

#4

Wayseeing Maps

JOSÉ MIGUEL CARVALHO CARDOSO

PSIAX

Numa investigação que aponta para uma expansão do domínio dos mapas, defendemos a deambulação como forma de conhecimento dos lugares, no qual o design enquanto *mediador cultural* (Branco & Providência, 2018) tem um papel a desempenhar. Neste processo de representação, o desenho de observação e o património existencial são as ferramentas privilegiadas do designer.

Numa alusão à escola de Aristóteles, Francisco Providência sugere um *desenho peripatético* que privilegia um conhecimento empírico, através da experiência do caminho. Tal como o filósofo, mantendo o corpo ocupado pelo andar, *liberta a sua capacidade cognitiva para a produção livre de associações, este modo físico permite encontrar soluções inovadoras (vulgo “inspiração”)* (Providência, 2012). Também Walter Benjamin defendia a desorientação do caminho como forma de conhecer um lugar, quando dizia que *saber orientar numa cidade não significa muito, no entanto saber perder-se numa cidade, como quem se perde numa floresta, requer instruções* (Benjamin, 1994, p.74). Laurene Vaughan lembra a virtude errante do passeio do *flâneur* e dos artefactos resultantes de caminhadas particulares porque *nos fornecem um meio de partilhar e transmitir as particularidades de certos lugares* (Vaughan, 2009, p.316). Desta forma, a importância do papel mediador do designer estará na *conversa que ocorre entre lugar ou local, o autor, o leitor e o mapa* (Vaughan, 2009, p.319).

Em síntese, a experiência de percorrer e desenhar os lugares estimula a capacidade cognitiva para estabelecer relações inesperadas, encontrar soluções novas, que não se julgavam possíveis ou existentes. O esforço de desenhar uma paisagem durante diversas horas consecutivas pode habilitar o desenhador a um estado / ritual de aparente dormência física, num contínuo de gestos semelhante a uma oração, que predispõe a mente a encontrar novas (mas não garantidas) representações do lugar, libertas de convenções, instruções e exatidões. Este património existencial de quem passeia e desenha *in loco*, contribui para um novo conhecimento materializado no mapa. Um mapa que não será suportado pela necessária exatidão e eficácia nas valências *wayfinding*, mas sim pela deambulação do sujeito enquanto desenha. Talvez *Wayseeing Maps*.

É neste sentido que surgem estes quatro mapas, cujas técnicas deambulantes (maneiras de fazer) implicam com o objetivo a atingir (maneiras de ver), tornando-se em maneiras de fazer ver.

O mapa das Escadas do Codeçal partiu de um mapeamento analógico que seguiu o tradicional método de anotação ‘rumo e estima’ dos navegadores portugueses, mas feito a pé, anotando degrau a degrau as direções seguidas e cada possível vista a desenhar. Com a extrusão do mapa, feita pela estimativa da altura de cada degrau é ilustrado um suplício subjectivo da subida dos degraus, recompensado pelas belas vistas oferecidas em cada uma das plataformas de descanso, ao longo da subida. A série sequencial de 50 desenhos noturnos, mostra um roteiro do desenvolvimento da noite no

mesmo lugar, visto a partir de diversos ângulos e ao longo de várias horas, sempre com condições lumínicas reduzidas. Recorre a um desenho tonal, numa técnica de trama vertical, que quando utilizada premeditadamente às escuras, privilegia a anotação e definição do espaço através dos estímulos tácteis, que compensam a diminuição da visão e das cores. A apresentação conjunta das vistas do mesmo lugar, com a inclusão das referências temporais em detrimento das referências geográficas, formaliza um mapeamento que atribui ao observador uma certa conotação de *voyeur*, que se afasta da ação e diversão, para melhor conhecer.

A série de 35 vistas das praias, feitas em caderno de viagens, sugere um roteiro de férias de verão, ao longo de múltiplos lugares da costa Portuguesa. Um roteiro impossível de repetir na íntegra, dado o carácter efémero das concessões de bares e esplanadas nas praias. No entanto, o roteiro constitui um testemunho vivencial, sugerindo semelhantes experiências e emoções, materializadas no desenho de modelação dos elementos das composições e na vibração das cores da paisagem em função da experiência do lugar.

