LudiCidade

[Episódios Urbanos do Brincar]

Bianca Maria Habib Silva

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

LudiCidade

[Episódios Urbanos do Brincar]

Bianca Maria Habib Silva

[versão revisada]

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação do
Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo,
como parte dos requisitos para a obtenção do título
de Mestre em Arquitetura e Urbanismo

Orientador: Manoel Rodrigues Alves

São Carlos, março de 2016

AUTORIZO A REPRODUÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDOS E PESQUISAS, DESDE QUE CITADA A FONTE.

S586l

Silva, Bianca Maria Habib
LudiCidade: episódios urbanos do brincar / Bianca Maria Habib Silva; orientador Manoel Antonio Lopes Rodrigues Alves. São Carlos, 2016.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo e Área de Concentração em Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo -- Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2016.

1. episódios urbanos. 2. brincar na cidade. 3. espaço público. 4. jogo. 5. uso da rua. I. Título.

Esta pesquisa foi realizada com o apoio da CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - entre maio de 2012 e setembro de 2014.

Folha de julgamento

Candidato(a): Arquiteta e Urbanista **Bianca Maria Habib Silva**

Título da dissertação: **"LudiCidade: episódios urbanos do brincar"**

Data da defesa: **29/03/2016**

Comissão Julgadora:	**Resultado:**
Prof. Dr. Manoel Antonio Lopes Rodrigues Alves (Instituto de Arquitetura e Urbanismo/USP)	Aprovada
Prof. Dr. Ruy Sardinha Lopes (Instituto de Arquitetura e Urbanismo/USP)	Aprovada
Arquiteto Dr. Raul Isidoro Pereira	Aprovada

Coordenadora e Presidente da Comissão de Pós-Graduação do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo: Profa. Dra. **Cibele Saliba Rizek**

dedicatória

À Melissa, que chegou quando começavam estas ideias e já cria brincadeiras;
À Talita, que chegou enquanto eu tentava acabar este processo, e agora já brinca;
Ao Du, que já brincava antes e continua brincando;
Aos meus irmãos, com quem brinquei (e briguei) a vida toda;
Aos meus pais, que socorreram cada tombo;
Aos nossos cachorros, que nem sabem a hora de (parar de) brincar.

Agradecimentos

Ao Manoel pelo acolhimento da pesquisa e orientação; e também pela paciência, pela compreensão, pelos aportes e pela confiança;

Ao Du, pelo companheirismo, pela dedicação, pela paciência, pelo socorro, pela revisão e colaboração;

A Melissa e Talita por interromperem cada uma a sua vez este processo e trazerem, com isso, reflexos e reflexões; e por nos constituírem enquanto família durante o curso da pesquisa;

Aos meus pais Lena e Tuti pelo amor, pelo apoio, pelo incentivo, pela ajuda, pelos socorros sempre; especialmente à minha mãe pela revisão ortográfica;

À minha irmã Mariana; a Leonor, Erika e Camila pela compreensão e pelos socorros emergenciais ou providenciais;

Ao meu irmão Túlio e a sua família pela descontração e o descanso na praia;

Ao restante da família pela compreensão e apoio;

À Thaís, pelas leituras, conselhos, contribuições de referências e ideias; e pela imensa amizade;

Às amigas Vanessa e Marininha pelas leituras comentadas desde o projeto de pesquisa;

A Bruno, Matheus e Marcelo pela imprescindível cooperação durante os levantamentos e visitas a campo;

Aos professores Cibele Saliba Rizek, Ruy Sardinha, Fábio Lopes, David Sperling, Sarah Feldman, Márcio Minto, Julio Arroyo e Carlos Tapia por conteúdos e discussões nas disciplinas;

A Ruy Sardinha e Raul Pereira pelas contribuições na banca de qualificação;

Aos meus colegas da pós graduação pelo precioso intercâmbio, especialmente aqueles que participaram das apresentações e discutiram sobre o trabalho;

Aos funcionários do IAU pela dedicação, colaboração e por simplificarem as burocracias;

A Clarice, Carol, Lilian, Andréia e Iana pela ajuda em casa e com as crianças; E também a Lu Ceron e a Maísa;

À Creche da USP e especialmente aos educadores e funcionários;

Aos amigos Manu, Magali, João Marcos, Dani, Gabriel, Lucia e Renata pelo incentivo, por dicas, pelas caronas e pelo carinho;

Aos outros amigos pela descontração;

A Liene e André pelas parcerias em projetos paralelos e pela compreensão;

Ao LEAUC por ter acolhido a pesquisa e por ter oferecido a oportunidade de discutir alguns pontos que foram importantes para o trabalho; também aos colegas do grupo pelo intercâmbio, especialmente à Maísa pelas valiosas indicações;

À CAPES, pela bolsa de pesquisa;

À Universidade de São Paulo e ao Instituto de Arquitetura e Urbanismo.

Sumário

Prefácio 11
Resumo 13
Resumen 14
Abstract 15

Apresentação 17

1. Sobre o lúdico, o brincar e a cidade 23
1.1. Algumas teorias sobre o jogo 25
1.2. Definindo um recorte: entre o lúdico e o brincar 47
1.3. Desígnio e desenho de espaços urbanos para brincar 63
1.4. O espaço [do brincar] domesticado 91

2. Estratégia metodológica: episódios urbanos 119
2.1. A ideia de episódio 123
2.2. Sobre a interpretação 139
2.3. Onde observar 147
2.4. Processo de levantamento 151

3. Episódios urbanos do brincar 153
3.1. Episódios em praças, parques e playgrounds 159
3.2. Episódios na rua ou na calçada 195

Considerações Finais 221

Bibliografia 235
Lista de Figuras 246

Prefácio

Havia um grupo de crianças que todas as noites brincava na rua. Logo após o jantar, saíam de suas casas cada qual a seu tempo, com ou sem irmãos. Uma rua descia sob inclinação considerável, sem chegar a ser ladeira. A outra, perpendicular, parecia completamente plana, e ali se juntava o grupo em círculos para as conversas. Cada dia em um lugar diferente, sempre no raio de um quarteirão para um lado e um para o outro. Segundo se organizavam as brincadeiras, o grupo ou parte dele tomava diferentes posições, dependendo se tinham de se esconder, alinhar-se, ou posicionar-se para regular o tráfego razoável enquanto alguém descia de patins ou rolimã.

Quase não entravam uns nas casas dos outros, salvo poucas ocasiões. Tampouco havia pais ali no meio, apenas alguns adultos no quarteirão da frente, que colocavam cadeiras na calçada para tomar ar fresco. Raramente se chamava alguém de volta para casa, as crianças tinham bastante autonomia com os horários, e também responsabilidade. Eram de muitas idades, desde bem pequenos até alguns adolescentes, todos viviam nestes mesmos dois ou três quarteirões. Curiosamente nunca desciam até a quadra de baixo. Havia uma certa delimitação, sem que ninguém, nem mesmo as crianças, tivesse estipulado regra exata.

Este círculo de amizades se dava pela vizinhança. Eram dez a quinze crianças, que sequer frequentavam as mesmas escolas, exceto duas ou três que voltavam caminhando juntas na hora do almoço, todos eram amigos por causa da rua. As brincadeiras variavam das mais ingênuas às mais ousadas, no sentido de aventura - brincar de mês[1], pique-esconde, pular elástico, rodas de conversas, histórias sobre fantasmas, até estourar bombas em bueiros, descer correndo ou manobrar loucamente objetos com rodas, como bicicleta, skate e patins. Várias vezes dois ou três subiam no mesmo rolimã para descer a rua enquanto alguém gritava da esquina: "-Carro!" Parece que o carrinho virava sozinho em direção à calçada para dar passagem ao veículo maior e mais rápido. Era menos comum brincar de bola, talvez porque jogassem na escola, ou porque preferiam aquelas que só ocorriam na rua.

Na área central de uma cidade no interior paulista, pouco se vê algo parecido hoje em dia. Meus pais ainda moram naquela esquina. Posso ver as mudanças pela janela da mesma sala. Isso me intriga bastante e não acho que seja apenas nostalgia daqueles anos 80. Se achasse, talvez não tivesse começado esta pesquisa.

[1] Brincadeira onde uma dupla escolhe um mês e os participantes adivinham qual é.

Resumo

SILVA, Bianca Maria Habib. ***LudiCidade: episódios urbanos do brincar.*** Dissertação de mestrado. São Carlos: Instituto de Arquitetura e Urbanismo - USP, 2016

A pesquisa procura estudar as relações entre o brincar e a cidade através da observação de situações cotidianas de pessoas brincando no espaço público. Para tentar compreender como o brincar se desenvolve na cidade, estabelece-se uma estratégia metodológica baseada na leitura de **'episódios urbanos'**, que permitam mapear e delinear questões relacionadas ao uso do espaço público. Acionando uma discussão teórica sobre o 'jogo', define-se o recorte do '**brincar**' referindo-se às formas mais livres e despretensiosas das vivências lúdicas. Para tanto, faz-se necessária a distinção de dois polos antagônicos, o impulso - *paidiá* - e a regra - *ludus*, que são identificados através deste mesmo referencial. Também se estabelece um diálogo com as discussões sobre o espaço público, o desenho e os usos da cidade. O trabalho de campo, desenvolvido em São Carlos, propõe o registro de situações encontradas, a partir das quais se desenrolará a interpretação desses 'episódios', com base no referencial teórico. Essa perspectiva de leitura, sobre as práticas sociais espacializadas, permite explorar aspectos da complexidade urbana que não são visíveis de ângulos panorâmicos, ao mesmo tempo em que possibilitam construir um contraponto às perspectivas lançadas pelos estudos dos processos hegemônicos. Assim, o brincar pode ser compreendido como uma manifestação que se origina no impulso ainda pouco condicionado e, portanto, induz à reflexão sobre a essência humana para além do sistema e da cidade.

Palavras-chave: episódios urbanos, brincar na cidade, espaço público, jogo, uso da rua.

Resumen

SILVA, Bianca Maria Habib. ***LudiCiudad: episodios urbanos del juego.*** Disertación de maestría. São Carlos: Instituto de Arquitectura y Urbanismo - USP, 2016

La investigación busca estudiar las relaciones entre el juego y la ciudad por medio de la observación de situaciones urbanas cotidianas de personas jugando en el espacio público. Para intentar comprender como el juego se desarrolla en la ciudad, se establece una estrategia metodológica que se basa en la lectura de **'episodios urbanos'**, que permitan mapear y delinear cuestiones acerca del uso del espacio público. Accionando las teorías sobre el 'juego', se recorta el objeto en las formas de juego más libres y desinteresadas. Para esto, es necesario separar sus polos antagónicos: el impulso - *paidiá* - y la regla - *ludus* -, que se identifican por medio del mismo referencial teórico. También se establece un diálogo con las discusiones sobre el espacio público, el diseño y los usos de la ciudad. El trabajo de campo, desarrollado en São Carlos (Brasil), propón registrar situaciones encontradas, a partir das la cuales se desarrollará la interpretación de estos 'episodios', con base en el referencial teórico. Esa perspectiva de lectura, sobre las prácticas sociales espacializadas, permite explorar aspectos de la complexidad urbana que no son visibles de ángulos panorámicos, a la vez que posibilitan construir un contrapunto a las perspectivas lanzadas por los estudios de los procesos hegemónicos. Así, el juego puede ser comprendido como una manifestación que se origina en el impulso todavía poco condicionado y, por lo tanto, induce a la reflexión sobre la esencia humana más allá del sistema y de la ciudad.

Palabras-clave: episodios urbanos; jugar en la ciudad; espacio público; juego; uso de la calle.

Abstract

SILVA, Bianca Maria Habib. ***Ludicity: urban episodes of playing***. Masters dissertation. São Carlos: Instituto de Arquitetura e Urbanismo - USP, 2016

The research aims to study the relationship between the playing and the city through the observation of everyday situations of people playing in public space. In order to understand how the playing is developed in the city, it has been established a methodological strategy based on the reading of **'urban episodes'**, which permits to elaborate issues related to the use of public space. By a theoretical discussion of **'play'**, it is defined the outline, referring to the freest and unpretentious forms of playing experiences. Therefore, it is necessary to distinguish two antagonistic poles, the impulse - *paidia* - and the rule - *ludus* - , which are identified through that same reference. It also establishes a dialogue with discussions on public space, designing and the uses of the city. The fieldwork, developed in São Carlos, proposes to find and capture situations, from which the interpretation of these 'episodes' will be unfolded, based on the theoretical framework. The perspective of reading on spatialized social practices allows to explore aspects of urban complexity that are not seen from panoramic angles and, at the same time, makes it possible to build a counterpoint to the studies of the hegemonic processes. Thus, the playing can be understood as a manifestation originated in not yet conditioned impulse and therefore leads to think about the human essence beyond the system and the city.

Keywords: urban episodes; playing in the city; public space; play; street use.

Apresentação

"(...) a cidade também é um espaço de jogo." (VAN EYCK, 1962)

Esta dissertação, ***LudiCidade: episódios urbanos do brincar,*** é o resultado de uma pesquisa cujo ponto de partida é estudar as relações entre o *brincar* e a *cidade*. O objetivo do trabalho é formular questões sobre o espaço urbano a partir de práticas do brincar. Assim, a abordagem proposta procura entender a cidade cotidiana, através de uma estratégia metodológica de leituras de 'episódios urbanos', que são registros de situações nas quais se está brincando no espaço público. **O que esses 'episódios' revelam sobre a cidade à luz da vida urbana?** A questão norteadora do trabalho pretende deixar aberta a possibilidade de entrever aspectos que surjam através da observação das práticas espaciais.

O plano original pretendia estudar os espaços designados para brincar na cidade contemporânea. Este interesse se despertava, em grande medida, pela constatação de mudanças ocorridas no tecido urbano que acarretam consequências no uso cotidiano, alterando hierarquias, onde os habitantes e usuários não motorizados perdem espaço para o tráfego intenso e acelerado. A este processo se somariam as mudanças nas percepções dos espaços, que cada vez mais se constituem em função das noções de segurança e medo. Poderia, ainda, ser acrescentada uma dimensão financeira que opera transformações espaciais em função de todos os outros fatores: o tráfego, os usuários sem espaço, as percepções, a segurança. Considerando-se este contexto, a criação de espaços planejados para brincar parecia responder a carências geradas neste processo, especialmente para as crianças, que, controladas por adultos, quase não têm capacidade de reação frente a essas condições colocadas. A delimitação e funcionalização dos espaços para brincar movimentam debates no campo do urbanismo, principalmente sobre a criação e concepção destes espaços. Inicialmente se pretendia desvendar aspectos deste enredo - contextos, processos, projetos.

No entanto, com o desenvolvimento teórico, as questões foram se reformulando, acarretando finalmente uma mudança na abordagem do tema. Ainda carente de traços mais precisos, o objeto se esboçava associado a uma metodologia. Assim, o ponto de observação foi repensado e deslocado da conformação do espaço às formas de uso.

Para compreender como as práticas lúdicas se desenvolvem na cidade atualmente, estabelece-se uma estratégia metodológica baseada na leitura de "episódios urbanos" captados na cidade por meio de fotografias, que permitam **mapear e delinear questões que emergem da relação entre o espaço e as formas de uso** para, então, **refletir sobre elas**. Considerando-se esse deslocamento na abordagem, o principal objetivo passa a ser encontrar 'episódios' que ocorram dentro da vida cotidiana da cidade. Para poder observar os usos diários, os 'episódios' - que afloram espontaneamente das vivências corriqueiras, dos percursos, dos encontros cotidianos -, o trabalho de campo se realiza em São Carlos, cidade onde a pesquisa é desenvolvida.

A mudança de perspectiva - dos espaços para o uso - oferece pistas para se tentar desvendar alguns aspectos da complexa constituição da cidade, além de colaborar com a construção de um contraponto às perspectivas lançadas pelos estudos dos processos hegemônicos. A ideia de se trabalhar com situações corriqueiras mostra a cidade que ocorre no nível das pessoas e, portanto, revela aspectos dos intercâmbios e das trocas sociais, visíveis e perceptíveis nesta escala. Essa perspectiva propicia um campo investigativo fértil, que permite sair dos pressupostos de que a cidade esteja completamente controlada, setorizada e fragmentada, e de que os espaços projetados ou oferecidos sejam alternativas únicas para as práticas do brincar.

O trabalho procura olhar para as formas de brincar menos aparatosas e mais simples, assim como pretende olhar para a cidade como ela é, e deixar que ela manifeste discussões a partir de sua própria constituição. Há um recorte dado precisamente pela forma despretensiosa do brincar. Da mesma forma, não há uma delimitação precisa a respeito de quem brinca ou não. Pode parecer, inicialmente, que o trabalho esteja olhando para as crianças, mas o recorte se coloca com relação ao brincar. As razões da frequente associação entre o brincar e a criança serão destrinchadas ao longo de um primeiro

capítulo teórico dividido em quatro partes, que se encadeiam da seguinte forma:

O primeiro e o segundo item - **Algumas teorias sobre o 'jogo'** e **Definindo um recorte: entre o lúdico e o brincar** - tentam desenrolar o sentido do brincar, para logo estabelecer um recorte e delinear um objeto. Para tanto, examina-se algumas das principais teorias sobre o 'jogo', de dentro das quais se alcança esse sentido ampliado do brincar, que esquiva - ou origina - as pré-concepções redutoras que associam quase exclusivamente o brincar à infância. As referências teóricas de Johan Huizinga, Roger Caillois e Jean Duvignaud permitem elaborar reflexões sobre o lúdico, o jogo e o brincar. Huizinga, em *Homo Ludens* (2010 [1938]), é pioneiro ao levantar, sob a hipótese de que o homem seja um ser essencialmente cultural, a questão do 'jogo' como elemento primordial na conformação da cultura. Roger Caillois, em *Os Jogos e os Homens* (1990 [1958]), desdobra seus aspectos entre um impulso primitivo e desenfreado - a *Paidia* - e uma ordem reguladora - o *Ludus* -, a seu ver análoga ao processo civilizatório. Jean Duvignaud, ao contrário, em *O Jogo do Jogo* (1982), questiona o papel domesticador da regra, reivindicando a entrega libertadora ao brincar primitivo e a importância das coisas inúteis. Essa relação entre o impulso criativo e a regra será fundamental para desenrolar as reflexões a partir deste referencial. A partir destas apresentações, as ideias começam a ser problematizadas para determinar as escolhas: o que está dentro do recorte proposto, *o brincar* e quais formas do lúdico são excluídas.

O terceiro e quarto item tratam da cidade pensada em relação aos espaços de brincar - **Desígnio e desenho de espaços para brincar** e **O espaço [do brincar] domesticado**. Nesta seção, tenta-se desenhar um quadro de referência para pautar a reflexão sobre o brincar na cidade. A terceira parte apresenta uma coletânea de projetos de espaços para brincar, selecionados para contextualizar a discussão do brincar na cidade dentro do pensamento arquitetônico e urbanístico ao longo do século. O último item deste capítulo tenta problematizar a questão dos espaços designados para brincar, à luz do debate sobre a domesticação do espaço público e a institucionalização da infância, apresentando o referencial para discutir o brincar no espaço público. Também serão tensionadas as relações do brincar na rua em contraste com o

brincar nos lugares designados. Para tanto, será estabelecido um diálogo entre Rosalyn Deutsche (2008) e Manuel Delgado (2007, 2011) que discutem o caráter ideológico e a domesticação do espaço público. Jane Jacobs (2000), questionando os postulados funcionalistas, critica os métodos do planejamento urbano que esvazia de vida a cidade, enquanto reivindica que se preste atenção ao uso e aos pequenos contatos estabelecidos na rua. Herman Hertzberger (1999) contribui fundamentalmente com sua ideia de 'espaços intermediários', enquanto Jan Gehl (2013) atualiza as ideias de Jacobs de forma propositiva, sugerindo fórmulas de como melhorar o espaço urbano, atentando principalmente para a dimensão humana da cidade. Kim Rasmussen (2004) expõe o problema da institucionalização da infância. José Luis Pardo (2011, 2014) contribui para contextualizar e problematizar os dois itens, questionando a linha do tempo e indagando sobre o potencial de ruptura do jogo.

O segundo capítulo tratará da estratégia metodológica. **A ideia de episódio** vai ser apresentada através dos diálogos teóricos que estabelece, principalmente com a geógrafa Alícia Lindón (2006, 2012), que trabalha com as noções de 'cenários urbanos' e 'hologramas socioespaciais'; ambas corroboraram os rumos tomados por esta pesquisa no sentido de investigar 'episódios urbanos' como objeto específico. Também serão fundamentais as referências do educador Kim Rasmussen (2004), comparando os espaços designados para as crianças - *places for children* - aos espaços identificados e reconhecidos por elas - *children's place*. José Guilherme Magnani (1993, 1998) aporta as contribuições do 'olhar antropológico' e a noção fundamental de 'pedaço' que será utilizada nas leituras de alguns 'episódios'. As pesquisas de Ilka Bichara (2006) e Gabriela Cotrim (2009) foram acionadas por apresentarem pontos em comum com a metodologia deste trabalho. No item **Sobre a interpretação**, destaca-se considerações sobre o processo de ir e vir através do qual a pesquisa foi tomando forma e organizando seus conteúdos. Uma parte desta seção trata de etapas que foram descartadas, mas que se apresentam como parte do processo. Aqui se retoma, além das ideias de Lindón (2012) e Magnani (1998), todos os demais autores considerados no trabalho, inclusive aqueles acionados no primeiro capítulo.

Os dois últimos itens deste capítulo abordam aspectos relacionados com o trabalho de campo - **Onde observar** e **Processo de levantamento.** Aqui são feitas considerações sobre a escolha de São Carlos como campo de observação cotidiana e sobre as formas das incursões, para as quais foi útil acionar a *Teoria da Deriva* de Guy Debord (1958), ainda que não seja um norte metodológico. Também neste item será relatado o processo de levantamentos realizados com os colaboradores Bruno Chiari Fukuhara, Marcelo Innocentini Hayashi e Matheus de Oliveira Mello.

Apresentados, então, o conteúdo teórico e a estratégia metodológica proposta, o terceiro capítulo trata das leituras dos 'episódios' propriamente. O material levantado foi sistematizado em distintas etapas analíticas - já parte do processo interpretativo - para ser finalmente agrupado em **Episódios em praças, parques e playgrounds** e **Episódios na rua ou na calçada**. Para a leitura dos episódios, além das seleções prévias, foram recortados, agrupados e relacionados para que os aspectos em comum pudessem emergir da observação. Neste processo foram produzidos um mapa e um diagrama esquemático, que serão mostrados na seção correspondente. Os 'episódios' foram interpretados individualmente ou em pequenos grupos para depois constituírem conjuntos ampliados na elaboração das **Considerações finais**.

Toda a trajetória da pesquisa, desde o plano, o projeto, a qualificação e esta última etapa conclusiva de apresentação da dissertação, foi pautada por idas e vindas teórico-metodológicas. Para cada mudança necessária se colocava um novo desafio. Ao final, o resultado alcançado reflete este processo. O material que se apresenta é fruto de um trabalho árduo mas realizado com satisfação. As possibilidades de desenvolvimento deste trabalho são múltiplas: outros trabalhos de campo, outras entradas metodológicas, outro objeto específico. Porém, para finalizar este curso - que não foi curto - algumas decisões foram tomadas para se conseguir recortar o trabalho: o objeto, as referências, as questões, o debate. O fim deste documento inaugura uma nova etapa de possibilidades temáticas, de livros que ficaram por ler, de conceitos que se podem incorporar.

É importante que esta pesquisa seja compreendida pelo seu caráter experimental e exploratório. Experimental porque não tinha desde o início um

método testado para ser aplicado. A estratégia foi se desenvolvendo e sendo testada ao mesmo tempo. A sistematização, a análise e a interpretação do material também foram sendo testadas em um processo contínuo de tentativas e ajustes das alternativas. E exploratório porque são muitas as possibilidades de entradas teóricas e conceituais que podem se desenrolar pela observação dos 'episódios'. Neste caso, nenhuma ideia foi aprofundada exaustivamente. Os conceitos, as noções e as articulações trabalhadas deixam muitas lacunas, mas também deixam portas abertas, que poderão ser exploradas posteriormente, em desdobramentos desta pesquisa ou em outras.

1 Sobre o lúdico, o brincar e a cidade

> *"(...) trata-se, para começar, de delimitar dentro desta vasta e heterogênea massa, o brincar que se desenvolve no espaço público (ficam excluídos, pois, os jogos de salão e, em geral, os privados); feito isto, o argumento consiste em buscar nessa classe de jogos, de acordo com algumas das apostas críticas que foram sendo geradas nos programas estéticos alternativos, uma possibilidade de recuperar esse terreno privatizado e mercantilizado, uma ocasião para 'reinventar a democracia'(...)"* (PARDO, 2014)[2]

A tradução, aparentemente simples, da citação escolhida para introduzir o conteúdo desenvolvido nesta seção, coloca, de antemão, uma das primeiras questões enfrentadas na concepção do trabalho como um todo: falar do 'jogo' ou do 'brincar'. Talvez a interpretação das palavras em espanhol de José Luís Pardo seja um tanto tendenciosa - pela própria intenção de utilizá-la como ignição para o desenrolar desta problemática - mas qualquer forma de tradução ao português, neste caso, seria deficiente.

Duas operações foram executadas no processo de adaptação entre os idiomas, uma primeira, de caráter interpretativo, troca o uso de um substantivo - **jogo** - por uma forma verbal no infinitivo - **brincar**. Este recurso linguístico transforma uma ação em outro substantivo - **o brincar** - referindo-se ao ato em si, e não ao seu produto, que seria 'a brincadeira'. O mecanismo, intencionalmente empregado, deve-se, primeiramente, ao fato de que ao trabalho importa a 'ação' de brincar, e não o efeito 'do que' se brinca[3]. Mas a principal questão enfrentada na tarefa desta tradução trata da necessidade imperativa de escolha, pois '*jugar*' significa tanto 'jogar' como 'brincar'.

---

[2] Tradução livre da autora sobre trecho da matéria '**No digas que fué un juego: 'Playgrounds' invita a reflexionar sobre el juego como recuperación del espacio público'**, originalmente publicada na edição espanhola digital do jornal El País, em 02 de julho de 2014, anunciando a abertura da exposição *Playgrounds: Reinventar la Plaza*, no Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofia em Madri, de 30 de abril a 22 de setembro de 2014.

[3] As brincadeiras foram objeto de estudo de BICHARA, Ilka D.et al: Brincadeiras no Contexto Urbano: um estudo em dois logradouros de Salvador (2006); COTRIM, Gabriela Souza et al: Espaços Urbanos para (e das) Brincadeiras: um estudo exploratório na cidade de Salvador (2009) e COTRIM, Gabriela S. e BICHARA, Ilka D.: O Brincar no Ambiente Urbano: Limites e Possibilidades em Ruas e Parquinhos de uma Metrópole. (2013).

O texto original, '*aquellos juegos que se desarollan en el espacio público*', foi traduzido como '*o brincar que se desenvolve no espaço público*'. O problema da abrangência semântica é que em castelhano não existe uma palavra específica que designe *o brincar*, assim que ela está enquadrada dentro de uma única forma mais ampla, '*jogar*', que se refere a uma gama de atividades, possíveis de serem interpretadas segundo o contexto, conforme exemplifica Pardo (2014):

> *"(...) é que chamamos 'jogar' a coisas bem distintas, e às vezes contraditórias: a estressante competição esportiva, o deambular sem rumo definido, o relaxado descanso depois do trabalho, o esforçado ofício do turista, uma peça teatral, a furiosa invasão infantil do parque recreativo, ou o desafio eletrônico no espaço virtual."* [4]

A dificuldade em se diferenciar 'o jogar' e 'o brincar' não se deve à inexistência da segunda forma em castelhano, mas, ao contrário, deve-se à existência de um termo específico em português, que obriga sempre a escolher entre duas terminações diferenciáveis, às quais correspondem partes das mesmas teorias fundamentais sobre 'o jogo'. Assim, a forma de aproximação teórica ao 'brincar' se dá, quase sempre, através da perseguição do sentido de 'jogo' que, mesmo nos idiomas onde todo seu espectro é referido por uma única forma terminológica, não se delimita precisamente. Portanto, no item *'Algumas teorias sobre o 'jogo''*, vasculha-se o sentido de **'jogo'** utilizado para delimitar a ideia do **'brincar'**.

O seguinte item, *'Definindo um recorte: entre o lúdico e o brincar'*, procura selecionar, à luz das teorias apresentadas, o recorte através do qual o trabalho se aproxima das reflexões sobre a cidade. Em *'Desígnio e desenho de espaços urbanos para brincar',* um repasso histórico sobre propostas de espaços urbanos para brincar, apresenta as diferentes questões levantadas no discurso da arquitetura e do urbanismo, permitindo contextualizar a reflexão sugerida, sobre o uso do espaço público, que será problematizado no item *'O espaço [do brincar] domesticado'.*

---

[4] Tradução literal da autora sobre outro trecho do mesmo texto. Neste caso, a tradução foi feita de forma literal, sem interpretações, para evidenciar as diferentes utilizações da forma 'jogar', na língua de origem.

1.1. Algumas teorias sobre o 'jogo'

Ainda que teóricos e pesquisadores procurem encontrar pistas para a definição de ***'jogo'*** nos variados campos do conhecimento - Filosofia, Sociologia, Antropologia, Psicologia, Educação, História, Artes -, cada recorte apresenta diferentes abordagens e levantam questões relacionadas à noção especulada que conectam esses campos entre si, sem, contudo, conceituar definitivamente a ideia. A dificuldade em se determinar um significado comum de *'jogo'* para todas as discussões que se desdobram a partir desta noção, parece ser a única constante entre os autores levantados. Muitos dos textos começam com uma observação a respeito do uso da palavra *'jogar'*, seja considerando suas diferentes aplicações, ou as diferenças linguísticas entre os usos correlatos em distintos idiomas e culturas, o que dificulta, ainda, a tarefa de tradução.

Por isso, uma ponderação frequente nos textos que se referem à questão do 'jogo' é a possível existência de uma ou mais palavras designadas para significar a mesma ideia com conotações diferentes, segundo a língua. Em português, por exemplo, existe a palavra "brincar" que contém aspectos de "jogar", mas com algumas conotações um pouco diferentes. Em outras línguas, como no espanhol ´jugar' ou no francês 'jouer' ou no inglês 'to play'[5], ambas as conotações podem ser expressas pela mesma palavra, sendo que esta última ainda incorpora muitas outras conotações, como a de 'tocar' ou 'atuar', ou remete ainda à noção de movimento.

A polissemia de ´jogo´, desdobra-se em tantas possibilidades semânticas e questões relacionadas, que leva a maioria dos autores a mapear seus aspectos em vez de delimitar uma conceituação. As tentativas de definir um espectro '*jogo*', se parecem metaforicamente a 'nuvens', que são estruturas claramente perceptíveis, porém instáveis, sem bordas delimitadas, que se formam e desmancham sem deixar de ser nuvens, que mudam constantemente o formato e o caráter, segundo as circunstâncias, mas que parecem adotar aspectos a partir de lógicas mais ou menos compreensíveis, apesar de imprevisíveis.

[5] A forma 'play' abre, ainda, outro leque de especulações. Por exemplo, Duvignaud (1982) separa as formas play e game para explicar, em sua teoria, distintos sentidos do jogo. Segundo o autor, a primeira forma corresponde ao jogo sem regras enquanto a segunda corresponde ao jogo regrado.

Para esta pesquisa, foram selecionados alguns pontos de vista a fim de delinear aproximadamente ideias que constituam o espectro dentro do qual se pretende trabalhar. Ainda que não seja possível definir um recorte ou conceito preciso, tanto '*lúdico*', como *'brincar',* podem ser abordados a partir da especulação sobre '*jogo*'. Todas estas noções aparecem entrelaçadas, portanto, primeiramente faz-se necessária a apresentação do referencial teórico, que ora apresenta a forma 'jogo', ora apresenta a forma 'brincar', segundo seus próprios autores ou tradutores, fazendo uso da língua portuguesa para, posteriormente, selecionar aspectos que interessam a esta pesquisa e quais formas semânticas correspondem às escolhas.

A obra de **Johan Huizinga** (1872-1945), *Homo ludens* (2010 [1938]), é a principal referência para tratar a questão do 'jogo', a partir do século XX. Recopilando simultaneamente aspectos etnográficos e sociais de diferentes culturas, ao tempo em que lança mão de ideias de filósofos clássicos, como Platão, Aristóteles ou Heráclito, o autor mergulha nos diversos aspectos do jogo, para defender sua argumentação seminal: considerá-lo como elemento primário na conformação da 'cultura'. Ao escolher como título o *Jogo como Elemento **da** Cultura* e não como *Elemento **na** Cultura*, pretendia deixar claro que o jogo não é um dos aspectos culturais, como podem ser a religião e os rituais, senão que se constitui como fenômeno fundador da própria cultura.

Para o autor, o 'jogo' é mais antigo que a cultura, pois enquanto esta supõe a existência de uma sociedade, a atividade lúdica já se verifica, anteriormente, nas ações, nas brincadeiras dos animais. Huizinga acredita que o jogo seja tão fundamental para a civilização como o raciocínio e o fabrico de objetos, desenvolvendo a teoria de que o ser humano é essencialmente cultural, *Homo ludens*, em contraposição às definições de *Homo sapiens*, como o homem racional, inventado com culto da razão a partir do século XVII, e *Homo faber*, como o homem produtivo, cuja definição não diferenciaria o homem de vários outros animais.

Tentando identificar o sentido de 'jogo', apresenta uma contundente exploração etimológica, através da qual demonstra como os aspectos culturais se exprimem em formas linguísticas que se agrupam segundo radicais ou desinências de significação. Por exemplo, a ideia contida no prefixo grego '*agon*'

expressa a ideia de competição - as disputas, os jogos olímpicos - enquanto '*paidiá'* expressa aquilo que é próprio da criança, ou que está associado à despreocupação e alegria. Essa língua possui ainda um sufixo '*inda'* que pode transformar qualquer palavra na conotação de *'jogar'* alguma coisa, como por exemplo, *sfarinda* é jogar à bola, *helkustinda*, jogar à corda, *streptinda*, o jogo de arremesso (HUIZINGA 2010: 35). Por outro lado, o '*ludus'* latino, segundo Huizinga, abrange tanto os jogos infantis como as competições, inclusive as representações litúrgicas, o teatro, a dança ou jogos de azar, podendo ainda designar a noção de ilusão (2010: 41). Cabe destacar aqui que o próprio autor observa que as línguas desta raiz foram suplantando o uso de '*ludus*' por '*jocus*' cujo significado original remetia mais à 'troça' e ao 'gracejo' (2010: 42).

É compreensível, conforme mostra Huizinga, que dentre as tentativas de conceituar o jogo, recorra-se frequentemente ao artifício de defini-lo em oposição à 'seriedade'. Porém, o autor se opõe a esta asserção, argumentando que lhe cabe sentido apenas quando se pensa o jogo como a "*não-seriedade"*, mas desfaz-se tão pronto se substitui esta forma por "*não é sério",* uma vez que muitas formas de jogo são extremamente sérias. Assim, refuta esta ideia acionando outras categorias que também poderiam ser colocadas em oposição à 'seriedade' como, por exemplo, o riso, que para ele está desvinculado do jogo.

> *"Os jogos infantis, o futebol e o xadrez são executados dentro da mais profunda seriedade, não se verificando nos jogadores a menor tendência para o riso. É curioso notar que o ato puramente fisiológico de rir é exclusivo dos homens, ao passo que a função significante do jogo é comum aos homens e aos animais. O '*animal ridens' *de Aristóteles caracteriza o homem, em oposição aos animais, de maneira quase tão absoluta quanto* o homo sapiens". (HUIZINGA, 2010: 8)

Ele observa ainda que os termos da antítese jogo-seriedade não possuem o mesmo valor, uma vez que o 'jogo' seria o positivo e a 'seriedade', o negativo. A seriedade poderia ser aquilo que não é 'jogo' - não é 'brincadeira' - sendo que o jogo não pode ser definido como a falta de 'seriedade':

> *"A seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade"* (HUIZINGA, 2010: 51).

É também na antítese jogo-seriedade, que Huizinga encontra obstáculos para a defesa de uma articulação fundamental para o desenvolvimento de sua teoria, entre jogo, culto, sistema de representação, simbologia, realidade, ficção e mistério, como se a religiosidade fosse "séria" enquanto *'jogo'* é considerado como seu oposto. Mas não é difícil perceber no caráter lúdico das festividades, pagãs ou religiosas, um vínculo entre o jogo e os cultos, que é então visto como uma possível forma de criação cultural. Ainda assim, ele reconhece que, mesmo considerando o jogo como princípio originador destas esferas, com o passar do tempo, os saberes se consolidam em suas diferentes formas e se distanciam dessa matriz lúdica.

> *"Regra geral, o elemento lúdico vai gradualmente passando para segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original." (*HUIZINGA, 2010: *54)*

Apresentando sob uma perspectiva histórica as relações entre o 'jogo' e os elementos culturais, como a guerra, a poesia, o direito, o conhecimento, a religião, os rituais, Huizinga demonstra como o fator lúdico seria conformador destas instâncias nas culturas primitivas. Para isso, Huizinga precisa elaborar questões acerca das competições e do fator agonístico grego, das disputas, do que é ganhar e, com este desenrolar, chega a pensar nas relações de poder e regras de mercado, que também se originam no terreno do jogo. Acompanhando o raciocínio do autor, é possível convencer-se de que existe uma matriz lúdica comum a todas estas esferas, no entanto, sua audaciosa hipótese, cuja argumentação é capaz de identificar aspectos comuns em campos muito distintos, conduz à cilada de tentar compreender muitas questões sob o desenvolvimento de uma única teoria.

Não parece necessário seguir expondo o complexo caminho de Huizinga para demonstrar sua argumentação de que o jogo seja um elemento conformador da cultura humana, até porque não existe uma resolução possível. Mas há outra questão central tratada pelo autor que é fundamental para o desenvolvimento deste trabalho: a perseguição do caráter 'estético' na tentativa de desvendar a essência do jogo, ou "*O que há de realmente **divertido** no jogo?*" (HUIZINGA, 2010: 5). Esta pergunta coloca o "divertimento" no centro das investigações - a isso se refere com a procura de seu caráter estético, a forma como o jogo é sentido ou desfrutado -, como se este fosse o elemento misterioso que move toda forma de jogo.

Conforme mencionado, o autor percorre exaustivamente a etimologia das palavras relacionadas à esfera lúdica, mas não apenas para definir o que é o jogo, senão perseguindo a noção de **'divertimento'**, presente em cada língua, considerando suas especificidades e abrangências procurando uma 'essência' que possa estar nas diferentes formas - jogo, brincadeira, competição, lúdico, jogral. O autor sintetiza três aspectos que do seu ponto de vista caracterizam o jogo, quais sejam, certo ritual de gestos e atitudes, as regras e o divertimento, aos quais se somam a delimitação temporal e seu caráter desinteressado, definindo assim:

> *"Uma ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'"* (HUIZINGA, 2010: 33).

Essa descrição aproxima-se bastante à noção pretendida para este trabalho, mas não pode ser tomada integralmente, principalmente pela suposta inerência de regras ao jogo. Sejam momentaneamente consentidas ou previamente estipuladas, as regras são um dos aspectos frequentes nos jogos, mas considerá-las obrigatórias seria excluir inúmeras manifestações que se ajustam ao sentido especulado para definir adiante o brincar. Também são questionáveis as limitações de tempo e espaço, mas é compreensível que se refiram ao início e fim do jogo e à demarcação espacial, ainda que imaginária ou

extensível ao alcance do corpo. O autor se refere, provavelmente, a que o jogo não seja infinito, senão não seria jogo, seria vida corrente. Porém não significa necessariamente que esses limites devam ser determinados e, menos ainda, preestabelecidos.

Ao perseguir a 'essência' do jogo, Huizinga procura enxergar para além das tentativas de considerá-lo como fenômeno fisiológico de "descarga" e "distensão", ou psicológico como "treino" ou "preparo para a vida". Para ele, essas teorias sempre colocam uma finalidade distinta do próprio jogo, neste caso, biológica. Mas, então, por que o bebê grita de prazer, a multidão se levanta no futebol, o jogador joga com paixão? A intensidade do jogo e poder de fascinação não podem ser explicados biologicamente. A natureza poderia ter conseguido os mesmos efeitos de descarga, distensão, preparo e compensação de desejos insatisfeitos, de maneira mecânica, através de exercícios e reações, mas "ela nos deu **a tensão, a alegria e o divertimento do jogo**" (HUIZINGA, 2010: 5). Ou seja, o jogo apresenta um elemento não material na sua essência, que transcende as necessidades imediatas da vida - não se explica chamando-o "instinto" e chamá-lo de "vontade" ou "espírito" seria demasiado - apresenta-se, sim, como um função significante, que encerra um sentido em si mesma (HUIZINGA, 2010: 4).

Além da 'essência', ou seja, o caráter estético do jogo, que consiste na fruição desta vivência, é possível selecionar algumas dimensões de circunscrição e algumas características descritivas, que se entrelaçam e permitem enxergar esse espectro da noção de 'jogo' defendida por Huizinga. A dimensão espacial marca uma relação de contingência de mundos, e ao mesmo tempo de delimitações físicas, precisas ou imaginárias:

> *"A limitação do espaço é ainda mais flagrante (...). Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. (....) Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.* (HUIZINGA, 2010: 13)

A dimensão temporal apresenta diversos vetores, desde a limitação consentida, que coloca ao acontecimento um princípio e um fim, passando pela

relação temporal circunstancial de onde se insere, ou de onde se extrai, até a permanência que estende o jogo ao plano das vivências transmitidas:

> "*Ele se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização. É pelo menos assim que em primeira instância ele se nos apresenta: como um intervalo, em nossa vida cotidiana. (...)*
>
> *O jogo inicia-se e, em determinado momento, "acabou". Joga-se até que se chegue um certo fim". (...) Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição".* (HUIZINGA, 2010: 12 -13)

As somas das dimensões espacial e temporal dotam o jogo daquilo que o autor considera uma de suas características principais, o isolamento e a limitação que o distinguem da vida "comum", chegando a ser considerado como um intervalo no qual se abstrai o cotidiano:

> *"É possível em qualquer momento adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas "horas de ócio" (...)*
>
> *(...) o jogo não é vida "corrente" (...) Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está "só brincando".* (HUIZINGA, 2010: 11)

Huizinga atenta para o fato de que o "só fazer de conta" não impede o jogo de ser levado a sério, pois a qualquer momento pode absorver inteiramente o jogador, levando-o ao arrebatamento, à entrega total, mesmo que temporariamente, o que invalida o "só" utilizado para explicar que se trata de um momento "fora" da vida real. O parágrafo transcrito apresenta indícios de outra das características elencadas, a liberdade. As ideias da não imposição e

não obrigação[6], da escolha do estar dentro ou fora do jogo, do consentimento das regras, dos acordos voluntários se somam ao gosto e à vontade de 'brincar', ao que se acrescenta, ainda, a consideração de que deva ser uma atividade desinteressada, no sentido de que sua finalidade seja o próprio jogo.

> *"Antes de mais nada, (...) A criança e o animal brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade. (...) Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade."* (HUIZINGA, 2010: 10-11)

Ainda que outros autores, como Roger Caillois, Jean Dauvignaud, Constant Nieuwenhuiys, em diferentes graus e profundidades[7], tenham apresentado releituras ou críticas sobre a obra de Huizinga, apenas parte de suas ideias serão colocadas em questão[8]. As teorias subsequentes, mesmo apresentando pontos de vista divergentes, ou até contrários, em aspectos cruciais da hipótese contida em *Homo Ludens*, tomam-na como base fundamental - tanto pelo conteúdo reunido, como pela exímia interpretação do jogo como elemento fundante da cultura - sem a qual não é possível compreender ou acompanhar o raciocínio dos demais autores.

Destes, o sociólogo francês **Roger Caillois** (1913-1978) tornou-se referência também necessária para tratar a questão do 'jogo', com sua obra *Os jogos e os homens* (1990 [1958]). Relendo criticamente a argumentação inédita de Huizinga, sem contudo concordar em seu aspecto principal do jogo como conformador da cultura, utiliza, assim como seu predecessor, as relações entre o jogo, o sagrado, o ritual, a festa e a cultura, como objetos de análise. Para o autor, o ´jogo´ não é a esfera fundante da cultura, mas constitui-se

---

[6] Quando Huizinga (2008) coloca entre parênteses as "horas de ócio", refere-se a que esta atividade não seja uma tarefa ou obrigação. Mas, pelo momento histórico no qual o texto foi escrito, seria possível especular uma ideia implícita do jogo em oposição ao trabalho.

[7] Roger Caillois, ***Les Jeux et les Hommes*** (1958); Constant Nieuwenhuiys, ***New Babylon*** (1974); Jean Duvignaud, ***Le jeu du jeu*** (1980). As obras são aqui apresentadas apenas a título de ilustração da ressonante obra de Huizinga, dentre estas, *New Babylon* não será abordada neste trabalho por tratar de questões cuja complexidade foge ao escopo desta pesquisa.

[8] Por exemplo, Caillois (1990) não acredita que o jogo seja a esfera fundante da Cultura e Duvignaud (1982) questiona a presença constante da regra como elemento obrigatório na teoria do autor. No entanto ambos reconhecem a riqueza do trabalho de Huizinga com relação ao levantamento histórico, à etimologia e à interpretação do elemento lúdico em outras esferas, desde a poesia até a guerra.

independente e paralelamente à vida corrente, ocupando um domínio próprio, sendo que ambas instâncias se influenciam mutuamente:

> "(...) *o jogo apresenta-se como atividade paralela, independente, que se opõe aos gestos e às decisões da vida corrente através de características específicas que lhe são próprias e que fazem com que seja um jogo."*
>
> "(...) *e, finalmente, a questão de saber quem precedeu quem, o jogo ou a estrutura séria, parece não ter muita importância. Explicar os jogos a partir das leis, costumes ou rituais ou, pelo contrário, explicar a jurisprudência, os rituais sagrados, as regras de estratégia, do silogismo ou da estética pelo espírito do jogo, são operações complementares, igualmente fecundas, se não se tomarem por exclusivas.*" (CAILLOIS, 1990: 85-86)

Sem tampouco defini-lo exatamente, aproxima-se de Huizinga ao reconhecer certas características que lhe são próprias ao 'jogo', quais sejam, a noção de uma *atividade livre*, no sentido da não obrigatoriedade, *delimitada* no tempo e espaço, *incerta*, referindo-se ao seu desfecho, *improdutiva*, pois não apresenta outra finalidade que não seja ela própria, *regulamentada* por convenções que instauram regras momentaneamente e *fictícia,* por sua capacidade de criar uma consciência e realidade paralelas à vida 'normal'.

Identifica, ainda, quatro impulsos primários que 'regem' o jogo, e funcionam como categorias, classificando os jogos conforme sua natureza. Assim, *agôn* se refere à competição, ou ambição de triunfar graças apenas ao próprio mérito, enquadrando-se aqui os esportes de equipe ou lutas; *ilinx* à busca de vertigem, onde se enquadram desde o balançar, até os esportes de aventura, como alpinismo ou paraquedismo; *mimicry* corresponde ao simulacro ou imitação, portanto aí se encaixam as bonecas, fantasias ou teatro; e por fim *alea* refere-se à sorte, ou renúncia da vontade à espera ansiosa e passiva do destino, como as apostas, loterias ou 'cara e coroa' (CAILLOIS, 1990: 33-47, 57).

O autor prossegue ainda para o que ele nomeia de *teoria alargada dos jogos*, onde define determinadas associações binárias dessas atitudes elementares - competição, sorte, simulacro e vertigem - mas não aceita algumas outras que ele considera 'conjunções proibidas'. Por exemplo, considera

fundamental a associação *agôn-alea,* onde uma dificuldade concebida arbitrariamente poderia incrementar a competição, mas acredita que a associação *alea-mimicry s*eja incompatível porque o simulacro poderia ludibriar a sorte. Mas essas considerações não acrescentam dados relevantes ao trabalho, que objetiva refletir sobre a cidade através do brincar e não enquadrar as possíveis formas de jogo, nem reformular as inúmeras combinações destes impulsos.

Caillois desenvolve outros pontos de sua teoria sobre os jogos de forma um tanto dogmática, principalmente ao abordar o tópico da corrupção dos valores relativos ao impulso lúdico, o que não invalida, contudo, suas arriscadas e profundas especulações e análises. Para o autor, quando o limite rigoroso entre o jogo e a vida corrente se dissolve, a cada um dos impulsos primários do jogo, corresponde uma forma de desvio, resultando, por um lado, em *formas institucionais do jogo* e por outro em suas *formas corrompidas.* O autor exemplifica suas manifestações institucionalizadas como a concorrência comercial e os concursos (*agôn*), especulação na bolsa (*alea*), uniformes ou etiqueta (*mimicry*), profissões de risco (*ilinx*), e a corrução do jogo como a violência ou desejo de poder (*agôn*), a superstição ou a astrologia (*alea*), o desdobramento de personalidade (*mimicry*) ou o uso de drogas (*ilinx*).

Ainda que estas especulações não sejam aportes imprescindíveis, permitem considerar como o 'jogo' se desdobra em possíveis estruturas da vida cotidiana, e contribuem para reforçar a dimensão cultural do impulso lúdico. Apesar do tom categórico da argumentação de Caillois, fazem refletir sobre como as esferas contaminam-se e transmutam-se mutuamente, e mesmo não sendo possível afirmar, como Huizinga, que o 'jogo' seja impulso primário do qual originam-se as outras esferas, percebe-se sua correlação com outras atividades, inclusive aquelas pouco lúdicas. Mesmo que a relação entre o jogo e a vida seja passível de ser reinterpretada segundo o ponto de vista, ambas as asserções, a de Huizinga e a de Caillois, apresentam argumentos cujo ponto de partida está no jogo, sem considerar que essas ideias poderiam ser invertidas para se pensar como o jogo poderia influenciar posterior e não previamente estas esferas. Ou ainda, até que ponto o jogo e a vida se aproximam e se

distanciam? Não seria possível elaborar uma questão acerca do jogo como uma dimensão da vida e, portanto, indissociável, em todos os seus aspectos?

Um ponto fundamental para desenrolar o debate através do jogo encontra-se nas formulações esquemáticas de Caillois a respeito dos polos cooperantes que constituem o jogo: *ludus* e *paidia.* O autor identifica que estes dois elementos estão sempre presentes simultaneamente em toda forma de jogo: um impulso original, turbulento, caótico e criativo, ao que denomina *paidia*, e uma tendência controladora, que o transformam em 'jogo' através da instituição de regras, a qual denomina *ludus.* As designações de *ludus* e *paidia* sugeridas pelo autor são diferentes do entendimento de Huizinga, que não as coloca complementando-se mutuamente, e para quem os termos estão ligados aos contextos etimológicos. A noção de *paidia* é conceitualmente similar para os dois autores, mas, enquanto o *ludus* de Huizinga refere-se simplesmente à palavra latina capaz de abranger a toda forma de jogo, a formulação de Caillois lhe outorga um papel disciplinador, que "*surge como complemento e adestramento da* paidia*, que ele disciplina e enriquece"* (CAILLOIS, 1990:50).

> *"Essa liberdade é o motor indispensável do jogo e permanece na origem de suas formas mais complexas e mais estritamente organizadas. A tal poder original de improvisação e de alegria geral, chamo eu* paidia. *A paidia conjuga-se com o gosto pela dificuldade gratuita, a que proponho chamar de* ludus*, e desemboca nos variados jogos a que pode ser atribuída, sem exagero, uma intenção civilizadora."* (CAILLOIS, 1990: 47- 48)

A partir deste entendimento do *ludus* como elemento ordenador de um ímpeto ou uma euforia, que o autor reconhece como *paidia*, e à qual atribui uma 'liberdade primeira' ou 'poder original', Caillois apresenta uma complexa hipótese sobre o poder 'civilizador' do jogo. O sociólogo acredita que a este movimento de ordenação de um impulso corresponda a evolução do processo civilizatório, supondo que a transição entre o que chamou de 'sociedades primitivas' às 'sociedades ordenadas' se dê através da criação de regras que disciplinem a turbulência existente originalmente. Além disto, pressupõe que essas organizações sociais 'primitivas' sejam regidas por *mimicry e ilinx* - máscara e transe - referindo-se a organizações tribais americanas, australianas

ou africanas enquanto as 'ordenadas' seriam baseadas em *agon e alea* - com regras, códigos, hierarquias, competição e sorte - cujos exemplos são as civilizações Incas, Assírios, Chineses ou Romanos. Contudo, mesmo percebendo que os princípios do 'jogo' podem revelar aspectos profundamente marcantes nos tipos de sociedade, não considera que as organizações coletivas sejam, elas próprias, variantes destas tipologias (CAILLOIS, 1990: 106-107).

