



Arquitetura em Jogo

Experimentações Situacionistas em Ipioca

Juliana Michaello M. Dias

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CENTRO DE TECNOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO
MESTRADO EM DINÂMICAS DO ESPAÇO HABITADO

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Arquitetura em Jogo:
Experimentações situacionistas em Ipioca

Juliana Michaello Macedo Dias

MACEIÓ
2006

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CENTRO DE TECNOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO
MESTRADO EM DINÂMICAS DO ESPAÇO HABITADO

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

**Arquitetura em Jogo:
Experimentações situacionistas em Ipioca**

APRESENTADA PARA A OBTENÇÃO DO TÍTULO DE MESTRE
EM ARQUITETURA E URBANISMO

Juliana Michaello Macêdo Dias

Orientadora: Prof. Dra. Maria Angélica da Silva

BANCA EXAMINADORA

Presidente:	Prof. Dra. Maria Angélica da Silva	_____
Examinadores:	Prof. Dr. Pasqualino R. Magnavita	_____
	Prof. Dr. Geraldo Magela G. Faria	_____

**MACEIÓ
2006**

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico
Bibliotecária: Helena Cristina Pimentel do Vale

D541a Dias, Juliana Michaello Macedo

Arquitetura em jogo: experimentações situacionais em Ipioca / Juliana Michaello Macedo Dias. Maceió – 2006.
149 f. : il.

Orientadora: Maria Angélica da Silva.

Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo: Dinâmica do Espaço Habitado) – Universidade Federal de Alagoas. Centro de Tecnologia. Maceió, 2006.

Bibliografia: f. 115-118.

Anexos: f. 119-149.

1. Arquitetura e urbanismo. 2. Comunidade urbana - Desenvolvimento - Ipioca (AL). 3. Sociologia urbana. I. Título.

CDU: 711.43(813.5)

O espaço urbano é um lugar de interação social, mas é também o lugar onde se desenrola a vida de cada indivíduo. Se cada vez mais somos urbanos, torna-se mais necessário compreender este espaço sob diferentes óticas. Esta dissertação tenta contribuir com novos olhares sobre as relações entre o espaço urbano e as pessoas que nele vivem.

Para tal análise, buscou-se um aparato teórico e metodológico que tratasse a cidade sob o prisma de seu caráter lúdico, afetivo e emocional que estas são capazes de nos proporcionar. Este apoio foi encontrado especialmente nos textos da Internacional Situacionista (IS), grupo que surge em Paris na década de 50, numa tentativa de questionar os padrões vigentes da sociedade daquele momento, incluindo o urbanismo moderno.

Partindo deste referencial teórico situacionista, e focando o estudo no lugarejo de Ipioca, ao norte de Maceió-AL, o trabalho tomou como guias da experiência as crianças do lugar. Desta forma, foram utilizadas técnicas como a deriva, e produzidos mapas psicogeográficos como resultados desta experiência, criando uma espécie de mapeamento afetivo do mesmo.

Estas análises, baseadas em uma forma de ver a arquitetura mais relacionada à percepção e à maneira como as pessoas se relacionam com os lugares, permitem repensar o papel como a arquitetura e o urbanismo vêm sendo colocados em prática na nossa sociedade. Desta forma, são postos em jogo, e discutidos a partir de um não tão novo, porém pouco explorado olhar.

ABSTRACT

The urban space is a place of social interaction, but it is also the place where the life of each individual takes place. If we are becoming more urban as time passes, it becomes very necessary to understand this space under different optics. This dissertation tries to contribute with new points of view on the relations between the urban space and the people who live in it.

For such analysis, it was necessary to use a theoretical and methodological apparatus that dealt with the city under the prism of its playful, affective and emotional character. This support was found especially in the texts of Situationist International (SI), a group that appears in Paris in the 50s, in an attempt to question the effective standards of the society of that moment, including modern urbanism.

Leaving from this situationist reference, and focusing the study in the small place called Ipioca, on the north of Maceió-AL, the work took as guides of the experience the children of the place. On this path, techniques as the drift were used, and psicogeographic maps were produced as result of this experience, creating a sort of affective mapping.

These analyses, based on a way of seeing architecture closely related to perception and the way people relate with places, allow to rethink the role architecture and urbanism have taken in our society. Thus, they are taken into a game, and questioned from a not so new, however little explored point of view.

AGRADECIMENTOS

Não seria possível terminar um trabalho como este sem que em alguns momentos, sufocada, pudesse olhar pra cima e agradecer a Deus pela constante presença em minha vida.

A meus pais que estiveram sempre ao meu lado, compreendendo e incentivando os momentos de maior dificuldade. A minha mãe, por todo o amor sem medidas e desinteressado, que permitiu me sentir protegida mesmo nos momentos de maior insegurança. Por ser meu ninho sempre, mainha, dedico a você este trabalho. Ao meu pai, que sempre foi um exemplo de trabalho árduo sem o qual as conquistas não são alcançadas. Painho, por ser essa pessoa forte e exemplo de como atingir objetivos na vida, divido com você o fruto desse esforço.

Aos meus irmãos muito amados, Maurício e Tatiana. Mau pela certeza de estar junto comigo em todos os momentos, em meus pensamentos, e por serem todas as minhas conquistas uma forma de viver em sua homenagem. Tati por ser sempre uma pessoa linda, que apóia todos os momentos da minha vida, alegrando-se como se fossem seus. Fundamentais foram também suas mãos, ajudando na digitação durante um período da escrita, obrigada Tatinha.

A minha orientadora, Maria Angélica da Silva, como sempre disponível em todos os sentidos, sendo mais que professora de arquitetura, mas também para a vida. Por ensinar-me ao longo deste trabalho que é possível religar a afetividade à razão, meu agradecimento sempre.

Aos amigos do Grupo de Pesquisa Estudos da Paisagem, especialmente Melissa, Roseline e Pedriane, incentivadoras e companheiras. A esta última o agradecimento especial também por ter emprestado seu olhar sobre Ipioca em forma de suas fotografias.

Às amigas Luana e Gabriella que torceram, como irmãs que também são, para a concretização deste momento. A todos os amigos incentivadores que

estiveram comigo em todas as fases, difíceis e prazerosas, da realização deste trabalho.

A todas as crianças de Ipioca, nas figuras de Isabela e Jonas, e a todos os moradores deste lugar apaixonante.

LISTA DE IMAGENS

Abreviaturas: JM – Juliana Michaello
PD – Pedriane Dantas

- 1 CAPA – Arquitetura em jogo (manipulação de imagens). Fotos: JM e PD, 2004

Introdução

- 2 Jonas caminhando (recorte de fotografia). Foto: JM, 2003
3 Múltiplos olhares sobre Ipioca (manipulação de imagens). Fotos: JM, 2003

Capítulo 1 - Os Afetos da Cidade

- 4 Ipioca sob o olhar da rodovia (manipulação de fotografia). Foto: JM, 2004
5 Membros fundadores da IS (manipulação de fotografias). Fonte da foto: *Situationistas* (ver Bibliografia)
6 Charles Baudelaire (charge), Fonte: www.nyu.edu
7 Aparelho para medição da curva de Gauss (desenho). Fonte: *Apologia da Deriva* (ver Bibliografia)
8 Ipioca num piscar de olhos (conjunto de fotografias). Fotos: JM, 2003/2004. 1. Praia de Ipioca; 2. Alto de Ipioca, Igreja Nossa Senhora do Ó; 3. Escada que leva ao Alto de Ipioca; 4. caminho; 5. Menina na rua.
9 Topografia do nome Ipioca (desenho). Autora: JM, 2003.
10 Igreja N. Sra do Ó vista a partir da região da praia (fotografia). Foto: PD, 2004
11 As duas partes de Ipioca (manipulação de imagens). Fotos: JM, 2004; mapa: SEPLAN, 1998. 1. Igreja N. Sra do Ó; 2. Casa de veraneio na praia; 3. planta cadastral de Maceió
12 A praia de Ipioca (conjunto de fotografias). Fotos 1 e 2: PD, 2004; Fotos 3 e 4: JM, 2004.
13 Alto de Ipioca (conjunto de fotografias). Fotos 1 e 5: PD, 2004; Fotos 2, 3 e 4: JM, 2004.

Capítulo 2 – A IS e a idéia de Jogo Urbano

- 14 O lugar vivenciado (manipulação de imagens). Fotos: JM, 2004
- 15 Nova Babilônia (Constant). Fonte: *Situacionistas* (ver bibliografia)
- 16 Derivando...(manipulação de fotografias). Fotos: JM, 2005.
- 17 Crianças no cemitério (recorte de imagens). Foto: PD, 2004.
- 18 A autora cercada por crianças no “Gastão” (fotografia). Foto: PD, 2004.
- 19 Meninas brincando na porta da igreja (recorte de fotografia). Foto: PD, 2004.
- 20 Fragmentos dos desenhos das crianças (recortes de imagens). Desenhos: crianças em oficina em Ipioca.
- 21 Fragmentos de Ipioca (manipulação de fotografias). Fotos: JM, 2004.

Capítulo 3 – Mapeando os afetos em Ipioca

- 22 Olhos infantis (manipulação de fotografia). Foto: PD, 2004.
- 23 Nova Babilônia (colagem sobre mapa). Autor: Constant; Fonte: *Situationistas* (ver Bibliografia)
- 24 The Naked City (mapa/colagem). Autor: Guy Debord; Fonte: *Situationistas* (ver Bibliografia)
- 25 Discours sur lês passions de l’amour (mapa/colagem). Autor: Guy Debord; Fonte: *Situationistas* (ver Bibliografia)
- 26 Carte de Tendre (mapa). Autora: Madeleine Scudery; Fonte: www.bnf.fr
- 27 Fragmentos de mapa (recorte de imagem). Fonte: Atlas da Experiência Humana (ver Bibliografia).
- 28 Mapa da Terra do Nunca (mapa/desenho). Fonte: Dicionário de Lugares Imaginários (ver Bibliografia).
- 29 Mapeamento experimental de Ipioca (montagem de imagens). Autora: JM, 2005.
- 30 Jogando em Ipioca (fragmento e montagem de imagens). Fotos: JM, 2003/2004.
- 31 A praia de Ipioca vista a partir do Alto (fragmento de fotografia). Foto: JM, 2004.
- 32 Praça Floriano Peixoto/Alto de Ipioca (fotografia). Foto: JM, 2003.
- 33 Verso de Ipioca (manipulação de fotografia). Foto: JM, 2005.
- 34 Zona rural de Ipioca (fotografia). Foto: JM, 2004.
- 35 Lateral da Igreja N. Sra do Ó (fragmento de fotografia manipulada). Foto: PD, 2004.
- 36 Cemitério N. Sra do Ó (montagem de fotografias). Fotos: JM, 2003.
- 37 Mundo dos Macacos (montagem de fotografias). Fotos: JM, 2004.

- 38 O natural em Ipioca (montagem de imagens manipuladas). Fotos: JM, 2003/2004.
- 39 O “Gastão” em Ipioca (fotografia). Foto: JM, 2003.
- 40 Escada que dá acesso ao Alto de Ipioca (fotografia). Foto: JM, 2004.

Capítulo 4 – A Arquitetura em jogo

- 41 Caminhando em Ipioca (manipulação de imagens). Fotos: JM, 2003.
- 42 Nova Babilônia (mapa/colagem). Autor: Constant; Fonte: Situacionistas (ver Bibliografia)
- 43 Maquete para acampamento de ciganos (fotografia). Autor: Constant; Fonte: Situacionistas (ver Bibliografia)
- 44 Nova Babilônia (mapa/colagem). Autor: Constant; Fonte: Situacionistas (ver Bibliografia)
- 45 Shadow Play (imagens de intervenção urbana). Autores: Emiliana Studio; Fonte: Semillas
- 46 Flores em Ipioca (recorte de fotografia). Foto: JM, 2005.

(Todas as manipulações e recortes digitais foram elaborados pela autora)

SUMÁRIO

Introdução	02
Capítulo 1 - Os Afetos da Cidade	11
1.1. Os Situacionistas e os afetos da cidade	12
1.2. Os situacionistas e a cidade: as errâncias urbanas	15
1.3. O Urbanismo Unitário, ou a crítica ao Urbanismo	21
1.3.1. A psicogeografia	23
1.3.2. A deriva	25
1.4. Ipioca sob um primeiro olhar	27
Capítulo 2 – A IS e a idéia de Jogo Urbano	35
2.1. O que é o jogo?	36
2.1.1. O jogo e a partida	38
2.1.2. O jogo e as regras	39
2.1.3. O jogo como atividade sensorial	41
2.2. O jogo para a IS	43
2.2.1. A deriva situacionista e o jogo vivenciado	48
2.3. O lúdico e as crianças	50
2.4. E a partida tem início... derivando com as crianças em Ipioca	54
Capítulo 3 – Mapeando os afetos em Ipioca	62
3.1. Os mapas psicogeográficos	63
3.2. Outros mapas afetivos	68
3.3. Mapeando Ipioca	71
3.4. O jogo-mapa	73
3.4.1. As unidades de ambiência em Ipioca	75
a) A praia e suas “casas para gaivotas”	76
b) O Alto de Ipioca	77
c) O “verso de Ipioca”	78
d) A zona rural	79

3.4.2. Os lugares de Ipioca	80
a) A Igreja Nossa Senhora do Ó	81
b) O cemitério	82
c) “Mundo dos Macacos”	83
d) O rio	84
e) Os caminhos	85
f) As escadas	86
 Capítulo 4 – A Arquitetura em jogo	 89
4.1. A arquitetura e o urbanismo vistos pela IS	90
4.2. Caminhos da discussão situacionista	96
4.3. Ipioca, situacionistas e a arquitetura de hoje	99
4.4. Novos rumos, novas formas de pensar...	102
 Após a conclusão	 111
 Referências Bibliográficas	 115
 Anexos	 119



“Não há diferença entre aquilo de que um livro fala e a maneira como é feito”.

GILLES DELEUZE



3 Múltiplos Olhares sobre Ipioca

Vemos acima representações de Ipioca. Em separado, cada uma delas diz algo sobre a mesma, mas ao mesmo tempo expõem a posição escolhida por aquele que criou a representação. Colocadas em conjunto, entretanto, elas formam uma nova imagem, que parte da idéia do múltiplo para se estruturar. Não foi a toa que estas imagens foram manipuladas para serem vistas juntas, sobrepostas umas as outras. Várias são as lentes possíveis para se observar um objeto, bem como diferentes também são as posições escolhidas para fazê-lo. Este é um dos panos de fundo desta dissertação: o pressuposto de que existem múltiplos olhares possíveis ao se estudar um objeto.

Diferentes representações de um mesmo objeto nos permitem identificar a existência de diversos pontos de vista para uma mesma observação. Ao tirar uma foto, por exemplo, o fotógrafo tem infinitas possibilidades na mão: deve escolher o enquadramento, a lente apropriada para o resultado desejado, e deve posicionar-se de modo a obter o ângulo que almeja.

A análise do urbano é também uma escolha de posições. O urbanista ao delimitar sua área de ação, também seleciona as questões que pretende analisar, para então definir como será sua inserção, que relações deverá traçar com o lugar. Em alguns casos a escolha se baseará no “olho do arquiteto”, entendido aqui como a representação que se pauta na escolha unificada em um único ser: aquele que observa, distante. Em outros se propõe a modificação desta perspectiva para um corpo que sente e, principalmente, que caminha no espaço urbano. Por vezes, estas formas de vislumbrar os espaços-lugares também podem se costurar, sobrepor-se e construir uma nova forma de vê-los.

Esta dissertação está focada justamente na busca da construção de um outro olhar sobre um lugar, no caso específico o bairro de Ipioca¹. Para tal, partiu-se de uma linha de investigação e de uma postura teórica que visava trabalhar justamente um olhar diverso do usual, que caminha no intuito de construir um saber universal e portanto, traça seus caminhos com objetividade matemática, abstraindo ao máximo as questões individuais. Nesta dissertação buscou-se uma inserção preocupada com a questão do espaço na escala mais aproximada do sensível. Neste sentido, constrói-se partindo inicialmente do corpo, da memória e das questões mais subjetivas relativas ao espaço.

Estas inquietações que conformam o tecido desta dissertação partem dos resquícios ainda fortes da geração formada dentro da Escola Moderna². Boa parte do currículo, bem como da expectativa do curso de graduação em arquitetura e urbanismo ainda

¹ Ipioca é um bairro limítrofe da cidade de Maceió, que foi foco do estudo de caso desta dissertação, e que será apresentado com mais detalhes adiante.

² Este modelo de formação refere-se especificamente ao Curso de Arquitetura e Urbanismo da UFAL, mas apresenta-se com maior ou menor grau na maior parte dos cursos de arquitetura do Brasil. Ver Anais do Projetar 2003, onde parte das discussões estiveram focados justamente no currículo, e forma como o ensino de projeto vem sendo aplicado nas faculdades de arquitetura e urbanismo do Brasil.

estão centrados nas questões práticas e funcionais da arquitetura. Entretanto, observando estas inquietações no âmbito pessoal, senti interesse em compreender as outras relações, o olhar que aproximava arquitetura e arte, especialmente movido pela emoção e sensibilidade poética. Neste sentido, foi construída esta dissertação.

No Trabalho Final de Graduação, no qual já esboçava o desejo de trabalhar com os olhares “marginais” ao debate, busquei pensar a percepção que os cegos tinham da arquitetura, como eles percebiam os espaços³. Ao final, as deduções provenientes dessa experiência mostravam-se para além dos fins imediatos: não tratava-se de pensar a cegueira para os próprios cegos, mas que brechas ela abria para refletir sobre a arquitetura.

Naquele momento, busquei apoiar-me nas bases teóricas das experimentações artísticas, como a obra de Lygia Clark, uma vez que o aporte teórico mais voltado para a arquitetura nesta questão era sempre relacionado à acessibilidade e à ergonomia. Estava claro para mim que este não era o enfoque desejado. Foi neste momento que se deu meu primeiro encontro formal com os situacionistas⁴. Digo primeiro encontro formal porque já estava introduzida em parte de sua metodologia em meus trabalhos de pesquisa, especialmente a deriva e os mapas psicogeográficos, mas não tinha tido nenhum contato até então com os seus escritos.

Desde esse primeiro encontro, narrado aqui pela necessidade de entendimento do percurso individual da autora, tornou-se essencial dentro de minhas investigações, apreender ao máximo suas formas de pensar, que acrescentavam ao meu olhar sobre a arquitetura justamente aquilo que buscava: o olhar da paixão, da afetividade, do jogo. Os situacionistas, “*um corpo antihierárquico de antiespecialistas*”⁵, propõem justamente que se analise os aspectos do urbano através do mapeamento de seus

³ O TFG foi intitulado “*Arquitetura no Escuro: aprendendo com quem não vê*”, e foi finalizado em maio de 2003, sob orientação da Professora Maria Angélica da Silva, na Universidade Federal de Alagoas.

⁴ O pensamento situacionista sobre a cidade ou a Internacional Situacionista constituiu-se por um grupo de artistas, pensadores e ativistas liderados pelo cineasta Guy Debord nos anos 1950. A Internacional Situacionista (IS) pretendia novas propostas de apropriação da cidade por meio da participação ativa de seus habitantes.

⁵ IS. “A fronteira situacionista”. (1960). IN JACQUES, Paola Berenstein (Org.). *Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 129.

relevos afetivos, utilizando ferramentas teórico-metodológicas como a psicogeografia⁶ para fazê-lo.

A investigação e o teste da metodologia situacionista passou então a ser um foco de interesse o qual tomou corpo especificamente forte nesta dissertação. Entretanto, cabe pontuar que não se trata aqui de tomar essas ferramentas tal qual foram colocadas a princípio pelos mesmos, mas sim revisitá-los, testar seus limites, aprender o que eles nos mostram, acrescidos de um olhar inevitavelmente pessoal, do qual aqui pela força do hábito, em alguns momentos será preciso fugir.

No intuito de apropriar esse pensamento, mas também expandí-lo, outras fontes teóricas foram buscadas, especialmente algumas reflexões contemporâneas sobre o espaço, e o lugar da arte e da arquitetura neste contexto. Como um ensaio dentro desta metodologia, esta dissertação não pretende apresentar um panorama completo do lugar estudado, mas sim experimentações dentro de uma situação⁷, compondo desta forma, um saber mais exploratório que conclusivo sobre o lugar.

Imagina-se que, apesar de fazerem a crítica a um momento específico da sociedade européia, o pensamento situacionista permanece atual, em especial no Brasil, onde os resquícios modernos ainda são muito fortes na cultura arquitetônica, sendo repensados apenas pontualmente em alguns contextos acadêmicos⁸. Ao deixar-se inundar pelo lugar, percorrendo seus caminhos, e tornando-os parte não só do objeto como também do sujeito-pesquisador, os lugares mapeados são apreendidos como paisagens em movimento. São lugares de entranhas do lugar, que apresentam a forma como as pessoas se apropriam do mesmo.

⁶ “*Estudo dos efeitos exatos do meio geográfico, conscientemente planejados ou não, que agem diretamente sobre o comportamento afetivo dos indivíduos*”. Ver IS, “Definições” (1958). In: JACQUES, 2003, Op. Cit, p. 65.

⁷ O conceito de situação será explorado no primeiro capítulo da dissertação, onde estará sendo esboçado o arcabouço teórico explorado pelo pensamento situacionista.

⁸ O interesse pelo pensamento situacionista vem crescendo no Brasil, com a publicação de obras importantes, como *Sociedade do Espetáculo* de Debord em português, bem como traduções e antologias como a publicação de Paola Berenstein (Apologia da Deriva: escritos situacionistas sobre a cidade) e a disponibilização de textos situacionistas na Internet, com traduções para o inglês, e em alguns casos espanhol e português.

Da mesma forma, se a experiência do lugar é impregnada da vivência, como a deriva situacionista propõe, as representações criadas partem de suas solicitações e questões específicas, do seu desvendar. Novamente por influência do pensamento situacionista, mas também pelo entendimento de que as imagens tratam-se de uma ferramenta essencial de expressão para o arquiteto, estas constituirão, junto com a palavra escrita, parte fundamental do texto desta dissertação.

Antes de aparecerem como mera ilustração, elas são aqui construções têxteis que se entrelaçam com a palavra. Elas irão em muitos casos delimitar o recorte do olhar que se impõe naquele momento. Haverão, assim, imagens que inundam e transbordam o lugar sobre as páginas, e em outros momentos, que o contêm, apresentando minúcias ou um olhar mais distante. Imagina-se que, em se tratando de uma dissertação de uma arquiteta, este nosso instrumento familiar de linguagem não poderia ficar de fora, ou limitar-se a pressupostos previamente definidos.

Delimitado o aparato teórico fundamental, passemos às reflexões que foram necessárias para a escolha do lugar específico, onde estas experimentações, ou o “estudo de caso” tomou corpo. Para tal foi selecionado o bairro de Ipioca, da cidade de Maceió, onde foram desenvolvidas derivas guiadas por crianças. Ipioca, apesar de haver sido selecionada como objeto através da deriva⁹, não foi um lugar escolhido ao acaso. Mais conhecida pela afirmativa de haver sido o lugar onde nasceu Floriano Peixoto, a povoação apresenta algumas marcas do período colonial, como a Igreja de Nossa Senhora do Ó, que foi construída no século XVII.

Contudo, a imagem vinculada ao lugar parece ser principalmente a de praia paradisíaca, um lugar certamente escolhido para veraneio. Chamada pelos moradores de “Bela Vista”, o mar de casas de praia construídas à beira mar contrapõe-se à parte alta, que conhecem e denominam de Ipioca. O lugar, feminino em sua delicadeza, é

⁹ A seleção da área de estudo foi objeto de derivas preliminares, onde foram observadas diversas questões “potenciais”, dentre elas a presença de crianças nos espaços abertos, a relação entre os espaços edificados e naturais e a forma com que as pessoas se relacionam com o espaço urbano. Neste sentido, foram selecionadas, preliminarmente, três potenciais áreas de estudo: Marechal Deodoro, recentemente tombada pelo IPHAN, Santa Luzia do Norte, também antiga e situada à beira da Lagoa Manguaba e Ipioca, bairro da cidade de Maceió que apesar de possuir uma Igreja do período colonial, vem sendo vinculada apenas como um lugar dotado de marcante beleza natural. Após a análise das potencialidades de cada uma das localidades, através de viagens preliminares às possíveis áreas de estudo, Ipioca foi escolhida como objeto empírico.

cheio de outros apelos, que desvirtuam o olhar focado, e que parece obrigar que se perceba seus fragmentos com igual importância. Apesar de ser vinculado à praia e à memória, permite várias leituras que não apenas estas, como será apresentado ao longo do trabalho. Ipioca tem obviedades não óbvias, lugares que se apropriam de relações inusitadas, como os turistas que sobem para ver a igreja e são arrebatados pelo mar.

Se Ipioca traz apelos que não foram esperados, a criança também o faz, e é em parte por isto que ela foi pensada como condutora da deriva. O pensamento infantil é usualmente qualificado como construído de maneira aparentemente desconexa, dispersa e que muitas vezes foge de tentativas de controle. Ao se perguntar uma coisa, as crianças respondem às vezes outra, com uma lógica diferenciada e própria.

Crianças brincam nas ruas. Uma delas, de repente, desliga-se do grupo, avança para mim, e me conta os mais belos sonhos que já ouvi. Ensina-me algo que se eu soubesse antes teria me salvaguardado: aquilo que destrói a noção de idade, isto é, a possibilidade de viver muitos acontecimentos, não de os ver desfilar, mas de vivê-los, de recriá-los sem fim¹⁰.

Este olhar, que pensa a criança como um álibi para acessar o caráter lúdico da vida social, vai influenciar vários dos referenciais teóricos tomados neste trabalho, mas principalmente Walter Benjamin. Este, em suas reflexões sobre o brinquedo e em seus escritos biográficos de suas memórias de infância, vai colocar a criança como uma “máscara”, da qual o adulto tenta se desvencilhar, mas que teria em suas bases a própria noção do que é o lúdico. É assim, como máscara, ou álibi para as derivas que as crianças vão aparecer nesta dissertação.

Assim, ele toma a forma de um mapa, produzido, então, sobre um momento específico da relação com Ipioca, construído especialmente através do ato de caminhar ao lado de crianças pelo seu espaço.

O “mapa” construído neste trabalho é fragmentado, em partes que se sobrepõem, se repetem, modificam-se, mas principalmente, se espalham. Foi com as partes

¹⁰ VANEIGEM, Raoul. *A arte de viver para as novas gerações*. São Paulo: Conrad, 2002, p. 234.

superpostas que se construiu esta dissertação. Ela assemelha-se muito mais a planos em paralelo, que a um eixo profundo que leve de um ponto de origem a um ponto de fim, ainda que sua estruturação final pareça fazê-lo, tentando escapar ao “olho do arquiteto”.

Os capítulos tratarão de caminhos abertos pelos situacionistas, e explorados nesta dissertação através de um passeio, ou deriva em Ipioca. Desta forma, cada um dos capítulos será composto de dois momentos bem definidos. Um estudo sobre as ferramentas e posturas teóricas e sua “prática” em Ipioca. Esta prática é grafada no texto de forma diferenciada e assume uma escrita de teor narrativo e pessoal.

Assim, no primeiro capítulo, *Os Afetos da Cidade*, dá-se início a um olhar focado no método. Analisando seus precedentes, bem como seus próprios conceitos, daremos argumentos para a compreensão da psicogeografia, base do pensamento situacionista. Então, partindo de um texto mais livre, quase um diário de impressões de Ipioca ao iniciar a dissertação, o lugar aparece ainda através de um olhar inaugural, imerso em prévias concepções, e começa a ser visto pelas primeiras derivas que foram realizadas nele.

O segundo capítulo, *A IS e a idéia de jogo urbano*, apresenta as possibilidades abertas pela noção do jogo, seus possíveis rebatimentos no pensamento situacionista, e mais especificamente no estudo do urbano. Finaliza apresentando como se deram as “partidas”, ou derivas em Ipioca.

O terceiro capítulo, *Mapeando os afetos em Ipioca*, trata da tentativa de criar um registro desta experiência, que neste capítulo será analisada sob a forma de mapas psicogeográficos, estes também uma ferramenta situacionista. Para tal, partiu-se de recortes do que foi visto em Ipioca, selecionados para a formação de um mapa afetivo do lugar. Nele, além de apresentar os lugares essenciais de sua paisagem, e sua divisão em “zonas de ambiência”, destaca-se questões que serão aprofundadas na análise de como esse lugar ajuda a pensar os outros lugares e a própria arquitetura enquanto área de saber. O mapa, montado como um convite ao leitor também derivar, encontra-se em anexo.

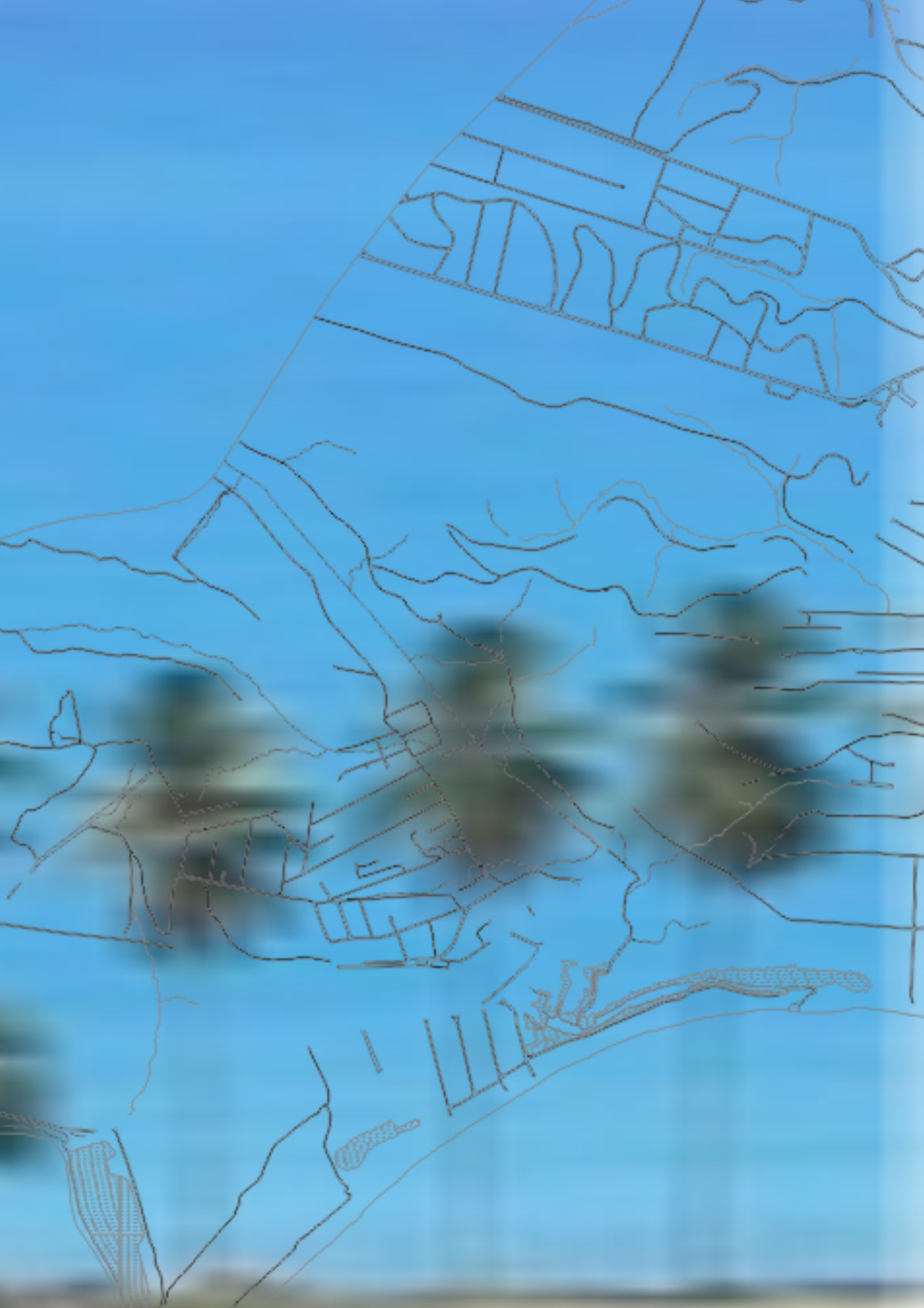
No quarto capítulo, *Arquitetura em Jogo*, esboça-se os possíveis percursos, do pensamento situacionista na atualidade e em que medida eles podem contribuir na prática arquitetônica de nosso tempo. Por fim, tenta-se demonstrar como a arquitetura, ela própria representação de mundo, poderia ser re-pensada se partisse do estudo afetivo dos lugares.

Por fim, na conclusão, uma análise da própria dissertação apresenta seus vieses, caminhos e labirintos no percurso dessa grande deriva experimental. Se a obra representa o olhar de quem a cria, delineiam-se questões de como esta dissertação diz algo sobre a autora, mas também sobre a arquitetura e a contemporaneidade.

Marco Pólo imaginava responder (ou Kublai imaginava a sua resposta) que, quanto mais se perdia em bairros desconhecidos de cidades distantes, melhor compreendia as outras cidades que havia atravessado para chegar até lá, e reconstituía as etapas de suas viagens, e aprendia a conhecer o porto de onde havia zarpado, e os lugares familiares de sua juventude, e os arredores de casa, e uma pracinha em Veneza em que corria quando era criança¹¹.

