

PERCUSOS ETNOGRÁFICOS: diários gráficos de um urbanista

ETHNOGRAPHIC PERCUSES: sketchbook of an urban planner

A. Carla Freitas Pacheco Pereira

Curso de Arquitetura e Urbanismo; Universidade Católica de Brasília, Brasil

estudio@caliandradesenhos.com.br

carla.pereira@ucb.br

RESUMO

O tema central da investigação é a construção da subjetividade através da expressão gráfica, usando a etnografia como método de pesquisa, e pretende-se contribuir com uma reflexão sobre a ordem do discurso gráfico como linguagem dominante, que organiza e manipula narrativas e símbolos na criação da paisagem e no projeto de ordenamento urbano. Trata-se de uma articulação transdisciplinar entre conhecimentos das áreas da Psicologia, Filosofia, Arquitetura e Urbanismo, tendo como fundamento ideias de Deleuze, Guattari, Spinoza e Foucault. Partindo-se do reconhecimento de que o desenho como fenômeno subjetivo da percepção humana é uma práxis fundada no século XV, o objetivo geral deste artigo é ampliar análises já iniciadas a respeito do fenômeno urbano contemporâneo de desenho de rua. A pesquisa buscará observar a emergência da subjetividade no ato de desenhar, pois considera-se que o exercício projetual do urbanista está intimamente conectado à sua capacidade de subjetivar-se.

Palavras-chave: paisagem, subjetividade, diários gráficos, etnografia

Linha de Investigação: Cidade e Ambiente.

Tópico: Patrimônio e paisagem cultural.

ABSTRACT

The central theme of the investigation is the construction of subjectivity through graphic expression, using ethnography as a research method, it is intended to contribute to a reflection on the order of graphic discourse as the dominant language, which organizes and manipulates narratives and symbols in the creation of landscape and urban planning project. It is a transdisciplinary articulation between knowledge in the areas of Psychology, Philosophy, Architecture and Urbanism, based on the ideas of Deleuze, Guattari, Spinoza and Foucault. Starting from the recognition that drawing as a subjective phenomenon of human perception is a praxis founded in the 15th century, the general objective of this article is to expand analyzes already started regarding the contemporary urban phenomenon of street drawing. The research will seek to observe the emergence of subjectivity in the act of drawing, as it is considered that the urbanist's design exercise is closely connected to his ability to subjectify himself.

Keywords: landscape, subjectivity, sketchbook, ethnography

Research line: 2. City and Environment.

Topic: Heritage and cultural landscape.

Introdução

A investigação tem como tema central a construção da subjetividade através da expressão gráfica, usando a etnografia como método de pesquisa, e pretende contribuir com uma reflexão sobre a ordem do discurso gráfico como linguagem dominante, que organiza e manipula narrativas e símbolos na criação da paisagem e, conseqüentemente, no projeto de ordenamento urbano. Entende-se aqui paisagem como a relação estabelecida entre seres humanos e a natureza, ou seja, uma construção que é mediada pelo conhecimento que uma singularidade é capaz de objetivar.

A investigação partirá do reconhecimento de que o desenho como fenômeno subjetivo da percepção humana é uma práxis fundada no século XV, embora desenhar esteja presente nas relações humanas desde a pré-história. A construção epistemológica do desenho, alçado à categoria de ciência, tem suas origens nas descobertas da representação matemática do mundo ocidental e possibilitaram estabelecer um discurso histórico-gráfico e uma ordem que negava as antigas formas de representação. Decorre, então, que pode ser relevante investigar como o gesto de desenhar vem sendo utilizado como ferramenta de construção de paisagens.



Fig. 01 A cidade ideal, 1470. Perspectiva renascentista. Têmpera sobre madeira. Obra atribuída a Piero della Francesca, Francesco di Giorgio Martini e Giuliano da Sangalo. Galleria Nazionale dele Marche, Urbino, Itália. Fonte: Domínio público, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=178886>

O objetivo geral deste artigo é ampliar análises já iniciadas a respeito do fenômeno urbano contemporâneo de desenho de rua, ou, simplesmente, *Urban Sketching*, livre de amarras teóricas de tradicionais disciplinas projetuais. O método de investigação etnográfica, que parte da descrição de atores, cenários e regras, ou seja, pessoas em ação em um espaço determinado, será útil para confrontar como se dá a apropriação da paisagem urbana em duas cidades distintas, Salvador, no Brasil e Amsterdã, na Holanda, dois locais onde foram recentemente realizados eventos desta natureza.