Mas, assim como não parece necessário expor todo o percurso de Huizinga para argumentar como o jogo pode ser elemento conformador da cultura, tampouco parece interessar ao trabalho aprofundar-se na premissa de Caillois, a respeito do papel desempenhado pelo jogo na evolução social. No entanto, a identificação da disciplinarização da *paidia,* através da estipulação de sistemas de regras, pode sim oferecer pistas importantes sobre alguns sentidos especulados na pesquisa, mesmo que não lhe seja atribuída a mesma terminologia - *ludus*. Aqui é cabível a recapitulação de que o *ludus* de Caillois é uma designação própria, que difere do sentido sugerido por outros autores e não condiz exatamente com sua raiz etimológica. Porém, as ideias contidas na suposição do autor, mesmo carregadas de um forte caráter conjectural, colaboram na construção do raciocínio sobre formas de domesticação, interpretadas, por exemplo, pelo sociólogo e dramaturgo **Jean Duvignaud** (1921 - 2007) no trecho acionado por Antoncic (2014: 83):

> *"Caillois e Elias reconheciam no jogo regrado uma poderosa ferramenta de organização, uma alavanca civilizatória de enormes consequências, enquanto Duvignaud o vislumbrava, ao invés disso, capturado pela ordem estabelecida e antagônico às manifestações dionisíacas, libertárias, caóticas e multitudinárias - as chamava de estalos lúdicos - que perturbavam a ordem da autoridade."*[9]

Duvignaud (1982) não está refutando a teoria de Caillois, porém está atribuindo um valor diferente à ordenação ali sugerida. O processo disciplinador do ímpeto denominado *paidia* é reconhecido por ambos os autores, mas enquanto este último lhe atribui valor positivo, qualificando-o como

[9] Tradução livre da autora sobre o original em espanhol. O autor se refere também ao historiador Norbert Elias em: Elias, Norbert; Dunning, Eric. **Deporte e ócio en el proceso de la civilización**. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 1992.

“enriquecedor”, Duvignaud polemiza seu papel, observando que este processo restringe a criatividade, o gozo e até mesmo a liberdade, considerando que a norma tende a sufocar a espontaneidade (ANTONCIC, 2014: 83). Dentre muitos méritos conferidos às obras de Huizinga e Caillois, que colocam à luz o até então menosprezado tema do impulso lúdico, Duvignaud se contrapõe, em ambos os casos, à atribuição inerente de regras ao jogo. A contradição encontrada em *Homo Ludens*, a seu ver, é que o jogo, como uma ação livre, não poderia ser simultaneamente designado pela atribuição de regras. Acredita, ao contrário, que se a cultura é uma estrutura dentro da qual se desenvolve uma sociedade, então o brincar - *play* - questiona e transborda este estabelecimento.

Afortunadamente, o português proporciona a palavra **brincar**, que permite exprimir o sentido procurado por Duvignaud ao acionar o vocábulo em inglês[10], a fim de ser mais específico quanto à noção pretendida, em seu ensaio teórico. Àquilo que evoca a *paidia* reconhece como essência do jogo. Para ele, o caráter lúdico é exatamente este impulso, que não apenas é destituído de regras, senão que as subverte, tensionando a estrutura representada pela cultura de uma sociedade, seu conjunto de prescrições, valores, obrigações.

> *“A língua francesa só dispõe de uma palavra para designar aquilo que o inglês separa:* **game***, o jogo organizado por regras, e o* **play***, o jogo livre. Evidentemente ao que aqui nos referimos é ao* play*, o jogo livre e sem regra.”* (DUVIGNAUD, 1982)[11]

Baseando-se na exploração apresentada até aqui, é possível extrair que o entendimento de *paidia* como o ímpeto espontâneo, alegre e desinteressado parece consonante entre os autores elencados, com algumas variações nas

---

[10] Duvignaud (1982) utiliza como exemplo a distinção entre os termos em inglês: *play* e *game*. No entanto, essa língua permite a expressão ‘*play a game’*, que corresponderia em português, a ‘*brincar um jogo’*, expressão que não soa corretamente, pois a existência de dois termos específicos - ‘*brincar’* e ‘*jogar’* -, atribui aspectos determinados a cada um deles. Isto posto, observa-se que o sentido procurado pelo autor, é antes verificável nas variações existentes no português, que aquele sugerido no inglês, que de certa forma resulta incompleto, até mesmo pela abrangência ainda maior do termo *play*, que poderia significar tocar ou atuar, conforme já apresentado. Pensando na abrangência dos termos, o ‘*play*’ em inglês, designa tanto o brincar como o jogar, mas entende-se que para designar esta segunda forma, seria necessário incorporar o complemento ‘*game*’, que não pode ser conjugado isoladamente como verbo. Contudo, essas considerações não invalidam o raciocínio do autor e sua especulação sobre o sentido de ‘jogo livre’ e ‘jogo regrado’. Ver também Huizinga, 2010: 44, sobre a etimologia do *play*.

[11] Tradução da autora sobre a versão em espanhol.

explicações e abordagens. O sentido etimológico, relativo às formas de jogo 'infantis', é substituído por um entendimento de sua essência, que designa a espontaneidade, a ausência de regras fixas, a distensão, a despreocupação, o imaginário, a liberdade. A esta forma transcendente do 'jogo' corresponde **o brincar**.

O brincar, essa atividade simples e efêmera, que desperta em Duvignaud o interesse, por seu potencial questionador e subversivo das estruturas sociais, também pode ser interpretada ao contrário, de forma utilitária, como disciplinadora, principalmente nos campos da educação ou da psicologia. É perceptível, pela quantidade de literatura disponível[12], que dentro destas áreas a atividade é tomada muito a sério, às vezes inclusive demasiadamente, tendendo a ser considerada como meio para alcançar finalidades[13], como o preparo à vida em sociedade, o aprendizado, os valores pessoais. No entanto, é também destas áreas que muitas reflexões sobre o tema surgem, e alguns autores são, portanto, frequentemente citados em trabalhos ou projetos que abordam o brincar.

Friedrich Froebel (1782-1852), o inventor do 'jardim da infância', foi um desses pensadores fundamentais, responsáveis por modificações profundas nos campos da psicologia e, principalmente, da pedagogia, ao considerar, desde o início do século XIX, a importância do brincar nos processos de formação da criança. Pioneiro em suas ideias, reconhece a representação simbólica como eixo do trabalho educativo, valorizando a natureza infantil e concebendo o brincar como atividade inata, livre, espontânea, prazerosa:

> *"...A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo - da vida*

[12] Duvignaud (1982) indaga sobre a escassez de textos sobre o brincar dentro do pensamento filosófico: "*Haverá que admitir que junto às decisões ou determinações positivistas que garantam a reprodução das sociedades existe uma espécie de experiência errante - "histérica" para quem respeita os "códigos estabelecidos" - mas capaz de transtornar a condição dos homens? Não podia chamar-se imaginário a esse jogo que dispõe livremente do espaço, do tempo e das formas das matérias e dos deuses? - ensaiando sobre as poucas formas de análise do tema, arrisca dizer que apenas é abordado epistemologicamente ou em trechos de teorias, especulando que seja por seu caráter gratuito e 'inútil'*.

[13] Kishimoto (1998: 63) coloca: "*O Romantismo especifica no pensamento da época um novo lugar para a criança e seu jogo, tendo como representantes, filósofos e educadores, que consideram o jogo como conduta espontânea, livre e instrumento de educação da primeira infância*". Neste trecho, percebe-se a clara contradição comumente encontrada nos textos da área da Educação, que tendem a considerar o jogo simultaneamente como atividade livre e instrumental.

> *natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo...*(FROEBEL, 1912c: 55, apud KISHIMOTO, 2013: 68)

A formulação filosófica de Froebel é complexa e difícil de ser reduzida à questão do jogo, pois carrega sempre um forte sentido de aprendizado - ainda que o conceba de maneira lúdica - o que a coloca constantemente atrelada a uma outra finalidade. As articulações estabelecidas por ele para dar forma ao sistema pedagógico proposto iniciam-se na concepção prévia da Unidade Divina (FROEBEL, 1912c: 1-2, apud KISHIMOTO, 2013: 59), passando pela manifestação espiritual e os princípios da natureza.

> *"A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção do seu bem e de outros... Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação."* (FROEBEL, 1912c: 55, apud KISHIMOTO, 2013: 68)

A concepção froebeliana parte dessa ideia da unidade e conexão interna, desde a infância até a maturidade, valorizando a individualidade que se completa no âmbito coletivo, resultando no projeto educacional do *kindergarten* - o jardim da infância - que deveria preparar a criança para os níveis subsequentes de desenvolvimento do ser humano, e que, em princípio, defende a liberdade para a construção de um repertório simbólico, conectado às leis da natureza:

> *"(...) a repressão e a ausência de liberdade à criança impedem a ação estimuladora da atividade espontânea, considerada elemento essencial no desenvolvimento físico, intelectual e moral. Ao perceber claramente a unidade entre sentir e querer, entre análise e síntese, entre pensamento e vida, faz da conciliação dos contrários um elemento importante de seu*

sistema, justificado pela lei da unidade, conexão interna ou inter-relação vital." (HUGHES, 1925: 16-19 apud KISHIMOTO, 2013: 60-61)[14]

"A criança precisa aprender cedo como encontrar por si mesma o centro de todos os seus poderes e membros, para agarrar e pegar com suas próprias mãos, andar com seus próprios pés, encontrar e observar com seus próprios olhos." (FROEBEL, 1912c: 21, apud KISHIMOTO, 2013: 59)[15]

A ideia de autonomia presente no discurso de Froebel, assim como a noção de liberdade, são fundamentais para o desenvolvimento da proposta pedagógica, que mudou os paradigmas educacionais. O ponto primordial da teoria apresentada é o reconhecimento da capacidade da criança em criar o seu próprio universo simbólico, na tentativa de compreender o mundo em que está inserida, ao invés de inculcar-lhe e fazê-la absorver um conteúdo pronto, previamente formulado. Essa ideia da educação centrada na criança muda o ponto de ancoragem da pedagogia, considerando o potencial criativo do brincar.

A partir do projeto filosófico, Froebel desenvolve uma metodologia educacional baseada em "*dons e ocupações"*, tendo o jogo como elemento central. Segundo Kishimoto (2013:64), a ideia é que a partir de determinados materiais - *os dons* - como bolas, cubos, anéis - sejam realizadas atividades supervisionadas pelas educadoras - *as ocupações* - e atividades livres - *os jogos e brincadeiras.* A prática do jardim da infância, porém, parece ter se inclinado a um formato mais coercivo do que o proposto originalmente por Froebel, talvez pela falta de compreensão do significado da atividade criativa, que reduz a proposta ao uso exclusivo dos *dons e ocupações*, ou pela desarmonia entre direção e liberdade, indivíduo e coletividade, por parte dos educadores (KISHIMOTO, 2013: 67).

No entanto, não é apenas pela deficiência na aplicação do método que os resultados alcançados não tenham sido satisfatórios. Suas ideias determinam novas abordagens na 'educação' como campo, e acendem importantes debates sobre o brincar, a autonomia, a criança e a liberdade, mas o brincar, neste caso,

---

[14] HUGHES, James L. **La pedagogia de Froebel.** Trad. Domingo Barnés. Madrid: Daniel Jorro, 1925.
[15] FROEBEL, Friedrich. **The education of man [1887].** Ed. Harrris, W.T. Trad, Hailmann, W.N. Nova York: D. Appleton, 1912c. (The international Series, v.5.)

está atrelado à disciplina, o que deflagra uma profunda contradição à luz das formulações teóricas previamente apresentadas. E também é evidente o caráter moral, de como deva ser 'íntegro' o ser humano ao final desse processo de 'formação', pois as ideias de Froebel refletem os valores regentes de quando foram formuladas - o que não invalida sua importante contribuição -, apesar de que tampouco se pode afirmar que esses valores tenham se modificado substancialmente, ainda hoje em dia.

Mas as indagações suscitadas dentro das contestações passíveis ao '*jardim da infância'* ultrapassam a dimensão instrumental do brincar. A educação é em si mesma um modelo questionável, como demonstra a extensa crítica de Ivan Illich, em *A Sociedade sem escolas* (1985 [1971])[16], onde denuncia seu caráter ideologizante, atrelado ao interesses das classes hegemônicas, que institucionaliza o ser humano desde a infância, moldando-o social e ideologicamente. Não caberá, aqui, dar prosseguimento no desvio à crítica institucional, mas é preciso considerar que o brincar sob o ponto de vista da 'educação' se distancia de seu potencial desestabilizador e de seu caráter essencialmente livre.

Para explicar o contrassenso que representa a institucionalização do brincar, Heloysa Dantas (2013) aproxima duas instâncias aparentemente opostas, mas que são necessárias, segundo a autora, para a prática educacional: brincar e trabalhar. Tentando elucidar brevemente esta relação de equilíbrio entre o que é livre e o que é imposto, a autora apresenta, em primeiro lugar, o que considera a diferenciação psicogenética entre o brincar e o jogar: o brincar é mais livre, individual, primitivo e anterior a jogar, que supõe regras e uma conduta social (DANTAS, 2013: 111)[17].

A autora sugere que existe uma associação do trabalho como atividade imposta e da brincadeira como atividade livre, e que a ideia de prazer associada ao caráter ´lúdico´ do brincar seja consequência de sua natureza livre. Portanto, inversa e consequentemente, a imposição de qualquer atividade pode retirar-

---

[16] A primeira versão de '*A sociedade sem escolas'* foi publicada em inglês: *Deschooling Society* (1971). ILLICH, Iván. **A sociedade sem escolas.** Trad. Lúcia Mathilde E. Orth. 7ª ed. Petrópolis: Vozes, 1985.

[17] Essa diferenciação não parece, *a priori,* distinta daquela conceituada nas teorias elencadas, mas a psicogênese - teoria fundamentada nas ideias do epistemólogo suíço Jean Piaget (1896 - 1980) - atribui ao brincar uma conotação instintiva e delimitada no universo infantil, com ênfase no seu caráter psicológico.

lhe o prazer. Dantas explica que, na concepção walloniana[18], toda atividade da criança é lúdica e emergente, pois se exerce por si mesma, para depois transformar-se em meio, subordinada a um projeto mais extenso:

> *"(...) afirma-se simultaneamente um estado atual e uma tendência futura: as atividades surgem liberadas, livres (aqui no sentido de gratuitas, não instrumentais), exercendo-se pelo simples prazer que encontram em fazê-lo. Porém, tendem sempre, ao aperfeiçoar-se por este exercício funcional, a tornarem-se aptas a entrar em cadeias mais complexas, como ações intermediárias. O que se descreve é um movimento de devir que leva do brinquedo ao trabalho, isto é da atividade-fim à atividade-meio. O trabalho, entendido como qualquer ação instrumental subordinada a um fim externo e a um produto, corresponde portanto àquela para onde tende a atividade lúdica. O jogo tende ao trabalho como a criança tende ao adulto."* (DANTAS, 2013: 113-114)

Portanto, apresenta-se uma dimensão do brincar tendendo à instrumentalização, mas que pode ser complexificada à medida que uma nova fase lúdica se instala ao se superar uma etapa. Por exemplo, o bebê brinca de fazer sons por fazer, e vai desenvolvendo aos poucos e pela prática o domínio dos sons, o que o conduz a um projeto mais amplo de fala. A autora esclarece que a cada nova etapa há um primeiro momento despretensioso, onde o experimento é maior que a finalidade. Logo, esta relação vai se invertendo, mas a importância criativa da brincadeira é vista como tão fundamental, que o adulto procurará, segundo Dantas (2013: 117), recuperá-la, seja nas manifestações artísticas, ou em outras atividades que procurem intencionalmente a retomada do caráter gratuito e da liberdade primordiais do brincar.

Ainda quando pretendem tensionar, as colocações elencadas parecem separar o ser humano em etapas, como se o brincar estivesse relegado à infância e precisasse ser resgatado pelo adulto. Essa forma de separação recorrente na psicologia, talvez ajude esta ciência com seus propósitos, mas não parece elucidar aqui o sentido do brincar procurado - aquele que Duvignaud

[18] Refere-se ao filósofo e psicólogo francês Henri Wallon (1879-1962). Ver: WALLON, H. **L'evolution psychologique de l'enfant**. Paris: PUF, 1950.

acredita ser o inverso desta forma instrumental de disciplina, potencialmente questionador e extensivo ao homem durante toda a vida:

> *"No amontoado de reflexões de Piaget e graças a uma extensa enumeração das brincadeiras de crianças, (...) o autor mostra como a atividade lúdica contribui à paideia - a educação - e proporciona as forças e as virtudes que permitem fazerem a si mesmos como sociedade. Prazer ativo, mais 'prova' que 'exercício', o brincar prepara 'a entrada na vida' e o surgimento da personalidade.*
>
> *Por válido que seja, este enunciado exige uma ampliação. Cremos que o brincar não concerne somente à criança, nem a formação de um aprendizado cultural, ainda que seus feitios se mostrem com simplicidade durante este período. Parece-nos que o brincar transborda a breve época em que foi frequentemente encerrado ou confinado pelos psicólogos."* (DUVIGNAUD, 1982)[19]

Dentre as elucubrações advindas do campo da psicologia, Duvignaud (1982) destaca a fecunda intuição de D. W. Winnicott (1975 [1971]), ao situar o brincar na interseção entre o mundo interior e exterior, abrindo um vasto campo para a especulação. Ao desenvolver a teoria do *'objeto transicional',* referindo-se ao objeto que materializa a '*ilusão*' de continuidade entre a mãe e o bebê - um '*não-eu*' -, o autor vislumbra uma '*área intermediária*', situada '*entre a criatividade primária e a percepção objetiva baseada no teste da realidade'*, e que está a '*meio caminho entre a ilusão e a realidade*' (WINNICOTT, 1975: 13-26). Este objeto - que pode ser também um fenômeno, quando não se tem uma base material -, ao qual é atribuído certo poder '*mágico*' (DUVIGNAUD, 1982), representa a ponte que aproxima a criança às experiências da vida. Eles estão, portanto, nesta área intermediária - a 'ilusão' - que nem é o objeto comum, nem está dentro do mundo interior.

O destaque dado por Duvignaud ao trecho específico da teoria de Winnicott poderia oferecer uma chave para compreender os motivos da frequente associação entre o brincar e a infância. A proposição do psicólogo permite entender que o brincar seja realmente uma forma de comunicação,

[19] Tradução da autora sobre a versão em espanhol.

interpretação e criação entre o mundo interior e exterior. Mais do que um instrumento, o brincar é uma linguagem, que permite conexões impossíveis de ser estabelecidas pela linguagem verbal. As crianças são mais capazes de articular-se nessa 'área intermediária' porque essa linguagem é a primeira possível, como mostra Winnicott. Mas talvez seja possível arriscar que estejam menos 'formatadas' pelas regras sociais, assim como se despojam delas os artistas ou, nas palavras de Duvignaud (1982), 'os homens e as mulheres que se entregam à prática do imaginário'.

> *"Presume-se aqui que a tarefa de aceitação da realidade nunca é completada, que nenhum ser humano está livre da tensão de relacionar a realidade interna e externa, e que o alívio dessa tensão é proporcionado por uma área intermediária de experiência*[20] *que não é contestada (artes, religião, etc). Esta área intermediária está em continuidade direta com a área do brincar da criança pequena que se 'perde' no brincar."* (WINNICOTT, 1975*: 29)*

Deve-se a Duvignaud a difícil tarefa de extrair, em síntese, essa dimensão do brincar como inseparável do imaginário, ao interpretar a teoria de Winnicott em *O Brincar e a Realidade* (1975), já que essas ideias estão imersas em uma série de textos de sessões terapêuticas. Essa leitura, que permite interpretar o 'jogo' pelo viés da imaginação, abre um outro vasto mundo de possibilidades dentro do qual não existem regras. Este contraponto é fundamental para conformar uma abrangência do brincar que compreende a possibilidade de criação infinita, desregrada, mutante e subjetiva. Este outro brincar, tal como vislumbrado pelo psicólogo, associado à criatividade 'universal', inerente ao próprio viver, e que permite ao indivíduo aproximar-se da realidade exterior, aparece traduzido nas palavras de Duvignaud (1982):

> *"O jogo aparece aqui inseparável do imaginário, de toda criação de formas e inseparável também do 'ser' humano, posto que insuperável é a distância que o separa de um universo que não alcançará jamais. As ficções que o jogo suscita enchem essa área intermediária que se estende entre nós e as coisas*

[20] O autor faz referência a: RIVIERI, Joan (1936). **On the Genesis of Psychical Conflict in Earliest Infancy**.

e que, fora de toda utilidade ou eficácia, se parecem a outros tantos esforços por conquistar uma realidade que sempre escapa…" (DUVIGNAUD, 1982)[21]

Com abordagem diferente, aqui também aparece insinuada uma aproximação do 'jogo' com outras esferas, como a religião ou as artes. Enquanto Huizinga percebe o 'jogo' como uma evasão do cotidiano e Caillois como atividade 'paralela à vida corrente', a proposição de Winnicott coloca ao brincar um papel de conexão entre o mundo interior e exterior - papel também atribuído frequentemente às atividades artísticas ou sagradas. É tênue a fronteira entre os distintos lugares que o 'jogo' ocupa em relação à 'realidade' nestas teorias. Todos percebem que está de alguma maneira 'fora' da vida corrente e que são esferas interdependentes, mas há uma clara divergência entre que sejam campos antagônicos e complementares, como afirma Caillois, ou um campo intermediário de conexão, como propõe Winnicott.

Seja como a 'conexão com a natureza "supralógica"' de Huizinga, o delírio de Duvignaud ou o 'não eu' de Winiccott, **o brincar** é essa manifestação do mundo interior que se materializa de diversas formas, até mesmo quando se colocam regras ou limitações. E talvez nem seja possível colocar '*o brincar*' dentro de uma única teoria. É provável que existam vários 'brincares', que estabeleçam diferentes relações com o mundo, ora fugindo do cotidiano, ora enfrentando-o, mas fazendo-o, sempre, à sua maneira sublime.

[21] Tradução da autora sobre a versão em espanhol.

1.2. Definindo um recorte: entre o lúdico e o brincar

Conforme as colocações anteriores apontam, é improvável alcançar um recorte conceitual do brincar, sem considerar o campo de aplicação e as circunstâncias em que se está trabalhando. Para possibilitar um recorte aproximado, será preciso considerar o objeto e a proposta desta pesquisa. Portanto, a primeira consideração necessária é tratar do nome escolhido para o projeto - ***LudiCidade*** - que aglutina dois conceitos complexos, as ideias de 'lúdico' e de 'cidade', das quais poderiam derivar uma série de formas distintas de associação, e que, portanto, se completa, ou ainda, se recorta com um subtítulo: ***Episódios Urbanos do Brincar***. Aqui se apresenta, por um lado, a tarefa de explicar o que se escolhe do caráter lúdico associado à cidade, considerando seus possíveis desdobramentos, e, por outro, definir o que entra e o que se exclui dentro do recorte proposto, **o brincar**.

A definição de **'lúdico'** não foi objeto de detalhamento nas teorias dos autores apresentados. No entanto, quase todos se valeram desta palavra no desenvolvimento de suas ideias, à exceção de Caillois, que evita o uso do termo, provavelmente para esquivar-se de possíveis desentendimentos entre o amplo significado de 'lúdico', na forma como é utilizado atualmente e a designação '*ludus*', utilizada pelo autor para resolver sua formulação teórica, como elemento ordenador. Excluindo-se a possibilidade de confusão, cabe esclarecer que o uso de 'lúdico' não se refere ao desdobramento da proposição de Caillois sobre o seu uso específico da forma '*ludus*', mas sim da atribuição corrente do termo, cuja origem etimológica coincide com aquela empregada pelo autor. Portanto, a especulação do sentido de 'lúdico' será pautada tanto na sua atual definição, como na acepção originária de '*ludus*', do latim, de onde derivou-se, conforme elucida Huizinga (2010: 41):

> *"Contrastando fortemente com a heterogeneidade e a instabilidade das designações da função lúdica em grego, o latim cobre todo o terreno do jogo com uma única palavra:* ludus, *de* ludere*, de onde deriva diretamente* lusus*. Convém salientar que* jocus, jocari*, no sentido especial de fazer humor, de dizer piadas, não significa exatamente jogo em latim clássico.*

Embora ludere *possa ser usado para designar o salto dos peixes, o esvoaçar dos pássaros e o borbulhar das águas, sua etimologia não parece residir na esfera do movimento rápido, e sim da não-seriedade, e particularmente na da 'ilusão' e da 'simulação'.* Ludus *abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar."*

O autor emprega aqui o adjetivo 'lúdica' para explicar a origem etimológica e a abrangência do termo do qual a própria palavra foi derivada. A explanação de Huizinga se baseia na comparação entre as várias formas gregas usadas para designar o jogo segundo suas características em contraponto a uma única forma '*ludus*', muito mais abrangente, que incorpora toda forma de jogo e ainda representações e espetáculos. A amplitude semântica contida na origem '*ludus, ludere*', permitiria estabelecer uma correlação entre seus sentidos primários e o uso contemporâneo da palavra 'lúdico', de forma mais eficiente que a vaga definição encontrada em dicionários da língua portuguesa no Brasil: '*relativo a jogos e brinquedos*'[22].

À parte esta significação comum aos dicionários pesquisados, encontram-se referências também às noções de divertimento, distração ou prazer. Dentre as designações levantadas, as duas que mais se aproximam do uso vigente da palavra advêm de versões de Portugal, sendo uma delas do dicionário Candido de Figueiredo, de 1913, que apresenta a antiga forma 'lúdrico' - *"relativo a divertimentos* (*ou a espectáculos públicos)"*[23] *-,* e outra do dicionário de português contemporâneo Priberam, de 2013 - *"relativo a jogo ou divertimento, que serve para divertir ou dar prazer"*[24]. Ambos informam, ainda considerando a

---

[22] Exemplos das definições encontradas em dicionários da língua portuguesa no Brasil:
1) Lúdico: Que se refere a jogos e brinquedos ou aos jogos públicos dos antigos.
Michaelis Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. Versão Online. Editora Melhoramentos: 2009.
Disponível em: http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/
2) Lúdico: Que se refere a jogos e brinquedos
Mini Dicionário da Língua Portuguesa Silveira Bueno. São Paulo: Editora FTD, 2007.
3) Lúdico: Relativo a jogo, a brinquedo; que apenas diverte ou distrai.
Grande Dicionário Larrousse Cultural da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1999.

[23] **4)** Lúdico**:** Relativo a jogo ou divertimento = recreativo. | Que serve para divertir ou dar prazer.
Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Versão [em linha]: 2008-2013.
Disponível em: http://www.priberam.pt/DLPO/lúdico

[24] **5)** Lúdrico: Relativo a divertimentos ou a espectáculos públicos.
Novo Diccionário da Língua Portuguesa Candido de Figueiredo. Lisboa, 1913.
Disponível em: http://www.dicionario-aberto.net/dict.pdf

distância de cem anos que separa cada uma das definições, que o termo 'lúdico' remete à ideia de divertimento, o que condiz tanto com o emprego da palavra na linguagem coloquial[25], como com as conotações de 'lúdico' sugeridas pelos autores - como Huizinga, Duvignaud, Winnicott, por exemplo - ao longo de suas argumentações.

O lúdico tem a ver com o jogo, mas não se correspondem exatamente. Toda a exploração feita anteriormente a respeito do jogo, contribui para delinear a ideia do lúdico, que dificilmente será separada de 'jogo', mas que remete a determinada conotação. Tomando a noção de 'relativo ao jogo', o lúdico poderia ser uma grande chave dentro da qual caberiam inúmeras entradas relacionadas a todas aquelas esferas anteriormente elencadas em torno de 'jogo' - as festividades, os rituais, os cultos, as brincadeiras, as apostas, as competições - mas nem sempre todas estas esferas são 'lúdicas'. Ou ainda, seria possível explorar a aproximação do 'lúdico' com a '*ilusão*' ou '*simulação*', conforme a etimologia apontada por Huizinga, mas parece que sua abrangência vai muito além dessa ideia de escape da realidade, e que tampouco poderia ser encerrada como '*não-seriedade'.*

No referido excerto, Huizinga (2010:41) apresenta e descarta, ao mesmo tempo, uma possibilidade de compreensão ao atribuir a conotação de mero "*movimento rápido"* ao *"salto dos peixes, o esvoaçar dos pássaros e o borbulhar das águas".* Estas ações, associadas e comparadas entre si, parecem oferecer uma outra chave de interpretação, de caráter mais transcendental que o aferido pelo autor: parecem conter traços de movimentos, cuja principal característica não lhes qualifica como 'rápidos', mas sim alegres. Neste caso, a ideia se aproxima daquela proposta pelo mesmo autor ao perseguir o caráter estético do jogo: o divertimento, o prazer, a tensão, a alegria. No entanto, a noção de divertimento não resolve por si só a questão do lúdico. Uma roda de conversas pode ser divertida sem ser necessariamente lúdica, o teatro ou o cinema podem

[25] Aqui surge uma questão a respeito da dissociação entre o amplo significado da palavra e as deficientes definições apresentadas nos dicionários brasileiros. Não existe, no Brasil - tampouco em Portugal -, um dicionário auspiciado pela Academia Brasileira de Letras, como há, por exemplo, na Espanha, um dicionário da Real Academia Española. Ainda que as definições dadas por um dicionário 'oficial' possam ser criticadas ou colocadas em questão, a existência desta documentação torna-se um importante ponto de ancoragem, ao passo que a inexistência de um acordo, neste sentido, faz com que as definições estejam sempre próximas de especulações, ou distantes do uso, formal ou informal.

ser lúdicos sem chegar a ser divertidos. O mesmo ocorre com o prazer - um vento no rosto, uma massagem, podem ser prazerosos e não precisam ser lúdicos. A alegria é um estado de ser, presente naquilo que é lúdico, mas não indispensável e que tampouco resolve seu sentido. Há algo de tudo isso no lúdico, mas nenhuma destas noções pode defini-lo isoladamente. O lúdico é então um conceito abstrato, que se relaciona com o jogo, que possui um caráter próximo ao de jogo, mas que não pode ser definido como tal - ainda que na origem as palavras se misturem -, ao mesmo tempo em que denota divertimento, alegria, tensão e prazer.

Todas estas ideias agregadas poderiam traduzir o lúdico como um arranjo perspicaz, capaz de brincar com a realidade e transformá-la de forma mais interessante, mais atraente, ou até desconcertante. Esse caráter desconcertante, muitas vezes questionador, remete à ideia de Duvignaud (1982) a respeito de seu potencial de ruptura, que tensiona a realidade, e que aproxima a noção de 'lúdico' da esfera da arte. Mas ao tempo que 'o lúdico' apresenta uma faceta irreverente, e até mesmo transgressora, também encontra-se aliciado por um sistema hegemônico que lhe subtrai este caráter e lhe outorga outro, potencialmente oposto - o entretenimento.

O entretenimento, ainda que também se refira a 'divertimento', está ligado à ideia de distração e à ocupação do tempo livre, que por sua vez remete à noção de lazer. Estes conceitos - o entretenimento, o lazer - não são objeto deste trabalho, mas é conveniente situá-los, pois aludem à maneira como o 'lúdico' se transforma em instrumento, ao ser 'colonizado', (PARDO, 2014) pela lógica hegemônica de reprodução do capital. O jogo colonizado a que se refere Pardo, cumpre um papel apaziguador na interface entre as pessoas e o sistema socioeconômico flexível, que elimina aparentemente as fronteiras entre o lazer e o trabalho, entre as classes sociais, entre os gêneros, entre o público e o privado (PARDO, 2014).

A compreensão do conceito de lazer, como explica José Guilherme Magnani em *O lazer na cidade* (1994), remete ao tempo livre em oposição às horas trabalhadas, e se insere inicialmente no debate das conquistas do movimento operário organizado. A importância do tempo livre, dentro deste contexto de luta, extrapolava o descanso para reposição de energia gasta no

trabalho, representando a possibilidade de se criar uma cultura própria, diferente e independente dos valores burgueses, como mostra Magnani (1994):

> *"Representações teatrais, competições desportivas, sessões de canto e música, leituras, passeios, além de debates e cursos de formação - tais eram as formas através das quais os militantes preenchiam seu tempo livre. A questão do lazer, portanto, surge dentro do universo do trabalho e em oposição a ele: a dicotomia é, na verdade, entre tempo de trabalho versus tempo livre ou liberado, e por lazer entende-se geralmente o conjunto de ocupações que o preenchem."*

Se em sua origem apresenta propósitos emancipadores e criativos, com o tempo, a esfera do lazer passa gradativamente a ser incorporada como empreendimento. Conforme prossegue Magnani, as formas de preencher o tempo livre passam a ser cada vez mais rentáveis, estendendo-se aos serviços, como clubes, academias, salões de beleza, ao comércio, como shoppings, lojas, bares, cafés, às instituições, das quais museus, galerias, estádios, e ainda às transformações urbanas para eventos ou para o turismo, por exemplo.

A cooptação do lazer responde a uma lógica complexa de instrumentalização das esferas criativas, como, por exemplo, a cultura, a arte, o jogo, que, fundidas aos mecanismos capitalistas de geração e regeneração de negócios, perdem seus núcleos essenciais e passam a funcionar como meios para investimentos financeiros. Ao passo que se tornam importantes fontes de circulação econômica, as formas de ocupação do tempo livre passam a ser vivenciadas de maneira muito mais passiva, de modo que, ao invés de tensionar e questionar a ordem estabelecida, o impulso lúdico inerente a estas esferas tende a cumprir um papel domesticador.

A este respeito, por exemplo, Ana Fernandes (2006: 58) denuncia o papel do consumo cultural, onde "lazer e cultura confluem para um processo unificado", que transforma objetos, saberes e espaços públicos e privados em bens consumíveis, assim como reduz o homem a consumidor, fomentando o turismo e o lazer "fácil e dócil". Este processo engendra mudanças significativas nas cidades, que buscam consagrar-se como polos turísticos - uma das

principais finalidades das reformas urbanas contemporâneas - a fim de atrair e movimentar a circulação financeira.

> *"Neste conjunto, é possível citar a significativa proliferação de "cidades-alguma-coisa" – Cidade da Música, Cidade das Artes e das Ciências, Cidade do Conhecimento, etc. – como desculpas ou justificativas vazias de significado para promover transformações em grande escala às quais se somam também as operações dos mega eventos – de caráter esportivo ou não."* (SILVA, 2013: 27)

Os desdobramentos da 'colonização' do lúdico tomam proporções enormes na conformação das cidades, mas seus efeitos são de ordem ainda mais exponencial, considerando-se que sua extensão perpassa os reflexos produzidos no espaço urbano, pois parece haver uma tendência à *ludificação* da própria vida cotidiana. Por *ludificação*, entende-se a aplicação de interfaces próprias dos videojogos a outras instâncias, promovendo interatividades divertidas, que levam o indivíduo a executar diversas ações cotidianas - desde pagar contas, acessar bancos, conversar com amigos ou fazer negócios - como se estivessem o tempo todo jogando ou competindo[26]. Lars Bang Larsen (2014: 19) arrisca dizer, inclusive, que o lúdico se converteu ele próprio em um aparato de captação.

> *"Para o bem ou para o mal, agora o lúdico se fundamenta, em primeiro lugar, por discursos instrumentais (a pedagogia, a educação, a arquitetura) e, em segundo lugar, pela 'ludificação' ou 'gamificação' em virtude dos mecanismos lúdicos que se generalizam no espaço social através da eclosão de telas individuais e da expansão de ideologias que socavam a diferença entre o rentável e o prazeroso."* (LARSEN, 2014: 13)[27]

---

[26] Conforme explica Navarro (2013:8): *"Nesse caso, os mecanismos de jogos de videogame transportados para a esfera social on-line são a interatividade, a pontuação e o sistema de feedback em tempo real. A aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora do jogo, ou seja, na realidade do dia a dia profissional, escolar e social do indivíduo, como foi visto nas situações reais citadas acima, é compreendida como gamificação, que é a tradução do termo gamification criado pelo programador britânico Nick Pelling, em 2003."* (NAVARRO, 2013:8).

[27] Tradução da autora sobre o original em espanhol.

Prestando atenção ao uso da forma *socavar*, no excerto de Larsen, que significa escavar por baixo, estima-se que o autor esteja insinuando o caráter sorrateiro deste processo de exacerbação do lúdico para a obtenção de outros fins, o que lhe confere o aspecto próprio de *ludibriação.* A palavra ludibriação, cujo mesmo radical *ludus* denota, neste caso, a ideia de ilusão, mas neste caso, somada à conotação de engodo ou enganação, parece afinar-se melhor com o sentido de 'lúdico' por trás de 'entretenimento' e dos conceitos que orbitam em torno a essa ideia. Ainda sobre este caráter sorrateiro, Larsen enxerga uma perspectiva todavia mais sombria, do capitalismo como um jogo que submete os participantes e que continua correndo ainda quando não queiram jogar, reconhecendo neste processo uma vulneração e '*os contornos de um estranho regime: uma hegemonia lúdica*', conforme explica (2014: 20):

> *"(...) através de motivações extrínsecas, nos acostumamos à vida sob o capitalismo em um simulacro de risco cujo objeto se dilui na diversão. Em última instância, o jogo impossuível, ficou possuído, em todas as acepções da palavra: não apenas possuído em propriedade, mas também assediado e frequentado por uma presença indesejável que o anima e fala através dele. Neste sentido, o jogo se vê empurrado para além de si mesmo, apesar de si mesmo e através de si mesmo."* [28]

A ideia de vulneração, apresentada desta forma fantasmagórica e sinistra no trecho de Bang Larsen, se deve justamente pelo apoderamento instrumental de algo tão essencial do ser humano, como o gozo, o prazer, a alegria, o divertimento. Aldous Huxley[29] já vislumbrava, em *Admirável Mundo Novo* (1931), uma sociedade absolutamente condicionada, onde o prazer seria o apaziguador responsável por manter a ordem estabelecida. O autor descreve, no romance, uma sociedade domesticada e controlada, tanto biológica como psicologicamente, que se autorregula através do uso de drogas que produzem sensação de prazer, garantindo que os personagens estejam permanentemente entretidos e adaptados às regras sociais. O caráter visionário desta obra de ficção reside nos métodos apontados por Huxley para a domesticação do homem: através do achatamento do sujeito pela ludibriação, que o submete à

[28] Tradução da autora sobre o original em espanhol.
[29] HUXLEY. Aldoux. **Admirável mundo novo.** São Paulo: Globo, 2000.

adaptação pela 'própria vontade' ao invés de tentar dominá-lo pelo uso da força e autoritarismo.

Apesar do incremento e da complexificação das formas de controle e incorporação do sistema hegemônico à vida apresentarem-se das maneiras mais insuspeitas, nem todo impulso lúdico é ludibriante, assim como nem sempre é transgressor. Como foi apresentado, o lúdico, o ócio, o lazer, o prazer, o divertimento, o entretenimento, o jogo e o brincar permeiam-se e são permeados conceitualmente uns pelos outros, dificultando muitas vezes as interpretações. Porém, tentando esquivar-se da faceta dominadora do lúdico, ainda que nem sempre seja possível, este trabalho inclina-se a tentar reconhecer e perceber o aspecto criativo que caracteriza suas formas mais simples, ou seus impulsos mais primitivos e menos instrumentalizados.

Ao abordar a questão do lúdico relacionada à cidade, é inevitável deparar-se com essa dimensão nefasta da ludibriação, principalmente se a perspectiva de leitura é a da grande escala. Mas, ao colocá-la momentaneamente em suspensão, consegue-se enxergar, em manifestações pontuais e espontâneas, imagens urbanas relacionadas ao universo dos jogos, das brincadeiras e da diversão, que se apresentam de forma mais elementar, ou no mínimo, menos manipuladas. Então, o que evoca LudiCidade?

A palavra **ludicidade**, que também deriva daquele mesmo radical latino, por tratar-se de um neologismo, apresenta escassa referência de significação em dicionários, apesar da óbvia analogia com palavras correlatas. Mesmo sem adentrar criticamente no mutável e mutante campo linguístico, parece possível especular que a formação de neologismos se acentua, aparentemente, na tentativa de explicar novas formas de articulação de ideias. Entendendo a própria língua como um 'jogo' da linguagem, é possível utilizar a reorganização de seus recursos para comunicar essas novas formulações a partir da associação entre noções previamente existentes que, no entanto não haviam sido conectadas.

Desta forma, a composição de palavras com o sufixo '*-dade'*, apresenta-se como um mecanismo capaz de atribuir um valor de "condição ou estado

‘de”[30] que permite designar novas precisões de significados a determinados termos, que originalmente não pareciam ser passíveis de sofrer tais variações. Por exemplo, hoje em dia, entende-se ‘habitabilidade’ como ‘a condição de ser habitável’, à qual poderia ser aferido um sentido próximo de ‘capacidade’ ou ‘potencialidade’, portanto, ‘habitabilidade’ se referiria ‘à capacidade de ser habitado’. Embora o emprego dessas terminações para muitas palavras não esteja contemplado oficialmente na maioria dos dicionários, é possível entender a criação destes neologismos através da operação de composição, com o adjetivo em questão. Assim sendo seria possível pensar em ‘ludicidade**’** como ‘a condição de lúdico’, ou ainda e mais precisamente, ‘à capacidade ou potencial de ser lúdico’[31].

Porém, mesmo aceitando que ludicidade se refira à condição lúdica, e que portanto ‘LudiCidade’ faz alusão a essa característica aplicada à cidade, não haveria uma circunscrição exata - tampouco inexata - capaz de delimitar o âmbito de atuação do trabalho que se desenvolve sob este título. Desta forma, **LudiCidade** poderia referir-se a diversas relações entre o lúdico e a cidade, como estudos sobre festas, música, arte, encontros e outras inúmeras formas lúdicas de vivência da cidade, cabendo aqui ainda seu caráter lúdico ou ludibriante, que, de maneira irrestrita, ainda são passíveis de investigação em desdobramentos desta pesquisa ou em outras similares.

Portanto, o subtítulo **Episódios Urbanos do Brincar** define mais precisamente o enfoque escolhido para trabalhar. Se o título LudiCidade possibilita tantas entradas como pode oferecer a vasta e incerta definição de lúdico, o subtítulo começa a esboçar algum limite. O ‘**brincar**’ se refere a uma determinada forma de vivência lúdica, que denota as formas mais livres de jogo, onde, conforme apresentado, *paidiá* é preponderante sobre *ludus.* Não se trata de encontrar formas de jogo delirantes, caóticas ou desregradas, mas formas onde o impulso e a liberdade não estejam coartados pelas regras ou pelo

---

[30] **-idade** (sufixo latino *-itas, -itatis*): sufixo que exprime a noção de qualidade ou condição, geralmente para formar substantivos abstratos (ex.: *normalidade).* In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013. Disponível em: http://www.priberam.pt/dlpo/idade

[31] **lu·di·ci·da·de***:* Qualidade do que é lúdico. = LUDISMO
Dentre os dicionários pesquisados, o único que apresentou a palavra ludicidade foi o Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Versão [em linha]: 2008-2013. Disponível em: http://www.priberam.pt/dlpo/ludicidade

controle. Os **'episódios urbanos'** reportam-se diretamente ao método através do qual o trabalho se aproxima do brincar. Entendendo que o urbano seja uma expressão do que ocorre na cidade, correspondente à forma manifesta material ou imaterialmente[32], e que esses episódios sejam acontecimentos apreendidos dessas manifestações, os '**episódios urbanos do brincar**' representam, então, a captação de determinados momentos onde o brincar aflora como expressão da cidade.

A questão acerca de quem são os sujeitos ou praticantes observados foi recorrentemente levantada ao longo do trabalho. Por vezes pode parecer que o estudo trata apenas sobre crianças, ou, em se tratando também de outros usuários, pergunta-se por que não aparecem mais contundentemente. Mas não há uma resposta precisa a respeito da delimitação ou recorte sobre os atores dos episódios, assim como não há uma restrição prévia sobre a faixa etária dos praticantes que brincam. Talvez seja possível, no máximo, elucubrar sobre os motivos desta frequente associação, ou ainda, sobre a predominância de crianças brincando em detrimento de adultos.

Resgatando rapidamente a situação do '**brincar**' no âmbito das teorias sobre o jogo, retoma-se a associação entre a palavra *paidiá* e os jogos infantis. Conforme foi apresentado, o brincar se caracteriza pela prevalência da liberdade e do impulso, sobre as regras e a ordenação, e não se refere exclusivamente às crianças, como mostra Huizinga (2010: 35)[33]:

> *"Todavia o uso de* paidiá *de modo algum está limitado aos jogos infantis. Com seus derivados* paízein *(brincar),* paígua *e* paígnion *(brinquedo), serve para indicar toda espécie de formas lúdicas, incluindo as mais elevadas e sagradas (...)"*

[32] A noção de '*urbano*', que extrapola a vaga designação de 'relativo à cidade', é entendida aqui como uma dimensão da cidade. Apesar dos extensos estudos que discutirão a idéia de 'urbano', não caberá no âmbito desta dissertação destrinchar a abordagem dada por diferentes autores. Por exemplo, Roberto Monte-Mór, acionando Henri Lefèbvre (1969, 1991, 1999), sintetiza o urbano como "*a manifestação material e sócio-espacial da sociedade*". Veja-se: MONTE-MÓR, Roberto Luís. **O que é o urbano, no mundo contemporâneo.** Revista paranaense de desenvolvimento, n. 111, p. 9-18, 2006. Disponível em: <http://www.ufpa.br/epdir/images/docs/paper32.pdf> Acesso em: 3 maio 2014

[33] As palavras *paidiá, paízein, paígua* e *paígnion* resultam da tradução fonética livre da autora sobre as grafias originais do autor em letras do alfabeto grego.

Duvignaud (1982), com sua teoria disruptiva sobre o brincar, acredita que esse elemento potencialmente questionador não seja de forma alguma infantil, e especula sobre os obstáculos colocados pela realidade às vivências lúdicas, ao cercear todo tipo de manifestação com as evidências de um mundo 'razoável' e 'sério'. Ainda assim, o autor reconhece este impulso dentro de pequenos gestos, costumes ou da arte e acredita que há muitas formas de experimentar aquela aproximação entre o interior e o fugaz exterior, sugerida por Winnicott. Mesmo tomando da psicologia esta leitura da comunicação dos mundos, o autor reivindica a anulação da fronteira colocada pelos psicólogos que confina o brincar junto às crianças, ao separar o ser humano em etapas. Dentre os motivos levantados pelo autor para justificar a distância entre o brincar e os adultos, destacam-se a insistente reflexão sobre a segurança, a necessidade de controle, a vontade de estabelecer relações estáveis, lógicas e de formas 'universais', que deveriam ser suspensas para se alcançar a região efêmera da consciência onde se permitem os atos inúteis, e, consequentemente, o jogo.

> *"Na maré do crescimento e do delírio organizativo ou planificador, aumenta o prestígio que se concede às atividades úteis. O trabalho invade a totalidade do campo da experiência do homem e os comportamentos cuja rentabilidade não é evidente se debilitam ou desaparecem."* (DUVIGNAUD, 1982)[34]

O autor está aludindo a fatores emaranhados, que aprisionam o homem tanto psicológica como fisicamente. Se por um lado, a questão do tempo e do trabalho não deixa espaço para 'as coisas inúteis', para além disto, ocorrem também entraves de ordem psicossocial, relacionados aos condicionamentos morais, às preocupações, às responsabilidades e ocupações, aos que caberia ainda acrescentar a substituição da experiência pelo consumo. No entanto, a possibilidade de tempo livre poderia, ainda que momentaneamente, liberar a consciência destas 'coisas úteis' para que pudesse adentrar na zona de jogo, onde estes entraves estariam anulados. Neste sentido, Magnani (1994), observa que, em alguma medida, as condições socioeconômicas influenciam na proporção de tempo livre para atividades que não sejam o trabalhar, e apesar

[34] Tradução da autora sobre a versão em espanhol.

de referir-se ao tempo disponível ao longo de toda a vida, seria possível estimar, analogamente, que essa liberação também pudesse ocorrer ao longo do dia, considerando a redução da carga horária:

> *" (…) sociedades onde os problemas de base foram resolvidos em função da política do bem-estar e onde a população economicamente ativa entra cada vez mais tarde no mercado de trabalho e sai cada vez mais cedo. Neste caso, aumenta o tempo livre (…)"* (MAGNANI, 1994)

Figura1: Amigos que todas as tardes se reúnem para jogar à petanca (jogo similar à bocha) em Faro - Portugal
Foto: Teresa Nunes

Figura 2: Homens jogando xadrez em Amsterdam - Holanda
Foto: Bianca Habib Silva 03.02.2011

Ainda que a consideração de Magnani seja absolutamente verificável, por exemplo, nos países europeus, onde é mais comum que a população adulta disponibilize tempo para atividades urbanas lúdicas ou sociais, não significa que esta parcela esteja livre dos condicionamentos apontados por Duvignaud. Tampouco significa que as atividades lúdicas, mesmo quando próximas do

brincar, tenham um caráter questionador. Mas pretender que este fosse o caráter mais importante do brincar, também seria outorgar uma responsabilidade demasiadamente complexa àquelas atividades relativamente simples. Acontece que o potencial desconcertante que Duvignaud reconhece no brincar, poderia ser compreendido em termos de uma possibilidade latente, capaz de tensionar e questionar a realidade, mas que nem sempre precisa ser levado a cabo, já que o brincar aqui não se pretende instrumental.

Ao mesmo tempo em que Duvignaud percebe o brincar como uma possível ruptura da realidade lógica, o que poderia designar-lhe certa atribuição, se não de finalidade, ao menos de consequência, o autor também afirma, por outro lado, seu caráter *inútil*. Desta forma, a compreensão do brincar em oposição às atividades úteis, se aproxima das ideias de Huizinga ao reconhecer seu caráter *desinteressado*, e de Callois ao designar-lhe de *improdutivo.* Embora as considerações dos autores circulem em torno a uma noção parecida, não é possível afirmar que o brincar seja exatamente improdutivo, pois se estaria obviando, neste caso, que aquilo que foi produzido pelo imaginário pudesse ter validade. Tampouco se estaria considerando outros aspectos do brincar que produzem e reproduzem movimento, espaços, histórias, saberes, objetos, desordem, ou, ainda, modificam a realidade previamente encontrada, deixando marcas mesmo depois de acabar. As atribuições de Huizinga e Duvignaud, neste caso, parecem encaixar-se melhor sobre este aspecto do brincar, ainda que nem sempre seja possível considerá-lo completamente em sua forma *inútil* ou *desinteressada.*

Considerando-se as referências apresentadas, e o próprio trabalho de campo como fornecedor de informações que reiteram o predomínio de crianças brincando, poder-se-ia especular, conforme apresentado, razões para justificar os motivos dessa maior incidência. Mas é também considerando as referências teóricas que se apresenta o brincar como atividade muito mais abrangente do que a pré-concepção frequente de associá-lo necessariamente à criança. Apesar de não haver um recorte prévio do jogo infantil, a dimensão escolhida - do brincar - supõe necessariamente uma trégua daquelas amarras psicossociais que nas crianças ainda não estão apertadas a ponto de sufocar este tipo de experiência, permitindo, então, que elas sejam os sujeitos mais ativos destas

relações espontâneas, descontraídas e, até mesmo, desprovidas de (tantos) medos, o que as leva a brincar mais livremente do que os adultos, em qualquer contexto.

