

O BESTIÁRIO DE NARRATIVAS EMOCIONALMENTE NEGATIVAS: Tradução da conexão emocional entre pessoa e lugar.

FERNANDA FEDRIZZI LOUREIRO DE LIMA¹; HELENE GOMES SACCO²

¹Universidade Federal de Pelotas – fernanda.fedrizzi@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – sacco.h@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O artigo a ser apresentado contempla as investigações poéticas a serem desenvolvidas durante o Mestrado em Artes Visuais, na linha de pesquisa em Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano, com orientação da Profa. Dra. Helene Gomes Sacco. A pesquisa, ainda em fase inicial, resultará na construção de “O Bestiário de Narrativas Emocionalmente Negativas”, um compêndio de criaturas ilustradas por meio da construção de narrativas, referências visuais e fichamentos, utilizando linguagem lúdica para dar vida à conexão emocional entre pessoa e lugar, através da tradução de experiências emocionais em criaturas que podem ser conhecidas, estudadas e compreendidas através das traduções textuais contidas no livro-bestário.

Como artista visual, que tem seus trabalhos originados no campo do urbanismo, busco trabalhar com as relações cidade-usuário através de realidades construídas e participantes do imaginário de cada pessoa, em uma abordagem que contemple o contato corpo-mente-cidade. Em estudos poéticos recentes, venho trabalhando em uma versão preliminar desta pesquisa, com o título “O Bestiário da Ladeira” baseada nas experiências coletadas em uma pesquisa anterior. Durante o mestrado, investigarei as respostas emocionais de pessoas em contato com determinados lugares, visando a provocar sensações de desconforto e do estímulo à descoberta da cidade por meio de recursos poéticos como a deriva, a observação e a ocupação de espaços públicos.

O objetivo da pesquisa é compreender se as narrativas e a ludicidade podem colaborar na transformação da conexão emocional entre pessoas e lugares, em algo que gera mais curiosidade do que desconforto durante a exploração de determinados territórios. Proponho que com o desenvolvimento da pesquisa seja possível identificar e dar visibilidade às criaturas e seus invocadores, buscando tangibilizar o subjetivo e o introspectivo através da escrita associada a outros meios de tradução da conexão emocional entre pessoa e lugar. Na minha poética, a interpretação sobre a conexão entre pessoa e lugar por meio de uma narrativa não é motivada pela fidelidade aos fatos vividos nesse encontro entre sujeito e território, mas sim, inspirada pela relação caótica que dele pode surgir. Buscando um despertar de sensibilidades, coletarei informações sobre o que ocorre a cada pessoa durante atividades com potencial desconfortável. FLUSSER (2013) entende que o designer, - ou aqui, artista - é “um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas”. Nessa direção, pode-se dizer que, enquanto artista, estarei modificando a compreensão das pessoas sobre suas experiências e elaborando a tradução pessoa-território-monstro através da minha poética narrativa, imitadora, impostora, onisciente e neutra, como contadora de histórias e como uma “agente do caos”.

Tenho como principais referenciais teóricos Francesco Careri, por suas reflexões acerca dos territórios e Sandra Pesavento, devido à forma como aborda as sensibilidades. CARERI (2013) lembra que um “percurso se desenvolve entre

insídias e perigos, provocando em quem caminha um forte estado de apreensão, nos dois significados, de sentir medo e de aprender”. Sendo assim, entender-se como um ser passível de compreender, sentir, e ver a cidade como lugar que merece e deve ser ocupado com entranhas à mostra apresenta-se como uma atitude importante em tempos de relações assépticas com os espaços públicos. Ainda CARERI (2013): “Esse território empático penetra nos extratos mais profundos da mente, evoca imagens de outros mundos em que a realidade e o pesadelo vivem juntos, transporta o ser a um estado de inconsciência”. Nesse sentido, a vivência pode ser lúdica, imaginativa e não possuir conexão com a realidade, possibilitando, assim construir uma mitologia, gerar criaturas, narrativas fantásticas. Cada um sabe dos monstros que carrega em seu íntimo e, por isso, me proponho a traduzi-los em textos ficcionais e expressões visuais, buscando definir o inimaginável. PESAVENTO (2005), pondera que “o conhecimento sensível opera como uma forma de reconhecimento e tradução da realidade que brota não do racional ou das construções mentais mais elaboradas, mas dos sentidos e das sensações que vêm do íntimo de cada indivíduo”.

