apenas uma atividade superficial ou de entretenimento, mas uma forma de interação e aprendizagem significativa, que valoriza a ludicidade, a criatividade e o prazer como motores para o desenvolvimento humano.

Durante as caminhografias, sempre jogamos ou somos jogados, em experiência com a vida no tabuleiro-cidade. Os jogos podem ser individuais ou coletivos, interventivos fisicamente ou apenas mentais, performáticos/espetaculares ou despercebidos; tudo depende do que queremos e o que não queremos. Para jogar, com alguma intensidade, é preciso esquecer a timidez e se jogar no jogo. No rastro de Spinoza (2009), devemos nos perguntar: “O que pode um corpo?”, sabendo que os corpos, incluindo o corpo humano, tem uma potência inerente à sua própria natureza, de agir e afetar o mundo ao seu redor.

Durante nossas caminhografias, jogamos tentando conversar com algum estranho encontrado na rua, fizemos perguntas como: Que horas são? Como chegar a tal lugar? Onde fica tal edifício? etc.; para fazer o primeiro contato e “quebrar o gelo”. As respostas dos encontros foram as mais diversas e inesperadas possíveis, às vezes se alongando por horas de conversa, outras apenas respondendo “não sei”.

Jogamos também com as “coisas” da cidade: coletando, modificando de lugar e deixando/esquecendo (Figura 6). Coletamos e colecionamos elementos da natureza, restos, lixos, alimentos, pequenos objetos, folders de propaganda etc. Modificamos o lugar de equipamentos urbanos, sobras, limpamos pequenos resíduos — na maioria das vezes, colocamos as coisas em seu “lugar certo”. Esquecemos e deixamos mensagens pelos lugares, soltamos livros usados, colamos adesivos, amarramos cordas, plantamos sementes e mudas, pixamos escritas urbanas etc.

Figura 6 – Jogos caminhográficos



Fonte: acervo dos autores.

Performamos no deslocamento do nosso corpo-organismo-cidade. Quando em grupo caminhamos em fila indiana, sentamos no canteiro central de uma grande avenida para conversar, fazemos piquenique no parque, pulamos um muro, adentramos a casa abandonada. Quando solitários também podemos coisas e corriqueiramente chamamos a atenção dos transeuntes: Por que está parado? O que está olhando? O que está sendo desenhado? Por que fotografa aqui? Quem é você? etc.

Criar

Criamos, quando caminhografamos no limite entre intervenção urbana e arte. Num movimento fluido e complexo, as duas práticas frequentemente se sobrepõem e influenciam uma à outra. Criamos sempre coletivamente, produzimos subjetividades que perpassam a individualidade e os coletivos: os caminhógrafos, os transeuntes, a cidade, as ruas, as praças e a vida. Experimentando e tensionando as regras, nos inscrevemos²² na cidade para experimentar arquitetura e arte e para fazer arte e arquitetura. Não somos mais arquitetos e artistas autores, mas sempre co-autores de nossos trabalhos e projetos.

Hal Foster (2017) e Nelson Brissac Peixoto (2004), discutem a questão da autoria a partir da arte-arquitetura, explorando como a colaboração entre artistas e arquitetos pode desafiar as ideias tradicionais de autoria individual na concepção de projetos arquitetônicos e trabalhos de arte (Foster, 2017). Elementos urbanos, vivências, questões sociais, comunidades etc. questionam e tensionam a autoria singular, abrindo fendas para a interseção entre essas duas disciplinas, seja por apropriação, colaboração ou interação o que permite o criar para além do óbvio, na coletividade, deslocando o sentido do saber técnico ideal e dando lugar a provocações que interajam com a vida e com os diversos saberes que habitam os territórios investigados.

Essas intervenções podem ter objetivos variados, como provocar reflexões sobre questões sociais, políticas ou ambientais, criar conexões comunitárias, ressignificar espaços negligenciados ou reivindicar o direito à cidade, podendo incluir instalações temporárias, performances, murais, lambes, pixos, grafittis, ocupações de espaços públicos, projetos arquitetônicos-urbanos e de objetos e outras manifestações, que por vezes são lançadas à cidade durante o jogar.