O mapa Água Fria que o Sol Aqueceu, demonstra a aplicação da estratégia *Wayseeing Maps* a um programa de Design. Uma encomenda da Junta de Freguesia de São João da Madeira, que pretende tornar visível um património da cidade como contributo para travar a sua decadência. Apresenta um trajecto sequencial dos lavadouros públicos da cidade, complementado com sinopses das suas histórias e *QR codes* que apontam para a sua localização no mapa do telemóvel. Assim, demite-se das funções *Wayfinding* já asseguradas pelos telemóveis, testemunhando uma experiência subjectiva dos ambientes paradoxais no contexto urbano em que os tanques se inserem. Está presente a sugestão da humidade e a representação da vegetação que envolve os lavadouros.

Texto escrito ao abrigo do acordo ortográfico.

BIBLIOGRAFIA

- Benjamin, W. (1994). *Rua de Mão Única*. In *Obras Escolhidas II*. Editora Brasiliense S.A.
- Branco, V., & Providência, F. (2018). “Design as Cultural Mediation between Matter and What Matters”. *Design Journal*, 21(1), pp.5-13. <https://doi.org/10.1080/14606925.2018.1396025>
- Providência, F. (2012). *Poeta, ou aquele que faz: a poética como inovação em design* [Doutoramento Universidade de Aveiro]. <https://ria.ua.pt/bitstream/10773/9218/1/parte1.pdf> [https://doi.org/10.1016/0006-8993\(80\)90833-1](https://doi.org/10.1016/0006-8993(80)90833-1) VS: Sem ACES-SO - substituo pelo link acima
- Vaughan, L. (2009). “Walking the Line: Affectively Understanding and Communicating the Complexity of Place”. *The Cartographic Journal*, 46(4), pp.316-322. <https://doi.org/10.1179/000870409X12541388437132>

In an investigation that points to an expansion of the dominion of maps, we defend wandering as a way of knowing places, in which design as a cultural mediator (Branco & Providência, 2018) has a role to play. In this representation process, drawing and existential legacy are the designer's privileged tools.

In an allusion to Aristotle's school, Francisco Providência suggests a peripatetic design that privileges empirical knowledge, through the experience of the journey. Just as the philosopher, keeping his body occupied by walking, frees his cognitive capacity for the production free of associations, this physical way allows to find innovative solutions (aka "inspiration") (Providência, 2012). Walter Benjamin also defended the disorientation of the path as a way of getting to know a place, when he said that knowing how to orient in a city does not mean much, however knowing how to get lost in a city, like someone who gets lost in a forest, requires instructions (Benjamin, 1994, p.74). Laurene Vaughan recalls the wandering virtue of the flâneur's walk and the artefacts resulting from private walks because they provide us with a means to share and convey the particularities of certain locales (Vaughan, 2009, p.316). In this way, the importance of the mediating role of the designer will be in the conversation that takes place between place or locale, the maker, the reader and the map. (Vaughan, 2009, p.319).

In summary, the experience of traveling and drawing places stimulates the cognitive ability to establish unexpected relationships, find new solutions, which were not considered possible or existing. The effort to draw a landscape for several consecutive hours can enable the designer to a state / ritual of apparent physical numbness, in a continuum of gestures similar to a prayer, which predisposes the mind to find new (but not guaranteed) representations of the place, released conventions, instructions and accuracy. This existential legacy of those who walk and draw on in loco, contributes to a new knowledge materialized on the map. A map that will not be supported by the necessary accuracy and efficiency in the wayfinding tools, but by the walking of the subject while drawing. Maybe Wayseeing Maps.

It is in this sense that these four maps appear, whose wandering techniques (ways of doing) imply the objective to be achieved (ways of seeing), becoming ways of making people see.

The map of Escadas do Codeçal started from an analogue mapping that followed the traditional method of annotation 'direction and estimation' of Portuguese navigators, but done on foot, noting step by step the directions followed and each possible view to draw. With the extrusion of the map, made by estimating the height of each step, a subjective torment of the steps is illustrated, rewarded by the beautiful views offered on each of the rest platforms, along the climb.