Também cabe ressaltar que o brincar não exclui determinadas formas de jogo com regras. As regras se apresentam como uma questão importante dentre as teorias dos jogos, chegando a ser o ponto crucial das críticas de Duvignaud a Caillois e até mesmo a Huiziga. Caillois, ao desenvolver a teoria do papel ordenador das regras, reconhece também que há gradações entre o impulso e a regra. Huizinga, por sua vez, acredita que a regra esteja sempre presente, mesmo que de forma momentaneamente consentida, enquanto Duvignaud procura o impulso livremente desregrado.

> *"Para apreciar o jogo, o jogo sem regras, para compreender suas formas e figuras, sem dúvida é conveniente colocar entre parêntesis, por si próprio, a segurança inculcada à busca de relações fixas ou de configurações estáveis: é necessário ter escolhido por si e em si, ao efêmero e ao perecível.* (DUVIGANAUD, 1982)[35]

É possível que a postura de cada um dos autores não seja necessariamente excludente das outras, mas representam sem dúvidas, perspectivas de ângulos muito diferentes. Caillois parece compreender que os polos antagônicos entre regra e impulso, se complementem em diferentes medidas, e que poderiam estrangular-se mutuamente, segundo as intensidades. No entanto, o autor tende a ver na regra um elemento ordenador, capaz de regular não apenas o jogo, mas a sociedade. Por sua vez, Huizinga poderia estar aproximando a ideia de regra à de comunicação, dado que, ao referir-se a 'regras livremente consentidas', parece estar falando de acordos que são constantemente estabelecidos, necessários para extrapolar o universo individual e que poderiam ser entendidos como a própria base da comunicação. Por outro lado, Duvignaud presume que a regra seja um limite que restringe a pulsão do brincar, como um elemento da ordem racional que interfere em um impulso de outra natureza - a linguagem daquele lugar intermediário entre o indivíduo e o mundo.

[35] Tradução da autora sobre a versão em espanhol.

Sem desenrolar completamente as questões relativas às regras, que poderiam tomar inteiramente o espaço de uma outra dissertação, parece que há, nas colocações dos autores, aspectos que interessam para a leitura do brincar na cidade, e que poderiam relacionar-se com fatores todavia mais intrincados, como a domesticação e o controle exercidos de forma hegemônica. Apesar das evidentes analogias entre as teorias dos jogos e seus desdobramentos sociais e, portanto, das possibilidades de emergência do lúdico na cidade, o brincar tratado neste trabalho pretende olhar para as expressões menos aparatosas e, a partir delas, procurar desvendar alguns aspectos que inevitavelmente se relacionam com essa miríade de questões em torno das teorias sobre o jogo. Portanto, o brincar desinteressado, mas capaz de retumbar tensões do espaço urbano, também está contemplado em formas regradas, onde, na somatória do impulso e do controle, a regra não seja mais importante que o próprio ato. Esse modo despretensioso de jogo - que pode ser de cartas, de taco, de amarelinha, de casinha, de aventura, de corrida, de skate, de bola, de pipa, ou qualquer outro - certamente guarda chaves para se entrever aspectos da cidade e deflagrar questões sobre o espaço urbano.

1.3. Desígnio e desenho de espaços urbanos para brincar

> *"Houve, claro, muitas outras tentativas para dar-lhe lugar e forma, à parte os já mencionados; mas, seja resistindo-se a renunciar à rua, ou bem gerando 'modestos corretivos' lúdicos - ou estabelecendo quiçá domínios perfeitamente definidos para a infância -, o lugar do brincar não poderia senão refletir as díspares utopias da modernidade."* (ANTONCIC, 2014: 89)[36]

Conforme enunciado na apresentação, ao levantar a questão do jogo na cidade, parece inevitável comparar as "antigas" formas de brincar com as relações estabelecidas hoje em dia no espaço urbano. Existe uma associação recorrente - e talvez válida - de que em outros tempos se saía mais a brincar na rua. Essa ideia se acessa a partir de histórias vivas, ou seja, as mesmas pessoas que hoje vivenciam a cidade puderam experimentar outrora uma situação diferente da que se apresenta. Algumas das mudanças são visíveis e sentidas no cotidiano: o aumento da frota e da velocidade que domina as ruas, ampliando cada vez mais as áreas túrgidas de veículos, a crescente violência e as preocupações com segurança, a delimitação dos espaços, a redução do tempo livre e as complexas relações de causalidade destes fatores em conjunto[37].

A noção de que há um "antes" e um "depois" remete invariavelmente às mudanças na sensibilidade que, pelo menos desde a revolução industrial, vêm sendo objeto de extensas teorias nos campos das ciências sociais, desde Simmel ou Benjamin[38], mas que não cabem ser abordadas neste estudo. Contudo, uma reflexão de Jose Luis Pardo (2011), a respeito da suposta transição entre "antigo" e "moderno", pelo menos por ora, encerra um parêntese capaz de

---

[36] Tradução livre da autora sobre o original em espanhol. O termo "brincar" foi adaptado de "jogo infantil" na fala original do autor, porque entende-se que seja adequado tanto para a tradução de acordo com os conceitos por ele trabalhados, como para a compreensão do sentido buscado para o presente trabalho.

[37] A questão da transformação das cidades modernas, vem sendo trabalhada nos campos das ciências sociais e nos estudos urbanos desde, pelo menos, finais do século XIX. Muitos autores pensaram a problematização da cidade, desde os modos de produção, seus efeitos e as mudanças na percepção. Cada uma das questões se desdobra em um sem-fim de outras ideias que não serão desenvolvidas.

[38] BENJAMIN, Walter. "Experiência". In: Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. Trad. Marcos Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas cidades; Ed 34, 2002, pp.21-30.
SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental (1903) In: VELHO, Otávio G. de (Org.) O fenômeno urbano. Trad. Sérgio M. dos Reis. Guanabara. Rio de Janeiro, 1987.

esclarecer pontos sobre essa relação entre o “antes” e o “depois”, e serve como recurso para entender o tempo presente.

Para o autor, a operação de cortar uma linha temporal, que é uma abstração, como se a um lado do corte existisse um “tempo antigo” e ao outro um “tempo moderno” é, em si, um mecanismo moderno. Pardo (2011: 359) explica que há uma grande contradição, em se definir o tempo a partir desta linha homogênea, indeterminada e vazia, esperando para ser preenchida, porque o que parece moderno é o conteúdo, e não propriamente o tempo, conforme ilustra:

> *“Por exemplo, nos parece que deste lado da linha, do nosso lado, há fatos e ações que implicam a existência de arranha-céus, aceleradores de partículas, vôos em aeroplanos através de oceanos, viagens à lua em naves tripuladas, etc. e que tudo isso é coerente com um plexo significativo de instituições (sociais, políticas, culturais), com certo desenvolvimento tecnológico, de investigação, de experimentação ou de teorização. E parece, igualmente, que se fôssemos ao outro lado da linha do tempo que está cortada, do lado, digamos, “antigo” - nos encontraríamos com ações e fatos que implicam também certas engenhocas técnicas, certo saber sobre a natureza e sobre a sociedade, certas instituições políticas e culturais (...),etc. De tal maneira, que a existência de certa classe de astrofísica na parte moderna da linha do tempo em consonância com o desenvolvimento da navegação aérea, etc., poderia ser um fio que pudéssemos puxar para reconstruir a totalidade de significações que implicam o tempo moderno, o mundo moderno e a cidade moderna, enquanto a não existência desta classe de astrofísica e deste desenvolvimento tecnológico poderia ser, por sua vez, um fio para reconstruir um “tempo antigo”, o mundo antigo e a cidade antiga (...).*” (PARDO, 2011: 359)[39]

Com o exemplo citado, Pardo critica a concepção de que o conteúdo não tenha nada a ver com o tempo, ou vice-versa. A ideia de que há um advento demarcando um antes e depois, determinando um corte preciso, obviamente não se sustenta, pois tanto a modernidade já existia antes do corte, como a antiguidade perdura para além deste ponto (PARDO, 2011). Além disso, a única

[39] Tradução livre da autora sobre o original em espanhol.

forma com que os modernos - refere-se a nós e ao pensamento contemporâneo - conseguem conceber o tempo é através da linha temporal moderna, ou seja, "o de agora" em oposição ao seu negativo, o que "não é o de agora" (2011: 361). Não é à toa que seu artigo se intitula *Desculpem o transtorno, estamos transitando a um novo paradigma*[40].

Se, por um lado, a ideia do tempo presente como um momento de transição, entre o que passou e o que está por vir, coloca uma provocação difícil de ser superada, porque se reinventa constantemente, ela também ilumina a possibilidade de arriscar leituras sobre o que passou e o que se vê no tempo presente, sem a necessidade de estabelecer uma grande teoria que possa dar conta de todos os aspectos especulados simultaneamente. Assim, a corriqueira comparação das "antigas" formas de brincar na cidade com as de "hoje em dia", parece minguar completamente a partir do questionamento filosófico sobre a impossibilidade da linha do tempo, uma vez que não há um ponto de inflexão entre esse "antes" e "depois". É impossível determinar quais seriam essas formas "antigas" e quais seriam as formas de agora, genericamente. Em cada contexto, a evolução dos espaços e das práticas urbanas ocorrem de maneiras diferentes, mas sempre há relatos que apontam a mudanças, gerando constantemente um "antes" que é diferente do "agora".

Mas a questão norteadora deste trabalho não é comparar as formas de brincar de outrora às formas atuais - ainda que essas comparações possivelmente ecoem de forma automática no imaginário de cada leitor -, senão delinear questões acerca da conformação da cidade e do espaço urbano, através da observação dessas atividades.

O brincar faz parte dos assuntos debatidos no campo da Arquitetura e do Urbanismo e, portanto, as diferentes abordagens sobre o tema refletem os distintos posicionamentos dos arquitetos sobre os 'ideais' de cidade. As proposições acerca dos espaços são resultados de idas e vindas teóricas, que tensionam ou complementam propostas anteriores, acrescentando ou contradizendo aspectos, em constante movimento de influências e reinvenção.

---

[40] Tradução livre da autora, sobre o título em espanhol: *Disculpen las moléstias, estamos transitando hacia un nuevo paradigma*. A substituição de "moléstia" por "transtorno", foi escolhida baseada na expressão homóloga utilizada em português.

Assim, um breve repasso[41] sobre o histórico dos espaços urbanos desenhados ou designados para brincar, contribui para situar a discussão dentro do debate urbanístico, delineando, através de diferentes formulações sobre o espaço físico, quais as principais questões levantadas com relação ao brincar na cidade.

As discussões em Arquitetura e Urbanismo sobre o papel do brincar na cidade são estabelecidas em função dos espaços designados para esta atividade. Assim sendo, o *playground,* como conceito, juntamente com outras proposições que diferem deste tipo de projeto, podem auxiliar na tarefa de decantar algumas questões urbanas levantadas pelo brincar, e reflexões que, ao contrário, pensam sobre o papel da cidade no brincar.

Rodrigo Péres de Arce Antoncic (2014: 81) explica que o *playground,* concebido como recinto delimitado para brincar, é uma invenção moderna, sendo que os primeiros espaços designados para o jogo infantil, ou para a prática de esportes, aparecem ao final do século XIX, na Europa e América do Norte (ANTONCIC, 2014: 81; SOLOMON, 2005: 7, apud Martinho, 2014: 8)[42]. A reflexão sobre as brincadeiras ao ar livre, a criatividade infantil, a necessidade de uma vida próxima à natureza remontam às ideias do pedagogo alemão Froebel (MARTINHO, 2014: 15). Mas foi no início do século XX, com a racionalização e funcionalização da cidade, que o conceito de *playground* ganhou notoriedade dentre os afazeres arquitetônicos, do planejamento urbano, paisagístico, inclusive da arte.

Logo em 1906, se institucionalizava a criação de *playgrounds*, com a fundação da *Playground Association of America* (ANTONCIC, 2014: 90)[43] e, em 1939, a promulgação de uma lei dinamarquesa para a instalação de *playgrounds* no interior dos conjuntos habitacionais (MARTINHO, 2014: 11) reforça a tendência a delimitar e regulamentar esses espaços. Os *playgrounds*

---

[41] Durante o pesquisa de mestrado, o acesso à bibliografia específica sobre o histórico de espaços desenhados e designados para brincar foi limitado a escassas publicações disponíveis no Brasil, a algumas publicações importadas e, majoritariamente, a conteúdos digitais disponíveis na internet. Por este motivo, apesar de apresentarem todos as devidas citações, as fontes, principalmente das imagens, podem não ser originais.

[42] SOLOMON, Susan G. **American playgrounds: revitalizing community space.** Lebanon, New Hampshire: University Press of New England, 2005.

[43] Conforme aponta Antoncic (2014: 90) em nota, a criação, em 1906, da *Playground Association of America* começa a codificar um padrão internacional de localização destes equipamentos no interior dos conjuntos residenciais, com o advento da implantação dos Playgrounds em grande escala.

convencionais, voltados originalmente para o estímulo do desenvolvimento físico, eram - ou ainda são - constituídos de elementos padronizados para atividades de movimento, como balançar, equilibrar, escorregar, que, segundo Kozlovzky (2007: 2), referem-se vulgarmente aos *"quatro S's" do inglês: slides* [escorregadores*], seesaws* [gangorras]*, swings* [balanços] *e sandboxes* [caixas de areia].

Simultaneamente, segundo Hocker (2008)[44], as primeiras discussões públicas documentadas sobre o uso da rua para brincar, foram estabelecidas no parlamento inglês, em 1860, desencadeadas pela prisão de um garoto que jogava taco[45] com amigos na rua. Em 1912, uma pauta na Câmara dos Lordes discute que *'[as crianças] não tem suficientes pátios de recreação em Londres, é natural que devam brincar nas ruas'*[46]. Por outro lado, nos Estados Unidos, o *New York Times* anuncia a manchete de um plano de responsabilidade municipal para garantir às crianças o uso seguro das ruas para brincar. Em 1914, o jornal reitera que *'as crianças devem brincar, e, se vivem na cidade, devem brincar na rua',* anunciando, assim, a criação das primeiras "*Play Streets*".

As primeiras experiências de ruas designadas para brincar foram realizadas em Nova York, estipulando-se o fechamento de vinte e nove quarteirões na cidade sob a determinação de dias da semana ou de horários nos quais as vias ficassem fechadas ao tráfego de veículos e fossem disponibilizadas integralmente para que as crianças brincassem em segurança. Conforme apresenta Hocker (2008), entre 1924 e 1933, mais de doze mil crianças morreram atropeladas por veículos na Inglaterra e País de Gales, reacendendo a discussão no parlamento inglês que, a partir de 1934, importa o modelo das "*Play Streets*" para Londres. A implantação das 'ruas para brincar' se incrementa no país até meados dos anos 1960, quando começam a minguar. Por outro lado, a experiência americana continua crescendo desde sua criação até os dias de

[44] Paul Hocker, com o coletivo londrino London Play, vem recopilando e disponibilizando informações históricas sobre as "Play Streets" em publicações on-line, com intuito de recuperá-las como práticas urbanas. Ver: <http://www.londonplay.org.uk/> Acesso em: 24 abr. 2015

[45] Tradução livre da autora sobre o termo original *rounders*, que designa um tipo de jogo tradicional de tacos e bola, jogado em distintos países de formas parecidas, derivado do cricket inglês, e com várias designações, segundo a região. O termo bets é utilizado no interior estado de São Paulo, podendo ainda assim apresentar variações.

[46] Tradução livre da autora sobre a fala em inglês de Lord Laminton, relatada por Hocker na publicação Play Streets in London Time Line.

hoje (HOCKER, 2008), encorajando os ingleses à retomada da pauta e ao empenho para que a implementação de *Play Streets* seja restituída.

Figura 3: Play Streets em Londres, 1938
Fonte: www.londonplay.org.uk

O debate sobre o brincar na rua se tece principalmente alicerceado na problemática da segurança, e os desdobramentos das propostas subsequentes são fortemente influenciados por este mote. As alternativas de espaços para brincar, assim como o desenho urbano e de conjuntos habitacionais, procuram responder às demandas desencadeadas, por um lado, pela falta de segurança, e por outro, pelo questionamento do padrão convencional de *playgrounds*. As proposições feitas por distintos autores refletem os questionamentos sobre o homem e a cidade, segundo os contextos em que se desenvolvem, sendo que umas e outras se influenciam mutuamente, tanto no sentido da importação de ideias, como em contraposição de ideais.

As propostas vinculadas a projetos de conjuntos habitacionais procuram repensar a constituição de quarteirões com áreas designadas para brincar nos pátios internos. Com o projeto da Unidade de Habitação de Marselha, Le Corbusier propõe, em 1947, o desenho da cobertura como local de recreação e socialização, reforçando a ideia crescente sobre a necessidade de se criar espaços específicos para cuidar das crianças, jogar e praticar esportes. A criação da cobertura plana, dentro do edifício, carrega para o espaço privado as atividades coletivas que eram próprias do espaço público, ao tempo que a

criação das “ruas interiores” - assim designadas pelo arquiteto -, pensadas para dar acesso às unidades, reforça a visão funcionalista de que o principal papel a ser desempenhado pelas ruas é a circulação.

Contrapondo-se a esses ideais de separação entre atividades e circulação, os Smithsons formulam o conceito de “*ruas aéreas*” (MARTINHO, 2014:17), discutindo o papel aglutinador do elemento urbanístico original. No projeto Golden Lane, de 1952, o casal de arquitetos busca recriar as relações estabelecidas nas ruas tradicionais, através do desenho de ligações e articulações entre os edifícios, que permitam o contato social, as dinâmicas de vizinhança ou os jogos infantis (KOZLOVZKY, 2004: 67 apud Martinho, 2014: 17)[47]. Apesar de colocar em questionamento o papel desempenhado pelas ruas da cidade, o experimento projetual, que não foi executado, se dava, ainda, no âmbito das edificações, e não nos espaços urbanos acessíveis.

A partir da Segunda Guerra, os Smithsons adentram mais uma vez a discussão sobre os espaços de brincar na cidade, com a formulação do conceito de “*as found*” - ou “como encontrado” - que se refere a encarar a realidade assim como ela é (ANTONCIC, 2014: 90) e utilizar os recursos existentes, estimulando o jogo da livre criação. Afinadas a este conceito, propostas semelhantes de *playgrounds* são desenvolvidas em distintos países, pelas mãos de arquitetos e paisagistas, como os *Junk Playgrounds*, propostos por Carl Theodor Sørosen na Dinamarca, os *Adventure Playgrounds*, importados para a Inglaterra por Lady Allen de Hurtwood ou os *Robinson [Crusoe] Playgrounds*, por Ledermann e Trachsel na Suíça (MARTINHO, 2014; ANTONCIC, 2014). Os projetos desses espaços, no pós-guerra, procuram aliar elementos construtivos ao caráter imaginário, a fim de colocar às crianças o papel criativo de participação no processo de reconstrução, através de atividades que fomentam a autossuficiência, a expressão e a liberdade.

Dos experimentos, os *Junk Playgrounds* foram os primeiros a ser implantados, em terrenos baldios de Copenhagen, ainda durante a ocupação alemã. A fim de estimular o uso de ferramentas e o aproveitamento de entulhos e materiais de obras, a proposta se baseava na liberdade imaginativa das

[47] KOZLOVSKY, Roy. **The child grilled at CIAM: children as representations and as subjects in postwar architectural discourse.** In: si(s)tu, no 7/8. Porto: Associação Cultural Insisto, 2004

crianças de criar brinquedos e o próprio espaço, e para isso supunha a presença de um adulto - *o líder* - que deveria auxiliá-las sem, contudo, exercer autoridade (MARTINHO, 2014).

> *"Desde o princípio, o espaço foi construído pelas próprias crianças, brincando. Os materiais utilizados são pedra, terra, tijolo (...) carretas e carros abandonados. No início as crianças tiveram que aprender a utilizar as ferramentas (...) mas ao cabo de seis meses já estava construído o 'espaço de brincar de entulhos'."* [48] (HURTWOOD, 2014 [1946]:75)

Figura 4: Junk playground em Copenhagen, 1943
Fonte: www.haabet.dk/users/willy_f_hansen/legeplads.html

Ao conhecer este modelo, a paisagista Lady Allen de Hurtwood sugere utilizar os terrenos bombardeados na Inglaterra para implantar parques similares aos daneses[49]. Sua proposta para os *Adventure Playgrounds* se baseia nas ideias de liberdade e autogestão, que acredita serem capazes de reverter a tendência à delinquência, fruto das consequências psicológicas da guerra. A arquiteta acreditava que as brincadeiras e o impulso construtivo, bem como a revisão imaginária sobre a guerra, poderiam ajudar as crianças a lidar com os efeitos negativos da violência e do autoritarismo vividos até então (KOZLOVSKY,

[48] Tradução da autora sobre a versão em espanhol.
[49] HURTWOOD, Lady Allen of. **Why not use our bomb sites like this?** In: Picture Post, vol. 33, nº 17, pp. 26 -29. Londres: 16 de novembro de 1946. In: Playgrounds: reinventar la plaza. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia. Madri: Siruela, 2014.

2007). Hurtwood (2014 [1946]:75) denuncia o descaso com os espaços de brincar, e reivindica, então, que o poder público se responsabilize socialmente pelos jovens e crianças:

> *"A delinquência juvenil e a mortalidade de jovens nas vias de tráfego se devem, ao menos em partes, ao modo inadequado e pouco imaginativo com que as autoridades locais tentam afrontar a necessidade de jogo criativo. (...) O máximo que é capaz de fazer o engenheiro municipal é aplanar o terreno, cobri-lo de asfalto e equipá-lo com onerosos balanços e escorregas. Seu paraíso é um lugar de absoluto tédio para as crianças, motivo pelo qual não é de se estranhar que prefiram os escombros e entulhos das zonas bombardeadas, ou os perigos e emoções da rua."*

Figura 5: War Games, 1946 - foto de Francis Reiss para ilustrar o ensaio de Lady Allen of Hurtwood
Figura 6: The Lollard adventure playground on the site of a bombed school
Fonte: http://www.adventureplay.org.uk/RK%20Adventure%20Playground.pdf

Hurtwood tende a pensar na formulação dos *Adventure Playgrounds* com caráter educativo, ainda que tentando moderar a interferência dos adultos apenas para casos específicos, como orientar o uso de ferramentas, avaliar a viabilidade dos projetos coletivos, ou interferir nos poucos conflitos que não conseguem ser resolvidos entre as crianças. Apesar da instrumentalização associada ao espaço de brincar, que se justifica bastante em decorrência do momento histórico, a autora vislumbra na proposta um caminho para alcançar uma sociedade mais livre:

> *"Os Adventure Playgrounds são uma sociedade em miniatura, com as mesmas tensões e harmonias instáveis, a mesma diversidade e espontaneidade, o mesmo desenvolvimento espontâneo da cooperação e a liberação das qualidades individuais e o sentido comunitário, que permanecem latentes em uma sociedade orientada à competição e à cobiça."* (HURTWOOD, 1961)[50]

Os parques implantados posteriormente na Suíça por Alfred Ledermann e Alfred Trachsel[51] acrescentaram elementos e atividades à proposta de autoconstrução, resultando em uma nova formulação, conhecida como *Robinson (Crusoe) Playground.* Segundo Ledermann e Traschsel (1968 apud MARTINHO, 2014: 25) o projeto incorporava teatros, hortas, jardins, bancadas e tabuleiros de jogos, para a realização de brincadeiras, artes e artesanato, representações teatrais e musicais.

Figuras 7, 8, 9: Robinson Crusoe Playground em Zurich, 1955/1960
Fonte: Ledermann e Trachsel apud Martinho, 2014

Em outro contexto e com diretrizes muito diferentes das propostas europeias desenvolvidas no pós-guerra, o arquiteto e artista plástico americano Isamu Noguchi, em meados de 1930, inaugurou um novo conceito, ao fundir escultura, arquitetura e elementos de jogo em um grande objeto instalado na cidade. Suas ideias influenciaram muitos outros artistas e arquitetos, levando o debate sobre os espaços de brincar para o campo da Arte e do Design. A partir

[50] Tradução da autora sobre a versão em espanhol. Originalmente: **Adventure Palyground: a Parable of Anarchy**. Anarchy, nº 7, setembro de 1961. In: Playgrounds: reinventar la plaza. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia. Madri: Siruela, 2014.

[51] LEDERMANN, Alfred; TRACHSEL, Alfred. **Creative playgrounds and recreation centers.** New York: Praeger, 1968 [1959].

da proposta inicial de Noguchi, derivam, por um lado, as *Play Sculpture* - que destacam artistas como Egon Møller-Nielsen, Robert Winston, entre outros -,e por outro, os parques escultóricos, entre 1950 e 1960. Mais adiante, os *Vest Pocket Parks* foram disseminados pelos projetos do arquiteto M. Paul Friedberg durante os anos 1960, estendendo-se até meados 1970. Todas estas propostas foram fortemente influenciadas pelo especial interesse do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, que estabeleceu parcerias com os artistas, fomentando que muitos desses projetos fossem executados, principalmente nos Estados Unidos.

Figura 10: Escultura Egg- Egon Moller-Nielsen, 1951
Fonte: http://www.play-scapes.com/play-history/agget-egon-moller-nielsen-1951/
Figura 11: Robert Winston Play Sculpture, 1961
Fonte: Graphis 97 - "The World Around Them" [Blogged at Aqua-Velvet]
Disponivel em: https://www.flickr.com/photos/sandiv999/4518060844/in/album-72157623846473986/

Figura 12: Cypress Hills Playground no Brooklyn em Nova Iorque, 1967
Fonte: http://www.play-scapes.com/play-history/mid-century-modern/cypress-hills-playground-charles-forberg-brooklyn-ny-1967/
Figura 13: 29th Street Vest Pocket Park, NY, segunda metade década de 1960
http://www.architekturfuerkinder.ch/index.php?/pioniere/m-paul-friedberg/

Enquanto as *Play Sculptures* colocam em debate o objeto escultural e os 'parques escultóricos' o levam para o nível da intervenção espacial, pensando na obra como conjunto de elementos, a proposta subsequente dos *Vest Pockets*, também baseada nos princípios da composição abstrata, recoloca a questão central para o uso criativo e imaginativo do espaço. Incentivados principalmente por M. Paul Friedberg, quem retoma os postulados de Lady Allen de Hurtwood, reinterpretados à luz da realidade americana e, mais especificamente, nova-iorquina, os projetos lançam mão dos conceitos formais dos parques escultóricos somados às ideias de liberdade e criação que, neste caso, se dão através de formas e espacialidades abstratas, que possibilitam inúmeras atividades e movimentos nem sempre estabelecidos previamente. Os *Vest Pockets* estimulam, ainda, as revitalizações urbanas, não apenas por constituir-se como elementos atrativos para crianças e adultos, mas devido também à ocupação intencional de terrenos vazios ou áreas subutilizadas. Os projetos destes pequenos parques, assim como os *Adventure Playgrounds,* contestam o modelo convencional de *playground* e seus autores defendem, como Hurtwood, que esta concepção de espaços criativos e interessantes contribui para a redução da delinquência. Da utilização de elementos pré-fabricados e brutos, próprios de construções urbanas, com um diálogo estreito com a cidade, a proposta dos *Vest Pockets* vai adquirindo elementos mais fluidos, ao mesmo tempo em que passam a ocupar espaços maiores e menos construídos, originando, assim, uma variante destes modelos, os *Landscape Playgrounds.*

Durante essas mesmas décadas, entre 1947 e 1978, Aldo van Eyck levanta uma importante discussão acerca das áreas de jogos, tendo como alicerce a renovação urbana do pós-guerra em Amsterdã. O arquiteto passou a ser referência imprescindível para tratar as questões que relacionam o espaço do brincar e a cidade, ao projetar mais de setecentos *playgrounds* (LEFAIVRE; ROODE: 2002), colaborando ao mesmo tempo com o Departamento de Desenvolvimento Urbano de Amsterdã e com o grupo TeamX[52]. Entre os

[52] TeamX foi um grupo de arquitetos que se originou durante o 9º CIAM a partir de afinidades críticas que incluíam a revisão dos postulados funcionalistas. Dentre outros colegas do TeamX, estavam também o casal de arquitetos Alison e Peter Smithsons, outrora citados nesta dissertação. Van Eyck

debates promovidos pelos arquitetos do TeamX, destacam-se as críticas à rigidez funcionalista, principalmente aos métodos postulados pela Carta de Atenas[53], que defendiam a separação da rua como elemento de circulação e estipulavam lugares delimitados para o lazer. O estopim para o debate sobre o papel social da rua, como elemento aglutinador em oposição ao seu desempenho meramente funcional, foi a reflexão apresentada pelos Smithsons, durante o 9º CIAM, a partir de fotografias de Nigel Henderson, mostrando a atividade de crianças londrinas brincando na rua.

Figura 14: Fotografias de Nigel Henderson apresentadas pelos Smithsons durante o 9º CIAM (1953)
Crianças brincando na rua em Bethnal Green, Londres
Fonte: http://transculturalmodernism.org/files/christina/2012-03-02/foto_final.jpg

> *"A tagarelice surge espontaneamente nas brincadeiras de rua como aquelas que o fotógrafo Nigel Henderson registrou nos ambientes populares do East End londrino. Suas imagens foram utilizadas com grande efeito pelos Smithsons, em 1953, complementadas, cada uma, com diagramas de 'padrões de associação de crianças na rua' e um 'diagrama*

---

colaborou, ademais, com os artistas do grupo CoBra e com o situacionista Constant Nieuwenhuis, inclusive no projeto *New Babylon* (MARTINHO, 2014).

[53] A Carta de Atenas foi um documento resultado do 4º Congresso Internacional de Arquitetura Moderna (CIAM), em 1933, que estabelecia as diretrizes do urbanismo moderno a partir dos debates realizados. O texto postula os ideais funcionalistas de cidade, dentre os quais a separação dos usos entre circulação, habitação, trabalho e lazer, o estabelecimento de densidades habitacionais, a funcionalização das vias de circulação, o não alinhamento das fachadas, entre outras determinações baseadas nos ideais sugeridos de 'higiene'. O documento encontra-se integralmente publicado em: LE CORBUSIER. **A Carta de Atenas.** Tradução Rebeca Scherer. São Paulo: Edusp, 1993. Disponível também em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Carta%20de%20Atenas%201933.pdf

da rua com indicação de zonas de contato social'. Eles plasmavam as condições espaciais para o desabrochar do jogo nessa 'arena da vida', uma espécie de relíquia do espaço urbano, 'testemunha de uma cultura de subsistência'." (ANTONCIC, 2014: 86)[54]

Se, em um primeiro momento, as racionais diretrizes urbanísticas dos primeiros CIAM[55] pareciam adequadas para um processo de reconstrução física das cidades europeias destruídas pela guerra, os reflexos psicossociais tardaram um pouco mais para materializar as questões que precisariam ser enfrentadas. Assim, foi a partir deste 9º CIAM (MARTINHO, 2014), que a questão da 'identidade' foi levantada, através deste mesmo painel dos Smithsons, que suscita, ao mesmo tempo, o debate sobre o papel da rua, a necessidade de reconstrução das identidades esfaceladas com a guerra, e apontam às crianças como foco fundamental neste processo de reconstrução, não apenas urbana, mas humana.

A partir deste congresso, a questão da identidade se afirma dentre os arquitetos vinculados ao TeamX, e na ocasião do 10º CIAM, em 1956, o painel exposto por Van Eyck, *'Lost Identity'*, problematiza a relação entre a criança e a cidade, apresentando, então, algumas experiências de seus projetos de *playgrounds* como soluções para integrar as crianças no espaço urbano, na vida e na imagem da cidade (MARTINHO, 2014). As propostas de van Eyck não apenas redirecionam o olhar do discurso arquitetônico para esta parcela fundamental da população, mas refletem um ideal de cidade interconectada e, em consequência, de um espaço público diversificado, onde os usos se complementam e enriquecem a cidade, ou seja, a presença destes espaços modifica o futuro das crianças, assim como a presença das crianças modifica o espaço. O arquiteto propõe que sejam ocupadas pequenas áreas, 'terrenos esquecidos', 'praças triangulares anódinas' (VAN EICK, 2014 [1962]) e, com isso, logra que esses equipamentos estejam dispersos, que sejam contíguos ao tecido

---

[54] Tradução da autora sobre o original em espanhol. Antoncic está recorrendo neste trecho ao texto de Alison e Peter Smithsons publicado em: WALSH, Victoria. **Nigel Henderson Parallel of Life and Art**. Londres: Thames and Hudson, 2001, p.38. Os diagramas a que se refere aparecem em: SMITHSONS, Alison e Peter. **The Charged Void: Urbanism**. Nova Iorque: Monacelli Press, 2005, pp.22-23.

[55] O primeiro CIAM ocorreu em 1928, o segundo em 1930, e o terceiro em 1933. Desta terceira edição originou-se a Carta de Atenas.

urbano, ao mesmo tempo em que dota de vida estes pequenos pontos, criando o que ele próprio denominou de 'uma rede muito bem traçada'.

Figura 15: Buskenblaserstraat, Bos en Lommer, Nieuwwest, Amsterdã (1955)
Figura 16: Buskenblaserstraat, Bos en Lommer, Nieuwwest, Amsterdã (1956)
Fonte**:** LAFAIVRE; ROODE. **Aldo van Eyck: the playgrounds and the city**. (2002) Pp: 20-21

Além dos critérios para localização urbana destes espaços, van Eyck preconiza a utilização de elementos 'reais' - tubos metálicos curvos ou retos, escadas, caixas de areia de concreto, pequenos desníveis - em oposição aos parques que utilizam objetos figurativamente. Sob o ponto de vista formal, predica o uso de elementos com formas simples e limpas, aludindo à linguagem da cidade, como postes, muretas, bancos, sarjetas, nos quais o arquiteto enxerga o potencial de jogo da cidade. Essa relação plástica da autenticidade dos materiais e das formas abstratas remete claramente à estética moderna e, conforme Antoncic (2014: 87), à 'dignidade e validez arquitetônica' então vigentes.

> *"A oportunidade da criança descobrir seu próprio movimento forma parte da cidade em si; a cidade também é um espaço de jogo. A criança utiliza todos os elementos da cidade, todos os objetos construídos, todas as superfícies por onde possa engatinhar ou escalar. As crianças sabem jogar muito bem com essas coisas, ainda que não tenham permissão para isso. Eu não gostaria de erradicar completamente esta oportunidade; nem*

sequer acredito que seja possível. A criança reflete a cidade. É algo inevitável que, obviamente, gera um conflito. O perigo espreita a todo momento e em todo lugar. A criança descobre coisas e delas se apodera. Reivindica um poste de luz como aparato lúdico. Algumas coisas não resistem. Ao criar objetos dentro de uma rede bem travada por toda a cidade, coisas sobre as quais uma criança possa dizer "Isso é meu", é possível localizar o perigo." (VAN EYCK, 1962)[56]

O excerto apresentado mostra alguns aspectos do pensamento de van Eyck, sobre o uso da cidade para brincar, e sobre a criança como parte integrante da cidade. O autor reconhece que os conflitos e os perigos são inerentes à atividade e ao próprio uso do espaço urbano. No entanto, acredita que seja possível criar 'modestos corretivos' (ANTONCIC, 2014: 67) com a instalação dos *playgrounds*, capazes de corrigir a falta de espaços que integrem as crianças e a cidade, e capazes de gerar um sentimento de identidade que evite o abuso e a destruição de outros elementos urbanos.

A localização dos parques não era uma escolha do arquiteto, mas uma demanda municipal. No entanto, van Eyck entende que estes espaços pequenos e pontuais são capazes de promover profundas transformações na cidade através de intervenções e elementos simples, mas carregados de reflexão e atrelados a um discurso de que, dentre outros contrapontos aos ideais modernistas, a cidade e as operações urbanas não necessitam ser permanentes (LEFAIVRE, 2002: 45). Van Eyck acreditava que o *playground* deveria ser executado onde e quando necessário, e aquele momento de reconstrução era absolutamente propício para esta experiência, como coloca Antoncic (2014: 88):

"Seu projeto surgia para encher de vida - e esperança - uma cidade ao início de sua reconstrução, sendo a instalação de aparatos e um sofisticado desenho de traçado, suas chaves lúdicas."

O processo vivido intensamente na Europa no pós-guerra coloca aos arquitetos uma imensa responsabilidade, que perpassa a dimensão material da reconstrução. Retomando as considerações de Pardo (2011), acerca do advento

[56] Traduzido pela autora sobre a versão em espanhol publicada em **Playgrounds: reinventar la plaza.** Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia. Madri: Siruela, 2014, p:121-122.

da modernidade, que demonstram a dificuldade em se definir um ponto de corte em uma linha do tempo abstrata, tomando-se como base uma sucessão de eventos que evoluem cada qual ao seu ritmo, é realmente muito improvável determinar ocorrências capazes de demarcar 'antigo' e 'moderno'. Mas a guerra marca, sem dúvida, um antes e um depois, principalmente nos países diretamente afetados pela destruição física da população e do patrimônio. Mesmo entendendo a modernidade como um processo, que coexiste com aquilo considerado 'antigo', e que não é passível de uma delimitação histórica precisa, pode-se observar aspectos da vida e do pensamento que mudam completamente, considerando-se os pontos de vista de antes e depois da guerra, ainda que os efeitos dessas mudanças demorem para ser percebidos.

Tomando a observação de Antoncic (2014) sobre as mudanças entre o pré-guerra e o pós-guerra, percebe-se que diferentes aspectos da modernidade, acerca de um mesmo tema, afloraram em tempos diversos com efeitos distintos e que, ainda considerando a guerra como divisor de águas, principalmente no contexto europeu, suas reverberações e consequências serão tensionadas tempos depois, com suficiente intervalo para o estabelecimento de uma reflexão. Neste sentido, antes da guerra, as primeiras reflexões sobre a designação de espaços para brincar são pautadas em resolver mudanças de ordem física, como o aumento da frota de veículos e da velocidade, as questões sobre segurança, a racionalização do pensamento funcional, o adensamento da cidade, a questão do lazer e das horas livres. Por outro lado, embora a perspectiva da reconstrução após a guerra coloque, obviamente, a urgência de se resolver o aspecto físico, as proposições dos Smithsons, de Sørosen, de Hurtwood, de Ledermann e Trachsel e de Aldo van Eyck redirecionam o pensamento sobre a cidade e o homem, ocupando-se, principalmente, de mudanças psicológicas, imaginárias, identitárias, reflexivas e emancipatórias - ainda que a cada um dos autores interessem determinados aspectos dessa árdua tarefa.

Observando a relação entre o papel do jogo e os paradigmas arquitetônicos antes e depois da segunda guerra, Antoncic (2014: 83) analisa que o pré-guerra envolve postulados relacionados às regras, à ordenação e à

criação de sistemas - o *ludus* de Caillois - enquanto o pós-guerra se vincula a uma consciência muito mais próxima da liberdade e do imaginário - *Paidiá*.

> *"Envolvidos na nova cultura do lazer, e interessados no fenômeno do jogo, os arquitetos Le Corbusier e Aldo van Eyck o encararam de distintos flancos e tempos; o primeiro, da pré-guerra, enquanto o segundo da pós-guerra. O dado não é casual, visto que a Segunda Guerra Mundial parece marcar uma inflexão em certas consciências do jogo: assim, por exemplo, foi tão notável a presença do esporte organizado e seu herói, o atleta, nas narrativas do pré-guerra, como foi notável a figura da criança e o surgimento do jogo livre no imaginário e discurso dos arquitetos do pós guerra. Ainda sob o risco de exagerar, seria possível postular que a regra, o sistema e certa ordem apolínea foram paradigmas da pré-guerra. Assim mesmo, o azar, o instinto e certa qualidade dionisíaca exerceram grande atração na pós-guerra, manifestada, por exemplo, em sua fascinação com o "as found".* (ANTONCIC, 2014: 84)

Após este período de experimentações arquitetônicas sobre o terreno do brincar urbano, os esboços da industrialização de elementos de jogo começam a se consolidar. Se já desde os anos 1950, com a criação da empresa *Creative Playthings*[57], incentivada pelo interesse do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque em produzir e potencializar a concepção de espaços e equipamentos de jogo com caráter escultórico (MARTINHO, 2014: 31), se institucionaliza a questão do 'design' para os equipamentos lúdicos voltados para o espaço urbano, esta tendência aumentará progressivamente durante as décadas seguintes. Durante os anos 1970, as principais multinacionais que hoje atuam neste setor já haviam sido criadas como pequenas empresas, como, por exemplo, Kompan e Richter Spielgerate GmbH[58]. Criadas como fábricas especializadas em mobiliário de brincar, essas empresas geralmente associavam a fabricação em série, desenho e projeto de produto. A partir dos anos 1980 - e

[57] Segundo Martinho (2014: 31 a 33), *Creative Playthings* era uma empresa norte americana que começou a funcionar em 1953, responsável, primeiramente, por produzir Play Sculptures, esculturas abstratas para brincar, projetadas por renomados escultores e arquitetos, a partir da ideia pioneira de Egon Møller-Nielsen

[58] As duas empresas são Alemãs e apresentam características bem diferentes na concepção e fabricação dos objetos. Sobre a história de cada uma, consultar: http://www.kompan.es/acerca-de-kompan/historia/ ou http://www.richter-spielgeraete.de/home.html

até os dias de hoje - essas empresas se multiplicaram e se especializaram, aplicando tecnologias cada vez mais inovadoras e acessorias de profissionais da arquitetura e do design para projetar esse mobiliário. Posteriormente, com as mudanças no sistema financeiro, essas fábricas se converteram em grandes multinacionais, e passaram a incorporar todo um setor de mercado, que movimenta grandes montantes, compra e venda de ações em bolsas de valores e fusões empresariais internacionais. Sob este mote comercial, passam a interferir diretamente em negociações e projetos públicos, que nem sempre apresentam soluções comprometidas com as reflexões sobre o brincar e a cidade. Essas mudanças podem ser especialmente sentidas em países mais ricos, capazes de arcar com os custos onerosos destas estruturas, e onde os projetos urbanos são executados com certa autonomia entre os técnicos municipais, os arquitetos responsáveis e os representantes comerciais destas empresas[59].

> *"Nos anos 1980, se tornou comum a prática de compor playgrounds em Amsterdã a partir de catálogos, com um balancinho de galinha aqui e um escorregador ali. Isso era obviamente diferente do que Aldo van Eyck tinha em mente. Longe do ideal, porém melhor que aqueles elementos isolados e sem relação com o entorno, é a aplicação de todo tipo de componentes padronizados que podem ser combinados para formar um complexo objeto de brincar."* (ROODE, 2002: 96)

O curador da exposição *Aldo van Eyck: the playground and the city*, Ingeborg de Roode, está apresentando, no trecho acima, de que forma os desdobramentos dos projetos do arquiteto holandês podem ter contribuído para a implementação de um determinado padrão de mobiliário. O autor chega, inclusive, a identificar um tipo de mobiliário produzido pela empresa Kompan -

[59] Essas considerações são relatadas aqui com base em minha experiência profissional como arquiteta. Dentre os anos de 2003 e 2010 estive trabalhando na Espanha em projetos de espaços públicos dotados de mobiliários fornecidos por estas empresas. Durante este mesmo período tive a oportunidade de conhecer pessoalmente algumas fábricas, muitos representantes comerciais, técnicos municipais e arquitetos responsáveis por projetos similares. Entre 2009 e 2010 trabalhei especificamente em uma multinacional do setor na qual tive uma experiência, por um lado, muito interessante, ao propor reflexões e projetos urbanos centrados nos usuários, mas, por outro lado, bastante frustrante ao constatar definitivamente que o maior interesse destas empresas é vender um produto.

os *Galaxy*[60] - que podem ter sido inspirados nas propostas de van Eyck. Ainda que o principal interesse das empresas de estruturas de jogos seja vendê-las, não é possível afirmar que em toda a cadeia de produção este seja o único objetivo. Para projetar e executar essas estruturas de jogos há diversos profissionais envolvidos que certamente estão refletindo sobre o objeto, sobre o brincar e sobre a cidade. Muitos destes mobiliários apresentam desenho inovador, interessante e divertido, são bem acabados, seguros e bonitos - mesmo que seja arriscada esta opinião. No entanto, a proliferação destes elementos recoloca, sem dúvida, o papel do arquiteto, se comparado às reflexões apresentadas anteriormente. Conforme constata Roode (2002: 96), o projeto de *playgrounds* a partir destes mobiliários padronizados, é antes um exercício de composição, ainda que seja possível projetar espaços lúdicos interessantes com estes e outros elementos.

Figura 17 e 18: Jardim Toneleros, com rede tridimensional de escalada Corocord, 2005
Arquiteta Bianca Habib para Camilo Grau Arquitetos. Valência, Espanha
Fotos**:** Bianca Habib Silva (2010 e 2005)

Essa constatação de Roode a respeito do papel desempenhado pelos arquitetos se agrava diante de rígidas diretrizes colocadas por um sistema de negócios estabelecido entre administrações públicas e empresas privadas, responsáveis pela construção de parques - desde a construtora até o comércio de materiais e mobiliário. Mesmo que haja reflexões sobre o espaço urbano e

[60] Linha de elementos de jogos feitos com estrutura tubular de aço galvanizado.

propostas interessantes, os projetos arquitetônicos estão sujeitos à aprovação hierárquica de diversos setores, muitas vezes influenciados por esquemas de acordos entre essas empresas e os gestores responsáveis pelas decisões finais[61]. Jane Jacobs (2000 [1961]) já havia observado esse funcionamento há mais de cinquenta anos.

> *"(...) é óbvio que uma grande quantidade de pessoas sérias e sinceras se preocupa profundamente com construção e renovação. Apesar de alguma corrupção e da considerável cobiça da vinha do próximo, as intenções em meio às trapalhadas são, no cômputo geral, exemplares. Planejadores, arquitetos do desenho urbano e aqueles que seguem suas crenças, não desprezam conscientemente a importância de conhecer o funcionamento das coisas."* (JACOBS, 2000: 6)

O trecho extraído parece apresentar uma pequena ressalva dentro da extensa crítica que a autora direciona ao planejamento urbano moderno, mas é difícil distinguir quando está ou não abandonando o tom irônico e sarcástico sob o qual é construído seu raciocínio. No entanto, considerando-se o contexto, Jacobs sugere, nesta reflexão, que os postulados modernistas estejam tão inculcados no pensamento que, mesmo acreditando fazer 'o melhor' para as cidades, os profissionais tendem a aferrar-se a um projeto ideal - especificamente o ideal do urbanismo moderno ortodoxo - antes de enfrentarem a 'realidade'. A colocação do excerto aparenta estar deslocada, já que esta argumentação vinha fazendo as considerações sobre o modo como as empresas de mobiliário dominaram o cenário da produção de espaços de brincar, principalmente a partir dos anos 1980. Mas o que se identifica nesta reflexão é que, da mesma forma como Jacobs reconhecia um condicionamento extremamente enraizado desses ideais no fazer arquitetônico e urbanístico dos anos 1960 - e ainda hoje -, pode-se dizer que as raízes do sistema econômico se alastraram de tal forma nos afazeres urbanos destes últimos trinta anos, que

[61] Essa observação também está fundamentada na experiência pessoal de trabalhar durante cinco anos com projetos urbanos na Espanha. Os acordos a que me refiro aqui nem sequer são esquemas graves (pelo menos até onde alcança meu conhecimento) de corrupção, mas formas comerciais de agradar a um ou outro técnico municipal, capaz de tomar decisões a respeito de comprar ou não certos mobiliários em função do gosto individual ou da capacidade dos responsáveis comerciais de convencê-los sobre algum produto. Para isto as empresas costumam convidá-los a viagens temáticas, com o intuito de conhecer as dependências das fábricas e o sistema de produção.

torna-se difícil separar a boa intenção daqueles que se dedicam a projetar soluções para uma cidade supostamente melhor dos mecanismos de arrecadação financeira embutidos em cada operação de melhorias urbanas.

Algumas propostas, no entanto, apresentam-se como alternativas, com soluções que se esquivam da lógica mercantilista. Com uma postura diametralmente oposta à da industrialização e comercialização então crescentes no contexto europeu, a arquiteta e artista brasileira Elvira de Almeida, durante os anos 1980, procurou desenvolver esculturas lúdicas de forma artesanal, com sucatas e recursos reciclados da construção civil, como postes de iluminação, madeiras, tubos de concreto e pneus. Dentre suas experiências, destacam-se os objetos executados no Parque Ibirapuera, Parquinho do Butantã, Praça da Criança dentre outras áreas em conjuntos habitacionais, todas em São Paulo. Com referências cromáticas e figurativas à '*arte indígena, africana e cabocla*' (ALMEIDA, 1997:44), suas peças apresentam linguagens e conceitos que dialogam com a realidade brasileira e contexto político em que se inserem.

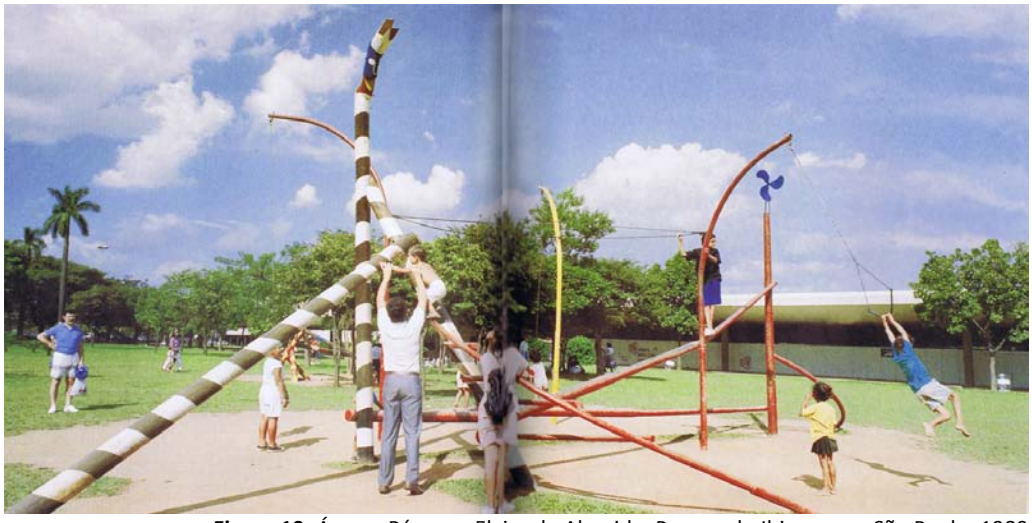


Figura 19: Árvore Pássaro. Elvira de Almeida. Parque do Ibirapuera. São Paulo, 1989
Fonte: ALMEIDA, Elvira de. Arte Lúdica. São Paulo: EDUSP/FAPESP, 1997

A partir dos anos 2000, a constituição de coletivos estabeleceu-se como alternativa para dialogar com os setores governamentais que decidem e levam a cabo os projetos urbanos, ou para confrontar questões relativas à cidade

através de propostas independentes. Um exemplo emblemático, dentre tantos grupos que reivindicam o espaço público através de ações pontuais, é Basurama, um coletivo espanhol de profissionais de arquitetura e artes visuais, com sede também no Brasil, cujas intervenções apresentam especialmente um questionamento sobre o uso lúdico da cidade. Utilizando o conceito de plataformas de comunicação, Basurama, assim como outros coletivos, consegue trabalhar e criar ações conjuntas, locais ou internacionais, formando uma rede de intervenções que dialogam entre si e tensionam, conforme o contexto em diferentes cidades do mundo, aspectos distintos de questões relacionadas sobre o espaço urbano.

