

FLORÊNCIO, Thiago de Abreu e Lima; Universidade Regional do Cariri – URCA; Professor Adjunto de História. SOUZA, Edceu Barboza. (IN)Fluxo. Crato-CE: Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN; Mestrado; Sávio Araújo; Ator e Encenador.

RESUMO

(IN)Fluxo se efetivou como uma ação performativa em que quatro performers, a partir de quatro mapas diferentes nos quais constam pontos aleatórios gerados por um aplicativo, fazem um passeio pela feira popular da cidade do Crato em busca destes pontos. A ideia foi de encontrar - ou ser encontrado, esse é o jogo do aleatório - por materialidades fortuitas que estavam nesses pontos casuais marcados no mapa. A teoria da deriva parte do pressuposto de que o exercício de caminhar pelas ruas sem um programa ou um trajeto definido a priori pode gerar encontros potentes que ajudam a criar sensibilidades diferenciadas sobre o espaço urbano. Nossa proposta parte desse entendimento. Aliamos à prática do caminhar pela feira do Crato, o uso de novas tecnologias que possibilitam um trabalho mais dinâmico e efetivo com o jogo do aleatório. Nessa relação entre a abstração do mapa e a materialidade inusitada da rua, o abstrato dos pontos aleatórios força a pessoa a jogar o olhar pra fora do que está acostumada a ver, forçando-a a quebrar o olhar viciado sobre o espaço. A partir desse trânsito pela feira cada performer foi conduzido a pensar as diferentes dinâmicas e fluxos do espaço que por fim revelam suas particularidades geo-humanas. Mergulhar na/pela feira como um recorte da cidade provocou no olhar uma ampliação do que se ver, instalando uma cartografia de imagens humanas em relação com múltiplos adornos, riscando os espaços, por vezes inóspitos, de possibilidades de permanência e fluxos perceptíveis.

PALAVRA-CHAVE: Cidade; espaço; deriva; cartografia; fluxos.

ABSTRACT

(IN)Flow has taken place as a performative action in which four performers, from four different maps in which they are random points generated by an application, make a walk for the popular fair of the city of Crato in search of these points. The idea was to find - or be found, this is the game of random - by random materialities that were on those casual points marked on the map. The theory of drift is based on the assumption that the exercise of walking on the streets without a program or a path defined a priori can generate powerful encounters that help to create differentiated sensibilities on the urban space. Our proposal is based on this understanding. We allied to the practice of walking through the fair of Crato, the use of new technologies that make possible a more dynamic and effective work with the game of random. In this relationship between the abstraction of the map and the unusual materiality of the street, the abstract of the random points forces the person to gaze out of what he is accustomed to seeing, forcing it to break the stale look on space. From this transit through the fair each performer was led to think about the different dynamics and flows of space that finally reveal their geo-human particularities. Diving into and out of the fair as a cut of the city provoked an enlarged view of what to see, installing a cartography of human images in relation to multiple adornments, scratching the sometimes inhospitable spaces of possibilities of permanence and perceptible flows.

KEYWORDS: City; space; drift; cartography; flows.

a) comunicação em fórum temático