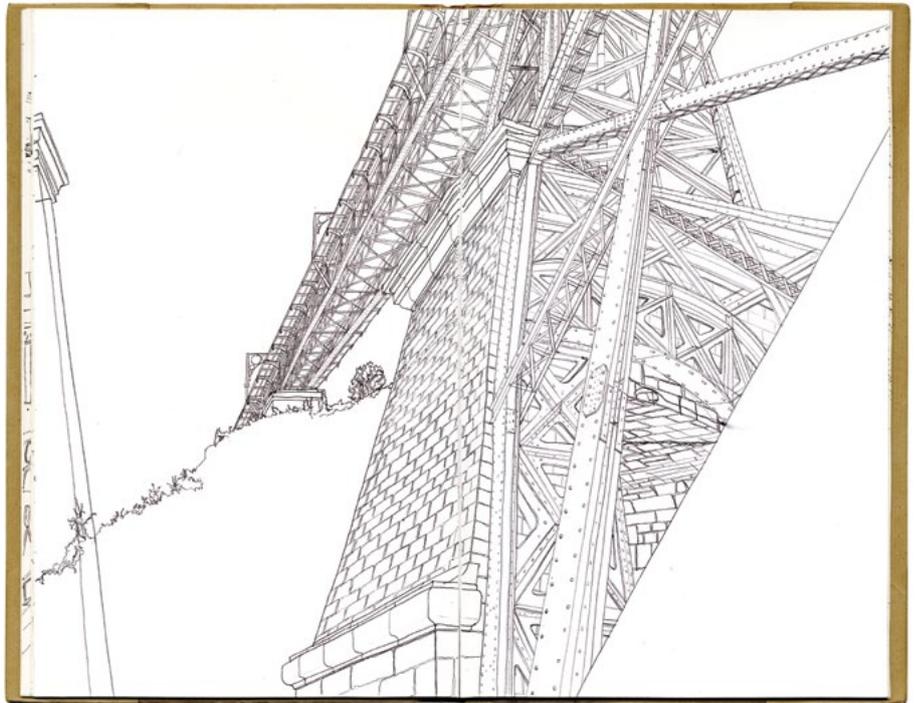
The sequential series of 50 night drawings, shows a script of the night's development in the same place, seen from different angles and over several hours, always with reduced lighting conditions. It

uses a tonal design, using a vertical plot technique, which when used premeditatedly in the dark, favours the annotation and definition of space through tactile stimuli, which compensate for the decrease in vision and colours. The joint presentation of views from the same place, with the inclusion of temporal references to the detriment of geographical references, formalizes a mapping that attributes to the observer a certain connotation of voyeur, who moves away from action and fun, to get to know better.

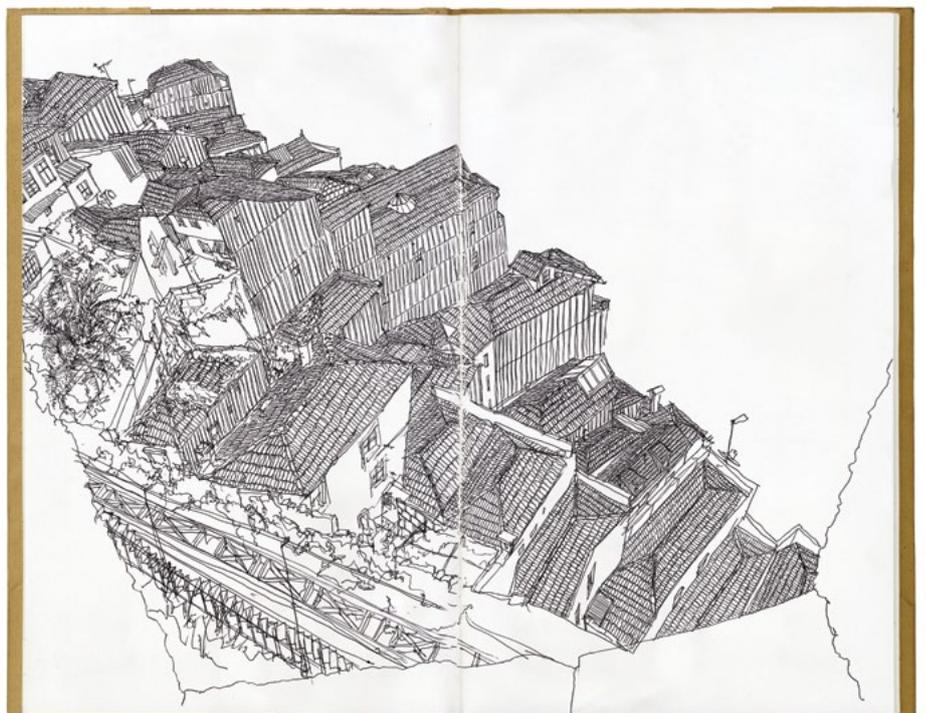
The series of 35 views of the beaches, made in travel notebooks, suggests a summer vacation itinerary, along multiple places on the Portuguese coast. An itinerary impossible to repeat in full, given the ephemeral nature of the concessions for bars and terraces on the beaches. However, the script is an experiential testimony, suggesting similar experiences and emotions, materialized in the modelling design of the elements of the compositions and in the vibration of the colours of the landscape according to the experience of the place.