Sob os motes *'A Cidade é para brincar'*, '*Balançar eu adoro'*, as intervenções urbanas de Basurama se aproveitam de materiais reciclados e espaços livres ou subutilizados da cidade para reivindicar o uso e vitalidade do espaço público. Com ações simples, mas de grande impacto, o coletivo reflete sobre a cidade assim como suas ações refletem a cidade. Em uma intervenção sob o Elevado Costa e Silva - *o Minhocão* -, durante o Festival Baixo Centro de 2013[62], o grupo, composto por arquitetos, designers e ativistas, instalou balanços nas estruturas de concreto, a fim de reclamar a promessa frustrada de 'qualidade de vida' (BASURAMA, 2013)[63], ao mesmo tempo em que argumenta a favor da manutenção da estrutura. Os manuais de seus projetos podem ser descarregados pela internet para serem livremente implementados em outros lugares por qualquer interessado. As ações ocorridas durante o evento tiveram um caráter de ocupação e, portanto, não foram solicitadas permissões aos órgãos públicos, conforme as diretrizes anunciadas pela própria organização do festival[64]. Os discursos vinculados aos projetos apresentam tons tão irreverentes como as próprias intervenções, que não se restringem ao Brasil ou

---

[62] *"O BaixoCentro é um movimento colaborativo, horizontal, independente e auto-gestionado, organizado por uma rede aberta de produtores interessados em ressignificar esta região da capital de São Paulo em torno do Minhocão, que compreende os bairros de Santa Cecília, Vila Buarque, Campos Elísios, Barra Funda e Luz. É um movimento de ocupação civil que pretende fissurar, hackear e disputar as ruas. Todos os passos da produção são feitos de forma associativa, aberta e livre. Não há ninguém por trás: empresas, ONGs, governo. O financiamento também é coletivo e associativo, via crowdfunding e outras formas independentes de arrecadação (leilão, rifa, doações)."* (BAIXO CENTRO, 2013) Disponível em: http://baixocentro.org/2013/01/20/o-baixocentro-2013-comecou/

[63] Disponível em: http://basurama.org/pt-br/projetos/parque-de-diversoes-minhocao-2/

[64] Disponível em: http://baixocentro.org/2013/01/20/o-baixocentro-2013-comecou/

à Espanha, mas se espalham, inclusive através do mesmo coletivo, por diversos outros países:

> *"Os vizinhos do centro não precisam mais aguardar os planos visionários do próximo prefeito iluminado! Queremos desfrutar do Minhocão agora: vamos hackeá-lo, travesti-lo e cuidá-lo com amor, como a infraestrutura doente que é desde seu nascimento."* (BASURAMA, 2013)

Figura 20: Parque de Diversões Minhocão. Basurama Brasil. São Paulo, 2013.
Foto**:** Basurama Brasil sob licença Creative Commons 3.0 (CC BY-NC 3.0 BR)
Disponível em: http://basurama.org/pt-br/projetos/parque-de-diversoes-minhocao-2/

Outro exemplo de experiência que reclama o espaço público através da intervenção lúdica é a do coletivo Recetas Urbanas, em Sevilha, que utiliza elementos de sinalização de tráfego e obras para construir balanços e qualificar terrenos privados vazios como espaços públicos temporários. Este coletivo tem a peculiaridade de encontrar 'brechas' legais, como a solicitação de licenças temporárias, colocação de caçambas na rua transformadas em aparatos lúdicos, e outras formas de subversão que se apresentam temporariamente respaldadas por licenças. Seu discurso está fortemente pautado em tensionar possibilidades legislativas que poderiam mudar significativamente o uso do espaço urbano e,

assim como outros coletivos, disponibilizam manuais com as soluções adotadas, abertos aos interessados e disponíveis em sua página da internet[65].

Figura 21: Ocupação de terreno, Calle Sol 114. Arquiteto Santiago Cirugeda. Sevilha, 2004.
Foto**:** Santiago Cirugeda e Recetas Urbanas
Disponível em: http://www.recetasurbanas.net/index1.php?idioma=ESP&REF=1&ID=0008

É também através do trabalho em rede que o coletivo londrino London Play possibilita que as informações relativas às *Play Streets* do início do século estejam disponíveis digitalmente na internet. O grupo utiliza uma plataforma virtual para coletar dados sobre ruas que potencialmente possam ser convertidas em novas *Play Streets*, e com esses dados estabelece diálogos com as autoridades dirigentes inglesas para a implementação dessas ações, instituindo a regulamentação de ruas para brincar, aproximadamente nos mesmos moldes daquelas propostas desde os anos 1930.

O esquema apresentado a seguir reúne as propostas apresentadas até aqui, colocadas, paradoxalmente, em ordem cronológica - e linear -, para situar o pensamento, as proximidades entre os projetos e a relação com a guerra.

[65] Disponível em: <http://www.recetasurbanas.net/v3/index.php/es/> Acesso em: 18 mai. 2015

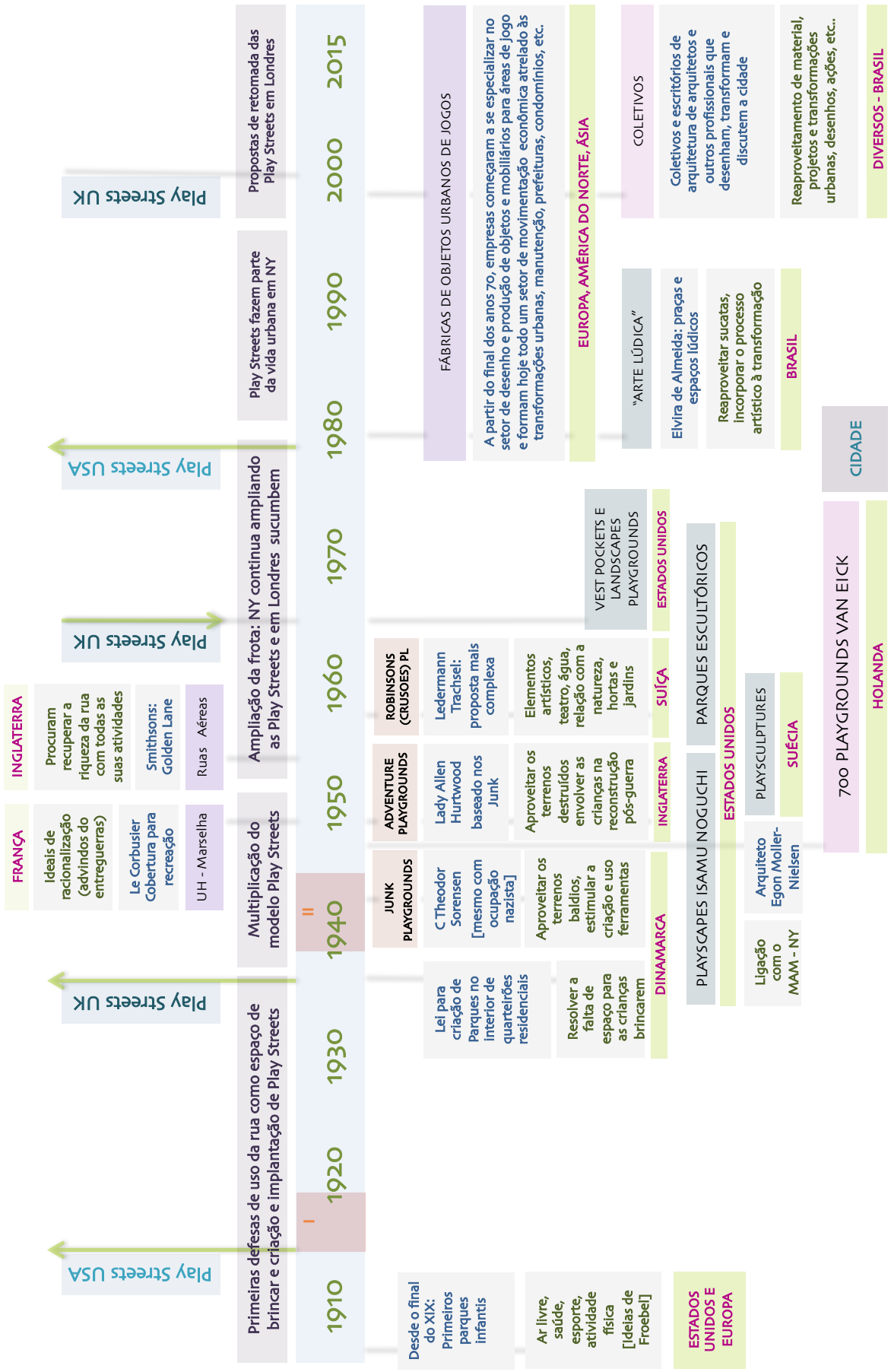


Figura 22: Cronologia resumida dos espaços urbanos designados para brincar apresentados neste subitem
Fonte: Bianca Habib Silva, 2015

Há inúmeras outras experiências do pensar, projetar e executar espaços de jogos, mas aqui foram elencados alguns casos emblemáticos que permitissem delinear as questões envolvidas neste tipo de prática. Considerando que a avaliação ou as consequências das experiências apresentadas só podem ser percebidas com o passar do tempo e com um exercício de reflexão sobre os objetivos propostos e os resultados alcançados, esta seleção colabora para situar o debate e as tensões enfrentadas pelos arquitetos ao longo do século ao encarar a tarefa de pensar a relação entre o jogo e a cidade.

> "*As cidades são um imenso laboratório de tentativa e erro, fracasso e sucesso, em termos de construção e desenho urbano. É nesse laboratório que o planejamento urbano deveria aprender, elaborar suas teorias.*" (JACOBS, 2000: 5)

Jacobs está contrapondo o pensamento do projeto urbano ao do planejamento, entendendo que o primeiro desempenha um papel pontual, onde as propostas materializadas, que nem sempre funcionam, servem de referência para novas e distintas tentativas, enquanto o planejamento pensa em processos com escalas ampliadas que, segundo a autora, tendem a imaginar uma cidade de aparência perfeita, higienizada, e que não correspondem às *'cidades reais'.* Mas, mesmo que os arquitetos reflitam e questionem os diferentes aspectos da cidade, incluindo o debate sobre o brincar, é o uso dos espaços que determina seu sucesso ou fracasso. O desenho urbano pode provocar, convidar, interferir nessas formas de uso, mas a cidade como organismo vivo possui dinâmicas próprias capazes de mudar completamente um espaço, até mesmo aqueles que parecem ter uma finalidade tão definida como um *playground*.

> *"Mas, embora ainda seja a 'mesma' praça, seu uso e sua essência mudaram inteiramente quando a vizinhança se transformou. Como todos os parques urbanos, ela é fruto de sua vizinhança e da maneira como a vizinhança gera uma sustentação mútua por meio de usos diferentes ou deixa de gerar essa sustentação. (...) Os parques urbanos e os playgrounds não podem ser continuamente frequentados apenas por mães, nem apenas*

por funcionários de escritório. Ao utilizar os parques em momentos alternados, as mães podem povoá-los significativamente no máximo por cerca de cinco horas (...)" (JACOBS, 2000: 107)

Van Eyck já apontava a essa problemática do uso e das alternâncias de horários, tanto que seus projetos se propunham a criar uma rede dispersa, integrada à cidade e dotada de um tipo de mobiliário que não fosse excludente, servindo também a outros usos, enquanto não estivessem sendo utilizados como brinquedos. E, consciente das dinâmicas da cidade, o arquiteto reconhece que o projeto, por si só, não garante a qualidade do espaço:

"O ambiente é decisivo para o êxito de um recinto de jogo infantil. O projetista não pode criar por si só este ambiente, se não lhe contribuem as cabeças visíveis do espaço de jogo. Mas o que sim se pode assegurar, é que este aparato não entorpeça o processo." (VAN EYCK, 1962)[66]

É justamente este ponto - o uso da cidade - que a maioria dos coletivos tensiona, seja exigindo maior equidade entre o tráfego e outros usos, como na restituição das *Play Streets*, seja reivindicando o direito de permanência de uma estrutura 'indesejada' como o *Minhocão*, ou reclamando a integração temporária de terrenos para o uso cotidiano da vizinhança. Ainda reconhecendo que há problemas mais difíceis de serem resolvidos, as ações que levantam questões acerca da cidade e seu uso lúdico, mesmo não pretendendo instituir usos definitivos ou soluções permanentes, elevam o nível de um problema a uma questão. Ou seja, colocam em pauta debates sobre entraves e conflitos urbanos, sem pretender que sejam banidos ou apaziguados, mas sem deixar, tampouco, que todas as decisões sobre a cidade sejam tomadas pelas administrações públicas ou pelos setores dominantes, com base em ideais de higiene e aparência que, conforme dizia Jacobs (2003: 105), se referem a '*cidades imaginárias perfeitas*' ou a '*qualquer coisa que não as cidades reais*'.

[66] Traduzido pela autora sobre a versão em espanhol publicada em **Playgrounds: reinventar la plaza.** Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia. Madri: Siruela, 2014, p:125.

1.4. O espaço [do brincar] domesticado

A exposição *Playgrounds: reinventar la plaza*, inaugurada no Museu Reina Sofia de Madri em 2014 - no mesmo dia da banca de qualificação desta pesquisa -, ilumina, a contratempo e de forma direta, a elaboração das questões exploradas neste trabalho, uma vez que o objeto colocado em debate trata da mesma relação: o brincar e a cidade.

José Luís Pardo (2014) apresenta a exposição como uma proposta ambiciosa[67], que tenta resgatar obras de arte contemporâneas - aí incluídos os projetos arquitetônicos - que ofereçam criticamente insumos para discutir o brincar no espaço público, sob a hipótese de que no jogo[68], entendido como possível resistência contra a lógica do capitalismo, reside uma oportunidade para "*reinventar a democracia*". No entanto, o autor reconhece na proposição uma ambiguidade, análoga à própria noção de jogo, que se refere tanto às coisas *não sérias* - o brincar ou festejar -, como também dá origem a instâncias nada lúdicas - a guerra, o matrimônio, a política ou as finanças -, conforme elucidara Huizinga. Assim, apresenta a exposição questionando o papel desempenhado pelo jogo - que varia da subversão à coação - em um sistema socioeconômico fluido que elimina as fronteiras entre o ócio e o trabalho, entre o público e o privado, ao tempo em que enxerga precisamente nestas dicotomias, a ocasião e a chave para um profícuo debate:

> *"(...) o jogo tem sido tão sistematicamente colonizado pelos mesmos que privatizaram e mercantilizaram o espaço público, que o que hoje é legítimo é duvidar de seu potencial revolucionário e das capacidades críticas de um discurso amplamente fagocitado por seus inimigos. Os que nos apresentam essa mostra não ignoram nada disto, e, precisamente, a oportunidade do trabalho consiste em permitir visualizar o desgaste deste discurso, e nos obriga a refletir não apenas sobre o que seria hoje genuinamente 'revolucionário', mas também sobre o significado das*

[67] Extraído da matéria '**No digas que fué un juego: 'Playgrounds' invita a reflexionar sobre el juego como recuperación del espacio público'**, publicada na edição espanhola digital do jornal El País, em 2 de julho de 2014, anunciando a abertura da exposição *Playgrounds: Reinventar la Plaza*, no Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofia em Madri, de 30 de abril a 22 de setembro de 2014.

[68] Conforme foi apresentado, a palavra jogo em espanhol, tanto se refere ao brincar como ao jogar.

relações entre arte e política num mundo como o nosso e numa conjuntura como a presente." (PARDO, 2014)[69]

Ao levar para dentro do museu - especialmente a uma instituição como o Reina Sofia, capaz de ditar diretrizes sobre o que está dentro ou fora do âmbito da arte - essa exposição, cujo tema norteador é *Playground*, os curadores estão, mais que apresentando um conjunto de obras, estabelecendo um eixo de debate, que faz emergir reflexões teóricas sobre o homem e o espaço público à luz do jogo. As relações tecidas não são apenas desencadeadas pelas complexas formulações entre tensões e ambiguidades próprias da natureza do jogo, mas, principalmente da decantação de questões estabelecidas entre o brincar - essa atividade aparentemente infantil, mas que simboliza o ímpeto disruptivo da essência humana - e o espaço público - alvo de projetos e palco de disputas entre valores conflitantes e distintas ideologias.

Se o brincar, quando desprovido de intenções ocultas, encarna em sua essência os valores da liberdade, o espaço público, por sua vez, sob a suposta pactuação de direitos iguais - '*o direito de um acaba quando começa o do outro*' -, constitui-se como um mecanismo sorrateiro de controle social, carregado dos valores das classes e dos interesses dominantes. A alusão ao ditado popular representa a forma como o espaço público é supostamente autorregulado. A tendência de se estabelecer uma hierarquia de valores estipulados por um código moral, onde determinados usos parecem melhores que outros, faz com que essa 'regulamentação' seja aplicada com naturalidade pelos usuários, sem que se faça uma reflexão crítica. Essa forma de atuação, baseada na ideia inculcada e preestabelecida de como 'deva ser' o uso do espaço público - limpo, educado, pacífico, polido - leva a cabo a manutenção do sistema dominante (DELGADO, 2007, 2011; DEUTSCHE, 2008), que abomina quaisquer ações que tensionem, transgridam ou questionem a ordem estabelecida. Assim, o espaço público reproduz valores que nem sempre representam a essência do ser humano, mas sua face apaziguada, e se torna, ele próprio, domesticado e domesticador. É essa polarização entre o impulso lúdico e o ambiente coercivo que se pretende trazer à tona para iluminar uma reflexão sobre a cidade.

---

[69] Tradução livre da autora sobre a matéria original em espanhol, publicada na edição digital do jornal **El País,** anunciando a abertura da exposição *Playgrounds*.

A referência fundamental de Manuel Delgado (2011), autor catalão que discute exaustivamente o caráter ideológico do espaço público, oferece uma perspectiva a respeito da noção atualmente atribuída ao conceito. O antropólogo explica que, até aproximadamente os anos 1990[70], a ideia era utilizada nos estudos sobre a cidade com sentido geralmente correlato à noção de 'espaço urbano', genericamente referindo-se aos "espaços abertos e acessíveis de uma cidade". Outras acepções se referem ao "espaço de e para as relações em público", com seus "acordos e ajustes mútuos" e efêmeros, ou ainda, como áreas da cidade onde 'todas as pessoas têm acesso legal'[71]. Considera-se, também, as definições da filosofia política[72], que conceituam o espaço público como categoria política, correspondente à noção de "esfera pública", referindo-se ao processo de constituição e organização de pessoas para controlar e tratar assuntos da vida em comum (2011: 18). Da soma de todas essas noções nasce o conceito vigente de espaço público, que associa uma instância física - rua, praça, calçada, parque - a uma esfera política - que supõe pactos ou acordos entre cada ser humano e os outros:

> "*Nenhuma das mencionadas acepções de espaço público é, por si só, a que encontramos vigente na atualidade. A utilização generalizada deste conceito por parte de designers, arquitetos, urbanistas e gestores desde não mais de duas ou três décadas responde a uma sobreposição de interpretações que até então existiam independentemente: a do espaço público como conjunto de lugares de livre acesso e a do espaço público como âmbito onde se desenvolve uma determinada forma de vínculo social e de relação com o poder. Quer dizer, o topográfico carregado de moralidade ao que se faz alusão não apenas quando se fala de espaço público nos discursos institucionais e técnicos sobre a cidade, mas também*

[70] Delgado (2011:16) enumera alguns autores, como Jane Jacobs (1961), Raymond Ledrut (1973), Amos Rapaport (1978), Jean-François Augoyard (1979), Jordi Borja (1981), Kevin Lynch (1985), Henri Lefrebvre (1987), entre outros teóricos fundamentais dos estudos urbanos que não empregavam até então o conceito, ou, se o faziam, referiam-se a ele como uma 'noção ampliada de 'rua", ou explorando sentidos como espaço social, coletivo, comum, compartilhado, etc. No entanto Rosalyn Deutsche (2008: 3) afirma que o debate sobre espaço público no âmbito da Arte começa a se intensificar nos anos 1980.

[71] A primeira definição toma como referência o trabalho de Erwing Goffman (1963) e a segunda Jonh Lofland (1984) (apud Delgado, 2011: 17).

[72] Ainda segundo Delgado (2011: 18), destacam-se duas vertentes principais, uma derivada do pensamento aristotélico, retomada por Hannah Arendt (1958) e outra derivada do modelo burguês, postulada por Koselleck (1978), Habermas (1962) ou ainda Richard Sennett (1974).

em todo tipo de campanha pedagógica para as "boas práticas cidadãs" e em todas as normativas municipais que procuram regulamentar as condutas dos usuários da 'rua'." [73] (DELGADO, 2011: 18-19)

Ao espaço físico da cidade, aberto, acessível e pertencente à malha urbana, soma-se, portanto, uma dimensão política, onde a relação entre as pessoas se estabelece através de pactos mútuos - e conflitos - constantemente reatualizados (DELGADO, 2011: 20), regidos, sobretudo, por uma espécie de senso comum onde os usos 'devidos' ou 'indevidos' são ditados por valores previamente inculcados socialmente. Fica subentendido, desta forma, que tanto a moral como as normas de boas práticas estabelecem códigos de atuação para que o espaço público seja a esfera de convivência pacífica, como se as diferenças pudessem coexistir harmoniosamente e os conflitos ficassem temporariamente suspensos. Estes supostos acordos, reflexos dos valores dominantes, ditam os códigos de conduta que, pela impossibilidade de representar a totalidade das pessoas, consolidam o conflito, sempre em referência ao padrão estabelecido da "boa" cidadania, ou seja, as disputas inerentes às diferenças são tratadas como desvio. Delgado critica veementemente este modelo, ao que chama de "cidadanismo", e oferece argumentos para demonstrar o quanto a associação conceitual do espaço público com uma suposta 'democracia' como modo de vida e um tipo de 'ética', não é, senão, uma forma de domesticação ideológica.

Neste sentido, a leitura de Rosalyn Deutsche (2008) corrobora, em muitos aspectos, as colocações de Delgado. A autora procura desmontar, através do debate artístico, a relação entre consenso e espaço público, dissociando características que lhe são frequentemente vinculadas como 'qualidades', quais sejam, homogeneidade, estabilidade, unanimidade, entre outras que designam um sentido 'democrático'. Para ela, o espaço público é, ao contrário, o lugar do conflito. Utilizando o exemplo ilustrado da polêmica em torno da retirada da obra de arte *Tilted Arc*, de Richard Serra - uma curva

[73] Tradução livre da autora sobre o original em espanhol. Note-se que o termo *rua* aparece traduzindo seu equivalente em espanhol *calle,* que na língua de origem tanto denota a rua propriamente dita, como seu sentido ampliado, referindo-se a todo espaço urbano não edificado, ou ainda o que está afora do espaço privado. O uso informal da palavra rua, em português, pode também abranger um espectro ampliado, com sentido bastante similar ao utilizado em espanhol, mas que, no entanto, é menos usual.

metálica em aço cortém que dividia ao meio a Foley Federal Plaza em Nova Iorque, bloqueando algumas perspectivas e travessias - a historiadora refuta os argumentos falaciosos dos que se contrapunham à manutenção da obra em prol da 'acessibilidade democrática' e da devolução da praça 'ao povo' (2008: 4), defendendo que, do outro lado, também estão os que reclamam os direitos de livre expressão do artista e de apreciadores da obra de arte. Criticando ainda aqueles que tentam amenizar, de antemão, confrontações entre artistas e usuários do espaço público, através de procedimentos '*democráticos*', tais como '*implicação comunitária'* ou '*integração no espaço*', a autora completa:

> "*Pode ser que, em alguns casos, tais procedimentos sejam necessários, em alguns casos inclusive frutíferos, mas dar por sentado que se trata de procedimentos democráticos é presumir que a tarefa da democracia seja apaziguar e não sustentar o conflito.*" (DEUTSCHE, 2008:5)[74]

Figura 23: *Titled Arc*. Richard Serra, 1981
Fonte: http://culturacolectiva.com/wp-content/uploads/2013/05/Tilted-Arc-Serra-Aschkenas-edit.jpeg

Ambos os autores consideram que a 'intenção' democrática do espaço público - uma fórmula de como deva ser moral, social e politicamente – reforça sistematicamente a exclusão das minorias representativas e a imposição deste 'cidadanismo', que ademais de ser dominante, no sentido da submissão de algumas partes, é, principalmente, apaziguador. Essa fórmula, travestida como 'consenso', produz e é produzida por uma lógica de redução dos sujeitos

[74] Tradução livre da autora sobre a versão em espanhol.

políticos[75] e representa a hegemonia conjunta do Estado e do capitalismo sobre os interesses 'sociais'.

> *"E não é somente que nessas novas formas mais lábeis de ideologia dominante predominem o consenso e a cumplicidade dos dominados, senão que podem também exercitar formas de astúcia que neutralizam seus inimigos, assimilando seus argumentos e suas iniciativas, desprovendo-as de sua capacidade questionadora e domesticando-as (...)"* (DELGADO, 2011: 25-26)

Delgado (2007: 224) denuncia, ainda, que não é apenas através dos códigos éticos, morais e políticos, associados a essa noção da "boa conduta cívica", que se leva a cabo um projeto ideológico dominante. Para o autor, o espaço público é o cenário predileto deste discurso, e suas manifestações no espaço físico representam tanto ou mais esse caráter de domesticação. Além dos valores abstratos de um cidadanismo apaziguador, o modelo de espaço público para o urbanismo "oficial", que precisa ser limpo, asseado, pacífico e sem imprevistos, e que deve servir às "construções-negócio", representa a forma material capaz de garantir a manutenção do "consenso, onde cidadãos livres e iguais convivam amavelmente" (DELGADO, 2007: 224). Em resumo, esse urbanismo, ordenador da cidade e que seleciona um pequeno leque de condutas aceitáveis, desempenha um papel fundamental para a domesticação ideológica sugerida pelo autor[76].

---

[75] Sobre o achatamento do sujeito, veja-se, por exemplo, T. W. Adorno (**A teoria da Semicultura**, 1959) que acredita na consolidação do processo que relaciona a semiformação à noção da autonomização incompleta. Adorno (1959) coloca que "*apesar de toda ilustração e de toda informação que se difunde (e até mesmo com sua ajuda) a semiformação passou a ser a forma dominante da consciência atual*". O termo "formação", entendido no sentido Frankfurtiano (Bildung), refere-se ao caminho que o espírito percorre para alcançar a autonomia, e assim superar o presente.

[76] Por exemplo, em "*A cidade mentirosa*" (2007), Delgado usa o caso da cidade de Barcelona para ilustrar estas questões. Sua crítica ao tão referenciado modelo trata da relação do espaço com a ideologia através da cidade como monumento e dos lugares escolhidos para serem esquecidos, por meio do desenho e produção dos espaços na cidade. Para o autor, o caráter intencional das políticas monumentalizadoras cria, com operações de maquiagem, uma memória de mentira, "pseudomemoria coisificada e fraudulenta". A memória oficial controla então uma amnésia dos aspectos inconvenientes do passado e da história real da cidade – é o poder político associado às grandes corporações que decidem o que se deve lembrar e o que se deve esquecer. Em: DELGADO, Manuel. **La ciudad mentirosa: Fraude y miseria del "modelo Barcelona"**. Los libros de la Catarata. Madrid, 2007.

A domesticação do espaço público - que por sua vez está implicada ciclicamente na domesticação social e humana - poderia ser observada sob os aspectos que atuam conjuntamente: o político-ideológico, o desenho urbano, o planejamento urbanístico e a gestão do espaço. A primeira forma atua através do condicionamento social e individual, travestido de acordos comuns e de 'bom senso', ao que Delgado denomina 'cidadanismo' e ao que Deutsche se refere ironicamente como 'procedimento democrático'. A segunda forma - a domesticação a partir do desenho urbano - age, por um lado, de maneira escancarada, por exemplo, em projetos de 'embelezamento' da cidade, em reproduções falsificadas que promovem sucedâneos de experiências urbanas ou imitações de recantos urbanos esvaziadas de essência, quase sempre atreladas ao consumo, ou em mega projetos arquitetônicos, que produzem espaços onde a proposta nem sempre é clara, fundindo funções comerciais a reclames culturais, misturando os domínios públicos e privados em espaços asseados e seletivos. Essa domesticação, por outro lado, ocorre de forma implícita em propostas arquitetônicas onde as intenções projetuais não apresentam propósitos claramente segregadores, falsificados ou maquiadores, já que o projeto, propriamente, não está isolado das lógicas regentes da cidade e do pensamento. Muitas vezes há reflexão crítica nessas proposições de uma parcela de arquitetos ou outros envolvidos nos processos, mas, embora alcancem questionar alguns aspectos da cidade e inclusive produzir espaços urbanos interessantes, dois fatores, talvez antagônicos, imperam sobre os resultados alcançados: o planejamento urbano - que submete o desenho - e os usos - capazes de subverter ou de se adaptar a essa lógica prescrita.

O planejamento urbano representa, quiçá, a forma mais deflagrada da domesticação programada do espaço público, uma vez que as diretrizes de uso e ocupação da cidade se institucionalizam através da administração pública e, portanto, constituem-se como um potente instrumento de controle hegemônico do espaço. É através de decisões ou deliberações em instâncias gestoras, amiúde politiqueiras, que muitos projetos são legalizados - apesar, às vezes, de regulamentações urbanísticas contrárias - a fim de emplacar mecanismos imobiliários de valorização financeira da cidade. Estes processos,

nos quais planejamento e gestão[77] moderam conjuntamente o uso do espaço, estão quase sempre relacionados com operações de 'limpeza' sócio espacial, e com a conformação de novos espaços urbanos pasteurizados e controlados, onde "qualquer presença indesejada é rapidamente exorcizada" (DELGADO, 2007: 226).

Embora a percepção da funesta carga ideológica dos mecanismos apaziguadores, apontados posteriormente por Delgado ou Deutsche, não fosse tão evidente naquele momento, Jane Jacobs (2000 [1961]) já denunciava, em 1961, as pretensões dominadoras do planejamento urbano ortodoxo, que desconsidera as ações pessoais e os usos da cidade para traçar suas diretrizes. O referenciado ataque dirige-se contra as bases dessa disciplina, que a autora responsabiliza, através de um extensa leitura dos processos então - e ora - vigentes, por produzir uma cidade monótona, estéril e vulgar (2000: 5). Jacobs destaca as intenções mercadológicas e segregadoras sociais do planejamento urbano exercido, que padroniza e procura criar uma cidade aparentemente 'limpa', meramente funcionalista e que o faz, ademais, de forma preconceituosa, pois deduz aspectos e propõe soluções sem conhecer, de fato, a realidade sobre a qual se está trabalhando.

> *"Mas veja só o que construímos com os primeiros vários bilhões: conjuntos habitacionais de baixa renda que se tornaram núcleos de delinquência, vandalismo e desesperança social generalizada, piores que os cortiços que pretendiam substituir; conjuntos residenciais de renda média que são verdadeiros monumentos à monotonia e à padronização, fechados a qualquer exuberância ou vivacidade da vida urbana; conjuntos habitacionais de luxo que atenuam sua vacuidade, ou tentam atenuá-la com uma vulgaridade insípida; centros culturais incapazes de comportar uma boa livraria; centros cívicos evitados por todos, exceto desocupados, que tem menos opções de lazer do que as outras pessoas; centros*

[77] A gestão do espaço se estende desde a implementação e aplicação do planejamento à manutenção cotidiana da ordem estipulada. Essas questões extrapolam o alcance do trabalho, uma vez que implicam o sistema político administrativo e seus desdobramentos, que incluem, por exemplo, os serviços municipais, de secretarias à limpeza pública, as fiscalizações, a polícia e sua estrutura de poder, além das estruturas não governamentais. Os modos de controle através da gestão também variam das formas autoritárias, com variados mecanismos de punição, inclusive por meio de multas, às formas reivindicativas, os acordos, as cooperações, as associações.

comerciais que são fracas imitações das lojas de rede suburbanas padronizadas; passeios públicos que vão do nada a lugar nenhum e nos quais não há gente passeando; vias expressas que evisceram as grandes cidades. Isso não é reurbanizar as cidades, é saqueá-las." (JACOBS, 2000: 2)

No excerto, Jacobs resume o modo como a cidade se reconstrói sob projetos baseados em aparências e suposições, que substituem a vida urbana antes existente - presenças muitas vezes consideradas 'indesejáveis' -, por imitações que não condizem com o "funcionamento real das coisas" (2000: 6). Considerando a contextualização do seu discurso - a realidade americana dos anos 1960 -, a autora parece, contudo, acreditar na possibilidade de reversão das consequências destes processos, que foram instaurados a partir dos mecanismos do planejamento urbano vigente. Por conta disto, sua crítica apresenta tons e aspectos prospectivos, considerando ser possível elaborar diretrizes a partir da observação cotidiana dos usos da cidade. Assim, desenvolve o raciocínio, que contrapõe as vivências ao planejamento e projeto do espaço, através de exemplos concretos do contexto nova iorquino, capazes de ilustrar questões sobre os problemas que, todavia hoje, condicionam o uso da espaço urbano.

A forma urbana atual talvez tenha mudado de características, com relação à cidade analisada por Jacobs. No entanto, a negligência dos gestores - e consequentemente do planejamento - com relação aos usos, reais ou desejados, continua pelo mesmo caminho. Ao apontar a urgência de se observar os usos da cidade, a autora dedica especial atenção às atividades das crianças, especificamente ao brincar e, acionando de forma crítica as problemáticas frequentemente levantadas pelos planejadores, oferece um panorama de como as soluções adotadas pioram drasticamente o ambiente e as relações urbanas, sob a égide de "como as cidades deveriam funcionar e o que deveria ser bom para os negócios e o povo" (2000: 6).

A primeira constatação, que é de fato um embaraço verificável e que, por sua vez, interfere diretamente sobre a forma de brincar no espaço urbano, diz respeito à soberania do automóvel. Responsáveis por desencadear as discussões iniciais acerca dos perigos de se brincar na rua, o incremento crescente da velocidade e o aumento significativo da quantidade de veículos

são fatores que justificam muitos esforços do planejamento urbano, desde as tentativas de soluções para a circulação propriamente, até o desígnio de espaços alternativos para as atividades expulsadas ou restringidas pelo tráfego. No entanto, Jacobs (2000: 5) sugere inverter a lógica de adaptação da cidade à imposição dessas demandas, contestando assertivamente:

> *"Os automóveis costumam ser convenientemente rotulados de vilões e responsabilizados pelos males das cidades e pelo insucesso e pela inutilidade do planejamento urbano. Mas os efeitos nocivos dos automóveis são menos a causa do que um sintoma de nossa incompetência no desenvolvimento urbano."*

A hegemonia do automóvel deflagra inúmeras questões sobre as formas imediatistas das soluções dos problemas urbanos propostas convencionalmente pelos planejadores, que parecem mais ocupados em administrar e absorver a frota, sem refletir sobre seus efeitos ou cogitar possibilidades que primem por outras formas de locomoção. Com isso, os reflexos e as razões que se esboçam são de ordens diversas, variando desde aqueles com causas e efeitos diretos, como congestionamentos e gastos milionários com sistemas viários em detrimento das melhorias e ampliação dos transportes coletivos, passando pela necessidade de se constituir novos espaços, designados para fins específicos, e acarretando até às mudanças nas formas de sociabilidade e nas relações do corpo com a cidade.

Fato é que a cidade se adapta aos veículos em vez de rejeitá-los, e o que interessa destacar neste ponto são as consequências deste processo. As mudanças sentidas com o corpo - escala, velocidade, sensações, ruídos, estado de alerta - se devem em grande parte às disputas entre os homens e as máquinas, onde a primazia do automóvel representa forças opressoras ao corpo em vários sentidos: do perigo advindo da maior potência física, da dominação das ruas pelos fluxos velozes e intensos, pelas ações políticas e de planejamento que optam por incorporar o tráfego ao invés de regulamentá-lo.

> *"Como saber que solução dar ao trânsito antes de saber como funciona a própria cidade e de que mais ela necessita nas ruas? Impossível"* (JACOBS; 2000: 6)

O que Jacobs está colocando em protesto é que o uso ou a vivência do espaço urbano não tenham nada a ver com as supostas interpretações e soluções executadas pelas instâncias que determinam, planejam e produzem a cidade de maneira imposta, e que, para melhorar ou reverter muitos dos problemas criados, eles deveriam ser levados em conta. A autora está precisamente reivindicando o uso da rua - e conjuntamente da calçada -, entendendo seu papel aglutinador, com caráter diversificado e vivo, em oposição à mera função de circulação que lhe foi atribuída desde a formulação dos postulados modernistas sobre a cidade.

O arquiteto Jan Gehl (2013: 3), corroborando e atualizando as ideias de Jacobs à atual conjuntura, reivindica que o urbanismo se ocupe, antes de mais nada, com a dimensão humana da cidade. Em *Cidades para Pessoas* (2013), aponta como, ainda hoje, o tráfego de automóveis se constitui como problema crucial das cidades, não apenas pelo excesso de veículos que tomam as ruas, mas pela falta de planejamento e gestão com que é tratada esta questão. O autor, valendo-se tanto de exemplos negativos como, propositivamente, de casos bem sucedidos[78], avalia a importância de se abandonar as condutas que primam pela absorção da frota, responsáveis por "maltratar" as pessoas que ainda utilizam, a pé, o espaço da cidade:

> *"Espaço limitado, obstáculos, ruído, poluição, risco de acidentes e condições geralmente vergonhosas são comuns para os habitantes na maioria das cidades do mundo.*
>
> *O rumo dos acontecimentos não só reduziu as oportunidades do pedestrianismo como forma de locomoção, mas também deixou sitiadas as funções cultural e social do espaço da cidade. A tradicional função do*

[78] Como apresenta Gehl (2013: 13), entre outros exemplos, Copenhague na Dinamarca, onde a área destinada aos pedestres e à vida urbana cresceu sete vezes entre 1962 e 2005 quando, nos meados dos anos 1960, a cidade, pioneira na Europa, começou a enfrentar a questão com a proposta - inicialmente criticada ou colocada em dúvida - de reduzir o tráfego. A cidade foi gradativamente incrementando a vida pública, conquistando a aprovação dos usuários e, consequentemente, ampliando cada vez mais as áreas que convidam ao uso social do espaço, a pé ou em bicicleta.

espaço da cidade como local de encontro e fórum social para os moradores foi reduzida, ameaçada ou progressivamente descartada." (GEHL, 2013: 3)

A destituição da rua como elemento vivo e fundamental para a tessitura da trama social da cidade envolve outras problemáticas frequentes que também são acionadas de forma equivocada, segundo as observações de Jacobs. A questão da segurança, conforme demonstra em suas constatações, parece agravar-se segundo as características de cada via, uma vez que, considerando-se que a violência seja latente na cidade, alguns espaços oferecem melhores "oportunidades para o crime" (JACOBS, 2000: 33) do que outros. A autora destaca a importância do movimento de pessoas para garantir a segurança, e atribui, prospectivamente, três características necessárias para se alcançar esta condição:

> *"É uma coisa que todos já sabem: uma rua movimentada consegue garantir a segurança; uma rua deserta, não. Mas como é que isto ocorre, na verdade? E o que faz uma rua ser movimentada ou evitada? (...)*
>
> *Uma rua com infra-estrutura para receber desconhecidos e ter a segurança como um trunfo devido à presença deles (...) precisa ter três características principais:*
>
> *Primeira, deve ser nítida a distinção entre o espaço público e o espaço privado. O espaço púbico e o privado não devem misturar-se, como normalmente ocorre em subúrbios ou em conjuntos habitacionais.*
>
> *Segunda, devem existir olhos para a rua, os olhos daqueles que podemos chamar de proprietários naturais da rua. Os edifícios (...) devem estar voltados para as ruas. (...)*
>
> *E terceira, a calçada deve ter usuários transitando ininterruptamente, tanto para aumentar na rua o número de olhos atentos quanto para induzir um número suficiente de pessoas de dentro dos edifícios a observar a calçada. (...)"* (JACOBS, 2000: 35-36)

Ao atualizar o discurso de Jacobs, Gehl propõe que essa diferenciação entre o espaço público e o privado - que nem sempre é clara ou possível na cidade contemporânea - seja feita de forma progressiva, com uma hierarquia de usos. O autor (2013: 85) argumenta que o espaço de transição entre o domínio

privado e o espaço público cumpre um papel importante no estabelecimento de relações entre aqueles que estão dentro de casa e os que estão na rua. No entanto, as considerações de Gehl se baseiam principalmente nas relações sociais estabelecidas entre as residências, ou pequenos comércios, e o espaço fora delas, sem trazer para o debate outras formas de espaços que incorporam o uso público no espaço privado. A ideia da transição proposta pelo autor (2013: 46), corresponde à classificação hierárquica que faz entre a da distância e as formas de contato entre as pessoas: íntima, pessoal, social e pública[79].

> *"Um estudo realizado em Copenhague, em 2005, sobre padrões de atividade em novas áreas residenciais mostra como sacadas, jardins frontais e outros tipos de áreas exteriores são usados em um contexto urbano contemporâneo. Os estudos ilustram uma tendência geral de mudança das atividades exteriores da área pública para um espaço mais privado."*(GEHL, 2013: 85)

Essa transição suave sugerida por Gehl (2013: 85), como propícia para as relações sociais entre aqueles que estão em um ambiente pessoal e os que se encontram no espaço publico, poderia corresponder ao que Herman Hertzberger (1999 [1973-1991]) chamava de intervalo. O arquiteto holandês defendia a criação destes espaços intermediários, que estabelecem relações entre o espaço público e o privado capazes de oferecer. ao mesmo tempo, proteção e liberdade. Na sua concepção, o autor defende a eliminação das fronteiras rígidas entre as divisões territoriais através de pequenas demarcações - os espaços intermediários - que, independentemente do domínio público ou privado, sejam acessíveis para ambos os lados (HERTZBERGER, 1999: 32).

> *"A soleira fornece a chave para a transição e a conexão entre áreas com demarcações territoriais divergentes e, na qualidade de um lugar por direito próprio, constitui, essencialmente a condição para o diálogo entre áreas de ordens diferentes. (...) Estamos lidando aqui com o encontro e a reconciliação entre a rua, de um lado, e o domínio privado, de outro.*
> *A criança sentada no degrau em frente à sua casa está suficientemente*

[79] O autor especifica, ainda, valores aproximados para as distâncias destas formas de contato: íntima, de 0 a 45cm; pessoal, de 45 a 120cm; social, de 1,2 a 3,7m; pública, acima de 3,7m. (GEHL, 2013: 46)

longe da mãe para se sentir independente, para sentir a excitação e a aventura do grande desconhecido. Mas ao mesmo tempo, (...) ela se sente segura, pois sabe que a mãe está por perto."(HERTZBERGER, 1999: 32)

A leitura de Jacobs sobre as características que conferem segurança às ruas, apesar do tom categórico, apresenta soluções que ainda hoje condizem com a realidade das cidades: sente-se mais segurança nos locais movimentados. Suas proposições foram formuladas no intuito de contrapor-se ao planejamento vigente e ao urbanismo funcionalista, mas quando a autora reclama a possibilidade de um espaço público "inequivocamente público" (2000: 37), que deve ser claramente diferenciado do espaço privado, há um enunciado das questões - ainda mais complexas - debatidas por Deutsche ou por Delgado. Entendendo que Jacobs não estivera falando destes pequenos espaços de transição, os quais Hertzberger e Gehl propõem como espaços frutíferos para a vida pública - e que ela provavelmente endossaria como "olhos da rua" - supõe-se que a autora estivesse, antes, refutando a dissolução das fronteiras entre o domínio público e o privado como precedente para uma regulação privada do espaço público. A dissolução destas fronteiras em outro nível - da gestão - e em outra escala - que não a do pequeno intervalo - conformará um espaço privatizado, onde as regras são definidas pelos interesses dominantes, e aplicadas sutilmente pelo condicionamento dos próprios usuários, gerando aquele espaço que, mais adiante, Delgado qualifica como domesticado. Provavelmente fosse essa a imagem vislumbrada por Jacobs, posteriormente reafirmada por Deustche, ao denunciar a forte presença das empresas privadas nas transformações urbanas:

"(...) com uma maior participação das empresas privadas na hora de financiar, e, obviamente, definir prioridades na "recuperação" dos centros das cidades e sua gentrificação*, sua transformação impulsionada por processos fortemente especulativos. O resultado social é, não obstante, bastante similar: expulsões da população empobrecida e turistização dos centros históricos."* (DEUTSCHE, 2008: 10)[80]

[80] Tradução da autora sobre um trecho da nota de rodapé do texto em versão espanhola.

Jacobs e Deutsche falam em momentos distintos, sobre processos parecidos - porém não exatamente iguais - mas cujas consequências são similares e agravadas com o tempo. Sem adentrar demasiadamente na complexidade da relação entre espaço público e democracia, percebe-se que a fusão entre os domínios público e privado gera espaços que "não pertencem a ninguém", como ocorre com o poder na democracia, que, conforme aponta Deutsche (2008:8), "emana do povo mas não lhe pertence". Essa ideia, inversa à noção de que o espaço público pertença a todos, contribui para a legitimação dos usos decretados por "aqueles que têm as chaves"[81]. Quando o limite entre o espaço público e privado se desfaz, o exercício do poder fica mais claramente designado àqueles que dominam, e que, considerando-se os 'donos', podem selecionar as condutas aceitáveis para determinados espaços urbanos[82].

As duas autoras criticam, sob perspectivas diferentes, o espaço público asseado e a expulsão da população de baixa renda de determinadas áreas para as quais se volta o interesse imobiliário. Ambas se perguntam sobre a legitimidade dos usos do espaço, mesmo quando não se encaixam no ideal de cidade limpa, organizada, renovada e sem contratempos. No entanto, a defesa de uma auto-regulação através de condutas 'aceitáveis', que no discurso de Jacobs seriam capazes inclusive de prevenir o crime e a insegurança, posteriormente será interpretada por Deutsche - e ainda mais enfaticamente por Delgado - , como um instrumento de controle social e, consequentemente, de domesticação.

---

[81] Aqui há uma referência ao caso ilustrado por Deutsche (2008: 11) de um parque - Jackson Park - que foi literalmente fechado para ser trancado durante a noite e evitar as presenças indesejáveis dos moradores de rua. O uso da expressão deve-se à representação metafórica correspondente a 'aqueles que mandam, que decidem o que é ou não aceitável como conduta para estes espaços.

[82] Neste ponto, é importante destacar que a discussão poderia se desdobrar a partir da ideia de '*apropriação*', tanto no sentido de propriedade ou no sentido de usar o espaço como próprio, como de pertencimento. Mas, para tanto, seria necessário acionar referências teóricas que não foram suficientemente aprofundadas para a elaboração deste trabalho. Assim sendo, vale considerar, conforme resume Deutsche (2008: 10), as noções elaboradas por Claude Lefort, Henri Lefèbvre e Michel de Certeau. A autora explica que a noção de '*apropriação*' empregada por Lefort "se refere a uma ação do poder estatal", e é oposta àquela usada por Lefèbvre, que "denota uma ação contra este poder". A noção lefortiana corresponde ao que Lefèbvre denomina como "*dominação do espaço*" e à noção de "*estratégia*" empregada por Certeau para designar a ação de delimitação de um *lugar* como próprio, por um sujeito com poder. As ações capazes de subverter essa lógica de delimitação do espaço em propriedade seriam, por outro lado, a '*apropriação'* no sentido lefebvriano, ou as '*artes de fazer'* de Certeau, que implicam algum tipo de ação consciente da exclusão ou diferença, que deixa exposto o poder ocultado ou naturalizado (DEUTSCHE, 2008: 11). Veja-se: LEFORT, Claude. **The Logic of Totalitarianism.** Cambridge: The MIT Press, 1986. LEFORT, Claude. **The Question of Democracy.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 1988. LEFÈBVRE, Henri. **The Production of Space**. Oxford: Basil Blackwell, 1991. DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**. Petrópolis: Vozes, 2008.

> *" (...) o controle sobre o comportamento aceitável em público, quando não sobre a criminalidade, parece funcionar com mais ou menos êxito por meio de um emaranhado de condutas, comentários, aprovação, desaprovação e sanções (...)"* (JACOBS, 2000: 36)

Jacobs refere-se à segurança que pode ser propiciada por uma dinâmica de vivências das ruas e calçadas, em contraposição à necessidade do controle autoritário, ao policiamento ou à vigilância privada. A autora acredita que as relações estabelecidas entre as pessoas que vivem e se conhecem - os moradores das vizinhanças - somadas à capacidade de receber 'desconhecidos', ou seja, pessoas alheias ao cotidiano destes locais, fazem com que a rua seja interessante e segura ao mesmo tempo. Reconhecendo que o uso da rua ocorre de forma espontânea e identificando que as pessoas precisam de motivos para estar ou transitar por determinados espaços, Jacobs incorpora a diversidade - estabelecimentos variados, com finalidades e horários diferentes - como requisito para a manutenção do movimento e da segurança.

> *"A mesma coisa acontece nas vias públicas de qualquer lugar. Uma rua viva sempre tem tanto usuários quanto meros espectadores. No ano passado, estive numa rua dessas (...) esperando um ônibus. Não fiquei lá mais do que um minuto, pouco tempo para começar a perceber a movimentação de transeuntes, crianças brincando e desocupados sentados diante de casa, quando (...) uma mulher que abriu a janela e gritou um "Ei!" bem alto pra mim. Quando percebi (...), ela berrou de volta: "O ônibus não passa aqui aos sábados!" Depois, (...) me mandou virar a esquina. Essa mulher era uma de milhares e milhares de pessoas em Nova York que tomam conta das ruas, sem compromisso.(...) Se precisar intervir, seja para orientar (...), seja para chamar a polícia, elas intervêm."* (JACOBS, 2000: 38-39)

O que não está contemplado no raciocínio de Jacobs, é que esta vigilância sem compromisso, que em um primeiro momento resulta na segurança individual através de um controle coletivizado, não previamente regrado, nem organizado, muito menos imposto, pudesse se converter na domesticação proposta por Delgado, em função da reprodução acrítica dos valores dominantes. Ainda assim, cabe considerar que todas as teorias apresentadas carregam leituras pertinentes sobre os contextos temporais e

espaciais sobre os quais se baseiam cada uma, e, principalmente, que revelam aspectos não necessariamente excludentes, capazes de contribuir em alguma medida para a identificação de questões relativas ao uso do espaço público e em consequência, sobre o brincar na cidade.

Deste modo, a leitura apresentada por Jacobs - e ilustrada com estudos de casos -, oferece insumos relevantes para discutir o uso das ruas e calçadas em contraponto ao fracasso de alguns espaços planejados. A partir da enumeração dos pontos prospectivos, como a segurança pela movimentação e pelas pessoas que frequentam a vizinhança, a diversidade dos edifícios voltados às calçadas e os usos variados da rua, em oposição aos espaços planejados vazios, separados por funções, com fachadas isolantes sem aberturas para o térreo, e que se desenham em função do tráfego, a autora aborda especificamente a temática do brincar e das crianças, desmistificando que os *playgrounds* sejam lugares seguros, e desestigmatizando os perigos da rua.

> *"Entre as superstições do planejamento urbano e do planejamento habitacional existe uma fantasia sobre a transformação das crianças. Ela é assim: A população infantil é condenada a brincar nas ruas. (...)*
> *Pudera essas crianças carentes serem retiradas das ruas e colocadas em* playgrounds*, com equipamentos para se exercitar, espaço para correr, gramados para lhes encantar a alma! Lugares limpos e alegres, cheios de risos de crianças correspondendo a um ambiente saudável. É demais para uma fantasia."* (JACOBS, 2000: 81)
>
> *"Na vida real, que mudança significativa ocorre de fato se as crianças são transferidas de uma rua cheia de vida para os parques ou para os playgrounds públicos ou de conjuntos habitacionais?"* (JACOBS, 2000: 84)

Na avaliação de Jacobs - lembrando sempre do contexto dentro do qual está argumentando - a designação de espaços específicos para as crianças é fruto deste grande equívoco do pensamento urbanístico ortodoxo, que julga a falta de segurança como característica própria das ruas, sem a reflexão a respeito das movimentações, dos usos e da presença de pessoas. E, ainda mais grave, a autora analisa o fracasso e as consequências dessa transferência - tirá-las das ruas e colocá-las em parques ou *playgrounds* - sob a mesma perspectiva: a criação de espaços que não são fundamentados nesse uso diversificado, nessa

movimentação despretensiosa de pessoas, ou nos atrativos que podem dinamizar os locais. Esses espaços padecem dos mesmos problemas que os levam a ser concebidos. Ao contrário, os parques isolados geram espaços que não são vigiados naturalmente e que, por isso mesmo, se tornam cenários apropriados para os diversos tipos de abuso - desde a perversidade das próprias crianças ou de outras, de adultos, de roubos, de brigas - ou simplesmente por propiciar um local escondido para os usos ilícitos - de drogas, tráfico, sexo, gangues.