É certo que existem espaços circunstanciais nesta paisagem de Ipioca apresentada, e certamente foram feitas escolhas, tanto ao percorrer o lugar quanto ao sedimentar parte dele. O esforço desta dissertação encontra-se em tentar avançar na busca de novas abordagens para esses caleidoscópios que são a arquitetura e o urbano.

¹¹ CALVINO, Ítalo. *Cidades Invisíveis*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990, p. 56.



OS AFETOS DA CIDADE

É preciso multiplicar os objetos e sujeitos poéticos, infelizmente hoje tão raros que os menores entre eles assumem uma exagerada importância afetiva; e organizar jogos desses sujeitos poéticos entre esses objetos poéticos.

GUY DEBORD

Alguns objetos da cidade motivam uma relação afetiva com as pessoas que nela habitam. Estes objetos são, tendencialmente aqueles que por algum motivo fazem com que as pessoas sintam uma espécie de familiaridade. Não se trata sempre de exemplares arquitetônicos excepcionais¹² ou situações urbanas muito diferenciadas. Reconhecem a si próprias ao reconhecê-los.

É pensando a cidade para além da análise da sua estrutura física, mas sim "*como o lar, um espaço construído no dia-a-dia, repleto de locais especiais, de evocações particulares, de significados*"¹³, que será traçada uma análise do recorte urbano denominado Ipioca.

Compreender um lugar além de sua funcionalidade imediata é privilegiar outros acessos, que se baseiam em aspectos subjetivos os quais, assim como a pedra, compõem a paisagem urbana. Através dessas novas formas pode-se apreender questões antes tidas como irrelevantes ou mesmo totalmente negligenciadas.

Os afetos da cidade são tomados neste capítulo como uma investigação de formas possíveis de se mapear lugares pela via do lúdico e das relações criadas entre as pessoas e os lugares nos quais vivem. Para tal, será analisada inicialmente a atuação da Internacional Situacionista e suas investigações na cidade, especialmente relacionadas à psicogeografia. Por fim, Ipioca será apresentada de maneira preliminar e narrativa, tal qual um *diário-de-bordo* da primeira deriva na mesma.

1.1 Os situacionistas e os afetos da cidade

Liderados por Guy Debord, a IS foi fundada durante um congresso na cidade de Cosio d'Arroscia, no norte da Itália, em 1957, tendo se mantido atuante até o início da década de 70¹⁴. Entre outras coisas, propuseram uma nova forma de apropriação e

¹² Por objetos arquitetônico excepcionais, está se tratando de obras de destaque seja por seu caráter plástico diferenciado, ou por serem obras de grandes arquitetos.

¹³ CARSALADE, Flávio de Lemos. *Arquitetura: interfaces*. Belo Horizonte: Ap Cultural, 2001, p. 47.

¹⁴ Para entender o histórico da IS, ver a apresentação do livro organizado por Paola Berenstein, que apresenta a formação da mesma, bem como alguns aspectos relevantes do pensamento situacionista. Cf. JACQUES, 2003, Op. cit. Além disto, um breve histórico pode ser encontrado no catálogo *Situationistas*, da exposição organizada no Museu de Arte Contemporânea de Barcelona, em 2002.

percepção da arte, arquitetura e urbanismo segundo uma ótica que os aproximava da vida cotidiana, mas ao mesmo tempo buscava trazer à tona a paixão e a emoção relacionadas ao lugar.



5 Membros fundadores da IS

A inauguração da Internacional Situacionista foi bastante curiosa. Em julho de 1957 oito “delegados”, num estado de semi-embriaguez encontraram-se num bar remoto na Itália¹⁵.

Estes fundadores da IS provinham de dois grupos principais: O Movimento Internacional pela Bauhaus Imaginista, MIBI, e a Internacional Letrista. O situacionista definia a si mesmo como *"indivíduo que se dedica a construir situações"*¹⁶. O termo “situação”, ou “situação construída”, vai buscar suas bases na “teoria dos momentos”, descrita por Lefebvre, e apoiar-se em uma intenção de incorporar a vida cotidiana às reflexões sobre arte, lazer e vida urbana.

A situação construída está portanto na perspectiva do momento lefebvriano contra o instante, mas num nível intermediário entre instante e “momento”. Assim, embora possa ser repetida em certa medida (como direção, “sentido”), não pode em si mesma ser repetida como o “momento”¹⁷.

¹⁵ SANDLER, Simon. *The Situationist City*. Cambridge: MIT Press, 1999, p. 4. (T.A)

¹⁶ Ver o texto “Definições”, da IS nº1, IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 67.

¹⁷ IS. “Teoria dos momentos e construção de situações”. (1960) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 121.

Segundo os situacionistas, entretanto, existiam importantes diferenças entre a noção de momento e de situação. “O “momento” é sobretudo temporal, faz parte de uma zona de temporalidade, não pura mas dominante. A situação, estreitamente articulada no lugar, é toda espaço-temporal¹⁸”

A situação seria construída, então, como um momento determinado por uma duração prevista e que deve acontecer em um lugar específico. Se a situação pressupõe uma relação espaço-tempo, é o espaço urbano que vai ser escolhido pela IS como âmbito de sua atuação. Este é justamente um dos aspectos mais importantes do pensamento situacionista: o fato de haver reivindicado o espaço público como lugar de criação e ação cultural e política. A atuação do homem neste lugar (não mais o espaço abstrato moderno) deveria acontecer no próprio contexto da vida cotidiana.

Pode-se traçar algumas relações dos situacionistas com diversas manifestações artísticas que baseiam-se na idéia de performance, ou *happenings*, especialmente por uma outra característica da IS: a importância dada ao espaço da cidade como elemento primordial para a situação.

O interesse dos situacionistas pelas questões urbanas foi uma consequência da importância dada por estes ao meio urbano como terreno de ação, de produção de novas formas de intervenção e de luta contra a monotonia, ou ausência de paixão, da vida cotidiana moderna¹⁹

O clamor situacionista pelo espaço urbano e por novas formas de relacioná-lo com a vida cotidiana era claramente apresentado pela IS como uma retomada do caráter lúdico desses espaços. Aprofundaremos mais adiante em que moldes tratam esse lúdico, especialmente buscando em Huizinga a idéia de jogo, mas afirma-se desde já que para este contexto específico, o jogo não estava vinculado a atividades excluídas da vida diária, mas sim da construção de constantes situações lúdicas a tomarem espaço nas cidades situacionistas.

¹⁸ Idem. Ibidem, p. 122.

¹⁹ JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 13.

1.2. Os situacionistas e a cidade: as errâncias urbanas

*Para a criança, que adora olhar mapas e telas,
O universo se iguala ao seu vasto apetite.
Ah, como é grande o mundo à tibia luz das velas!
E na saudade quão pequeno é o seu limite!*
CHARLES BAUDELAIRE²⁰



6 Charles Baudelaire

As cidades no início do século passado, foram privilegiado campo para as investigações estéticas modernas. O caminhar pelo espaço urbano foi entendido como um forte meio de experimentação artística, bem como de estudo e crítica da cidade. “Errâncias urbanas”²¹ tiveram bastante força especialmente em Paris, entre o final do século XIX e meados do século XX. Essa expressão foi usada para designar especialmente os exercícios dos surrealistas, os quais se propunham à experimentação do espaço urbano como possibilidade de impregná-lo de significados a partir dos encontros fortuitos que resultavam da vivência desse mesmo espaço.

Paola Berenstein divide o que chama de "breve histórico das errâncias urbanas"²² em três momentos, que correspondem justamente ao surgimento, crescimento e disseminação do movimento moderno. As errâncias urbanas iam de encontro à homogeneização, universalização e o conseqüente distanciamento emocional da cidade moderna, apesar de só ser possível devido à própria realidade urbana moderna.

²⁰ Trecho de *Le Voyage*, IN BAUDELAIRE, Charles. *As Flores do Mal*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985, p. 441.

²¹ Cf. JACQUES, Paola B. *Elogio aos errantes. Breve histórico das errâncias urbanas*, em <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arg000/esp256.asp>, 03/03/2005

²² Idem. Ibidem.

O primeiro momento corresponderia às flanâncias que criticavam o primeiro ensejo modernizador da cidade. Tendo início com a experiência do *flaneur*,²³ cristalizada nos textos de Baudelaire, as flanâncias obtiveram grande força também em Benjamin. A experiência do *flaneur*, baseava-se na leitura da cidade através de seus traços mais significativos. Ele seria assim, uma espécie de fisionomista da cidade, se nos guiarmos pelo texto do filósofo:

Neste tipo de texto, os singelos cadernos em tamanho de bolso – que eram chamados “physiologies” – assumiram um lugar de destaque. Buscavam tipos como aqueles que são encontrados por alguém que dá uma volta pelo mercado. Desde o camelô do boulevard até os elegantões do foyer da ópera, não havia nenhuma figura da vida parisiense que o physiologue não tivesse desenhado. O grande momento deste gênero ocorre no começo dos anos 40. Ele é a escola superior do folhetim; a geração de Baudelaire frequentou essa escola. Que ela pouco tivesse a dizer para ele revela quão cedo ele tomou o seu próprio caminho. (...) Após ter-se dedicado aos tipos humanos, a série chegou à fisiologia da cidade²⁴.

Este caráter de fisionomista da cidade, que aparece em Baudelaire através da caracterização de tipos humanos citadinos, especialmente os de caráter marginal, que desfilam por calçadas e passagens.

A pachorra de tais quadros se ajusta ao hábito do flaneur, que vai exercer a sua botânica do asfalto. Mas já naquela época não se podia perambular por toda a cidade. Antes de Haussmann, eram raras as calçadas largas; as estreitas ofereciam pouca proteção contra os veículos. Sem as passagens, dificilmente a flanerie poderia ter alcançado a sua relevância.

(...) A passagem ocupa uma posição intermediária entre a rua e o interior de uma residência. Caso se queira falar de um artificialismo das fisiologias, então é preciso falar do já testado pelo folhetim: fazer do boulevard um interior de uma residência. A

²³ O *flaneur* foi uma figura que tomou grande força com Baudelaire, em Paris, e que vinha da idéia do “vagabundo”, o transeunte que anda pelas ruas da cidade sem rumo certo, e que faz deste caminhar uma apreciação estética.

²⁴ BENJAMIN, Walter, *A Paris do Segundo império em Baudelaire*. IN KOTHE, Flávio (org.). *Walter Benjamin*. São Paulo, Editora Ática, 1985, p. 65.

*rua se torna moradia para o flaneur, que está em tão em casa entre as fachadas das casas quanto o burguês entre as suas quatro paredes*²⁵.

Neste momento, tomando a rua coberta de vidro (passagem), como sua casa, onde passa despercebido devido justamente à multidão da cidade moderna, o flaneur se transforma, ele próprio, num detetive, que observa e acompanha os tipos urbanos.

*Se, desse modo, o flaneur chega a ser um detetive contra sua própria vontade, trata-se de algo que socialmente lhe cai muito bem. Legítima a sua vagabundagem. A sua indolência é apenas aparente. Atrás dela se esconde a vigilância de um observador que não perde o malfeitor de vista*²⁶.

É justamente neste momento da modernidade, e com a possibilidade de perder-se na multidão que surge a própria figura do detetive, que teve uma de suas primeiras aparições na obra de Poe. Em “*O Homem das multidões*”, este autor narra uma seqüência em que percebe um rosto anônimo e o segue pela cidade, estando protegido pela multidão como perseguidor não percebido. Mas Baudelaire usa o *flaneur* justamente como fuga na multidão, como possibilidade de novamente perder-se e inebriar-se com o usufruir da cidade.

*Baudelaire era bom conhecedor de drogas. Apesar disso, escapou-lhe um dos efeitos sociais mais notórios. Consiste no encantamento que os viciados, sob o efeito da droga, descobrem no cotidiano. O mesmo efeito a mercadoria extrai, por sua vez, da multidão que a embriaga e inebria. A massificação dos fregueses – o que constitui propriamente o mercado e faz com que a mercadoria se torne mercadoria – aumenta o seu charme para a média dos compradores*²⁷.

O segundo momento das errâncias corresponderia às experiências das deambulações surrealistas e dadaístas, entre as décadas de 1910 a 1930, partindo da intenção de se perder na cidade.

Para os surrealistas, especialmente Breton, Aragon e Vitrac, o fundamental era se perder na cidade; o trabalho se realizava na experiência da errância. A cidade

²⁵ Idem. Ibidem, p. 66.

²⁶ Idem. Ibidem, p. 70.

²⁷ Idem. Ibidem, p. 83.

*também foi o campo escolhido para a realização do programa dadaísta. Para estes artistas, na cidade as coisas se oferecem à percepção em profusão e liberdade, e segundo os princípios desta poética, seria possível reeditar as leis do inconsciente, através do encontro fortuito com os objetos, pessoas e lugares*²⁸.

Na década de 60 surgem grupos contestatórios, que questionam toda e qualquer instituição. Culminando com a tomada da Sorbonne em 1968, esses movimentos tinham uma forte ligação com os grupos estudantis, e reivindicavam um repensar dos papéis da arte e da cultura, na “revolução política” que pretendiam instalar²⁹. Essas manifestações acontecem no espaço da cidade, com o intuito de resgatar a sensibilidade individual, e vão ter grande força na idéia de deriva situacionista. Corresponderia ao terceiro momento das errâncias urbanas, que faziam a crítica à disseminação acelerada do pensamento moderno no Pós-Guerra.

A observação destes três momentos não impede o destaque ao pensamento filosófico de Walter Benjamin³⁰. As experiências urbanas propostas pelos situacionistas tiveram uma forte influência deste, e suas experiências como *flaneur*.

O autor apresenta-se como uma referência importante para o pensamento contemporâneo, justamente ao explodir os extratos das classificações formais, e ao dar pesos semelhantes a objetos usualmente colocados em prateleiras distantes, especialmente em seus textos autobiográficos. É assim que acessa as cidades que visitou, ao modo poético de seus escritos, mas também descreve com igual seriedade e riqueza de detalhes exposições de brinquedos e suas memórias de infância. Além disto, é através de um olhar formado através de reconstruções que partem do presente que ele constrói suas reflexões sobre a memória.

Benjamin segue, em suas experimentações urbanas, um caminho trilhado por Baudelaire, sobre o qual se debruça:

²⁸ FREIRE, Cristina. *Além dos mapas: os monumentos no imaginário urbano contemporâneo*. São Paulo: SESC: Annablume, 1997, p. 60.

²⁹ Ver IS. *Situacionista: teoria e prática da revolução*. São Paulo: Conrad Editora, 2002.

³⁰ Crítico literário alemão, Benjamin tinha fortes convicções ligadas ao marxismo, tendo estudado filosofia em Berlim, e sendo um dos principais pilares da escola de Frankfurt. Benjamin morou em Paris, após deixara a Alemanha em 1933, após a invasão nazista. Comete suicídio em 1940, após a tomada de Paris pelos alemães.

O engenho de Baudelaire, nutrindo-se da melancolia, é alegórico. Pela primeira vez, com Baudelaire, Paris se torna objeto da poesia lírica. Essa poesia não é nenhuma arte nacional e familiar; pelo contrário, o olhar do alegórico a perpassar a cidade é o olhar do estranhamento. É o olhar do flaneur, cuja forma de vida vindoura do homem da cidade grande. O flaneur ainda está no limiar tanto da cidade grande quanto da classe burguesa. (...) O típico da poesia de Baudelaire é que as imagens da mulher e da morte se interpenetram numa terceira, a de Paris. A Paris de seus poemas é uma cidade submersa, mais submarina que subterrânea³¹.

A experiência urbana de Benjamin como *flaneur*, teve rebatimento na forma como ele termina por representar, em seu escritos, as cidades em que caminhou. Como “fisionomista” urbano, sua apresentação dos lugares de sua vivência estão impregnados de biografia própria, e de uma carga afetiva de quem se propõe a analisar os lugares a partir de dentro, no fluir dos passos. É assim, que apresenta Paris como a cidade dos Espelhos e Nápoles como um colorido regato.

A cidade se espelha em milhares de olhos, em milhares de objetivas. Pois não apenas o céu e a atmosfera, nem apenas os anúncios luminosos nos bulevares noturnos fizeram de Paris a Ville Lumière. – Paris é a cidade dos espelhos: o espelhado do asfalto de suas ruas. Diante de cada bistrô recantos envidraçados: aqui as mulheres se vêem mais do que em qualquer outro lugar. Destes espelhos é que sai a beleza dos parisienses³².

Esta possibilidade de observar um “caráter” atribuído às cidades, concretiza-se em interessantes aproximações das suas feições com as humanas, com as características masculinas/femininas, felizes e tristes.

A conhecida lista dos sete pecados capitais transferiu o orgulho para Gênova, a avareza para Florença, a luxúria para Veneza, a ira para Bolonha, a gula para Milão, a inveja para Roma e a preguiça para Nápoles³³.

Este certamente é um ponto de abertura que vai ser encontrado também dentro da prática situacionista. Se buscavam estudar os lugares pela via da afetividade, era

³¹ BENJAMIN, 1985. Op. Cit, p. 55.

³² BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas II: Rua de mão única*. São Paulo: ed. Brasiliense, 1994, p. 197.

³³ Idem. *Ibidem*, p. 151.

através da deriva urbana, com as bases lançadas por Baudelaire e Benjamin que pretendiam fazê-lo, como será visto mais adiante. Além disto, era através de um certo caráter lúdico que estas experimentações urbanas tomariam fôlego.

Dentre as diferentes referências invocadas pelos situacionistas, Constant e outros membros do grupo referiam-se frequentemente ao trabalho de Johan Huizinga, *Homo ludens*. Este texto data dos anos 1930 e influencia os situacionistas especialmente na sua relação entre o ato de jogar e seu rebatimento em aspectos diversos da cultura.

Apesar de muito estudado pela psicologia devido aos seus efeitos sobre as pessoas, principalmente crianças, o jogo como objeto de cultura ainda era, naquele momento, pouco analisado. Huizinga é um autor fundamental para o entendimento do tema. Para ele, toda atividade cultural seria iminentemente lúdica, e portanto, não haveria uma distinção tão radical entre atividade “séria” e jogo.

O filósofo deixa claro que não se trata de questionar o papel do jogo na cultura, mas ao contrário, demonstrar que ele está presente em todas as manifestações culturais. O jogo se estenderia mesmo àquelas atividades onde a seriedade parece fundamental, como nos ritos sacros. Huizinga também descreve a sua importância no nascimento das culturas primitivas e a sua necessidade para a formação da cultura no estado em que a conhecemos hoje.

*O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocráticas eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo*³⁴.

Sua obra vai ter um rebatimento importante no discurso situacionista, que vai por diversas vezes beber em suas reflexões sobre o jogo para fundamentar suas teorias, especialmente do grande jogo urbano que tomaria forma através da deriva³⁵.

³⁴ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2004, p. 21.

³⁵ O jogo urbano proposto pelos situacionistas através da deriva pelos espaços da cidade, bem como sua relação com os estudos de Huizinga, vão ser objeto de análise do capítulo 2 desta dissertação.

1.3 O Urbanismo Unitário, ou a crítica ao Urbanismo

O enfoque dado pelos situacionistas à cidade fica claro pela sua constante atuação na concepção de cartografias urbanas, investigações psicogeográficas da cidade e em seus principais escritos, como veremos mais adiante. Entretanto, cabe ressaltar que este enfoque da IS tinha também um importante viés político. Seus posicionamentos partiam da noção de participação ativa dos cidadãos na construção e planejamento da cidade, cuja posição chegava a ser radical, questionando o domínio do planejamento urbano nas mãos do urbanista. Mais ainda, era do urbanista moderno que a IS colocava-se como mais ferrenha opositora, uma vez que considerava-o distanciado das aspirações humanas mais essenciais.

Se o planejador não pode conhecer as motivações comportamentais daqueles a quem ele vai proporcionar moradia nas melhores condições de equilíbrio nervoso, mais vale integrar desde já o urbanismo no centro de pesquisas criminológicas³⁶.

Desta forma, os situacionistas, ao contrário dos arquitetos modernos, que afirmavam que a arquitetura poderia mudar a sociedade, acreditavam que era justamente a sociedade que deveria mudar a arquitetura e o urbanismo, através da sua vivência cotidiana.

Entretanto, é importante destacar que apesar da crítica ao Modernismo apresentada pelos membros da IS, esta direcionava-se principalmente ao uso que estava sendo feito de seus preceitos fundamentais. O homem já havia sido urbanizado, a industrialização já havia estendido sua atuação para diversos aspectos da vida, e de forma alguma os situacionistas desejavam retroceder ao campo ou à vida não-urbana. Pretendiam, antes, modificar a relação entre as pessoas e este ambiente às quais estavam ligadas.

Não preconizamos que se deva voltar a um estágio anterior ao condicionamento, e sim que se vá além dele³⁷.

³⁶ VANEIGEM, Raoul. “Comentários contra o urbanismo”. (1961) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 153.

Ao propor o Urbanismo Unitário, os situacionistas estavam na verdade se colocando contra o que consideravam a espetacularização da sociedade consumista moderna. A noção de espetáculo relacionada à vida urbana, publicada por Debord em *Sociedade do Espetáculo*, já havia sido pensada por Lefebvre em *Crítica da Vida Cotidiana*, um dos inspiradores da Internacional Situacionista, e relacionava-se justamente com a idéia de consumo e não participação, atingida pela via dos aparatos tecnológicos e da sociedade burguesa.

Nossas perspectivas de ação sobre o cenário chegam, no seu último estágio de desenvolvimento, à concepção de um urbanismo unitário. O urbanismo unitário (UU) define-se, em primeiro lugar, pelo emprego do conjunto das artes e técnicas, como meios de ação que convergem para uma composição integral do ambiente. É preciso pensar esse conjunto como infinitamente mais extenso do que o antigo domínio da arquitetura sobre as artes tradicionais, ou do que a atual aplicação ocasional ao urbanismo anárquico de técnicas especializadas, ou de investigações científicas como a ecologia. O urbanismo unitário deverá dominar, por exemplo, tanto o meio sonoro quanto a distribuição das diferentes variedades de bebida ou de alimento. Deverá conter a criação de formas novas e o desvio das formas conhecidas da arquitetura e do urbanismo – assim como o desvio da poesia ou do cinema antigos. A arte integral, de que tanto se falou, só se poderá realizar no âmbito do urbanismo. Mas já não corresponderá a nenhuma das tradicionais definições da estética. Em cada uma de suas cidades experimentais, o urbanismo unitário vai agir por um certo número de campos de forças, que podemos provisoriamente designar pelo conhecido termo bairro. Cada bairro poderá tender para uma harmonia exata e romper com as harmonias vizinhas; ou então agir no sentido de uma máxima ruptura de harmonia interna³⁸.

Fica claro através deste trecho, que apesar de se configurar especialmente como crítica ao urbanismo vigente, era intenção da IS criar cidades, onde pretendiam explorar o potencial da criação de situações.

A verdade é que várias das propostas de deriva ou experimentações situacionistas foram mais exploratórias que conclusivas. Havia, entretanto, desde o princípio da IS,

³⁷ VANEIGEM, Raoul & KOTÁNYI, Attila. “Programa elementar do bureau de urbanismo unitário”. (1961).) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 142.

³⁸ DEBORD, Guy. “Relatório sobre a construção de situações e sobre as condições de organização e de ação da tendência situacionista internacional”. (1957) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 54.

uma preocupação em desenvolver técnicas e sistemas de observação e análise que permitissem um estudo sério deste caráter afetivo da cidade. Mais do que criar evocações poéticas dos espaços urbanos, a finalidade da psicogeografia era lançar bases para estudos efetivamente eficazes, do caráter lúdico-afetivo das cidades.

As técnicas situacionistas ainda precisam ser inventadas. Mas sabemos que uma tarefa só aparece onde as condições materiais necessárias à sua realização já existem, ou pelo menos estão em via de formação. Temos de começar por uma fase experimental reduzida. Convém sem dúvida preparar planos de situações, como cenários, apesar de sua inevitável insuficiência no início. Será preciso melhorar um sistema de anotações, cuja precisão irá aumentando à medida que experiências de construção nos tragam mais conhecimentos³⁹.

O que esperam, portanto destes estudos e construções de situações é que elas recriem-se, que cada situação produza outros tantos desejos, quanto acalma ou satisfaz outros. As descrições psicogeográficas muitas vezes incluem propostas para a reestruturação dos lugares que são investigados. São uma tentativa de dar um rebatimento prático às questões analisadas, mas também de manter a idéia base do UU: estudar a vida cotidiana com a finalidade de transformá-la.

O nosso conceito de “situação construída” não se limita a um uso unitário de meios artísticos que formem uma ambiência, por maiores que sejam a extensão espaciotemporal e o dinamismo dessa ambiência. A situação é, concomitantemente, uma unidade de comportamento temporal. É feita de gestos contidos no cenário de um momento. Gestos que são o produto do cenário e de si mesmos. Produzem outras formas de cenário e outros gestos⁴⁰.

1.3.1. A psicogeografia

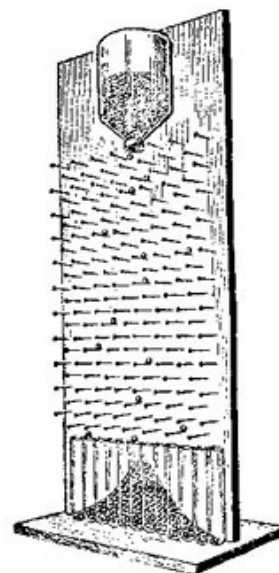
Dentre os aportes metodológicos que surgiram através da crítica situacionista, a psicogeografia seria o que explica e fundamenta a ação situacionista com mais profundidade. Revelada por experiências individuais, apresenta um método de

³⁹ Idem. Ibidem, p. 57.

⁴⁰ IS. “Questões preliminares à construção de uma situação”. (1958) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 62.

abordagem da cidade que possibilita o estudo das relações e zonas de afetividade da mesma.

A palavra psicogeografia, proposta por um cabila analfabeto para designar o conjunto de fenômenos observados por nosso grupo no verão de 1953, tem sua razão de ser. Faz parte da perspectiva materialista do condicionamento da vida e do pensamento pela natureza objetiva. A geografia, por exemplo, explica a ação determinante de forças naturais gerais, como a composição dos solos ou os regimes climáticos, sobre as formações econômicas da sociedade e, por isso, sobre o conceito de mundo que esta pode ter. A psicogeografia seria o estudo das leis exatas e dos efeitos precisos do meio geográfico, planejado conscientemente ou não, que agem diretamente sobre o comportamento dos indivíduos⁴¹.



7 Aparelho para traçar a curva de Gauss, que lida justamente com a imprevisibilidade controlada da deriva

Neste sentido, com a psicogeografia, os situacionistas estavam tentando criar uma metodologia diferenciada para a análise do espaço urbano. Em contrapartida aos urbanistas modernos, que baseavam seus estudos nas leis universais os membros da I.S. buscavam justamente os aspectos diferenciais e subjetivos.

Esta forma de crítica ao espaço impregnada da vivência pessoal, até os dias de hoje é vista de maneira atravessada por grande parte da academia, e seu argumento de crítica à psicogeografia corresponde justamente àquilo que era preocupação do próprio Debord: o papel do acaso na perspectiva da deriva, e consequentemente a dificuldade em se atingir um conhecimento "global" acerca do objeto analisado.

⁴¹ DEBORD, Guy. "Introdução a uma crítica da geografia urbana". (1955) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 39

Este argumento vai de encontro à própria fundamentação da psicogeografia. Não era intenção dos situacionistas gerar um conhecimento universalizante sobre os locais sobre os quais debruçavam o olhar. Sua preocupação era justamente a oposta: quebrar os dogmas cientificistas do urbanismo moderno, partindo de um eixo crítico negligenciado: o da afetividade. Quanto ao acaso, Debord traz a resposta, ao demonstrar o papel desempenhado pelo mesmo na psicogeografia:

*A parte aleatória não é tão determinante quanto se imagina: na perspectiva da deriva, existe um relevo psicogeográfico das cidades, com correntes constantes, pontos fixos e turbilhões que tornam muito inóspitas a entrada ou saída de certas zonas.*⁴²

A base da psicogeografia estava justamente na possibilidade real de estudar os efeitos “psicogeográficos” do espaço nas pessoas, aspectos estes que não seriam de forma alguma “aleatórios”.

*A brusca mudança de ambiência numa rua, numa distância de poucos metros; a divisão patente de uma cidade em zonas de climas psíquicos definidos; a linha de maior declive – sem relação com o desnível – que devem seguir os passeios a esmo; o aspecto atraente ou repulsivo de certos lugares; tudo isso parece deixado de lado. Pelo menos, nunca é percebido como dependente de causas que podem ser esclarecidas por uma análise mais profunda, e das quais se pode tirar partido*⁴³.

1.3.2. A Deriva

*DERIVA – Modo de comportamento experimental ligado às condições da sociedade urbana: técnica de passagem rápida por ambiências variadas. Diz-se também, mais particularmente, para designar a duração de um exercício contínuo dessa experiência*⁴⁴

A deriva seria ao mesmo tempo um procedimento e uma teoria. Conforme já apresentado anteriormente, ela parte de pressupostos da *flaneurie* de Benjamin, mas

⁴² DEBORD, Guy. “Teoria da deriva”. (1958) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 87

⁴³ DEBORD, Guy. “Introdução a uma crítica da geografia urbana”. (1955)) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 41.

⁴⁴ “Definições”, da IS nº1, IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 67.

se apropria dos objetos nos quais investe o olhar, tendo uma atitude mais crítica ao desmascarar a homogeneidade dos espaços do Pós-Guerra.

Aquele que deriva não considera as coisas espontaneamente visíveis, objetos de contemplação como o flaneur, mas entende que os quarteirões por onde anda são construções sociais e, portanto, ele é capaz de “reconstruí-los”, rompendo-os, fragmentando-os com seu caminhar. É o espetáculo social, em suas falsas montagens, que deve ser arrebatado desde dentro⁴⁵.

No ensaio intitulado “Teoria da Deriva”, Debord a define como uma forma de investigação espacial e conceitual da cidade através do andar “vagabundo”. Isto implicava “em uma conduta lúdico-construtiva” centrada nos efeitos do entorno urbano sobre os sentimentos e as emoções individuais.

A deriva, desta forma, reafirma o “valor de uso”, em detrimento ao “valor de troca” da cidade e de seus objetos. Pretendia modificar a cidade através da forma como é habitada e assim, reedita a figura do *flaneur*.

Os surrealistas baseavam suas atividades no encontro casual, nos movimentos e atrações irracionais do inconsciente. Em contrapartida, Debord apontava um caráter mais urbano e objetivo da deriva. O acaso não teria tanta força assim, mas deveríamos estudar justamente o porquê dos acontecimentos ditos “fortuitos”, cujas leis não estão para nós explícitas.

Entre os diversos procedimentos situacionistas, a deriva se apresenta como uma técnica de passagem rápida por ambiências variadas. O conceito de deriva está indissoluvelmente ligado ao reconhecimento de efeitos de natureza psicogeográfica e à afirmação de um comportamento lúdico-construtivo, o que o torna absolutamente oposto às tradicionais noções de viagem e de passeio⁴⁶.

Derivar, portanto, além de se relacionar com o estudo do meio urbano, seria uma forma de apropriação desse espaço pretendida pelas proposições de situações urbanas. Seria o jogo levado à seriedade.

⁴⁵ FREIRE, 1997. Op. Cit, p. 68.

⁴⁶ DEBORD, Guy. “Teoria da deriva”. (1958) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 87

Mas em sua unidade, a deriva contém ao mesmo tempo esse deixar-se levar e sua contradição necessária: o domínio das variações psicogeográficas exercido por meio do conhecimento e do cálculo de suas possibilidades⁴⁷.

1.4 Ipioca sob um primeiro olhar



8 Ipioca num piscar de olhos

Ipioca, 2003 *Fui a Ipioca com uma idéia: seguir um caminho aleatório, porém definido por uma espécie de “jogo” que havia criado como um diário de impressões. Deveria escolher um lugar por onde começar, e seguir o percurso de rodeios que era pedido pelo objeto. Neste sentido, a experiência do lugar deveria fugir ao meu controle, mas ao mesmo tempo se encerrava em mim.*

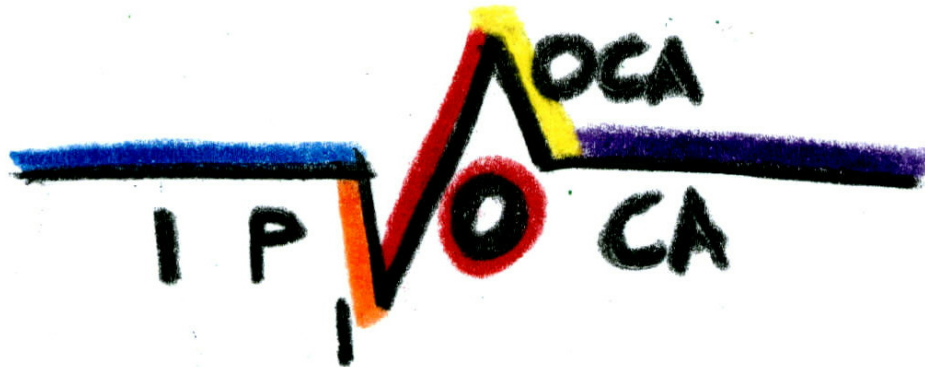
O conhecer do lugar teve início no momento em que se escutou seu nome. Tal qual o amor platônico de Benjamin, “que ama amada no nome, a possui no nome e no nome faz tudo por ela”⁴⁸, apresentou-se com uma imagem extremamente rica e apaixonante antes mesmo de conhecê-la.