Os mapas-collage são realizados sobre infinitas sobreposições e composições. São criações porque são feitas depois da caminhada, a partir dos registros caminhografados. São gerados a partir de um movimento de reunião de fragmentos, seu encontro para alteração de significado e composição e requerem permanência e intensidade. Deleuzianos, os mapas-collage sempre se estabelecem de forma rizomática, não admitindo hierarquia entre os planos que o compõe, e possibilitando frestas em um intenso movimento disjuntivo (ou...ou...ou), que o propõe como aberto e em constante modificação (tal qual a cidade). Geralmente compostos pelo grupo enquanto processo, podem utilizar e compor os registros feitos durante as caminhografias, a outros textos, desenhos, palavras, mapas tradicionais etc., sobrepondo camadas e movimentos.

Como criou Fernand Deligny (2015), ao registrar o percurso e as ações de crianças autistas em Cévennes, os mapas rastreiam os trejeitos percorridos, os padrões de movimento e compreensão das experiências, o que possibilita a compreensão das diversas formas de performar e registrar os espaços, os tempos e as durações. Os mapas-collage registram errâncias, acontecimentos, novos gestos e o desenvolvimento de alguma atividade específica ou várias.

Assumindo a potência da linguagem para dar sentido à experiência e compartilhá-la, como sugere Larrosa (2021), criamos escritas coletivas antes, durante ou depois das caminhografias. A escrita coletiva é feita a partir do método da prancheta, que passa durante pequenos instantes pelas mãos dos caminhógrafos, para que transcriem a experiência caminhográfica em palavras. O

texto é livre, e não tem a pretensão de responder a uma pergunta, apenas comunicar o que pede passagem. Não se pretende ser acadêmico, cheio de regras ou direções. “Sintam seu caminho sem anteparos. Para alcançar mais pessoas, deve-se evocar as realidades pessoais e sociais — não através da retórica, mas com sangue, pus e suor” (Anzaldúa, 2000, p. 205).

A escrita é uma arma, um registro do que falamos, discutimos e queremos que seja parte da narrativa sobre a cidade. Ao receber a prancheta, os caminhógrafos escrevem o que querem e a escolha “do que escrever” diz sobre o processo. Como transcrição dada pelo grupo e a partir da experiência caminhográfica, não possui autoria, e ao final, sem saber onde uma escrita começa e outra termina, tudo é conjugado e lido em voz alta. Ler em voz alta a escrita coletiva é um ato de resistência, que de certa forma conclui o processo de se preparar, caminhar, voltar. Em nossa escrita, as vozes, os desejos, as angústias e as criações dos participantes são colocadas em consonância, sem hierarquia. A responsabilidade do que é sentido e transformando em palavras é recebida pelo coletivo, que passa a ser responsável conjuntamente por encaminhar o que está anunciado para outra criação, ou esquecer. A escrita possibilita diversas reflexões e é capaz de expor verbalmente os acontecimentos. Desencadeia emoções e expressões inusitadas como abraços, nervosismo, choro e risadas.

Por fim, quando alcançamos e desdobramos ainda mais a experiência, e tentamos inscrevê-la como uma resposta à cidade, criamos pequenas intervenções e projetos, como um mundo, ainda, potente de possibilidades a serem exploradas em caminhografias urbanas, as tentativas de pequenas-intervenções e projetos se mostraram promissoras. Quando propomos coisas para os lugares, estamos realizando um o jogo-criação na mais alta potência e intensidade. Vamos nos jogar no corpo-organismo-cidade.

Como Francis Alÿs e o grupo PI, as intervenções podem se concentrar em propor e intensificar explorações sociais, políticas ou culturais do espaço urbano,

na perspectiva de novas organizações e composições. Seja quando caminhamos de costas, propomos alguma instalação com objetos encontrados e expostos, ou quando projetamos uma pequena ponte (pinguela) para as crianças chegarem com maior facilidade a escola ou uma casinha de madeira que convida ao habitar em uma praça selvagem. Criar e intervir na cidade é ainda uma dificuldade: requer organização, estímulo e coragem. Passa pela constituição e gerência do próprio grupo enquanto coletivo, e justamente por isso é tão interessante. A criação, ao final das caminhadas, não deve ser forçada, mas é necessário esforço para olhar o que foi feito, regurgitando a caminhografia em ação-objeto-política. Transcriando. O que devolvo para a cidade depois de me envolver com ela? O que posso dizer? O que posso fazer?