Na investigação, pretende-se observar a emergência da subjetividade no ato de desenhar, pois considera-se que o exercício projetual do urbanista, ou seja, desenhar cidades, está intimamente conectado à sua capacidade de subjetivar ideias de paisagens para a realização da vida. A partir da observação etnográfica, busca-se uma articulação transdisciplinar entre conhecimentos das áreas da Psicologia e Filosofia (subjetividade) e da Arquitetura e Urbanismo (estética e patrimônio), tendo como fundamento as ideias de esquizoanálise, propostas por Deleuze & Guattari (2017), que sinalizam para a construção de uma filosofia da diferença. Além de oferecer uma contribuição às discussões sobre as formas de subjetivações contemporâneas, pretende-se ampliar o debate sobre práticas docentes no ensino de urbanismo que sejam capazes de possibilitar uma formação intelectual subjetiva crítica e transformadora. Espera-se realizar uma associação multidisciplinar a respeito da subjetividade moderna que possibilite a compreensão dos processos de apropriação da linguagem como potência de expressão simbólica. Além de oferecer uma contribuição às discussões sobre as formas de subjetivações contemporâneas, acredita-se poder colaborar com o debate sobre o processo de desenho da paisagem urbana como ato criador e transformador, que coloca em ação as capacidades intelectual e subjetivas.

1. Hipótese de pesquisa: linguagem gráfica como potencialização da existência

Estudar como é estabelecida a construção subjetiva do desenhista urbano, na medida em que este se apropria de uma linguagem como forma de expressão, será entendido aqui a partir do conceito de Spinoza (Deleuze, 2017) de *conatus*; uma força interna capaz de unificar todas as operações e ações do corpo e da mente para permanecer na existência, regenerar-se, transformar-se. Conhecer deve ser um acontecimento afetivo, e não meramente intelectual. O desejo de construir paisagens, de descrevê-las em diários gráficos são ações realizadas por sujeitos desejantes. Elabora-se, a partir daí, uma pergunta de pesquisa, como estes sujeitos são potencializados, ou afetados pela percepção de si e do espaço em que habitam e transitam, ou seja, como o *conatus*, se manifesta pela apropriação de conhecimentos de expressão.

Spinoza usa o termo *conatus* para definir aquilo que somos; um modo de ser, uma potência de existência e ação. O aumento do *conatus* implica, necessariamente, uma transição entre o desconhecimento do próprio corpo e de si mesmo para uma experiência psíquica e corporal rica, ou seja, perceber uma pluralidade de coisas com a mente e com o corpo (Deleuze, 2017). E toda questão se traduz em como passar deste desconhecimento do próprio corpo e de si mesmo, ao conhecimento total de si, ao autoconhecimento.

O estudo etnográfico busca (re)constituir percursos a fim de entender que relação sujeito-mundo revela-se a partir daí, ou seja, como a construção da subjetividade se dá a partir do uso da linguagem gráfica potencializando o *conatus* e fazendo emergir uma experiência de conhecimento de si. Somado a isto, analisar o fenômeno internacional chamado *Urban Sketchers* e a narrativa urbana subjetiva através de diários gráficos. Desta maneira, a pesquisa realizará uma análise transversal, contrastando os usos da linguagem gráfica e a construção da paisagem urbana como livre expressão da subjetividade para tornar o ser consciente da sua condição humana de ação no mundo.

2. Arqueologia do saber, conatus e esquizoanálise: traçando linhas possíveis

Parte-se de Foucault (2017) como primeira referência para entender o desenho não como uma sequência evolutiva de métodos e práticas, mas como o desvelar de pensamentos, que tornam visíveis as atuais estruturas de organização e práxis deste conhecimento, foram alçados à categoria de ciência. Consideram-se,

também, os estudos psicanalíticos de Freud (Torezan & Aguiar, 2011), que situavam o surgimento do sujeito a partir da linguagem, ou seja, do domínio de um código para se expressar. O problema nesta reflexão teórica caminha, assim, da conceituação de linguagem e vai ao da compreensão de como o sujeito se constitui, a fim de alcançar como funciona a subjetividade que mobiliza um desejo de expressão ou, ainda, para a investigação que se pretende, o desenho de paisagem como expressão subjetiva. Neste sentido, a abordagem de Spinoza (Deleuze, 2017) com a teoria dos afetos, somada às ideias de Deleuze e Guattari (Deleuze & Guattari, 2017) sobre esquizoanálise, ampliam a reflexão. Entra em cena o conceito de desejo que é a propulsão ou o anseio que coloca em movimento o sujeito em direção a um objeto cuja atração é por ele fortemente sentida.