Para mim, antes de chegar até ela, Ipioca era o tal lugar misterioso, de nome guardado, mas ao mesmo tempo era o lugar óbvio, anunciado na mídia como paradisíaco.

O nome Ipioca é instigante, possui um ritmo e uma sonoridade própria das palavras indígenas, que parece criar um movimento lúdico, de sons abertos que funcionam tal qual uma topografia.

⁴⁷ Idem, Ibidem, p. 87.

⁴⁸ BENJAMIN, 1994. Op. Cit, p. 207.



9 Topografia do nome ipioca

Entre os significados da palavra foram recolhidos: Ipioca - casa de taipa; Ipioca - bebida; Ipioca - terra roxa, Yby - chão, Pioca - extrair⁴⁹. Esta versão que sugere uma proximidade com o solo. Yby - terra; pioca - extrair de dentro. Ou mesmo em uma das definições: piocaem – encostar-se à terra. Ipioca certamente se espraia na terra, e com ela exerce uma relação forte. As crianças andam pisando descalças a terra de Ipioca.

Porém, ao colocar o pé em Ipioca, aquele lugar imaginário se esvaiu, permanecendo apenas em relances nos quais os olhos percebem pequenas semelhanças.

Assim, cheguei a Ipioca pela primeira vez como flaneur, ou derivante, num domingo pela manhã. Antes de conseguir identificar o lugar, passei direto por ele, e tive que fazer a volta para chegar ao acesso que dá no Alto da Boa Vista, como se chama o lugar onde está a Igreja e o cemitério. A rodovia passa muito rápido por Ipioca, e mesmo com a tal lombada eletrônica, e a curva que se faz antes de chegar nela, é difícil não passar direto.

Lembrei então de uma grande barreira que havia passado na estrada, e que não sei bem porque, passei a associar com a proximidade com Ipioca. Depois deste dia, a grande “muralha” passou a marcar, ao menos para mim, o limite do território de Ipioca, que estava próximo.

⁴⁹ Ver BUENO, Silveira. Vocabulário Tupi-Guarani Português. São Paulo: Ed. Nagey, 1983. Foram pesquisados os verbetes: Ipy; Oca; Ybi, Ypioca, Pioca; Piocaem.

Apesar de ser um bairro de Maceió, a distância para o centro da cidade e seu caráter periférico, imprimem a Ipioca uma forte característica de separação em relação ao centro da cidade. Localiza-se na fronteira norte da mesma, fazendo limite ao sul com o bairro de Pescaria e ao norte com o município de Paripueira.

Ao estudar a ocupação de Ipioca partindo do caminhar em sua paisagem, pode-se pensar em algumas camadas, que ora se superpõem, distanciam-se e criam relevos afetivos diferenciados para suas partes.



10 Igreja N. Sra. Do Ó vista a partir da região da praia

Poder-se-ia partir do mar para estudar tais camadas. Certamente ao se pensar no seu início, no momento em que tudo e todos chegavam prioritariamente por esta via, esta seria a maneira mais óbvia de mapeá-la. É nesse momento que se ergue a Capela de Nossa Senhora do Ó, em uma elevação próxima do mar. Varridas as casas de veraneio, deveriam ser avistados ao longe os morros, com uma igrejinha no topo.

Mas, ao voltar ao tempo presente, pode ser tomado um outro ponto de partida. Há uma linha que cruza Ipioca hoje, e a divide em duas partes principais. Esta linha, na

verdade uma rodovia, define também uma quebra de velocidade, entre o expresso rodoviário e os passos dos habitantes.



11 As duas partes de Ipioca

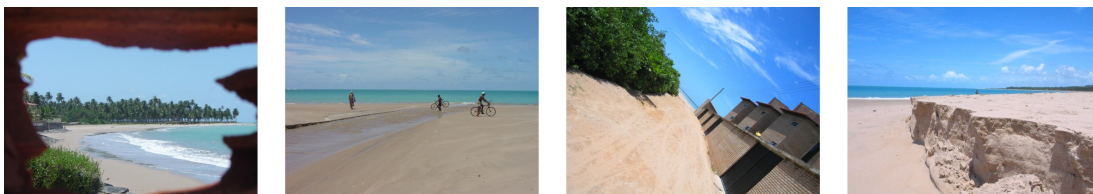
Ipioca parece ser separada em duas partes, correspondentes à topografia e marcadas pela passagem da rodovia: há assim uma parte baixa, banhada pela praia, e utilizada na maior parte como lugar de veraneio, e a parte alta, ou o Alto de Ipioca, onde está a Igreja Nossa Senhora do Ó, o cemitério de mesmo nome, e a maior parcela da população permanente.

Na parte baixa, uma relação mais “ortogonal” com a paisagem: ruas transversais repletas de sólidas casas de veraneio, cuja rara permanência de pessoas contrasta

com a solidez das mesmas. É bem verdade que estas ruas ainda se encontram sem asfalto, fazendo com que aqueles que se aproximam da praia, dentro de seus carros, sintam ao menos os solavancos dos buracos dos caminhos de barro, mas a distinção formal entre esta parcela do bairro e a região do Alto de Ipioca pode ser observada até mesmo nos mapeamentos cadastrais, baseados em fotografias aéreas distantes.

Deste lado está a praia de Ipioca, sempre mostrada como um “paraíso”. Ao se chegar nela, não é fácil avistar os morros da parte alta, devido, especialmente, às casas de praia, com vidraças para o mar. Dispostas em paralelo à linha de quebra do mar (e muitas vezes tendo que se defender, através de muros de contenção, dos seus avanços), há poucas “clareiras” que permitam o acesso e ao mesmo tempo a vista da praia, por uma longa faixa.

É interessante esta relação entre estas “gaivotas”, que pousam em Ipioca poucos dias na semana, e suas casas enraizadas no território. Estas não são uma peculiaridade de Ipioca, estão presentes em todo o litoral alagoano.



12 A praia de Ipioca

Paralelo à praia, corre também o rio, que deságua no oceano próximo a uma ponta natural, e numa área “livre” de casas. Nesta parte da praia, diversas atividades do lúdico cotidiano têm lugar, como também, estão instalados os currais para pesca.

Por outro lado, uma subida curvilínea leva ao Alto de Ipioca. Nele, casas modestas abrigam os moradores do lugar. Nele, também estão dois lugares que marcam uma certa permanência: a Igreja Nossa Senhora do Ó, vestígio material do início da povoação, e o cemitério de Nossa Senhora do Ó, onde estão enterrados os antigos moradores, e que, ironicamente, possui uma belíssima vista para o mar azul e verde de água e coqueiros.



13 O Alto de Ipioca

É desta segunda parte que se irá falar com maior profundidade neste trabalho, especialmente por ser esta a camada mais “afetuosa” de Ipioca, onde estão a maior parte de seus habitantes e de onde se observou todo o resto. Uma vez que o interesse do estudo se firmava na intenção de descobrir possíveis “relevos psicogeográficos” do lugar, com ênfase na afetividade de seus habitantes, era imprescindível localizar as derivas nas áreas de maior concentração de moradores.

Na primeira vez que fui a Ipioca, a idéia que fazia do lugar, conforme me lembrava, era justamente de uma rua, com uma espécie de praça no centro, repleta de árvores, que faziam sombra em toda a rua, e de uma igreja antiga. Lembrava também de um mirante, onde há um busto de Floriano Peixoto mas era como se ele acompanhasse toda a lateral da rua. Não me recordava de casas construídas neste lado da rua, e sim de ver de lá de cima o mar.

Quis passar despercebida ao chegar em Ipioca, mas foi difícil que isso acontecesse. Ipioca, apesar de ser bastante povoado, não apresenta o caráter de lugar de multidões que permitisse ser anônima ao lugar. Cheguei pelo Alto, me deparando logo de cara com a tal rua da igreja, e ao descer do carro, já havia algumas pessoas me olhando desconfiadas. Por defesa aos olhares, preferi me esconder, e fui olhar o cemitério, curioso por ser em si um grande mirante. Depois de alguns minutos já estava menos vista no lugar. Foi quando, ao sair do cemitério, vi um menino andando e resolvi segui-lo.

Acabara de ir por água abaixo a idéia inicial de fazer o tal caminho do jogo! Depois de algum tempo seguindo-o, perguntei para onde ele estava indo, e me disse que ia pro campinho. Fomos então caminhando por um caminho de barro, no meio do mato, e como não conseguia avistar o tal campo, Jonas, meu guia involuntário, me informou que ficava logo ali, naquela árvore. Naquele momento não consegui

pensar numa árvore como elemento demarcatório de um lugar. Achava também que seria incapaz de reconhecer aquela árvore se a visse de novo. A verdade é que, nas derivas que se sucederam foram justamente estas partes mais fluidas do lugar que cativaram meu olhar.

Ao se partir do enfoque situacionista para estudar Ipioca, talvez justamente as imagens mais fortes vinculadas à mesma sejam aquelas que menos devam ser objeto de análise. Isso se dá especialmente pelo caráter “espetacular” com que estes aspectos, seja o do patrimônio histórico, seja o da banalização da imagem da praia nos levam, sendo transformados no que Debord denuncia em *Sociedade do Espetáculo*, como a mais abominável das criações da sociedade de consumo: a mercadoria.

Por esse movimento essencial do espetáculo, que consiste em retomar nele tudo o que existia na atividade humana em estado fluido, para possuí-lo em estado coagulado, como coisas que se tornaram o valor exclusivo em virtude da formulação pelo avesso do valor vivido, é que reconhecemos nossa velha inimiga, a qual sabe tão bem, à primeira vista, mostrar-se como algo trivial é fácil de compreender, mesmo sendo tão complexa e cheia de sutilezas metafísicas, a mercadoria⁵⁰.

Ao longo desta dissertação veremos que muitas vezes estes mesmos objetos espetaculares são também de conteúdo afetivo forte para as pessoas que com eles convivem. O que transforma cada uma destas questões em espetáculo é a qualidade das relações travadas entre as pessoas e os mesmos. É justamente a partir desta crítica à sociedade burguesa, que baseia suas relações sociais especialmente no consumo, que forma-se o grupo cujas ferramentas ideológicas foram utilizadas como ferramentas desta dissertação: a IS. E é através da deriva, que Ipioca é acessada pela primeira vez.

⁵⁰ DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997, p. 27.



A IS E A IDÉIA DE JOGO URBANO

Em época mais otimista que a atual, nossa espécie recebeu a designação de Homo sapiens. Com o passar do tempo, acabamos por compreender que afinal de contas não somos tão racionais quanto a ingenuidade e o culto da razão do século XVIII nos fizeram supor, e passou a ser de moda designar nossa espécie como Homo faber. Embora faber não seja uma definição do ser humano tão inadequada como sapiens, ela é, contudo, ainda menos apropriada do que esta, visto poder servir para designar grande número de animais. Mas existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos: o jogo. Creio que, depois de Homo faber, e talvez ao mesmo nível de Homo sapiens, a expressão Homo ludens merece um lugar em nossa nomenclatura.

JOHAN HUIZINGA

O jogo, como já foi mencionado anteriormente, é apresentado pelos situacionistas como a possibilidade de vivenciar o lúdico na vida cotidiana. Neste sentido, jogar para os situacionistas é uma atividade que relaciona-se com o perceber, vivenciar e construir as cidades. Esta noção será analisada neste capítulo principalmente pelo seu rebatimento na forma de levar à prática a deriva situacionista, apresentada em vários momentos pelos próprios *situs* como um grande jogo urbano.

Mas, o que pensamos imediatamente ao ouvir a palavra jogo? Com certeza existem alguns conceitos que surgem à nossa mente: criança, brincadeira, lazer, e para alguns a lembrança nostálgica destes mesmos elementos. O jogo é diversão, mas principalmente a possibilidade de viver um momento de suspensão das regras usuais, e recriar uma ordem baseada em outras formas de organização.

Ao final deste capítulo, Ipioca será novamente apresentada, mas agora revelando como foram conduzidas as outras derivas no lugar e deixando entrever, ainda em relances, um pouco mais do que nela foi observado através do estudo psicogeográfico. Neste momento, serão apresentadas indicações das direções que levaram, neste jogo específico, a ressaltar alguns aspectos em detrimento de outros.

2.1 O que é o jogo?

Uma primeira idéia sobre o jogo é que ele significa um momento no qual escapamos da vida cotidiana e construímos outra realidade, baseada em regras próprias. Presente em todas as sociedades humanas, o jogo faria também parte da vida dos animais, especialmente na forma de brincadeiras mais simples e primitivas. O momento do jogo é tido, então, como uma fuga à seriedade, permitindo que se escape às regras usuais.

É justamente esta oposição entre jogo e seriedade que parece relegar o seu papel para um segundo plano nas investigações sociológicas, a não ser naquelas relacionadas de alguma maneira com as crianças. Entretanto, o próprio Huizinga deixa claro existir um espaço de entremeio em ambos: existe seriedade no jogo, bem como caráter lúdico em atividades consideradas sérias.

Em nossa maneira de pensar, o jogo é diametralmente oposto à seriedade. À primeira vista, esta oposição parece tão irredutível a outras categorias como o próprio conceito de jogo. Todavia, caso o examinemos mais de perto, verificaremos que o contraste entre jogo e seriedade não é decisivo nem imutável. (...) pois certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias⁵¹.

Esta relação entre jogo e seriedade já demonstra que há uma interpenetração entre racionalidade e brincadeira. Cabe aqui iniciar outra sorte de questionamentos: por que as pessoas jogam? O que faz as pessoas investirem parte da vida em atividade cujo fim é aparentemente ilusório, e definida em um momento específico? O jogo tem como objetivo principal “ganhar” algo, mas será esta finalidade o único motivo para se jogar?

A psicologia e a fisiologia procuram observar, descrever e explicar o jogo de animais, crianças e adultos. Procuram determinar a natureza e o significado do jogo, atribuindo-lhe um lugar no sistema da vida. (...) Uma definem as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo “instinto de imitação”, ou ainda simplesmente como uma “necessidade” de distensão. (...)

Há um elemento comum a todas estas hipóteses: todas elas partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, que nele deve haver alguma espécie de finalidade biológica⁵².

As pessoas não jogam com o único intuito de vencer. Há outras características que tornam o jogo atraente tanto para crianças e jovens como para adultos, e que parece ser mais relacionada à duração do jogo que a seu fim. Sejam eles euforia, ansiedade, satisfação ou decepção, a verdade é que através do jogo somos arrebatados por sentimentos que nos tiram do lugar cotidiano e nos transportam para um outro espaço, imaginário ou representativo.

O próprio jogo tem um caráter de representação da realidade: formar imagens que permitem uma leitura diferente do mundo. A própria palavra jogo, relacionada a

⁵¹ HUIZINGA, 2004, p. 8.

⁵² Idem. Ibidem, p. 4.

brincadeira, mas que em outras línguas vincula-se também às representações. O verbo *to play* em inglês significa tanto brincar quanto atuar, e parece que a atuação faz parte da própria acepção do jogo enquanto atividade. Quando se joga, constrói-se toda uma outra realidade, na qual desempenhamos papéis diferentes daqueles de nosso dia-a-dia.

2.1.1 O jogo e a partida

A noção de “partidas” liga-se de certa forma com a idéia de limite, especialmente temporal, e por ser também ela um comportamento espacio-temporal definido, assemelha-se bastante á própria idéia de situação. *“É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É ‘jogado até o fim’, dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um sentido e um caminho próprios⁵³”*.

Mas ao mesmo tempo que se limita em relação à partida, o jogo tende à repetição, a fixar-se enquanto conjunto e repetir-se de geração para geração. Um mesmo jogo pode ser jogado em diferentes lugares e momentos. As regras, o tabuleiro e as limitações existentes no mesmo vão estar sempre norteando as partidas a serem jogadas.

Desta forma, ao mesmo tempo que pressupõe a diferença entre os inúmeros momentos, intercala-se a permanência e a alternância. O jogo seria assim um “refrão”, algo que se repete sem necessariamente ser invariável.

Mesmo depois de ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja ‘jogo infantil’ ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados, como um mistério. Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. Em quase todas as

⁵³ Idem. Ibidem, p. 12.

*formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e alternância, como no refrain, constituem como que o fio e a tessitura do objeto*⁵⁴.

Se por um lado esta alternância de resultados e ações internas do jogo confere sua dinâmica, por outro ele parece se basear em questões fortuitas, pouco determinadas pelas regras e pela sua parte fixa. Esta questão abrange a idéia do estudo como resultado de um momento, ou “situação”, no qual a sorte (ou o acaso) atua, porém não determina tudo.

O aleatório participa do resultado final, mas ainda é necessário jogar bem para chegar até o fim. Há necessidade de tomar decisões e fazer escolhas, e ao se tomar o jogo como mote para um estudo, deve-se compreender que ele vai ser relacionado a um momento e lugar específico, mas que existe nele um caráter que dura um pouco mais, para além dele mesmo.

*A vida do homem é uma seqüência de situações fortuitas e, embora nenhuma delas seja exatamente semelhante a outra, são em sua imensa maioria tão indiferenciadas e insossas que dão a impressão de serem iguais. O corolário desse estado de coisas é que raras situações interessantes que conhecemos numa vida retêm e limitam rigorosamente essa vida. Devemos tentar construir situações, isto é, ambiências coletivas, um conjunto de impressões determinando a qualidade de um momento*⁵⁵.

2.1.2 O jogo e as regras

Um dos aspectos que contribuem para a “seriedade” do jogo é a existência de regras, conhecidas por todos, e que regem este momento de vida “em paralelo”. O jogo é composto de regras, mas também é moldado às versões e ao imprevisível. Neste sentido, há aspectos definidos a priori, aos quais a apreensão do lugar está condicionada.

Para a fruição de um jogo são necessárias instruções, regras e proibições. Estas podem ser as mais absurdas, e ter seu fundamento justamente na privação

⁵⁴ Idem. Ibidem, p. 13.

⁵⁵ DEBORD, Guy. “Relatório sobre a construção de situações e sobre as condições de organização e de ação da tendência situacionista internacional”. (1957), IN JACQUES, 2003. Op. cit, p. 56.

momentânea das regras usuais da vida, mas devem ser seguidas por todos os jogadores.

A regra se liga aos parâmetros, que em certa medida regem a vida em sociedade. Leis e módulos definem a atuação do arquiteto na cidade. Até uma certa medida essas normas colaboram para o desenrolar tranqüilo das atividades, mas em alguns momentos termina consistindo em “camisas de força” que engessam as mesmas.

Mas a verdade é que, qualquer pessoa que fuja às normas de um determinado jogo, escapando de sua regulamentação, certamente será considerada por todos “um marginal”, alguém que não deve ser considerado como parte da sociedade em questão.

O desmancha-prazeres destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso. Mesmo no universo da seriedade, os hipócritas e os batoeiros sempre tiveram mais sorte que os desmancha-prazeres: os apóstatas, os hereges, os reformadores, os profetas e os objetores de consciência⁵⁶.

No entanto, se é verdade que há pessoas que não se submetem a determinadas regras pré-definidas, também é pertinente compreender que ao excluírem-se, terminam por criar outras regras, mais ou menos lúdicas de se relacionarem com as demais. É o caso dos grupos e sociedades secretas, que se fundamentam na idéia da suspensão das regras comuns, mas pressupõem um outro conjunto pré-determinado de normas.

Mas a sensação de estar ‘separadamente’ juntos, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo⁵⁷.

Esta é mais uma prova de que as questões do jogo se interpenetram. Se por uma lado as regras indicam uma certa seriedade, percebe-se que mesmo ao quebrá-la a idéia de organização estará presente. Estamos sempre tentando estabelecer uma certa ordem que nos parece consistente através de um conjunto de parâmetros.

⁵⁶ HUIZINGA, 2004. Op. Cit, p. 15.

⁵⁷ Idem. Ibidem, p. 15.

A própria IS, que tentava não consistir-se em “ismo”, o que consideraria se intitucionalizar, termina por fazê-lo, mesmo que de maneira acidental. Hoje, ao tomarmos seus pressupostos e escritos como base para estudos, em certa medida, institucionalizamos seus preceitos, seja enquanto método ou posicionamento em relação a determinadas posturas teóricas.

Portanto, até certa medida, ao apresentarem sua crítica ao urbanismo moderno, os situacionistas não estavam questionando a existência de regras, uma vez que elas são parte indissociável do ato de jogar, mas sim de entender as próprias regras que são utilizadas para a compreensão e atuação no território urbano, como elas são criadas, apropriadas, bem como se podem ou devem ser repensadas para um momento específico.

2.1.3 O jogo como atividade sensorial

A maior parte dos jogos infantis mais livres tem no apelo sensório seu principal atrativo. A idéia de sujar as mãos, correr e representar com o corpo um determinado papel está extremamente relacionada à atividade lúdica.

Mesmo os atuais jogos de videogame, cujo apelo aparentemente se encerra nos estímulos visuais, procuram cada vez mais incorporar as sensações auditivas e táteis no ato de jogar. O jogo é em certa medida, experimentação.

Esta é uma característica que está presente também na arquitetura. Em cada espaço experimentado pelo homem, um conjunto de sensações atua, fazendo com que ele o perceba como um todo. Dessa forma, ao produzir um objeto de arquitetura, não se produz apenas um espaço, abstrato e distante, mas também um lugar vivenciável, com um conjunto de sensações que o vão caracterizar.

Essa relação constituída a partir do momento que os receptores perceptivos pessoais encontram o espaço, apesar de ser induzida pelo aspecto físico do mesmo, também é transformada pela teia sensorial daquele que o vivencia. Neste sentido, a relação

espaço sensorial x indivíduo é construída com base na percepção corpóreo-sensível do interlocutor.

Este caráter do jogo como experiência sensória, novamente remete aos situacionistas e suas proposições acerca da deriva e da apropriação do espaço urbano de maneira lúdica: trata-se de engajar o corpo neste processo, fazendo com que este participe da definição das regras e da partida a ser jogada.

Se este fator parece ser compreendido a algum tempo dentro do contexto da arquitetura, ele é relegado a planos secundários, ou associados a aspectos aleatórios. Era intuito da Internacional Situacionista, criar um aparato teórico, e principalmente metodológico, para o estudo e proposição destes fatores.

Benjamin nos mostra o modo como as sensações eram buscadas dentro deste contexto da sensorialidade. Não se tratava de tomar as sensações como objetos racionais ou comedidos, mas sim de inundar-se por eles.

Jamais provou uma iguaria, jamais degustou uma iguaria quem sempre a comeu com moderação. Assim se conhece talvez o prazer da comida, mas nunca a avidez por ela, o desvio do caminho plano do apetite, que leva à mata virgem da comezaina. É na comezaina, a saber, que estes dois se reúnem: a imoderação do desejo e a monotonia como ele se sacia. Comer, isto significa antes de tudo: comer radicalmente. Não há dúvida que isso alcança mais profundamente a coisa devorada que o prazer⁵⁸.

Para tal exploração, no entanto, não se deve temer mergulhar a fundo, e se necessário, perder-se e frustrar-se em uma deriva. Conhecer algo significaria embeber-se ao máximo dele, esta seria a maneira de tomar o objeto como algo seu, do qual o sujeito faz parte também. É assim que acontece com o jogo: só o conhece quem o jogou. Os lugares, mas não necessariamente o espaço, também só existem à medida que são experimentados como ambiências.

⁵⁸ BENJAMIN, 1994. Op. cit, p. 213.

2.2 O jogo para a IS



15 Subversão situacionista em pintura

O que é, de fato, uma "situação"? É a realização de um jogo superior, ou mais exatamente a provocação para este jogo que é a presença humana. Os jogadores revolucionários de todos os países podem unir-se na IS para começar a sair da pré-história da vida cotidiana⁵⁹.

A abordagem situacionista da deriva e da construção de situações tem uma forte conexão com a noção de “jogo”, apresentada em diversos textos situacionistas. O jogo faria parte tanto da exploração psicogeográfica, como nas representações que criam para estes estudos, os mapas psicogeográficos. Além disto, o jogo ou apropriação lúdica dos lugares era a finalidade das tentativas construtivas dos situacionistas.

O jogo situacionista se distingue do conceito clássico de jogo pela negação radical dos aspectos lúdicos de competição e de separação da vida corrente. Ao contrário, o jogo situacionista não aparece distinto de uma escolha moral, que é a opção por tudo o que garante o futuro reino da liberdade e do jogo. É evidente que isto está ligado à certeza do contínuo e rápido crescimento dos lazes, no nível das forças produtivas ao qual chegou nossa época. Está também ligado ao reconhecimento do fato de estarmos assistindo a uma batalha dos lazes, cuja importância na luta de classes não foi suficientemente analisada⁶⁰.

⁵⁹ IS. “Manifesto”. (1960). IN JACQUES, 2003. Op. cit, p. 126.

⁶⁰ DEBORD, Guy. “Relatório sobre a construção de situações e sobre as condições de organização e de ação da tendência situacionista internacional”. (1957), IN JACQUES, 2003. Op. cit, p. 56.

É justamente no desenrolar da atividade lúdica que reside o grande mote para a crítica situacionista. Os arquitetos deveriam antes perceber o caráter lúdico de determinados espaços para então propor ambiências e situações que permitissem às pessoas potencializar essa qualidade lúdica. Neste sentido, permeava toda a atividade urbana proposta pela IS. Mas em que termos o jogo foi discutido pela Internacional Situacionista?

Já apresentamos a forma como usualmente o jogo é visto dentro da sociedade. Na acepção mais comum, ele é uma atividade que ocorre em paralelo à vida diária. Essa não era, no entanto, a maneira como os membros da IS viam a atividade lúdica, que pretendiam estender para todos os momentos da vida cotidiana.

A distinção central a superar é a que se estabelece entre jogo e vida corriqueira, considerando-se o jogo como uma exceção isolada e provisória⁶¹.

Para os situacionistas, o lúdico não era apenas o fim a ser alcançado pela psicogeografia, era antes o meio para se conseguir explorar as cidades. O jogo seria ao mesmo tempo utilizado para apreender o espaço e criar uma forma mais lúdica de utilização do mesmo.

Como a experiência situacionista da deriva é concomitantemente meio de estudo e jogo do meio urbano, ela está no caminho do urbanismo unitário. Não separar o teórico do prático, quando se trata do UU, não significa apenas fazer progredir a construção (ou as pesquisas sobre a construção, por meio de maquetes) junto com o pensamento teórico; é também, e sobretudo, não separar a utilização lúdica direta da cidade, coletivamente sentida, do urbanismo como construção. Os jogo e emoções reais nas cidades atuais são inseparáveis dos projetos do UU, como mais adiante as realizações do UU não deverão estar separadas dos jogos e emoções que nascerem dessa realização⁶².

Ao demonstrarem a necessidade de unir vida cotidiana e jogo denunciavam a necessidade de retorno do caráter lúdico às cidades, e se o faziam era por acreditar que o jogo havia sido perdido nos contextos urbanos.

⁶¹ IS. “Contribuição para uma definição situacionista de jogo”. (1958) IN JACQUES, 2003. Op. Cit. Pg 60

⁶² IS. “O urbanismo unitário no fim dos anos 1950”. (1959) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 104

*Andar pela cidade não tem graça, é preciso fazer um tremendo esforço para ainda encontrar algo de misterioso nas tabuletas de rua, última expressão do humor e da poesia*⁶³.

Era buscando uma retomada do caráter lúdico da vida cotidiana que os situacionistas propunham incorporá-lo como parte essencial de sua atuação. Com este intuito, demonstram que há uma interpenetração entre racionalidade e brincadeira, a qual está presente também na deriva proposta pelos situacionistas.

O jogo é tomado pela IS como uma atividade séria e tão necessária como a questão da funcionalidade e da praticidade é vista pelos modernos. Não se trata de utilizar a noção de jogo apenas como especulação, mas como forma de transformar o homem cotidiano no *homo ludens*, sem que haja uma separação gritante entre a vida cotidiana e o lazer. Ambos fazem parte do “jogo do porvir” situacionista. E citam o próprio Huizinga:

*O jogo é percebido como fictício por sua existência marginal se comparado á estafante realidade do trabalho, mas para os situacionistas o trabalho consiste precisamente em preparar futuras possibilidades lúdicas. Talvez surja a tentação de menosprezar a Internacional Situacionista porque ela apresenta aspectos de um grande jogo. No entanto, diz Huizinga, já lembramos que a noção de “apenas jogar” não exclui de modo algum a possibilidade de realizar esse “apenas jogar” com muita seriedade...*⁶⁴

Por outro lado, se a aparente finalidade do jogo é vencer uma competição, como destaca Huizinga, os situacionistas a deslocam para o ato de jogar. Era na duração do jogo que estaria sua satisfação dentro do pensamento da IS.

*A nova fase de afirmação do jogo deveria caracterizar-se pelo desaparecimento de todo elemento de competição. O fato de ganhar ou perder, até então quase inseparável da atividade lúdica, aparece ligado a todas as outras manifestações de tensão entre indivíduos quando buscam apropriar-se de bens*⁶⁵.

⁶³ IVAIN, Gilles. “Formulário para um novo Urbanismo”. (1958) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 67.

⁶⁴ IS. “Contribuição para uma definição situacionista de jogo”. (1958) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 61.

⁶⁵ Idem. Ibidem, p. 60.

A postura situacionista propõe que os jogadores sejam na verdade vivenciadores de uma situação proposta pelo mestre. A literatura atual comenta a influência dos textos situacionistas, difundidos especialmente entre a juventude européia, para a criação de jogos vivenciais, que levam muitas vezes a uma aparente indistinção entre o momento do jogo e a vida cotidiana⁶⁶.

Trazendo o pensamento do jogo e sua relação com os situacionistas novamente à tona, podemos utilizá-lo para pensar um tipo de jogo contemporâneo: os *Rolling Playing Games*. Estes são jogos onde crianças, adolescentes e adultos reúnem-se em torno de um “mestre” que prepara uma aventura com o auxílio de um livro de regras. Os jogadores são autores e, ao mesmo tempo, roteiristas da ficção produzida em grupo. Mais ainda, a interferência das suas ações podem levar o jogo para resultados imprevisíveis, construídos passo a passo.

O jogador assume a identidade de uma personagem e finge sê-la durante o desenrolar da aventura. Esta personagem é construída, elaborada numa ficha de forma detalhada, trabalhosa, como detalhado e trabalhoso é o caminho da criação. Estas fichas são decisivas para o desenvolvimento da narrativa, pois definem as possibilidades de ação de cada um dos jogadores.

A encenação de papéis é fundamental neste tipo de jogo. Na verdade é este o objetivo do mesmo: construir uma narrativa na qual todos participam de alguma forma. Não existem vencedores. Os derrotados, quando existem, são uma necessidade do enredo.

*O sentimento da importância de ganhar no jogo, quer se trate de satisfações concretas ou na maioria das vezes ilusórias, é o mau produto de uma sociedade má. Sentimento esse naturalmente explorado por todas as forças conservadoras que o utilizam para disfarçar a monotonia e a atrocidade das condições de vida que impõem aos outros*⁶⁷.

⁶⁶ Ver MUÑOZ, Cesar. *Pedagogia da Vida Cotidiana e Participação Cidadã*. São Paulo: Cortez, 2004.

⁶⁷ IS. “Contribuição para uma definição situacionista de jogo”. (1958) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 61.

Entretanto, ao falar do lúdico e do jogo, os situacionistas não estão tratando das nossas tradicionais formas de pensar o lazer, como algo que funcione para nos distrair em dias de folga. Ao contrário, os membros da IS viam como prioridade de sua ação a busca de novos meios de diversão na cidade, alçando as pessoas de meros espectadores, a vivenciadores do jogo urbano.

Os meios iniciais são a divulgação, com o intuito de provocação sistemática, de inumeráveis propostas que buscam tornar a vida um jogo integral apaixonante; outro meio é a depreciação incessante de todos os divertimentos atuais, caso eles não possam ser redirecionados para a construção de ambiências mais interessantes⁶⁸.

Neste trecho fica claro que, ao apresentarem a necessidade do jogo para a vida urbana, não estão tratando dos “lazers” vividos e vendidos pela sociedade burguesa. A televisão, os passeios de carro, o turismo, tudo isso são, para os situacionistas, objetos “alienadores”, que deveriam ser combatidos em seu estado atual, por estarem vinculados à espetacularização da vida pela *mass media*.

Transformar vida cotidiana em jogo contínuo, explorado através da construção de situações, e da contínua deriva deveria ser a preocupação de um urbanista situacionista.

O urbanismo, tal como o concebem os urbanistas profissionais de hoje, reduz-se ao estudo prático da habitação e do trânsito, como problemas isolados. A total ausência de soluções lúdicas na organização da vida social impede que o urbanismo se mostre criativo, fato que o aspecto insípido e estéril da maioria dos novos bairros comprova de modo atroz. Os situacionistas, que se especializam na exploração do jogo e do lazer, compreendem que o aspecto visual das cidades só tem valor se relacionado com os efeitos psicológicos que possa produzir, efeitos esses que devem ser calculados no total das funções a prever⁶⁹.