Fim do caminho: transcriar na cidade

A multiplicidade de registrar, jogar e criar durante a caminhada pela cidade nos permite explorar de maneiras coletivas — subjetivas ao mesmo tempo — produzindo subjetividades. Essas atividades nos permitem experimentar o espaço urbano de forma ativa e criativa, ao mesmo tempo em que nos conectamos com a cidade e com as pessoas ao nosso redor. A caminhada pela cidade se torna um processo dinâmico de interação, descoberta e expressão pessoal.

O registro, como movimento primeiro da caminhografia, que é também cartografia deleuziana, é indispensável para que se acompanhe a experiência de caminhar. Ele ajuda a escrever, coletar e reunir as memórias e as intensidades a partir de seus procedimentos, e faz o jogo e a criação ganharem a dimensão processual e filosófica. O jogo, como brincadeira propõe a ludicidade e o devir criança, igualmente indispensáveis para que viremos a cidade e possamos pensar em outras formas de usar, registrar e experienciar a cidade. Em um cotidiano conforme, mas não conformista, desafiar as pequenas instruções que reproduzimos — andando pelo meio da rua, pulando muros, colando lambes e desafiando as normas normalizadas, possibilita o avanço no enfrentamento da

ordem domesticadora, que fomenta uma cidade idealista e pouco atenta. Investigar a rua, como fazem as crianças, querendo habitar os lugares, jogar com eles e recriá-los é uma experiência que requer tempo, mas que sem dúvida, transforma todos aqueles que são inscritos e abertos à própria experiência.

A caminhografia emerge como uma poderosa estratégia de produção de subjetividades, oferecendo uma abordagem singular em contraste com as práticas tradicionais de atelier e exposição em instituições oficiais. Ao adotar o caminhar como dispositivo central, essa prática artística transcende as fronteiras convencionais, estimulando uma ressonância profunda com a resistência ao capitalismo e ao imperialismo. O ato de caminhografar se revela como um agente transformador, resgatando o sujeito da alienação imposta pelo cotidiano automatizado. Ao despertar o olhar e aguçar os sentidos, a caminhografia se torna uma ferramenta que transcende a mera produção estética, proporcionando um despertar essencial para a vida em sua plenitude. Nesse contexto, a prática não apenas desafia as normas institucionais, mas também se configura como um convite à reconexão humana e à construção de resistência por meio da experiência direta e imersiva no espaço e no tempo.

Caminhamos, registramos, jogamos e criamos transcriando uma produção de pensamento e habitando a vida em sua dimensão sensível e material, acolhendo os diferentes modos de existir. Nas palavras de Haroldo de Campos: “Traduzir é muito difícil. Mas transcriar é ainda mais difícil, porque, além do verbo, o poeta tem de traduzir a alma, o sopro criador” (2011, p.77). Criar e transcriar ainda é difícil. Usualmente repetidos, reproduzimos ou apenas traduzimos nossas angústias. Criar requer demora. Às vezes, demora sem registro — ainda que esse seja imprescindível para caminhografia. Registrar tudo e não pensar sobre nada não auxilia no movimento que pretendemos. É sempre preciso espera, experiência e atenção de cidade.

Assim, criamos na fronteira entre arte e arquitetura, aproveitando as ambiguidades que a região de nebulosidade entre os campos permite alterar. Experimentamos a cidade como performance e, também, performamos cidade, alterando os sentidos a partir do corpo e da experiência ética e estética de caminhar, jogar, criar e apreender a cidade para transcriá-la.