O ato de desenhar é uma práxis fundada no século XV, na Europa, e o desenho alçado à categoria de ciência tem suas origens nas descobertas da representação matemática do espaço e do estabelecimento da perspectiva exata como procedimento. Nasce daí, também, uma ideia de evolução deste conhecimento, tudo que veio antes foi considerado inferior ou não científico, e tudo que surgiu depois, assim posto em uma ordem crescente evolutiva e cronológica, é superior. Nesta lógica, a humanidade ocidental estaria vivendo o apogeu de seus conhecimentos em todas as áreas, fato que é, constantemente, posto em cheque.

Deter o saber desenhar a partir do cânone da perspectiva exata tornou-se símbolo de poder e prestígio. O discurso sobre os princípios da perspectiva exata, estabelecidos como método, reforçam o que Foucault denuncia: “ninguém entrará na ordem do discurso se não satisfizer a certas exigências ou se não for, de início, qualificado para fazê-lo” (Foucault, 2007: 11). Aprender a desenhar tornou-se o equivalente a dominar as regras matemáticas da construção do espaço, determinando, assim, quem é capaz de entrar neste domínio, ou não. Estas construções matemáticas abstratas, mais que revelar uma ordem geométrica, foram de extrema importância para o projeto de novas formas de existência humana. Esta ordem de discurso estabeleceu um novo mundo e determinou quem dele pode fazer parte, excluindo outras formas igualmente válidas de conhecimento. Através de Foucault (2017) é possível desvelar um discurso gráfico dominante que classifica, aproxima e isola, analisa, ajusta e encaixa conteúdos em uma série e, conseqüentemente, exclui o que não participa dele. Assim, constitui-se um discurso histórico em que se estabelece uma trajetória de desenvolvimento e evolução gráfica como método científico eurocêntrico, e que exclui outras formas de ver e expressar graficamente. Significa, também, admitir a exclusão de diversas subjetividades como forma de expressão.

Tempo e espaço que são categorias fundamentais da existência humana e que conhecemos empiricamente, são transformadas em experiência universal, anulando outras possibilidades de percepção. O espaço, assim como o tempo, é mensurável, é possível estabelecer critérios de observação destas categorias. O primeiro tem três dimensões: largura, altura e comprimento e também pode ser experimentado através das categorias de direção, área, volume e distância, mas a experiência destas categorias não é homogênea, não é igual de pessoa para pessoa, nem entre povos. O tempo como conhecemos, fracionado, dividido matematicamente, é uma invenção moderna que possibilita o estabelecimento de uma determinada conexão entre os seres humanos e estabelece sua ação no mundo. A categoria tempo nem sempre foi dividida desta forma pelas comunidades humanas, assim como o conceito de espaço, que também não é imutável e universal, trata-se de uma construção social. Foucault nos diria que a objetivação dos conceitos de espaço e tempo são construções ideológicas e podem variar geográfica e historicamente. E a questão que se coloca é de como isso afeta a percepção subjetiva, e como se revela em termos de expressão gráfica? As teorias estéticas se preocupam bastante com as espacializações do tempo, ou seja, com a compreensão das ideias de um povo em um tempo e espaço determinados. E daí temos outra possibilidade investigativa; sob quais condições surgem as motivações e as condições no espaço-tempo para o desenvolvimento da linguagem, das ideias

gráficas. E outro problema se apresenta: quando uma só forma de contar a história existe, ou uma só forma de desenhar domina e produz a paralisação das outras formas.