Sem entrar no mérito de quais usos são melhores, apropriados, ou decentes, a questão da segurança vinculada à dinâmica natural do cuidado às crianças, passa invariavelmente pelo julgamento do que é ou não próprio para elas - o que varia de acordo com os valores pessoais ou sociais. Os limites da ilegalidade, do crime e dos abusos não são previamente definidos, mas o brincar despretensioso, leve e espontâneo, em princípio, se distancia destas outras formas de vivências urbanas. O que se coloca em debate é que, assumindo a questão da segurança como detonador de discussões sobre qual o lugar do brincar na cidade, os parques não se constituem necessariamente como espaços seguros, ou pelo menos, não mais seguros que as ruas.

> *"Nem todos os playgrounds e os parques são perigosos ou têm vigilância insuficiente (...). Porém, os que são saudáveis, geralmente se situam em vizinhanças de ruas movimentadas e seguras e onde prevalece na calçada um forte espírito de vida pública civilizada. Sejam quais forem as diferenças de segurança e salubridade que existam entre os playgrounds e as calçadas de qualquer local, elas invariavelmente favorecem as tão difamadas ruas." "(...) As mesmas normas de segurança urbana e vida pública que servem para os adultos servem para as crianças, a não ser pelo fato de que as crianças são bem mais vulneráveis ao perigo e à violência que os adultos." "(...) Porém, as calçadas movimentadas têm também aspectos positivos para a diversão das crianças, e esses aspectos são, no mínimo tão importantes quanto a segurança e a proteção."* (JACOBS, 2000: 86, 84 e 88)

As discussões sobre a segurança na rua podem ter deflagrado os primeiros debates sobre a retirada do brincar das calçadas para um espaço delimitado, mas o *playground*, como um recinto apartado para um fim

específico, e que, segundo Antoncic (2014: 81), é uma "aberração moderna"[83] - ou uma "ilusão" com "resultados decepcionantes" para Jacobs (2000: 81-84) - foi concebido no ímpeto da funcionalização, em meio a tantas ideias indissolúveis. Jan Gehl (2013: 158) completa que esses parques passaram a disseminar-se, em detrimento do brincar na rua, conforme as sociedades ocidentais foram se institucionalizando e se especializando. Passado tempo suficiente para que o conceito e o formato estejam arraigados no pensamento e na prática urbanística, o autor reclama a possibilidade de repensar a cidade, através de soluções projetuais simples (GEHL, 2013: 159), que integrem o brincar de forma diluída no espaço urbano, associado a outros tipos de mobiliário e equipamentos, que convidem a brincar junto às atividades diárias praticadas na cidade.

> *"Brincadeiras de crianças sempre foram parte integrante da vida urbana. No passado, as crianças brincavam nos lugares onde os adultos trabalhavam ou realizavam suas atividades.*
> *A cidade de Veneza não tem, na verdade, playgrounds. A cidade em si é um playground. As crianças sobem nos monumentos e escadarias, brincam junto aos canais e, se não tiverem um colega perto com quem brincar, sempre podem chutar uma bola para um dos pedestres que passam. Se uma criança chuta uma bola para um grupo de pedestres, sempre haverá alguém que vai chutar a bola de volta, e esse jogo pode levar horas.*
> *O planejamento modernista exige parques infantis específicos: "por favor, brinque aqui".* (GEHL, 2013: 158)

Não se trata meramente de defender o brincar nas ruas em detrimento dos parques, nem o contrário, mas enxergar que as diretrizes do planejamento vigente tendem a rotular as ruas como inseguras e designar lugares específicos para o brincar, desprezando as causas efetivas da insegurança nos diversos espaços urbanos e os motivos reais pelos quais as crianças - ou jovens e adultos - procuram as ruas para brincar. O que a Jacobs se propõe a demonstrar, e que

[83] A palavra *engendro,* originalmente usada no texto de Antoncic em espanhol, foi traduzida aqui como *aberração*, na tentativa de aproximar o sentido do termo que não encontra correspondente preciso em português. As definições para '*engendro'* encontradas no Dicionário da Real Academia Espanhola foram: 1. Feto; 2. Criatura deforme que nasce sem a devida proporção; 3. Pessoa muito feia; 4. Plano, desígnio ou obra intelectual mal concebidos. Em: <http://dle.rae.es/?id=FN8QRC4> Acesso em: 29 Jan. 2016.

Gehl ratifica cinquenta anos depois, é que as dinâmicas urbanas valem tanto para as ruas como para os espaços projetados para funções precisas, e que a atividade das pessoas determina as características desses locais.

Mesmo considerando que alguns parques também possam constituir-se como espaços profícuos para as relações urbanas - desde que garantido um raciocínio sobre a diversidade, a movimentação e a possibilidade dos olhos da rua - Jacobs enfatiza que o uso da rua não é apenas essencial por garantir uma vida pública, florescente nos pequenos contatos, nos intercâmbios cotidianos, nas ações aparentemente triviais, mas também imprescindível para a educação urbana. Ela defende que as crianças precisam de locais sem um fim específico, onde possam "adquirir noções de mundo" (2000: 88), que só podem ser apreendidas na prática, na relação com os adultos das calçadas, onde cada um assume uma parte de responsabilidade.

> *"Aprende-se a partir da experiência de outras pessoas sem laços de parentesco ou de amizade íntima ou responsabilidade formal para com você, que assumem um pouquinho da responsabilidade pública por você."*
> *"Tal ensinamento deve emanar da própria sociedade, e nas cidades, quando isto ocorre, é quase sempre no período em que as crianças estão brincando espontaneamente nas calçadas."*
> *"Além do mais nenhuma pessoa normal pode passar a vida numa redoma, e aí se incluem as crianças. Todos precisam usar as ruas."*
> (JACOBS, 2000: 90, 91 e 36)

Se as crianças são mais vulneráveis à insegurança da cidade[84], a forma como o urbanismo trata essa questão é, no mínimo, negligente com a possibilidade de dar-lhes recursos para começar a enfrentar a realidade da cidade tal como ela é. As tentativas de protegê-las dos perigos inerentes através do desígnio de espaços específicos - *os playgrounds -,* sobretudo aqueles que são executados sem uma reflexão crítica, padronizados e mal situados, resultam em espaços urbanos vazios de vida, pouco utilizados ou frequentados apenas

[84] E outros autores falaram também sobre a insegurança de outros grupos vulneráveis, por exemplo, das mulheres, em: LINDÓN, Alicia. **Territorialidad y género: una aproximación desde la subjetividad espacial.** In: KURI, Patricia R. e DÍAZ, Miguel Ángel A. Pensar y Habitar la Ciudad: Afectividad, Memoria y Significado en el Espacio Urbano Contemporáneo. Barcelona: Anthropos, 2006.

em determinados horários, e, principalmente, que não permitem que as crianças brinquem desacompanhadas, em decorrência dos motivos já enumerados por Jacobs. Ao defender a necessidade de se utilizar as calçadas para brincar, a autora está pensando não apenas na vitalidade do espaço urbano, mas na formação dessas crianças como sujeitos da cidade.

Kim Rasmussen (2004), em um estudo sobre o cotidiano de crianças na Dinamarca, discute as contradições entre *os lugares para crianças* - espaços planejados para este fim - e os *lugares da criança* - espaços apropriados por elas, aos quais atribuem seus próprios significados[85]. Argumentando sobre a institucionalização da infância, através do exemplo daquele país, o educador constrói um raciocínio que o leva a questionar, inclusive, se o aumento dos espaços planejados para brincar não chegaria a diminuir a tolerância dos adultos em aceitar as apropriações de outros espaços por crianças (RASMUSSEN, 2004: 171). Dentre as conclusões, acredita que as crianças necessitam, e assim o demonstram com o ímpeto do próprio corpo, espaços diferentes daqueles oferecidos pelos adultos e, mesmo apropriando-se de partes das áreas designadas, são capazes de avaliar criticamente o espaço.

> *"De fato, como os observadores das brincadeiras das crianças notaram, as crianças integram planejamento, construção e afins em suas brincadeiras informais. Contudo, os 'lugares da criança' são quase sempre menos óbvios que os 'lugares para crianças', e os adultos o percebem de uma perspectiva diferente à das crianças, isto é, os enxergam como exemplos de desordem, bagunça, destruição e comportamento proibido (...)."* (RASMUSSEN, 2004: 162)[86]

As leituras de Rasmussen (2004), desenvolvidas dentro do campo da Educação, estão focadas nas necessidades das crianças, como atores sociais e cocriadores de sua própria vida[87], para argumentar contra a institucionalização

---

[85] No texto original em inglês, a comparação entre *Places for Children* e *Children's Place* apresenta mais fortemente a idéia de apropriação representada pelo apóstrofe, que carrega a noção de posse, em contraponto à idéia de designação representada pela preposição *for* (para).
[86] Tradução livre da autora sobre o original em inglês.
[87] O autor remete essa ideia a JAMES et Al (1998) e CHRISTENSEN AND JAMES (2000). James, A., C. Jenks and A. Prout. **Theorizing Childhood.** Cambridge: Polity Press, 1998. Christensen, P. and A. James (eds) **Research with Children: Perspectives and Practices**. London and New York: Falmer Press, 2000.

da infância. Até considerando as diferentes circunstâncias sociais, históricas e culturais entre os cotidianos de distintas localidades, o estudo aponta a uma crescente - e naturalizada - restrição controladora da infância nos últimos 30 anos. Segundo o autor, no contexto Dinamarquês, essa constatação se apresenta circunscrita a um triângulo cujos vértices são: o ambiente doméstico - que inclui a casa, o pátio ou entorno coletivo -, a escola e os centros de recreação. As arestas são os trajetos entre estes pontos, onde o cotidiano da maioria das crianças está delimitado, o que significa que elas passam grande parte do tempo fechadas em recintos cercados ou monitoradas por adultos, muitas vezes profissionais - professores, psicólogos, pedagogos, entre outros.

Obviamente, isto está implicado na maneira de brincar e nas formas como a cidade se materializa neste âmbito, ainda que estas questões não sejam debatidas claramente no trabalho deste autor. No entanto, esta ideia de que as crianças estejam cada vez mais controladas, e que, portanto, possuem menos autonomia, tanto em relação à própria vida, como em relação à cidade, corroboram aquela visão outrora apresentada por Jacobs (2000) a respeito do "adquirir noções de mundo" (JACOBS, 2000: 88). Aquele processo enunciado pela autora, quarenta anos antes - e em outro contexto - do estudo de Rasmussen, aparece, agora, não apenas consolidado mas profundamente enraizado, o que torna a reflexão mais urgente e a solução muito mais difícil.

A pretensa proteção, que tenta delimitar o brincar em alguns espaços controlados ou potencialmente controláveis, como se brincar na rua não fosse uma escolha possível - talvez não o seja sempre -, poderia, inclusive, estar relacionada com os condicionamentos aos quais se refere Delgado. Pode ser que as consequências de uma infância demasiadamente controlada, mediada, delimitada e observada se aproximem das posturas poucos críticas daquele cidadanismo apaziguador, ainda que seja arriscado afirmar esse desdobramento como causa e efeito. Mas seguramente o passar do tempo assenta ainda mais firmemente um discurso que se repete com relação aos perigos e à insegurança da rua e sobre a necessidade de se criar espaços específicos para o brincar.

Se bem são visíveis e sentidas as mudanças que se utilizam como explicações para consolidar esse discurso - a velocidade, o tráfego, o crime, a violência -, a generalização das leituras sobre os processos urbanos não pode,

senão, deixar lacunas enormes na tarefa de compreender a complexidade da cidade. As referências dos autores com exemplos e reflexões são fundamentais para embasar as discussões, e a perspectiva de se investigar as lógicas dominantes - o planejamento, a gestão do espaço, os condicionamentos, a domesticação - é o que permite interpretar os processos urbanos de forma crítica. Porém, ainda que o planejamento e o desenho urbano complementem a gestão para promover um espaço público ideologicamente dominante, e logrem, inclusive, expulsar presenças ou manifestações 'indesejáveis' de muitos locais, não são capazes de determinar, em última instância, os usos ou as atividades que ocorrerão efetivamente.

> *"Contudo, sabemos que é outra morfologia - a social - que tem sempre a última palavra sobre para que serve e o que significa um determinado lugar construído ou projetado. Mesmo assim, também é certo que os estímulos físicos agenciados por um meio ambiente projetado sejam capazes de desencadear ou predispor a certas pautas de comportamento (...)"* (DELGADO, 2007: 129)

Como mostra o excerto, Delgado abre uma ressalva na fatídica perspectiva de perceber o espaço público como um âmbito totalmente domesticado. Mesmo percebendo que os processos hegemônicos estejam infiltrados das formas mais sutis no cotidiano da cidade, mediando e controlando, através de mecanismos diversos, as presenças e atividades possíveis, principalmente nas áreas urbanas mais disputadas, é o uso ou a prática do espaço que determinará, finalmente, o triunfo ou a derrota dessa influência dominante. Nem sempre a resistência às prescrições se estabelece intencional ou criticamente. Jacobs já havia anunciado que os projetos estavam fadados a serem ou não consumados pelo uso, pelas pessoas e pela vizinhança, e que muitos espaços são reprovados pelo cotidiano e acabam por ficarem vazios, sem vida, ou passam a ser usurpados, assim como, inversamente, naqueles locais mal afamados e alvoroçados floresce a vitalidade urbana:

> *"Os parques de bairro ou espaços similares são comumente considerados uma dádiva conferida à população carente das cidades. Vamos virar esse raciocínio do avesso e imaginar os parques urbanos como locais carentes*

que precisem da dádiva da vida e da aprovação conferida a eles. Isso está mais de acordo com a realidade, pois as pessoas dão utilidade aos parques e fazem deles um sucesso, ou então não os usam e os condenam ao fracasso." (JACOBS, 2000: 97, 104)

O potencial tensionador advindo do uso, tal como contemplado pela autora, não é um ato disruptivo, propositadamente elaborado e executado para resistir à lógica impositiva, mas é capaz de oferecer resistência ou de deslegitimar projetos, desmascarando esse planejamento asseado que abdica dos intercâmbios e contatos diários que dão vida à cidade. O que o estudo de Jacobs sugere é que a incorporação desses usos na leitura da cidade seja imprescindível para modificar as bases do urbanismo. Parece difícil pensar que as leituras críticas sobre o uso da cidade, no nível do corpo e do andar a pé, possam ser incorporadas como diretrizes pelos detentores (e defensores) do poder nos estratos mais elevados das decisões urbanísticas. Em alguns contextos, como por exemplo nas cidades apresentadas por Gehl[88], foram executadas experiências urbanas bem sucedidas de se retomar a rua como espaço vivo essencial para a cidade. Nestes casos, não é apenas a redução do tráfego o que proporciona maior vitalidade do espaço urbano, mas atuações de diversas ordens: transporte coletivo eficiente, incentivo ao uso de bicicletas, mobiliário urbano convidativo, calçadas agradáveis, espaços e usos diversificados, entre muitos outros aspectos. Mas essa forma de planejamento e projeto urbano não é condizente com a maioria das cidades no mundo (GEHL, 2013: 3), portanto, abandonar a perspectiva da resistência - de qualquer forma, inclusive pelo uso - seria desistir daquilo que talvez seja a única alternativa contrária à lógica que avassala a cidade e as pessoas.

Neste sentido, Paola Jacques Berenstein (2006) sugere que a reflexão proposta pelas errâncias intencionais - o *flanêur* francês, as deambulações dadaístas ou a deriva situacionista -, que se estabelecem a partir da vivência da cidade, evidenciam possibilidades de resistência aos processos hegemônicos.

[88] Jan Gehl (2013) enumera várias cidades que se propuseram a ser convidativas, incorporando a dimensão humana como diretriz fundamental do planejamento e projeto urbano, no intuito de promover a vitalidade, a segurança, a sustentabilidade e a saúde urbanas. No entanto, o autor não classifica a cidade propriamente, mas algumas intervenções, identificando situações que se encaixem nesse ideal.

Com isso, a autora está cogitando uma possível mudança metodológica para as disciplinas urbanas e seus processos projetuais. Discorrendo sobre as formas de se perder na cidade, ela observa que existe outro caminho dentro da história crítica do urbanismo, que é a história marginal, cujas questões são as diferentes formas de ação, participação, vivência corporal e as experiências efetivas do espaço urbano.

> *"Diante da atual espetacularização das cidades que se tornam cada dia mais cenográficas, a experiência corporal das cidades, ou seja, sua prática ou experiência, poderia ser considerada como um antídoto à essa espetacularização."* (JACQUES, 2006, p.126)

A autora considera que o errar, enquanto vivência crítica, se contrapõe tanto ao ritmo acelerado como aos diagnósticos estatísticos, objetivos e genéricos como métodos do urbanismo, aplicados para produzir espaços sob a lógica dominante, que tende a transformar a cidade em espetáculo[89]. As errâncias seriam, a seu ver, uma forma de aproximação do urbanista com a cidade, através da desorientação, da vivência corporal e de um estado de espírito aberto à apreensão de aspectos impossíveis de serem percebidos em planos, mapas, números ou na perspectiva panorâmica. Ou seja, além de indicar a necessidade de se observar o espaço urbano através dos usos, ela sugere que se experimente a cidade com o próprio corpo, para, assim, repensá-la a partir daquilo que não foi planejado. Para tanto, o urbanista errante (JACQUES, 2006: 118) procura se perder intencionalmente e deixar emanar uma relação entre o corpo e o cotidiano, os percursos, as ações e práticas ordinárias, utilizando a percepção subjetiva como ferramenta de apreensão da cidade.

> *"Quando Milton Santos fala dos homens lentos, ele se refere principalmente aos mais pobres, aqueles que não têm acesso a velocidade, os que ficam à margem da aceleração do mundo contemporâneo. O errante urbano seria sobretudo um homem lento voluntário, intencional, consciente de sua lentidão, e que, assim, se nega a*

[89] No sentido proposto por Debord, de uma sociedade que ludibria através da aparência, que substitui a essência pelo sucedâneo, que apazigua e domestica através do consumo e da imagem. DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Ed. Contraponto.Rio de Janeiro, 1997.

> *entrar no ritmo mais acelerado (movimento do tipo rápido), de forma crítica. Um exemplo clássico é a figura do flâneur do século XIX que passeia sua tartaruga pelas passagens parisienses e assim critica a busca da velocidade dos modernos, preocupados em não "perder tempo". O flâneur era um homem lento voluntário, agia de forma crítica."* (JACQUES, 2006: 124)

A comparação apresentada entre os homens lentos[90] e o *flâneur* sublinha o caráter proposital das errâncias urbanas como forma de resistência, que não apenas possibilita que a cidade deixe de ser um simples cenário quando ela passa a ser experimentada, como também se opõe à lógica predominante, que empurra, incita e orienta certas pautas. A mudança de perspectiva sugerida por Jacques supõe uma intenção crítica de se vivenciar o movimento lento, que pode ser praticado por qualquer um e que se sustenta na comparação com uma outra forma de vivência - automatizada -, que aceita as imposições sem percebê-las ou questioná-las.

Mesmo quando não se adota uma postura crítica e um modo intencionalmente forjado para enfrentar as imposições urbanas - sutis ou declaradas - é possível reconhecer resistências observando-se o uso da cidade. Se os usos são determinados por fatores diversos e representam as formas de ocupação do espaço que não podem ser controladas por diretrizes projetuais, o que se está colocando em discussão é que muitas vezes uma simples atividade cotidiana pode mostrar-se resistente ao sistema preestabelecido. A possibilidade de estudar a cidade sob a ótica de pequenos acontecimentos cotidianos e dos usos dos espaços abre um panorama diferente nos estudos urbanos, que permite identificar novas formas de vivenciá-la efetivamente ou ainda encontrar vivências que não sucumbem totalmente aos processos dominantes.

> *"Aparentemente despretensiosos, despropositados e aleatórios, os contatos nas ruas constituem a pequena mudança a partir da qual pode florescer a vida pública exuberante da cidade."* (JACOBS, 2000: 78)

---

[90] Em: SANTOS, Milton. **Técnica, espaço e tempo: globalização e meio técnico-científico informacional.** São Paulo: Hucitec,1994.

Jacobs acreditava que a observação dos usos poderia mudar a forma de planejar a cidade. Jacques apresenta a vivência corporal como uma possível resistência às transformações urbanas impostas historicamente. Ainda que não seja possível acreditar em mudanças substantivas na forma de planejar a cidade, ou, ainda que o método especulado por Jacques apresente mais efeitos sobre o urbanista do que sobre o espaço urbano, a vivência desses pequenos contatos, os usos e as atividades cotidianas podem, no mínimo, colocar um contraponto na perspectiva aterradora trazida pelos estudos dos processos dominantes. E neste sentido, o brincar espontâneo e desinteressado, quando floresce na cidade, ilumina o espaço público, tirando-lhe o peso do caráter ideológico, ainda que muito momentaneamente, ou então reforça-o, segundo as circunstâncias, já que o brincar, enquanto prática, se sujeita ou resiste à mesma lógica que empurra e influencia toda vida pública.

Assim como há uma sobreposição temporal, onde coexistem o antigo, o moderno e aquilo que está fora desta linha, também são simultâneas as distintas manifestações da cidade, domesticadas ou resistentes. E talvez seja nos meandros desta polarização que o jogo, tal como questiona Pardo (2014), poderia cumprir um papel absolutamente domesticador, quando representa uma forma fácil e palatável de inculcar valores às pessoas e à cidade, ou poderia, pelo contrário, representar o florescimento da vida pública, que consegue brotar apesar das adversidades. Neste caso, o brincar desponta quase como protesto, onde o uso da rua e do espaço público são tensionados de maneira despretensiosa, sem necessariamente apresentar uma intenção de boicote, mas que muitas vezes burla com as estruturas preestabelecidas. A postura crítica não está excluída da relação entre o jogo e a cidade, mas essa dimensão é elaborada pela mente e não pelo corpo. Há um potencial questionador no brincar que emana da relação mais simples entre o corpo e a cidade - como pretende Jacques com as errâncias -, talvez advindo justamente do caráter espontâneo, do fazer sem pensar, que, no entanto, confronta a realidade por nascer e acontecer a partir daquele ímpeto disruptivo do qual falava Duvignaud. É essa forma, não cooptada, a que importa para o desenvolvimento do trabalho.

Pardo quiçá esteja certo de perguntar-se sobre a pretensão de encontrar no jogo uma oportunidade para 'reinventar a democracia' (2014) - seria uma tarefa não somente árdua, mas demasiado séria para uma atividade tão banal. No entanto, é precisamente na inutilidade que Duvignaud enxerga a possibilidade de resistência, que poderia equivaler ao trivial procurado por Jacobs ou à desorientação sugerida por Jacques. O que parece comum a todas essas ações é o despojamento da estrutura pesada - que orienta, molda e condiciona. Talvez o brincar na cidade não seja realmente uma forma elaborada de resistência, mas uma manifestação que se origina no impulso ainda pouco formatado. É justamente esse ponto que, mesmo não sendo ele próprio uma ferramenta crítica, desafia os dogmas desta estrutura e obriga a refletir sobre a essência humana para além do sistema e da cidade.

2 Estratégia metodológica: episódios urbanos

"Ademais, e contrariamente ao que pensa o senso comum, a cidade não se impõe de forma homogênea e absoluta sobre seus moradores. Há que se entender: não se trata de passar por alto ou minimizar as profundas contradições e perversidades do desenvolvimento urbano (…). O que se propõe é apenas variar o ângulo, olhar desde outro lugar, apreciar a cidade do ponto de vista daqueles que, exatamente por causa da diversidade de seu modo de vida, se apropriam dela de forma também diferenciada.

Estas formas de apropriação não são o resultado de escolhas individuais, nem são aleatórias: são resultado de rotinas cotidianas, ditadas por injunções coletivas que regulam o trabalho, a devoção, a diversão, a convivência e que deixam suas marcas no mapa da cidade. O resultado é um desenho bastante particular e que se sobrepõe ao desenho oficial da cidade: às vezes rompe com ele, outras vezes o segue, outras ainda não tem alternativa senão adequar-se." (MAGNANI, 1994)

Como já foi alegado, a discussão sobre o espaço urbano a partir da produção e conformação hegemônicas apresenta-se como importante campo de debates e críticas dentro das pesquisas em Arquitetura e Urbanismo, ao observar o papel central das cidades como engrenagens motoras de um sistema econômico movido sob a lógica da espetacularização, culturalização[91] e especulação. O trecho de Magnani refere-se à observação das formas de apropriação do espaço como contraponto às imposições do desenho urbano, considerando que essa perspectiva ofereça leituras suplementares à

[91] O termo espetacularização está sendo usado aqui no sentido proposto por Guy Debord (1997 [1967]). O termo culturalização se refere ao sentido proposto por Friedric Jameson (1996), que atualizou teorias como *O dinheiro na cultura moderna* (1998 [1896]) de Georg Simmel ou o conceito de *indústria cultural* de Adorno (1996 [1972-80]), propondo um inversão onde a economia passa a atuar segundo a lógica cultural. Estas conceituações teóricas, no entanto, não se estendem no escopo deste trabalho. Alguns autores que utilizam estas terminologias na discussão do espaço urbano contemporâneo e que foram trabalhados na revisão bibliográfica são Ana Fernandes (2006), Anne-Marie Broudehoux (2011), Paola Berenstein Jacques (2006), Otília Arantes (2012) e Manuel Delgado (2007).

compreensão da cidade como campo complexo. Mesmo que o autor não utilize precisamente a noção de *'apropriação'* na acepção transgressora que o conceito pode apresentar, ele alude a formas próprias de usar o espaço urbano, que são também produto e produtoras da cidade. No entanto, a conceituação de '*apropriação'* - que discute o espaço a partir do sentido de propriedade que lhe é conferido através de ações, que podem ser controladoras ou seu oposto, subversivas[92] -, escapa ao desenvolvimento desta pesquisa, ainda que a referência de alguns autores esteja pautada nesta ideia, que poderia ser aprofundada e utilizada em possíveis desdobramentos.

A metodologia proposta neste trabalho, então, desloca o foco para as formas de uso do espaço urbano, considerando não apenas a leitura da materialização do espaço físico, mas as situações que acontecem em decorrência ou apesar de sua existência. Esse deslocamento permite identificar questões acerca da adequação ou superação das lógicas urbanas impostas, sem que este tensionamento se dê necessariamente de forma crítica ou proposital. Para tanto, estabelece-se uma estratégia metodológica a partir de '*episódios urbanos',* que consiste na observação de acontecimentos ou situações captadas na cidade por meio de fotografias*,* e que será apresentada neste capítulo. No primeiro item, *A ideia de episódio*, serão abordadas as referências norteadoras utilizadas para desenvolver a noção proposta como ferramenta de apreensão.

Em um primeiro momento, foram elaboradas algumas chaves de leitura, como experimento sistemático, para a possível interpretação do material levantado durante o trabalho de campo. Mas, com o desenvolvimento da pesquisa, estas se mostraram, ao mesmo tempo, imprecisas e rígidas, e por esse motivo, passaram a constituir-se como uma forma de aproximação a esses episódios, em vez de categorias analíticas, ficando, então, estabelecidas como ponto de partida. Essas chaves, seus processos de revisão e a atribuição que lhes foi conferida finalmente, serão abordados no item *Sobre a interpretação*,

---

[92] O conceito de '*apropriação*', conforme referenciado anteriormente em nota, se origina na discussão sobre a propriedade ou pertencimento do espaço e sua significação através de ações, capazes de dominá-lo ou abalar a ordem imposta. Conforme Deutsche (2008: 11), a noção lefortiana, que se refere ao 'poder estatal' é oposta à de Lefèbvre, que se refere a ações que questionam conscientemente este poder. Sobre o conceito de *'apropriação'*, veja-se: LEFORT, Claude. **The Logic of Totalitarianism.** Cambridge: The MIT Press, 1986. LEFORT, Claude. **The Question of Democracy.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 1988. LEFÈBVRE, Henri. **The Production of Space**. Oxford: Basil Blackwell, 1991. DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**. Petrópolis: Vozes, 2008.

em conjunto com alguns pontos do referencial teórico que serão utilizados na leitura dos ‘episódios’.

Tanto a estratégia metodológica como o desenvolvimento e a interpretação do material foram propostos a modo de experimentação, portanto, basearam-se em tentativas e especulações, sem pretender que os resultados ou o processo fossem objetivos e precisos. No último item, *Processo de levantamento*, serão apresentadas as questões enfrentadas durante esta etapa e, consequentemente, os procedimentos adotados, considerando-se esse caráter experimental das incursões a campo. Também serão abordados os artifícios usados desde as primeiras impressões até a sistematização final do material levantado, que prepara os episódios para serem interpretados.

2.1. A ideia de episódio

> *"Assumir que as práticas podem ser matéria de estudo (...) - para um olhar particular que queira transitar por rumos pouco conhecidos disciplinarmente - supõe perguntar-se pelas espacialidades - em todas suas formas - das referidas práticas"* (LINDÓN, 2012: 427)

A estratégia metodológica baseada na leitura de *episódios urbanos* surge da ideia de repensar o ponto de observação, deslocando-o da conformação do espaço às formas de uso. Este deslocamento permite vislumbrar, através das formas de brincar na cidade, pistas para a compreensão de fenômenos urbanos, que ora sucumbem, ora resistem às lógicas dominantes. A interpretação da cidade a partir de suas práticas sociais espacializadas possibilita desvendar aspectos de sua complexa constituição, que não podem ser percebidos nos mapas, dados ou estatísticas. Ademais, colabora para construir um contraponto às perspectivas lançadas pelos estudos dos processos sistêmicos que operam na constituição dos espaços urbanos, dos quais as pessoas comuns - os usuários, os moradores, os transeuntes, as crianças, a vizinhança - não participam ativamente. São estes atores que determinam, segundo as circunstâncias, como ocorrem as ações que, por sua vez, configuram o uso do espaço e, conjuntamente, definem um *episódio*. A intenção é, através da observação e registro destas ações espacializadas, mapear e delinear questões que aflorem a partir dos *episódios*.

Objetivamente, a estratégia consiste em encontrar situações de pessoas brincando, registrá-las fotograficamente, para, a partir deste material, refletir sobre a cidade. Assim, a noção de '*episódio*' poderia ser resumida como um conjunto das situações acontecendo em um determinado espaço, durante um intervalo de tempo. Mas, a ideia de captar momentos urbanos onde estejam ocorrendo atividades - especificamente *o brincar* - não é um método objetivo, definido e preciso. Trata-se de uma estratégia de observação onde inúmeros fatores confluem para que a captação e o registro correspondam à ocorrência destas situações. Para tentar elucidar esta noção, com a qual se arrisca desenhar uma metodologia, recorre-se a referências de áreas do conhecimento

diversas - Geografia, Antropologia, Psicologia, Educação -, que contribuíram para transformá-la efetivamente em ferramenta de apreensão.

A geógrafa Alícia Líndón (2006) propõe uma estratégia de leitura sobre as espacialidades da vida cotidiana através de 'cenários'[93], que se constituem, conforme sua própria definição, como a expressão de situações, ou ainda, "formas de apresentar recortes espaço-temporais específicos dentro de uma trama extensa" (2006: 19). Tomando o estudo de caso de uma mulher em Valle de Chalco, bairro de periferia em cidade do México, ela utiliza essa narrativa feminina singular para decifrar aspectos do pensamento coletivo, e entrever um contexto social mais amplo. Embora nem a temática, nem os estudos de caso trabalhados pela autora - territorialidade e gênero - se aproximem da questão do lúdico na cidade, a estratégia analítica apresenta possíveis diálogos com a abordagem proposta neste trabalho.

Na metodologia proposta por Lindón, os 'cenários' se constituem a partir da leitura de situações, através de chaves que permitam inseri-los em - ou talvez extraí-los de - um contexto ampliado. Por exemplo, no caso apresentado desta mulher em Valle de Chalco, a autora reconhece distintos 'cenários' correspondentes a um mesmo espaço físico, que se configuram segundo as situações vivenciadas e narradas pela personagem. Esses 'cenários' - que Lindón utiliza para discorrer sobre a territorialidade -, variam completamente, desde o "encontro festivo", passando pela "agorafobia" e chegando ao "controle espacial" (LINDÓN, 2006: 21, 23 e 27). O primeiro 'cenário', que surge do registro da confiança e cumplicidade, se dá quando a narradora adolescente organizava alegres festas comunitárias com a família no bairro. O segundo - "da agorafobia" -, que denota sua situação de vulnerabilidade, se constitui quando a narradora começa a trabalhar e volta a pé pela rua vazia, tarde da noite, até que um dia é assaltada e, ainda por cima, acusada de estar sozinha na hora errada. O último destes se dá quando, em uma ocasião, a mulher já adulta, trabalhando como vigilante, enfrenta junto com os companheiros a três delinquentes que roubavam uma casa, configurando um terceiro 'cenário' - "do controle do

[93] A palavra "cenário" está sendo utilizada aqui conforme tradução literal da autora, sobre o termo "escenario", utilizado originalmente por Alícia Lindón em espanhol.

espaço e da alteridade" -, que Lindón reconhece, através deste relato, como da superação das adversidades pela capacidade individual.

Não é objetivo aqui adentrar nas interpretações feitas pela autora, mas perceber que o método utilizado possibilita compreender uma realidade ampliada através de um estudo de caso pontual. A análise dos 'cenários', segundo a geógrafa (2006: 20), propicia o cruzamento do que é situacional com o que permanece, o que permite reposicioná-la sob a temática mais ampla da vida cotidiana. Entende-se, portanto, que esta análise seja parte constituinte de uma tessitura, formada a partir de comparações. Neste caso, é o pesquisador quem interpreta os 'cenários', partindo das narrativas, por meio de duas operações: "decifrar" e "entrever" (2006: 18). Tanto uma como outra demandam um referencial teórico e, em alguns casos, conhecimento das referências espaciais que permitam a este leitor construir uma rede de relações, que possam ser articuladas entre si para se compreender um contexto abrangente, não apenas mais amplo, mas também mais múltiplo.

> *"(...) não é nossa preocupação reconstruir todos os cenários biográficos (o que, de toda forma, não seria possível), mas alguns que nos pareçam chaves ou que iluminem a compreensão das formas de relação do sujeito com o espaço de vida, que se projetam para além do cenário. Assim, em termos práticos, o cenário pode corresponder a uma circunstância aparentemente banal, porém, seu valor metodológico é que nele se condensam elementos chaves para a interpretação."* (LINDÓN, 2006: 19)[94]

Desta experiência metodológica apresentada por Lindón, destacam-se alguns pontos importantes para a formulação da estratégia dos 'episódios'. O primeiro deles é a possibilidade de decifrar e entrever aspectos a partir de situações pontuais - e que em ambos os casos são aparentemente banais. Assim como no trabalho da autora, a leitura dos 'episódios' só é possível através dos desdobramentos que o próprio observador seja capaz de enxergar a partir do registro captado, e que, portanto, também exige um referencial teórico prévio. Para isso, no entanto, há um procedimento anterior, também executado pelo

[94] Tradução livre da autora sobre o original em espanhol.

pesquisador: recortar. No método de Lindón, esse recorte se estabelece a partir da seleção de fatos significativos de dentro de uma narrativa, que permitem definir um 'cenário', conforme explica:

> *"Dentro de uma trama biográfica extensa, estes cenários que demarcamos e recortamos analiticamente passam a representar instantes, às vezes fugazes, cuja particularidade analítica é a de unir elementos e assim definir configurações de espaço-temporalidades e sociabilidades que operam como chaves de interpretação (...)"* (LINDÓN, 2006: 19)[95]

A forma de constituir esses 'cenários' a partir de uma narrativa, poderia corresponder aproximadamente à constituição dos 'episódios', posto que ambos são extraídos de um contexto ampliado. Na estratégia de Lindón, primeiro se registra uma narrativa completa e, deste material, se seleciona um recorte analítico, que configura um 'cenário'. Porém, no caso dos 'episódios', a oportunidade do registro se dá momentaneamente, ao encontrar-se uma ocorrência, enquanto se está percorrendo espaços da cidade, isto é, quando o observador está em campo. Logo, um primeiro corte é dado antecipadamente pelo fato de estar o pesquisador presente enquanto sucede uma situação. Desta maneira, destaca-se um ponto fundamental, que é objetivo e estratégia do trabalho, simultaneamente: encontrar os 'episódios'. A precisão do termo é intencional, pois o sentido embutido em 'encontrar' difere de outras formas - como procurar, achar - na medida em que carrega um pressuposto de que os 'episódios' estão acontecendo e, portanto, a proposta não é procurá-los, como se fossem acontecimentos raros, mas sim encontrá-los, assumindo que situações ocorrem (o tempo todo) mesmo que não sejam observadas. É a incursão decidida a encontrar atividades que estejam sucedendo naquele momento que determina o ponto de partida para se usar uma situação "aparentemente banal" como base metodológica que, como diz Lindón (2006: 19), "condensa elementos chaves" para a interpretação.

Este primeiro corte, advindo do encontro entre a situação que está ocorrendo e o pesquisador que está observando, não é, a princípio, analítico. Na

[95] Tradução livre da autora sobre o original em espanhol.

realidade, um olhar sempre é analítico, mas entende-se aqui que essa análise prévia, rápida e emergente não seja precisamente um exercício de reflexão, mas uma forma de articular, quase automaticamente, o conhecimento prévio - do assunto, do campo, do que se está buscando - com um encontro instantâneo. A partir desta apreensão, pode ocorrer outro nível de recorte, um pouco mais detido, porém ainda não tão reflexivo, em casos onde os 'episódios' são múltiplos, ou quando se estendem temporalmente. Por exemplo, em uma tarde no parque, o observador pode enxergar diversas situações dentro de um mesmo 'episódio' e selecionar, dentre elas, quais serão registradas.

Assim, o 'episódio' começa a se constituir a partir da incursão a campo, onde o pesquisador vai ao encontro de acontecimentos que estão ocorrendo em determinado lugar, e registra as situações ou situação que está observando. Após o registro, há um primeiro esforço de sistematização e síntese - que já é parte do processo de interpretação (MAGNANI, 1993) - para se constituir finalmente um 'episódio' como ferramenta metodológica. Este exercício, agora sim analítico e reflexivo, seleciona, recorta e nomeia os 'episódios' a partir do material bruto levantado em campo. Deste ponto em diante, uma nova observação analítica seleciona os 'episódios' que apresentem potencialmente melhores condições para a interpretação e o desdobramento de reflexões.

Uma vez levantados e selecionados, começa o processo de leitura dos 'episódios'. Com base em um mesmo material, poderiam desenrolar-se distintas interpretações, pois a perspectiva de análise depende do referencial teórico através do qual se interpreta. As ações interpretativas são subjetivas e também experimentais, baseadas em tentativas de entrever, decifrar, desvendar e desdobrar aspectos - neste caso, da cidade - que aparecem através dos 'episódios'. As leituras poderiam, por exemplo, oferecer insumos para comparações entre as análises, ou identificar modos recorrentes ou discrepantes de usar o espaço. Ou seja, para além da interpretação que cada um desses 'episódios' possa permitir isoladamente, é possível, ainda, pensar no cruzamento de dados ou de referências.

Entendendo que o processo metodológico, desde o levantamento até a interpretação, funciona como um móbile, onde as partes - levantamento, sistematização analítica e interpretação - estão conectadas entre si e à procura

de um equilíbrio, percebe-se que a intervenção em qualquer um destes elementos pode modificar o desenho metodológico como um todo. O campo modifica a interpretação, que obriga a rever a sistematização, e assim por diante. Desta forma, para chegar a uma proposta metodológica coerente, foi necessário repensar cada uma destas etapas várias vezes, conforme avançavam (umas sobre as outras). Durante este processo, foram especuladas algumas suposições que obrigaram à revisão teórica, para se chegar, finalmente, a uma estratégia plausível.

Dentre essas suposições, cabe uma ilustração para explicar de que forma este exercício de ir e vir tensiona e movimenta a estratégia. Por exemplo, parece haver algo em comum nos 'episódios' ocorridos em *playgrounds*. Se o primeiro olhar analítico, ocupado em sistematizar o material, se preocupa em procurar semelhanças, correspondências e aspectos em comum, essa sistematização ocorrerá de forma diferente de outra que não se proponha a compará-los inicialmente. Naquele caso - estabelecendo comparações -, seria possível pensar em tipologias de 'episódios', que ocorram repetidas vezes de formas parecidas.

Para cogitar essa ideia, recorre-se a um outro ensaio de Alícia Lindón (2012), no qual a autora completa a proposta de leituras urbanas através dos 'cenários', sugerindo a apresentação de 'hologramas socioespaciais'. Esses hologramas são interpretados como 'tipos de cenários' que se repetem com alguma frequência e podem ser encontrados recorrentemente, constituindo um recurso metodológico que oferece pistas sobre a construção do sentido de lugar e sobre as formas como as pessoas se relacionam com o mesmo (LINDÓN, 2012: 434). Ao longo do raciocínio, percebe-se que esses 'hologramas', no entanto, consistem em uma condensação analítica, provavelmente resultante de estudos empíricos anteriores, onde a autora reúne diferentes situações possíveis, a fim de exemplificar esses 'tipos', sem que seja necessário demonstrar a cada um com exemplos singulares. Há uma suposição de que o leitor conheça previamente as práticas apresentadas, considerando que sejam situações recorrentes, ainda que elas ocorram em contextos distintos.

Como ilustração, um dos hologramas analisados por Lindón são as 'ruas tomadas', que se refere a um tipo de ocupação do espaço público bastante

comum em cidades europeias - ainda que aconteçam com características diversas -, onde as pessoas preenchem as ruas com o objetivo de passear despretensiosamente, sem um rumo definido. Neste exemplo, ela argumenta que o tipo de prática é o 'estar', diferente do 'passar por ali', prática que também ocorre no mesmo espaço em outros momentos (ou até mesmo simultaneamente). Para a autora (2012: 436), estes casos mostram um sentido topofílico[96], onde o que se busca é a situação de estar 'em massa', de proximidade com desconhecidos. Outro ponto analisado é o de que nesta situação opere uma transferência de sentido, onde os praticantes buscam estar em uma condição inversa daquela experimentada individualmente no ambiente doméstico, vivenciado em solidão.

Sua leitura, principalmente no que se refere à análise da transferência de sentido, carece de comprovação com dados empíricos no artigo apresentado, o que não invalida, contudo, seu caráter especulativo. Aqueles que vivenciaram ou presenciaram este tipo de holograma, saberão que não é descabida a observação, e que é realmente provável que ocorra uma transferência de sentido do tipo compensatória onde, em alguns momentos, as pessoas procurem estar em situações inversas àquelas vividas no espaço privado.

Ao que parece, a questão de se explorar desta forma essas espacialidades cotidianas apresenta um caráter incompleto, inerente ao conhecimento social, mas que não deve ser visto, segundo Lindón, como limitação deste enfoque particular (2012: 434). Talvez esteja exatamente nesta busca arriscada de novas possibilidades de análise das práticas espacializadas, o horizonte proposto por uma 'outra geografia', referida no sugestivo título do livro onde o ensaio foi publicado[97].

No caso dos episódios, é prematuro almejar desdobramentos do tipo hologramáticos - ainda que não sejam impossíveis. Mas a perspectiva lançada por Lindón é interessante, na medida em que abre a possibilidade de pensar que o desenho de uma metodologia não precisa ser estanque e rígido. Cogitar possíveis direções é uma forma de assumir, de antemão, o caráter experimental

---

[96] A autora usa a noção de *topofilia* desenvolvida por Yi Fu Tuan [1974], que se refere à relação de afetividade entre a pessoa e o ambiente. TUAN, Yi-Fu. **Espaço e Lugar: A perspectiva da experiência**. São Paulo: Ed. Difel, 1983.

[97] NOGUÉ, Joan e ROMERO, Joan (eds.). **Las Otras Geografías**. Valencia: Tirant Humanidades, 2012.

e a tendência à metamorfose que permeiam a estratégia proposta. Se, por um lado, a proposta de Lindón colabora para elaborar uma ferramenta, e com isso definir um enfoque metodológico, por outro lado, com os 'hologramas', ela mostra as possibilidades de abertura da metodologia a ponto de desvincular a análise de aspectos particulares de um estudo de caso. Mas, para esta pesquisa, e para uma primeira experiência da estratégia dos 'episódios', interessa, objetivamente, considerar outros estudos, que também dialoguem com a proposta, mas cujas metodologias operem de forma mais objetiva e apresentem, como resultado, análises menos complexas.

Uma outra referência relevante para o desenvolvimento desta estratégia é o trabalho de Kim Rasmussen (2004), que foi desenvolvido na área da Educação mas traz uma reflexão específica sobre apropriações do espaço. O autor dinamarquês - mencionado no primeiro capítulo para discorrer sobre a institucionalização da infância - realiza um estudo para mapear e discutir os contrassensos entre *os lugares para crianças,* que são espaços especificamente planejados, e os *lugares da criança*[98], que são os espaços dos quais elas se apropriam. O método utilizado pelo autor baseia-se no emprego de fotografias, feitas pelas próprias crianças, de espaços significativos de seus cotidianos, às quais se somam entrevistas com esses interlocutores, que esclarecem os pontos subjetivos - a princípio invisíveis aos pesquisadores apenas pela observação das imagens. Para demonstrar que os *lugares das crianças* muitas vezes não correspondem aos *lugares para crianças*, o autor se vale de imagens selecionadas entre as fotografias, associadas a trechos escolhidos das entrevistas, que ilustrem sucintamente a discussão através de alguns casos contextualizados.

O primeiro exemplo, com o qual ilustra perfeitamente a noção de *lugar da criança,* trata de uma fotografia feita por um menino de um vilarejo rural, onde, para o olhar de um adulto, pouco se enxerga da apropriação narrada pelo interlocutor. Ao discorrer sobre '*Bumleby*'[99], descobre-se que um pedaço de

[98] Tradução livre sobre o original em inglês. Conforme apresentado em nota do item 1.4, em inglês, a comparação entre *Places for Children* e *Children's Place* denota mais fortemente a ideia de apropriação, representada pelo apóstrofe, que carrega a noção de posse, em contraponto à ideia de designação representada pela preposição *for* (para).
[99] Bumleby é o nome dado pela criança à cidade inventada.

terra é, na verdade, um lugar animado, *a cidade de Anders e seu amigo*, onde fazem estradas, casas, edifícios, escavações. O contexto, aí, é determinante - até quando se considera a diferença de idade entre os amigos, de 8 e 15 anos - pois nas áreas rurais há muito espaço e poucas crianças para brincar, situação que se inverte nas observações de áreas urbanas.

No segundo exemplo, em um bairro antigo de Copenhagen, constituído por blocos de apartamentos e um pátio coletivo, é possível contrapor a existência de *lugares para crianças* e *lugares da criança*. A panorâmica do pátio, apresentada por Line, contrasta e se complementa com seu discurso. Ao mostrar os lugares onde brinca com as amigas, aponta o balanço, a caixa de areia e o escorregador, e destaca a melhor árvore para escalar, apesar do impedimento do zelador. Também aponta a um bloco verde proibido, pela presença de eletricidade, mas afirma que o escalam quando ninguém está olhando. O autor interpreta que o pátio é vivenciado como todo um mundo, apresentando aspectos tanto de *lugares para crianças* - pois assim foi designado e desenhado - como de *lugares da criança* - conforme as apropriações narradas.

Na leitura e observações sobre este exemplo, Rasmussen destaca que, mesmo dentro destes *lugares para crianças*, existem conflitos entre suas apropriações e os limites impostos pelos adultos - o que se reforça, ainda mais, pela importância que as crianças dão aos dois lugares proibidos. Essa dimensão do controle e do conflito é recorrente em outros casos e é uma chave fundamental dos questionamentos apresentados ao longo do texto. Com este exemplo, o autor mostra que, mesmo quando os *lugares para crianças* e *lugares da criança* coincidem, muitos outros espaços que são apropriados não correspondem aos planejados, como os desenhos feitos nas calçadas, gols improvisados, escaladas proibidas, entre outros (RASMUSSEN, 2004: 161). Acrescenta, ainda, que muitas vezes esses lugares só são percebidos pelas próprias crianças:

> *"Uma diferença chave entre* 'lugares da criança' *e* 'lugares para crianças' *é que, enquanto os adultos podem apontar e identificar* 'lugares para crianças'*, apenas as crianças, em princípio, podem mostrar e falar sobre* 'lugares da criança' *. Um lugar, inclusive um* 'lugar para criança'*, se torna*

um 'lugar da criança' *quando eles se conectam fisicamente um ao outro."* (RASMUSSEN, 2004: 165)[100]

A estratégia de apreensão utilizada pelo autor dialoga estreitamente com seu entendimento - e reivindicação - da criança como sujeito ativo, consciente e com capacidade crítica e, por isso se baseia no que as *"crianças contam, fazem e mostram por elas mesmas"* (RASMUSSEN, 2004: 166). No estudo proposto pelo educador, as imagens são ferramentas que se somam às narrativas e, através deste conjunto, novas imagens emergem para serem discutidas: aquilo que o observador da foto não enxerga, pois pertence ao universo das crianças.

A constituição do método proposto no trabalho de Rasmussen, assim como no de Lindón e nos 'episódios', supõe o acionamento de um referencial teórico por meio de imagens. Nos três casos, há pressupostos - ainda que implicitamente - que conduzem o pesquisador, não apenas na leitura, mas na própria coleta de dados. Isso fica mais evidente no trabalho de Rasmussen, que parte de uma hipótese - a contraposição entre a criança como cocriadora da própria vida e a institucionalização da infância -, a qual pretende confirmar com os estudos de caso. Na pesquisa de Lindón, parece haver mais espaço para que o objeto de estudo apresente discussões possíveis, a partir do material levantado, e não o inverso - levantar um material para argumentar uma hipótese -, talvez pela complexidade do campo e da proposta. Neste sentido, o que se pretende ao traçar a estratégia dos 'episódios' se aproxima mais dessa abertura para observar as questões levantadas através do objeto empírico, como nos 'cenários' de Lindón, do que a confirmação de um argumento em função de um claro pressuposto. No entanto, esta segunda opção parece mais acessível, e pode ser que as interpretações dos 'episódios' encontrem um caminho intermediário entre a pretensão e o alcance.

Mesmo carregando previamente um eixo teórico com especulações preliminares - e também reconhecendo as limitações deste arcabouço em uma dissertação de mestrado -, a interlocução entre os dados levantados e o posicionamento crítico se estabelece como exercício reflexivo, onde a apreensão - e até a própria definição - dos 'episódios', obriga constantemente à

[100] Tradução livre da autora sobre o texto original em inglês.

revisão dos métodos e teorias esboçados anteriormente. Esta forma de aproximação e distanciamento se assemelha aos procedimentos utilizados pela Antropologia. Considerando esta afinidade, identifica-se que os trabalhos elencados até aqui utilizam, cada qual dentro de seu escopo, metodologias que apresentam elementos em comum e que, por sua vez, são ferramentas habitualmente empregadas na prática etnográfica, conforme explica Magnani (1993):

> *"A prática da etnografia, que caracteriza o métier do antropólogo, supõe a delimitação de contextos empíricos onde seja possível trabalhar com determinados instrumentos tais como a observação direta de comportamentos, a observação participante (quando há um maior envolvimento no cotidiano), coleta de depoimentos, de histórias de vida, narrativas orais, termos de parentesco, descrição de rituais, etc.*
>
> *Cabe observar, contudo, que etnografia não é uma mera descrição, coleta de dados brutos a serem posteriormente trabalhados: o que se observa e a forma como se ordenam as primeiras observações constituem já parte integrante do processo de interpretação."*

Assim, adaptando instrumentos da antropologia, os autores conseguem levar, para dentro de suas áreas do conhecimento, diferentes ângulos de apreensão, capazes de enriquecer os debates por revelarem aspectos que escapam às metodologias mais frequentemente aplicadas na Geografia, na Educação ou no Urbanismo. Outros estudos, no entanto, apresentam alguma proximidade temática do levantamento efetuado, mas nem o método e nem a interpretação estabelecem este mesmo diálogo multidisciplinar; mesmo assim, são cabíveis de ser apresentados, pois acrescentam outras formas possíveis de abordagem.

