

INTERVALO NA CIDADE – UMA PROPOSIÇÃO DE TEMPO

ANA PAULA DA SILVA MAICH¹; RENATA AZEVEDO REQUIÃO²;

¹Universidade Federal de Pelotas – paulamaich@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – ar.renata@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este artigo é um relato comentado do trabalho *Procure Tempo*, realizado durante o III Encontro de Cidades e Universidades, sediado pela UFRGS, em Porto Alegre, em Abril de 2016. Tal trabalho é parte da proposta de ação *Ocupa – Tapume*, que propunha intervenções que criassesem um diálogo entre a cidade e a arte com o intuito de provocar o pensar crítico sobre a realidade a partir da Arte. Esse trabalho está vinculado à minha pesquisa como mestrandna na linha Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano da Universidade Federal de Pelotas, sob orientação da Profa. Dra. Renata Azevedo Requião. A pesquisa tem como tema investigações e proposições de tempo e silêncio nas cidades.

Pensando na cidade como um local de perpétua aceleração, onde se vive em constante overdose de informações e submetidos a inúmeros dispositivos anestésicos, que permitem/forçam/levam as pessoas viverem apáticas, desconsiderando a percepção de seus corpos e as camadas constitutivas do ambiente que as cercam, produzi um trabalho que provocasse a atenção às coisas do mundo microscópico, ao íntimo quase imperceptível da cidade. Optei por propor uma atividade que implicasse numa breve ruptura da marcha cega e desenfreada.

Através da fixação de apenas um “Lambe” replicando, na escala da cidade, um jogo de caça-palavras. Com praticamente dois metros quadrados, intitulado *Procure Tempo*, o jogo traz o título inserido, sobre tarja preta, no interior do próprio “tabuleiro”, título que ali funciona como uma instrução ao próprio ato de jogar: PROCURE TEMPO. O que é possível/preciso procurar no caça-palavras? Apenas a palavra “tempo”. Além da ordem/título em destaque, se vê circulada uma das inúmeras aparições da palavra “tempo”. Como se alguém, antes de nós, tivesse começado o jogo. Jogo que, entre os jogos, se insere na categoria de passatempo.