⁶⁸ DEBORD, Guy. “Introdução a uma crítica da geografia urbana”. (1955) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 40.

⁶⁹ CONSTANT. “O grande jogo do porvir”. (1959) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 98

2.2.1 A deriva situacionista e o jogo vivenciado

*Uma ou várias pessoas que se dediquem à deriva estão rejeitando, por um período mais ou menos longo, os motivos de se deslocar e agir que costumam ter com os amigos, no trabalho e no lazer, para entregar-se às solicitações do terreno e das pessoas que nele venham a encontrar*⁷⁰.



16 Derivando...

Em *Teoria da Deriva*, Debord tenta estipular justamente alguns conjuntos de regras que deveriam ser exploradas para uma maior definição de seu âmbito de ação enquanto jogo. A primeira seria a composição de pequenos grupos que derivariam seguindo uma orientação estipulada previamente por um “mestre”. Apesar de tentar prever as situações que fariam parte desta ou daquela deriva, demonstrando que para a sua execução a mesma teria de ser até certa medida planejada, o acaso e as interferências aleatórias que surgissem deveriam ser elas também tomadas como parte da exploração. Da mesma forma, os lugares que não são conhecidos por aqueles que derivam não seriam necessariamente excluídos da possibilidade de observação.

*A exploração de um campo espacial marcado supõe portanto o estabelecimento de bases, e o cálculo das direções de penetração. Aqui intervém o estudo dos mapas, sejam oficiais, sejam ecológicos ou psicogeográficos, e a correção e melhoria desses mapas. Será necessário dizer que a não-familiaridade com o bairro desconhecido, jamais percorrido, não interfere em nada? Este aspecto do problema, além de insignificante, é totalmente subjetivo e não persiste por muito tempo*⁷¹.

⁷⁰ DEBORD, Guy. “Teoria da deriva”. (1958) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 87,

⁷¹ Idem. Ibidem, p. 90.

Quanto ao limite temporal relacionado à mesma, também existem algumas considerações que deveriam ser levadas em conta, apesar de serem apresentadas desde derivas de um dia como de vários meses consecutivos.

A duração média de uma deriva é a jornada, considerada como o intervalo de tempo compreendido entre dois períodos de sono. Os pontos de partida e de chegada, no tempo, em relação ao dia solar, são indiferentes, mas convém lembrar que as horas da madrugada são em geral impróprias à deriva. Essa duração média da deriva tem valor apenas estatístico. Primeiro, ela não ocorre tão integralmente, pois os interessados acabam destinando, no início ou no fim da jornada, uma ou duas horas a ocupações banais; no fim de jornada, o cansaço é a maior causa desse abandono. Mas a deriva costuma desenrolar-se em algumas horas deliberadamente marcadas, ou até, fortuitamente por breves instantes, ou ainda durante vários dias sem interrupção⁷².

Quanto ao limite espacial relativo à deriva, este também é apresentado como algo a depender das intenções da mesma. “*O campo espacial da deriva é mais ou menos exato ou vago de acordo com o objetivo dessa atividade, ou seja, o estudo do terreno ou resultados afetivos desnorteantes*”⁷³.

É necessário a esta altura pontuar que o fracasso também é previsto como possibilidade numa atividade de deriva. Nos escritos da IS aparecem referências várias a derivas que não foram concluídas, ou que, devido a alguma interferência, não puderam ser aprofundadas. A análise dos motivos que levaram a este fim aparece sempre como uma preocupação dos situs, sendo retratada muitas vezes com um certo pesar, ou em alguns momentos com uma pitada de humor. Como o UU esteve em elaboração constante ao longo da duração da IS, estas falhas eram tidas sempre como fonte de dados para a re-elaboração das técnicas que estavam propondo.

O situacionista britânico Ralph Rumney, que desde a primavera de 1957 efetuava reconhecimentos psicogeográficos em Veneza, decidiu ulteriormente explorar de modo sistemático essa aglomeração e pretendia apresentar um relatório exaustivo a esse respeito em junho de 1958. O trabalho começou bem. Rumney, que conseguira

⁷² Idem. Ibidem, p. 89.

⁷³ Idem. Ibidem, p. 89.

estabelecer os primeiros elementos para um mapa de Veneza cuja técnica de notação era nitidamente superior a toda cartografia psicogeográfica anterior, comunicava suas descobertas aos colegas, passava-lhes as primeiras conclusões e expectativas. Em janeiro de 1958, as notícias começaram a piorar. Rumney, diante de inúmeras dificuldades, cada vez mais enleado pelo meio que ele tentava atravessar, teve de abandonar uma a uma suas linhas de pesquisa e, afinal, como dizia em sua comovente mensagem de 20 de março, ficou reduzido à imobilidade.

Muitas destas dificuldades, apresentadas nas derivas situacionistas, relacionavam-se ao caráter irreverente que algumas destas derivas tomavam. Houve casos de derivas interrompidas por intervenção policial, devido à transposição de territórios privados, bem como algumas cessões relacionadas às questões políticas que a Europa sofria naquele momento.

Vê-se, assim, que a deriva situacionista, meio de exploração e de vivência dos espaços urbanos, apresentava em sua forma de relacionar-se com os espaços urbanos aspectos de um grande jogo, levado à seriedade científica.

2.3 O lúdico e as Crianças

Todo jogo envolve regras e jogar com as regras. Vejam as crianças. Elas conhecem as regras do jogo, lembram-se muito bem delas, mas trapaceiam, imaginam ou inventam continuamente falcatrues. Contudo, para elas, trapacear não tem o sentido que lhe atribuem os adultos. A trapaça faz parte do seu jogo: brincam de fazer trapaça, cúmplices até nas disputas. Com isso buscam um jogo novo. E às vezes essa busca tem êxito, e um novo jogo surge e se desenvolve. Sem descontinuidade, reavivam a consciência lúdica⁷⁴.



17 Crianças no cemitério

Ao tratarmos do jogo certamente lembramos da infância. A criança é quase um sinônimo de brincadeira. O direito a brincar está previsto até mesmo no Estatuto da Criança e do

⁷⁴ VANEIGEM, 2002. Op. Cit, p. 271.

Adolescente⁷⁵, mostrando que algo livre e espontâneo como o jogo é direito de toda criança.

Aparentemente em algum momento, deixamos de ter este direito “assegurado” e passamos a ser adultos, sérios que não devem viver em função do jogo, ao menos dentro de seu entendimento mais convencional. Na verdade, o jogo e suas características são geralmente banidos da vida adulta, e qualquer pessoa que a ele dedique a maior parte de suas horas é vista como marginal: são os jogadores viciados, os boêmios, os vagabundos, que devido ao jogo, esquecem a produção.

Em outros casos, como é o caso dos esportes, o jogo se institucionaliza, e transforma-se numa atividade cada vez mais séria, uma espécie de catarse para o trabalhador que já não pode mais, ele mesmo, jogar. Contenta-se em assistir, na televisão, em horários programados, o jogo sério dos outros.

Voltemos então às crianças: a elas a princípio não é negado o jogo. Boa parte dos esforços no entendimento do universo infantil, especialmente na pedagogia e na psicologia, tentam compreender como funciona a percepção infantil e sua relação com o lúdico.

Mas, e se buscássemos as mesmas para, como adultos, “re-aprender” a jogar? A própria questão apresentada por Vaneigem no início desta seção, nos mostra que a criança possui uma capacidade de “quebrar” as regras do jogo, criando novas alternativas à atividade lúdica. É por essa característica que elas foram tomadas como guias das derivas deste trabalho.

Sabe-se que uma importante ruptura no modo de ver a criança se deve à obra do psicólogo Jean Piaget (1974). Piaget voltou-se para experiências com crianças baseadas em diálogos abertos sobre temas específicos e não em testes. Opondo-se tanto às teorias que acreditavam no caráter inato do conhecimento quanto às que

⁷⁵ O Estatuto da Criança e do Adolescente foi instituído pela LEI Nº 8.069, de 13 de julho de 1990. No capítulo II, Artigo 16, diz: “O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: I - ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais; II - opinião e expressão; III - crença e culto religioso; IV - brincar, praticar esportes e divertir-se (...).” Ver http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8069.htm.

viam as crianças como "tábuas rasas" sobre as quais o conhecimento se inscrevia, Piaget definiu uma nova concepção: o Construtivismo, segundo o qual o conhecimento é construído ativamente pelo sujeito, é uma consequência de suas interações com o mundo e de suas reflexões sobre essas experiências, de tudo aquilo que pode abstrair delas. Neste sentido, demonstra que há diferenças e especificidades em cada fase da vida, a começar pela infância.

É com esta percepção já consolidada, após cerca de trinta anos, que acata-se dados provenientes da participação ativa das crianças e jovens no processo pedagógico. O intuito já não é mais desenvolver um trabalho que funcione para as crianças, mas sim elaborar um trabalho que verta na direção oposta, buscando aprender com as mesmas, filtrando a experiência com o olhar do pesquisador, entendido aqui como um ser humano próximo do objeto.

A criança vista como um ser diferenciado pode ser analisada se considerarmos o pensamento de Walter Benjamin, que enfatiza o “infante” como quem constrói, desde pequeno, seu mundo próprio, com relances que só a ele interessa, mas que podem, sob certas circunstâncias, ecoar socialmente.

Além disto, a visão da infância sobre o mundo seria recorrente ao longo da vida, como uma espécie de “mapeamento primeiro” dos espaços. A fascinação de Benjamin pelo universo infantil é percebida em seus textos sobre os brinquedos, a educação, e mesmo seus biográficos painéis de “Infância em Berlim”, ou “Rua de Mão Única”, e sua memória de infância vai ser sempre posta em seus escritos como lembranças, memórias que escava.

Em nosso jardim havia um pavilhão abandonado e carcomido. Gostava dele por causa de suas janelas coloridas. Quando, em seu interior, passava a mão de um vidro a outro, ia me transformando. Tinha-me de acordo com a paisagem na janela, que se apresentava ora chamejante, ora empoeirada, ora esmaecida, ora suntuosa⁷⁶.

⁷⁶ BENJAMIN, Op. Cit, p. 101.

Em outros casos, a criança é vista como uma “metáfora” para uma forma de ver o mundo, com um olhar em que os objetos são vistos pela primeira vez, com um certo estranhamento.

*Em nossa luta por responsabilidade enfrentamos um mascarado. A máscara do adulto chama-se “experiência”. Ela é inexpressiva, impenetrável, sempre igual. Esse adulto já experimentou tudo: juventude, ideais, esperanças, a mulher (...) mas vamos agora tirar essa máscara. O que experimentou esse adulto? O que pretende provar-nos? Antes de tudo, um fato: também ele foi jovem, também ele desejou outrora o que agora queremos, também ele não acreditou em seus pais, mas a vida também lhe ensinou que eles tinham razão. (...) Mas conhecemos outros pedagogos cuja amargura não nos proporciona nem sequer os curtos anos de “juventude”; sisudos e cruéis, querem nos empurrar desde já para a escravidão da vida. Ambos, contudo, subestimam, destroem nossos anos. E, cada vez mais, somos tomados pela sensação de que nossa juventude não passa de uma curta noite (viva plenamente, com êxtase!); depois vem a grande “experiência”, anos de compromisso, pobreza de idéias e monotonia. Assim é a vida, dizem os adultos, isso eles experimentaram*⁷⁷.

Este pensamento vai encontrar repercussões em trabalhos contemporâneos e mais próximos do contexto brasileiro e da questão espacial. É o caso da “Pedagogia da Vida Cotidiana”, proposta por César Muñoz, que a coloca em prática em suas ações como consultor em diversos governos e como professor da Universidade Ramón Llull de Barcelona. Sua relação com os situacionistas é deixada clara pelo próprio autor, que fala da influência de Lefebvre e Debord em seus estudos⁷⁸.

Segundo o próprio Muñoz, “a Pedagogia da Vida Cotidiana traz conceitos, técnicas concretas e estáveis que permanecem no tempo. Mas é dinâmica, mutável como a própria vida. Adapta-se às realidades, aos elementos novos que a vida vai oferecendo, sugerindo”⁷⁹. Além disto, trata-se de uma metodologia moldável, aos “espaços-tempo”, ou situações que vão surgindo ao longo do processo, buscando um

⁷⁷ Idem. Ibidem, p. 23.

⁷⁸ Ver Muñoz, 2002. Op. Cit.

⁷⁹ Idem. Ibidem, p. 47.

vínculo de aprendizagem entre as crianças e o pesquisador, que se caracterize pela mão-dupla.

Neste sentido, a metodologia proposta por Muñoz vem complementar a abordagem que visa aprender com o objeto, dando voz para que este se manifeste abertamente, e realizando a interação sujeito-pesquisador durante o processo.

A base de sua pedagogia está na metodologia do “desde-com”, a qual vem utilizando em diversos dos seus projetos de participação comunitária, como os CEUs⁸⁰. Esta metodologia significa partir do que as crianças trazem a tona, e permear o processo de análise com a filtragem do profissional “adulto”. Neste sentido, não se trata de um método paternalista, que vise produzir algo para as crianças, nem tampouco uma modo ingênuo de buscar a informação das mesmas, sem a participação do pesquisador enquanto sujeito.

As crianças, adolescentes e jovens têm idéias novas, primeiras, verdes, fruto de sua espontaneidade, de sua capacidade de imaginar e de viver. Nós, os adultos, temos idéias que são fruto de nossa experiência, de nossas memórias e estruturas. As novas cidades surgiriam da cumplicidade entre esses dois tipos de idéias⁸¹.

As crianças, apesar de não fazerem parte das preocupações específicas dos situacionistas, foram tomadas nesta dissertação justamente como uma máscara, ou álibi para derivar em Ipioca.

2.4 E a partida tem início... derivando com as crianças em Ipioca

Ao tomar a deriva e o jogo como motes para o conhecimento do lugar, abriu-se mão de trilhar o caminho usual dentro dos moldes do urbanismo tradicional. Já que foram impulsos desta dissertação justamente as possibilidades de pautar-se pelas características afetivas, não porque sejam mais ou menos importantes, mas para acrescentar uma outra possibilidade de investir o olhar sobre o urbano.

⁸⁰ Os Centros Educacionais Unificados são um projeto da Prefeitura de São Paulo, do qual Muñoz tem participado desde 2003. Ver o Capítulo 5 de MUÑOZ, 2004. Op. Cit.

⁸¹ MUÑOZ, 2004. Op. Cit, p. 43.

Neste sentido, o trabalho consistiu em um momento de apresentação do espaço por parte de crianças, desenvolvido ao longo de sete derivas na área de estudo, envolvendo três grupos na faixa etária de 7 a 11 anos. Esta determinação da idade se deu mais de forma espontânea que como uma determinante mais rígida, que pudesse restringir a participação desta ou daquela criança.



18 A autora cercada por crianças no “Gastão”

No momento inicial, no qual a deriva determinou o ponto de vista sobre o objeto observado/vivenciado, as experiências basearam-se especialmente no olhar da arquiteta que caminhava por entre as ruas do lugar. Pode-se dizer que as duas primeiras errâncias em Ipioca tiveram a intenção muito mais de criar uma certa familiaridade com o espaço, como se ao jogar/derivar em Ipioca fosse necessário inicialmente conhecer algumas regras do próprio lugar.

Logo com a chegada se inicia a fase infantil. Deve-se aprender novamente a andar sobre o espesso regelo dessas ruas.(...) Nesses primeiros

tempos, a cidade tem ainda centenas de fronteiras.⁸²

Como Benjamin pontua, o primeiro olhar desamparado que se lança a um objeto assemelha-se ao das crianças. Ainda se faz necessário se habituar ao lugar, às suas exigências, ao seu ritmo próprio. Não foi diferente no contexto deste trabalho, cuja necessidade de familiaridade tratava-se de uma exigência. Certamente este olhar inaugural banhava-se ainda de preconceitos e surpresas guardadas pelo lugar e pelo acaso.

⁸² BENJAMIN, 1994. Op. Cit. Pg.157

Entretanto, criou eixos fundamentais, espaços que transformaram-se em peças que tenderam a se repetir durante as outras etapas do trabalho. Nestes termos, os fatos ocorriam não muito distantes de como já era previsto para as atividades da deriva.

(...)Os primeiros atrativos psicogeográficos descobertos correm o risco de fixar o sujeito ou o grupo derivante em torno de novos eixos habituais, para os quais tudo os leva constantemente⁸³.

Passadas estas derivas iniciais, que tiveram esta função de nortear, passou-se a um segundo momento, no qual o desconhecimento do lugar não era mais o foco de interesse. Neste momento as crianças foram tomadas como definidoras dos trajetos, dos lugares, mas o olhar sobre o que deveria ou não ser destacado partiu daquilo que foi observado pela autora ao longo da experiência. Certamente as formas de perceber eram diferentes, por vários motivos, dentre os quais a diferença óbvia entre o olhar de um adulto e de uma criança, mas também a de um morador e de uma visitante, de um habitante do lugar e de uma arquiteta.



19 Meninas brincando na porta da igreja

A maior parte das derivas se deu de forma espontânea, e apesar de duas das derivas haverem acontecido sem as crianças, a maior parte das vivências ocorreu com a sua companhia. Estas, com seu andar que brinca no espaço, foram peças fundamentais na construção dessas experiências em Ipioca, onde as distâncias e relações entre os lugares não foram medidas nos traços do escalímetro.

⁸³ DEBORD, Guy. Teoria da deriva. (1958) IN JACQUES, Paola Berenstein (Org.). Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003. Pg 88

Ao chegar ao lugar, em quase todas as derivas, havia crianças sempre em algum espaço público, especialmente na Praça Floriano Peixoto, que localiza-se em frente à Igreja de Nossa Senhora do Ó ou mesmo já na escada que dá acesso ao Alto de Ipioca. A princípio, os grupos de crianças diferiam entre si. Como a chegada ao lugar se dava em diferentes horários e dias da semana, foi só a partir da terceira e quarta deriva que começaram a acontecer recorrências nos meninos e meninas a qual seguia.

Era pedido, então que as crianças me guiassem pelos espaços por elas considerados relevantes, fazendo a ordem e as ligações entre eles livremente. Neste sentido, apresentaram o bairro conforme seus próprios critérios. Interessavam neste processo tanto os espaços urbanos que eram demonstrados, quanto o percurso escolhido para se chegar até eles, bem como as relações que se estabeleciam entre as crianças e os lugares abordados.

As motivações para cada deriva foram variadas, mas o jogo consistia justamente em conhecer o lugar ao seguir crianças, não andando de acordo com meus desejos apenas, mas deixando-me levar pelas nuances e percursos que por elas eram traçados. Eram elas, enfim, que determinavam o início, o percurso e o fim do jogo da deriva, mas a duração média era de um dia, ou turno.

Além de caminhar por Ipioca, por duas vezes foi pedido para as crianças que desenhasssem os lugares de Ipioca, ou os elementos que achavam fundamentais para o lugar.

Nos próprios percursos haviam peculiaridades no modo como estes lugares eram percebidos por ambas as partes (a arquiteta e as crianças), mas estas diferenças foram evidenciadas ao se desenvolver estas atividades onde elas deveriam criar seus mapas psicogeográficos: desenhar os espaços de seu imaginário do lugar.

Apesar de não ser parte dos seus trajetos cotidianos observados nas derivas, a praia foi praticamente uma unanimidade ao representarem o que haveria de mais importante em Ipioca. Aparece em 15 dos 20 desenhos criados pelas mesmas, com quase o mesmo número de recorrência do desenho de suas próprias casas, que

aparecem em 12 representações. Outra recorrência nos mapas foi a representação de figuras humanas, que em 3 dos desenhos foram os únicos elementos representados.



20 Fragmentos dos desenhos das crianças

Já a igreja de Nossa Senhora do Ó não aparece em nenhum dos desenhos, apesar de em um deles aparecer uma cruz. Ao ser questionada sobre o porquê, a criança

respondeu ser a presença de Deus no lugar, mas não mencionou nenhuma referência direta à Igreja. Este fato chamou a atenção especialmente pelo local onde foi realizada a “oficina” de desenhos, justamente nas proximidades da igreja, ao ar livre, e com possibilidade de visualizá-la.

Outra questão importante nestas representações é a fragmentação que apresentam, com elementos isolados, dispostos nas folhas de papel sem uma tentativa de ligação entre eles.

A análise do lugar, então começou a ser elaborada a partir das recorrências e ausências que as crianças demonstravam em seus trajetos derivantes. É levando em conta que o conhecimento levantado pela deriva é restrito e determinado, que se passou para o estudo de Ipioca. Cada pessoa poderia jogar uma partida diferente seguindo este mesmo jogo, mas cada uma delas seria verdadeira em suas observações, e apontaria algo a ser aprendido com o mesmo.

Existiram constâncias e recorrências nas derivas, que vão ser apresentadas no próximo capítulo, e que levaram à fixação no mapa produzido, de alguns de seus elementos. Entretanto, não de toda a extensão do bairro. Da mesma forma que para a deriva foi tomada como mote o caminhar infantil, existiram limites definidos em termos espaciais para que esta se desenrolasse.

Portanto, um perímetro possível de ser delimitado dentro do bairro, onde tomaram cena as derivas, estaria centrado no Alto de Ipioca, e correspondendo a distâncias condicionadas pela caminhada. Era sempre do Alto da Boa Vista, o lugar onde estão a Igreja e o cemitério, que partiam as deambulações, todas acontecidas sem que fosse “marcado” o encontro com as crianças.

Destacadas as duas primeiras áreas, as partes alta e baixa de Ipioca, foi-se percebendo, à medida que as derivas continuaram, a existência de mais de uma zona de ambiência no Alto de Ipioca. Da mesma forma, ao longo das derivas, alguns lugares, devido à sua recorrência nos percursos traçados pelas crianças foram destacados para a produção do mapa que será apresentado no próximo capítulo.

CAPÍTULO 2 – A IS E A IDÉIA DE JOGO URBANO



21 Fragmentos de Ipioca



MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

Achar palavras para o que se tem diante dos olhos – quão difícil pode ser isso! Porém, quando elas chegam, batem contra o real com pequenos martelinhos até que, como de uma chapa de cobre, dele tenham extraído a imagem.

WALTER BENJAMIN

A criação de representações de lugares é uma constante nas atividades da IS. A própria arquitetura, também ela um sistema de representação, pode ser analisada enquanto um mapeamento do mundo. Para tal, trataremos de algumas questões específicas acerca do ato de mapear, tomado aqui como objetivo do jogo da deriva.

Os mapas exercem influência na percepção dos espaços, bem como são produtos da sociedade que os produz. A cartografia aparece, assim, não só como uma ciência de produzir mapas, mas em especial de compô-los. Escolher as peças corretas e posicioná-las entre si como num jogo de xadrez, onde cada uma diz muito sobre a partida, que só pode ser entendida, no entanto, quando estão dispostas no tabuleiro.

Neste sentido, a cartografia pode ser vista também como arte, na qual as escolhas dos elementos, bem como as convenções existentes têm fundamentos do poder, ou discurso, que a molda, bem como da expressão artística do autor. Os mapas não podem ser lidos como textos literais, nem sequer ser considerados “verdadeiros ou falsos”⁸⁴. Eles são representações de lugares e transcendem o registro do concreto.

Construídos através da observação ou de exercícios imagéticos, a verdade é que em todo e qualquer mapa existe uma tentativa de registro documental, de fixar o lugar experimentado em um suporte, mas por outro lado existem questões subjetivas que terminam fazendo parte de sua construção. São uma visão *do* e *de* mundo.

Neste sentido, como os mapeamentos podem relacionar-se a algo tão fluido como os afetos? Como criar representações de relações afetivas entre os lugares e as pessoas? Este era um dos desafios da IS, ao criar seus mapas psicogeográficos, mas permanece como uma preocupação contemporânea, especialmente em algumas experimentações artísticas, que serão abordadas neste capítulo

3.1 Os Mapas Psicogeográficos

Um dos procedimentos mais importantes elaborados pelos situacionistas foi a produção de mapas psicogeográficos, espécie de cartografia cognitiva, construída a partir da vivência dos espaços urbanos através da deriva. Se a deriva é o meio para

⁸⁴ HARLEY, J. B. *Maps, Knowledge and Power*. In COSGROVE, Denis & DANIEL, Stephen. *The Iconography of Landscape*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997, p. 278.

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

exploração urbana situacionista, os mapas psicogeográficos são o suporte no qual os membros da IS demonstram sua forma de ver o espaço urbano.

Estes mapas, muitas vezes apresentados através de colagens e montagens sobre plantas formais, destacavam justamente os relevos afetivos, que a psicogeografia buscava compreender. Eram em certa medida, imaginários, impregnados de vivência pessoal, e mostravam principalmente formas de se dar visibilidade a esta maneira de estudar o urbano. Além disto, os mapas eram instrumentos tão caros aos situacionistas, que muitas vezes faziam eles próprios o papel de guias de determinadas derivas.



23 Nova Babilônia

A confecção de mapas psicogeográficos e até simulações, como a equação – mal fundada ou completamente arbitrária – estabelecida entre duas representações topográficas, podem ajudar a esclarecer certos deslocamentos de aspecto não gratuito mas totalmente insubmisso às solicitações habituais. (...) Há pouco tempo, um amigo meu percorreu a região de Hartz, na Alemanha, usando um mapa da cidade de Londres e seguindo-lhe cegamente todas as indicações. Essa espécie de

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

*jogo é um mero começo diante do que será a construção integral da arquitetura e do urbanismo, construção cujo poder será um dia conferido a todos*⁸⁵.

Na sua busca por uma cartografia nova e radical, os situacionistas produziram formas diversas de materiais gráficos e textuais que reutilizavam mapas existentes, imagens topográficas, fotografias aéreas e gráficos sociológicos como recursos para traçar vetores afetivos em relação ao espaço construído.

*Medem-se as distâncias que separam de fato duas regiões de uma cidade, distâncias bem diferentes da visão aproximativa que um mapa pode oferecer. É possível estabelecer – com a ajuda de velhos mapas, fotos aéreas e derivas experimentais – uma cartografia influencial que falta até o momento, e cuja incerteza atual, inevitável até que se efetue um imenso trabalho, não é pior que a dos primeiros portulanos, e com uma diferença: não se trata de delimitar exatamente continentes duráveis, mas de mudar a arquitetura e o urbanismo*⁸⁶.

Os mapas são representações de lugares, os quais criamos para, de alguma forma fixar o mundo que nos rodeia em um documento. Portanto, é inquestionável que os mesmos têm em sua essência, um caráter de registro. Entretanto, quando objeto de estudo psicogeográfico, tratavam-se não do registro de lugares concretos, tomando escalas e medidas científicas. O que estava sendo mapeado eram justamente os afetos que eram representados nos mapas nas relações de fluxo com a paisagem.

Criar um mapa com experiências vividas. Um mapa que se baseie mais em aspectos subjetivos e intuitivos que em questões técnicas. Um mapa esboçado ao mesmo tempo pela materialidade e pela evanescência do lúdico. *"Tais mapas articulam o real e o imaginário, definem cartografias que não podem ser totalmente desvendadas pela razão"*⁸⁷.

Os mapas oficiais da cidade oferecem uma espécie de alento ao visitante de terras desconhecidas, ao dar-lhes sentidos de referência que os ajudariam a não se perder nos lugares. Tornam familiar o desconhecido. Entretanto, ao invés de uma cidade

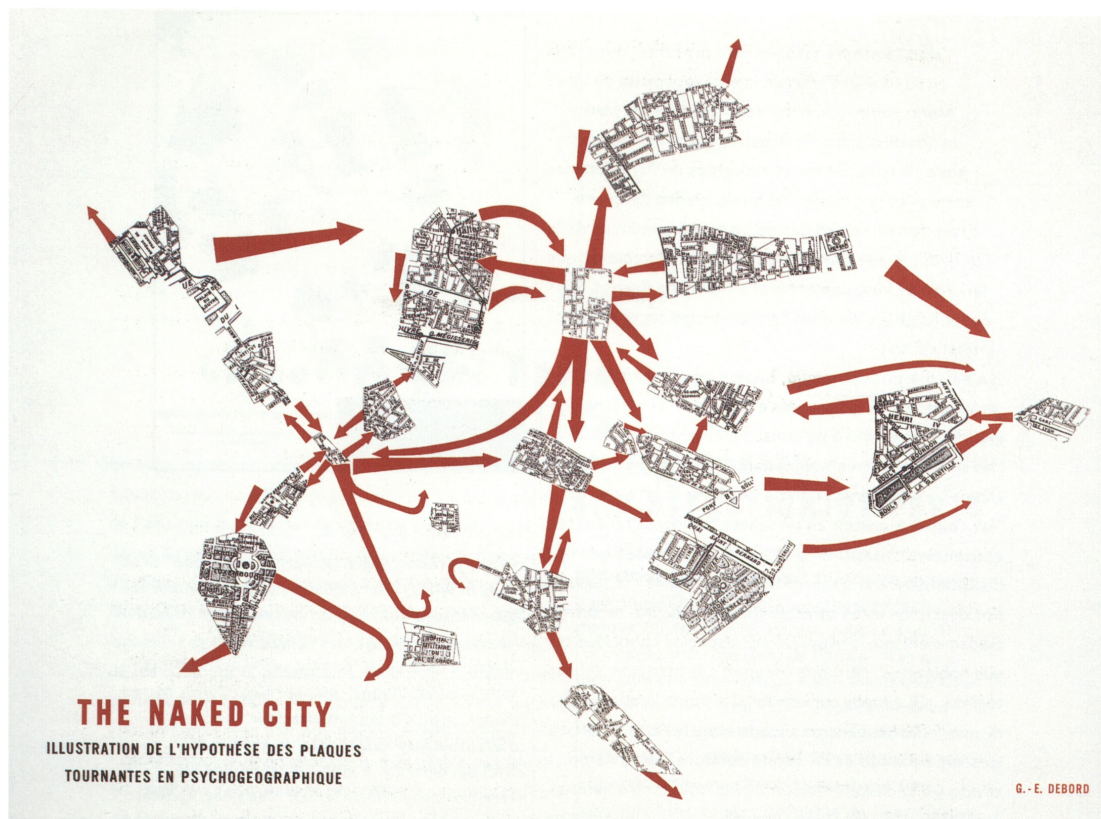
⁸⁵ DEBORD, Guy. "Introdução a uma crítica da geografia urbana". (1955)) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 42.

⁸⁶ DEBORD, Guy. "Teoria da deriva". (1958) IN JACQUES, 2003. Io. Cit, p. 91.

⁸⁷ FREIRE, 1997. Op Cit, p. 70

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

completamente oferecida, para um olhar completo, através dos mapas situacionistas nos é dado um guia psicogeográfico, fragmentado e impregnado da vivência do próprio cartógrafo. Estes mapas delineiam questões relacionadas à atração/repulsão que certos lugares da cidade despertam, e no processo a recriam através de uma evocação de espaços conhecidos essencialmente pelos próprios habitantes. Assim, são marcados os referenciais para a abordagem afetiva dos lugares.



24 The Naked City

Dentre os mapas situacionistas que obtiveram maior destaque até hoje, pode-se destacar, sem sombra de dúvidas, o mapa de Paris produzido por Debord em 1957: *The Naked City, illustration de l'hypothèse des plaques tournantes*.

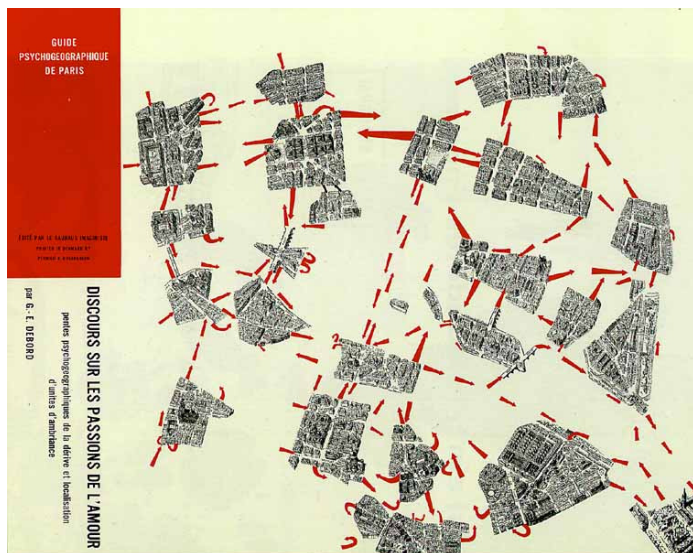
Neste mapa, Debord apresenta a cidade utilizando uma lógica diferenciada, com muitos precedentes da psicogeografia. A cidade é representada a partir de seus fragmentos experimentados, não havendo mais uma continuidade entre as partes, a

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

não ser aquelas indicadas pelas setas vermelhas: as possibilidades de trajeto e ligação entre as diferentes zonas da cidade.

Além disto, neste mapa, Debord utiliza meios próprios de outra prática situacionista: o *detournement*⁸⁸. A idéia por trás desta prática era a recontextualização de elementos pré-existentes dotando-os de novos significados. É o que faz, por exemplo ao dar nome ao mapa, tomado de um filme *noir* americano, bem como da noção de “*plaques tournants*”, placas moventes, referência às placas tectônicas da Terra, que não por acaso, estão à deriva. Neste mapa, não há uma correlação direta entre as distâncias físicas entre as partes e a utilizada na representação.