No trabalho de Gabriela Souza Cotrim et al. (2009), que adapta de forma mais pragmática o método de Rasmussen, foram feitas, em Salvador, fotografias de situações urbanas de crianças brincando em espaços não planejados para este fim - como em canteiros de avenidas, empinando pipa na rua, em pracinhas sem parquinhos -, para serem posteriormente interpretadas, segundo algumas categorias propostas. Neste caso, o agrupamento das imagens

se dá conforme o tipo de ação predominante, dado que o interesse do trabalho, tratando-se de um estudo da área de Psicologia, está focado nas formas de brincar. Por exemplo, verifica-se quanto das brincadeiras são de exercício físico, simbólicas, de construção, turbulentas, entre outras, através da observação da movimentação das crianças.

Neste estudo específico, os procedimentos para captação das fotografias se basearam em observação e registro, realizados de carro, por duas pesquisadoras, em quaisquer partes da cidade onde fossem encontradas as brincadeiras em locais não formalizados para crianças (COTRIM ET al., 2009). Os resultados foram sistematizados em diferentes gráficos segundo os locais de ocorrência, os tipos de evento, a presença de adultos e as formas de agrupamento das crianças. Além das análises quantitativas, foram apresentados alguns esboços de leituras qualitativas dos registros, em função dos fatores socioculturais, como descrições ampliadas, aparentemente realizadas segundo as mesmas operações de decifrar e entrever.

Dentro do mesmo conjunto de pesquisas, outros estudos semelhantes, dirigidos pela professora Ilka Bichara (2006)[101], realizam registros cursivos e varreduras fotográficas com intervalos de cinco minutos (ALTMAN, 1974, apud BICHARA, 2006: 43)[102], incluindo-se também os espaços planejados para brincar - *playgrounds*. A partir destes procedimentos de observação, a pesquisa se propõe a mapear espaços e formas de apropriação pelas crianças, utilizando as chaves de leitura propostas por Rasmussen (2004), que a autora adapta como *espaços para as brincadeiras* e *espaços das brincadeiras.* Apesar de esboçar leituras sobre as formas de apropriação e significação do espaço urbano, o objetivo específico da pesquisa em questão, está direcionado à descrição das formas de brincar, organizando e sistematizando os resultados em função do tipo de brincadeira[103]. Ainda assim, embora os produtos se apresentem

[101] Os trabalhos apresentados por Ilka Bichara, Amanda Seixas e Gabriela Cotrim são partes integrantes de um conjunto de pesquisas sobre contextos urbanos de brincadeiras, objetivando entender aspectos do desenvolvimento infantil. A pesquisa é dirigida pela Professora Ilka Bichara dentro do Departamento de Psicologia da UFBA.

[102] Segundo a autora (2006:43), este método é conhecido como *Scan*. Em: Altman, J. **Observational study of behavior sampling methods.** Behavior, 49, 1974.

[103] A classificação das brincadeiras apresentadas se dá, segundo Bichara (2006: 44) a partir da adaptação das categorias propostas por Piaget (1971), Parker (1984) e Moraes e Otta (2003), descritas em termos de: Exercício Físico, Contingência Social, Construção, Turbulentas, Faz-de-Conta ou Brincadeiras com

quantitativamente em forma de gráficos e tabelas, os cruzamentos dos dados permitem às pesquisadoras arriscar conclusões sobre a influência do espaço nas ações das crianças e dos acompanhantes, sobre as formas de delimitação e apropriação espacial e ainda sobre as preferências associadas ao gênero e às situações socioculturais.

Apesar dos objetos de Bichara e de Cotrim assemelharem-se aos 'episódios urbanos do brincar', os objetivos e as condutas de interpretação são bem distintos. As metodologias também parecem apresentar alguns aspectos em comum, dado que se baseiam em registros fotográficos, mas, tanto no caso de Cotrim como de Bichara, as intenções não correspondem às propostas nesta pesquisa. Os procedimentos de captação de Cotrim se aproximam mais do formato proposto para este trabalho - e que será desenvolvido no item 2.3 deste capítulo - do que as varreduras de Bichara, que utiliza as fotografias de modo e com propósito divergentes dos aqui pretendidos. Mas o que resulta interessante em se observar esses estudos é perceber como metodologias aparentemente parecidas podem resultar muito diferentes, principalmente quando se examina mais detalhadamente os procedimentos e o desenho metodológico.

Do conjunto de experiências apresentado, constata-se que as imagens precisam das ferramentas de interpretação para revelarem aspectos sobre os quais se quer discutir. Uma mesma imagem pode alimentar debates diversos segundo a perspectiva analítica e, da mesma forma, é possível enxergar aspectos similares entre distintas imagens. O acompanhamento de um mesmo objeto pode fornecer dados quantitativos ou qualitativos, dependendo do objetivo do trabalho. Ainda - retomando a ideia dos 'hologramas' de Lindón -, uma única imagem poderia sintetizar e representar 'tipos', que poderiam ser entendidos como situações recorrentes, passíveis de serem acionadas pelo pesquisador. Ou pode-se, a partir de uma imagem, analisar 'episódios' que não tenham sido necessariamente levantados durante esta ocasião, mas que foram

---

Regras. Em: Piaget, J. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1971. / Parker, S.T. **Playing for keeps: An evolutionary perspective on human games.** In: P.K. Smith (org.), Play in animals and humans. Oxford, UK: Basil Blackwell, 1984. / Moraes, M. S. & Otta, E. **Entre a serra e o mar**. In: A.M.A. Carvalho ET AL. (Orgs), Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

vistos ou presenciados em outro momento. Assim, o repasso destas experiências mostra perspectivas de desdobramentos metodológicos, a partir de um eixo comum que, mesmo não sendo oportunas agora, se apresentam como possibilidades.

Além do desafio de se definir um método diante de tantas alternativas, há uma dificuldade em dimensionar antecipadamente o alcance da estratégia metodológica proposta. Pode-se, através de um mesmo esquema, perder-se na complexidade ou cair em análises quantitativas e meramente descritivas. As operações especulativas também oferecem um risco, afinal estão antes abrindo que encerrando questões, as quais, por sua vez, abrem outras questões e que, portanto, requerem um incremento cada vez maior do referencial teórico. Em algum momento há que se colocar um limite, pois quando se está pesquisando sem buscar um resultado preciso e objetivo, muitas observações interessantes saltam à vista, especialmente com um objeto de estudo tão complexo como a cidade. Talvez não seja necessário impor um limite estrito, mas um horizonte, já que, para mudar o ponto de vista, convém adotar alguma referência para orientar-se, principalmente quando não se tem ainda o olhar treinado, como recomenda Magnani (1993):

> *"Esta é a riqueza que caracteriza a experiência urbana e que a rua, em sua relação metonímica com a cidade, evidencia. Não se pode ler a cidade a partir de um eixo classificatório único: é preciso variar os ângulos de forma a captar os diferentes padrões culturais que estão na base de formas de sociabilidade que existem, coexistem, contrapõem-se ou entram em confronto no espaço da cidade.*
> *Só que para puxar o fio dessa rede é preciso treinar o olhar, superando momentaneamente a condição de usuário; senão, corre-se o risco de apenas responder aos múltiplos e incessantes estímulos da metrópole (...)"*

O autor se refere ao olhar antropológico, que opera intercalando a perspectiva mais abrangente e a percepção de significados em um nível local (MAGNANI, 1993). Em grande medida, este raciocínio influenciou o desenvolvimento desta pesquisa, que se estabeleceu sob um processo de alternância entre as referências teóricas e os levantamentos de campo.

Paralelamente, a definição da ferramenta metodológica também se aproximou de artifícios e recursos antropológicos. No entanto, a metodologia resultante não pretende ser propriamente um instrumento etnográfico, mas uma estratégia para variar o ângulo de observação e refletir sobre a cidade a partir de seus episódios do brincar.

A estratégia metodológica, que agora apresenta contornos visíveis, pode, então, ser sintetizada em etapas. O processo se inicia com o levantamento, a partir do encontro registrado entre o observador e a ocorrência. Este material é estudado, recortado e nomeado, demarcando-se assim um 'episódio'. Uma vez definidos os 'episódios', uma seleção analítica os prepara para ser interpretados. As ferramentas para interpretação - decifrar, entrever e desvendar -, vão finalmente desdobrando-os para o horizonte estabelecido neste trabalho: mapear e delinear questões que surjam destes 'episódios'.

2.2. Sobre a interpretação

> *"Colocadas as práticas cotidianas como centro da experiência espacial, o desafio é identificar esses comportamentos, ações, gestos, às vezes minúsculos, outras nem tanto, e em muitas ocasiões repetitivos, com os quais as pessoas fazem seus lugares, transformando-os material e simbolicamente, apropriando-se e outorgando-lhe certas funções, os esquivam, os abandonam, os fazem seus. Um desafio deste tipo é atrativo, mas também complexo quando analisado no mundo urbano, nas cidades, porque nelas, a diversidade de práticas, atores e espaços materialmente definidos é enorme. É esse desafio que assumimos: pensar alguns retalhos de experiências espaciais das (grandes) cidades*." (LINDÓN, 2012: 428)

Até aqui, admite-se que estejam demarcados os recortes necessários para prosseguir com a aplicação da estratégia metodológica, o levantamento dos 'episódios' e suas leituras. Porém, o sistema de levantamento e interpretação não foi um processo linear e ordenado - primeiro um, logo o outro -, mas um exercício alternado de ir e vir, no qual as ferramentas interpretativas se modificaram a partir do trabalho de campo, que por sua vez também foi influenciado pelos primeiros esquemas de interpretação propostos. Resumidamente, foram realizados alguns levantamentos iniciais que contribuíram para a especulação de aspectos a serem observados; a partir deste material, foram elaboradas 'chaves de leitura', que orientaram os novos levantamentos e foram experimentadas como ferramentas de apreensão; e, finalmente, analisando-se os 'episódios' - também em distintas tentativas -, essas chaves se dissolveram em prol de uma interpretação mais fluida. Essa última modalidade de leitura procura invocar tanto aspectos que eram especulados nessas chaves, como aqueles explorados pelo referencial teórico abordado. Neste formato, o resultado deve ser o mapeamento de questões que, em vez de desenrolar-se cada uma profundamente, podem ser pensadas - e costuradas -, como na metáfora do Lindón, em retalhos.

Aceitando que, conforme relembra a geógrafa (LINDÓN, 2012: 428), este desafio não seja simples - dada a diversidade da cidade e, consequentemente, dos infinitos desdobramentos analíticos possíveis -, esta pesquisa, assim como

apresenta uma estratégia metodológica experimental, também apresenta um caráter exploratório para a interpretação dos 'episódios'. Isto significa que o objetivo final das leituras é delinear questões que possam ser eventualmente investigadas em estudos subsequentes. Considerando aquele equilíbrio instável que, como um móbile, movimenta cada uma das partes - levantamento, sistematização analítica e interpretação - de forma interdependente, o que se apresenta a seguir é a descrição do processo de construção de um horizonte interpretativo. O que se alcança não é exatamente uma ferramenta, aplicável para todos os 'episódios', mas um canal de aproximação entre um referencial teórico e o trabalho de campo. Portanto, para identificar quais aspectos foram observados ao longo da pesquisa, será conveniente apresentar as primeiras chaves e sua dissolução para, então, apontar outras possibilidades de apreensão.

O experimento sistemático inicial se baseava em quatro '*chaves de leitura*', elaboradas a partir da forma como os usuários interagem com o espaço. Deste modo, as chaves recebiam títulos cujas variações se colocavam a partir da preposição, entendida, no caso, como o elemento capaz de denotar a forma de interação. Os títulos: brincar **na** cidade, brincar **com a** cidade, brincar **a** cidade e brincar **sem a** cidade, foram adotados a fim de facilitar a referenciaçãof, pois as chaves continham, cada uma, uma série de aspectos correspondentes. Desde o princípio, esses agrupamentos foram propostos como experimento, para possibilitar a comparação entre os 'episódios' de forma quase gráfica, sem a intenção de que as chaves fossem transformadas em categorias.

Na primeira chave, '*brincar **na** cidade*', a cidade apresentava-se como **campo** ou espaço do brincar. Esta relação se aproximaria de estender o brincar do ambiente doméstico à cidade. Por exemplo, nela caberiam formas de jogo que seriam jogadas dentro de um espaço fechado e privado, mas que saem ao espaço exterior, pela necessidade de expansão social ou espacial. A alusão ao espaço doméstico remetia, em partes, à sensação de segurança e conforto próprias deste tipo de ambiente, geralmente associados à vida privada, onde as ações são realizadas com certa autonomia, dentro dos limites físicos estabelecidos. A transferência deste sentido ao ambiente urbano, recolocaria as

questões do controle, da segurança e da autonomia, supostamente determinantes para estas formas de interação, em um equilíbrio diferente daquele oferecido pelo ambiente doméstico.

Os espaços dentro desta chave seriam aqueles onde se pode brincar, isto é, são oferecidos especialmente como espaços de brincar - como os *playground*s - ou são espaços que não foram exatamente planejados para este fim, mas que, por não serem utilizados de outra forma (ainda que momentaneamente) permitem que se brinque, aparentemente, sem um confronto de interesses. Aqui apareceria uma relação de expansão, onde as atividades se abrem ao espaço urbano, sem contudo utilizá-lo como objeto da brincadeira. Por outro lado, haveria uma relação de confinamento, considerando a delimitação exata de limites físicos, no caso de espaços planejados, ou a circunscrição a determinada situação, iluminação, horários, ou condições socioespaciais.

Na segunda chave proposta, *'brincar **com** a cidade'*, a cidade se apresentaria como **objeto** do brincar. Embora pudessem ocorrer similitudes entre aspectos da primeira e da segunda chave, a materialidade urbana cobraria aqui um papel essencial, apresentando-se como elemento que integra o brincar, de maneira quase indissociável. Por exemplo, corresponderiam às diversas formas de brincar que precisam fisicamente do asfalto, da calçada, de superfícies, de objetos, como descer a rua em carrinho de rolimãs, andar de skate ou patins em corrimãos, em bancos ou praças. Estas formas, que procuram usar os mesmos espaços utilizados para outros fins, pareciam apresentar mais claramente a relação conflituosa entre os usos considerados menos importantes e as formas dominantes de uso e circulação da cidade.

Isto implicaria uma clara diferença, com relação à primeira chave, quanto à forma de interação, que aqui corresponderia ao uso dos espaços onde se consegue brincar. Se não são espaços previamente definidos - ou que foram relegados - para brincar, há uma dimensão de tensionamento, que não estava anteriormente colocada, dada pela intencionalidade e enfrentamento maiores, necessários para se conseguir usar determinado espaço para brincar. Assim, nesta chave, a disputa seria mais evidente e, para se usar o espaço urbano como elemento da brincadeira, seria preciso superar algumas dificuldades, seja

competindo por espaço ou ajustando acordos mútuos, ainda que não sejam verbais.

Porém, ainda que o conflito fosse mais evidente nesta chave do que na primeira, também poderia ocorrer uma adaptação - em vez de disputa -, como por exemplo, andar de skate próximo à sarjeta por causa do tráfego. Neste caso, a relação poderia aproximar-se à de confinamento, o que desestabiliza, outra vez, a estrutura de aspectos determinados atrelados a cada uma das chaves.

A terceira chave, *'brincar **a** cidade',* pretendia explorar as formas de interação entre o brincar e a cidade capazes de tensionar propositalmente os limites colocados pelo espaço urbano, tratando a cidade como **matéria** do brincar. Aí estariam incluídas as ações reivindicativas, que muitas vezes apresentam aspectos metalinguísticos, utilizando a própria cidade para discutir e discursar sobre a cidade. Neste caso, as manifestações evidenciam a distância entre o que é desejado ou almejado, e o que é negado ou proibido. Por exemplo, caberia citar, entre outras, a ação do coletivo Basurama[104] que foi apresentada no primeiro capítulo, na qual instalaram balanços sob o *Minhocão* - o Elevado Costa e Silva.

Além de apresentar a mesma instabilidade estrutural das demais chaves - os aspectos investigados não guardam necessariamente relação entre si - esta chave de leitura mostrou, ademais, uma questão agravante. Por tratar de formas de interação onde o usuário tensiona de forma crítica aspectos proibidos ou evidentemente controlados da cidade, nem sempre é possível captar ações deste tipo, principalmente quando o trabalho de campo estiver circunscrito. Muitas destas manifestações seriam intervenções ilegais, ou realizadas em horários contrários à movimentação de pessoas, o que dificultaria a observação.

Uma quarta chave foi esboçada, mas nem mesmo em um primeiro momento chegou a ser utilizada. *'Brincar **sem** a cidade'* se referia às formas onde não há interação entre o usuário e a cidade, que apareceria, portanto, como **recipiente** do brincar. Aí seriam especuladas relações que ocorrem na cidade, mas que não estabelecem uma relação direta com o contexto no qual

[104] Basurama é um coletivo que realiza projetos de arte e design para transformação social através de estratégias lúdicas e participativas. Fonte: http://basurama.org/pt-br/

estão inseridas, seja porque estão mediadas por alguma forma de controle, atreladas a uma finalidade distinta, ou porque estabelecem uma relação do usuário apenas com ele mesmo. Porém seria difícil imaginar formas que se encaixassem nesta chave e pertencessem ao escopo da pesquisa, pois o próprio recorte exclui as formas de entretenimento, os parques temáticos ou os eventos ocorridos em espaços privados, por exemplo. Assim sendo, não será necessário desenrolar os aspectos cogitados.

Embora desde o início estivesse prevista a possibilidade de cruzamento entre os parâmetros contidos em distintas chaves, como forma de moldá-las às leituras, a estrutura '*chaves com atribuição prévia de aspectos associados entre si*' revelou-se pouco versátil e, por isso, ineficaz para articular o conteúdo dos 'episódios' com sua discussão. Ainda que não fosse intuito do trabalho elaborar categorias analíticas, a influência dos estudos antropológicos, cujos métodos guardam proximidades com a estratégia proposta, pode ter contribuído para esta tentativa de organizar sistematicamente um emaranhado de aspectos possíveis de serem identificados nos 'episódios'. No entanto, esse exercício de esboçar estruturas colaborou para reorganizar o trabalho e refletir sobre os objetivos e alcance da pesquisa, além de ter sido determinante para se definir o recorte e realizar os levantamentos, mesmo que tenham se desfeito afinal.

Dos aspectos elencados nas chaves, alguns se articulam melhor que outros com o conteúdo desenvolvido através do referencial teórico. Por isso, considerando-se a somatória entre este percurso e as questões levantadas ao longo da revisão bibliográfica, identificam-se pontos chaves para serem observados nos 'episódios' e desencadear a reflexão e a interpretação. A principal questão que se decanta ao longo de todo o trabalho, parece encontrar-se enredada na polaridade entre o *ludus* e a *paidia*, a regra e o impulso, a adaptação e a subversão, a domesticação e a resistência. Mesmo que estas antíteses não correspondam exatamente umas às outras, é possível identificar em todas elas um movimento entre o controle e a liberdade, que permeia os temas tratados. De certa forma, estes antagonismos denotam um sentido próximo entre eles, que surge em distintas abordagens nos discursos dos autores acionados.

Esta perspectiva é fundamental, pois todas as outras discussões orbitam

ou atravessam este conflito entre o controle e a liberdade. Assim, os desdobramentos sobre segurança, autonomia, tráfego e delimitação espacial, por exemplo, tendem a emergir de forma complementar, estabelecendo nexos entre o material levantado e as discussões previamente elaboradas. Portanto, caberá identificar 'episódios' através dos quais seja possível entrever aspectos que dialoguem com o referencial teórico e se desdobrem para se delinear questões, tendo como norte essa dimensão mais ampla do conflito.

Isto posto, podem ser considerados, primeiramente, diálogos que evoquem as inquietações das teorias sobre o 'jogo'. Destas, a observação das características do brincar pode interessar mais pela relação entre a regra e seu oposto - o caráter livre e criativo -, do que propriamente pela identificação dos impulsos regentes de Caillois (1990) - competição (*agôn*), vertigem (*ilinx*), imitação (*mimicry*) ou sorte (*alea*). Este tipo de classificação estaria antes relacionado com estudos cujo objeto se desenvolva ao redor da brincadeira, como por exemplo, as pesquisas de Bichara (2006) ou Cotrim (2009). No entanto, a natureza do jogo pode, eventualmente, conter pistas para explorar a relação entre o brincar e a cidade e, neste caso, poderiam ser incorporadas à leitura; sobretudo na hipótese de admitir parcialmente a aproximação de Caillois (1990) de que a imitação e a vertigem podem ser mais primitivas e, portanto, corresponder ao impulso ou à liberdade, enquanto a competição e a sorte poderiam referir-se mormente à regulamentação.

Outras características poderiam ser observadas acionando-se o referencial do 'jogo', como a delimitação temporal, espacial, o imaginário, o caráter estético de Huizinga (2010) - o que há de *divertido* no jogo -, até mesmo sua eventual instrumentalização. Todos estes fatores terão sentido quando interpretados em relação ao espaço, ao contexto social ou cultural, enfim, à estrutura estabelecida que determina ou se desestabiliza pela forma de brincar. O que interessa do caráter do jogo, para esta discussão, é o que influencia na sua espacialidade, suas causas, consequências, a forma como se adapta, tensiona e produz espaços.

Por isso, os diálogos com os projetos arquitetônicos também podem apontar questões. Aquelas proposições apresentadas por arquitetos[105] foram

[105] Ver item 1.3. desta dissertação: Desígnio e desenho de espaços para brincar.

formuladas, cada qual com propósito distinto, com base em posturas críticas sobre o espaço urbano, e podem, então, conter chaves para explorar aspectos da cidade. A partir de comparações, diferenças nos contextos, atualizações ou defasagens nos discursos, os projetos desenvolvidos ao longo do século podem ser um recurso para tentar identificar nos 'episódios' algumas questões que já foram levantadas, ou que, pelo contrário, foram descuidadas do ponto de vista dos afazeres urbanísticos. Esse exercício de comparação também pode elucidar aspectos que não podem ser enfrentados por meio de projetos, ou mostrar a ação ou ausência de intervenções reivindicativas; podem, ainda, estabelecer conexões dos 'episódios' com o sentido de 'jogo' mas, principalmente, com a discussão sobre o uso do espaço urbano.

É neste ponto - o uso do espaço - que aquela dimensão mais ampla do conflito entre o controle e o impulso emerge, carregando, intrincadas, outras questões - como a segurança, o tráfego, a designação funcional - que se desenrolam com a leitura dos 'episódios'. Desta forma, a interpretação do espaço público como palco de disputas, apresentada por Deutsche (2008) e por Delgado (2011), pode fomentar, de diversas formas, a reflexão sobre o brincar na cidade - dos espaços planejados aos usos conflitivos. As disposições de Jacobs (2000), atualizadas por Ghel (2013), permitem relacionar, no nível material da cidade, as consequências das lógicas político-ideológicas. Para cada 'episódio', essas teorias norteiam a identificação de aspectos e servem como guia para desdobrar e recosturar questões, como retalhos que, retirados de um outro contexto, se rearranjam.

Caberia ainda acrescentar uma outra ideia: o 'pedaço'. Esta é uma noção deduzida por José Guilherme Magnani (1998: 116), a partir de seus estudos antropológicos, que se refere a uma determinada área cotidiana de confiança de um indivíduo, e dos demais para com ele:

> *"Enquanto o núcleo do 'pedaço' apresenta um contorno nítido, suas bordas são fluidas e não possuem uma delimitação territorial precisa. O termo na realidade designa aquele espaço intermediário entre o privado (a casa) e o público, onde se desenvolve uma sociabilidade básica, mais ampla que a fundada nos laços familiares, porém mais densa, significativa e estável que as relações formais e individualizadas impostas pela sociedade."*

O ‘pedaço’ dialoga com a noção de ‘transição suave’ de Gehl (2013) ou com o ‘espaço intermediário’ de Hertzberger (1999), e ainda aciona, assim como ambos os arquitetos, a ideia dos ‘olhos da rua’ de Jane Jacobs (2000). O ‘pedaço’ representa um âmbito mais ou menos delimitado - ainda que estas delimitações não sejam sempre físicas ou precisas -, onde se estabelecem vínculos sociais cotidianos que desempenham um papel regulador da segurança, através das relações com os conhecidos. É neste sentido que dialoga com o ‘espaço intermediário’, aquela porção, por exemplo, muito perto de casa, mas abertamente na rua, onde se está livre e seguro ao mesmo tempo. Consequentemente, há sentido de confiança, e do controle espacial, assim como há um limite onde não se está mais seguro, que é fora do ‘pedaço’. Magnani utiliza o ‘pedaço’ como categoria analítica, capaz de auxiliar na identificação e compreensão de seus estudos de caso. No entanto, a apreensão que o antropólogo alcança supõe outros recursos de aproximação - como, por exemplo, entrevistas, observação participante -, que não equivalem às formas propostas nesta pesquisa. Neste caso, a noção de ‘pedaço’ pode sim oferecer pistas sobre as espacialidades do brincar, mas terá de ser apreendida por suposições, através das operações básicas propostas como ferramentas para interpretação - decifrar e entrever.

2.3. Onde observar

Conforme caminhava a pesquisa para a etapa de levantamentos, surge a pergunta: *Onde?*. Junto com ela, outra pergunta, indissociável: *Por que?.* A resposta à primeira indagação parecia automática, afinal, presume-se que os 'episódios' simplesmente ocorram e que, para registrá-los, basta ir ao encontro; portanto, não seria necessário delimitar um perímetro de busca. A ideia de se observar uma atividade corriqueira na cidade - não necessariamente frequente - fundamenta uma primeira fase das incursões a campo, onde nenhuma delimitação foi precisada. A partir de observações cotidianas casuais, seriam captados os 'episódios' iniciais - nesta ou em outra cidade. Porém, passada esta etapa de experimentação, parecia necessário escolher um âmbito mais preciso para o estudo. Mais uma vez, a definição do recorte viria dada pelo próprio processo, alternando uma perspectiva reflexiva com a operacionalidade: os registros iniciaram-se pela observação cotidiana e, por isso, fazia sentido dar prosseguimento às incursões em São Carlos, cidade onde a pesquisa é realizada.

Estudos como este provavelmente encontrem situações muito diversas, dependendo do contexto onde sejam realizados. A partir do desenvolvimento da estratégia metodológica, a escolha de um campo específico tende a otimizar a interpretação dos resultados. Porém, a escolha de uma cidade - independentemente de ser uma metrópole, uma capital ou uma cidade menor do interior - tampouco resolve a leitura do contexto. Estima-se que os 'episódios' sejam interpretados a partir do âmbito local - o bairro, o entorno, a condição urbana - antes que em relação à cidade delimitada, especificamente. De forma análoga, estima-se que as questões mapeadas através das leituras sejam delineadas de uma forma mais ampla, extrapolando esta mesma delimitação, da escolha de uma cidade específica.

Mesmo optando por definir uma cidade onde realizar os levantamentos, não é preciso percorrer toda a sua extensão, porque não se pretende discutir aspectos específicos de São Carlos. Algumas vezes, os 'episódios' representam, sim, ocorrências que precisam ser interpretadas no seu contexto mais geral, mas sejam quais fossem estes contextos, a leitura se dá partindo da situação

pontual e estabelecendo nexos de interpretação contextuais que variam de escala de um 'episódio' para outro. Desta forma, pode haver 'episódios' que ocorram em função dos espaços do bairro, enquanto outros acontecem em espaços capazes de servir à cidade em uma escala ampliada.

Para além da interpretação, a operacionalidade das incursões se torna mais fluida ao se captar 'episódios' na própria cidade onde a pesquisa é desenvolvida, pois às incursões programadas a campo, incorporam-se os registros realizados em momentos não planejados. Se, em um primeiro momento, este foi o principal meio de observação - encontros não programados com 'episódios' -, logo foi necessário definir um programa para se realizar os levantamentos subsequentes.

No intuito de esboçar um plano sem abandonar completamente a ideia da casualidade dos encontros iniciais, alguns aspectos da *Teoria da Deriva* de Guy Debord [1958] foram levantados. Esta referência contribuiu para afirmar um procedimento de atuação elaborado de modo intuitivo, e não deve ser interpretada como diretriz ou argumento para as incursões. A 'deriva' (DEBORD, [1958]) foi formulada como uma prática metodológica de apreensão da cidade que consistia na vivência espacial direta, baseada na deambulação e a consequente percepção do espaço urbano a partir de encontros aleatórios, como forma de esquivar-se da racionalidade:

> *"Mas a deriva, na sua unidade, compreende ao mesmo tempo este se deixar levar e sua contradição necessária: a dominação das variações psicogeográficas pelo conhecimento e o cálculo de suas possibilidades."* (DEBORD, [1958])

Este domínio psicogeográfico, que permite calcular possibilidades, é fundamental para a elaboração do procedimento finalmente adotado para o trabalho. O equilíbrio entre o '*deixar se levar*' e o conhecimento prévio das condições territoriais e sociais da cidade é o que permite estabelecer diretrizes intuitivas que conduzam ao encontro dos 'episódios'. Por exemplo, sabe-se de antemão - pelo conhecimento cotidiano da cidade vivida - em quais bairros,

quais horários, quais dias da semana poderiam estar ocorrendo 'episódios'. A partir destas suposições, parte-se ao encontro das situações.

A *Teoria da Deriva* determina muito mais enfaticamente seus procedimentos para 'se perder', ao mesmo tempo em que supõe um intervalo de tempo que permita ao sujeito ser absorvido pela cidade, mudando, assim, o estado de consciência e percepção. Este não é um propósito para o exercício de apreensão dos 'episódios'. A proposta de deixar-se guiar intuitivamente por espaços previamente conhecidos, mas não imergir-se nos 'episódios', é o que faz com que este instrumento de apreensão não interfira - ao ponto de modificar a ação - no acontecimento observado.

Este procedimento - percorrer uma cidade, previamente estudada ou conhecida, de forma intuitiva, para encontrar e registrar situações de pessoas brincando - poderia ser realizado em outros contextos. Comparar 'episódios' de uma metrópole com 'episódios' de uma cidade do interior poderia ser um recurso interessante para ser utilizado em outras pesquisas, com outros propósitos, mas, para cruzar estes resultados, seriam necessárias as análises isoladas de dados de cada um dos campos. Detectar previamente até que ponto a escolha do contexto ampliado - metropolitano ou não - interferiria no resultado dos levantamentos, é uma tarefa incalculável, uma vez que é preciso ir a campo e analisar o material para se fazer esta reflexão. O modo de interpretação do material, que parte da situação pontual e estende-se por contornos imprecisos - a rua, o bairro, a vizinhança, o 'pedaço', a cidade -, reduz o determinismo de um perímetro delimitado de forma político-administrativa.

Assim, as incursões a campo foram feitas em São Carlos, não apenas por ser esta a cidade onde se realiza a pesquisa, mas por ser o âmbito observado diariamente, durante percursos, pausas, desvios, passeios, visitas. E por isso, conforme foram se ampliando os levantamentos, as perguntas foram mudando. '*Onde?*' passou a referir-se a locais mais específicos - o campinho, o kartódromo, o bambuzal, a pista de skate, o entorno do luizão[106]. E então, a pergunta indissociável se inverteu: *Por que não?*

[106] Designações informais dos locais em São Carlos.

2.4. Processo de levantamento

A instrumentalização da estratégia metodológica consiste objetivamente em registrar e documentar os 'episódios' por meio de fotografias e anotações. Sempre que se encontrem situações de pessoas brincando, faz-se o possível para fotografar e tomar notas. Para tanto, uma câmera, caderno e lápis são ferramentas ao alcance. A proposta se difere da observação participante na medida em que (quase) não há conversas, perguntas ou entrevistas. Este formato permite que o 'episódio' aconteça com a mínima interferência do observador, que fotografa instantaneamente a situação encontrada. Para tanto, o trabalho de campo realizou-se de duas formas: pelo registro casual de 'episódios' encontrados cotidianamente e pelas incursões planejadas para realizar levantamentos.

Para os registros casuais não foram determinadas localidades ou horários específicos. Este formato foi adotado em um primeiro momento, e continuou a ser empregado mesmo depois das incursões programadas. As práticas cotidianas são vistas com uma certa frequência - crianças empinando pipas, skatistas pelas ruas, praças e parques com brinquedos, pistas de skate, entre outros. A observação eventual destas situações encontradas pela cidade com um olhar atento dão pistas sobre os horários e localidades recorrentes nos quais os 'episódios' são encontrados mais facilmente. A partir destas constatações, foram esboçados alguns trajetos e áreas de abrangência que serviram de guia para começar as incursões programadas a campo.

Pela fugacidade dos registros das práticas, muitas vezes em movimento, a realização dos levantamentos iniciais apresentava algumas dificuldades operacionais. Caso o percurso estivesse sendo feito de carro, ao encontrar um 'episódio', perdia-se muito tempo entre estacionar e fotografar; muitas vezes a atividade acabava ou mudava antes disso. Após a etapa inicial, de percursos individuais, três colaboradores foram incorporados ao trabalho: Bruno Chiari Fukuhara e Marcelo Innocentini Hayashi, estudantes de Ciências Sociais da Faculdade de Ciências e Letras da UNESP de Araraquara e Matheus de Oliveira Mello, formado em Pedagogia pela Universidade Federal de São Carlos.

Para viabilizar a colaboração no processo de levantamento, o projeto foi apresentado e foram discutidas e definidas diretrizes para uma primeira rodada de incursões. Todos os participantes contribuíram com sugestões de locais e horários; destas conversas, foram traçadas as metas para as visitas, que seriam realizadas intuitivamente com base no mapeamento do grupo a partir de experiências pessoais, sem definição precisa de locais, mas como um guia previamente acordado. Com os dados obtidos nesta primeira etapa, o grupo se reuniu para avaliar o material e o processo, para então traçar as etapas subsequentes. O processo se repetiu algumas vezes, compreendendo um período de três meses.

Os percursos começaram de forma intuitiva, percorrendo-se pontos onde supostamente há pessoas brincando. Os observadores circulavam pela cidade de carro, com a câmera à mão. Em alguns pontos, estacionava-se para realizar percursos a pé. Alguns locais foram revisitados em dias distintos, para apreciar possíveis comparações ou recorrências; os retornos aos mesmos pontos confirmam a utilização de determinadas estruturas, ou revelam o uso de espaços diferentes, às vezes adjacentes. Assim, os levantamentos foram realizados principalmente nos seguintes bairros, parques ou entornos: Jardim Munique, Jardim Maria Stella Fagá, Cidade Aracy I, CDHU, Jardim Bicão, Parque do Bicão, Vila Carmen, entorno do Estádio Luiz Augusto de Oliveira (Luizão), Pista de Skate do Jardim Santa Felícia, Parque do Kartódromo, Parquinho da A.M.O.R., Cidade Jardim, Vila Nery, Praça Brasil e Vila Faria. Além destes pontos, outros 'episódios' foram levantados casualmente nos seguintes locais: Parque Santa Elisa, Jardim Acapulco, Jardim Brasil, Centro, Jardim Cardinalli, Rancho Velho, Praça XV de Novembro e entorno do SESC.

As imagens foram pré-selecionadas e sistematizadas, colocadas em ordem cronológica com um título para servir de referência para a seleção definitiva dos casos que serão analisados no próximo capítulo. Os 'episódios' que desde a seleção não se encaixavam no objeto específico da pesquisa foram excluídos. Os episódios pré-selecionados foram listados e referenciados em um mapa, como parte do processo analítico.

3. Episódios urbanos do brincar

Ao todo, entre os levantamentos casuais e as incursões programadas, foram registrados setenta e dois 'episódios', dos quais nove foram eliminados na seleção inicial por não corresponderem ao recorte do objeto. A sistematização deste material foi realizada em várias etapas. Inicialmente, foram todos listados e as fotografias mais representativas foram selecionadas para compor cada um dos 'episódios'. Dos sessenta e três restantes, outros seis foram excluídos por não consistirem claramente em práticas do brincar. Ao final, cinquenta e sete 'episódios' foram utilizados para mapear questões, sendo que alguns são de maior importância que outros; mas esse dado não é mensurável dentro do sistema analítico realizado. Há, claro, aqueles que se destacam por peculiaridades, mas para identificar as questões que atravessam ou permeiam os 'episódios' em geral, todos foram igualmente considerados - ainda que nem todos se apresentem para a discussão.

No processo de ir e vir entre a teoria e a leitura dos 'episódios', algumas sistematizações foram realizadas temporariamente, mantendo-os agrupados de modo provisório até que ambos - teoria e levantamentos - tivessem definições mais claras. Deste processo, o material foi finalmente separado em dois grupos: '*Episódios em praças, parques e playgrounds*' e '*Episódios na rua ou na calçada*'. Esses grupos foram criados para articular os 'episódios' com as referências teóricas, mas nem todas as questões levantadas se referem exclusivamente ao grupo do qual surgiram. Enquanto algumas se delineiam de forma específica, considerando-se os espaços designados ou não, outras perpassam essa divisão.

Além desta bifurcação, foram observadas particularidades referentes ao mobiliário urbano. Destaca-se a ausência de equipamento em alguns espaços planejados e, inversamente, intervenções singulares com mobiliário em ruas ou calçadas. Também ocorrem casos de praças apenas parcialmente equipadas ou de intervenções em espaços diferentes da rua, mas estas especificidades aparecerão somente ao observá-los de perto. Os 'episódios' foram distribuídos em um mapa de acordo com esse agrupamento, considerando-se, inclusive, intervenções ou deficiência de mobiliário específico. Esta distribuição não é imprescindível, mas permite ilustrar e visualizar contextualizações.

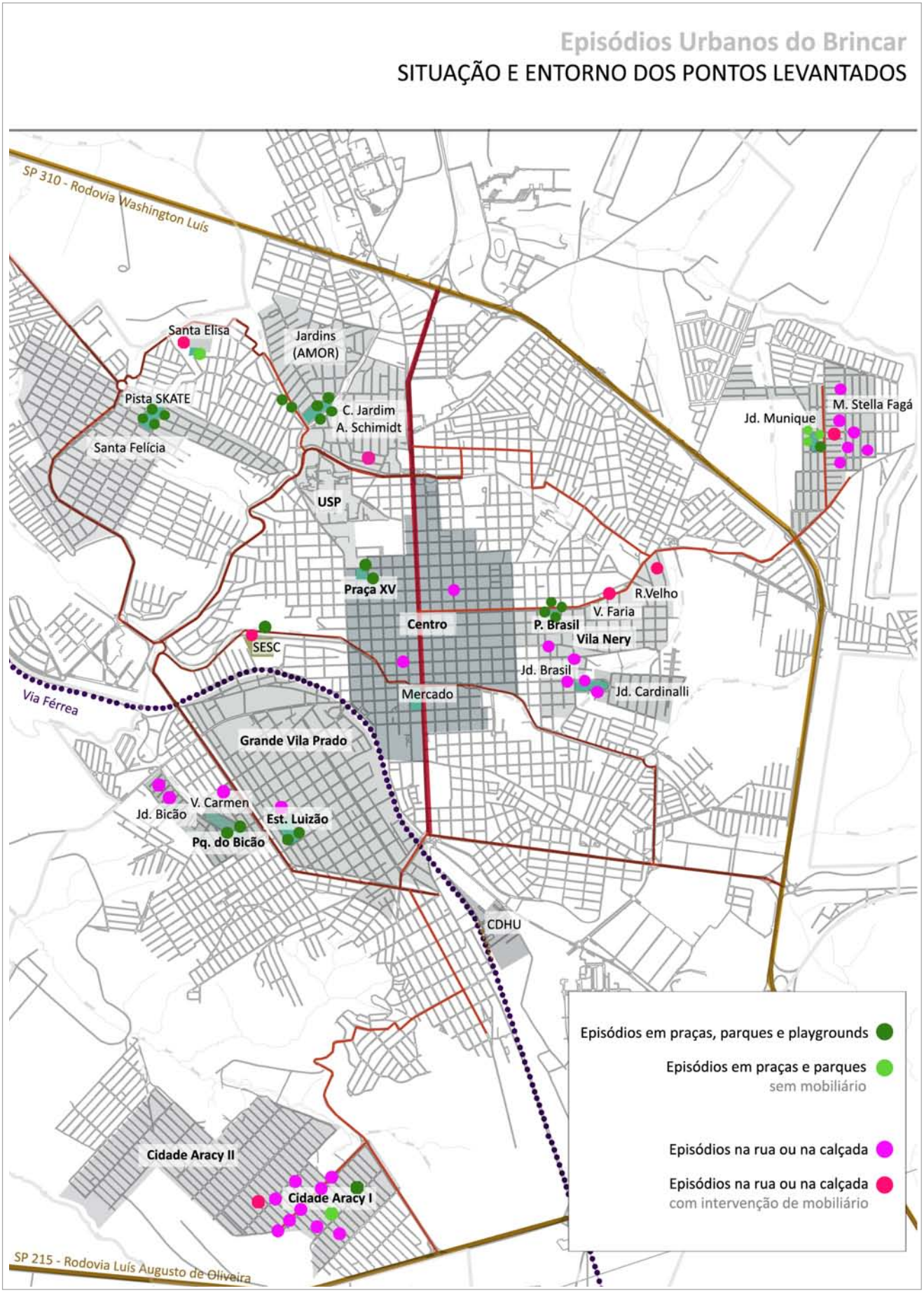


Figura 24: Localização esquemática dos 'episódios' levantados em São Carlos
Fonte: Bianca Habib Silva, 2015

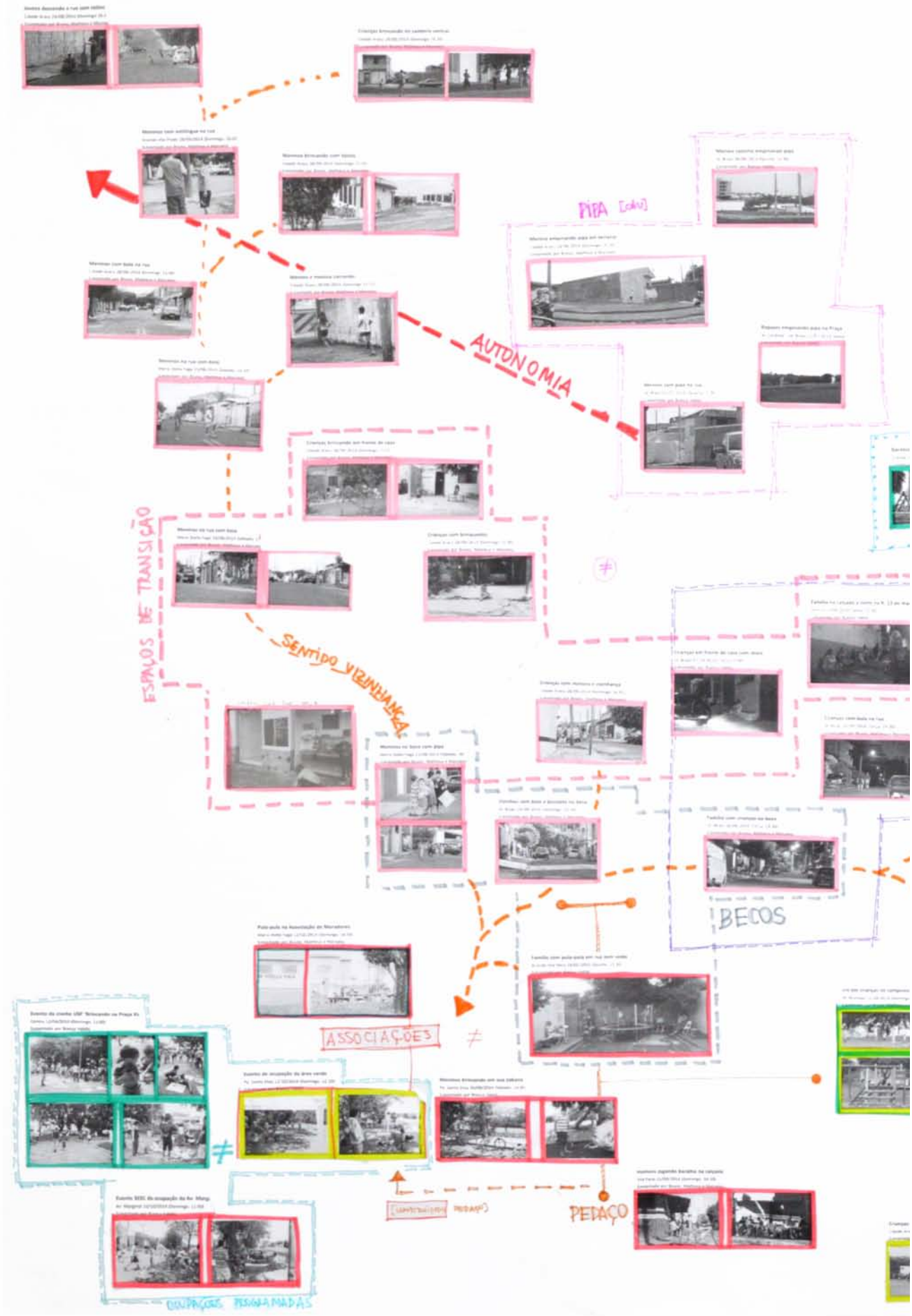
A partir da definição destes dois grupos, uma importante etapa interpretativa foi realizada através das operações: recortar, agrupar, relacionar e colar. Este recurso, realizado literalmente com papel, tesoura e cola, permitiu que emergissem aspectos dos 'episódios', pela observação de características comuns ou relacionadas entre eles. O resultado desta etapa foi um diagrama esquemático que não apenas representa os agrupamentos, mas que plasma e materializa as relações entre os 'episódios'. Ao se observar a totalidade do material, agrupado em função da identificação de elementos comuns, desenham-se conjuntos de associações dos quais surgem questões que balizam a discussão.

Estas associações nem sempre conectam automaticamente os 'episódios' e o referencial teórico. Apesar de norteadoras, as referências foram colocadas temporariamente em suspensão para que os 'episódios' expressassem suas vocações para desenrolar os assuntos.

As discussões previamente acionadas são indissociáveis deste exercício de recortar e costurar retalhos. São partes da mesma pesquisa - a teoria, os 'episódios' e o processo. No entanto, colocar o referencial ligeiramente em suspensão - o que não significa abandonar as questões levantadas para se observar outras novas no momento da leitura -, possibilita que esses 'episódios' comuniquem aspectos próprios sem a interferência enrijecida de se olhar para eles procurando uma relação direta com o debate que vem sendo construído. Evidentemente as questões tratadas ao longo do trabalho estão latentes durante a operação, mas essa forma de observar e agrupá-los através de seus elementos em comum revela relações emergentes que se desdobram para serem rearticuladas com as discussões anteriormente propostas.

Por isso, o agrupamento em conjuntos apresenta elementos de conexão que variam completamente entre si: o beco, a noite, a autonomia, as associações de moradores, o 'pedaço'[107], os espaços de transição, o balanço, a pipa, as ocupações programadas, o sentido de vizinhança ou de exercício físico. Essas ideias, isoladas, não articulam os 'episódios' diretamente com o referencial, mas criam um ponto de partida para desencadear a leitura.

[107] O 'pedaço' como categoria analítica proposta por Magnani (1998).


PIPA [ok]
AUTONOMIA
ESPAÇOS DE TRANSIÇÃO
SENTIDO VIZINHANÇA
BECOS
ASSOCIAÇÕES
PEDAÇO
OCUPAÇÕES PROGRAMADAS

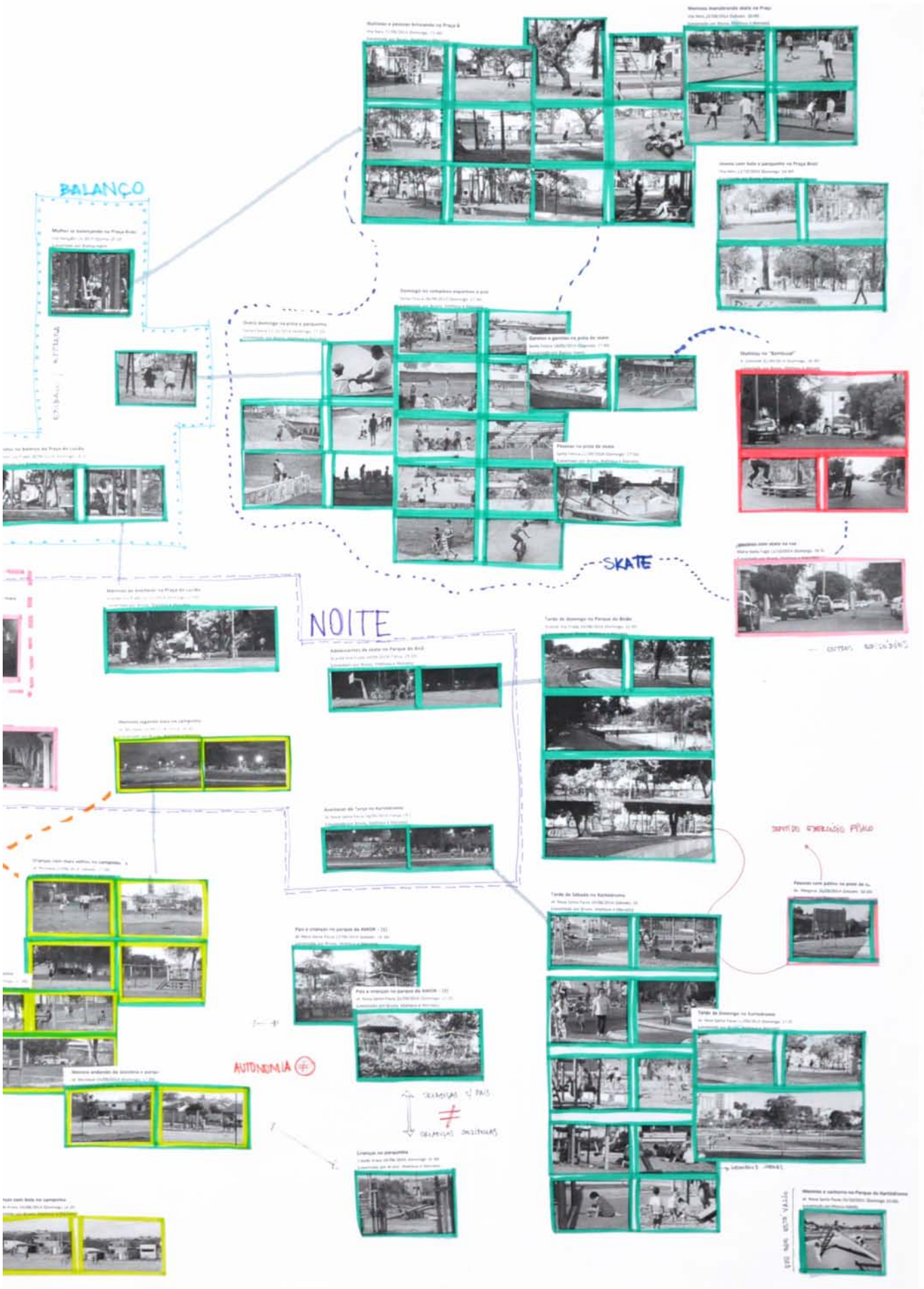


Figura 25: Diagrama esquemático para identificação de aspectos comuns entre os 'episódios'
Fonte: Bianca Habib Silva, 2016

3.1. Episódios em praças, parques e playgrounds

> *"(...) o que a regra é para o jogo: uma tentativa do estabelecimento social para absorver, digerir, ou apropriar-se, debilitando aquilo que ele tem de inaceitável para a ordem estabelecida."* (DUVIGNAUD, 1982)

Refletindo sobre a colocação de Duvignaud, seria possível pensar no *playground* ou no recinto delimitado como 'regra'. Quando Huizinga (2010) sugere que o jogo ocorre dentro de uma delimitação espacial, isto também poderia ser interpretado como 'regra'. Quaisquer regulamentações estipuladas, ainda que consentidamente, colocam limites para a ação. Essa limitação corresponde ao caráter ordenador que Caillois (1990) considera desempenhar um papel fundamental no processo civilizatório. Tomando-se este raciocínio, o *playground* funciona como uma regra estipulada: "Deve-se brincar aqui!". Os motivos para essa delimitação já foram elencados e questionados: segurança, funcionalismo, interesses econômicos, pouca reflexão sobre a dimensão humana na cidade.