Consideramos, nesta reflexão, que o problema do aprender a habilidade de desenhar coloca em pauta as questões sobre linguagem, código e comunicação e faz aparecer a dimensão da subjetividade. Temos, então, as seguintes dimensões: o que se deseja criar, expressar, ou simplesmente, desenhar; como o sujeito se expressará, como desenhar; e finalmente, quando o sujeito se dá conta de que é capaz de se expressar, de manejar os códigos gráficos, de desenhar. Vilanova Artigas intuiu essa questão e a expressou nos seguintes termos ao finalizar sua aula inaugural na FAU-USP:

Como se viu, ninguém desenha pelo desenho. Para construir igrejas há que tê-las na mente, em projeto. Parodiando Bluteau, agrada-me interpelar-vos, particularmente aos mais jovens, os que ingressam hoje em nossa Escola: que catedrais tendes no pensamento? Aqui aprenderéis a construí-las duas vezes: aprenderéis da nova técnica e ajudareis na criação de novos símbolos. Uma síntese que só ela é criação (Artigas, 1999: 81).

Para Artigas a aprendizagem de um código deve possibilitar a um sujeito se expressar, ou seja, criar novos símbolos. Contudo, o que ele deverá transformar em expressão, isso já é da ordem do seu próprio desejo.

Os estudos psicanalíticos de Freud (Arenas, 2014) situam o surgimento do sujeito a partir do domínio da linguagem. O problema caminha da conceituação de linguagem e vai ao da compreensão de como o sujeito se constitui, a fim de alcançar como funciona a subjetividade que mobiliza um desejo de expressão. Neste sentido, a abordagem de Spinoza (Deleuze, 2017) com a teoria dos afetos, somada às ideias de Deleuze & Guattari (2017) sobre esquizoanálise, nos ajudam a ampliar a reflexão com suas ideias sobre desejo e sujeitos desejantes. O conceito de desejo é a propulsão ou o anseio que coloca em movimento o sujeito em direção a um objeto, cuja atração é por ele fortemente sentida, e foi traduzida por Spinoza no conceito de *conatus*. O sujeito é *conatus*, o sujeito é desejante ou, ainda, uma potência de existência e de ação.

Retorna-se, também, ao problema da linguagem e, voltando-se às considerações de Lacan sobre Freud, que afirmava ser na palavra que o inconsciente encontra sua articulação essencial (Torezan & Aguiar, 2011), reintroduzindo aqui a pergunta de Spinoza: o que pode um corpo? Porque antes da palavra, o ser conhece as formas, o desenho é, assim, uma linguagem anterior a da fala, e já existia nos primórdios da humanidade, que deixou seus registros em cavernas pré-históricas. O conhecimento desta linguagem é anterior ao do registro da linguagem escrita e falada; em potência, todo ser humano é capaz de expressar-se através de símbolos gráficos. Isto significa assumir que tratar da apropriação de uma linguagem para expressão subjetiva é dar importância à liberdade de expressão como forma de autoconstrução subjetiva. A concepção de liberdade, nos termos de Spinoza, representa a capacidade do corpo e da mente passar do desconhecimento de si mesmo para a percepção e compreensão de uma pluralidade de coisas; nada acontece no corpo de que a mente não forme uma ideia, mesmo que múltiplas, parciais, e que não possa desejar representá-la. Quanto mais rica e complexa a experiência corporal, ou as afecções corporais, tanto mais rica e complexa será a experiência psíquica, mental. Não quer dizer que se conhece ao corpo imediatamente, pelo contrário, este conhecimento do próprio corpo e de si mesmo é totalmente imaginário, por isso se sucumbe às paixões. Toda questão é saber como passar deste desconhecimento do corpo e de si mesmo, ao autoconhecimento.

A esquizoanálise propondo uma descentralização do cogito (penso, logo sou), busca recuperar a dignidade do corpo como fonte de sentidos que a consciência desconhece e, nisto, reside sua crítica à noção clássica de sujeito no mundo moderno, a partir de Descartes. Desloca-se a ideia de que o pensamento é o elemento central

que define o sujeito. E é aqui que a esquizoanálise traz sua contribuição, reorientando o conceito de subjetividade que “inaugurada pela modernidade organiza-se em torno da identidade entre consciência e pensamento, que confere à primeira, ao menos de direito, a prerrogativa diante dos sentidos do mundo e da própria vida” (Cassiano & Furlan, 2013).