Em outro mapa de Paris, elaborado por Debord, e bastante semelhante a *The Naked City*, a cidade aparece como um guia psicogeográfico, baseado nas potencialidades apresentadas novamente pelo “relevo afetivo” da cidade. Tal como indica seu título, *Discours sur les passions de l’amour*, a cidade teria que ser experimentada, não como um lugar homogêneo, mas sim como um meio experimental de possíveis trajetórias afetivas.



25 Discours sur les passions de l’amour

⁸⁸ Uma análise da prática do *detournement* situacionista pode ser encontrado nos artigos do catálogo de uma exposição sobre a IS organizada realizada no Museu de Arte Contemporânea de Barcelona em 2002. Ver *Situacionistas: arte, política, urbanismo*. (Catálogo de Exposição). Barcelona: Museu de Arte Contemporânea de Barcelona, 1996.

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

Baseando-se em uma experiência não-objetivadora da cidade, a deriva tinha como intenção fragmentar o caráter unitário e homogêneo do espaço – fragmentação esta que terminava por ser registrada graficamente nestes mapas-colagens de Paris.

3.2 Outros mapas afetivos

A idéia de traçar mapeamentos "afetivos" certamente ganha força com os situacionistas, mas possui antecessores e seguidores assemelhados. Exemplo disso é a *Carte de Tendre*, realizada por Madeleine de Scudéry em 1653. Este aparece em um dos manifestos situacionistas (1968), e sugere uma tentativa de relacionar os lugares e trajetos às cargas afetivas neles experimentadas. No romance *Clélie*, a autora apresenta a carta do “país do Afetuoso”, e uma descrição do mesmo, relacionando os lugares e os afetos, bem como os elementos geográficos e os sentimentos.



26 *Carte de Tendre*

Este mapa, apesar de estar representando os sentimentos, países da afetividade, apresentam uma forma de cartografia bastante semelhante aos mapas oficiais

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

elaborados à época. Desta forma, ao tentar espacializar estes mesmos sentimentos, a carta toma partido dos códigos cartográficos e topográficos usuais. É assim que apresenta o Lago da Indiferença, as terras incógnitas e a Cidade da Sensibilidade. Se em Debord, a quebra do código ou o desvio está em fragmentar o mapa formal e apresentar conexões diferenciadas entre suas partes, no *Carte de Tendre*, o desvio está justamente em colocar os afetos dentro dos códigos ditos tradicionais.

Este interesse por representar através de mapeamentos, lugares afetivos, chega até os dias de hoje, com diversas obras trilhando outras direções possíveis. Um exemplo recente é o *Atlas da Experiência Humana*, produzido por dois cartógrafos holandeses que tentaram criar um mapa não mais a partir de lugares, mas das próprias emoções experimentadas⁸⁹.



27 Fragmentos de Mapas afetivos do Atlas da Experiência Humana

Como pode ser visto nos fragmentos de mapas acima, nesta obra os autores apresentam imagens com códigos muito semelhantes à cartografia tradicional, mas relacionando sensações e experiências a um possível rebatimento espacial. De maneira semelhante à “*Carte de Tendre*”, os códigos geográficos são rebatidos nas relações entre os sentimentos humanos com a idéia de espacialidade.

⁸⁹ SWAAIJ, Louise van & KLARE, Jean. Atlas da Experiência Humana: cartografia do mundo interior. São Paulo: Publifolha, 2004.

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

Também Benjamin irá apresentar em suas reflexões, uma experiência que remete aos mapas de uma maneira mais narrativa que descritiva, onde os lugares aparecem ligados a histórias que os enriquecem.

*Quando eu estiver velho, gostaria de ter no corredor da minha casa
Um mapa de Berlim
com uma legenda
Pontos azuis designariam as ruas onde morei
Pontos amarelos, os lugares onde moravam minhas namoradas
Triângulos marrons, os túmulos
Nos cemitérios de Berlim onde jazem os que foram próximos a mim
E linhas pretas redesenhariam os caminhos
No Zoológico ou no Tiergarten
Que percorri conversando com as garotas
E flechas de todas as cores apontariam os lugares nos arredores
Onde repensava as semanas berlinenses
E muitos quadrados vermelhos marcariam os aposentos
Do amor da mais baixa espécie ou do amor mais abrigado do vento.⁹⁰*

Nesta narrativa, o autor apresenta também uma tentativa de criação de código cartográfico para representar diferentes afetos. A própria forma como Benjamin descreve os lugares onde flanou pode ser considerada um mapeamento afetivo destes lugares. Neste sentido, seus mapas têm um valor mais narrativo e vivencial. Neles os caminhos relacionam-se às histórias vivenciadas. Por outro lado, há outras aproximações possíveis entre os mapas e a literatura.

No “Dicionário dos Lugares Imaginários⁹¹”, obra contemporânea baseada em textos originais da literatura, especialmente a européia, o autor procurou criar uma espécie de “guia para viajantes” que buscassem trilhar lugares como a Terra de Oz, ou o País das Maravilhas.

⁹⁰ BENJAMIN, Walter. Fragmento, 1932, Citado por FREIRE, 1997. Op. Cit, p. 74.

⁹¹ MANGUEL, Alberto & GUADALUPI, Gianni. Dicionários de Lugares Imaginários. São Paulo: Companhia das letras, 2003.

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

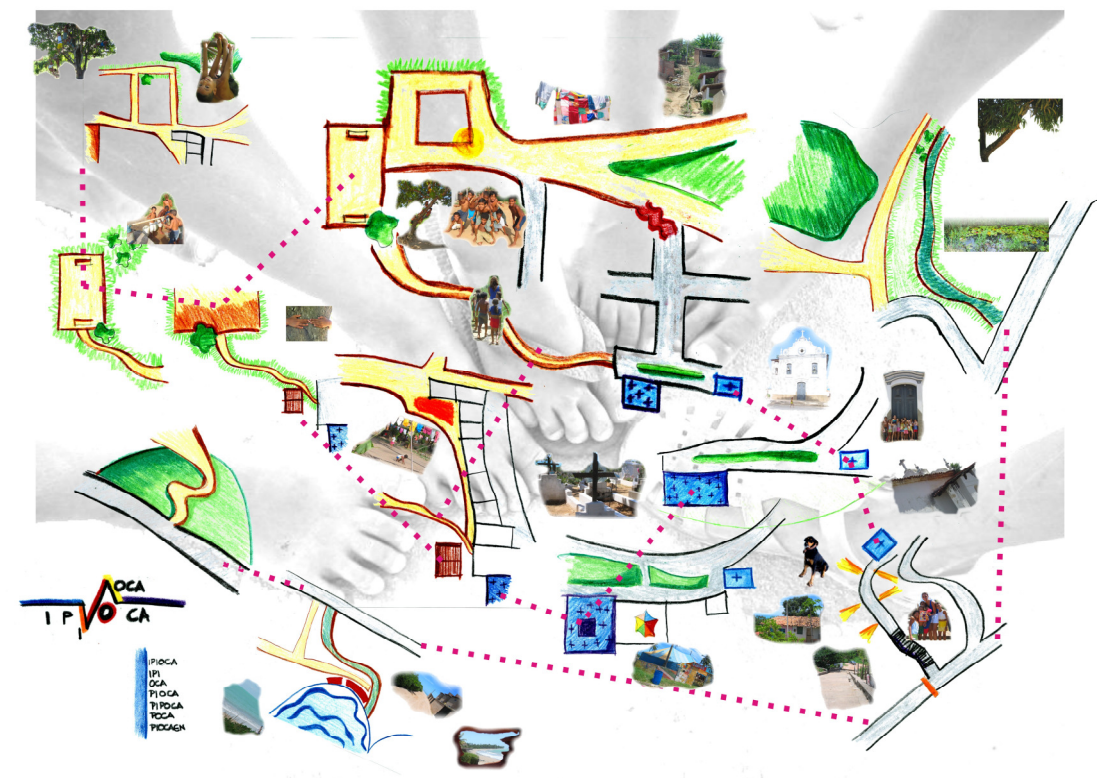


28 Mapa da Terra do Nunca

A obra traz descrições e representações cartográficas destes lugares, criados na ficção, mas que povoam o imaginário coletivo. Novamente, há a tentativa de registrar segundo códigos mais tradicionais da própria cartografia, lugares que existem muito mais de forma afetiva.

3.3 Mapeando Ipioca

No contexto específico deste trabalho, os mapas foram utilizados como meio de localizar e apresentar o espaço urbano de Ipioca, partindo inicialmente das derivas ou experimentações psicogeográficas. Neste sentido, o mapeamento aqui apresentado, ao contrário de ser uma tentativa de atingir a totalidade de Ipioca, buscou observar o lugar através de fragmentos escolhidos pelas guias das derivas: as crianças. Como forasteira, buscava sinais e indícios que pudessem ajudar a completar o meu próprio mapa, exposto no capítulo 1.



29 mapeamento experimental de Ipioca

O mapa final de Ipioca que agora será apresentado aqui, composto na verdade de diversos mapas instantâneos e que encontra-se em anexo ao trabalho, baseia-se na sedimentação das experiências no lugar. Se num primeiro momento trata-se do olhar forasteiro, aquele que tem o imaginário como mote, num segundo momento apresenta-se os lugares de Ipioca, como a fisionomia do mesmo pôde ser percebida através da deriva.

O mapeamento psicogeográfico de Ipioca, aponta para algumas questões que só poderiam ser percebidas pela experiência afetiva do lugar. Trata-se de recortes e imagens fragmentadas, sem mapas a priori, mas com a intenção constante de retratar aquilo que estava em volta. Por mais que se tratasse de uma experiência livre, baseada em aspectos emocionais ou “psicogeográficos”, existiu sempre a tentativa de registrar, ou seja, há um momento de seriedade no jogo.

Por vezes a imagem resultou desfocada, por se tentar captar um relance de algo em movimento. Muitas das paisagens e dos lugares de Ipioca foram sendo modificados

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

ao longo do tempo da “partida” desta dissertação, do que ficou fixado no mapa criado. É de um relance de tempo que se está formando a imagem.

É certo, assim, que existem espaços circunstanciais neste mapeamento e que foram feitas seleções, tanto ao percorrer o lugar quanto ao sedimentar parte dele. Como já foi dito, em todo o mapeamento há escolhas, decisões tomadas que definem as presenças e ausências.

É assim que Ipioca, vivenciada a partir do grande jogo da deriva situacionista com as crianças, passa a dizer-nos tanto acerca do mundo adulto, nos faz ir da escala micro para a macro, ampliando seu significado para além dela mesma, pois representa uma forma de ver o mundo, uma maneira de analisá-lo e representá-lo.

3.4 O jogo-mapa

Efêmeros mapas foram construídos ao longo destas derivas. Ao final das mesmas, no entanto, um mapa maior foi construído, que buscou sedimentar estas experimentações urbanas, e de certa forma, o conhecimento afetivo destes lugares. Este jogo-mapa reúne fotografias dos espaços



apresentados, os mapas formulados ao longo das visitas, bem como referências verbais acerca dos espaços selecionados.

30

Montado como um jogo através destas experimentações, foi pensado com o intuito de recriar para aquele que o maneja, sensações semelhantes àquelas despertadas pela deriva em Ipioca. Este seria um grande mapa final, construído sobre as experimentações psicogeográficas. O jogo forma-se portanto, de partes do lugar, com peças compostas para serem montadas em diferentes arranjos. Neste sentido, não existe uma regra, mas tão somente pistas de como os lugares se agrupam no espaço.

Este mapa-jogo, que está em anexo é na verdade um objeto que exige interação do leitor para a sua compreensão. O desvendar inicia-se na forma como o jogo é embalado. Do lado de fora percebem-se duas texturas e cores. Há o cinza e o azul,

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

aberto e de material plástico, como ícones da rodovia e da paisagem *pausterizada* pelo marketing.

Ao abrir a embalagem, diferentes envelopes dão as pistas das principais relações que serão encontradas no lugar. Alguns envelopes irão, portanto apresentar as noções mais gerais que nortearam a experiência, como a própria idéia de jogo, e o papel das crianças neste processo.

Os envelopes transparentes apresentam as *unidades de ambiência* em que se dividiu o bairro para este estudo e que serão apresentadas com mais profundidade mais adiante. Nestes mesmos envelopes há também, soltas em transparências, imagens efêmeras das vivências específicas. Estas seriam as visualidades casuais, encontradas ao longo das derivas, e que permitiram a formação das imagens ordenadas nos envelopes. São transparentes para se sobreporem, e ao mesmo tempo para funcionarem como flashes de momentos ou situações, e não como indícios totalizadores do lugar.

Os demais envelopes tratarão de elementos fundamentais da paisagem de Ipioca tal qual ela se mostrou através das derivas. Em alguns deu-se ênfase aos aspectos trazidos pelas crianças. Em outros, os aspectos naturais: a praia, o rio, as roças, a vegetação e os caminhos. Por fim, há aqueles envelopes que dão ênfase aos fragmentos edificados levantados como relevantes no espaço urbano.

Dobrado no fundo da embalagem, o trecho estudado, representado através da abstração do mapa cadastral. Este aparece desmontado, para contaminar-se junto aos arranjos já formados pelas demais peças.

O objetivo deste jogo não é o de ganhar, mas de brincar com as diversas possibilidades de montagem dos lugares. Ele é também um jogo, que permite ao leitor derivar por Ipioca através de sua tentativa de montagem.

Assim, Ipioca aparece, neste mapa, bem como na dissertação como um todo, com uma forma mais indefinida, apenas salientada pela maneira como seus lugares se

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

agrupam, se sobrepõem e se entrelaçam São "*teias de relações intrincadas a procura de uma forma*"⁹², como Calvino apresenta em Ercília, uma das suas cidades invisíveis. Em Ercília, assim como em Ipioca, parece claro que o que importa na conformação de suas paisagens é mais a forma como os espaços se relacionam do que a medida em metros entre seus lugares.

Em Ercília, para estabelecer as ligações que orientam a vida da cidade, os habitantes estendem fios entre as arestas das casas, brancos ou pretos ou cinza ou preto-e-brancos, de cordo com as relações de parentesco, troca, autoridade, representação. Quando os fios são tantos que não se pode mais atravessar, os habitantes vão embora: as casas são desmontadas, restam apenas os fios e os sustentáculos dos fios.

*Do costado de um morro, acampados com os móveis de casa, os prófugos de Ercília olham para o enredo de fios estendidos e os postes que se elevam na planície. Aquela continua a ser a cidade de Ercília e eles não são nada.*⁹³

3.4.1 As unidades de ambiência⁹⁴ em Ipioca

Para a montagem do mapa em questão partiu-se inicialmente da definição das unidades de ambiência existentes no lugar. Estas permitem identificar as diferentes fisionomias que o bairro apresentou através deste estudo.

Ao final das derivas, pode-se apresentar 4 zonas, ou unidades de ambiência principais em Ipioca, sendo que muitas vezes alguns de seus elementos se repetiram em mais de uma delas. Estas aparecem nos envelopes transparentes presentes no jogo.

As unidades destacadas são: a área da praia; o Alto de Ipioca, onde estaria o núcleo inicial do povoado e onde ficam a Igreja e o cemitério; o “Verso de Ipioca”, onde

⁹² CALVINO, 1990. Op. Cit. Pg.72

⁹³ Idem. Ibidem.

⁹⁴ A referência ao termo “unidades de ambiência” aparecem em vários textos situacionistas, e refere-se a zonas que possuem uma espécie de harmonia afetiva.

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

vive a maior parcela da população; e por fim a área “rural”, cerca de 2km atrás do Alto, onde a ambiência é predominantemente interiorana.

As duas primeiras são facilmente perceptíveis através de uma primeira caminhada no lugar. Quanto às duas últimas, são áreas que exigem uma maior intimidade com o mesmo para serem percebidas.

a) A praia e suas “casas para gaivotas”



31 A praia de Ipioca vista a partir do Alto

A primeira unidade de ambiência, já havia sido destacada ao longo do trabalho, pois tem uma associação direta sobre como o lugar é vinculado pela mídia. Trata-se de uma faixa na região à margem do mar, com largura aproximada de 400m a 500m, justamente entre o oceano e a rodovia que corta o bairro.

Corresponde também à parte baixa do mesmo, especialmente na região mais próxima do Alto de Ipioca, que possui relevo bastante acidentado. Essa diferença topográfica entre essas duas zonas (alta e baixa) pode ser percebida, não só pela representação dos morros na parte alta, mas pela forma como os edifícios vão sendo implantados em ambos os lados. Se essa leitura pode ser observada no mapa cadastral, pode igualmente ser percebida ao andar por este trecho do bairro.

Existe uma diferença significativa entre ambos, especialmente ao levamos em conta a presença humana nos diferentes períodos da semana. Durante os dias úteis esta parte de Ipioca encontra-se praticamente deserta, uma vez que corresponde essencialmente a um lugar de casas de veraneio. A própria praia é extremamente calma durante esses dias, mas muda bastante ao chegar o final de semana, quando é

ocupada não só pelas pessoas que saem de Maceió para as casas de praia, mas também pelos moradores do Alto de Ipioca.

Neste sentido, a principal característica dessa zona de ambiência é a sazonalidade, alternando períodos de grande animação social com espaços de aparente desertão, que conferem a mesma, nestes momentos, um aspecto de abandono. Esta unidade não foi acessada na deriva com as crianças, mas oferece uma certa antítese às outras unidades.

b) O Alto de Ipioca



32 Praça Floriano Peixoto/Alto de Ipioca

Ao se subir ao Alto de Ipioca, nos deparamos imediatamente com um espaço inicial, de onde partem todos os sentidos de ligação com o restante do bairro. Trata-se de uma rua-praça⁹⁵ onde as crianças brincam como se estivessem em casa. Fala-se dele como espaço inicial, porque é nele que se chega, invariavelmente ao se "subir", seja pelo acesso de automóveis, seja pela escada, que será tratada adiante.

É nessa rua também que ocorrem as festas e onde a "alegria transportável", de que nos fala Benjamin⁹⁶, toma lugar

em suas visitas. É nela que se montam os parques e o circo (ali, bem ao lado do cemitério). A roda gigante, contam, é montada de modo a se ver lá de cima a praia lá de baixo. Este espaço marca, portanto, além de outras relações, o jogo entre a vida e a morte.

⁹⁵ Trata-se da Praça Floriano Peixoto.

⁹⁶ BENJAMIN, 1994. Op.cit, p. 148.

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

O Alto de Ipioca ou Alto da Bela Vista, corresponde ao espaço do morro onde estão instalados a igreja e o cemitério, a Praça Floriano Peixoto, com o busto em sua homenagem, e aonde levam os principais acessos que partem da rodovia em direção ao interior do bairro.

Devido ao seu papel de espaço original do povoado, com a igreja tombada e um grande espaço aberto em sua frente, esta área apresenta casas relativamente bem cuidadas, e está constantemente movimentada pelo fluxo de pessoas. É nela que se dão as principais atividades culturais do bairro, como as procissões em homenagem à padroeira e onde são montadas as atrações externas, como circo e parques de diversão.

c) O “verso de Ipioca”



33 Verso de Ipioca

Por “verso de Ipioca”, está sendo compreendido aqui a região de morros que fica localizada por trás do Alto da Bela Vista. Esta denominação, criada ao longo das derivas, se deve especialmente por ser esta uma área cujo olhar pode ser vedado, devido à topografia que esconde esta parte atrás das edificações do Alto de Ipioca.

Esta área apresenta a maior parcela das casas de habitantes fixos do povoado. É nesta região, ou ligando-a a outras partes do bairro, que encontram-se o maior número de

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

caminhos que, como veremos à frente, foram levantados como parte fundamental da paisagem de Ipioca.

Esta é a zona que mais “desnorteia” um possível visitante do lugar, pois apresenta marcas referenciais extremamente fluidas e delicadas. As casas dessa região são bastante semelhantes, e os elementos que a compõem, como as escadas, os terrenos repletos de árvores e os morros, se repetem quase que como um código impresso, um DNA do bairro.

Neste lado de Ipioca, a relação com o natural se dá de uma forma diferente em relação à área da praia. Há árvores por todos os lados, frutíferas ou não, nas quais as crianças sobem, e sob as quais se colocam bancos. A construção das casas não segue uma linha rígida, mas sim parece fazer contornos nos elementos da topografia, e a natureza nesta área parece mesclar as roças com as árvores.

d) A zona Rural



34 Zona rural de Ipioca

Se por um lado, Ipioca apresenta-se como um lugar de praia, mas ligado ao urbano, devido à presença constante de pessoas do centro da cidade, existe muito próximo a

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

ela lugares, uma zona de características extremamente rurais, cerca de 2km do Alto de Ipioca, numa distância tranquilamente possível de ser percorrida caminhando.

Esta área, que aparenta ser os arredores do lugarejo, poucos quilômetros atrás do Alto, segue o curso do rio Lancha, onde as crianças e adultos se banham, lavam roupas e pescam. Aí a característica é predominantemente rural, com roças por todos os lados, e poucas casas salpicadas.

Nesta área há menor fluxo de pessoas, mas pode-se ver em certos momentos, trabalhadores com enxadas e pequenas roças particulares, especialmente de melancias e mandioca. Esta não foi uma área em que o estudo se deteve especificamente, por não se incluir na caminhada cotidiana das crianças.

3.4.2 Os lugares de Ipioca

Destacadas as principais unidades de ambiência, torna-se fundamental apresentar também alguns dos lugares que, devido à sua recorrência nas derivas merecem ser destacados e analisados individualmente. Certamente há outros tantos, mas estaremos tratando de um recorte que apresenta lugares que diferenciam Ipioca em relação a outros possíveis sítios de investigação. Fragmentos que só Ipioca apresenta, e a transforma, em certa medida, em um lugar único.

Por outro lado, dentre esses seis lugares destacados, que serão apresentados a seguir, dois correspondem a marcas mais sólidas, ou edificadas - a igreja e o cemitério; dois podem ser considerados elementos mais híbridos, uma forma de modificação na paisagem, porém não construída – os caminhos e as escadas; um trata-se de um espaço delimitado pela relação que cria com as próprias crianças – o mundo dos macacos; e um trata-se de um elemento natural, cuja evidência na paisagem é mais diluída – o rio.

Alguns destes lugares relacionam-se com as unidades de ambiência, e outro transitam por mais de uma delas, mas pode-se relacionar as seguintes “localizações”: na unidade 1 (praia): o rio; na unidade 2 (o Alto de Ipioca): a igreja, os cemitérios e

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

as escadas; na unidade 3 (o “verso de Ipioca”): as escadas, os caminhos e o mundo dos macacos; e na unidade 4 (zona rural): os caminhos e o rio.

a) A Igreja Nossa Senhora do Ó

A Igreja Nossa Senhora do Ó⁹⁷ está localizada de maneira tal que torna-se materialmente marcante na paisagem, tanto hoje, ao subir-se no Alto, como deveria o ser na época de sua construção, sendo vista a partir da praia, pelos que chegavam do mar.



35 Lateral da igreja N. Sra. Do Ó

No entanto, enquanto sua permanência física se impõe masculinamente na paisagem, por outro lado sua relação urbana enquanto lugar de rito, que costumava agregar a população das povoações ao seu redor, parece ter se diluído de maneira intensa.

Durante as derivas ela esteve sempre fechada, e pouco apareceu nos relatos e percursos das crianças. Neste sentido, a mesma aparece no jogo apenas ao tratar da rua-praça na qual se encontra, vista exteriormente, como quem por ela passa sem entrar. Do ponto de vista arquitetônico, talvez fosse esperado que ela terminasse sendo o foco principal do estudo de Ipioca, mas vale mais uma vez lembrar que as

⁹⁷ A igreja de Nossa Senhora do Ó é a matriz de Ipioca. Foi construída no século XVII, e é tombada em nível estadual.

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

regras deste jogo foram criadas pelas crianças, e os lugares aqui destacados o foram pela forma como as experiências se deram.

b) O Cemitério

O cemitério de Ipioca, Nossa Senhora do Ó, aparece num lugar de destaque em sua paisagem. Ao invés de ser um lugar excluído, está justamente numa das áreas mais valorizadas, e é freqüentado por todos, especialmente pelas crianças que nele brincam.



36 Cemitério N. Sra do Ó

Uma das muitas curiosidades sobre o mesmo é que ele parece ter um mapa, e uma estética própria. É difícil imaginar alguém andando em um cemitério como quem anda numa rua, e crianças fazendo poses em frente às catacumbas de seus familiares. Porém, isso aconteceu em Ipioca, durante as derivas e mais de uma vez. Diferentes grupos entravam e saíam do cemitério como se fosse um parque. Alguns mostraram com naturalidade jazigos de seus conhecidos.

Foi possível perceber, porém, que quanto mais afastadas do cemitério as crianças moram, menos confortáveis se sentiam nele. Os meninos de outra área⁹⁸, por exemplo, ao serem fotografados em frente à capela do cemitério permaneceram sérios e receosos de que uma "alma" fosse aparecer na foto. Enquanto isso, as

⁹⁸ Estamos nos referindo às crianças que não residem especificamente nas proximidades do cemitério, mas sim no “Verso de Ipioca”.

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

meninas que moram na área mais próxima não só me mostraram a lógica espacial do cemitério, como escolhiam a melhor tumba para posarem sorridentes para a foto.

c) “Mundo dos Macacos”

O "mundo dos macacos", como é chamado pelas crianças, é um dos sítios repletos de árvores onde brincam à vontade. Ao se passar por este espaço antes de conhecê-lo causava estranhamento o fato de que as árvores pareciam constantemente estar carregadas de "meninos-macacos" que pareciam simplesmente estar nas árvores.



37 Mundo dos Macacos

Espaços como o mundo dos macacos parecem se repetir no bairro: há sempre crianças subindo, ou já em cima das árvores de Ipioca. Certamente seriam lugares dificilmente mapeados, se não se fosse guiado pelas crianças. Foi, entretanto, um dos primeiros pontos em que me levaram ao apresentarem o bairro. Concluo que este é um dos lugares cujo código prioritariamente a elas pertence.

Em relação à memória, talvez seja justamente este espaço mais fluido de Ipioca que possa nos mostrar relações importantes de permanência e continuidade. O “mundo

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

dos macacos”, na verdade, apresenta-se não como um lugar específico (apesar de existir), mas como um hábito de crianças que permanece.

Apesar de ser um espaço do natural é tomado pela posse, como um território infantil, sobreposto ao do proprietário do sítio. Além disto, o mundo dos macacos mostra como o lúdico pode aparecer em um espaço qualquer, não necessariamente “próprio” para isso. Às vezes até o contrário, é a subversão que determina este caráter. Neste sentido, é novamente o estado de ânimo, ou a relação, que leva a permanências baseadas em laços afetivos no contexto dos lugares urbanos.

d) O rio

Como já foi apresentado, há uma frente e um verso em Ipioca. O natural está presente em ambos, mas de maneiras distintas. Na "frente" está o mar, a praia azul que tal qual um imã, atrai até mesmos aqueles que a conhecem apenas de nome. A figura do mar azul, com um mar de coqueiros ao fundo é a Ipioca do veraneio, do pouso ligeiro. Sua imagem pouco se diferencia das demais praias que a circundam.



38 O natural em ipioca

Entretanto, outros elementos naturais aparecem na paisagem de Ipioca e apareceram de forma rápida nas derivas pelo seu espaço, como o Rio Lancha, que corta a parte baixa do povoado,

Este é pouco mencionado, apesar de correr paralelo ao mar, e possuir margens cobertas de mangue. As casas dão as costas a ele: abrem-se para o mar, e enfeitam-se de coqueiros. Além disso nas falas das crianças parecia sempre distante, e velado, como se mostrasse uma "entranha" de Ipioca.

É certo que diferentes atividades tomam lugar nele, e para as crianças as principais são pescar, e banhar-se, mas, no contexto desta dissertação chegou-se até ele sem a companhia das mesmas, contando apenas com sua constante indicação oral.

e) Os caminhos

Ao conhecermos Ipioca percebemos que as ligações são feitas através de percursos que se parecem muito mais com caminhos que com ruas, conforme a definição que hoje temos da palavra. Os caminhos urbanos criariam uma certa ligação entre os espaços percebidos como importantes e o ato de caminhar. Trata-se de pensar no corpo que percebe, em detrimento ao olho que vê. Ao mesmo tempo, sinalizam permanências consolidadas ao longo do tempo de maneira espontânea, pelo uso no cotidiano.

Em Ipioca, parece ficar clara uma diferença entre os caminhos e as ruas. Enquanto estas últimas parecem ter uma configuração definida em termos de largura e características das casas, os caminhos, parecem ser mais fluidos e definidos pelo sentido de ligação entre pontos e áreas.



39 O “Gastão” em Ipioca, apesar de aparentar ser um caminho rural, ele liga o Alto ao Verso de Ipioca. (Foto tirada a partir da região do cemitério)

Um dos principais caminhos de Ipioca se chama “Gastão”. É um dos mais usuais, que ligam o Alto de Ipioca, onde estão a Igreja e o cemitério, à parte de trás do bairro, onde há o campo de futebol e uma grande densidade de casas. Não significa que não existam outras ligações entre estes espaços, mas, ao menos pelas crianças, o “Gastão” é o mais usado. É na verdade um grande sítio, cujo nome do proprietário era Gastão. Há nele várias roças particulares, especialmente de mandioca e melancias. Além

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

disto, foi apresentado pelas crianças como "cemitério dos bichos", onde seriam enterrados os animais de estimação dos moradores.

Estes caminhos, cujo destaque nesta experiência se deu especialmente por haver sido o caminhar a forma de percepção do lugar realizada através da deriva, tratam-se de marcas pouco agressivas ao natural, mas que delineiam na paisagem vestígios traçados pelos pés dos seus habitantes. Mesclam desta forma, o ato de construir, o elemento natural, e a relação entre as pessoas e o espaço.

Não seria justamente esta fluidez e liberdade de movimento que tornaria “viva”, no sentido de vivenciada, a paisagem de Ipioca? Provavelmente sim. Mais ainda, a idéia de memória como fluxo, como rememoração e do espaço urbano como essencialmente móbil faz parte da realidade contemporânea, segundo o pensamento situacionista, que permeou essa experiência de percepção do lugar.

f) As escadas

As escadas têm também em Ipioca uma forte expressividade, existindo em vários pontos e assumindo diversas configurações. A relação fundamental que elas apresentam é que unem dois pólos com diferentes feições, mas de maneira gradativa.

Este subir aos poucos, que faz com que em alguns momentos seja necessário parar para tomar fôlego, leva certamente a uma apreensão mais profunda do lugar. Ao se tentar apreendê-lo rapidamente, como subindo de carro, perde-se a experiência de várias de suas camadas.



40

Apesar de serem, tais quais os caminhos, lugares de movimento, há uma diferença importante entre os caminhos e as escadas. Se ambos são produções de um fazer humano, um relaciona-se mais com a espontaneidade e tem uma expressão mais

CAPÍTULO 3 – MAPEANDO OS AFETOS EM IPIOCA

frágil, ou fluida, enquanto o outro, mesmo quando não é feito de pedra, é um ato mais afirmativo do homem na paisagem.

Ao se falar das escadas fica mais clara uma postura humana de querer “vencer” ou minimizar a adversidade da natureza. Ao mesmo tempo, diferentemente dos caminhos, as escadas têm um lugar e configuração específicas, que não permitem a mesma espontaneidade dos primeiros. Seriam assim um espaço ainda ligado ao jogo de experimentação urbana, mas “criado” e de certa forma fixo na paisagem.

Neste sentido, para alguém que não sabe aonde está indo, elas revelam surpresas, bem como são o alívio de finalmente encontrar um espaço reconhecido. Diferentemente dos caminhos que sugerem um isolamento e são difíceis de serem reconhecidos por quem ainda está aprendendo a andar neles, as escadas de Ipioca levam a lugares específicos, funcionando como "migalhas de pão" cristalizadas no retorno ao ponto de partida.

Apresentadas as peças deste jogo produzido a partir do estudo do pensamento situacionista, e sua experimentação prática em Ipioca, percebemos que estamos na verdade abrindo outras possibilidades para o estudo do urbano. O mapa apresentado supõe a atuação do leitor para sua conformação, e não possui uma “receita” de como ser montado. É um grande jogo de quebra-cabeças, formado por fragmentos de uma vivência. Lembrando a própria compreensão do pensamento proposto pela IS que constituía-se numa montagem baseada no múltiplo enquanto possibilidade de leitura de mundo.

Em seguida analisaremos justamente o passo seguinte: que possibilidades de atuação em arquitetura e urbanismo se abrem ao estudar um lugar pela via da afetividade como a proposta pelos situacionistas.



A ARQUITETURA EM JOGO

Enquanto criador de formas novas, o arquiteto não está obrigatoriamente despojado e perdido no interior do dédalo do possível. Alguma coisa nele pode anunciar que ele se aproxima, que ele “está esquentando”, como se diz no jogo infantil onde, de olhos vendados, parte-se em busca de um objeto, guiado unicamente pelos gritos dos jogadores. Segue-se, com efeito, algumas vezes, como que por milagre, que todos os componentes, todos os instrumentos estejam não em uníssono, mas se afinem em um jogo de harmônicas e de simetrias de escalas, que conferem ao edifício seu caráter de auto-referência, seu acabamento sistêmico, em suma, sua vida própria.