Notas

- ¹ Ver mais detalhes em: <https://wp.ufpel.edu.br/caminhografiaurbana>
- ² A produção de subjetividade para Félix Guattari (1992) é algo produzido por instâncias individuais, coletivas e institucionais.
- ³ A intervenção urbana geralmente se refere a ações ou projetos que buscam intervir ou interagir com o espaço urbano de maneiras não convencionais ou disruptivas.
- ⁴ Transcriar é um verbo cunhado por Sandra Corazza, nos apropriamos dele para entender como a caminhografia pode traduzir vivências, e a partir disso transcriar os lugares
- ⁵ Ver mais em: <https://wp.ufpel.edu.br/cmaisc/>
- ⁶ Ver mais em: <https://francisalys.com/zapatos-magneticos/>
- ⁷ Ver mais em: <https://coletivopi.blogspot.com/p/entre-saltos.html> e <https://www.youtube.com/watch?v=fsHQiW84IVQ>.
- ⁸ Em sua filosofia, Deleuze e Guattari (2010) contrapõem a imanência à transcendência. A transcendência refere-se a uma perspectiva filosófica que pressupõe a existência de realidades superiores, além do mundo fenomenal e imediato em que vivemos.
- ⁹ Uma série de entrevistas concedidas por ele ao cineasta Pierre-André Boutang e à jornalista Claire Parnet.
- ¹⁰ O *go* é um jogo de estratégia abstrato de tabuleiro para dois jogadores cujo objetivo é cercar mais territórios do que o oponente. O jogo foi inventado na China há mais de 2500 anos e acredita-se que seja o jogo de tabuleiro mais antigo ainda jogado nos tempos modernos.
- ¹¹ A multiplicidade no pensamento desafia a visão tradicional de identidade e unidade, propondo um mundo de elementos heterogêneos em constante fluxo, manifestando-se por meio de linhas de fuga, encontros imprevisíveis e transformações.
- ¹² “Devir”, do francês “devenir”, em “Mil Platôs” (2012), de Deleuze e Guattari, é explorado como uma forma de transcender fronteiras e conectar-se a diferentes entidades, como animais, máquinas, mulheres e crianças. Esses devires envolvem coevolução e contaminação mútua, rompendo limites entre seres.
- ¹³ A esquizoanálise, desenvolvida por Deleuze e Guattari em “O anti-Édipo” (2010), critica e rompe com a psicanálise tradicional, buscando compreender a psicologia humana e a subjetividade por meio dos processos de produção e das relações de desejo, em contraste com a abordagem freudiana.
- ¹⁴ A transurbância, conforme proposta por Francesco Careri (2013), refere-se a caminhadas urbanas que vão além dos espaços urbanos convencionais e familiares. São percursos que exploram as margens e as áreas periféricas da cidade, bem como os espaços abandonados, vazios e não planejados.

- 15 Ver mais detalhes em: <https://wp.ufpel.edu.br/caminhografiaurbana/experimentar/>.
- 16 Um “transeunte” é alguém em movimento, geralmente a pé, percorrendo um local público. Essa pessoa está transitando, seja nas ruas, parques, shoppings ou outros espaços, contribuindo para a dinâmica urbana ao se deslocar de um ponto a outro, participando da vida cotidiana e interagindo com o ambiente ao redor (Arantes Neto, 1999).
- 17 Os vídeos brutos de algumas caminhografias foram compilados e disponibilizados para esse artigo em: https://drive.google.com/file/d/1-bqbYYk6K6fHumAGGP9jfADGBauF7qu2/view?usp=share_link.
- 18 Gilles Deleuze (1990), discute a importância da não linearidade no cinema como uma forma de criar novas possibilidades de experiência e reflexão estética, argumentando que a abordagem não linear do tempo no cinema, em contraste com a narrativa tradicional linear, permite explorar e expressar diferentes dimensões da experiência humana e do pensamento.
- 19 A palavra “jogo” tem origem no latim “*iocus*”, que significa “brincadeira”, “diversão” ou “passatempo”. Através do latim, a palavra se espalhou por diferentes línguas europeias, mantendo um significado semelhante ao longo do tempo.
- 20 Eles influenciaram movimentos artísticos posteriores, como o Fluxus e a arte participativa, deixando um legado de práticas lúdicas e críticas que desafiaram as normas estabelecidas.
- 21 O “devir-criança” não implica uma regressão, mas uma abertura a novas formas de ser e experienciar o mundo (Deleuze, 1997).
- 22 Inscrita: escrita dentro (in), incisão, inserção, escrita em profundidade. Inscritos no lixo é um blog destinado a divulgar ensaios, artigos, poesias, vídeos, arte, crônicas relacionadas à temática do lixo desde o aspecto existencial dos catadores, recicladores, galpões de reciclagem, carrinhos, moradores de rua etc. (Fuão, 2018).