Um bestiário é uma espécie de catálogo de criaturas que habitam ou circulam por determinado lugar, e conta com a descrição física, uma ilustração e um texto que transmite algum ensinamento moral. Comumente são utilizados para ilustrar cenários de literatura fantástica ou livros de *RPG*¹, visto que estes mundos frequentemente têm como inspiração a Idade Média, onde surgiram os primeiros bestiários resultantes da ativação de “sensibilidades”. Retomando:

Sensibilidades remetem ao mundo do imaginário, da cultura e seu conjunto de significações construído sobre o mundo. Mesmo que tais representações sensíveis se refiram a algo que não tenha existência real ou comprovada, o que se coloca na pauta de análise é a realidade do sentimento, a experiência sensível de viver e enfrentar aquela representação. (PESAVENTO, 2005)

A importância do desenvolvimento de *O Bestiário* se dá pela transversalidade do tema das relações entre as pessoas e os territórios urbanos, que já é discutido por diversos artistas. Como exemplo de trabalhos que abordam o assunto é possível citar “*Exorcismos Urbanos*”, trabalho concebido por Aron Litvin, Danilo Christidis e Daniel Caminha e hoje promovido pelo coletivo TransLAB.URB, “*Where’s the Queen?*”, de Marco Ugolini e “*Cidade sem face*”, de André Venzon e Igor Sperotto, que relacionam temas como a perda de identidade e o uso obscurecido dos lugares urbanos. São fontes bibliográficas também: AUGÉ (1994), CULLEN (2006), DEBORD (2003), GEHL (2015), HERZOG (2013), JACQUES (2003), LYNCH (2011) e ROUSSEAU (2017).

2. METODOLOGIA

No trabalho de mestrado desenvolverei o processo de captação e dispositivos de compartilhamento das experiências vividas pelas pessoas em contato com o território e, ao fim, criarei narrativas e outras formas de tradução lúdica das respostas emocionais. Penso em utilizar como zona de exploração a

¹ *Role-Playing Game*. São jogos de interpretação de papéis onde o jogador cria um personagem que percorre uma narrativa lúdica utilizando de suas habilidades e características exclusivas para solucionar problemas e enfrentamentos.

região do Porto de Pelotas, devido a potencial possibilidade de encontrar as diversas realidades que me tocam: o abandono, o anonimato, a apreensão, a cegueira – ou as coisas e pessoas que se escolhe não ver -, e a relação lugar e antilugar.

O plano de trabalho se desenvolverá em quatro etapas distribuídas ao longo dos dois anos de mestrado: Etapa 1: convite às pessoas a praticarem explorações livres, sozinhas, buscando identificar sentimentos e emoções que despertam durante essa experiência e registrando, em anotações, desenhos, fotos ou quaisquer outras formas, as coisas que lhe chamaram a atenção naquele contexto geográfico. Etapa 2: produção de traduções textuais da experiência imersiva na cidade, elaboradas a partir dos registros e relatos entregues pelas pessoas, analisados e transferidos para a linguagem lúdica através das minhas referências literárias e do universo *nerd*, possibilitando o compartilhamento dos discursos internos². Etapa 3: a partir das informações coletadas, traduzirei os dados em fichas de *RPG* que servirão para a montagem do personagem-criatura que emergiu da experiência sensível. O fichamento viabilizará a criação de narrativas ficcionais dos primeiros aparecimentos das criaturas no *habitat* explorado, mantendo anônima a identidade da pessoa invocadora e fazendo da minha poética uma interpretação da experiência vivida. Etapa 4: produção de exposição, virtual ou em espaço expositivo, com os dispositivos poéticos resultantes da tradução destes encontros, onde o visitante será convidado a representar, à sua maneira, como vê essas criaturas. Acrescentarei o material produzido pelos visitantes a um anexo do livro “O Bestiário de Narrativas Emocionalmente Negativas”, mostrando as inúmeras interpretações sobre uma mesma criatura, colocando esses registros em uma rede social ou sítio digital. Com as traduções feitas pelos visitantes, montarei um jogo, inspirado na linguagem dos *RPGs* e *cardgames*, que possibilite com que as pessoas possam usar as criaturas como meio de explorar a cidade de forma lúdica, indicando quais os locais seriam propícios para o aparecimento de determinada criatura, seja na forma de impressos ou intervenções na paisagem urbana.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como a pesquisa está sendo desenvolvida em caráter inicial ainda não é possível registrar resultados. Contudo, cabe dizer que a pesquisa realizará reflexões teóricas sobre a produção de narrativas de ficção como poéticas do cotidiano, buscando contribuir para a reflexão sobre o invisível e o visível nas cidades por meio da ludicidade e do fazer e pensar artístico como gerador de conhecimento coletivo. No presente momento estão sendo iniciados os processos de revisão bibliográfica e análise de artistas referenciais, bem como o entendimento do meu próprio trabalho.