FÉLIX GUATTARI

O título deste capítulo faz referência ao próprio tema desta dissertação. Trata-se aqui justamente de pensar em que medida as questões trabalhadas ao longo da mesma, utilizando-se especialmente do aparato teórico situacionista, coloca em jogo as formas atuais de teoria e prática arquitetônica.

O arquiteto é, em certa medida, alguém que recria o mundo em que vive. Se o faz, as suas representações espaciais apontariam para determinadas formas de construí-lo. Pode-se dizer que aquilo que o arquiteto cria está ligado à sua forma de ver o mundo. O objeto criado seria, assim, ele mesmo uma representação. A arquitetura e as cidades, por constituírem-se como elementos culturais, são também estruturas representativas, repletas de significados.

Desta forma, acompanhamos até aqui a forma de ver a cidade proposta pelos situacionistas, e observamos na expressão prática deste trabalho, uma cartografia de Ipioca. Neste capítulo iremos tentar relacionar esta visão de mundo situacionista com as propostas para criação efetiva de espaços que os mesmos adotaram. Além disto, apontaremos alguns caminhos do pensamento contemporâneo que também buscam um novo entendimento do que é o objeto da arquitetura e do urbanismo.

4.1 A arquitetura e o urbanismo vistos pela IS

A arquitetura é vista pelos situacionistas como uma atividade que possibilitaria a criação de ambiências completas, nas quais a percepção dos vivenciadores deveria ser o aspecto primordial a ser levado em consideração.

Se por uma necessidade técnica, apoiada por uma determinada forma de ver a vida, os modernos nos trouxeram a questão da oposição entre forma e função, os situacionistas pretendiam acrescentar o estudo afetivo das construções à prática da arquitetura.

O arquiteto, como outros trabalhadores de nossa empreitada, vê-se diante da necessidade de mudança de profissão: nunca mais será construtor de formas isoladas, mas construtor de ambiências completas. O que torna hoje a arquitetura tão enfadonha é sua preocupação sobretudo formal. O problema da arquitetura não é mais a oposição função/expressão, questão esta já superada. Ao utilizar formas

*existentes, ao criar novas formas, a principal preocupação do arquiteto deverá ser o efeito que tudo isso vai ter sobre o comportamento e a existência dos moradores*⁹⁹.

O arquiteto seria então, um propositor de situações, ambiências, em detrimento ao planejador de espaços, abstratos, para o qual o homem é expresso em números e medidas. A preocupação deste arquiteto não seria mais estudar apenas a ergonomia, ou criar um módulo que definisse as distâncias funcionais. No entanto, ao tratar a arquitetura e ao demonstrar a necessidade de estudar e acrescentar a preocupação com a reação afetiva dos lugares, os situacionistas não estavam afirmando um distanciamento de suas preocupações com as questões mais práticas desta produção.

A própria padronização e funcionalidade definida pela arquitetura moderna, não é vista com maus olhos pela IS. O que estes não aceitam como algo normal é a banalização que alguns destes preceitos tomam, tornando-se o único desejo do homem. “*Funcional é o que é prático. E só é prática a solução de nosso problema fundamental: a realização de nós mesmos*”¹⁰⁰.

Fica claro assim, que a crítica situacionista, apesar de dirigir-se em alguns momentos diretamente ao modernismo, está se referindo mais à expressão prática que este tomou, servindo especificamente a uma sociedade de consumo que passou legitimá-lo.

*O funcionalismo, que ainda se pretende de vanguarda porque encontra resistências passadistas, já venceu triunfalmente. Suas contribuições positivas: a adaptação a funções práticas, a inovação técnica, o conforto, a eliminação do enfeite supérfluo, tudo isso são hoje banalidades. Mas seu campo de aplicação, que é afinal limitado, não levou o funcionalismo a uma relativa modéstia teórica. Para justificar filosoficamente a extensão de seus princípios renovadores a toda a organização da vida social, o funcionalismo amalgamou-se, irrefletidamente, com as mais imóveis doutrinas conservadoras (e ele próprio se cristalizou como doutrina imóvel)*¹⁰¹.

⁹⁹ CONSTANT. “Relatório de abertura da conferência de Munique”. (1959) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 107.

¹⁰⁰ VANEIGEM, Raoul & KOTÁNYI, Attila. “Programa elementar do bureau de urbanismo unitário”. (1961) IN JACQUES, 2003. Io. Cit, p. 141.

¹⁰¹ IS. “O urbanismo unitário no fim dos anos 1950”. (1959) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 100.

Ao mesmo tempo, a IS, através do Urbanismo Unitário, “*uma crítica ao urbanismo*”¹⁰², pretendia desenvolver através da psicogeografia tanto o estudo da cidade atual, sob o ponto de vista da afetividade e do caráter lúdico, como propor situações para estas cidades, baseadas principalmente na mudança e na recriação constante.

*Deve-se tanto explorar os cenários atuais, pela afirmação de um espaço urbano lúdico tal como a deriva o reconhece, quanto construir outros, totalmente inéditos. Essa interpretação (uso da cidade atual, construção da cidade futura) implica o manejo do desvio arquitetônico*¹⁰³.

Para os situacionistas cada quarteirão poderia despertar diferentes sentimentos. Procuravam, pois, tornar significativos os vários setores da cidade, através especialmente da deriva, e dos estudos psicogeográficos. O arquiteto deveria preocupar-se em criar ambiências vivenciáveis, que tomariam por base em seus preceitos o estudo das relações psicogeográficas do mundo que nos cerca com o nosso viver nos lugares.

*Com a experiência situacionista da deriva é concomitantemente meio de estudo e jogo do meio urbano, ela está no caminho do urbanismo unitário. Não separar o teórico do prático, quando se trata do UU, não significa apenas fazer progredir a construção (ou as pesquisas sobre a construção, por meio de maquetes) junto com o pensamento teórico; é também, e sobretudo, não separar a utilização lúdica direta da cidade, coletivamente sentida, do urbanismo como construção*¹⁰⁴.

Existia, entretanto, nos situacionistas a vontade de construir cidades, o que fica claro especialmente no trabalho de Constant. Tão importante quanto Debord na fundação da Internacional Situacionista, Constant teve influência importante no rebatimento da teoria situacionista na prática, ao menos projetual, da construção. Arquiteto holandês, este teve na idéia de labirinto sua maior inspiração para proposições como a *Nova*

¹⁰² Esta questão é um dos cerne da crítica existente à IS, entretanto, os situacionistas estão com esta afirmação não se colocando contra a construção urbana, mas sim contra a centralização do planejamento urbano nas mãos dos urbanistas, especialmente por considerá-los extremamente funcionalistas e não se deterem mais especificamente às questões tidas como mais relevantes dentro da crítica situacionista.

¹⁰³ IS. “O urbanismo unitário no fim dos anos 1950”. (1959) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 103.

¹⁰⁴ Idem. Ibidem, p. 104.

Babilônia, cidade situacionista à qual deu formas diversas em um número grande de maquetes e imagens.



42 Nova Babilônia

Nova Babilônia seria uma cidade nômade, cujas bases estavam nas comunidades ciganas e sua vida em movimento. Constant chegou a citar Vaida Voivod III, que em 1963 era o presidente da comunidade mundial dos ciganos:

*Nós somos o símbolo vivo de um mundo sem fronteiras, de um mundo de liberdade, sem armas, onde cada um pode viajar sem problemas das estepes da Ásia central até o litoral do oceano Atlântico, dos planaltos da África do Sul à floresta da Finlândia*¹⁰⁵.

¹⁰⁵ Ver Constant, New Babylon, em www.notbored.org.



43 Maquete para acampamento de ciganos (Constant)

Estava claro para os situacionistas que para obter a cidade “desviada” que pretendiam, deveriam partir da idéia de que a estaticidade e a orientação não mais seriam os motes para a construção de lugares vivenciáveis, mas sim a exploração de uma sempre corrente instigação das afetividades. Neste sentido, em Nova Babilônia, é justamente a noção de labirinto que toma corpo e que justifica sua criação.

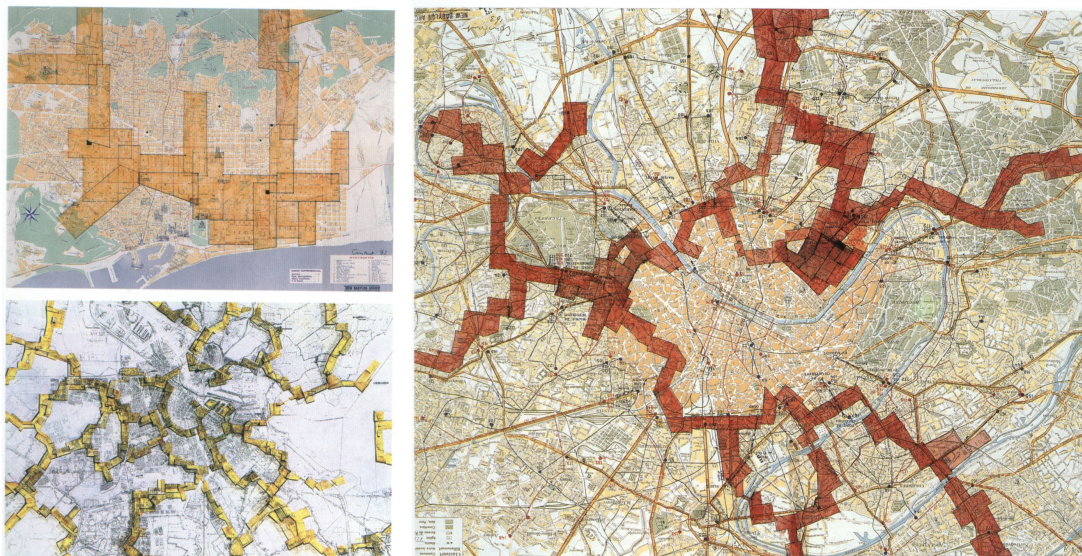
Este foi o dia em que eu concebi o esquema para um acampamento permanente para os ciganos de Alba e este projeto é a origem da série de maquetes da Nova Babilônia. De uma Nova Babilônia onde, embaixo de um único teto, com o auxílio de elementos móveis, uma residência compartilhada é construída, uma temporária, constantemente remodelada área de moradia, um acampamento para os nômades numa escala planetária¹⁰⁶.

Esta cidade situacionista, existente apenas como projeto ou utopia futura, apresentava-se suspensa, global e sem fronteiras, na qual a constante criação de ambiências seria a principal ocupação de arquitetos e artistas em geral. Os setores seriam a base para a criação de Nova Babilônia e indicariam suas unidades essenciais. Cada setor corresponderia a um bairro, mas mais ainda, a uma unidade de ambiência onde viveríamos por um determinado período de tempo, e a qual poderíamos caminhar livremente a qualquer momento. Apesar de não admitirem o

¹⁰⁶ Idem. Ibidem.

zoning determinado pelas funções da cidade, era em certa medida um zoneamento efetivamente o que propunham ao criar estas unidades de ambiência.

O setor é o menor elemento, a unidade básica da rede de Nova Babilônia, um dos links na cadeia que a forma. Como pode-se esperar, suas dimensões são marcadamente maiores que as dimensões dos elementos (edifícios) que formam as cidades, como elas são hoje. A escala desses elementos depende no sistema de relações sociais. (...) A seção é uma construção básica (macro-estrutura) na qual uma ambiência é construída¹⁰⁷.



44 Nova Babilônia Barcelona; NB Amsterdã e NB Paris

Várias propostas para Nova Babilônia partiam da idéia de construí-la por sobre as antigas cidades. Constant executa, neste intuito, diversos estudos de mapas das grandes capitais européias, e como sua cidade-utopia poderia ser sobre elas construída.

Entretanto, apesar de ser parte de seus desejos, os situacionistas não conseguiram construir efetivamente cidades, como era a proposta da IS. Com o passar do tempo, ficou claro que a prioridade de sua atuação deveria consistir justamente em assegurar as condições políticas e sociais que possibilitariam a construção futura de situações. Eles sentiram que estas (as situações) deveriam ser efetivamente concretizadas por

¹⁰⁷ Idem. Ibidem.

outros. Era necessário mudar o mundo em que viviam antes de executar suas propostas.

Todo mundo sabe que no princípio os situacionistas pretendiam, no mínimo, construir cidades, o entorno apropriado para o despertar ilimitado de novas paixões. Porém, como isso evidentemente não era fácil, nos vimos forçados a fazer muito mais¹⁰⁸.

4.2 Caminhos da discussão situacionista

A crítica ao urbanismo moderno proposta pelos situacionistas e manifestada em seus escritos, apesar de extremamente ousada, toma lugar no mesmo momento em que, dentro dos próprios CIAMs, parte das suas convicções já estavam sendo colocadas à prova por alguns segmentos, como o Team X.

A partir de 1947, vários indícios da necessidade de repensar os preceitos modernos começaram a ser apresentados nos CIAMs. Com algumas características comuns em suas proposições, o Team X e os Situacionistas tiveram efetivamente algumas ligações, como aponta Paola Berenstein:

Em termos bem gerais, os dois grupos – Team X e Situacionistas – cada qual à sua maneira, propunham idéias semelhantes: a idéia de colagem, de mistura e de diversidade contra o excesso de racionalidade e funcionalidade modernas, e contra a separação de funções (zoning). Contra a generalidade, a impessoalidade, simbolizadas pelo Modulor corbusiano e pela idéia de Tabula Rasa, eles propunham a busca de identidades, da individualidade e da diversidade, sobretudo das pessoas comuns e reais das ruas das cidades existentes. (...) Mais do que simples coincidência ou questão de Zeitgeist, existiram de fato contatos e trocas entre os dois grupos, principalmente através dos seus membros holandeses e ingleses¹⁰⁹.

O Team X, grupo de arquitetos que fizeram parte do movimento moderno e participaram dos CIAMs, diferentemente dos situacionistas, buscavam chegar à

¹⁰⁸ DEBORD, Guy. *A arquitetura selvagem*, Prefácio a GRIBAUDO, E.; SALA, A. *Jorn / Le jardin d'Albisola*, 1972, i. Cf. a íntegra do texto em www.psycogeography.co.uk/on_wild_architecture.

¹⁰⁹ JACQUES, 2003. *Ip. Cit*, p. 27.

crítica dos preceitos modernos a partir de dentro, enquanto os membros da IS pregavam uma ruptura total com estes mesmos preceitos¹¹⁰.

Atualmente, parecem existir dois caminhos principais tomados pelos “seguidores” da IS. O primeiro constitui-se em reflexões acadêmicas que cada vez mais têm tomado os pensamentos situacionistas como objeto de estudo. É o caso desta dissertação, cujo esforço investigativo foi extremamente facilitado pela difusão, nos últimos anos, dos textos situacionistas, tanto em traduções e publicações oficiais, como em sites cada vez mais numerosos que divulgam parte de seus textos¹¹¹. O segundo percurso é a apropriação formal de suas criações plásticas, desde os mapas e desvios pictóricos, às maquetes e planos de proposições e a própria Nova Babilônia. Apesar dos situacionistas não serem figuras comuns nos livros de história da arte, está claro que a sua influência sobre a este campo nas últimas três décadas também foi profunda e determinante.

Os grupos e as pessoas que estiveram em contato com o movimento são numerosos. Entre eles poderíamos mencionar a arte conceitual, arte e linguagem, o neoísmo e a arte do grafite. As idéias situacionistas também estão presentes nas últimas obras de artistas tão díspares como Hans Haacke, Benjamin Patterson, Bárbara Kruger e Krzysztof Wodiczko, além faz teorias e as intervenções urbanas de Bernard Tschumi ou Nigel Coates¹¹².

Hoje, no Brasil, são numerosos também os sites de grupos independentes que se intitulam psicogeográficos, e que se dedicam ao estudo dos escritos situacionistas. É através destes que os textos vem sendo cada vez mais distribuídos, de forma livre e quase panfletária.

Dentro da academia, é interessante observar que os pesquisadores que vêm trabalhando a psicogeografia são em sua grande maioria arquitetos, e especialmente

¹¹⁰ Como foi visto, esta ruptura proposta pelos *situs* não se configurava numa cisão com tudo o que a modernidade trazia, mas sim principalmente com a forma como a modernidade se apropriava das construções modernas.

¹¹¹ Podemos citar a exemplo disso os seguintes sites, onde podem ser encontrados textos situacionistas na íntegra: www.notbored.org; www.bopsecrets.org/SI.

¹¹² *Situacionistas: arte, política, urbanismo*. (Catálogo de Exposição). Barcelona: Museu de Arte Contemporânea de Barcelona, 1996. Pg. 34 (T.A.)

professores de projeto de arquitetura¹¹³. Não está clara ainda a influência destes estudos na prática arquitetônica brasileira, mas talvez este interesse recente produza seus reflexos mais adiante.

Observa-se, por exemplo, na Espanha um forte interesse pelo pensamento da IS, que toma corpo no crescimento do número de publicações que tratam do tema, mas também em citações explícitas de grupos de jovens arquitetos que têm buscado cada vez mais o espaço urbano como lugar para a ação de uma arquitetura lúdica. Exemplo deste último fato pode ser percebido no catálogo *Semillas*, do grupo espanhol que participou da Bienal Internacional de Arquitetura de São Paulo, em 2003. Nele, diversos textos traçam referências à IS, e em suas proposições tomam a criação de “situações” urbanas como uma possibilidade de sua ação. Como na proposta de “*Shadow Play*”, do estúdio Emiliana:

*Shadow Play se encontra no meio do caminho entre o jogo infantil e a escultura urbana. Esta coleção de elementos giratórios oferece às crianças e adultos a possibilidade de participar na superposição de sombras e cores; o jogo é diferente em função da idade daquele que participa, de suas habilidades e motivações, muda também segundo o ambiente, as condições do tempo, a hora do dia ou a estação do ano. Shadow Play potencia tanto a interação física como o jogo mais exploratório e simbólico, aquele que jogando, nos ajuda a entender como e porque ocorrem as coisas ao nosso redor*¹¹⁴.

¹¹³ Este fato foi percebido em busca na Plataforma Lattes do CNPq, em dezembro de 2006.

¹¹⁴ *Catálogo Semillas*, Ministério dos Assuntos exteriores, Espanha, 2003.



45 Shadow Play (Emiliana Studio)

Não a toa, neste mesmo catálogo, narra-se uma experiência de criação de uma “cidade imaginária” com as crianças de São Paulo, cuja metodologia baseou-se nas experiências de César Muñoz. inspirados especialmente na revolução da vida cotidiana proposta pelos situs. Estes experimentos arquitetônicos vêm sendo cada vez mais difundidos, especialmente através da internet, que muito se assemelha a uma rede de comunicação proposta pelos situacionistas para a Nova Babilônia.

4.3 Ipioca, situacionistas e a arquitetura hoje

Se com os situacionistas foi possível perceber a necessidade de estudar efetivamente os afetos que a cidade apresenta em seu íntimo, e possíveis caminhos para trabalhar com eles, na vivência do lugar Ipioca, outras questões surgiram também como aprendizagem sobre a prática arquitetônica.

A primeira grande questão relacionou-se à memória, do questionamento de sua fixação de edifícios, e de como isso funcionaria para preservar uma “identidade” dos lugares. Ao longo das derivas, foi possível perceber que a estaticidade não necessariamente funciona como única forma de preservação de espaços. Ao contrário, em alguns casos, como os caminhos de Ipioca, é o mutável que aloja a memória. Portanto, não faria sentido um tombamento, já que eles são justamente feitos pelo movimento, pelo uso.

Não vivemos mais num mundo onde se nasce e se cresce num mesmo lugar. A idéia de perenidade associada ao lar, à cidade e à arquitetura enquanto produto, não parece mais ser a grande busca. Em tempos onde informações, relações sociais e lugares estão em constante modificação, parecemos querer buscar a perenidade em coisas imateriais.

Ao contrário, pensamos que todo elemento estático e inalterável deve ser evitado, e que o caráter variável ou móbil dos elementos arquitetônicos é condição para uma relação flexível com os acontecimentos que neles serão vividos¹¹⁵.

Em tempos contemporâneos, onde o homem é cada vez mais nômade, suas vivências do espaço muitas vezes incorporam a mudança como algo necessário. Mas, é também parte dele a construção de relações afetivas nas quais a nostalgia, a memória e de certa forma um idéia de fixação tomam papel preponderante.

Neste trabalho, em vários momentos oscilou-se entre a fixação e a mudança, entre elementos cuja materialidade os transforma em marcos, e outros nos quais é justamente a evanescência que traz sua permanência enquanto tradição.

Na cidade invocada pelos situacionistas podemos encontrar simultaneamente noções de não-sedentarismo, de flutuação e da tentativa de uma radical redefinição dos preceitos urbanos. Nas referências às condições lúdicas das atividades humanas e na expressão espacial que esta tomou, em Nova Babilônia, como um grande labirinto, a IS reconsiderou a cidade e a sua arquitetura como construções definidas por percursos e lógicas do movimento, e que buscavam transformar a “sociedade do espetáculo” ao negar a forma que esta tomava no espaço urbano.

De fato, a deriva, além de suas lições essenciais, só oferece um conhecimento muito situado e datado. Daqui a uns anos, a construção ou a demolição de casas, o deslocamento das microsociedades e das modas bastarão para mudar a rede de atrações superficiais de uma cidade; fenômeno aliás muito encorajador para o

¹¹⁵ CONSTANT. “O grande jogo do porvir”. (1959) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 98.

*momento em que chegarmos à ligação ativa entre a deriva e a construção ativa situacionista*¹¹⁶.

Para voltarmos a pensar a arquitetura em seus fundamentos, há uma questão a lembrar: a base da arquitetura está no corpo do homem. Mas esse corpo não é apenas o que invoca medidas e padrões. Nosso corpo sente e percebe os lugares em que se insere e isso pode ser um ponto crucial da nossa produção.

*Mas de que meios o arquiteto dispõe para apreender e cartografar essas produções de subjetividade que seriam inerentes ao seu objeto e à sua atividade? Poder-se-ia falar aqui de uma transferência arquitetural que, evidentemente, não se manifestaria através de um conhecimento objetivo de caráter científico, mas por intermédio de afetos estéticos complexos*¹¹⁷.

Baseando-se na idéia de jogo, a noção principal que se buscou trabalhar aqui, através do viés do pensamento situacionista é a de que, para a vida da cidade e do ser humano, é fundamental dar atenção às relações entre ambos, e mais, que o papel do arquiteto neste pensamento seria justamente o de propiciar “ambiências” para o desenrolar destas relações.

Atualmente, o repensar dos rumos da arquitetura parecem apontar sempre para as possibilidades plásticas asseguradas pela tecnologia e a utilização expressiva de seus meios. A “casa inteligente”, tal qual a casa dos Arpel, de Jacques Tati¹¹⁸, onde podemos acender a luz ao simples estalar dos dedos.

De fato, se por um lado se entende por Arquitetura e Urbanismo a atividade humana que transforma intencionalmente o ambiente físico por meio de projetos de intervenção, por outro lado estas intervenções no ambiente físico têm sido cada vez menos fundamentadas em bases críticas e conceituais por parte de seus autores. Muitos profissionais não têm sido motivados, em sua formação, a refletirem

¹¹⁶ IS. “O urbanismo unitário no fim dos anos 1950”. (1959) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 104.

¹¹⁷ GATARRI, Félix. *Caosmose, um novo paradigma estético*. São Paulo: ed. 34, 2000, p.161.

¹¹⁸ Trata-se da casa modernista apresentada em “Meu Tio”, filme de Jacques Tati.

*criticamente sobre a arquitetura que produzem, suas bases conceituais e teóricas, seus modelos e seus impactos sociais, culturais e/ou ambientais*¹¹⁹.

Para os arquitetos *high tech*, os avanços da indústria são vendidos eles mesmos como a grande qualidade da produção arquitetônica e urbana. Não é para a produção de ambiências que são utilizados os recursos técnicos, eles são muitas vezes os fins.

*Em nenhum caso seu papel [do arquiteto] deve ser reduzido ao do engenheiro civil. O fato de que as máquinas desejantes do criador se encontrem em um continuum com as máquinas de opinião, máquinas materiais, não implica absolutamente que elas aí se deixem submergir*¹²⁰.

Cito para ilustrar esse fato, o Seminário Projetar 2003, realizado em Natal. Nele uma parcela considerável dos trabalhos tratava a questão do uso do AutoCad na produção dos alunos de arquitetura. As posições eram praticamente unânimes: o CAD como instrumento de desenho está minando a capacidade criativa dos alunos, que agora utilizam formas repetidas em blocos. Em uma das apresentações um dos participantes perguntou quantas vezes esses mesmos professores que reclamavam do distanciamento entre a criação de seus alunos e a realidade em que vivem pediram que os alunos fizessem algum trabalho de percepção da cidade. Poucos responderam, dizendo fazerem freqüentes visitas a obras.

Parece-nos que uma alternativa, se é que o arquiteto não sabe mais olhar ao seu redor, deveria ser reconvidado a experimentar a cidade, numa reedição do *flaneur* no século XXI.

4.4 Novos rumos, novas formas de pensar...

Através da idéia de jogo não como competição, mas como processo, se estudou Ipioca no contexto desta dissertação. Para tal a metodologia proposta pelos situacionistas, a psicogeografia, foi tomada como base para a investigação urbana. É assim que estudou-se a atuação da IS, mas também o que o lugar estudado pode nos

¹¹⁹ DUARTE, Cristiane Rose S. e RHEINGANTZ, Paulo Afonso. *Projetar 2005: relato do segundo seminário nacional*. Ver http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq067/arq067_00.asp. Este texto faz um balanço do encontro, que discutiu os rumos do ensino e pesquisa em projeto especialmente no caso brasileiro.

¹²⁰ GUATARRI, Op. Cit, p.163.

apresentar como aprendizado para pensar sobre a arquitetura. Ao mesmo tempo que refletiu-se sobre Ipioca e seus lugares mapeados pela via da afetividade, foi foco da análise, indiretamente, as possibilidades para a atuação do arquiteto dentro desta nova ótica.

Estudar um aspecto para aprender sobre outro, como aqui, estudar o jogo, a psicogeografia e um lugar como Ipioca para re-aprender arquitetura não só remete à noção de desvio, ou *detournement* situacionista. O próprio Le Corbusier, em *Por uma Arquitetura*, traça comparações diretas entre as máquinas e os edifícios, seja ao propor a máquina de morar, seja ao trazer com toda a força as imagens e a análise sobre aviões e automóveis como as grandes obras “arquitetônicas” de sua época.

Ninguém nega hoje a estética que exala das criações da indústria moderna. Cada vez mais as construções, as máquinas se afirmam com proporções, jogos de volumes e de matérias tais que muitas dentre elas são verdadeiras obras de arte, porque comportam o número, isto é, a ordem. Ora, os indivíduos de elite que compõem o mundo da indústria e dos negócios e que vivem, em consequência, nesta atmosfera viril onde se criam obras inegavelmente belas, se acreditam muito afastados de toda atividade estética. Não têm razão, pois eles estão entre os mais ativos criadores da estética contemporânea¹²¹.

No caso dos situacionistas, a postura em relação à aceitação do que estava sendo criado a partir da sociedade de consumo era bastante diferente. A aprendizagem a partir da vida cotidiana deveria ser construída de algo novo, uma vez que eles se colocavam como contrários ao modo como a vida burguesa “espetacularizada” deveria ser construída. Era com uma vivência nova dos lugares, derivante e aberta à experimentação que seria construída a nova relação das pessoas com os lugares.

Ao se apropriarem de elementos pré-existentes como a própria cidade moderna, cuja existência justificava e possibilitava a deriva, o faziam através do “desvio”, ou seja, da possibilidade de conferir-lhes novos significados através da mudança de contexto, ou mesmo da descontextualização. Este tipo de produção foi realizada especialmente em suportes pictóricos, mas os situacionistas propunham como resultado do Urbanismo Unitário o desvio da apropriação urbana.

¹²¹ LE CORBUSIER, *Por uma Arquitetura*. São Paulo: Perspectiva, 1998, p. 59.

DESVIO – Abreviação da expressão: desvio de elementos estéticos pré-fabricados. Integração de produções artísticas, atuais ou passadas, em uma construção superior do ambiente. Neste sentido, não pode haver pintura ou música situacionista, mas um uso situacionista desses recursos. Num primeiro sentido, o desvio no interior das antigas esferas culturais é um método de propaganda, que comprova o desgaste e a perda de importância dessas esferas¹²².

O desvio, ou *detournement*, era ao mesmo tempo uma proposta que tomava corpo nos escritos situacionistas através de uma postura essencialmente crítica, mas lembra em muitos aspectos a noção de lúdico à qual aspiravam.

A nova arquitetura poderá começar seus primeiros exercícios práticos pelo desvio de blocos afetivos de ambiência antigamente definidos (o castelo, por exemplo). O emprego do desvio, na arquitetura como na construção de situações, marca o reinvestimento dos produtos que se procura subtrair aos objetivos da atual organização econômico-social, e a ruptura com o cuidado formalista de criar abstratamente o desconhecido. Trata-se de liberar primeiro os desejos existentes, de estende-los nas novas dimensões de uma realização desconhecida¹²³.

Em Ipioca, as crianças criam desvios ao transformar o cemitério em lugar de brincadeira, ou um sítio particular em território infantil. Mas o próprio lugar cria muitas vezes desvios em quem o visita através dos muitos apelos que apresenta. Os turistas sobem para ver a igreja, o “núcleo histórico”, mas terminam sendo seduzidos pela vista natural.

Esta aprendizagem, partindo de elementos aparentemente inesperados para o estudo e a apropriação urbana nos lembra que as coisas mais díspares estão em algum momento em conexão. Não necessariamente estudaremos as crianças para propor algo apenas para elas. Certamente o estudo de Ipioca contextualizado neste trabalho pretendeu abordar outras questões aparentemente distantes dela.

Para fazê-lo, partiu-se de uma forma diferenciada de ver o mundo. Ao contrário de pensar um aprofundamento vertical de um tema, para cima ou para baixo, propôs-se dirigir o estudo na transversalidade, criando uma estrutura mais planar.

¹²² IS. “Definições”. (1958) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 66.

¹²³ IS. “A fronteira situacionista”. (1960) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 130.

Exploreemos aqui, de modo preliminar¹²⁴, uma das teorias contemporâneas de maior destaque. Trata-se de uma tentativa de investigar o mundo através de uma cosmologia proposta por Gilles Deleuze e Félix Guattari, que toma o rizoma¹²⁵ por analogia. Quando estes autores deslocam o conceito de rizoma do campo da biologia, promovendo contaminações e apropriações entre áreas distintas do conhecimento, abrem novas potencialidades que atualizam o campo da filosofia e que exigem soluções inéditas.

Contraposto à noção de árvore (Hierárquica, Protuberante e Masculina), o rizoma age através de platôs, de linhas e pontos de conexões, propondo um conhecimento plano, ou horizontal, que se assemelhe à rede.

A árvore é dicotômica, baseada em um eixo que se divide e se transforma em galhos. Constrói-se, assim, através da afirmação “ou isto ou aquilo”, ou se é uma coisa ou outra. “(...) *a Árvore ou Raiz como imagem, não para de desenvolver a lei do Uno que se torna dois, depois dois que se tornam quatro.... A lógica binária é a realidade espiritual da árvore-raiz*¹²⁶”.

É partindo da noção de negação da árvore que parece ser construído o conceito de rizoma, que os autores vão explorar e defender ao longo de seus platôs. Dentre os princípios que fundamentam a noção de rizoma deleuziano, podem ser destacados alguns que remetem-se diretamente às questões pensadas em Ipioca. Por exemplo, os princípios de conexão e heterogeneidade. O primeiro seria justificado pela possibilidade de conexão imediata entre diferentes pontos, “*qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo*¹²⁷”. Essa lógica afirmaria que não seria necessário percorrer um caminho único para chegar a pontos aparentemente distantes.

¹²⁴ Esta forma de ver o mundo, propostas pelos pós-estruturalistas, aos quais deve-se acrescentar Foucault, tenta desconstruir os conceitos existentes, na busca de uma reformulação de suas bases. Esta proposta será aqui apenas mencionada superficialmente, apesar de ser de fundamental importância para o entendimento da contemporaneidade, e com especial rebatimento no âmbito da arquitetura. Ver MAGNAVITA, Pasqualino Romano. Saber, poder e Subjetividade: o pensamento Pós-estruturalista e o Projeto. Anais do PROJETAR 2005, Rio de Janeiro, 2005.

¹²⁵ Ver DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

¹²⁶ Idem. Ibidem, p.13.

¹²⁷ Idem. Ibidem, p.15.

Este tipo de estrutura lembra a noção de fluxo de pensamento, muitas vezes construído através de conexões aparentemente díspares. Nosso pensamento, nem sempre se desloca através de uma corrente linear, muitas vezes objetos ou situações nos lembram outras dissociadas, mas que de alguma forma foram conectadas em nossa memória.

Outro princípio estruturante do rizoma é o de multiplicidade. Quando os autores tratam a multiplicidade não de referem a possibilidade de inúmeras análises em um mesmo objeto, mas da multiplicidade ela própria enquanto objeto. “*É somente quando o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo, multiplicidade, que ele não tem mais nenhuma relação com o uno como sujeito ou como objeto*”¹²⁸.

Ao mesmo tempo, cabe acrescentar que o rizoma, a multiplicidade, é construída de modo planar, tal qual a grama. Desta forma, ao contrário de partir de um centro específico, ela é delimitada pelo fora. São as linhas de exterioridade que definem os planos de um rizoma. São estas linhas, que escapam à definição de cada platô rizomático, que determinam uma nova direção, que formaria um novo platô.