The Água Fria que o Sol Aqueceu, demonstrates the application of the Wayseeing Maps strategy to a Design program. A request from São João da Madeira Council, which aims to make visible the patrimony of the city as a contribution to halt its decline. It presents a sequential route of the city's public washers, complemented with synopses of their stories and QR codes that point to their location on the mobile phone map. Thus, it resigns from the Wayfinding functions already provided by mobile phones, witnessing a subjective experience of paradoxical environments in the urban context in which the tanks are inserted. There is a suggestion of humidity and a representation of the vegetation surrounding the washing place.

Fig.3 Cardoso, José. (2012)
Vista nº1- Ponte Dom Luiz I.
Desenho, Caneta esferográfica
Bic sobre papel almaço.
530x410mm.



#4



PSIAX

Fig.4 Cardoso, José. (2012)
Vista nº7 - Muralha Fernandina
para os Guindais. Desenho,
Caneta esferográfica
Bic sobre papel almaço.
530x410mm.



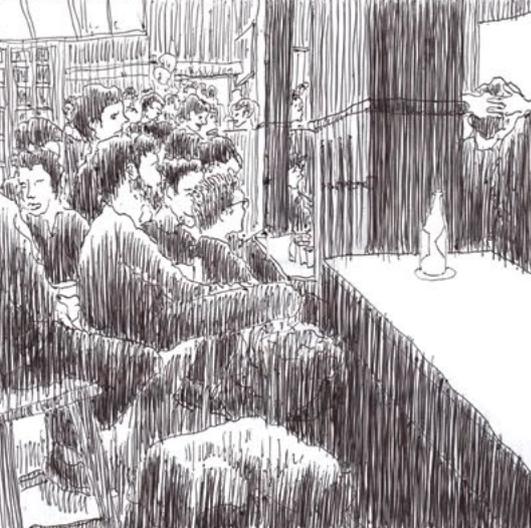


Fig.5 Cardoso, José.
(2018) Vários exemplos
da série Desenhos
Nocturnos.



Fig.6 Cardoso, José. (2018)
Desenhos Nocturnos 003.
Desenho, caneta esferográfica
Bic sobre dupla página
de caderno. 280x280mm.

PROJETO

Fig.7 Cardoso, José. (2018)
Desenhos Nocturnos 018.
Desenho, caneta esferográfica
Bic sobre dupla página
de caderno. 280x280mm.

#4



Fig.8 Cardoso, José. (2018)
Desenhos Nocturnos 033.
Desenho, caneta esferográfica
Bic sobre dupla página
de caderno. 280x280mm.



Fig.9 Cardoso, José. (2019)
Praia de Espinho. Desenho,
Caneta esferográfica Bic
Multi Colour, sobre dupla
página de caderno. 280x280mm.