Os 'episódios' levantados mostram rapidamente que o modelo convencional de *playground* é a forma predominante - para não dizer única - de desígnio de espaços para brincar em praças e parques no contexto sancarlense. Estes espaços não seguem apenas um formato estabelecido, como seguem um padrão de composição, com elementos iguais ou muito similares em estrutura de madeira roliça[108], as mesmas cores básicas, os mesmos tipos de brinquedos. O panorama parece corresponder aos padrões utilizados em outras cidades brasileiras, pelo menos no interior de São Paulo onde, salvo exceções, para cada praça de bairro ou parque urbano, há um *playground* que segue determinado modelo municipal. Estes *playgrounds*, conhecidos como 'parquinhos' são constituídos basicamente de uma mureta delimitadora, com o interior preenchido de areia, sobre a qual estão instalados brinquedos tais como escorregadores, gangorras, balanços. Os 'parquinhos' não se diferenciam

[108] Exceto o parquinho da A.M.O.R., que segue outro padrão, também convencional, de elementos metálicos - peças remanescentes da antiga estação de captação de água do SAAE, apelidada de 'bombinha' - com casinha de madeira.

daqueles modelos criticados pelos arquitetos[109], que são implementados desde o início do século XX, baseados nos *"quatro S" - slides, seesaws, swings e sandboxes*[110] (KOZLOVZKY, 2007: 2).

Estes espaços são geralmente frequentados em horários específicos, que correspondem aos períodos sem atividade laboral e escolar: fim de tarde ou finais de semana. Também se verifica um padrão de usuários: famílias com crianças pequenas. Esta situação recorrente poderia inclusive ser interpretada como os 'hologramas socioespaciais' sugeridos por Lindón (2012)[111]. Ao acionar a imagem do *playground* com pais - ou tutores - e crianças pequenas, alguns padrões poderiam ser especulados. Por exemplo, essa situação indica que a criança está acompanhada, o que poderia denotar um cuidado próximo, mas também o controle dos pais para com ela, o que remete à ideia de institucionalização da infância e consequentemente representa a falta de autonomia. Mas também pode representar o cultivo do uso do espaço público e uma cultura de sociabilidade entre pais e crianças, talvez desconhecidos, ou conhecidos por frequentarem os mesmos espaços. No entanto, estes sentidos, especulados de forma genérica sobre a ideia 'hologramática' de '*playground utilizado por crianças acompanhadas*', parecem acionar mais aspectos sociais a partir da recorrência da situação, do que aspectos da cidade a partir da observação efetiva do uso do espaço. Talvez isso se dê precisamente porque o que se observa, neste caso, é a 'recorrência', que traz consigo chaves sobre práticas frequentes, que devem, em última instância, representar padrões socioculturais.

Ainda que estas especulações sejam prováveis, a observação circunstancial do uso do espaço permite vislumbrar aspectos particulares da relação entre as pessoas e a cidade que escapam das 'recorrências'. Essas observações também permitem estabelecer comparações entre distintos padrões. Tomando-se inicialmente dois 'episódios' em parquinhos, registrados em horários muito próximos, percebe-se como o contexto urbano e sociocultural determina - ou permite - formas muito diferentes do brincar.

---

[109] Ver Item 1.3. desta dissertação: *Desígnio e desenho de espaços para brincar.*
[110] Respectivamente: escorregas, gangorras, balanços e caixas de areia.
[111] Ver item 2.1. desta dissertação: *A ideia de episódio.*

O parquinho da A.M.O.R., que pertence à associação de moradores do bairro Nova Santa Paula, é um recinto delimitado por cerca viva, situado entre duas vias marginais, com elementos de *playground* convencional, que configura todo o ambiente, exceto o prédio da associação, como um espaço para brincar[112]. Localizado no vale de confluência entre diversos bairros e muito próximo do Parque do Kartódromo[113], o parquinho parece ter um público cativo - pessoas que chegam dos arredores trazendo as crianças para brincar. O espaço é muito frequentado, principalmente naqueles intervalos de tempo sem escola e sem trabalho, mas também se escuta o barulho dos balanços em outros horários. O 'episódio' registrado, ***Pais e crianças no parque da A.M.O.R.***[114], é muito similar a outros 'episódios' registrados no local, quase sempre de crianças pequenas brincando sob a vigilância de responsáveis, que às vezes conversam entre si, sem tirar o olhar dos pequenos.

Considerando-se o difícil acesso - uma única entrada e um espaço circundado por vias rápidas e contíguo a um córrego[115] -, dificilmente haveria ali crianças pequenas brincando sozinhas. Mas este não é o único motivo para que este seja um espaço onde os 'episódios' correspondem, na maioria das vezes, ao padrão representado por aquele possível 'holograma' das crianças acompanhadas. Os bairros confluentes são principalmente residenciais, constituídos por casas e conjuntos verticais sem uma relação de intercâmbio com o exterior. A maioria das pessoas que circula pelas ruas está em trânsito, indo ou voltando de casa, da universidade, do trabalho, do movimentado Parque do Kartódromo. A presença deste parque estabelece uma dinâmica particular nesta área da cidade, que interfere na movimentação dos bairros e, indiretamente, na dinâmica do parquinho da A.M.O.R., que se torna uma alternativa viável para brincar em um contexto onde as pessoas estão concentradas em espaços delimitados - dentro de casa, no parque, nos comércios locais - ou circulando nos trajetos entre eles.

---

[112] Havia também, ao lado da sede, uma cesta de basquete com um pequeno cimentado, onde era comum ver jovens brincando de bola, mas o equipamento se deteriorou e está inutilizável.

[113] Antigo Kartódromo municipal transformado em parque, o espaço é hoje uma referência para a cidade, como pista de caminhada, espaço para feiras, atividades de exercício físico e *playground*.

[114] Poderiam ser pais ou responsáveis. Conversando com as pessoas no local em algumas ocasiões, verificou-se que era comum a presença dos próprios pais. Por isso optou-se por esta forma.

[115] Córrego Santa Maria do Leme.

Enquanto as crianças neste contexto não têm quase autonomia, no 'episódio' ***Crianças no parquinho da Cidade Aracy***, a imagem que se observa é muito distinta. Aqui se aprecia duas crianças brincando sozinhas, e não muitas acompanhadas. Uma menina, de seis ou sete anos, acompanha um menino de menos de dois anos. Algumas especulações seriam possíveis pelas observações: parecem crianças bem cuidadas[116], no entanto, não estão sendo controladas, ao menos não o estão a cada passo, pois não se via adultos por perto. Também é provável que morem próximo ao parquinho - ou estejam passando o domingo na casa de familiares - porque uma criança tão pequena não conseguiria ir muito longe caminhando sozinha.

Pais e crianças no parque da AMOR – [1]
Jd. Nova Santa Paula 23/08/2014 (Sábado, 16:30)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Crianças no parquinho
Cidade Aracy 24/08/2014 (Domingo 16:30)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Este 'episódio' traz algumas pistas sobre a institucionalização da infância à luz do contexto sociocultural. Cidade Aracy, localizado ao sul da cidade, conectado ao centro por vias de ligação, mas sem continuidade da trama urbana, é um bairro com uma das maiores taxas de vulnerabilidade social da cidade[117]- em contraste com o entorno da A.M.O.R. que está entre bairros de renda alta e média[118]. Neste contexto, a vida urbana nas ruas, calçadas e

[116] A menina está de vestido, com o cabelo cuidadosamente preso e o pequeno com blusa de gola. Parecem arrumados para um almoço de domingo.

[117] Segundo o Índice Paulista de Vulnerabilidade Social (IPVS) da Fundação Sistema Estadual de Análise de Dados (SEADE). O bairro Cidade Aracy está classificado como Grupo 5 (de 1 a 7), que representa localidades com alta vulnerabilidade social, considerando-se aspectos socioeconômicos e demográficos (prevalência de famílias jovens em setores urbanos com renda baixa). Mapa: <http://indices-ilp.al.sp.gov.br/view/index.php?prodCod=2&selTpLoc=2&selLoc=3548906&codSetor=354890605000173#> Cartilha: <http://indices-ilp.al.sp.gov.br/view/pdf/ipvs/principais_resultados.pdf>

[118] Segundo os mesmos indicadores da SEADE, os bairros atendidos pela A.M.O.R. variam entre os índices 1 a 3 (renda muito alta a média), prevalecendo o primeiro.

vizinhanças é florescente. Vizinhos com cadeiras nas calçadas conversam com transeuntes das ruas mais próximas. Os terrenos são pequenos, por isso há poucos quintais. Muitas pessoas não têm carro, então a circulação a pé a pontos de ônibus, comércios, serviços, vizinhanças, mantém movimentos cotidianos de idas e vindas, além do tráfego reduzido, em comparação a outras áreas da cidade. Há crianças brincando fora de casa.

Toda essa dinâmica propicia, como mostrara Jacobs (2000), uma sensação de segurança que permite que, ao menos em áreas próximas de suas casas, as crianças andem e brinquem sozinhas com certa autonomia. Esta observação, neste bairro, vale tanto para o *playground* como para a rua. Considerando as situações apreciadas, estima-se que o processo de institucionalização da infância, neste contexto, seja menos flagrante. Uma incursão a campo realizada em período escolar - dia de semana às dez da manhã - foi completamente infrutífera. Naquela ocasião não se observou situações de pessoas brincando, nem crianças nem adultos. Este contraponto acrescenta um dado para a reflexão: é provável que a maioria das crianças deste contexto frequentem escola. Porém, durante o tempo livre parecem gozar de maior autonomia para brincar e movimentar-se pelo bairro[119].

Quanto à espacialidade do brincar neste 'episódio', as fronteiras de delimitação entre o espaço designado do *playground* e o entorno parecem diluir-se, como se um e outro continuassem sem uma ruptura repentina - não há dentro e fora. É como se o *playground* fosse apenas mais um elemento a ser explorado, como pode ser a sarjeta, a rua, uma mureta. No entanto, essa continuidade não reduz a importância do equipamento, que funciona como um respiro, um espaço aberto em contraste com a densidade do bairro, que permite enxergar uma perspectiva da paisagem, principalmente quando a criança explora em altura o brinquedo. Ao contrário, reforça a ideia de que o mobiliário pode integrar o espaço à cidade e, com isso, desempenhar um papel importante para sensação de segurança e acolhimento. O que ocorre neste *playground*, é que não há um cerca delimitadora e nem é um espaço aberto sem referências, como aquele criticado por van Eyck (2014 [1962]: 125):

[119] Não é possível saber qual é o nível de autonomia - a área percorrida, a abrangência das delimitações até onde a criança se sente segura etc. - porém verificam-se situações recorrentes de crianças desacompanhadas de adultos.

> *"Sou um veemente detrator do urbanismo atual, que dificulta as fronteiras espaciais. Tudo se faz aberto; os urbanistas padecem de claustrofobia. O espaço se converteu em tão contínuo que já não cria nenhum espaço.(...) Entre ambos os extremos resulta difícil criar um espaço delimitado."*[120]

A crítica de van Eyck ao urbanismo modernista, que cria espaços abertos e sem delimitação para acolher as pessoas, foi referenciada aqui para apontar justamente seu contraponto. Os espaços no bairro não são para nada abertos - ainda que sejam contínuos em sua densidade - e isso possibilita a identificação de referências que permitem às pessoas reconhecer um âmbito para se situar, observar, e se relacionar de maneira afetiva[121] com o espaço. O *playground* deste 'episódio' está integrado a uma pequena praça, que por sua vez está integrada ao entorno. Dadas as (abissais) diferenças contextuais entre as cidades holandesas e o bairro Cidade Aracy, a praça em questão evoca algumas ideias sobre os espaços para brincar propostas por van Eyck (2014 [1962]: 128):

> *"Este invento não deve conceber-se como uma coisa ou conjunto de coisas isoladas, mas como algo susceptível de se repetir em lugares apropriados da cidade. A cidade deve ser capaz de absorvê-lo tanto estética como fisicamente. Deve ser algo que se integre ao tecido cotidiano da cidade."*[122]

O arquiteto argumentava que as crianças já brincam naturalmente com os elementos urbanos, mas que o *playground*, integrado no espaço, poderia funcionar como uma espécie de corretivo (VAN EYCK, 2014 [1962]), para que a cidade incorpore a criança, quase sempre desatendida nos programas urbanísticos. O que chama a atenção é que os objetos deste espaço - os

---

[120] Tradução da autora sobre a versão em espanhol.

[121] Aqui poderia ser acionado o conceito de topofilia de Yi-Fu Tuan [1983 [1974]), já referenciado anteriormente por Lindón (2006). O geógrafo estuda o elo afetivo entre o homem e o meio sob a ótica da psicologia, explicando que a experiência humana varia desde o sentimento primário até a concepção explícita. Em *Espaço e Lugar*, analisa estes dois conceitos a partir da perspectiva experiencial e relaciona o espaço à amplidão, à liberdade e ao movimento, enquanto a pausa possibilita que se transforme em lugar. O lugar existe segundo um reconhecimento de valores, que dependem intimamente da percepção, portanto da experiência, e a pausa é uma das formas de percebê-los ou criá-los. Nesta pesquisa não serão desenvolvidas as diferenciações teóricas entre espaço e lugar, mas cabe a reflexão sobre as formas de percepção do espaço relacionadas aos efeitos psíquicos do acolhimento e da sensação de proteção.
Também o espaço reduzido poderia remeter à noção de confinamento e topofobia apontados por Lindón (2006: 14-15), conforme apontado na nota de rodapé 104.

[122] Tradução da autora sobre a versão em espanhol.

brinquedos, os bancos de concreto, a areia - são os mesmos padronizados de outros *playgrounds*, mas tanto o contexto no qual se insere quanto a distribuição dos elementos colaboram para criar um espaço fluido e acolhedor ao mesmo tempo. A menina e o bebê fotografados desfrutam tranquilamente do espaço. Estão livres e protegidos simultaneamente. Podem ver e serem vistos, mas não parecem sentir-se controlados. Estas relações são incentivadas porque ao invés de cercas, há bancos, que delimitam o recinto sem encerrá-lo abruptamente, pois servem a um lado e a outro - à rua e à praça. O espaço ao fundo é uma pequena quadra de areia, com alambrado para limitar a bola e o acesso, mas que permite a visão também para ambos os lados. E, por fim, não há uma mureta em círculo delimitando uma caixa de areia, senão que todo o pavimento é feito do material, salvo a calçada de concreto, fundamental para a circulação. As transições entre a cidade e o *playground* são sutis, o que torna o espaço acolhedor, conforme sugere Jan Gehl (2013: 75):

> *"Essas transições contribuem de forma crucial para a experiência espacial e para a consciência do espaço individual como lugar. Assim como as paredes de uma casa protegem as atividades e transmitem uma sensação de bem-estar, os espaços de transição da cidade oferecem um sentido de organização, conforto e segurança. Reconhecemos os locais sem espaços de transição ou com espaços de transição ruins em muitas praças, circundadas nos quatro lados por vias de tráfego intenso. Sua função é bem mais empobrecida do que o espaço urbano onde a vida é diretamente reforçada por um - ou mais de um - espaço atraente de transição."*

As transições agradáveis entre as ruas e o parque contribuem para caracterizar o Parque do Kartódromo como um espaço convidativo. Um de seus lados encontra uma via de fluxo rápido e mais intenso, que facilita o acesso, a visão e a movimentação na escala da cidade. Os outros lados também são acessíveis, mas as vias apresentam distintas intensidades de tráfego: desde uma rua de bairro, até um trecho acessado apenas para dar a volta no parque. Para cada um destes lados, há diferentes transições. Da rua mais alta, uma arquibancada - resquício de quando fora uma pista de kart - estabelece a transição entre o interior e o exterior do parque, configurando simultaneamente a calçada e um elemento contínuo de observação, descanso e

socialização para dentro do parque. Na fronteira com a marginal, um alinhamento de árvores na calçada e uma ampla área de grama proporcionam entrar e sair do parque de forma fluida. O espaço interno aproveita a antiga pista para desenhar um circuito de caminhada e alguns equipamentos, como ginástica e *playground,* estão instalados no interior.

Dentre outros 'episódios' captados no local, uma ***Tarde de sábado no Kartódromo*** mostra como a interação entre o uso e o espaço se retroalimentam, criando espacialidades que passam a ser referências urbanas para um contexto ampliado, que extrapola o âmbito do bairro para a cidade. Nos períodos de maior movimentação, o parque pode ser percebido para além de sua materialidade física, quase como um evento urbano. As pessoas que frequentam o local já conhecem as dinâmicas espaciais[123] e escolhem estar ali nos momentos de socialização ou nas horas tranquilas do dia, quando a dimensão social não sobrepõe a do espaço físico.

Tarde de sábado no Kartódromo
Jd. Nova Santa Paula 23/08/2014 (Sábado, 16:00)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

[123] Esta análise extrapola a observação de um único 'episódio'. São considerações baseadas também em outros quatro 'episódios' levantados no mesmo local e em diversas visitações casuais realizadas durante a pesquisa quando já se especulava formas de abordagem para o objeto.

Essa dimensão social do parque é percebida também nas suas práticas do brincar. Mais que um brincar desconcertante e eufórico, as situações no parque estão relacionadas com o encontro, a conversa, a interação entre pais e filhos. A questão da autonomia não está colocada, pelo menos no que diz respeito ao entrar e sair do parque, principalmente durante os períodos movimentados como este do 'episódio' - as crianças chegam acompanhadas. As imagens percebidas eram de crianças brincando com adultos, ou brincando sozinhas mas com os responsáveis a pouca distância; e também pessoas caminhando com cachorro ou praticando atividades físicas. Há também uma dimensão lúdica na prática de exercícios neste ambiente, mas a clara finalidade - exercitar-se - coloca essas atividades fora do escopo do trabalho.

Apesar do ambiente agitado, há quem prefira interagir materialmente com a areia, de forma quase introspectiva, como o menino de blusa verde, que parece abstrair momentaneamente o entorno. Esta forma de brincar evoca aquele lugar da transição entre o interior e o exterior, onde se encontra o imaginário sugerido por Winnicott (1975: 29), que é capaz de absorver a criança até "se perder". Isso dá uma pista de que mesmo quando há uma delimitação clara: "Fique aqui, acompanhado de fulano!", o brincar consegue evocar um estado de consciência que transcende a estipulação de regras, porque sempre resta vínculo imaginário entre o interior e o exterior que não é completamente passível de domesticação.

A falta de autonomia infantil observada neste contexto traz um outro dado: a presença necessária dos responsáveis. Não somente as crianças estão controladas, mas os tutores estão impelidos a acompanhá-los. Esta forma de interação corresponde àquela especulada pela imagem recorrente do '*playground utilizado por crianças acompanhadas'*. Tomando o exemplo dos dois pais ao lado dos meninos, em comparação ao 'episódio' do *playground* no Aracy, percebe-se que as crianças têm idades parecidas e, ainda assim, há uma clara diferença de independência nos dois casos. Neste caso, a reflexão ultrapassa a dimensão socioespacial da cidade, pois a institucionalização da infância - e consequentemente da família - é uma questão de ordem sociocultural. Aceitando que este seja um dado - as crianças neste contexto têm muito menos autonomia - pode-se ler outros aspectos. Os pais parecem

desfrutar enquanto acompanham os menores: apresentam as feições tranquilas, conversando e observando o movimento. A metodologia do trabalho não permite mais que elucubrar sobre o assunto, pois não foram indagados sobre o que sentem; mas provavelmente estão satisfeitos por passar a tarde no parque. O Kartódromo é um espaço que concentra relações e acontecimentos no espaço público dos quais os usuários da cidade estão carentes.

> *"Os pontos centrais são respeito pelas pessoas, dignidade, entusiasmo pela vida e pela cidade como lugar de encontro. Nesses quesitos, não existem grandes diferenças entre os sonhos e desejos das pessoas nas várias partes do mundo. Os métodos para tratar essas questões também são surpreendentemente similares, porque tudo se resume às pessoas, que têm os mesmos pontos básicos de partida. Todas as pessoas têm em comum os aparelhos locomotor e sensorial, opções de movimento e padrões básicos de comportamento."* (GEHL, 2013: 229)

Suspendendo um pouco a perspectiva crítica da especialização espacial, da falta de segurança e de autonomia, este espaço apresenta-se como importante aglutinador de relações urbanas na cidade. Não necessariamente com respeito ao entorno - para o qual também irradia movimentação - mas para o estabelecimento de vivências entre desconhecidos, da casualidade, do encontro, da experiência do espaço público. Para muitas pessoas uma *Tarde de sábado no Kartódromo* representa a escassa possibilidade de intercâmbio agradável no espaço público em São Carlos. O parque é um espaço de referência na cidade, e deve uma parte de seu sucesso ao tratamento das delimitações perimetrais. A visibilidade ajuda na retroalimentação convidativa do uso do espaço. O acesso é propício. As transições suaves colaboram para que as pessoas se sintam soltas e protegidas. A materialidade urbana continua para dentro do espaço - há asfalto para caminhar ou andar de bicicleta, e por isso o espaço se constitui como alternativa para o brincar na cidade.

O 'episódio' ***Tarde de domingo no Bicão*** mostra que o uso desempenha um papel fundamental para catalisar a incorporação do equipamento à cidade, mas também revela o quanto o planejamento, o desenho e a gestão do espaço são determinantes para propiciar ou não as dinâmicas de uso. Situado na Vila

Carmen - bairro contíguo à chamada Grande Vila Prado[124] -, o Bicão é um grande parque, atravessado pelo córrego Medeiros, que foi construído em uma área de proteção ambiental em meados dos anos 1980 (SEPE *et* al., 2009). O espaço possui muitas árvores de grande porte, conta com uma marquise de concreto, *playground*, equipamentos esportivos e é fechado por grades metálicas em todo o perímetro. O acesso de veículos só é permitido até a entrada do parque. A maioria dos usuários - poucos, a estimar pela capacidade - são moradores dos bairros mais próximos (SEPE *et* al., 2009)[125]. O local apresenta um enorme potencial urbanístico, principalmente considerando-se a estrutura existente. No entanto, apresenta sérios problemas de manutenção, como o mato alto, a falta de iluminação, muitos elementos deteriorados. Além disso, o acesso às instalações se concentra em apenas dois pontos, o que isola o parque do entorno e cria uma longa faixa de calçada sem intercâmbio de fluxos com o bairro.

Tarde de domingo no Bicão
Vila Carmen 24/08/2014 (Domingo, 15:45)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

[124] Não está claro a área conhecida como Grande Vila Prado engloba o parque. Segundo o mapa da prefeitura de São Carlos, o parque está entre Vila Carmen e Jardim Bicão. Disponível em: http://www.saocarlos.sp.gov.br/images/stories/pdf/Ruas%20e%20bairros%20Area%20Urbana%20112500.pdf> Acesso em 12 jan. 2016. Segundo a delimitação no site Wikimapia, o parque está no bairro Vila Carmen, próximo à Grande Vila Prado. Disponível em: <http://wikimapia.org/13843469/pt/Grande-Vila-Prado> Acesso em: 12 jan. 2016

[125] SEPE, L.; OLIVEIRA, M.; BERGEL, M. M.., no trabalho **Percepção Sócio Ambiental do Parque do Bicão**. (UFSCar, 2009), realizaram um levantamento estatístico dos usuários e de suas percepções sobre a qualidade ambiental do parque. Disponível em: <https://es.scribd.com/doc/23977134/Percepcao-Socio-Ambiental-do-Parque-do-Bicao> Acesso em: 21 jan. 2016

Tarde de domingo no Bicão
Vila Carmen 24/08/2014 (Domingo, 15:45)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

O 'episódio' levantado no domingo parece corresponder ao uso normal naqueles horários livres de atividades laborais[126]. Havia jovens nas quadras, um grupo com skate, crianças acompanhadas no *playground* e famílias passeando. O parque, que tem uma paisagem muito bonita e topografia típica de fundo de vale, tem os desníveis aproveitados para configurar os distintos espaços internamente, o que torna o local propício para correr livremente e esconder-se entre as árvores, como faziam as crianças da foto. As pessoas que brincavam no parquinho não fugiam do padrão de interação '*playground utilizado por crianças acompanhadas'.* Este espaço - o *playground* -, que permite o contato visual com a rua através da grade de fechamento, oferece mais pistas sobre o potencial de uso do que propriamente sobre alguma particularidade (ou generalidade) da situação que ocorria ali no momento.

Parece que faltam, em todo o perímetro, aqueles espaços de transição, capazes de convidar mais às pessoas, que pudessem, por sua vez, convidar a outras pessoas através das dinâmicas de movimentação e uso. O próprio desnível do vale poderia ser utilizado para configurar transições que integrassem o parque ao bairro, criando espaços voltados simultaneamente para dentro e para fora dos limites do cercamento. Mas não é objetivo deste estudo traçar diretrizes para solucionar questões urbanas; no entanto, este 'episódio' sugere que o desenho - principalmente os detalhes da inserção -, desempenha um papel importante. Apenas o desenho não é suficiente para garantir o uso, mas pode melhorar o convite e, com isso, alimentar uma nova dinâmica de frequentadores.

[126] Segundo outras visitas realizadas fora do período de levantamentos.

> *"Equipamentos e instalações para jogos e muitos tipos diferentes de academias esportivas, pistas de caminhada e de skate e parques temáticos ambiciosos com desafios físicos têm sido criados para crianças e entusiastas do esporte. Assim como no caso de pedestres e ciclistas, precisamos oferecer convites para que as instalações sejam usadas. Elas promovem uma vida urbana saudável e agregam valor à vida nas cidades."* (GEHL, 2013: 159)

A observação de Gehl corresponde à situação encontrada no Bicão. Ainda que o projeto e as instalações do parque não sejam exatamente 'ambiciosos' - como podem ser em outros parques aos quais se refere o autor -, a necessidade de dar soluções convidativas para estes equipamentos é fundamental para fomentar o uso. Mas, para além do convite que precisa ser proporcionado pelo espaço, para servir como detonador de uma dinâmica - mas que não garante a manutenção das atividades -, o próprio uso é que retroalimenta o uso. Acreditando nesta forma de movimentação, alguns eventos recentes - como o Festival Contato ou o EREA São Carlos[127] - foram idealizados por coletivos e realizados no parque, com o intuito de promover o uso - e usufruir - do local.

Um exemplo mais ou menos recorrente do mecanismo de dinamização pelo uso é a prática de skate. Os skatistas costumam identificar locais propícios e frequentemente ressignificam o espaço escolhido. As razões, formas e as lógicas de identificação espacial pelos praticantes do skate não serão investigadas aqui. No entanto, especula-se que as características físicas, como a superfície e os obstáculos, sejam somadas a outras dimensões, como a subutilização e as redes de influências ou de intercâmbios entre os skatistas. Discorrendo sobre a identidade da Praça do MACBA, em Barcelona, como

---

[127] Os dois eventos citados foram levantados em um primeiro momento como potenciais 'episódios', mas foram descartados pelo recorte específico do objeto. O festival colaborativo multimídia Contato, que ocorre gratuitamente em São Carlos desde 2010, ocorreu pela 9ª edição em 2015. É a segunda edição consecutiva do festival no Parque do Bicão. A organização do festival, feita pelo Instituto Contato, uma entidade sem fins lucrativos voltada à pesquisa, formação e produção cultural, com sede na cidade de São Carlos, pretende seguir realizando o evento nas dependências do parque. Fonte: <http://festivalcontato.com.br/> Acesso em: 13 de out. 2015. / O EREA - São Carlos (Encontro Nacional dos Estudantes de Arquitetura e Urbanismo) foi realizado em agosto de 2014 no Parque do Bicão. A proposta de ocupar o parque (título: Se Essa Rua Fosse Minha) questiona a falta de atenção a este espaço - tanto por parte do poder público como da população. Havia acampamento, música, diversão, boa organização, um clima descontraído e ao mesmo tempo compromissado com os debates sobre a cidade, que incluíam grupos de discussões, ações e palestras de convidados e professores do IAU -USP.

‘spot’[128], que hoje é um local mundialmente conhecido pelos praticantes do skate - e alvo de disputas e conflitos com vizinhos e gestores -, Fontes (2000) resume como se deu o processo desde as primeiras ocupações até tornar-se um espaço de referência:

> *“A apropriação da área data do ano 1995. Nesta época a praça [recém construída] não tinha uso e era um espaço vazio e perigoso. No entanto, passou a ser intensamente utilizada por skatistas locais, quando o skateboarding em Barcelona ainda não era “moda”. Paralelamente, havia ao lado uma grande área vazia, depois ocupada pela Universidade de Barcelona, onde alguns skatistas locais costumavam praticar. A partir do ano 2000, com a chegada de gente de outras procedências, a praça se converteu no que é hoje.”* (FONTES, 2010)

Sem adentrar nas questões dos conflitos[129] - objeto de reflexões críticas sobre o espaço urbano e reivindicações - a respeito do direito de uso do espaço atualmente, a Praça do MACBA representa um caso de um local que carecia de vitalidade - uma praça ‘seca’, com pavimento liso, degraus e desníveis não muito pronunciados, não muito utilizada como local de encontro ao princípio -, onde alguns skatistas começaram a praticar. Este uso fomentou uma engrenagem de uso, identificação e vice-versa, que transformou substancialmente as espacialidades e o significado da praça. O exemplo é antes uma ilustração de como a prática do espaço mobiliza dinâmicas urbanas que ressignificam o espaço.

Não se reconhece em São Carlos - ao menos dentre os ‘episódios’ - nenhum espaço onde a prática de skate tenha sido tão fortemente cunhada a ponto de, mesmo deflagrando disputas conflitivas com outros usuários, tornar-se uma causa para a reivindicação do direito de uso[130]. Mas, observa-se alguns espaços que começaram a ser frequentados por skatistas e, de algum modo, foram ressignificados e ganharam novas identidades.

---

[128] Gíria utilizada pelos skatistas para designar um local de referência para a prática.

[129] Ver: FONTES, Adriana S. **O Skateboarding como intervenção: apropriação temporária e identidade no centro de Barcelona**. V!RUS, São Carlos, n. 4, dez. 2010. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus04/?sec=4&item=1&lang=pt> Acesso em: 12 mai. 2015
Uno Skate Magazine Digital: Disponível em: <http://www.unoskatemag.com/> Acesso em: 28mar. 2014

[130] E menos ainda extrapolando as fronteiras municipais.

Em outro 'episódio' no mesmo Parque do Bicão, agora em horário mais inóspito - devido à má iluminação e ao isolamento do local -, uma quadra servia como pista de skate. Era uma terça-feira e já havia escurecido. Algumas pessoas[131] faziam caminhada ou utilizavam os equipamentos de ginástica, mesmo com a luz escassa. Segundo os registros de campo, pareciam chegar e sair de carro do local[132]. Nesta ocasião, os ***Adolescentes de skate no Bicão*** eram apenas dois[133], mas brincavam com alguns elementos dispostos em uma das três quadras. Estes elementos mostram que o espaço já é conhecido para a prática de skate e, embora não houvesse um número grande de skatistas, situações parecidas - pessoas praticando na quadra com os elementos e a arquibancada - foram observadas no mesmo espaço em outras ocasiões.

Adolescentes de skate no Bicão
Vila Carmen 16/09/2014 (Terça, 19:10)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Os elementos móveis dispostos permanentemente na quadra indicam - e contribuem para criar essa identidade - que aquele é um local da prática de skate. Utilizando a diferenciação proposta por Rasmussen (2004) - '*lugar da criança*' ou '*lugar para a criança*'[134] -, este espaço é claramente um lugar dos skatistas, já que não foi planejado para eles, mas foi identificado e ressignificado pelo uso. Este 'episódio' na quadra do Bicão não traz, por si só, mais dados sobre o perfil dos usuários no espaço e sobre possíveis padrões de grupos ou

[131] Inversamente, no Parque do Kartódromo este é um horário de pico das atividades.
[132] Esta observação poderia desestabilizar os dados levantados por SEPE et al. (2009), a respeito da prevalência de usuários dos bairros locais. Porém, parece antes significar que mesmo os usuários dos bairros próximos cheguem até ali de carro, já que o perímetro do parque não transmite segurança por ser pouco ou nada movimentado em alguns trechos.
[133] Os outros dois que aparecem nas fotos são colaboradores da pesquisa que, neste caso especificamente, chegaram a conversar com os skatistas.
[134] Ver item 1.4: *O espaço [do brincar] domesticado*, desta dissertação.

horários. No entanto, naquele momento, entrando a noite, os adolescentes que brincavam tinham por volta de dezesseis anos[135].

Uma situação parecida ocorre na Praça Brasil mas, ao que parece, neste local há outros perfis de usuários. A praça está localizada em um bairro próximo ao centro, a Vila Nery. O bairro, antigo na cidade, é diversificado, com muitas residências, bem servido de comércios e serviços locais - bares, lanchonetes, farmácias, salões de beleza, escolas -, mas vem se transformando em função da maternidade e hospital *Casa de Saúde*. Atualmente, abriga um grande número de laboratórios, consultórios e clínicas especializadas na área da saúde. A Praça Brasil, equipada com duas quadras, *playground* delimitado sobre areia, bancos e árvores bem formadas de portes variados, ocupa a totalidade de um quarteirão em frente ao edifício da maternidade.

O 'episódio' ***Meninos manobrando skates na Praça Brasil*** também mostra como a prática de skate ressignifica o espaço, convertendo quadras em local de encontro. Segundo as observações em campo, a um lado, na quadra aberta, havia garotos menores - estima-se entre sete e doze anos; ao outro, na quadra com alambrado e obstáculos móveis para saltar e treinar manobras, adolescentes. A divisão etária parecia bastante natural - a um lado os mais experientes e ao outro os iniciantes. Mesmo os garotos mais jovens não pareciam estar acompanhados por adultos. A observação do 'episódio' por um tempo mostrou que muitos chegavam pelas ruas próximas de skate, enquanto um ou outro foi visto no ponto de ônibus.

Meninos manobrando skates na Praça Brasil
Vila Nery 23/08/2014 (Sábado, 16:40)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

[135] E eram do sexo masculino, o que poderia, ainda, desdobrar uma discussão sobre segurança, confinamento, controle espacial e gênero, mas que precisaria de maiores evidências e não cabe no escopo do trabalho.

Meninos manobrando skates na Praça Brasil
Vila Nery 23/08/2014 (Sábado, 16:40)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

A questão da autonomia não é importante para o grupo de adolescentes, mas para os meninos mais novos, é interessante essa possibilidade de movimentar-se com confiança na cidade - ou no bairro. A cena dos meninos na guia da sarjeta corrobora mais a ideia de continuidade entre a rua e a praça - como se esta fosse uma ampliação da rua ou da calçada -, que de um espaço delimitado ou fechado. Além do intercâmbio entre gerações, o 'episódio' se aproxima da ideia sugerida por Jacobs (2000: 88) sobre a possibilidade de participar da vida pública:

> *"As crianças da cidade precisam de uma boa quantidade de locais onde possam brincar e aprender. Precisam, entre outras coisas, de oportunidades para praticar todo tipo de esportes e exercitar a destreza física - e oportunidades mais acessíveis do que aquelas que desfrutam na maior parte dos casos. Ao mesmo tempo, no entanto, precisam de um local perto de casa, ao ar livre sem um fim específico, onde possam brincar movimentar-se e adquirir noções de mundo."*

O local não é necessariamente uma referência para expertos na prática, o que reforça ainda mais a intenção despretensiosa do brincar, que promove um ambiente descontraído de encontro. Mesmo sem a pretensão da prática de manobras radicais, o espaço é uma referência, aonde chegam os usuários individualmente, carregando cada um seu skate. A partir do encontro ocorrem intercâmbios entre os usuários. Essa dinâmica cria relações entre os meninos e o espaço que poderiam ser interpretadas como 'pedaço' (MAGNANI, 1998: 116), considerando-se que seja criado um vínculo cotidiano que corresponde a uma área de confiança e troca mútuas. Outros 'episódios' registrados na mesma

praça apresentam características e formas de interação com o espaço diferentes destas - e também confirmam esse padrão de uso dos skatistas.

Skatistas e pessoas brincando na Praça Brasil
Vila Nery 21/09/2014 (Domingo, 15:30)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

O ‘episódio’ ***Skatistas e pessoas brincando na Praça Brasil*** é uma mostra da diversidade de formas de uso na praça. O uso da quadra por skatistas confirma a identidade atribuída ao local. Tanto que metade da quadra estava sendo usada por um grupo para jogar bola - função inicialmente designada ao espaço - enquanto na outra metade havia jovens saltando obstáculos com skate. Além disso, há outras situações - provavelmente desdobradas desta identificação - de crianças com skate fora do espaço delimitado pela quadra. Pela observação, as garotas que estão treinando fora do âmbito utilizado por

outros skatistas, não parecem sentir-se parte do 'pedaço' (MAGNANI, 1998:116). Não participam do grupo que frequenta o recinto - demarcado por muretas, pavimento e alambrado -, ainda que elas sejam possivelmente do 'pedaço' bairro. A situação recorrente de *crianças brincando acompanhadas no playground* também é frequente neste espaço. No entanto, nem sempre são crianças do bairro, pois é comum presenciar a movimentação de famílias da maternidade para o parquinho. Além deste espaço, outras famílias utilizam o centro da praça para conversar enquanto acompanham os filhos brincando com brinquedos trazidos de casa. Também são observadas situações e crianças desacompanhadas, como os meninos em cima da árvore.

O 'episódio' mostra que, neste contexto, os pequenos são acompanhados por responsáveis, mas também há crianças com autonomia, tanto para brincar como para chegar à praça - situação perceptível pelas bicicletas tombadas no chão. A diversidade e movimentação no bairro fazem com que a praça também seja muito utilizada. Somando-se o uso constante do *playground* - quando sai alguém logo entram outros - à presença habitual de jovens praticando skate nas quadras e a rotatividade de pessoas nos bancos, cria-se um ambiente descontraído e dinâmico, onde aqueles que vivenciam o espaço estão suficientemente próximos para estabelecerem contatos visuais e distantes para que cada atividade não atrapalhe a outra. Essa conjuntura cria na praça e no entorno uma sensação de segurança e acolhimento, que propiciam a autonomia de algumas crianças, responsáveis por ilustrar as situações mais livres do brincar neste 'episódio'. São situações urbanas que se originam do impulso reconhecendo o próprio espaço. O ponto de partida é ir à praça para brincar, muitas vezes sem uma finalidade prévia - como no caso do skate ou dos que vão ao parquinho. E então, quando chegam, exploram os elementos, criando brincadeiras a partir das ocasiões proporcionadas pelo encontro e pela matéria da praça - como subir na árvore, explorar raízes dos *flamboyants*[136], saltar guias, correr na grama, subir em muretas.

Neste caso, apenas a quadra e o *playground* são espaços designados *a priori.* Mas o fato da praça ser usada como espaço para múltiplas socialidades,

[136] Árvore de origem africana, muito utilizada no Brasil pela floração exuberante. Possui raízes altas e produz vagens compridas e secas que também são muito utilizadas para brincar.

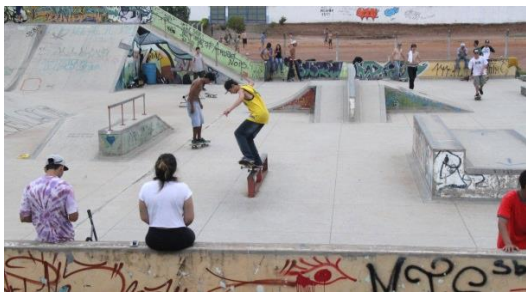
minimiza, inclusive, a rigidez de uso para estes espaços específicos. A porção da quadra foi identificada por skatistas com pequenas intervenções - móveis - mas permanentes, que passam a parear com os equipamentos instalados em projeto - cesta de basquete e traves de gol. Todos os elementos da praça - bancos, postes, muretas, árvores e superfícies - são considerados como potenciais objetos para brincar. Os contatos na praça - simples, casuais e muitas vezes decorrentes do brincar - constituem pulsações de vida pública da cidade, como argumentava Jacobs (2000: 60):

> *"Grande parte desses contatos é absolutamente trivial, mas a soma de tudo não é nem um pouco trivial. A soma desses contatos públicos casuais no âmbito local - a maioria dos quais é fortuita (...) - resulta na compreensão da identidade pública das pessoas, uma rede de respeito e confiança mútuos e um apoio eventual na dificuldade pessoal ou da vizinhança."*

Os 'episódios' registrados no Complexo Esportivo e Pista de Skate do Jardim Santa Felícia se constituem de relações diferentes daquelas estabelecidas na Praça Brasil. Dada a especificidade e as características do espaço - campo de futebol por um lado e rampas, obstáculos e desníveis por outro -, as atividades desenvolvidas aí se circunscrevem a perímetros bem delimitados. As principais atividades desenvolvidas na pista são as práticas de skate, patins ou bicicleta. Na parte posterior, um campo de grama e outro de terra isolam as atividades de bola, já que a superfície é inadequada para o skate. Além disso, claro, há encontros, conversas e pessoas que vêm observar, mas todos ocorridos em torno às atividades realizadas dentro da pista ou dentro dos campos. O Jardim Santa Felícia é um bairro originalmente de renda mais baixa, mas que vem se transformando e consolidando-se a partir de um vetor de crescimento diversificado quanto ao uso e ocupação e à faixa de renda. A área urbana conhecida hoje como Grande Santa Felícia, alimentada por um importante eixo de ligação entre a marginal e a rodovia - a Avenida Miguel Petroni neste sentido e a Rua Miguel João no sentido inverso - se conecta com loteamentos residenciais de alta e média rendas, o que elevou

consideravelmente o padrão comercial do bairro, principalmente nas áreas próximas ao principal eixo de circulação.

O ***Domingo no complexo esportivo e pista*** é um 'episódio' bem representativo da dinâmica do local. Os 'episódios', como ***Garotos e garotas na pista de skate*** e ***Outro domingo na pista de skate***, trazem outras referências sobre a diversidade de perfil dos usuários. Assim como no Kartódromo, as situações ocorridas neste espaço trazem mais dados sobre a movimentação geral do que sobre particularidades nas interações. O espaço é aberto e muito visível do exterior. Segundo os registros de campo, as pessoas vêm de carro ou de skate e bicicleta pela rua.



Domingo no complexo esportivo e pista
Grande Santa Felícia 28/09/2014 (Domingo, 17:50)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Outro domingo na pista de skate
Grande Santa Felícia 12/10/2014 (Domingo, 17:00)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Garotos e garotas na pista de skate
Grande Santa Felícia 16/06/2014 (Segunda, 17:00)
Foto: Bianca Habib Silva

O perfil dos usuários do complexo é bem variável. No campo de futebol e no descampado, grupos diferentes faziam uso de cada espaço: no primeiro havia três meninos[137] brincando de bola, aparentemente desacompanhados. No campo de terra batida, garotos com idades bem variadas jogavam uma 'pelada'[138]. Na pista de skate, entre os três 'episódios' citados, diversos perfis de usuários dividem um interesse em comum: a prática de skate. Os frequentadores variam desde os jovens mais experientes, passando por adolescentes e crianças que, com autonomia, dividem a pista e as manobras com os mais velhos, meninas de pouca idade - aparentemente desacompanhadas - e até pais que levam filhos pequenos para aprender, ou mesmo para andar de motoca, como se vê em uma das imagens. O que se aprecia é que um equipamento como este serve à cidade para além do bairro, e ainda consegue mesclar usuários que não se misturariam em outras ocasiões. As dinâmicas são vivenciadas de acordo com a movimentação. Cada um percebe

[137] Estima-se que teriam entre 9 e 11 anos.
[138] Expressão informal que denota o jogo de bola baseado no futebol, mas realizado de forma desregrada e recreativa.

suas possibilidades em função do todo: se há muita gente, se há velocidade, se o local está tranquilo para arriscar uma manobra mais ousada; ou o inverso, se há uma criança pequena, se alguém está aprendendo, se é preciso respeitar os limites dos iniciantes.

A pista de skate é um espaço designado que determina fortemente o uso, mas que atende não apenas ao bairro ou à cidade, como fomenta o intercâmbio entre skatistas de outras localidades. Muitas manobras só são possíveis de serem realizadas em desníveis especiais, curvas e tipos de superfície. Apesar de individual - mesmo que às vezes seja competitiva - a prática de skate supõe sempre a superação de desafios. Caillois (1990) interpretaria esses desafios como o *ludus* que regulamenta a *paidia* e a torna interessante:

> "*Também intervém o prazer que se sente com a resolução de uma dificuldade tão propositadamente criada e tão arbitrariamente definida, que o fato de a solucionar tem apenas a vantagem da satisfação íntima de o ter conseguido."* (CAILLOIS, 1990: 50)

Mesmo sem entrar no mérito de avaliar como positiva - ou negativa - essa instalação do desafio, no caso do skate ela está sempre colocada. À superação de um obstáculo soma-se outra, e assim sucessivamente. A atividade precisa de um equilíbrio fino entre o impulso e o controle. E porque, então, parece uma prática tão livre? Parece que a saída - não a resposta - à pergunta seria a especulação de seu caráter criativo, capaz de se reinventar e desestabilizar as regras o tempo todo. Sim, há regras para o skate. Há regras no mundo. O que o skate coloca, metafórica e metonimicamente para o espaço urbano, é que as regras são sempre convenções instáveis e questionáveis. O skatista - na essência - não se satisfaz com aquilo que está dado; não aceita uma designação exclusiva e *a priori*. Um banco pode ser uma superfície deslizável, uma rampa pode ser um 'half'[139], e assim por diante. Assim que supera um desafio, procura outro para transgredir. E, desta forma, um espaço designado como a pista de skate poderia ser visto - da perspectiva sagaz das artimanhas dos skatistas mais experientes - quase como pretexto para se tecer uma rede e

[139] Half se refere a Halfpipe que é a tradicional pista de skate em forma de 'U' e é também utilizado para outras modalidades de esportes deslizantes.

trocar experiências, além do local para treinar. O fato de frequentar este espaço comum cria uma trama de relações entre os usuários, ao mesmo tempo em que promove também a interação de pessoas desconhecidas - por exemplo, aqueles que estão aprendendo, que não são (ainda) engajados, críticos, experientes. Aí entram diversos outros usuários - mais ingênuos ou apenas despretensiosos - que não necessariamente correspondem ao perfil do skatista transgressor, criativo e ativo. O espaço da pista congrega expertos com aspirantes e pais de família com crianças pequenas.

Por outro lado, a superfície plana do campo de terra batida convida especialmente para interações explosivas - correr, chutar, gritar, levantar poeira - com ou sem bola. São relações muito diferentes das que ocorrem nas superfícies lisas, desniveladas e deslizantes da pista. Outra diferença fundamental é que enquanto a movimentação na pista é mais individual[140] - e talvez até obstinada -, o uso dos campos se dá muitas vezes de forma coletiva, formando-se grupos. Em diversos contextos, os campos e descampados são utilizados de formas parecidas. Por exemplo, nos 'episódios' ***Crianças com mais velhos no campinho***, no Jardim Munique e ***Crianças com bola e bicicleta no campinho***, no Cidade Aracy, os campinhos - como são conhecidos esses espaços abertos de chão batido ou grama rala e com traves de gol - são muito utilizados para se brincar de bola. Neste caso, o brincar de bola não se refere a um jogo estruturado, com times e regras, e nem sempre a uma 'pelada', que seria sua versão desregrada, mas a uma brincadeira solta, onde importa mais a distensão e o acaso, o correr e o chutar, do que qualquer outra finalidade.

Crianças com bola e bicicleta no campinho
Cidade Aracy 24/08/2014 (Domingo, 16:25)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

[140] Ainda que haja competição, o desempenho de cada praticante é individual e independente do grupo.

No ‘episódio’ do Jardim Munique, muitas situações ocorrem ao mesmo tempo. O bairro é separado da região central pela rodovia[141], e conectado por uma via de ligação que divide dois bairros contíguos - a um lado o Jardim Munique e a outro o Jardim Maria Stella Fagá. Essa via se constitui como avenida principal para ambos os bairros, servindo-os com comércios e serviços. Pela planta oficial da prefeitura, o espaço onde ocorre o ‘episódio’ é definido como área institucional[142]. Mas a área é um descampado com escasso mobiliário: um alambrado separando um campo com traves de gol e uma mureta delimitando o *playground,* com alguns brinquedos convencionais. No campo cercado, havia algumas crianças mais velhas jogando bola em grupo, enquanto ao outro lado duas meninas maiores brincavam com um menino pequeno. Várias bicicletas tombadas perto do campo indicam que provavelmente chegaram ao local pedalando. Uma mulher cuidava das crianças que brincavam no *playground.*

Crianças com mais velhos no campinho
Jardim Munique 23/08/2014 (Sábado, 17:00)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

[141] A Rodovia Washinton Luís (SP-310) conecta um importante trecho entre São Paulo e cidades como Rio Claro, São Carlos, Araraquara, Catanduva e São José do Rio Preto, além de conectar-se com outras rodovias que dão acesso a muitas outras cidades do interior. Por ser uma rodovia de fluxo intenso, continuo e de alta velocidade, sua presença é uma importante fronteira entre o centro de São Carlos e os bairros que se distribuem ao outro lado, como, por exemplo, o Jardim Maria Stella Fagá e Jardim Munique, mencionados neste ‘episódio’.

[142] Segundo o mapa de equipamentos públicos da Prefeitura Municipal de São Carlos, disponível em: http://www.saocarlos.sp.gov.br/images/stories/pdf/EQP%20+%20APU%20EQP%20+%20APU%201-12500.pdf

Este ‘episódio’ reafirma o padrão ‘*crianças brincando acompanhadas no playground’.* Ao mesmo tempo, reforça a ideia de que nos bairros onde há mais vida nas ruas - pessoas sentadas à porta na calçada, nas mesas exteriores dos bares, observando o movimento, indo e vindo, brincando -, também há mais autonomia para as crianças irem sozinhas a brincar, como as duas meninas com o pequeno. O movimento dentro do alambrado é bem distendido: brincam de bola enquanto conversam.

Mas este ‘episódio’ também coloca em evidência a estreita relação entre o desenho e o convite. Não há bancos, caminhos ou árvores dispostos no terreno. Portanto não há pessoas sentadas, nem espectadores e nem, em última instância, sociabilidades. Reparando bem na forma de interação entre os três grupos que estão utilizando o espaço, percebe-se que cada qual está isolado em sua atividade. Falta um amálgama que, ainda que não conectasse os grupos diretamente, pudesse preencher o espaço. Mais uma vez é preciso reconhecer o quão arriscada pode ser essa leitura prospectiva de analisar o espaço traçando possíveis diretrizes. Também há que se reconhecer que a escassez de mobiliário não impede a vivência do espaço, ao contrário, mostra como ela ocorre mesmo onde há pouco recurso material. Daí se extrai duas reflexões: a primeira, de que o brincar se inventa e se transforma com poucos - ou até nenhum - recursos; a segunda, de que o mobiliário (muitas vezes) pode ser um catalisador de sociabilidades, à medida em que oferece um convite.

Sem pretender coroar o mobiliário como agente determinante para o uso do espaço, pode-se presumir, ao menos, que seja capaz de influenciar relações. Esta elucubração parte da própria observação do ‘episódio’. A mulher que acompanha as crianças no *playground* está encostada na estrutura. Há outras pessoas na rua transitando ao redor da área. Um casal atravessa a rua com carrinho de bebê e outra criança. Provavelmente se sentariam - tanto a mulher como o casal - se houvesse bancos. Pode até ser que trocassem palavras, caso se sentassem próximos. Mas como não há bancos - nem muretas, nem árvores, nem outros elementos de jogo, nem um pavimento que não seja de terra - é provável que passem sem estabelecer relação alguma com os demais. Ainda como possibilidade, pode ser que se aproximem do *playground*, e compartilhem o brinquedo com as outras crianças, o que reforçaria ainda mais essa dimensão

potencialmente socializadora do mobiliário. Ou talvez entrem e procurem delimitar um espaço virtual para ocupar.

> *"O mobiliário urbano pode dificultar ou mesmo impossibilitar as conversas. Ao contrário, pode também ser projetado e montado de modo a oferecer ricas oportunidades de conversação - como é desejável e necessário."* (GEHL, 2013: 154)

A colocação de Gehl acerca do mobiliário, apesar do tom prescritivo - de como o espaço deveria ser - ainda é um norte distante para a cidade que se está observando neste 'episódio'. De maneira também indicativa, a leitura da situação identifica uma carência, que não inviabiliza o uso do espaço para brincar, mas limita outras possibilidades latentes de uma área num entorno onde as vivências urbanas ocorrem intensamente na rua e na calçada. Quando Gehl sugere que o mobiliário pode dificultar ou convidar à sociabilidade, ele está referindo-se especificamente ao desenho, tanto do objeto como da implantação - se tem encosto, se o assento é frio, se divide os usuários, se agrega. Em um contexto político administrativo como o de São Carlos[143], a reflexão sobre o desenho de mobiliário está ainda distante; no máximo seria possível almejar a instalação de um mobiliário padronizado[144]. Ainda assim, seria possível pensar que mesmo aquele banco convencional de concreto sem encosto[145] poderia desempenhar um papel convidativo.