*Todas as multiplicidades são planas, uma vez que elas preenchem, ocupam todas as suas dimensões: falar-se-á então de um plano de consistência das multiplicidades, se bem que este ‘plano’ seja de dimensões crescentes segundo o número de conexões que se estabelecem nele. As multiplicidades se definem pelo fora: pela linha abstrata, linha de fuga ou de desterritorialização segundo a qual elas mudam de natureza ao se conectarem às outras*¹²⁹.

Ao mesmo tempo, ao pensar em formas de representação do mundo, o rizoma exige a produção de mapas, da cartografia. Opõe-se ao que denomina “decalque”, que basearia-se no princípio de reproduzibilidade, por uma idéia que se apóia no múltiplo. Tratem-se de repensar o dogma da unidade e da identidade, da universalidade e da hierarquia. Tracemos linhas de fuga, que permitam a criação de novas “lógicas”.

No contexto desta dissertação, as “linhas de fuga” são traçadas justamente pelos situacionistas, sua abordagem marginal, que buscava novos significados para a

¹²⁸ Idem. Ibidem, p. 16.

¹²⁹ Idem. Ibidem, p. 17.

prática arquitetônica, “comendo pelas beiradas”, traçando justamente o que estava fora da postura dos arquitetos de seu tempo.

Passados cerca de 30 anos desde sua dissolução, o pensamento da IS é ainda hoje relevante, principalmente se o reeditarmos sob certas considerações pós-estruturalistas.

Mesmo que o projeto que acabamos de traçar em grandes linhas seja tachado de sonho irrealista, insistimos no fato de ser ele exequível do ponto de vista técnico, desejável do ponto de vista humano, indispensável do ponto de vista social. A crescente insatisfação que domina toda a humanidade chegará a um ponto em que seremos todos obrigados a executar os projetos para os quais dispomos de meios de ação; e que poderão contribuir para a realização de uma vida mais rica e mais completa¹³⁰.

Assim, retomemos o jogo: Ipioca é a Praia, Ipioca é a Igreja e Ipioca é o caminho. Cada uma dessas acepções são platôs nesta possibilidade de vivenciar o múltiplo. Passemos a novos jogos.

I

P R A I A

I

O

C A M I N H O S

I G R E J A

¹³⁰ CONSTANT. “Outra cidade para outra vida”. (1959) IN JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 117.

Ipioca, 2005

Escrevo sentada numa pedra à sombra de um coqueiro na praia de Ipioca. O som das ondas do mar quebrando na areia marcam o início e o fim de minha caminhada de hoje. Esta sensação forte e boa de um som que me acompanha desde sempre, se fez ouvir hoje com mais forte intensidade. Os ouvidos foram ativados logo ao chegar e me conduziram ao longo desta caminhada. Esta hoje com fobia de pessoas, queria hoje ser apenas uma formiguinha anônima que sobe e desce trajetos de sua mente inquieta sem que ninguém pergunte porquê. Não sei se consegui... penso que não. Senti dezenas de olhinhos grudados em minhas costas. Desta vez olhos adultos, pois as crianças pareciam estar guardadas entre os muros cerrados das escolas. Só se ouvia suas vozes em algazarra, como aquelas caixinhas de brinquedo que fazem barulho ao balançar... o que haveria dentro delas? Parei na praia e subi as escadas... fugindo dos seres humanos, queria o lugar... decepcionada ao ver um muro, extremamente masculino fechando o acesso para o lugar mais Ipioca que eu conheço: o Gastão. Triste mesmo, por causa das mudanças que chegam sem avisar. Mas... logo eu, que já deveria ter aprendido a lidar com mudanças? Ruins essas mudanças que descaracterizam... mas, será que realmente o fazem? Será que o fato de mudar faz com que deixemos de ser nós mesmos? Ou seremos apenas mais uma camada? Andei tentando encontrar referências fixas, que já haviam marcado meu mapa de Ipioca. Mas, alguns momentos me perdi, achei que não sabia mais onde estava... Só aos poucos percebi que as referências estavam em todos os lugares, pois não eram os exemplares fixos que faziam força para se tornarem constantes na minha visão de Ipioca, e sim a repetição constante deles... o fato de existirem em um e todos os lugares. Os bichos cacarejando em lugares que nem mesmo se sabe onde, as crianças penduradas em árvores balançando e rindo o tempo todo... as pessoas traçando caminhos para suas rotas pessoais. Trajetos que só mesmo elas percebem. Tudo estava presente em tudo, e se recriava o tempo inteiro, pois estava inscrito tal qual um relógio na cabeça das pessoas. Não seria isso a memória?

Cada vez mais reforço a idéia de que Ipioca é uma mulher extremamente feminina, com traçados delicados que se aproximam de flores, estas que também parecem estar em todos os lugares. Florezinhas, delicadas, que crescem em cachos, e das quais não se colhe apenas uma, mas o cacho inteiro. Mas ainda, ipioca é como um cacho de flores específico que fotografei... vários galhinhos, várias flores alegres laranja e amarelas, das quais saem espécies de galhinhos vermelhos, vários frutinhas pequenos. Como os galhos que sustentam as flores são finos, delgados, tudo parece estar flutuando, criando um conjunto composto de heterogeneidade. Ao tentar fotografá-lo ele voava, delicado ao sabor do vento, e a foto

*parecia sair sempre desfocada. Nada como percebê-la ao vivo, movimentando-se, ao tentar eternizá-la numa foto, nada mais poderia ser feito, mas captar um instante, desfocado, entre um movimento e outro... tal qual o espaço e suas dinâmicas...*¹³¹



46 Flores em Ipioca

¹³¹ Diário de Bordo da última deriva realizada em Ipioca no contexto deste trabalho.



Com freqüência se tem imaginado a gênese das grandes obras na imagem do nascimento. Esta imagem é dialética; abrange o processo por dois aspectos. Um tem a ver com a concepção criativa e se refere, no temperamento, ao feminino. Este fator feminino se esgota com a conclusão. Dá vida à obra e então se extingue. O que morre no mestre com a criação concluída é aquela parte nele em que a obra foi concebida. Mas eis que a conclusão da obra não é uma coisa morta – e isto nos leva a outro aspecto do processo. Ele não é alcançável pelo exterior; o polimento e o aprimoramento não podem extraí-lo à força. Ele se consome no interior da própria obra. Aqui também se pode falar de um nascimento. Ou seja, em sua conclusão a criação passa a parir o criador. Não segundo a sua feminilidade, na qual ela foi concebida, mas no seu elemento masculino. Bem-aventurado, o criador ultrapassa a natureza: pois esta existência que ele recebeu, pela primeira vez, das profundezas escuras do útero materno, terá que agradecer-lá agora a um reino mais claro. A sua terra natal não é o lugar onde nasceu, mas, sim, ele vem ao mundo onde é a sua terra natal. É o primogênito masculino da obra, que foi por ele concebida.

WALTER BENJAMIN

Walter Benjamin termina com esse fragmento sua obra “Rua de mão única”. Parece curioso que o autor nos remeta a um momento posterior à conclusão da obra, no qual a mesma passa a ser criadora de seu autor. Neste momento, parece justamente que a rua torna-se de mão dupla. Há uma inversão direcional, ou mesmo entre obra e autor. Mas é o próprio Benjamin que deixa claro, ao longo do livro, existir parte do autor na obra e vice-versa.

Não é à toa que foi tomado emprestado para a conclusão desta dissertação o título deste mesmo excerto. É quando finalizado o trabalho, colocadas as cartas à mesa, e esgotado o tempo estipulado para o jogo, que se pode construir o trabalho, e criar uma representação da experiência. Se ela pediu registros momentâneos e efêmeros, construídos ao longo da partida, existe uma intenção final de tecer um panorama da experiência como um todo, e tentar identificar a forma que este tomou.

O jogo é, em certa medida, previsível/imprevisível, controlado e aleatório. A construção desta dissertação certamente tomou estas dicotomias como parte fundamental de sua estrutura. Se em alguns momentos foi possível imaginar o resultado de certas indagações, outras pareceram apoiar-se em circunstâncias específicas, de uma situação que talvez não mais se repita. Tratou-se de uma construção baseada na idéia de situação, conforme já apresentado, como um momento espaço-temporal. A base para tal construção esteve sempre alicerçada na vivência.

Conforme já foi mencionado, a apreensão de um lugar como Ipioca tornou-se mais aprofundada à medida que o andar dominou a experiência. Isso se deu por dois motivos: o primeiro pela possibilidade de conhecer todos os seus lugares, uma vez que grande parte de Ipioca só pode ser alcançada a pé; o segundo se deve à apreensão mais corpórea, sensorial do lugar. Este último aspecto, além de convidar os sentidos a formarem uma imagem, pressupõe a participação e uma interação efetiva entre aquele que caminha e o lugar em que o faz. Esta mudança de foco da experiência relaciona-se justamente com a passagem da contemplação para a vivência de lugares que se pretendeu estudar.

Retomando Benjamin, se a obra ao ser finalizada começa a dar vida ao criador, é a partir de seu nascimento, do parto difícil e doloroso, que aquele que deu a vida pode

analisar o período de sua elaboração. Se a figura do nascimento dá conta do processo final, de expulsão, é através de outra figura que se pode analisar o processo de execução desta dissertação: daquele que mapeia, cartografa, cria referências com as quais se basear, mas em muitos momentos se deixa perder.

Se fosse criado um mapa desta dissertação, sua forma seria circular. O caminho da escrita, pode-se perceber que foi traçado em torno de um movimento que parte e volta para a mesma questão, mas que possui também volteios internos. Este foi também o movimento de produção da pesquisa como um todo, e da costura que foi dada ao longo de cada fragmento.

A dissertação aqui apresentada é também uma representação de mundo, com escolhas que demonstram claramente o ponto de vista adotado, construído a partir da abordagem situacionista.

Foi escrita em diferentes momentos do calor poente em Maceió. Pela janela o sol da tarde trouxe em vários momentos uma cor intensa para a mesa do computador, no qual como uma janela, as narrativas desta dissertação foram se formando. Se por um lado, o recorte retangular baseado em *pixels* e *dpis* remetia a uma experiência extremamente visual, por outro o calor trazido pela abertura do edifício lembrava que outras sensações, provenientes de um recorte diferente, interferem no modo de perceber as mesmas imagens.

Através deste trabalho está apresentado um recorte de um território, observado através da lente do lúdico. Relacionado a um momento bastante específico de Ipioca, revela detalhes e minúcias que fazem parte da maneira como foi vista através da deriva, de forma inevitavelmente pessoal.

Se quem descreve a cidade revela muito acerca de si mesmo, Ipioca discutida como pano de fundo das experimentações situacionistas, só pode ser compreendida na medida em que foi arrebatada como representação, e como tal, através da escolha de posições.

Se retomarmos a idéia da janela, através da qual o sol e o vento interferem no indivíduo à frente da tela de vidro, percebemos que a paisagem termina por invadir o território da imagem, seja ao trazer o calor e um certo desconforto para quem a

produz, seja ao incidir na tela, tornando difícil ou fácil sua visualização. É sobre esta mescla entre a luz da paisagem e a luz da imagem representada que se espalharam as reflexões desta dissertação: um jogo entre a teoria situacionista e as derivas em Ipioca.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, Durval Muniz. *A invenção do nordeste e outras Artes*. São Paulo: Cortez, 2001.

AMADO, Janaína. "A Culpa nossa de cada dia: Ética e História Oral". In: *PROJETO HISTÓRIA: Revista de Estudos Pós-graduados em História e do Departamento de História da PUC-SP*. São Paulo, 1997.

ARGAN, Guilio Carlo. *História del Arte como História de la Ciudad*. Barcelona: Ed. Laia, 1984.

BAUDELAIRE, Charles. *As Flores do Mal*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas II: Rua de mão única*. São Paulo: ed. Brasiliense, 1994.

_____. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984.

BLOOMER, Jennifer. "The Matter of the cutting edge", In RUEDI, Katerina (org.). *Desiring Practices - architecture, gender and the interdisciplinary*. Londres: Black Dog, 1996.

BRANDÃO, Carlos Antonio L. *Da Etimologia ao sentido de patrimônio*. Minas Gerais, 1999.

BUENO, Silveira. *Vocabulário Tupi-Guarani Português*. São Paulo: Ed. Nagey, 1983.

CALVINO, Ítalo. *Cidades Invisíveis*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CARSALADE, Flávio de Lemos. *Arquitetura: interfaces*. Belo Horizonte: Ap Cultural, 2001.

COSGROVE, Denis & DANIELS, Stephen. *The Iconography of Landscape*. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.

COSTA, Craveiro. *Maceió*. Maceió, Sergasa, 1981

CUNHA, Maria Helena Lisboa da. *Espaço real, espaço imaginário*. São Paulo: ed. Numem, 1991.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DEBRAY, Regis. *Vida e Morte da Imagem*. Petrópolis: Vozes, 1994.

DEHEINZELIN, Monique. *Construtivismo: a poética das transformações*. São Paulo: Ed. Ática, 1997.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

FONSECA, Maria Cecília Londres. *O Patrimônio em Processo: trajetória da política federal de preservação no Brasil*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ; MinC – Iphan, 2005.

FREIRE, Cristina. *Além dos mapas: os monumentos no imaginário urbano contemporâneo*. São Paulo: SESC: Annablume, 1997.

Fundação Nacional Pró-Memória. *Proteção e Revitalização do Patrimônio Cultural no Brasil: uma trajetória*. Brasília: MinC – SPHAN, 1980.

GATARRI, Félix. *Caosmose, um novo paradigma estético*. São Paulo: ed. 34, 2000.

HALL, Edward T. *A Dimensão Oculta*. Rio de Janeiro : F. Alves, 1977.

HEIDEGGER, Martin. "Construir, habitar, pensar", In: CHOAY, Françoise. *O urbanismo, utopias e realidades*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1954.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras. *Guia de Educação Patrimonial*. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico nacional, Museu Imperial, 1999.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

IS. *Situacionista: teoria e prática da revolução*. São Paulo: Conrad Editora, 2002.

IVO, Lêdo. *Confissões de um poeta*. São Paulo: Ed. Globo, 1985.

JACQUES, Paola Berenstein (Org.). *Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

_____, Paola Berenstein. *Estética da Ginga: a arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica*. Rio de Janeiro: Casa da palavra, 2003.

JANOTTI, Maria de Lourdes Monaco & ROSA, Rita de Paula. *História Oral: uma Utopia?* In: PROJETO HISTÓRIA: Revista de Estudos Pós-graduados em História e do Departamento de História da PUC-SP. São Paulo, 1997.

JUNIOR, Manoel Diegues. *O Banguê nas Alagoas: traços da influência do sistema econômico do engenho de açúcar na vida e na Cultura Regional*. Maceió: Edufal, 2002.

KOTHE, Flávio (org.). *Walter Benjamin*. São Paulo, Editora Ática, 1985. Pg. 65.

LE CORBUSIER, *Por uma Arquitetura*. São Paulo: Perspectiva, 1998. Pg. 59.

LEACH, Neil. *The Anaesthetics of Architecture*. Cambridge: MIT Press, 2000.

LEFEBVRE, Henri. *O direito à cidade*. São Paulo: Ed. Documentos, 1969.

LEVY, Carlos Alberto & Et al. *Iconografia e Paisagem*. Rio de Janeiro: Pinakothek, 1994.

LIMA, Mayumi S. *A cidade e a Criança*. São Paulo: Ed. Nobel, 1989.

MAGNAVITA, Pasqualino Romano. "Saber, poder e Subjetividade: o pensamento Pós-estruturalista e o Projeto". Anais do *PROJETAR 2005*, Rio de Janeiro, 2005.

MANGUEL, Alberto & GUADALUPI, Gianni. *Dicionários de Lugares Imaginários*. São Paulo: Companhia das letras, 2003.

MUÑOZ, Cesar. *Pedagogia da Vida Cotidiana e Participação Cidadã*. São Paulo: Cortez, 2004.

PECHMAN, Robert Moses (org.). *Olhares sobre a cidade*. Rio de Janeiro, Ed. UFRJ, 1994.

PIAGET, Jean. *A Construção do Real na Criança*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1974.

_____. *A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1971.

POE, Edgar Allan. *Histórias extraordinárias*. São Paulo: Clube do Livro, 1988.

PONGE, Francis. "Anotações para uma concha", In NELS, Ignacio Antonio e PETERSON, Michel (org.). *O partido das Coisas*. São Paulo: Iluminuras, 2000.

PRIORE, Mary del (org.). *História das Crianças no Brasil*. São Paulo: Contexto, 2002.

Projetar 2003 (Anais de Evento). Natal: UFRN, 2003.

Projetar 2005 (Anais de Evento). Rio de Janeiro, UFRJ, 2005.

RODARI, Gianni. *Gramática da Fantasia*. São Paulo: Summus, 1982.

SANDLER, Simon. *The Situationist City*. Cambridge: MIT Press, 1999.

SANTOS, Lúcia Leitão. *Os movimentos desejantes da cidade: uma investigação sobre processos inconscientes na arquitetura da cidade*. Recife: Fundação de Cultura Cidade do Recife, 1998.

SCHAMA, Simon. *Landscape and Memory*. Bath: HarperCollins Publishers, 1995.

Semillas (Catálogo), Ministério dos Assuntos exteriores, Espanha, 2003.

Situacionista: teoria e prática da revolução. I.S. Trad. Francis Wuillaume, Léo Vinícius. São Paulo: Conrad Editora do Brasil,

Situacionistas: arte, política, urbanismo. (Catálogo de Exposição). Barcelona: Museu de Arte Contemporânea de Barcelona, 1996.

STEENGERGEN, Clemens & REH, Wouter. *Architecture and Landscape*. Amsterdam: Prestel Press, 1996.

SWAAIL, Louise van & KLARE, Jean. *Atlas da Experiência Humana: cartografia do mundo interior*. São Paulo: Publifolha, 2004.

TUAN, Yi-Fu. *Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do Meio Ambiente*. São Paulo: Difel, 1980.

VANEIGEM, Raoul. *A arte de viver paras as novas gerações*. São Paulo: Conrad, 2002.

VENTURI, Robert & et. al. *Aprendendo com Las Vegas*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

ZOURABICHVILI, François. *O Vocabulário de Deleuze*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2004.

SITES CONSULTADOS

www.bopsecrets.org/SI

www.notbored.org.

www.psycogeography.co.uk/on_wild_architecture.

www.vitruvius.com.br

<http://www.geocities.com/projetoperiferia6/questionario.htm>

ANEXOS

Em português:

1. JACQUES, Paola Berenstein (Org.). Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003

- CONSTANT. A propósito de nossos meios de ação e perspectivas. (1958)*
- CONSTANT. Descrição da zona amarela. (1960)*
- CONSTANT. O grande jogo do porvir. (1959)*
- CONSTANT. Outra cidade para outra vida. (1959)*
- CONSTANT. Relatório de abertura da conferência de Munique. (1959)*
- DEBORD, Guy & CONSTANT. A declaração de Amsterdã. (1958)*
- DEBORD, Guy. “Relatório sobre a construção de situações e sobre as condições de organização e de ação da tendência situacionista internacional”. (1957)*
- DEBORD, Guy. Introdução a uma crítica da geografia urbana. (1955)*
- DEBORD, Guy. Perspectivas de modificações conscientes na vida cotidiana. (1961)*
- DEBORD, Guy. Posições situacionistas a respeito do trânsito. (1959)*
- DEBORD, Guy. Teoria da deriva. (1958)*
- DEBORD, Guy. Teses sobre a revolução cultural. (1958)*
- IS. A fronteira situacionista. (1960)*
- IS. Contribuição para uma definição situacionista de jogo. (1958)*
- IS. Correções para a adoção dos onze pontos de Amsterdã. (1957)*
- IS. Crítica ao urbanismo. (1961)*
- IS. Definições. (1958)*
- IS. Manifesto. (1960)*
- IS. O mundo como labirinto. (1960)*
- IS. O urbanismo unitário no fim dos anos 1950. (1959)*
- IS. Questionário. (1958)*
- IS. Questões preliminares à construção de uma situação. (1958)*
- IS. Venez venceu Ralph Rumney. (1958)*
- IVAIN, Gilles. Formulário para um novo Urbanismo. (1958)*
- JORN, Asger. Os situacionistas e a automatização. (1958)*
- KHATIB, Abdelhafid. Esboço de descrição psicogeográfica do Lês Halles de Paris. (1958)*
- IS. Teoria dos momentos e construção de situações. (1960)*

¹³² Nesta seção serão listados todos os textos situacionistas que podem ser encontrados nestas fontes, no intuito de facilitar futuras pesquisas de fontes de textos originais dos situacionistas. Os textos utilizados para a elaboração desta dissertação estão marcados com um *

VANEIGEM, Raoul & KOTÁNYI, Attila. Programa elementar do bureau de urbanismo unitário. (1961)*

VANEIGEM, Raoul. Comentários contra o urbanismo. (1961)*

2. <http://www.geocities.com/autonomiabvr/situacio.html>

Preliminares sobre os conselhos e a organização conselhistas - René Riesel (1969)*

Mensagem a todos os trabalhadores - Internacional Situacionista (1968) *

Pelo poder dos Conselhos de Trabalhadores - Conselho para a continuação das ocupações (1968)

A Sociedade do Espetáculo - Guy Debord (1967) *

Definições mínimas das organizações revolucionárias - Internacional Situacionista (1967) *

As palavras cativas - Mustapha Khayati (1966)

Questionário - Internacional Situacionista (1964) *

Instruções para tomar as armas - Internacional Situacionista (1961)

Programa elementar da oficina de urbanismo unitário - Attila Kotanyi & Raoul Vaneigem (1961) *

Perspectivas da transformação consciente da vida quotidiana - Guy Debord (1961)

Manifesto Internacional Situacionista - Internacional Situacionista (1960) *

Vocabulário paródico - Internacional Situacionista (1958)

Teses sobre a revolução cultural - Internacional Situacionista (1958)*

Introdução a uma crítica da geografia urbana - Guy Debord (1955) *

A sociedade do espetáculo e outros textos de Guy Debord *

Em inglês:

3. <http://www.bopsecrets.org/SI/>

Formulary for a New Urbanism (Chetchevlov, 1953)*

Introduction to a Critique of Urban Geography (Debord, 1955)*

A User's Guide to Détournement (Debord & Wolman, 1956)*

The Alba Platform (Lettrist International, 1956)

Notes on the Formation of an Imaginist Bauhaus (Jorn, 1957)

Report on the Construction of Situations (Debord, 1957)*

On the Passage of a Few Persons Through a Rather Brief Unity of Time (Debord, 1959)*

Critique of Separation (Debord, 1961)

The Sound and the Fury*

Preliminary Problems in Constructing a Situation*

Definitions*

The Situationists and Automation (Jorn)*

No Useless Leniency (Bernstein)

Action in Belgium Against the International Assembly of Art Critics

Theory of the Dérive (Debord) *

Détournement as Negation and Prelude*

Situationist Theses on Traffic (Debord)*

The Use of Free Time*
 Gangland and Philosophy (Kotányi)**
 The Adventure*
 The Fourth SI Conference in London
 Instructions for an Insurrection
 Basic Program of the Bureau of Unitary Urbanism (Kotányi & Vaneigem)*
 Perspectives for Conscious Changes in Everyday Life (Debord)*
 Geopolitics of Hibernation
 The Bad Days Will End
 The Fifth SI Conference in Göteborg
 Basic Banalities (part 1) (Vaneigem)*
 Ideologies, Classes, and the Domination of Nature**
 The Avant-Garde of Presence
 The Counter-Situationist Campaign in Various Countries
 All the King's Men*
 Basic Banalities (part 2) (Vaneigem)*
 Situationist International Anti-Public Relations Notice *
 Now, the SI*
 Questionnaire*
 Response to a Questionnaire from the Center for Socio-Experimental Art *
 Address to Revolutionaries of Algeria and of All Countries
 The Decline and Fall of the Spectacle-Commodity Economy (Watts riot)
 The Class Struggles in Algeria
 Contribution to a Councilist Program in Spain
 Some Theoretical Topics That Need To Be Dealt With (Vaneigem)
 Captive Words: Preface to a Situationist Dictionary (Khayati)
 The Role of Godard
 The Ideology of Dialogue
 Interview with an Imbecile
 The Algeria of Daniel Guérin, Libertarian Domenach versus Alienation*
 The Explosion Point of Ideology in China
 Two Local Wars (Vietnam and Arab-Israel)
 Our Goals and Methods in the Strasbourg Scandal
 The Situationists and the New Forms of Action Against Politics and Art (Viénet)
 Aiming for Practical Truth (Vaneigem)
 Setting Straight Some Popular Misconceptions About Revolutions in the Underdeveloped Countries (Khayati)
 Minimum Definition of Revolutionary Organizations
 Six Postscripts to the Previous Issue
 The Beginning of an Era (May 1968 revolt in France):

Reform and Counterreform in the Bureaucratic Bloc (Prague Spring)
 How Not To Understand Situationist Books*
 Preliminaries on Councils and Councilist Organization (Riesel)
 Notice to the Civilized Concerning Generalized Self-Management (Vaneigem)
 The Conquest of Space in the Time of Power (Rothe)
 The Latest Exclusions
 Maitron the Historian
 The Elite and the Backward
 Cinema and Revolution*
 The Organization Question for the SI (Debord)*
 Preliminaries Toward Defining a Unitary Revolutionary Program (Canjuers & Debord, 1960)*
 For a Revolutionary Judgment of Art (Debord, 1961)*
 Theses on the Paris Commune (Debord, Kotányi, Vaneigem, 1962)
 The Situationists and the New Forms of Action in Politics and Art (Debord, 1963)
 On the Poverty of Student Life (1966) *
 In Short (1965 & 1969)
 Communiqué (Sorbonne Occupation Committee)*
 Watch Out for Manipulators! Watch Out for Bureaucrats! (SOC)*
 Slogans To Be Spread Now by Every Means (SOC)
 Telegrams (SOC)
 Report on the Occupation of the Sorbonne (CMDO)
 For the Power of the Workers Councils (CMDO)
 Address to All Workers (CMDO)
 Provisional Statutes of the SI (1969)
 Provisional Theses for the Discussion of New Theoretico-Practical Orientations in the SI (Salvadori, 1970)*
 Remarks on the SI Today (Debord, 1970)
 Declaration (Debord, Riesel, Viénet, 1970)
 Untitled Text (Debord, 1971)*

Manifesto Internacional Situacionista

Internacional Situacionista

Publicado em Internationales Situationniste nº 4, 17 de maio de 1960, trad. de Juan Fonseca publicada em DEBATE LIBERTARIO 2 - Serie Acción directa - Campo Abierto Ediciones, Primeira edição: maio 1977. Traduzido para o português por <http://www.geocities.com/autonomiabvr/situacio.html>

Uma nova força humana, que a estrutura existente não poderá dominar, cresce dia a dia com o irresistível desenvolvimento técnico e a insatisfação de seus usos possíveis em nossa vida social carente de sentido.

A alienação e a opressão nesta sociedade não podem ser mantidas sob qualquer uma de suas variantes, mas somente rejeitadas em bloco com esta mesma sociedade. Todo progresso real fica evidentemente em suspenso até a solução revolucionária da crise multiforme do presente.

Quais são as perspectivas de uma organização da vida em uma sociedade que autenticamente "reorganiza a produção sobre as bases de uma associação livre e igual de produtores"? A automatização da produção e a socialização dos bens vitais reduzirão cada vez mais o trabalho como necessidade exterior e proporcionarão, finalmente, a liberdade completa para o indivíduo. Livre assim de toda responsabilidade econômica, livre de todas as dívidas e culpas para com o passado e o próximo, o homem disporá de uma nova mais-valia incalculável em dinheiro porque é impossível reduzi-la para a medida do trabalho assalariado: o valor do jogo, da vida livremente construída. O exercício de tal criação lúdica é a garantia da liberdade de cada um e de todos na estrutura da única igualdade garantida contra a exploração do homem pelo homem. A liberação do jogo é a autonomia criativa, que supera a velha divisão entre o trabalho imposto e o ócio passivo.

A igreja queimou noutros tempos os pretensos feiticeiros para reprimir as tendências lúdicas primitivas conservadas nas festas populares. Na sociedade hoje dominante, que produz massivamente tristes pseudo-jogos da não-participação, uma atividade artística verdadeira é forçosamente classificada no campo da criminalidade. É semiclandestina. Surge na forma de escândalo.

Que é isso, de fato, mais que a situação? Se trata da realização de um jogo superior, que mais exatamente é provocada pela presença humana. os jogadores revolucionários de todos os

países podem reunir-se na Internacional Situacionista para começar a sair da pré-história da vida quotidiana.

A partir de agora, propomos uma organização autônoma dos produtores da nova cultura, independentes das organizações políticas e sindicais que existem neste momento, pois questionamos a capacidade delas de organizar outra coisa que a manutenção do que existe.

O objetivo mais urgente que estabelecemos a tal organização, no momento em que deixa o estágio inicial experimental para uma primeira campanha pública, é a tomada da UNESCO. A burocratização, unificada em escala mundial, da arte e de toda a cultura é um fenômeno novo que expressa o profundo parentesco dos sistemas sociais coexistentes no mundo, sobre a base da conservação eclética e a reprodução do passado. A resposta dos artistas revolucionários a estas novas condições deve ser um novo tipo de ação. Como a existência mesma desta concentração administrativa da cultura, localizada em uma construção única, favorece o roubo por meio do golpe e como a instituição é completamente destituída de qualquer senso de uso fora de nossa perspectiva subversiva, nos achamos justificados diante de nossos contemporâneos para tomarmos tal aparato. E o faremos. Estamos decididos a nos apossarmos da UNESCO, mesmo que por pouco, já que estamos seguros de fazer disso rapidamente uma obra que permanecerá, para esclarecer uma longa série de perguntas, como a mais significativa.

Quais deverão ser os principais caracteres da nova cultura e como ela se compararia com a arte antiga?

Contra o espetáculo reinante, a cultura situacionista realizada introduz a participação total.

Contra a arte conservada, é uma organização do momento vivido diretamente.

Contra a arte parcelar, será uma prática global que se dirija ao mesmo tempo sobre todos os elementos utilizados. tende naturalmente a uma produção coletiva e, sem dúvida, anônima (pelo menos na medida em que, ao não estar as obras armazenadas como mercadorias, tal cultura não estará dominada pela necessidade de deixar traços). Suas experiências se propõem, como mínimo, uma revolução do comportamento e um urbanismo unitário, dinâmico, suscetível de estender-se ao planeta inteiro; e de ser prolongado seguidamente a todos os planetas habitáveis.

Contra a arte unilateral, a cultura situacionista será uma arte do diálogo, uma arte da interação. Os artistas – com toda a cultura visível – chegaram a estar completamente separados da sociedade, do mesmo modo que estão separados entre si pela concorrência. Mas antes inclusive deste corredor sem saída do capitalismo, a arte era essencialmente unilateral, sem resposta. Superará esta era fechada do primitivismo por uma comunicação completa.

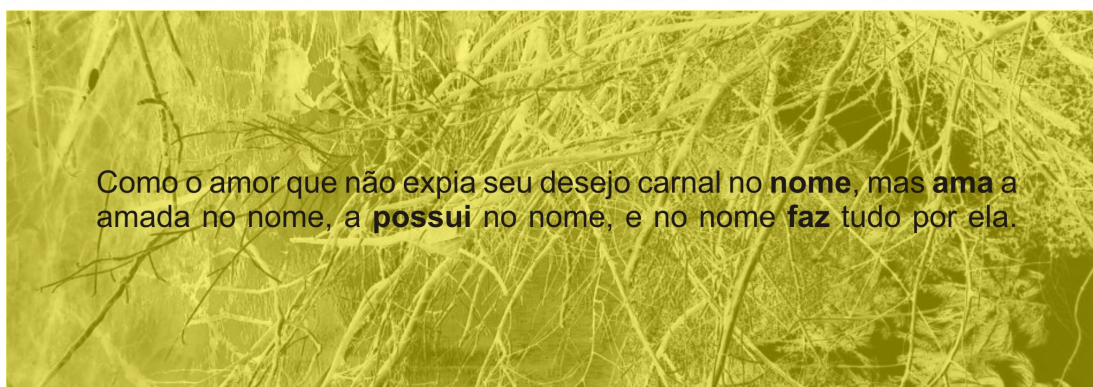
Ao ser, em um estágio avançado, todo mundo artista, isto é, inseparavelmente produtor-consumidor de uma criação cultural, se assistirá a dissolução rápida do critério linear de novidade. Ao se tornar todo mundo, por assim dizer, situacionista se verá a uma inflação multidimensional de tendências, de experiências, de "escolas" radicalmente diferentes e isto não já sucessivamente, mas simultaneamente.

Inauguramos agora o que será, historicamente, o últimos dos ofícios. O papel de situacionista, de amador-profissional, de anti-especialista, é ainda uma especialização até o momento da abundância econômica e mental no qual todo mundo se tornará "artista", num sentido que os artistas não alcançaram: a construção da própria vida. Entretanto, o último ofício da história é tão próximo da sociedade sem divisão permanente do trabalho, que quando aparece, seu estado de ofício foi negado.