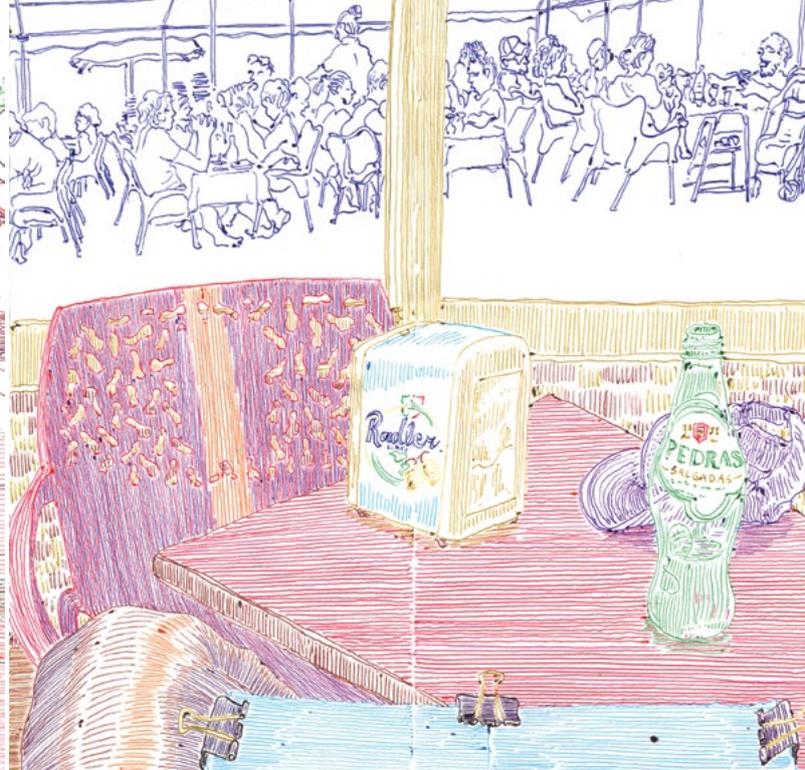
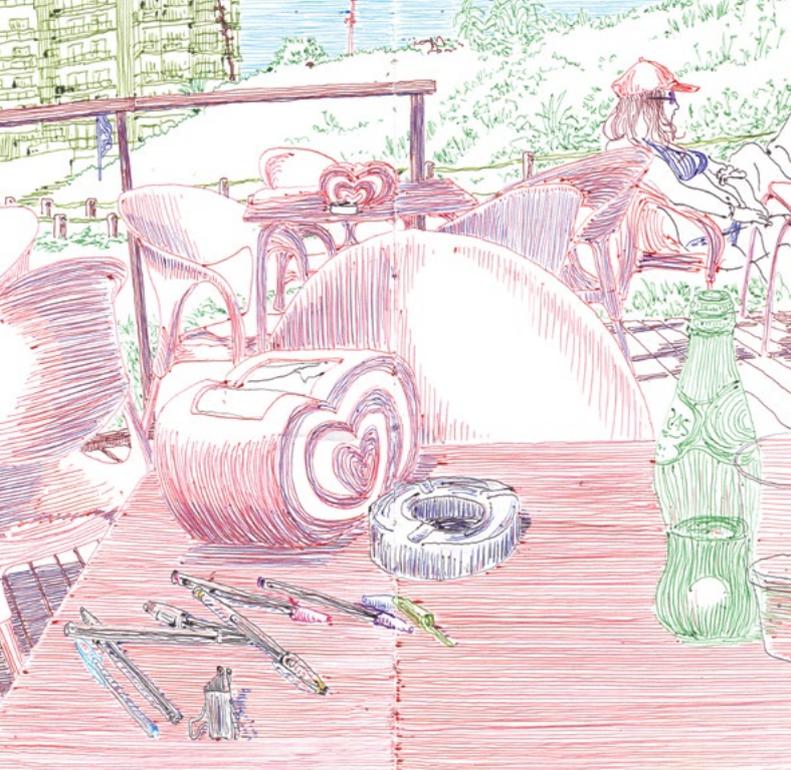