Portanto, podemos entender o ato de desenhar como fenômeno não apenas da consciência, mas também do corpo, ou seja, criar imagens gráficas, gerar representações é ação ativa do sujeito no mundo. A atividade de desenhar é mediadora de inter e intracomunicações, assim, a subjetividade, que daí advém, é o resultado de uma objetivação realizada pelo sujeito que torna uma ideia em objeto num determinado plano bidimensional. E o problema colocado na investigação da subjetividade, a partir da relação sujeito-mundo, que emerge na elaboração de cadernos de desenho, implica em realizar um deslocamento do modelo tradicional de ensino de desenho frente aos atuais meios de representação gráfica do espaço que despotencializam, paralisam e desterritorializam a ação do sujeito no mundo.

3. Etnodesenhografias: diários gráficos das paisagens urbanas

Desde 2007, o movimento *Urban Sketchers* é uma organização internacional que se dedica à prática do desenho de observação *in loco*; com o rápido crescimento da comunidade, é estabelecido um manifesto norteador que foi traduzido para vários idiomas, reforçando a ideia de globalização. A prática do desenho de rua, fundada pelo grupo, afirma que o importante é capturar imagens em desenho diretamente da observação. Esta é a primeira regra e já aponta para um desenhador etnógrafo, um observador participante da vida da cidade realizando etnodesenhografias. A segunda regra determina que os desenhos contem a história do que rodeia o desenhista, e que se constituam em relato dos lugares experienciados; os desenhos devem ser registros do tempo e do lugar, além de serem fiéis às cenas vivenciadas. O movimento, desejando ser inclusivo, declara que todas as técnicas e estilos individuais serão valorizados, assim como a comunidade de desenhadores deve apoiar-se, incentivando-se mutuamente e desenhando em grupo, num sentido de coletividade. E, por fim, o manifesto conclama todos a partilhar *online* os registros gráficos realizados com a emblemática frase “mostramos o mundo, um desenho de cada vez”, que parece ser um contrassenso às formas de captura de imagens que se faz uso na atualidade.

Os fenômenos objeto de estudo – 3º Encontro *Urban Sketchers Brasil* e 10th *Urban Sketchers Symposium* – aconteceram em Salvador, de 06 a 09 de setembro de 2018, e em Amsterdã, de 24 a 27 de julho de 2019. As expedições foram balizadas pela tríade da observação etnográfica: cenário, atores e regras, para estabelecer os eixos de observação. Nas duas cidades observadas, Salvador e Amsterdã, o cenário se constituía das áreas urbanas de relevante interesse paisagístico e que fazem parte do patrimônio cultural humano. Em Salvador, foi possível notar a preocupação dos organizadores em não deixar que os participantes do encontro atravessassem zonas proibidas da cidade por questões de segurança e se mantivessem sempre dentro dos roteiros pré-estabelecidos. Já em Amsterdã, havia a preocupação de fazer com que os participantes pudessem explorar a cidade à sua maneira, mas desde que não perturbassem a rotina dos moradores. Duas visões de mundo diferentes aparecem aqui, a primeira se preocupa com o estrangeiro, sua segurança e conforto, enquanto a outra afirma a importância do nativo e seus costumes. Sobre os atores, observou-se que, em Salvador, havia uma maior aproximação entre os participantes do movimento, talvez pelo fato de que predominava o mesmo idioma. Os atores, nas duas cidades, em sua maioria, tinham ensino superior completo e boa condição econômica, e a faixa de idade variava de 25 a 60 anos. E, por fim, as regras, nos dois encontros, eram norteadas pelo manifesto do movimento internacional de desenho de rua.



Fig. 02 Urban Sketchers em Salvador. Fonte: arquivo pessoal da autora, 2018

As pesquisas de campo realizadas tiveram como aporte conceitual as ideias desenvolvidas pelo antropólogo brasileiro José Guilherme Magnani a respeito do olhar etnográfico *de perto e de dentro* que pretende “captar arranjos, mecanismos e saídas surpreendentes dos atores sociais e que não são visíveis a uma olhar meramente de fora” (Magnani, 2003: 93). A descrição das relações sociais e as diferentes situações da dinâmica cultural no interior do movimento se deram a partir dos conceitos das categorias de *pedaço*, *mancha*, *trajeto*, *circuito* e *pórtico* estabelecidas por Magnani (2005). A apropriação destas categorias é uma tentativa de verificar o fenômeno *Urban Sketchers* na cidade, através do olhar *de perto e de dentro*, e realizar um deslocamento do sujeito que estuda o espaço urbano desde a posição de urbanista, afastado das relações sociais desenvolvidas na cidade, para se aproximar do cidadão que vive e é afetado no seu corpo pela cidade.