4. CONCLUSÕES

Acredito que além da maior compreensão das respostas emocionais das pessoas, dos processos de criação e das poéticas do cotidiano, este trabalho possui potencial para colaborar com o aumento da exploração dos territórios subjulgados ou evitados, tornando as cidades ambientes ainda mais plurais, de

² Entendo o discurso interno como aquilo que falamos a nós mesmos nos momentos de introspecção, solidão, quando a única voz disponível é a das nossas experiências passadas e esperanças de futuro. Como Jean-Jacques Rousseau em “Os devaneios do caminhante solitário”.

troca, por meio da conquista de ruas mais ativas, ocupadas e vividas, que geram maior sensação de segurança e bem-estar no espaço urbano.

O processo de pesquisa envolve múltipla interpretação da experiência: a do ser humano imerso em seu interior enquanto em contato com a cidade, a da narradora, que apresenta as criaturas através do compêndio, e as dos múltiplos tradutores dos significados, aqueles que entrarão em contato com O Bestiário. Todavia, as bestas representarão quem um dia esteve em um determinado território, ocupando, sendo parte, exorcizando ou invocando. Além disso, entendo que realizar pesquisa teórica associada à produção de narrativas de ficção como poéticas participativas contemporâneas em contextos urbanos pode contribuir para a reflexão de como transformar o invisível em visível através da ludicidade e do fazer artístico como gerador de conhecimento.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUGÉ, M. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. / Marc Augé; Tradução de Maria Lúcia Pereira. Campinas: Papirus, 1994.
- CARERI, F. **Walkspaces**: o caminhar como prática estética. / Francesco Careri; Prefácio de Paola Berenstein Jacques; Tradução de Frederico Bonaldo. 1ª Edição. São Paulo: G Gili, 2013.
- CULLEN, G. **Paisagem Urbana**. Tradução: Isabel Correia e Carlos de Macedo. Lisboa: Edições 70, 2006.
- DEBORD, G. **Teoria da Deriva**. In: JACQUES, Paola Berenstein. Apologia da Deriva: escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003. p. 87-91.
- DEMIR, E.; DESMET, P.; HEKKERT, P. **Appraisal patterns of emotions in human-product interaction**. International Journal of Design, 3(2):41-51, 2009.
- DUCHAMP, M. **O Ato Criador** In: BATTCKOCK, Gregory. A Nova Arte. São Paulo: Perspectiva, 2004
- FLUSSER, V. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. / Vilém Flusser; Organizado por Rafael Cardoso; Tradução: Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- FRIJDA, N.H. **The emotions**. Cambridge: Cambridge University Press, 1986.
- GEHL, J. **Cidade para pessoas**. / Jan Gehl; Tradução de Anita Di Marco. 3ª Edição. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- HERZOG, C.P. **Cidade para todos, (re)aprendendo a conviver com a natureza**. Rio de Janeiro: Mauad x Inverde, 2013.
- JACQUES, Paola Berenstein. **Apologia da deriva**: Escritos situacionistas sobre a cidade. / Internacional Situacionista; Organizado por Paola Berenstein Jacques; Traduzido por Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.
- LAZARUS, R.S. **Emotion and adaptation**. Oxford: Oxford University Press, 1991.
- LYNCH, K. **A Imagem da Cidade**. / Kevin Lynch. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. 3ª Edição. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.
- ROUSSEAU, J.J. **Os devaneios do caminhante solitário**. / Jean-Jacques Rousseau; Tradução: Julia da Rosa Simões. Porto Alegre: L&PM, 2017.
- PESAVENTO, S.J. **Sensibilidades no tempo, tempo das sensibilidades**. In: Nuevo Mundo, Mundos Nuevos, Paris, n. 4, 2004.
- VIECELI, A.P. **Arcanos Urbanos**. Arcanos Urbanos: O Jogo dos Errantes, Porto Alegre, 30 ago. 2018. Acessado em 30 ago. 2018. Online. Disponível em: <https://arcanosurbanos.wordpress.com>
- VIOLA, B. **Reasons for Knocking at an Empty House**. Cambridge: MIT Press, 1995.