Aos que não nos compreenderam bem dizemos com um irreduzível desprezo: os situacionistas, de quem vocês acreditam serem os juízes, vos julgarão um dia ou outro. Esperamos vocês no momento crucial que é a inevitável liquidação do mundo da escassez, sob todas as suas formas. Estes são nossos fins e serão os fins futuros da humanidade.

Internationales Situationniste nº 4, 1960

IPIOCA EM JOGO

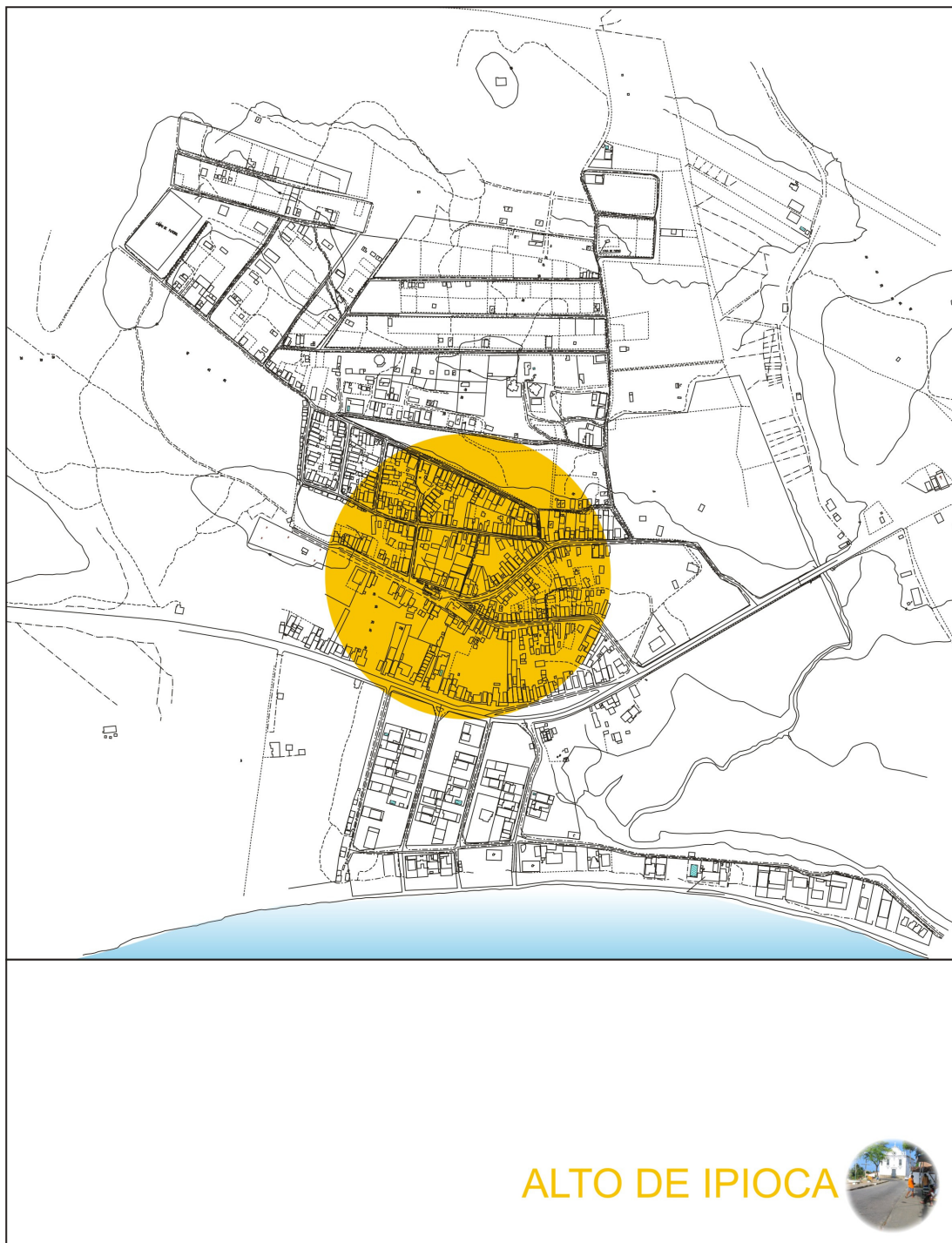




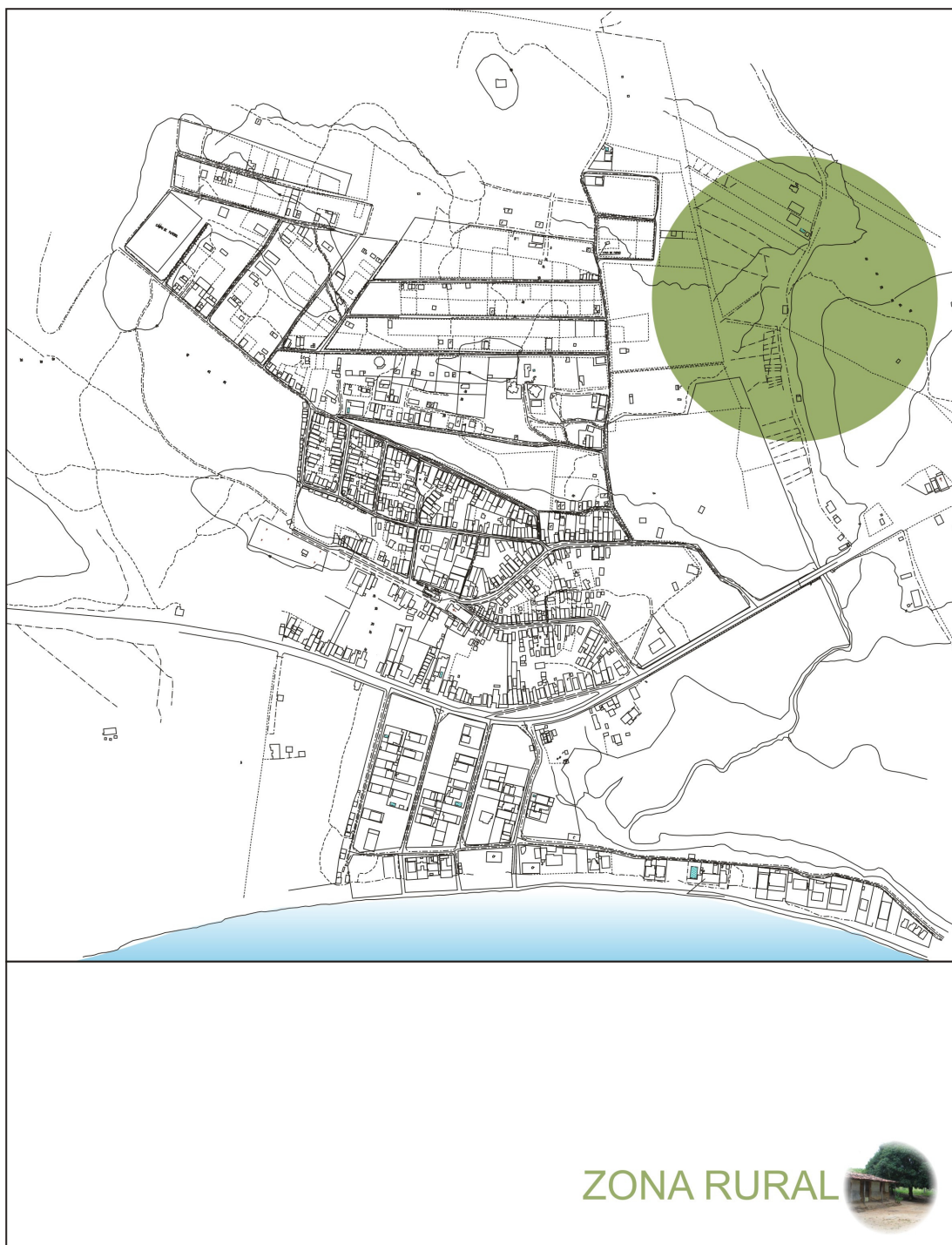
O jogo é composto de regras, mas também é moldado às versões e ao imprevisível.

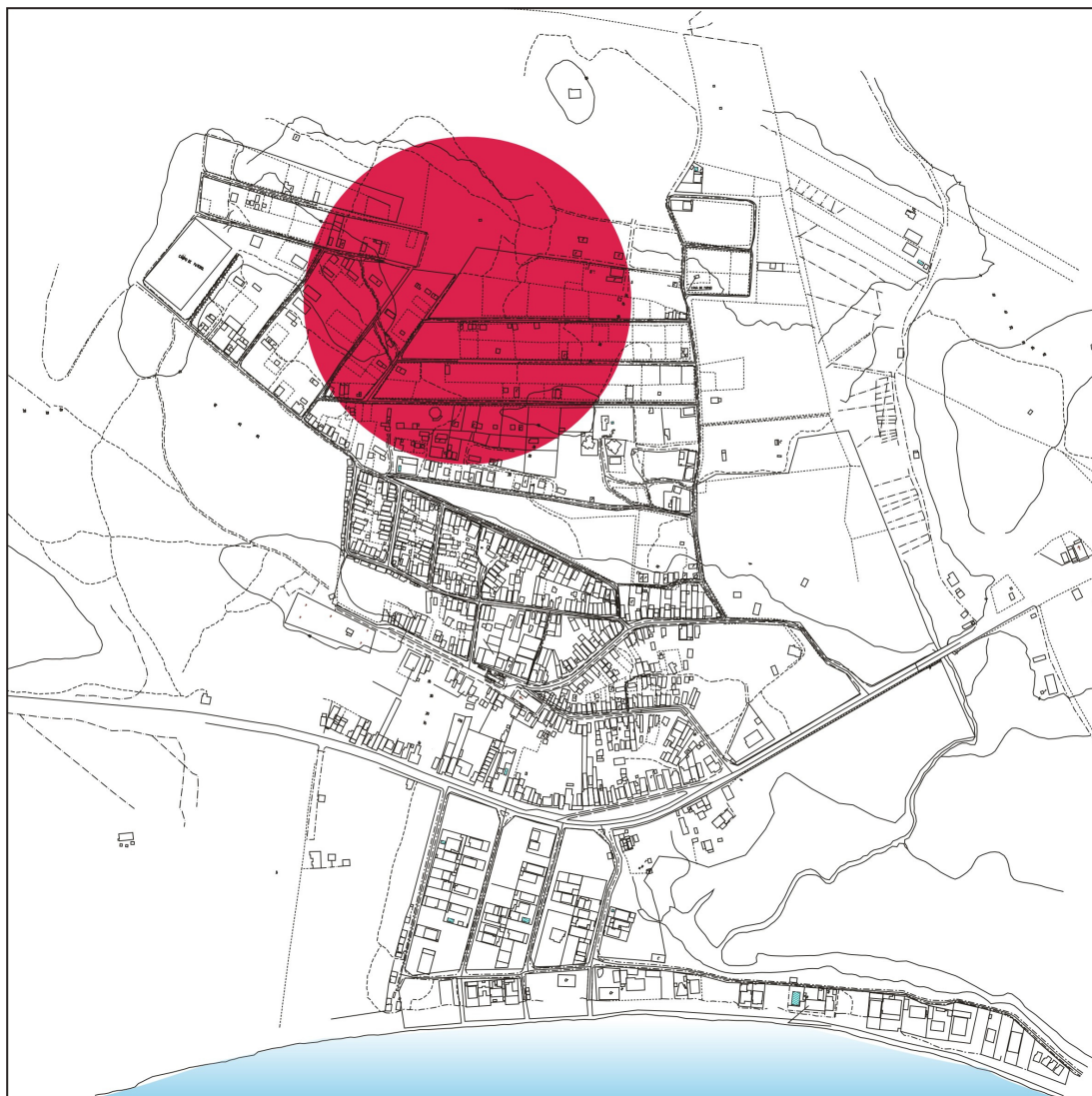


A **porosidade** é a lei inesgotável desta vida a ser redescoberta. Um grão de **domingo** se esconde em todo dia de semana, e quantos dias de semana neste domingo.



ALTO DE IPIOCA 





VERSO DE IPIOCA

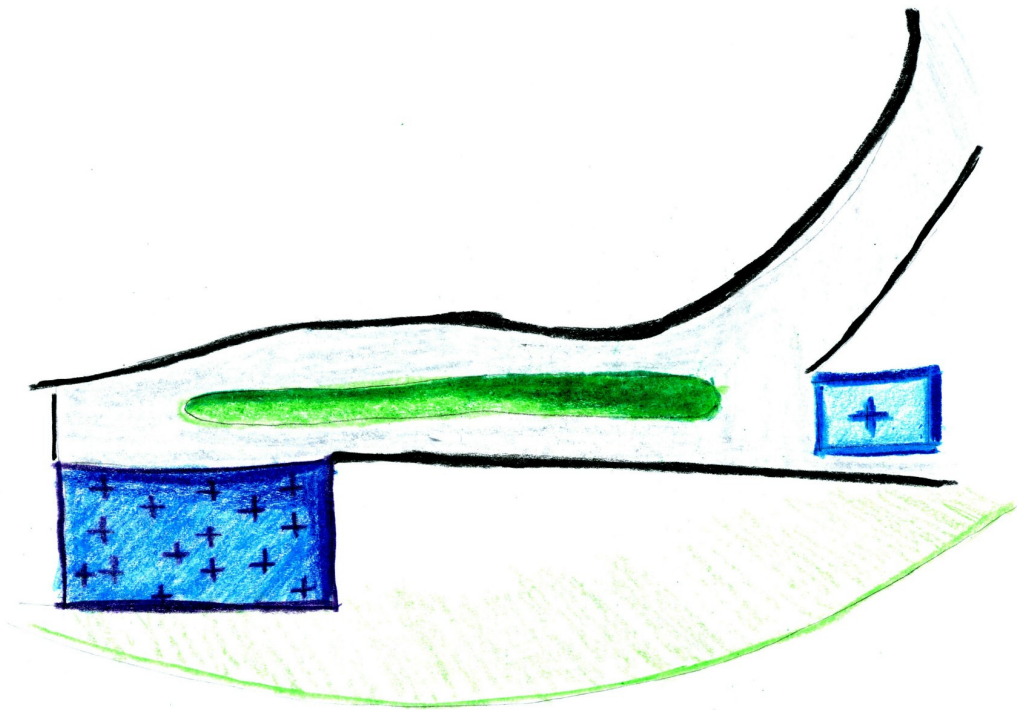
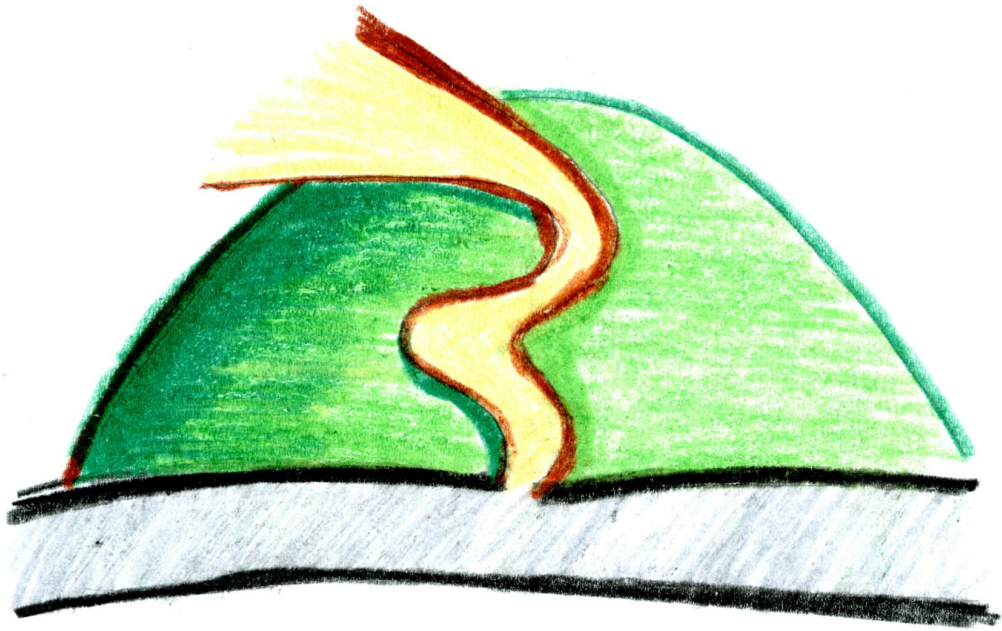




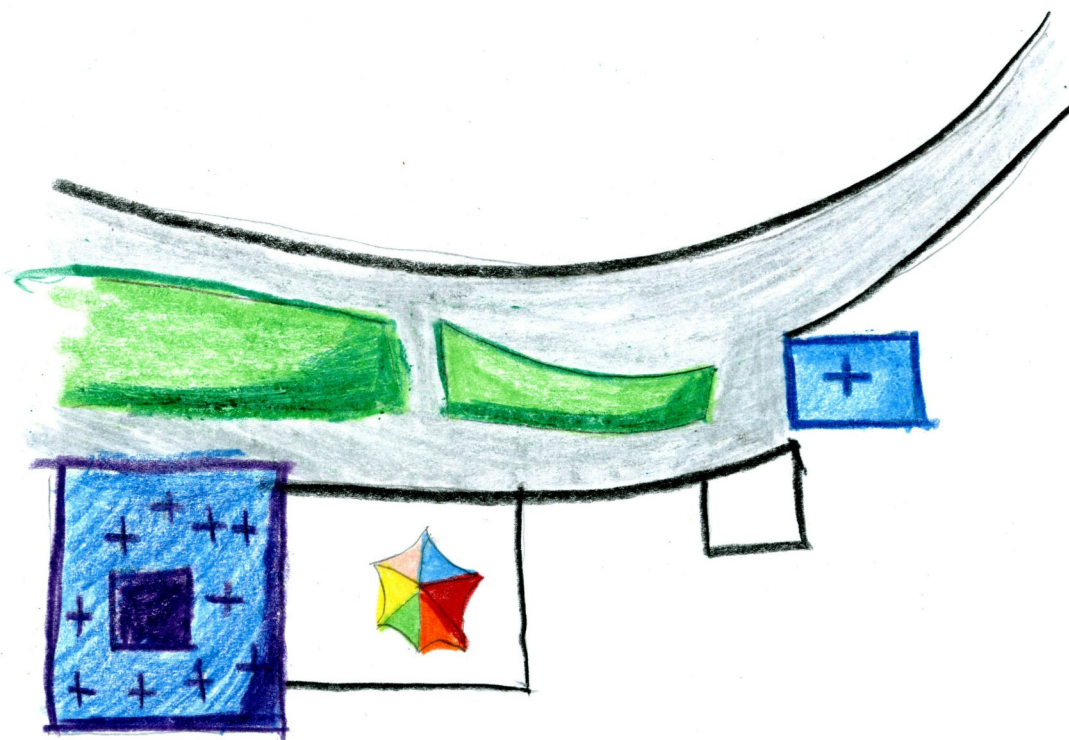


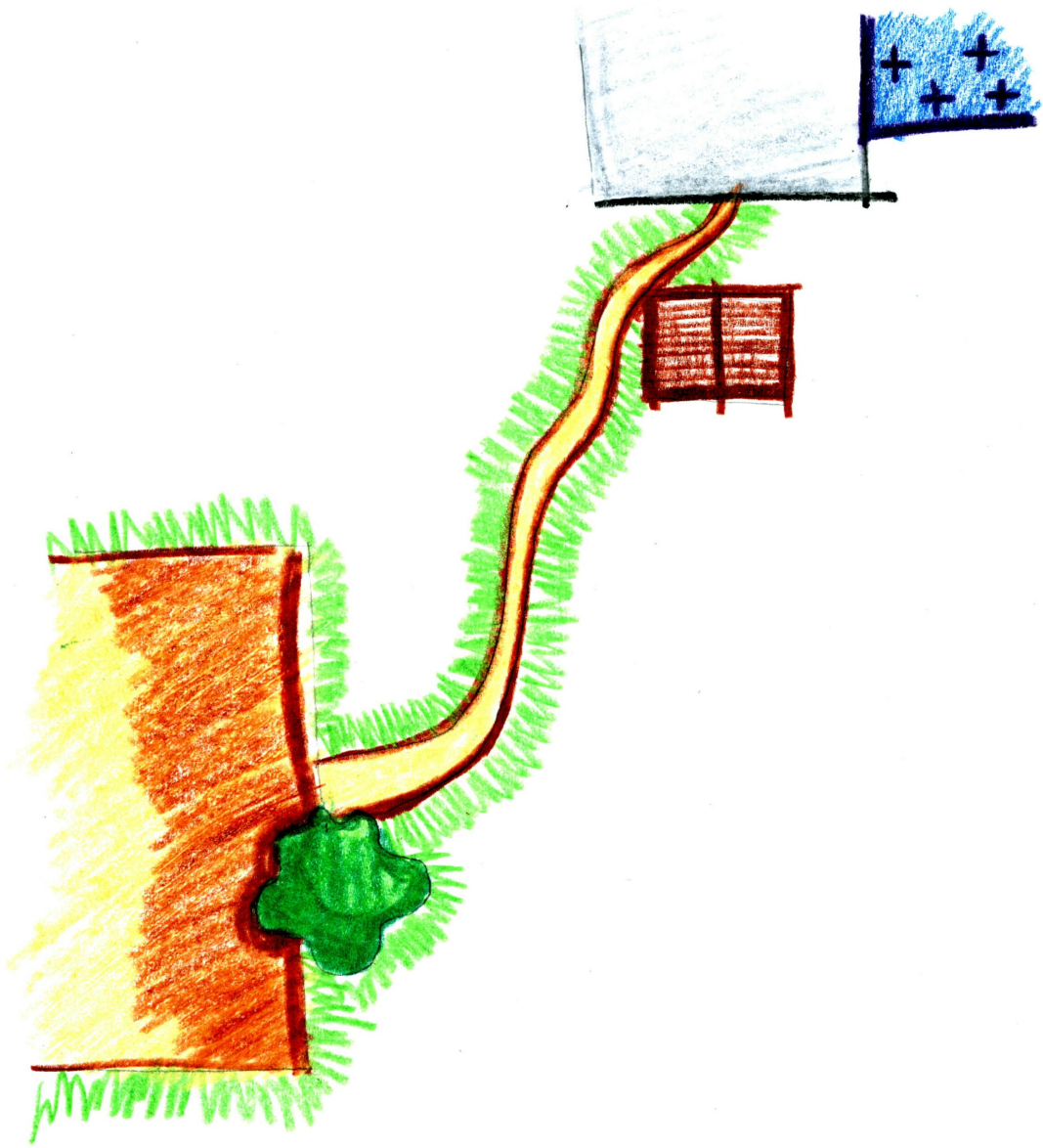






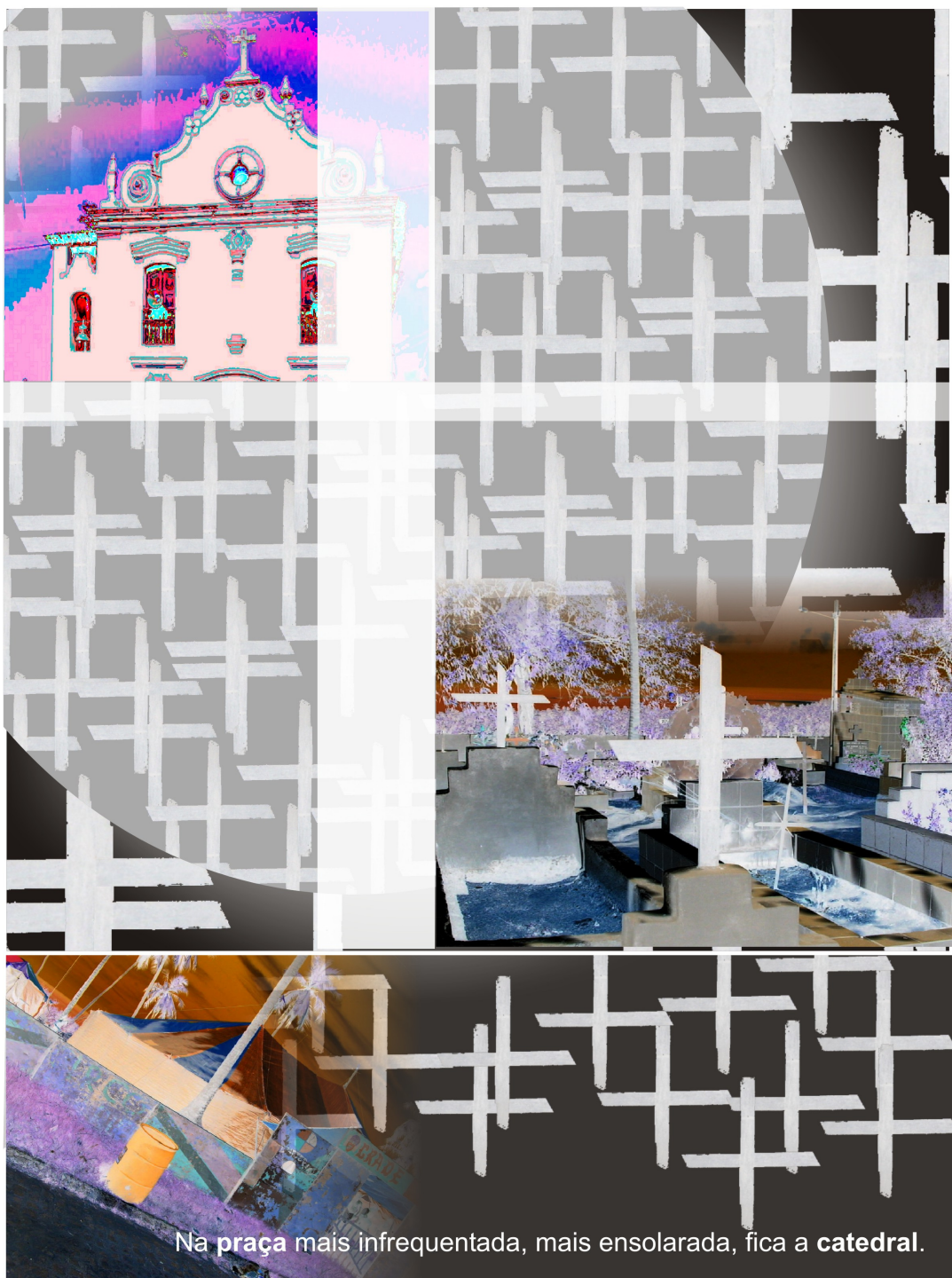








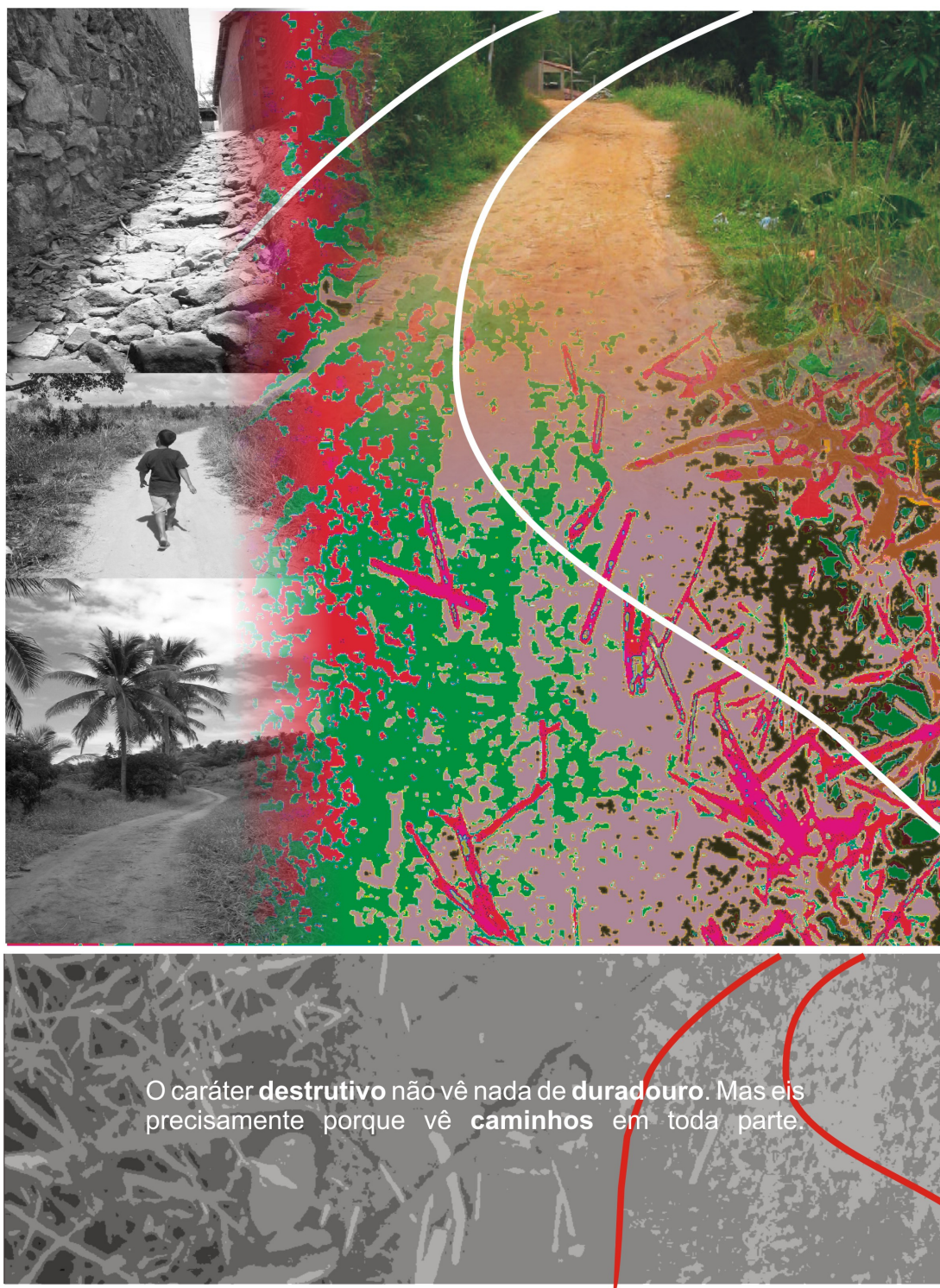
A paisagem entrava na cidade como uma brisa.

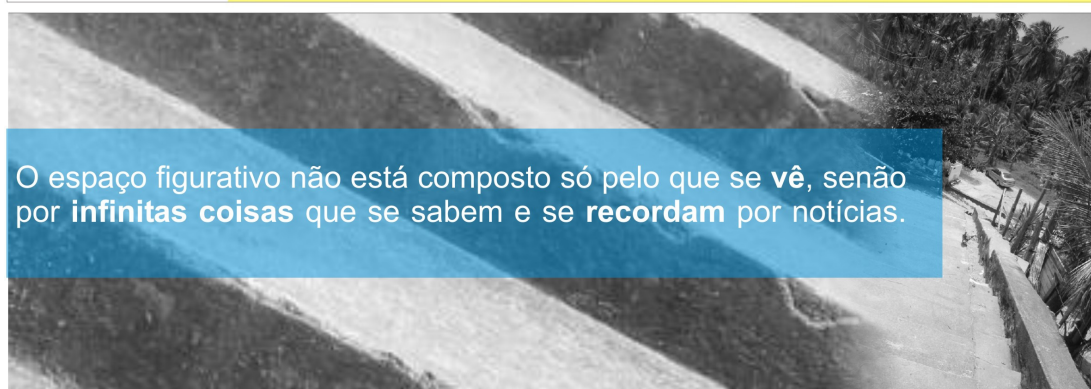




Até hoje o caminho das **catacumbas** passa através de um jardim das **agonias**.





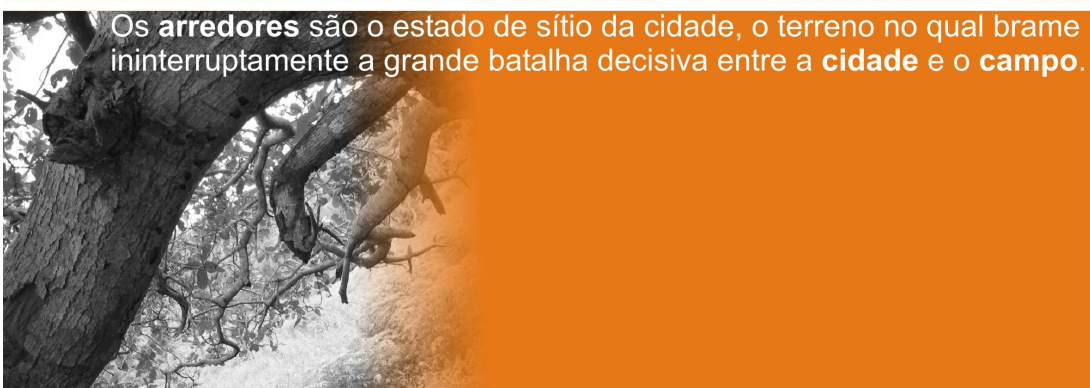


O espaço figurativo não está composto só pelo que se **vê**, senão por **infinitas coisas** que se sabem e se **recordam** por notícias.





Os **arredores** são o estado de sítio da cidade, o terreno no qual brame ininterruptamente a grande batalha decisiva entre a **cidade** e o **campo**.





A selva de prédios é tão impenetrável que o olhar só
distingue aquilo que **brilha** deslumbrantemente.