Fig. 03 Urban Sketchers em Amsterdã. Fonte: arquivo pessoal da autora, 2019

Partiu-se do conceito de *pedaço* que se relaciona com a ideia de pertencimento, da percepção de fronteiras e da diferença, e pode se inserir em uma *mancha*, que é uma estrutura maior na paisagem. O grupo *Urban Sketchers* foi observado como uma grande *mancha* que abriga, dentro de si, pedaços de desenhistas provenientes de diferentes experiências subjetivas em relação à ação de desenhar. A categoria *mancha* ocorre “sempre aglutinada em torno de um ou mais estabelecimentos, apresenta uma implantação mais estável tanto na paisagem como no imaginário” (Magnani, 2002: 23). A *mancha* caracteriza-se por possuir vários *trajetos*, resultados dos deslocamentos dos diversos *pedaços*. Foi possível observar estes deslocamentos entre *pedaços* de desenhistas, principalmente no encontro de Amsterdã, onde as diferentes nacionalidades já criavam algumas distinções e estimulavam a curiosidade pelo outro. Os *circuitos* aparecem como categoria que reúne os diversos *pedaços* e *trajetos*, são espaços onde as trocas e encontros ocorrem. No movimento Urban Sketchers, os circuitos são estabelecidos pelas regras da ação de desenhar, surgem associados aos espaços definidos pelos organizadores para os desenhos em grupo. Já os trajetos surgem dos deslocamentos entre pedaços pelos circuitos. E nesta dinâmica de se deslocar em grupos para desenhar a cidade, ou mesmo para debater sobre formas de capturar cenas na cidade, é que surgem as trocas simbólicas entre os participantes. E, por fim, tem-se ainda os *pórticos*, os espaços de transição que se configuram como os lugares de passagem na paisagem urbana, são os vazios ou lugares de ninguém. Através desta configuração entre atores, cenários e regras, emergiam as relações sujeito-mundo, mediadas pelo interesse comum de uso da linguagem gráfica. A observação participante permitiu traçar pressupostos de como o desenvolvimento da habilidade de desenhar afetava a percepção do espaço urbano e a subjetivação.

Apoiando-se nas categorias de análise de Magnani (2003), observou-se a construção de relações afetivas entre os participantes, por meio de uma brincadeira de trocas de desenhos, que aconteciam nos diversos *trajetos* realizados no interior da *mancha urban sketchers*. Essas trocas, que consistiam basicamente em oferecer o próprio caderno para que um “estranho” desenhasse algo, em retribuição, foram observadas principalmente em Salvador, onde o que se revelou em campo foi a conexão com uma nova possibilidade de construção de sentido, onde a *produção*, o pro-ducere, que é o conduzir a um fim - é contraposta à *sedução*, o se-ducere, que significa conduzir-se a si mesmo (Pereira, 2014). O desenho é visto como um presente que pode ser ofertado a alguém, e não como um produto a ser mercantilizado ou transformado em objeto de consumo. Uma verdadeira estratégia de resistência à hegemonia de produção de conhecimento e de representação de paisagens no mundo contemporâneo, onde o que está em jogo não é uma troca econômica, mas uma troca simbólica entre indivíduos. O que nos remete a ideia de *potlatch*, uma cerimônia indígena, uma forma de troca simbólica diferente das trocas mercantis das sociedades modernas, “com o *potlatch*, o que está em jogo é da ordem da obrigação ritual, onde aquele que só pode receber sem nunca dar é o verdadeiro escravo” (Pereira, 2014: 27). Assim, a brincadeira de troca de desenhos se descortinava em categoria a ser observada, como troca simbólica, onde um oferecia seu caderno como dom e o outro deveria retribuir com um desenho como contra dom. Esta categoria não foi observada em Amsterdã. Na cidade holandesa, os pedaços de desenhistas não se deslocavam com facilidade na grande *mancha urban sketchers*, percebia-se uma certa hierarquização das relações e um afastamento das próprias regras do movimento, na medida em que o desenho de rua ia se tornando uma performance individual que estimulava o culto aos desenhadores mais populares.