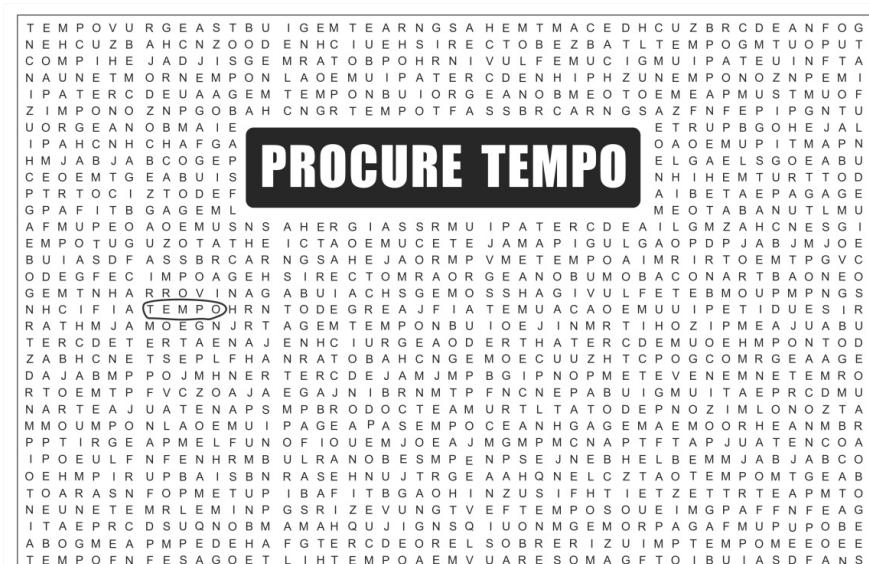


Figura 1 – Imagem utilizada para a confecção do Lambe

2. METODOLOGIA

A escolha do Lambe como suporte para a expressão e estratégia discursiva foi preestabelecida como proposta de ação pela organização do evento. Meu processo partiu de questões técnicas envolvidas pela utilização de tal suporte, considerando a aproximação entre sujeito, mundo do trabalho e cidade. Pensando no cotidiano desse sujeito contemporâneo que tem contato constante e ininterrupto com imagens e estímulos fortemente elaborados, capazes de mantê-lo em um ritmo de produção frenético e automatizado, optei pelo uso em grande escala de uma imagem geométrica simples, e, em certo sentido, imagem bastante pura, o quadrado. Afora tal configuração externa, o jogo de caça-palavras, como um passatempo que é, aparece com frequência em páginas de jornais, almanaques, revistas de viagem, sendo portanto imagem bastante comum à grande maioria das pessoas letradas. É um jogo de passatempo, é um jogo para passar o tempo, remete, portanto à ideia de pausa. Tive desde o princípio a intenção de que as pessoas realmente pudessesem parar diante do trabalho e interagissem, procurassem as incidências da palavra TEMPO e as circulassem. Ao colocar o Lambe na Orla do Guaíba, percebi que apenas o jogo exposto como presença no espaço, com a instrução/pedido em letras garrafais sobre tarja preta, para que se parasse a fim de “encontrar o tempo”, já cumpria bastante bem seu papel. Meu desejo de comunicar que é necessário desacelerar.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O trabalho foi realizado em 12 de Abril de 2016 em Porto Alegre, em um período chuvoso, o que não permitiu que o trabalho secasse no mesmo dia da aplicação, impedindo o acompanhamento das primeiras reações e interações. Dois meses depois pude retornar ao mesmo local para observar o resultado da ação pela primeira vez e fiquei feliz ao notar que várias pessoas interagiram com o trabalho, algumas circularam a palavra “tempo” com canetas, outras rasgaram o papel ao redor da palavra, outras ainda, talvez as que tenham tido bastante tempo, encontraram palavras que não forma propostas por mim, estando ali por acidente, como “bacon” e “rato”. Naturalmente como em qualquer suporte exposto em via pública, houve ainda quem expusesse no jogo suas opiniões, principalmente em relação ao atual governo do país.

Essa questão acabou por se sobrepor ao meu projeto inicial, pois entre o dia da ação e o dia do registro do resultado, aconteceu a votação de impeachment da Presidenta eleita Dilma Rousseff. Desde então o termo e assunto “golpe” estava presente em todas as mídias, principalmente nas mídias alternativas do país, bem como em diversas pichações nas ruas das cidades. Meu trabalho foi considerado mais um suporte para tal manifestação. Algumas pessoas conseguiram criar relações entre as letras do caça-palavra para formar a palavra “golpe”, a qual originalmente tampouco estava presente. Outras pessoas apenas se utilizaram da letra “g”, aleatoriamente e desconsiderando as regras do jogo, escrevendo o restante da palavra.

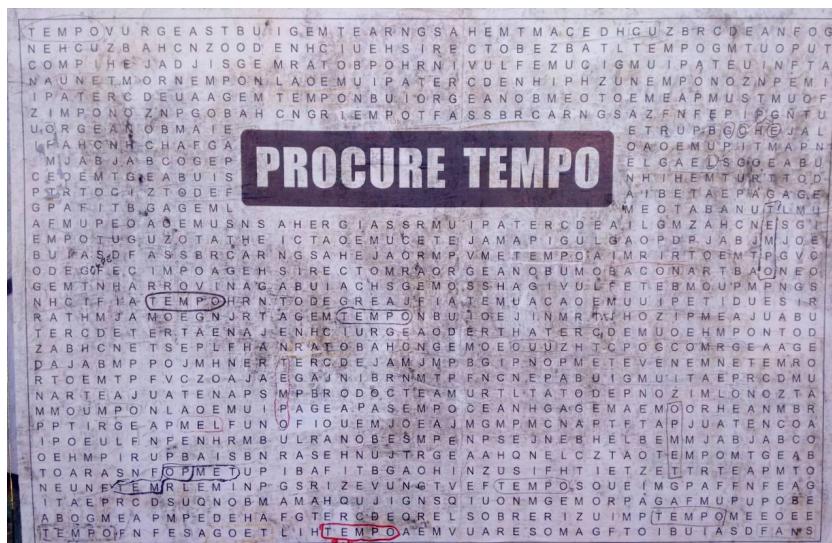


Figura 2 - Registro do trabalho, feito em 12 de Junho 2016. Foto: Mariana Corteze.