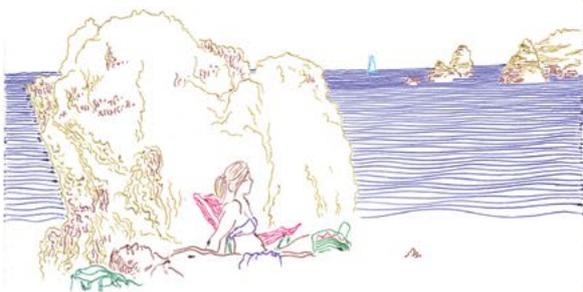
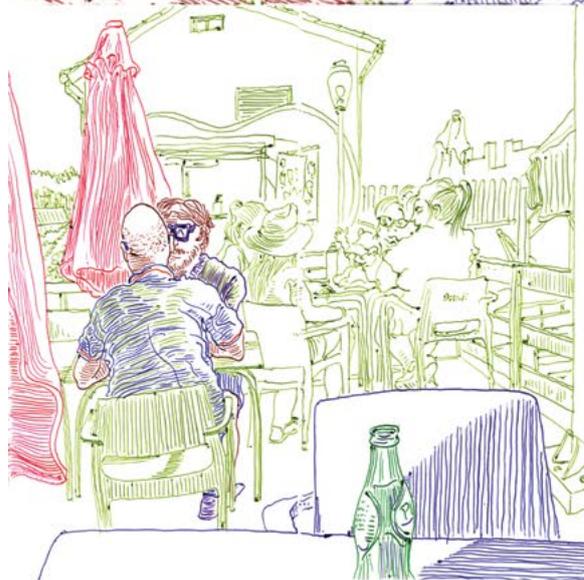
Fig.10 Cardoso, José. (2019)
Praia de Fão. Desenho,
Caneta esferográficas Bic
Multi Colour, sobre dupla
página de caderno. 280x280mm.

PSIAX

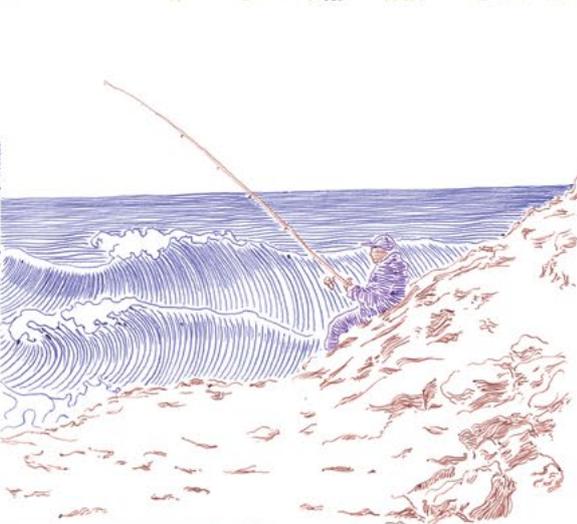
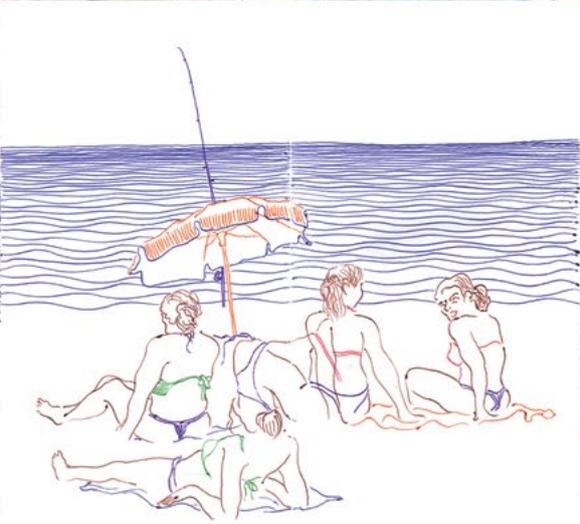
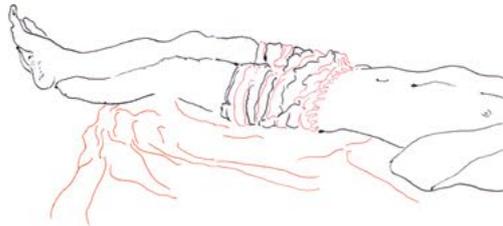
Fig.11 Cardoso, José. (2019)
Praia de Tavira. Desenho,
Caneta esferográficas Bic
Multi Colour, sobre dupla
página de caderno. 280x280mm.

Fig.12 Cardoso, José. (2019)
Vários exemplos da série
Desenhos Nocturnos.