Em Amsterdã, percebia-se uma maior introspecção, muitos desenhistas estavam sozinhos ou em pequenos grupos que se separavam em meio às atividades do encontro. Predominava, ao contrário de Salvador, a ideia de trocar conhecimentos técnicos de desenho, o que, também, colocava em pauta a busca subjetiva por uma própria expressão gráfica. Os participantes mergulhavam em si mesmos nas experiências individuais proporcionadas pelos workshops. Ali estava sendo agenciado um fluxo que transformava realidades existentes, surgia o devir desenhador. O vir a ser em movimento na ação de fazer desenhos, implicava na necessidade de concentrar-se em si mesmos, efetuando sobre seus corpos e pensamentos determinados tipos de operações que produzia uma transformação a fim de alcançarem um certo estado de felicidade ou de sabedoria. E, aqui, percebeu-se um deslocamento da ideia do saber-fazer para o fazer-saber. Conhecer é fazer, é criar uma realidade de si e do mundo. Esta observação possibilitou deslocar o entendimento da formação de um urbanista paisagista, não mais um acúmulo de teorias sobre a cidade ou sobre a paisagem, mas um fazer a paisagem a partir da experimentação subjetiva, o devir urbanista.

4. Urban Sketcher: o devir desenhador, o devir urbanista paisagista

No início da pesquisa, pretendeu-se responder à questão de como os sujeitos se potencializam, ou seja, como o *conatus* se manifesta pela apropriação de conhecimentos de expressão gráfica, agenciando novas formas de existir no mundo. Através do método etnográfico, duas observações emergiram: o *potlatch* como troca simbólica e experiência coletiva de contato com o outro na paisagem urbana, e o *devir desenhador* que, a partir de operações sobre o próprio corpo-mente, transforma-se, potencializando-se. A categoria *potlatch* situou o desenho e o gesto de desenhar como possibilidades de registro e apreciação coletiva da paisagem cultural, uma práxis diametralmente oposta à de turismo cultural de massa, por exemplo. Nesta categoria de análise, a paisagem cultural a ser desenhada apresenta-se deslocada da ideia de produto de consumo para tornar-se a ideia de uma troca de experiência simbólica, coletiva e espiritual. O devir desenhador possibilitou perceber

como as técnicas de si, nos termos sugeridos por Foucault, potencializam o *conatus*, enriquecendo a experiência psíquica e corporal, abrindo possibilidades de subjetivações diversas, a partir da percepção de uma pluralidade de acontecimentos no espaço com o corpo-mente. Uma experimentação que possibilita a transição do desconhecimento do próprio corpo e de si mesmo, ao conhecimento total de si, ao autoconhecimento.

Destas observações, surgiu uma nova forma de encarar o ensino do desenho urbano ou da paisagem como patrimônio humano, que não seja mera transmissão de conceitos pré-concebidos e institucionalizados. Abre-se a possibilidade de um ensino mediador, que possa permitir ao urbanista aprendiz realizar operações de transformação, necessárias para que alcance um nível de bem viver coletivo que valoriza a diversidade e a diferença.

A pesquisa sugere que o desenho pode ser uma chave contemporânea para a subjetivação, ao possibilitar o deslocamento do sujeito da produção, quer dizer, da mera instrumentalização para o trabalho, para a sedução, conduzindo-se a si mesmo como potência expressiva, como *conatus*, pois no fazer desenho era possível subjetivar-se, tornando-se, a cada momento, desenhador. Desta forma, desloca-se, também, o papel do professor de desenho urbano; não caberia mais ensinar regras, mas mediar a construção do olhar sensível, transformando o ato de ensinar em acontecimento afetivo, e não meramente intelectual e instrumentalizador.



Fig. 04 Diários gráficos no workshop em Amsterdã. Fonte: arquivo pessoal da autora, 2019.