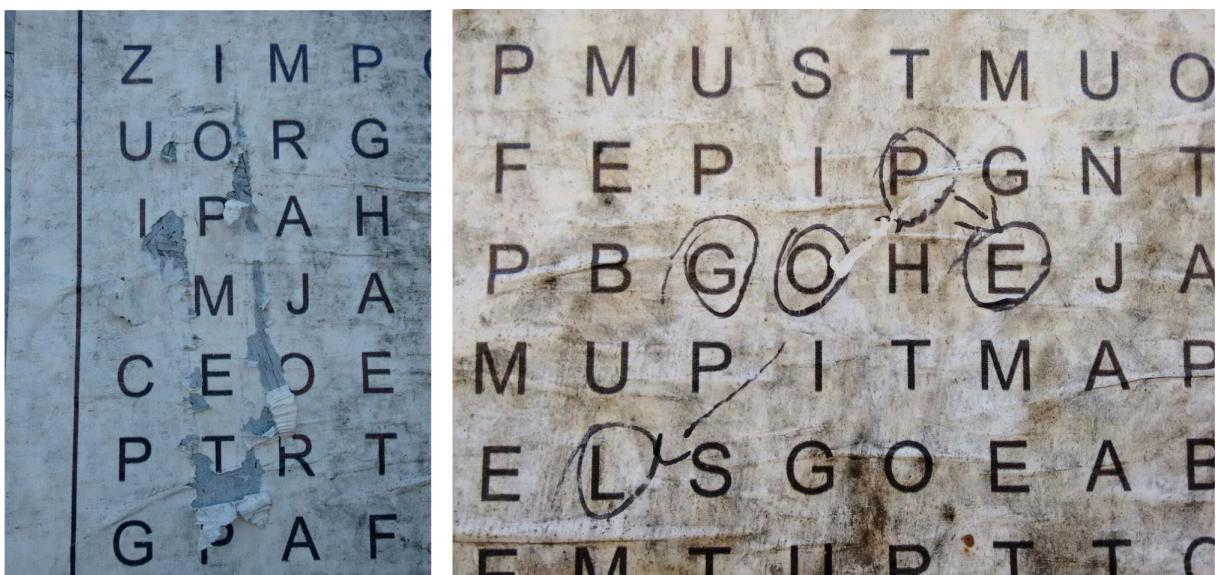


Figura 3 e 4 – Detalhes do Registro de interferências. Fotos: Mariana Corteze.

4. CONCLUSÕES

Em meio à saturação de estímulos e da superaceleração constitutivas da vida nas cidades, as pessoas estão interessadas em proposições que permitam e estimulem à pausa. Em um período político cujo slogan poderia ser “Não pense em crise, trabalhe”, quando as ações dos diferentes governos parecem regidas pelo extremo capitalismo, apontando para o investimento de uma sociedade de operários acéfalos, Ações Artísticas Urbanas que proponham aos sujeitos uma pausa, um passatempo que permita parar a aceleração do tempo para brincando pensar, são muito necessárias.

Minha pretensão em relação ao trabalho era de sugerir, pela leitura e interação com o jogo, uma desaceleração no ritmo diário de ações automáticas que criasse uma nova percepção do sujeito sobre seu próprio tempo e sobre seu espaço. Uma forma simples de “encontrar tempo”. Da pausa enfrentada por algumas pessoas, surgiram questões não previstas, como a percepção de palavras não propositadamente inseridas no Lambe, soluções para a marcação que não através de caneta, lápis ou mesmo instrumento pontiagudo que

simulasse a escrita, além do registro de pensamentos e de posicionamentos políticos.

Se o capitalismo trabalha sem intervalos para criar uma sociedade que funcione como um rebanho desatento de si e do espaço, cabe à Arte, que existe à margem dessa produção massificada e estúpida, criar proposições de diálogos entre o sujeito e a cidade. Um de meus interesses, no desenvolvimento de minha poética é ocupar espaços urbanos com trabalhos que sugiram outra forma de viver, outro caminhar pelos espaços, e principalmente outra forma de perceber e de viver a cidade.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PELBART, Peter Pál. **A Vertigem por um fio: políticas da subjetividade contemporânea**. São Paulo: Iluminuras, 2000.

PELBART, Peter Pál. **Entrevista: Tudo é feito para conexão absoluta, a mais saturada possível**. [30 Março 2016]. Revista Continente: Categoria especial. Entrevistadora: Luciana Veras. Disponível em: <http://www.revistacontinente.com.br/especial/19362-tudo-%C3%A9-feito-para-conex%C3%A3o-absoluta,-a-mais-saturada-poss%C3%ADvel.html>. Acesso: 28/07/2016.

CAMPBELL, Brígida. **Arte para uma cidade sensível**. São Paulo: Invisíveis Produções, 2005.

SANTOS, Milton. **Transcrição da Conferência O Tempo na Filosofia e na História**. USP, 29 de Maio de 1989. Disponível em: <http://www.laboratoriourbano.ufba.br/arquivos/arquivo-71.pdf>. Acesso: 28/07/2016.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Tradução de Márcia de Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis: Vozes, 2006.