Referências

ANZALDÚA, Gloria. “Falando em línguas: uma carta para as mulheres escritoras do Terceiro Mundo”. Trad. Édina de Marco. *Revista Estudos Feministas*, v. 8, n. 1, p. 229-236, 2000.

ARANTES NETO, Antonio Augusto. *Paisagens paulistanas: transformações do espaço público*. Campinas: UNICAMP, 1999.

BUTLER, Judith. *Corpos em aliança e a política das ruas: notas sobre uma teoria performativa de assembleia*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

CAMPOS, Haroldo de. *Da transcrição: poética e semiótica da operação tradutora*. Belo Horizonte: Viva Voz, 2011.

CARERI, Francesco. *Walkscapes: o caminhar como prática estética*. São Paulo: Editora G. Gili, 2013.

CORAZZA, Sandra Mara (org.). *Métodos de transcrição: pesquisas em educação da diferença*. São Leopoldo: Oikos, 2020.

CORAZZA, Sandra Mara. Didática da tradução, transcrição do currículo (uma escrita da diferença). *Pro-Posições*, v. 26, n. 1 (76), p. 105-122, jan./abr., 2015.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo: cinema 2*. Brasília: Brasiliense, 1990.

DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

- DELEUZE, Gilles. *Crítica e clínica*. São Paulo: Ed. 34, 1997.
- DELEUZE, Gilles. O ato de criação. In: *Folha de São Paulo*, 27/06/1999. Transcrição de conferência realizada em 1987.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil Platôs: capitalismo esquizofrenia*. v.1. São Paulo: Editora 34, 1995.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil Platôs: capitalismo esquizofrenia*. v.2. São Paulo: Editora 34, 2012.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil Platôs: capitalismo esquizofrenia*. v.5. São Paulo: Editora 34, 1997.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34, 2010.
- DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. *O abecedário de Gilles Deleuze*. Entrevista em vídeo. França, 1988.
- DELIGNY, Fernand. *O aracniano e outros textos*. São Paulo: n-1, 2015.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: HUCITEC, 1985.
- FOSTER, Hal. *O Complexo Arte-Arquitetura*. São Paulo: Ubu Editores, 2017.
- FUÃO, Fernando. *Inscritos no lixo* (blog). 2018. Disponível em: <http://inscritosnolixo.blogspot.com/>. Acesso em: 5 jun. 2023.
- GUATTARI, Felix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. São Paulo: Editora 34, 1992.
- INGOLD, Tim. *Estar vivo: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição*. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.
- JACQUES, Paola Berenstein (org.). *Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.
- JACQUES, Paola Berenstein. *Elogio aos errantes*. Salvador: UFBA, 2012.
- LARROSA, Jorge. *Tremores: escritos sobre a experiência*. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.
- PEIXOTO, Nelson Brissac. *Paisagens urbanas*. São Paulo: SENAC, 2004.
- PEREC, Georges. *Espèces d'espaces*. Paris: Éditions Galilée, 1974.
- ROCHA, Eduardo & SANTOS, Taís Beltrame dos. Como é a caminhografia urbana? Registrar, jogar e criar na cidade. *Arquitextos*, n. 281, ano 24, 2023. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/24.281/8923>. Acesso em: 5 jul. 2023.
- SPINOZA, Benedictus. *Ética*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.
- VIRILIO, Paul. *O espaço crítico e as perspectivas do tempo real*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

**Eduardo Rocha**

Doutor em Arquitetura pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Mestre em Educação, Graduado em Arquitetura e Urbanismo.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5446-9515>

E-mail: amigodudu@yahoo.com.br

Currículo: <http://lattes.cnpq.br/6927803856702261>

Taís Beltrame dos Santos

Mestra em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal de Pelotas, Graduada em Arquitetura e Urbanismo.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2529-6170>

E-mail: tais.beltrame@gmail.com

Currículo: <http://lattes.cnpq.br/9571277459347727>

Paula Pedreira Del Fiol

Mestra em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal de Pelotas, Graduada em Arquitetura e Urbanismo.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7872-0188>

E-mail: delfiolpaula@gmail.com

Currículo: <http://lattes.cnpq.br/9683397709080939>

Recebido em: 05 de agosto de 2023

Aceito em: 15 de dezembro de 2023