A investigação etnográfica permitiu uma reflexão sobre a ordem do discurso gráfico como linguagem que organiza e manipula a criação de paisagens e determina a relação estabelecida entre seres humanos e natureza. Também foi possível estabelecer conexões entre a potencialização subjetiva ou aumento do *conatus*, na medida em que se transitava do desconhecimento do próprio corpo, de si mesmo e das próprias possibilidades para um fazer-saber desenho. Desta forma, o ser é transportado, através das experiências psíquica e corporal, a perceber uma pluralidade de coisas com a mente e com o corpo, descortinando as paisagens que o envolvem. Toda a questão se traduz em como passar deste desconhecimento de si mesmo, ao conhecimento total, ao autoconhecimento. O *conatus* é essa força interna capaz de unificar todas as operações e ações do corpo e da mente para permanecer na existência, regenerar-se, transformar-se. Conhecer passa a ser um acontecimento afetivo, e não meramente intelectual. O desejo de construir paisagens, de descrevê-las em diários gráficos são ações realizadas por sujeitos desejantes, não mediados por conhecimentos prévios, mas em um constante devir desenhador, devir urbanista, devir paisagista. Assim, os percursos nos diários gráficos de um urbanista devem ser uma constante construção de possibilidade, de devires, e isso representa, se não a própria prática de imaginar mundos novos, como falava Artigas (1999), ao afirmar que para se construir igrejas há que tê-las na mente, em projeto, em desígnio, em desejo.



Fig. 05 Diários gráficos no sketchcrawl em Salvador. Fonte: arquivo pessoal da autora, 2018

A expressão gráfica é posta em movimento nas atividades dos encontros de desenho de rua, pois é desenhando que se desenha, ou seja, não existe dom, não é um dado *a priori*, mas uma constante construção

social numa relação. Assim, os desenhos vão sendo produzidos na prática do desenhar, e surge daí, também, o sujeito desenhador. É isso que o movimento de desenho de rua está colocando em ação. O sujeito existe na prática e no discurso, ele não existe antes da relação social, é produzido nela (Buttler, 2017). Das reflexões que a pesquisa proporcionou, ressalta-se a possibilidade de subjetivações diversas através da performatividade no jogo lúdico do desenhar, que estabelece a cidade como palco, o outro como participante ativo e uma construção de sentido que se desloca da produção, do conduzir a um fim, para seu contraposto; a sedução, o conduzir-se a si mesmo (Pereira, 2005) para, finalmente, avançar para a transdução; o conduzir-se transversalmente, rizomaticamente, afirmando a dinâmica de subjetivar-se em um constante devir.

5. Bibliografia

5.1.1 Obra completa

ARTIGAS, V. (1999). *Caminhos da Arquitetura: Vilanova Artigas*. São Paulo: Cosac & Naify Edições.

BUTTLER, J. (2017). *Relatar a si mesmo: crítica da violência ética* (1. ed; 3 r). Belo Horizonte, MG: Autêntica Editora.

DELEUZE, G. (2017). *Espinosa e o problema da expressão* (1ª Edição). São Paulo: Editora 34.

DELEUZE, G., & Guattari, F. (2017). *O Anti-Édipo* (2ª reimpre). São Paulo: Editora 34.

FOUCAULT, M. (2007). *A ordem do discurso*. São Paulo: Edições Loyola.

FOUCAULT, M. (2017). *A arqueologia do saber* (8. ed 6. t). Rio de Janeiro: Forense Universitária.

PEREIRA, O. P. (2005). *No horizonte do outro: uma etnografia da cena analítica na sociedade contemporânea* (2nd ed.). Brasília: Universa.

5.1.2 Fontes eletrônicas

ARENAS, G. (2014). Toda subjetividad es alienada. *ECOS - Estudos Contemporâneos Da Subjetividade*, 4. Retrieved from <http://www.periodicoshumanas.uff.br/ecos/article/view/1300> (consulta: 06/03/2020)

CASSIANO, M., & FURLAN, R. (2013). O processo de subjetivação segundo a esquizoanálise. *Psicologia e Sociedade*, 25(2), 373–378. <https://doi.org/10.1590/S0102-71822013000200014>

MAGNANI, J. G. C. (2003). A antropologia urbana e os desafios da metrópole. *Tempo Social*, 15(1), 81–95. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1590/S0103-20702003000100005> (consulta: 06/03/2020)

MAGNANI, J. G. C. (2005). De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, 17(49), 11–29. <https://doi.org/10.1590/s0102-69092002000200002> (consulta: 06/03/2020)

TOREZAN, Z. C. F., & AGUIAR, F. (2011). O sujeito da psicanálise: particularidades na contemporaneidade. *Revista Mal Estar e Subjetividade*, 11(2), 525–554. Retrieved from http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482011000200004&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt (consulta: 06/03/2020)