02



PROJETO



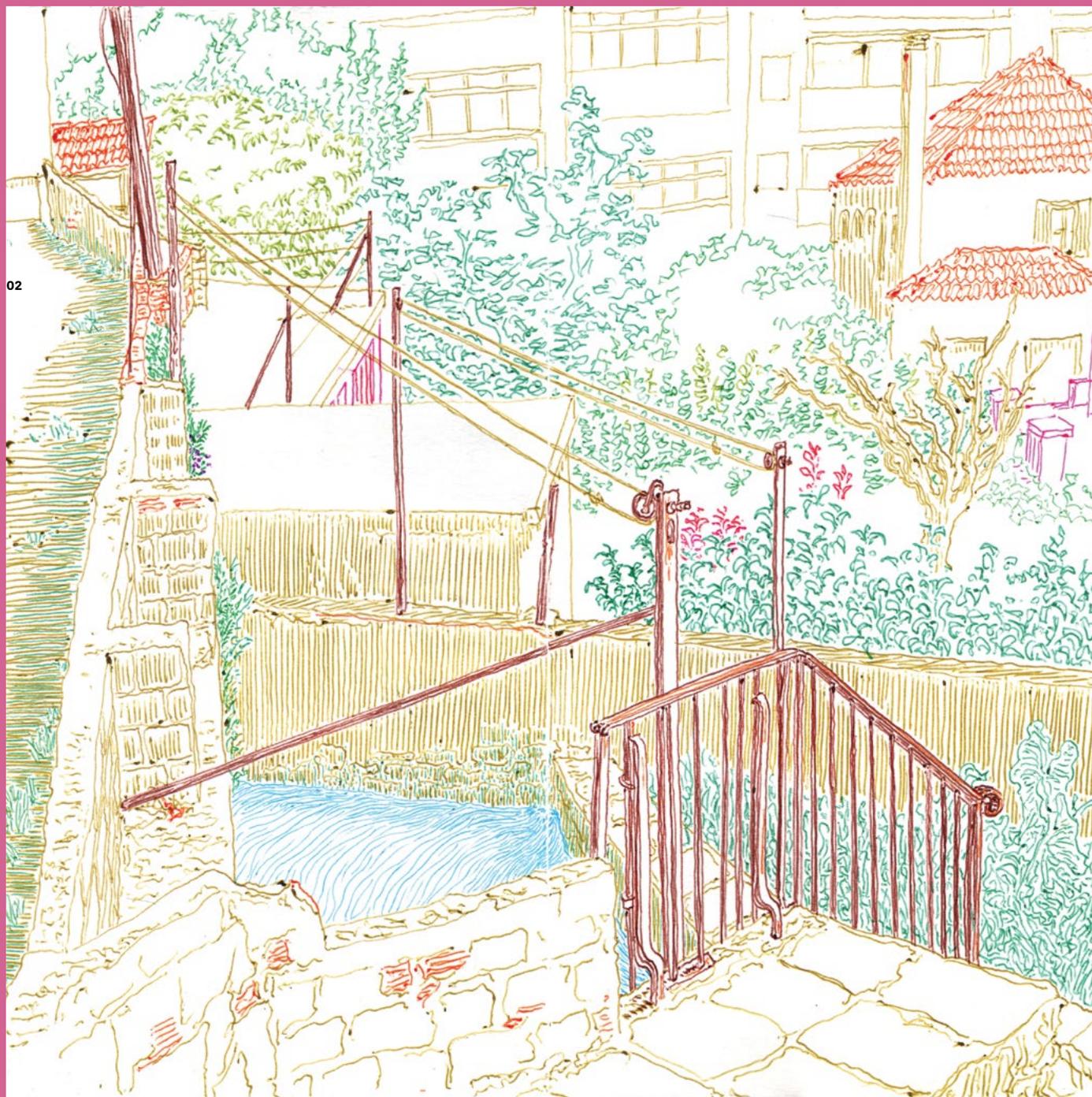


Fig.13 Cardoso, José. (2019)
Tanque nº1. Desenho, caneta
esferográfica Bic Multi
Colour, sobre dupla página
de caderno. 290x290mm.



Fig.14 Cardoso, José. (2019)
 Frente do Mapa Água Fria que
 o Sola Aqueceu. Impressão
 Offset sobre papel Munken
 110gr. 450x450mm.

PSTLAX

Fig.15 Cardoso, José. (2019)
 Costas do Mapa Água Fria que
 o Sola Aqueceu. Impressão
 Offset sobre papel Munken
 110gr. 450x450mm.



PROJETO

Fig.1 Perimeter Tokyo (2013),
 Perimeter: London #1 (2013),
 Perimeter: London #2 (2014),
 Perimeter: Singapore (2015)
 and Perimeter: Ljubljana
 (2015-16) side by side.
 Digital maps and data drawings.