No caso apresentado, o espaço incita as formas do brincar. A brincadeira de bola das meninas é uma opção para a vasta superfície com poucos elementos. O mesmo ocorre no campinho, onde a trave convida à bola, e no parquinho, onde a estrutura convida a subir. A reflexão sobre o mobiliário,

---

[143] Sem estender-se nas razões pelas quais não se desenha cuidadosamente os detalhes de áreas públicas como praças e parques, é possível arriscar que haja um certo descaso político-administrativo neste sentido. A mínima colocação de mobiliário padrão não exige grandes orçamentos, e portanto, não pode ser justificada pela falta de recursos.

[144] É que no contexto sancarlense - não muito diferente do contexto brasileiro - esse padrão de mobiliário não é diversificado como pode ser, por exemplo, na Europa, onde muitas empresas se dedicam ao desenho, produção e comércio de mobiliário, oferecendo uma gama de possibilidades que permite uma maior adequação das peças ao projeto e ao contexto.

[145] O banco de concreto pré-moldado sem encosto é um dos mobiliários mais comumente empregados em projetos de baixo custo. Há versões de placas de concreto instaladas sobre blocos pré-moldados - que pode ser apreciada na fotografia do 'episódio' *Crianças no parquinho*, da Cidade Aracy - e outras versões de toda a peça em concreto pré-moldado, como o exemplar observado na fotografia do 'episódio' *Skatistas e pessoas brincando na Praça Brasil*.

trazida através deste 'episódio', extrapola o brincar, que ocorre independentemente de haver ou não instalações. Na situação analisada, a deficiência de elementos não afeta diretamente as brincadeiras[146], mas as possíveis sociabilidades que poderiam ocorrer em decorrência deste uso. Porém, no próximo 'episódio' o mobiliário toma uma dimensão especial com relação ao brincar: ele passa a ser fundamental para determinadas vivências, e se coloca ainda mais enfaticamente como reflexão necessária.

Voltando ao contexto da Praça Brasil, observando, desta vez, uma situação bem diferente: não havia jovens nas quadras e nem crianças no *playground.* Era uma quinta feira às dez da manhã. No 'episódio' ***Mulher balançando-se na Praça Brasil,*** uma mulher balança-se alegremente no parquinho infantil liberado das crianças durante o horário escolar. Sua expressão de alegria demonstra a livre fruição do movimento de vai e vem. O balanço tem um poder de embalar, de conduzir, ainda que por pouco tempo, à entrega total, que Huizinga (2010: 11) reconheceria como arrebatamento.

Mulher balançando-se na Praça Brasil
Vila Nery 10/10/2013 (Quinta 10:10)
Foto: Bianca Habib Silva

Refletindo sobre o caso de uma menina de oito anos, Rasmussen (2004: 163)[147] observa que mesmo entre outros objetos e espaços importantes no jardim de casa, a ênfase é dada ao balanço. O autor analisa que o balanço é muito mais do que um objeto de movimento:

[146] Afeta na medida em que brinca-se de coisas distintas se há ou não bancos, se há ou não espaço, se há ou não traves, mas não se deixa de brincar pela falta de mobiliário.
[147] Conforme relatado nos itens 1.4 e 2.1 desta dissertação, o estudo de Rasmussen (2004) também se baseou na leitura de fotografias, porém, neste caso, feitas pelas próprias crianças, indicando seus lugares preferidos para brincar.

> *"porque os balanços são frequentemente o lugar de um mundo de atividade física, imaginação, canções e sonhos para crianças."* (RASMUSSEN, 2004: 163)

Observando o balançar-se através dos impulsos propostos por Caillois (1990), certamente se escolheria *ilinx* - a vertigem - para classificar o balanceio, que poderia ser compreendido como o puro êxtase. Mas o embalo do movimento e a entrega à sensação promovem uma alteração de consciência - mais apreciada quanto maior o tempo e a imersão no movimento - que evoca exatamente aquele lugar intermediário entre o exterior e o interior que Winnicott (1975) designa como 'não eu'. Assim, uma atividade tão vertiginosa abre espaço ao imaginário, e desintegra momentânea e simultaneamente o corpo e a realidade. Talvez a noção '*mimicry*' (CAILLOIS, 1990) não resolva esse aspecto imaginário que surge do embalo no balanço, mas desestabiliza a pura vertigem. Curiosamente, Caillois vislumbrava na associação *ilinx-mimicry* os aspectos associados às sociedades primitivas.

> *"A simbiose da simulação e da vertigem é tão poderosa, tão irremediável que se insere naturalmente na esfera do sagrado e fornece provavelmente um dos principais impulsos para a mistura de terror e fascínio que define esse nível do sagrado. A virtude de um sortilégio deste tipo parece-me infalível, ao ponto de não me espantar que tenham sido necessários milhares de anos para o homem se libertar dessa miragem."* (CAILLOIS, 1990: 97)

Ao refletir sobre esta associação - *ilinx* e *mimicry* - colocando-a na esfera do sagrado, o sociólogo lhe atribui uma conotação muito demarcada do transe, colocando-a lado a lado com a feitiçaria que, pelo seu entendimento é o lado oposto da civilização. O autor interpreta que a regra é um fator fundamental para superar aquilo que ele julgava negativamente como primitivo. O que perturba na teoria de Caillois é seu juízo de valores. Mas talvez sua leitura a respeito dos impulsos regentes dessas manifestações do sagrado não seja descabida. Há algo do jogo que se conecta com essa esfera do sagrado, e parece que reside naquele mesmo lugar entre a ilusão e a realidade, de onde nasce o impulso primitivo do brincar que Duvignaud consideraria desconcertante:

> *"Todos nós temos nossos Tipasas. São nichos, matrizes onde, ao abrigo, germinam e fervem as sementes do imaginário. São oásis abertos aos quatro ventos onde se elaboram, como nos desertos da Ásia Central e do Magreb, processos químicos singulares."* (DUVIGNAUD, 1982)[148]

Pensando sobre esta colocação de Duvignaud o balanço pode ser entendido como refúgio, ou com um pouco mais de ousadia, um túnel para o imaginário. Ao acionar a metáfora de 'Tipasa', o autor remete a um lugar cheio de mistérios, com camadas de tempos e acontecimentos diversos que se plasmam em ruínas. No 'episódio' do balanço, o *playground* se dissolve. A mulher, completamente entregue ao movimento, parece estar naquele lugar intermediário de Winnicot (1975). Não há confinamento, nem delimitação. Todo o parquinho é só balanço: um mobiliário. Por sua vez também este se esmaece, apenas há movimento. Essa possibilidade superior, capaz de desintegrar o entorno para alcançar uma dimensão do 'ser', é dada - não apenas, mas fundamentalmente - pelo balanço. Um objeto que desloca o corpo e modifica o equilíbrio, carregando-o como se fosse jogá-lo, mas mantendo sempre um ponto seguro de ancoragem. Ele permite a sensação de voar e a segurança do retorno ao mesmo tempo. O balanço embala entre o impulso e o controle. E portanto, por ser esta estrutura ancorada, poderia também ser considerado como 'regra', reacendendo a discussão sobre a coexistência constante de dois polos - *paidia* e *ludus.*

Talvez a reflexão filosófica sobre o balanço obrigue a separar dimensões para se pensar até onde as regras são inerentes ao jogo, e até onde pode-se perceber o jogo através de sua essência última, desregrada. Neste caso, seria possível descolar o movimento - onde estaria então a regra - do imaginário - para o qual não há limites. E assim, o balanço é um meio através do qual se alcança - ainda que por instantes fugazes - um estado de consciência alterado, talvez primitivo ou mais próximo da essência humana não domesticada como

---

[148] Tradução da autora sobre a versão em espanhol. Tipasa é uma antiga cidade costeira da Argélia, na costa do Mediterrâneo. Foi um antigo posto de comércio púnico conquistado por Roma e transformado em base estratégica para a conquista dos reinos mauritanos. O sítio arqueológico possui um conjunto únicode vestígios fenícios, romanos, paleocristianos e bizantinos, assim como monumentos autóctones, entre os quais o Grande Mausoléu Real da Mauritânia. Fonte: UNESCO. Disponível em: http://whc.unesco.org/es/list/193. Aceso em:

sociedade. E a pergunta poderia se reformular, desestabilizando as teorias, mesmo que elas tenham, como o balanço, seus pontos de ancoragem: onde está o jogo, no movimento ou no estado de espírito?

A teoria de Caillois - muito útil para pautar o raciocínio - não poderia se sustentar pela simples associação entre o impulso primitivo - baseado *ilinx* e *mimicry* e analisado pelo viés das manifestações sagradas dos rituais -, e as formas desregradas de jogo. As danças, os toques de tambor, as fórmulas mágicas e todo o arsenal que rodeia os rituais poderiam ser compreendidos como regra. O que escapa à regulamentação, neste caso, é o estado de conexão superior - transe - ao qual o conjunto destes meios conduz. E neste sentido, o balanço poderia se aproximar destes elementos que permitem conectar a ilusão - ou dimensões ocultas da vida - e a realidade.

Em uma situação do 'episódio' já apresentado ***Tarde de sábado no kartódromo***, um menino balançando-se fortemente parece abstrair a agitação do entorno para desfrutar do corpo para cima e para baixo, aparentemente entregue como a mulher do caso anterior. Outros dois 'episódios', ***Casal no balanço*** e ***Garotos no balanço na Praça do Luizão***, mostram outras formas de interação com a cidade proporcionadas pelo balanceio.

Tarde de sábado no Kartódromo
Jd. Nova Santa Paula 23/08/2014 (Sábado, 16:00)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Casal no balanço
Santa Felícia 12/10/2014 (Domingo, 17:20)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Garotos no balanço da Praça do Luisão
Grande Vila Prado 28/09/2014 (Domingo, 16:20)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Tanto o casal como os garotos estão conversando em espaços designados para brincar. Mas entre as atribuições mágicas do balanço também está a de embalar. O embalo ligeiro é o primeiro movimento da mãe com o bebê. A teoria de Winnicott (1975) sobre o *'objeto transicional'*, que materializa a '*ilusão*' de continuidade entre a mãe e o bebê, abre uma possibilidade de compreender o brincar como uma ponte que aproxima a criança às experiências da vida. Tomando-se a interpretação de Duvignaud (1982), de que este domínio não esteja circunscrito na infância, seria possível, então, relacionar o brincar com uma ponte entre o mundo interior e o mundo exterior. Em última instância, o brincar - assim como o '*objeto transicional*' - reconecta simbolicamente o 'ser' com a origem. E neste sentido, o embalo, enquanto registro corpóreo, remete à sensação de calma e segurança, representa o acolhimento.

Havia bancos em ambos os espaços nos quais foram observados os 'episódios', no entanto, estando os balanços desocupados, os usuários preferiram estes assentos. O casal está balançando levemente, enquanto se olham e conversam. Pelas posturas, levam uma conversa distendida, calma, ao mesmo tempo em que observam o entorno. Os garotos estão distribuídos, um ao balanço, os outros à volta. Não estão brincando literalmente, estão conversando, observando, descansando. Porém, optaram por fazê-lo sob o embalo agradável do balanço, que leva suavemente a um modo sublime de estar.

O balanço reforça a reflexão sobre o poder convidativo do mobiliário e, mais ainda, sobre necessidade de se pensar a cidade sob a dimensão humana. Quando o coletivo Basurama[149] instala balanços nas pesadas estruturas do *minhocão*[150] como ação reivindicativa, incita a reflexões sobre a condição humana através do convite: venha divertir-se. O contraste entre o balanço - ação e objeto - e a estrutura - lógica e material - evidencia tensões entre a cidade e a dimensão humana, habitualmente desprezada naquele contexto. Assim, os contrastes entre o trabalho e a diversão, a função e a fruição, o dever e o deixar-se, o peso e a leveza, são colocados em pauta pela (simples)

[149] Conforme apresentado no item 1.4 desta dissertação: *Desígnio e desenho de espaços para brincar*.
[150] Como é informalmente conhecido o Elevado Costa e Silva, em São Paulo.

instalação de um mobiliário. Estas considerações evidenciam que pequenos objetos podem transformar significativamente o uso do espaço e que, portanto, a cidade carece antes da preocupação com a dimensão humana do que de recursos. Estes aspectos, já denunciados anteriormente por Jacobs (2000), são enfatizados nas palavras de Gehl (2013: 16):

> "*Não é de se estranhar que a estreita ligação entre o uso do espaço público pelas pessoas, a qualidade desse espaço e grau de preocupação com a dimensão humana seja um padrão geral que pode ser visto em todas as escalas. (...) há muitos exemplos de como a renovação de um único espaço, ou mesmo a mudança no mobiliário urbano e outros detalhes podem convidar as pessoas a desenvolver um padrão de uso totalmente novo*."

A última situação a ser apresentada neste grupo - *praças, parques e playgrounds* - ocorre em um espaço designado como área verde de um loteamento, mas que ainda não tem um projeto arquitetônico nem instalações de nenhum tipo: é apenas uma área descampada. O 'episódios' ***Evento de ocupação de área verde*** foi registrado durante o segundo piquenique organizado pela associação de moradores do bairro Parque Santa Elisa. Durante muito tempo, a área pública designada pelo projeto do loteamento esteve fechada dentro de uma propriedade privada, até que fosse devidamente reivindicada pelos moradores. Uma tenda com refrescos e frutas foi montada, e dois monitores foram contratados para animar o evento, levando pernas de pau e promovendo atividades durante a manhã do dia das crianças. O ambiente era familiar, de pessoas que se conhecem ou se propõem a participar da mesma organização. As crianças vinham com suas bicicletas, patinetes ou motoca - elas também se conhecem entre si, ou aproveitam a ocasião para isso. O bairro é pequeno - aproximadamente três quadras longas -, estritamente residencial e contíguo a outros bairros residenciais. Não há estabelecimentos comerciais próximos[151] e, portanto, o pouco movimento que se aprecia é o entra e sai das garagens. Algumas pessoas circulam pelo bairro a pé ou de bicicleta, mas não há movimentação constante.

[151] A área comercial ou a padaria mais próximas estão entre 600m e 1000m do bairro.

Evento de ocupação da área verde
Pq. Santa Elisa 12/10/2014 (Domingo, 12:10)
Foto: Bianca Habib Silva

A proposta da associação é justamente constituir um foro de debates para refletir sobre a evolução do bairro, que é bem recente - menos de dez anos - e, até então, carente de vida pública. O 'episódio' demonstra que as esferas que conformam o espaço público - material, social e política - se articulam conjuntamente, mas que um âmbito fisicamente delimitado é a base para o estabelecimento de relações sociais espontâneas. Através da organização política, os moradores se reúnem para começar um intercâmbio social, a partir do qual se evidencia a necessidade de um espaço capaz de dinamizar essas relações e seus desdobramentos. Se houvesse uma praça, um parque, um *playground* ou qualquer espaço qualificado que convidasse os moradores ao uso, provavelmente haveria maior dinâmica nas ruas e calçadas. Essa é a reivindicação primeira da associação de moradores.

> *"O modo como definimos o espaço público está intimamente conectado com as ideias do que entendemos por sermos humanos, a natureza da sociedade e o tipo de comunidade política que desejamos. Apesar das claras discórdias em torno destas ideias, quase todo mundo está de acordo em um ponto: apoiar aquilo que é público promove a sobrevivência e a expansão da cultura democrática."* (DEUTSCHE, 2008: 3)

O trecho da autora reforça que antes de discutir as características, os problemas ou as disputas próprias do espaço público, é preciso que ele exista. As dinâmicas orgânicas que pautam e tensionam os usos do espaço - e portanto definem o espaço público - se estabelecem em função do espaço físico, que por sua vez é determinado pelo planejamento, pelo projeto e pela gestão. Neste

caso do Santa Elisa, faltam ainda etapas para a constituição de um âmbito claro sobre o qual possam ser estabelecidas as dinâmicas sociais. A área foi designada no planejamento e projeto do bairro, mas não tem ainda um projeto do espaço específico e, portanto, não há equipamento para ser administrado. No entanto, há desejo e mobilização político-social para que se configure um espaço convidativo que possibilite a consolidação destes intercâmbios e o estabelecimento de novas trocas sociais.

Quando o espaço for qualificado - com mobiliário, caminhos e outros elementos -, aqueles que já se identificam com o bairro e procuram criar um sentido de vizinhança, através da associação, poderão interagir com outros desconhecidos que frequentem o mesmo local. E talvez se encontrem nas ruas ou nas calçadas passeando pelo bairro - para ver o movimento, para encontrar alguém, para brincar. Então será possível discutir sobre o espaço público do bairro. E o brincar deixará de ser um evento para ser um acontecimento.

3.2. Episódios na rua ou calçada

> *"E porque está-se falando não da rua em si, mas de experiência da rua, então é possível também descobrir onde, em meio ao caos urbano, ela se refugiou – já não como espaço de circulação mas enquanto lugar e suporte de sociabilidade." (MAGNANI, 1993)*

Quando Magnani (1993) propõe observar substitutos para a rua - para onde ela se refugiou - o autor está referindo-se ao deslocamento de sua função social para outros espaços: shoppings, clubes, bailes etc. Entendendo o papel originalmente desempenhado pela rua enquanto espaço público aglutinador de sociabilidades - "o encontro entre desconhecidos, a troca entre diferentes, o reconhecimento dos semelhantes, a multiplicidade de usos e olhares" (MAGNANI, 1993) - é perceptível que muitos desses sentidos tenham sido transferidos para outros locais - principalmente privados. O antropólogo sugere que esta experiência urbana - do encontro, da troca - se diversifica fora das ruas, e que para determinados grupos, horários, idades, há diferentes pontos de aglutinação (MAGNANI, 1993). O brincar, enquanto experiência da cidade - a troca inesperada entre desconhecidos, o encontro com determinados grupos, e até a constituição de 'pedaços'[152] - parece haver encontrado terreno seguro em espaços privados, como escolas, clubes, 'espaços kids'[153], SESCs[154], shoppings, entre outros. Uma parte dessas vivências, porém, ocorre em espaços públicos, principalmente aqueles designados, como os que foram registrados no item anterior. Mas, ao mesmo tempo em que isto sucede, o que acontece com a rua?

Através da observação dos próximos 'episódios' consegue-se ver um pouco da experiência urbana do brincar vivida na própria rua. Mesmo que haja uma importante transferência de sociabilidades da rua para outros espaços, ainda há maneiras de usá-la que resistem a essa substituição, reiterando o papel

---

[152] Conforme a noção proposta por Magnani (1998: 116).

[153] Espaços reservados para as crianças dentro de pizzarias, restaurantes, bares ou redes de franquias. Há estabelecimentos que contam com grandes estruturas ou playgrounds internos.

[154] O Serviço Social do Comércio é uma instituição de caráter misto - de gestão privada mas financiada com recursos públicos - com sede em diversas cidades. Tanto o espaço físico - que conta com infraestrutura de quadras esportivas, espaço expositivo, lanchonete, teatro entre outros - como a diversificada programação cultural das unidades atraem muitas pessoas, já que o acesso aos edifícios é gratuito e os eventos têm preços acessíveis ou entrada livre.

aglutinador da rua e a manutenção desta forma de vida pública. Os modos de interação que emergem dos 'episódios' são variados, mas os agrupamentos de distintas situações com aspectos em comum permitem estabelecer leituras sobre a cidade que não são genéricas ou generalizadas, mas extrapolam a circunscrição pontual e o caso particular dos quais partiram as reflexões.

Algumas das cenas apresentadas, também aqui, poderiam corresponder à ideia de 'hologramas', formulada por Lindón (2012) para representar situações recorrentes. Mas, no caso dos 'episódios' ocorridos na rua ou na calçada, é menos provável que a conjuntura e a interação das pessoas coincidam completamente, assim que a ideia será mais útil para identificar aspectos parciais. Por exemplo, é relativamente comum ver pessoas empinando pipas na cidade em determinadas épocas do ano, mas as situações variam muito com o contexto e o tipo de brincadeira. Alguns aspectos das pipas são mais genéricos na cidade. Sua sazonalidade é tão representativa como são as próprias estações. Soltar pipas é uma dessas atividades urbanas simbólicas - como poderia ser também o skate - carregadas de contraste e poesia. As pipas trazem um encanto que enche a paisagem de vitalidade, pois sempre que um ponto colorido se movimenta no céu, alguém está brincando no chão.

Empinar pipa é uma forma de brincar quase mágica, que mereceria toda uma dissertação a respeito. Literalmente a pipa conecta a terra com o céu. Tomando-se aqueles quatro impulsos sugeridos por Caillois (1990) - *agôn, ilinx, mimicry e alea* - todos e nenhum lhe são regentes ao mesmo tempo, o que a torna praticamente inclassificável. Sem dúvida, colocar a pipa para voar é um desafio, há uma dominação em jogo, necessária para manter o equilíbrio entre a coerção e a liberdade do objeto no ar, mas não é exatamente um sentido de competição[155]. Como no balanço, há uma entrega que suspende o corpo para outro estado de consciência - uma espécie de transe -, mas não cabe considerá-la vertigem. Há uma dimensão um pouco aleatória, à mercê do vento, mas que

[155] Aqui é preciso fazer um esclarecimento sobre as competições de pipa com 'cerol'. Ao discorrer sobre a pipa como poesia pensa-se antes na sua forma pura e despretensiosa. No caso das batalhas onde um tenta ganhar a pipa do outro cortando-lhe a linha, todo esse sentido sublime da pipa, do transe, da entrega passa a ser substituído (quase) unicamente pelo sentido de competição. Ainda assim é uma forma de brincar, mas que, no entanto, não foi abordada no decorrer dos 'episódios' registrados.

é uma lógica mais tangível do que a sorte. E por último, não parece ter nada de simulacro, mas libera o imaginário, que evoca a ideia de um 'como se fosse'.

Para soltar pipa, dentre outras circunstâncias necessárias - o clima, o objeto - é preciso ter espaço. E dessa magia da interação entre quem está brincando e todos os outros fatores, também emana um poder: o de encontrar espaço, até mesmo onde não parece haver. O 'episódio' ***Menino com pipa na rua*** foi registrado no Jardim Brasil em uma quarta-feira do mês de julho, em meio ao movimento intenso de veículos que ocupam as ruas no horário de pico ao final do dia.

Menino com pipa na rua
Jardim Brasil 02/07/2014 (Quarta, 17:30)
Foto: Bianca Habib Silva

Um menino sozinho, correndo pela calçada da rua Jesuíno de Arruda, tentava levantar sua pipa. A fotografia deixa a desejar, dada a fugacidade da captação, mas a situação mostra que as adversidades, como o trânsito, as calçadas estreitas e os postes não impediam a criança de correr para seu objetivo. O garoto estava perto de casa[156]. O Jardim Brasil fica próximo ao centro e à Vila Nery e tem a topografia em declive acentuado em direção ao fundo de vale do córrego Gregório, que delimita sua extensão inferior. É um bairro residencial bem servido de comércios e serviços, que em sua maioria existe para atender às necessidades do próprio entorno - um pequeno supermercado, algumas lanchonetes, pastelarias, lojas de roupas, tintas, agropecuárias, entregadores de marmita -, que inclui, além do próprio bairro,

[156] O mesmo menino foi visto nessa mesma região em outras situações: com bicicleta, com outras crianças, o que aponta que é uma criança que tem o hábito de brincar na rua.

outros próximos com maior escassez de comércios - como o Jardim Cardinalli ou a prolongação da Vila Nery.

Muitas casas têm o muro baixo e a varanda voltada para a calçada, outras são fechadas com grandes portões; mas entre umas e outras, há sempre pessoas próximas às portas das casas ou sentadas nas varandas olhando o movimento; também se vê da rua os atendentes nos balcões dos pequenos comércios da região. Não é raro encontrar crianças na rua neste contexto, além de pessoas movimentando-se entre os comércios e a vizinhança. Mas também é um trecho com calçadas estreitas e trânsito intenso, uma vez que estabelece a ligação entre o centro e diversos bairros residenciais.

O que se destaca especialmente neste 'episódio' é a capacidade de adaptação em um contexto que não é aparentemente favorável para se empinar pipas - ou até para se brincar na rua, considerando-se a intensidade do tráfego. Mas também mostra que a diversidade do entorno contribui para a sensação de segurança, enquanto os olhos e os múltiplos contatos nas calçadas parecem muito mais importantes pra garantir autonomia e a confiança, do que o perigo que pode representar a transação de veículos.

Em outro 'episódio' registrado no mesmo bairro - ***Menino sozinho empinando pipa*** -, um garoto está sentado na mureta de um terreno, compenetrado na observação da pipa, já longe no céu. Era uma quinta feira de agosto, logo após o almoço. De onde está sentado, contempla o horizonte, a pipa, o céu. Aparenta pouca idade e está sozinho. Não há pessoas na rua naquele momento, apenas algum trânsito de carros, não muito acentuado.

Menino sozinho empinando pipa
Jardim Brasil 28/08/2014 (Quinta, 14:30)
Foto: Bianca Habib Silva

A situação evoca ao mesmo tempo a reflexão sobre a autonomia e sobre a entrega. Como no outro 'episódio', o menino não precisou de acompanhantes para brincar. Mas neste caso um espaço amplo e tranquilo é fundamental para proporcionar-lhe a experiência da vastidão - e quiçá da solidão -, possibilitada pelo horário laboral e um terreno baldio. A cabeça inclinada dá uma dimensão de como seu corpo se estende para o alto, formando um menino-pipa, imerso num lugar intermediário que conecta a cidade com o céu.

O menino do seguinte 'episódio' também empina pipa sozinho em um terreno. Considerando-se estritamente a propriedade do solo, o ***Menino empinando pipa em terreno*** não está no espaço público. Mas como não considerar como a própria extensão da calçada um terreno limpo, aplainado e sem fronteiras em uma esquina do Cidade Aracy? O senhor sentado ao lado e as características do bairro[157] reforçam que as vivências neste contexto se estendem ali onde haja espaço e algum elemento atraente. A pequena mureta serve de banco, como no 'episódio' anterior. Muitas vezes não é exatamente o assento quem convida a sentar-se, mas a paisagem e o movimento. A ação é antes o observar que o sentar-se.

> *"As atividades sociais incluem uma extensa gama de atividades diversas. Há muitos contatos passivos de ver e ouvir: observar as pessoas e o que está acontecendo. Essa modesta e despretensiosa forma de contato é a atividade social urbana mais difundida em qualquer lugar."* (GEHL, 2013: 22)

Menino empinando pipa em terreno
Cidade Aracy 24/08/2014 (Domingo, 16:20)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

[157] Já elencadas anteriormente no item 'Episódios em praças, parques e *playgrounds*.'

O homem sentado não está brincando, mas completa a cena na medida em que não deixa o menino da pipa estar sozinho. Não se sabe se são conhecidos, mas as dinâmicas do bairro propiciam estes contatos múltiplos de coisas que acontecem simultaneamente e se complementam. Assim, a situação de autonomia do menino empinando pipa não é diferente de outras encontradas neste mesmo contexto, onde os olhos da rua contribuem para o cuidado das crianças que brincam desacompanhadas.

O 'episódio' ***Rapazes empinando pipa ao lado da praça,*** mais do que colocar uma reflexão, ilustra que o brincar não é uma atividade exclusiva das crianças. No caso deles, a completa autonomia permite que escolham o melhor lugar para empinar pipa, longe de postes e de carros, no alto de uma praça pouco equipada e pouco frequentada. Talvez o 'episódio' possa ser um pretexto para discorrer sobre a relação do entorno com a praça, incrustada entre os bairros Jardim Brasil - referenciado anteriormente - e o Jardim Cardinalli, um bairro exclusivamente residencial, com casas de classe média e alta, voltadas para dentro, com pouca ou nenhuma relação com a rua. Há duas praças contínuas, cada uma a um lado da rua. Cada uma tem uma situação topográfica distinta em relação ao fundo de vale que limita o bairro e as praças - e que pode ser apreciado nas imagens -, uma alta e outra baixa, formando uma espécie de anfiteatro. No contexto do bairro, as calçadas são desniveladas e desencontradas, o que desfavorece a circulação de pessoas. O movimento mais apreciado no bairro é o de pessoas passeando com cachorros pelo meio da rua, no início da manhã e fim de tarde, além das empregadas domésticas que se encontram no ponto do ônibus, situado na praça mais alta. Toda esta circunstância - casas fechadas, calçadas ruins, pouca gente nas ruas - faz com que as praças estejam ociosas na maior parte do tempo.

Rapazes empinando pipa ao lado da praça
Jardim Cardinali 11/07/2014 (Sexta, 17:30)
Foto: Bianca Habib Silva

De volta ao Cidade Aracy, quatro adolescentes escolhem o melhor local para brincar de rolimã. O rolimã também é uma brincadeira tipicamente urbana, já que é preciso asfalto e ladeira para se brincar. O carrinho é feito artesanalmente, assim que há um preparo prévio; os amigos costumam ajudar-se mutuamente na confecção do brinquedo. No 'episódio' ***Jovens descendo a rua com rolimã,*** as imagens mostram o pouco movimento de carros; os jovens, cada um com seu carrinho, descem pelo leito da rua. O contexto, como já referenciado, é de um bairro dinâmico, com muita gente pela ruas. No entanto, escolheram uma quadra com poucas garagens, onde não se via, no momento, outras pessoas.

Jovens descendo a rua com rolimã
Cidade Aracy 24/08/2014 (Domingo, 16:25)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

A questão da autonomia não é (tão) importante para jovens do sexo masculino, pois este é o grupo menos vulnerável. Ao contrário, é o grupo que possivelmente chegaria a intimidar - ainda que preconceituosamente - os mais vulneráveis: mulheres e crianças[158]. Assim que, para estes adolescentes, brincar na cidade é uma atividade livre. A prática do rolimã poderia ser classificada predominantemente como vertigem. A intenção de descer a ladeira é a pura emoção da velocidade. Pouco se controla com um carrinho tão rudimentar; mas o desafio está justamente na pequena margem de manobra. O que o rolimã traz consigo é a dimensão social, que envolve desde a construção até o momento de colocá-lo em prática. Mas a dimensão social do rolimã é diferente do skate: não há uma cultura que atravessa fronteiras e mídias - ainda que seja uma prática

[158] Conforme mostrara, por exemplo, Lindón (2006), a questão entre territorialidade e gênero é um importante objeto de pesquisa; a autora investiga o confinamento espacial produzido pela relação entre a percepção do espaço pela mulher e os perigos latentes. Jacobs (2000:84), discorrendo sobre as condutas que garantem a segurança nas ruas, argumenta que a mesma lógica é válida para adultos e crianças, mas que as "*crianças são bem mais vulneráveis ao perigo e à violência que os adultos".*

disseminada. É uma atividade essencialmente urbana, mas que não congrega desconhecidos em um ponto de referência, como ocorre com o skate. O rolimã costuma reunir amigos ou vizinhos de bairro.

Se neste 'episódio' anterior a questão da autonomia não tinha limites, no próximo agrupamento ela parece ser um ponto chave para as formas de brincar que se apresentam. Quatro situações distintas mostram interações com o espaço com alguns aspectos em comum. Nos 'episódios' ***Meninos com estilingue na calçada***, na Grande Vila Prado, ***Menina e menino correndo***, ***Meninos brincando com tijolos*** e ***Crianças brincando no canteiro central***, estes três no Cidade Aracy, se aprecia crianças não muito pequenas brincando em grupos reduzidos pelas ruas em um domingo. Em todos eles as crianças parecem ter autonomia e estar soltas, o que se percebe pelos movimentos. Em um deles, o menino e a menina estão correndo, o que demanda certo domínio espacial. No outro, os meninos estão tramando com o estilingue, o que envolve um certo ar de segredo. No terceiro, os garotos estão distribuídos pelas calçadas com a rua por entre eles, o que mostra a expansão da brincadeira para além de alguma delimitação. E no quarto 'episódio' enquanto dois meninos jogam bola, várias crianças estão escalando a árvore e colhendo amoras no canteiro central, o que denota certa improvisação.

Meninos com estilingue na calçada
Grande Vila Prado 28/09/2014 (Domingo, 16:25)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Menina e menino correndo
Cidade Aracy 28/09/2014 (Domingo, 15:55)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Meninos brincando com tijolos
Cidade Aracy 28/09/2014 (Domingo, 15:55)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Crianças brincando no canteiro central
Cidade Aracy 24/08/2014 (Domingo, 16:20)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

As situações parecem decorrer do 'estar na rua', exceto talvez a do estilingue, que supõe um planejamento para manufaturar o brinquedo. Diferentemente da pipa, rolimã ou do skate, as crianças primeiro decidem que sairão a brincar, e então escolhem o que fazer. Além da autonomia com que circulam pelas ruas, há um diálogo improvisado com a cidade, que convida circunstancialmente a olhar para aqui, a correr ali, a interagir com o que encontrou. Tudo isso também demonstra uma certa intimidade com o entorno, uma familiaridade com a rua, a sensação de segurança, mas principalmente, da confiança. Essa confiança é fundamental para retroalimentar as dinâmicas que dão segurança à rua, e resulta, conforme destacava Jacobs (2000), de inúmeros contatos triviais, mas que formam uma rede importante para a vida pública:

> *"A confiança na rua forma-se com o tempo a partir de inúmeros pequenos contatos públicos nas calçadas. Ela nasce de pessoas que param no bar para tomar uma cerveja, que recebem conselhos do merceeiro e dão conselhos ao jornaleiro, que cotejam opiniões com outros fregueses da padaria, que dão bom dia aos garotos que bebem refrigerante à porta de casa (...) Os hábitos variam: em certas vizinhanças, as pessoas trocam impressões sobre seus cachorros; em outras, trocam impressões sobre seu senhorio."* (JACOBS, 2000:60)

As observações da autora condizem com os contextos encontrados nos bairros destes 'episódios'. Tanto no Cidade Aracy, como no entorno da Vila Prado, as pessoas têm hábitos de sair à rua, colocar cadeiras nas calçadas, reunir alguns conhecidos da vizinhança, conversar, observar, palpitar, brincar. A diversidade promove o movimento e os intercâmbios na rua, que promovem segurança e confiança. Assim, não é preciso controlar as crianças quando saem a brincar. Há confiança na rua, nas pessoas e nas próprias crianças.

As crianças que estão jogando bola nos 'episódios' ***Meninos na rua com bola***, no Jardim Maria Stella Fagá e ***Crianças com bola na rua***, no Jardim Bicão, também desfrutam de uma relação de confiança. Mas, para além de supor que saibam movimentar-se pelo bairro - como nos 'episódios' anteriores -, estas crianças aparecem no leito da rua, e provavelmente permaneçam brincando até que algum veículo as interrompa, para logo voltar a brincar. Esta relação é possível em trechos onde o tráfego é reduzido, e estes bairros, assim como os que foram apresentados em situações prévias, são locais onde a diversidade e a dinâmica da vizinhança contribuem para que o ambiente seja propício para o brincar, até mesmo para uma criança menor, como a que aparece na fotografia acompanhada. Neste caso, um detalhe reforça a ideia de confiança na rua: já é noite. Na outra imagem abaixo, do Maria Stela Fagá, ao lado direito da foto - é difícil observar pela escala da impressão - , uma vizinha conversando com outra, em frente de casa, parece devolver-lhe o aspirador de pó; na casa ao fundo, duas mulheres despedem-se ao portão; ao lado esquerdo[159], há uma mulher na calçada com carrinho de bebê. Isto mostra que as crianças brincando não são fatos isolados, mas parte da conjuntura social do(s) bairro(s).

Meninos na rua com bola
Jd. Maria Stella Fagá 23/08/2014 (Sábado, 16:50)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Crianças com bola na rua
Jd. Bicão 16/09/2014 (Terça, 19:20)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Nestes mesmos dois bairros - distantes entre si - foram registradas outras situações de crianças brincando no meio da rua. Mas, nestes casos, um dado importante muda muito a relação do tráfego e estabelece uma dinâmica diferente de vizinhança: os becos. ***Meninos no beco com pipa***, ***Vizinhos com bola e bicicleta no beco*** e ***Família com crianças no beco***, são 'episódios' captados em becos, que mostram - de forma quase romantizada - as

[159] A mulher que aparece com o carrinho só é visível em outras imagens deste mesmo 'episódio'. Pela pequena escala, seria difícil observar a fotografia sem uma ampliação pontual e, portanto, a imagem não foi colocada.

potencialidades dessas estruturas urbanas que são muitas vezes mal afamadas, senão por histórias, pelo propício encurralar.

O Maria Stella Fagá é constituído por uma série de becos que desembocam na avenida principal, uma via que conecta o bairro com outros. Algumas ruas fazem a ligação entre o Jardim Munique e o Residencial Itamarati. Esta configuração faz com que os becos sejam ao mesmo tempo acessíveis, próximos dos comércios e serviços e protegidos do tráfego mais rápido. As quadras são longas, mas a circulação de veículos se resume ao acesso interior.

Os becos do Jardim Bicão não gozam de acessos privilegiados como os do Fagá. Neste bairro, as quadras desembocam na margem do córrego Medeiros, no prolongamento do Parque do Bicão, o que isola um pouco mais o bairro de outros e do centro da cidade. Além disso, no fundo do bairro está a estação de transmissão de energia elétrica, que cria um grande espaço fechado e inacessível. Contudo, a diversidade do entorno se encarrega da movimentação e da vitalidade das ruas. Na rua principal, que conecta os becos, também há pessoas em frente de casa, nas mesas dos bares, circulando nas calçadas.

Meninos no beco com pipa
Maria Stella Fagá 23/08/2014 (Sábado, 16:50)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Vizinhos com bola e bicicleta no beco
Jd. Bicão 24/08/2014 (Domingo, 16:50)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Os ‘episódios’ mostram como a estrutura de beco colabora para a construção do sentido de vizinhança. As trocas e intercâmbios entre vizinhos não estão livres dos conflitos próprios dos conjuntos residenciais. Mas, as construções contíguas e o tráfego restrito convidam a estabelecer relações entre fora e dentro de casa e entre as pessoas. O beco cria uma referência de ‘pedaço’ (MAGNANI, 1998:116), uma vez que determina quais pessoas se relacionam e interferem naquele espaço. Aqueles que não ‘são do beco’ precisam de um motivo para estar ali, já que não há pessoas ‘de passagem’. Ninguém entra no beco apenas transitando, a menos que esteja perdido ou curioso. As pessoas da vizinhança se conhecem e sabem se alguém é de fora. O sentido de redondeza é aguçado e toma conotações de ‘pedaço’. Mas, para além de pertencer ou não a determinada área de influência entre pessoas conhecidas, cria-se um sentido de vizinhança - intercâmbio social, ajuda mútua, cuidado coletivo -, percebido pelo brincar entre as crianças e pelos adultos que se sentam nas calçadas. Quando se cogita que esta pode ser uma leitura romantizada das relações estabelecidas no beco, é porque não é possível generalizar como se todas as pessoas pertencessem a um círculo amistoso de intercâmbio entre vizinhos. Obviamente haverá quem não se misture, aqueles que reclamam, inclusive quem não conheça o próprio vizinho. Contudo, isto não inviabiliza o estabelecimento de um ambiente de vizinhança, que não é necessariamente íntimo ou pessoal - conforme as distâncias de relacionamento designadas por Gehl (2013: 46)[160] -, mas perpassa os contatos sociais fortuitos estabelecidos no espaço público entre desconhecidos. O ambiente social da vizinhança ora se aproxima das relações pessoais, ora dos contatos públicos.

Os garotos brincam de pipa sem interferência de adultos, mas observados por distintos grupos: os que saem com o carro e aqueles que aparecem ao fundo sentados na calçada. No ‘episódio’ do Jardim Bicão, várias situações ocorrem ao mesmo tempo: dois meninos jogam bola e um terceiro anda por ali de bicicleta; dois grupos diferentes de pessoas estão conversando à porta das casas, enquanto uma outra criança aparece atravessando a rua. Nos dois casos, os olhares se entrecruzam. As calçadas desniveladas criam pequenas

[160] Conforme referenciado anteriormente, segundo o autor, o nível de relação poderia ser apreendido pela distância dos contatos: íntima, de 0 a 45cm; pessoal, de 45 a 120cm; social, de 1,2 a 3,7m; pública, acima de 3,7m. (GEHL, 2013: 46)

demarcações em frente às construções; são tão irregulares e tão integradas ao espaço interior - mesmo estando delimitadas por portões fechados - que dificilmente servirão para a circulação de pedestres. As pessoas nesses becos andam pelo meio da rua, de onde podem ter uma melhor perspectiva e uma superfície homogênea para caminhar. As calçadas ficam, então, reservadas como pequenos nichos abertos onde os moradores colocam as cadeiras para tomar ar fresco, observar o movimento e conversar com os vizinhos.

Família com crianças no beco
Jd. Bicão 16/09/2014 (Terça, 19:20)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

No terceiro destes 'episódios' - ***Família com crianças no beco -***, a vivência da calçada é registrada durante a semana, ao anoitecer. A situação é parecida e recorrente: as crianças com brinquedos, os adultos com cadeiras, o portão aberto. Aqui se reforça que a pequena delimitação, feita pelas irregularidades da calçada em cada casa, funciona definindo um espaço como se fosse uma pequena sala de casa na rua; ou uma pequena sala da rua em casa.

Esta pequena transição é mais determinada por uma espacialidade - já que se define em função da distribuição das pessoas no espaço - do que pela delimitação física propriamente - mas que também influencia nesta forma de organização. Este intervalo entre o espaço público e o espaço privado, corresponde ao que Hertzberger identifica como "espaço intermediário", aquele que estabelece o diálogo, a conexão e a transição entre espaços de ordens diferentes (HERTZBERGER, 1999: 32) - neste caso, a casa e a rua.

Nos becos, essa transição conta, ainda, com diferentes estágios, que vão se ampliando gradualmente. Há uma primeira transição entre a casa e a rua, definida pelo espaço de influência da casa sobre a calçada. Uma próxima

transição pode ser identificada entre o beco e bairro. O beco desempenha para a vizinhança um papel parecido com aquele do espaço intermediário: ao mesmo tempo em que se está na cidade, há um sentido de resguardo, e vice-versa.

Os espaços que se conformam por pequenas demarcações em frente às casas desempenham um papel fundamental para algumas formas do brincar na rua, pois representam simultaneamente a proteção da casa e a entrega à aventura da cidade. No 'episódio' ***Meninas na rua com bola***, registrado no mesmo bairro Maria Stella Fagá, a demarcação da espacialidade de transição se dá pela forma como se aglutinam os garotos na calçada em frente de casa, ou como brincam as meninas como se fossem atraídas pela força magnética das construções. É provável que as crianças sejam vizinhas e que, portanto, a casa seja uma referência que se alterna: hoje em frente a um portão, amanhã em frente a outro. Mas também pode ser que este ponto de referência seja repetido, pois a preferência por determinados espaços passa por aspectos subjetivos, coletivos e espaciais: uma mãe que não deixa a criança ir mais longe, enquanto a outra permite; o fato de a casa ao lado ter sempre movimento; uma árvore ou uma perspectiva agradável. Estes pontos são devaneios sobre as possíveis razões que levam alguns espaços a serem escolhidos em detrimento de outros. Estas elucubrações giram em torno à ideia de que as relações estabelecidas entre as pessoas e a cidade não são passíveis de planejamento. Mas fato é que a situação se desenvolve em torno a uma área de influência da casa, onde as crianças se sentem protegidas e livres. E esta forma de interação pode ser percebida em muitas outras situações urbanas.

Meninas na rua com bola
Maria Stella Fagá 23/08/2014 (Sábado, 17:00)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

No ‘episódio’ ***Crianças em frente de casa com skate***, captado no Jardim Brasil ao anoitecer, duas meninas e dois meninos brincavam em frente à garagem aberta, colocando o menor sentado sobre a prancha para descer um trecho inclinado pela calçada. A casa era de algum familiar, pelo que pode ser percebido durante a pequena interlocução para o registro. Neste caso, a mureta da jardineira que se projeta sobre a calçada serve de assento, enquanto o carro sobre o qual está encostada a menina mais velha serve de proteção, criando um espaço recolhido da rua e para a fora da casa.

Crianças em frente de casa com skate
Jd. Brasil 07/10/2014 (Terça 19:00)
Foto: Bianca Habib Silva

Família na calçada à noite na R. 13 de maio
Centro 13/09/2014 (Sexta, 23:00)
Foto: Bianca Habib Silva

A ***Família na calçada à noite na Rua 13 de Maio*** está reunida para fora de casa. É uma sexta-feira à noite, na área central da cidade, próximo à Catedral. A rua em aclive acentuado é bem movimentada durante o dia, pela proximidade com o centro comercial, o mercado municipal, o cartório de registros e muitas lojas, escritórios, bancos, restaurantes. Durante a noite, a região quase não tem movimento de pedestres, mas o trânsito continua intenso, pois a região central serve de conexão entre as distintas zonas da cidade. No ‘episódio’ uma criança aproveita a inclinação para brincar com carrinhos, enquanto a família está conversando e observando o movimento da rua. Apesar de não estarem em frente à entrada da casa, as mulheres estão encostadas na parede, que serve de proteção, como observa Gehl (2013: 75) ao falar dos espaços de transição suave:

> *“O espaço de transição também oferece algumas das melhores oportunidades para simplesmente permanecer, em pé ou sentado. O clima local é melhor aqui, as costas estão protegidas e o aparelho sensor frontal pode confortavelmente dominar a situação. Temos uma visão de tudo o*

que acontece no espaço e não há perigo de surpresas desagradáveis vindas de trás. Esse espaço de transição é de fato um bom lugar para ficar em uma cidade.
A tendência geral das pessoas de ficar junto às paredes se confirma, tanto em público como no espaço privado, dentro ou fora das edificações."

O espaço da situação mostrada na Rua 13 de Maio, aparentemente, não tem nada a ver com o que Gehl denomina transição suave. Pelo contrário, entre a casa e a rua há uma fronteira rígida, uma parede. Neste caso, a forma como as pessoas se sentam na calçada determina uma espacialidade que flexibiliza o limite entre dentro e fora, para além da separação brusca estabelecida pela parede. Onde a delimitação espacial seria capaz de promover uma transição entre dentro e fora da casa, cria-se uma marca no espaço, conformada por um agrupamento de pessoas, um carro e uma moto. Essa demarcação, criada pelas pessoas que saem de dentro de casa e se dispõem na calçada, pode, então, ser lida como o espaço intermediário entre a casa e a rua.

Amarelinha na calçada
Jardim Brasil 13/06/2015 (Sábado 12:00)
Foto: Bianca Habib Silva

O espaço intermediário conformado no 'episódio' ***Amarelinha na calçada*** mostra como a visão e a continuidade espacial colaboram para ampliar a calçada, enquanto o estabelecimento está aberto. A mesma relação não seria possível com as portas abaixadas. O giz que escreve o cardápio é o mesmo que desenha no chão; o trecho de parede entre os dois vãos resguarda o espaço de dentro e mantém a calçada para fora, ao mesmo tempo em que se constitui como um elemento circundável do espaço ampliado dentro-fora. O bairro -

Jardim Brasil - já foi descrito em outro 'episódio', mas aqui se acrescenta as transformações que sofre com os horários. Durante a semana, há muito movimento, enquanto há atividade comercial. Nos finais de semana, o movimento se reduz, e dá lugar a um ambiente mais tranquilo.

Neste caso, o espaço de transição é criado pelos vãos das portas, que escancaram o espaço de dentro, trazendo-o para a calçada. Da mesma forma, quem passa pela calçada estabelece contato visual com o interior. Nesta situação, não são apenas as meninas que estão seguras e livres simultaneamente; o balconista - que não aparece na fotografia - não precisa estar no balcão enquanto elas brincam na calçada. Elas mesmas contribuem para cuidar da *rotisserie*, avisando no caso de chegar um cliente. Ainda seria possível elucubrar que o fato de estarem ali brincando chame a atenção para o comércio. Sábado ao meio dia, estas portas estão entre as últimas que se fecham nestas quadras, mudando o caráter desta calçada completamente.

Nos 'episódios' ***Crianças com brinquedos*** e ***Crianças brincando em frente de casa***, a relação de proteção oferecida pelas casas é parecida com aquela da *rotisserie*, mas a interação espacial entre o interior e o exterior é bem diferente. Nas duas situações a rua é visível do interior com as portas ou janelas abertas, e nos dois casos há um piso cimentado que adentra um pouco a construção. No entanto, o interior fica resguardado e não é visível da rua. A transição entre o espaço de dentro e a calçada é feita através do recuo da construção, onde aparecem, nos dois casos, as crianças brincando. Em duas imagens, as meninas aparecem sentadas exatamente no limite da calçada, protegidas pelas estruturas que dividem os lotes lateralmente - de diferentes materialidades, em cada caso - e pelo corpo da casa, ao fundo.

Crianças com brinquedos
Cidade Aracy 28/09/2014 (Domingo, 15:50)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Crianças brincando em frente de casa
Cidade Aracy 28/09/2014 (Domingo, 15:55)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

O espaço configurado em frente à casa que está à venda - onde também lê-se "costureira" - assume que a prática de sentar-se entre a casa e a rua seja recorrente, através da intervenção de pequenos mobiliários. O banco sobre o cavalete de água e um segundo banco à direita conformam uma saleta entre a parede e a calçada. No outro 'episódio', no qual a menina está sentada no chão, há mais profundidade entre a rua e a construção. Apesar de estar acolhida em um espaço intermediário, a menina deste 'episódio' está um pouco mais distante da casa, e absorta no brincar. Dois meninos brincam com areia mais atrás. Não há, neste caso, um espaço qualificado com mobiliário para ser a transição, como há na casa azulada.

A conformação de um espaço mobiliado entre a casa e a rua é uma prática recorrente nos bairros onde as pessoas tem o hábito de sentar-se à porta para conversar e observar o movimento. Muitas vezes as cadeiras são trazidas de dentro de casa para a calçada e guardadas quando as pessoas se recolhem outra vez. Mas também são comuns os móveis que permanecem no espaço exterior - como os que se apreciam no 'episódio' acima -, ou que são construídos 'de obra'[161] em frente à casa. Nestes casos, os bancos estão colocados dentro do limite privado da casa. Eles configuram um espaço intermediário entre o imóvel e a calçada, mas é improvável que seja utilizado por outras pessoas que transitem por ali. A conformação deste espaço influencia, sem dúvida, nos intercâmbios entre o espaço público e o privado, mas é uma intervenção que será utilizada (apenas) pelas pessoas daquela casa,

[161] Forma coloquial de referir-se às estruturas fixas construídas com alvenaria durante a execução da construção ou pavimentação.

ou por convidados. Ainda assim, materialmente, a calçada parece entrar na casa tanto quanto a casa se estende até a calçada.

Homens jogando baralho na calçada
Vila Faria 21/09/2014 (Domingo, 16:10)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

No 'episódio' ***Homens jogando baralho na calçada***, a intervenção é na própria calçada, com mesas e cadeiras deixadas afora dos limites do bar. A situação foi registrada em um domingo, com o estabelecimento completamente fechado. Dois grupos de senhores, sentados e acomodados, jogavam baralho. Apesar da metodologia ter se desenvolvido sem entrevistas, o registro de campo, neste caso, relatava uma interlocução que confirma aspectos que seriam especulados mesmo sem o acréscimo de palavras. Um dos colaboradores, explicando o motivo das fotografias, se aproximou, perguntou o que faziam e se moravam por perto. A resposta de um dos senhores foi seca, porém precisa:

> *"Se quiser falar pode falar, estamos brincando aqui.*
> *A gente é tudo daqui. Estamos sempre aqui. Todo dia estamos aqui."*

O bar fica entre a Vila Faria e a Vila Nery. O local é bastante diversificado quanto ao uso: há muitos tipos de comércio, residências, serviços, escolas, supermercados e posto de saúde. Todos muito próximos e situados ao longo de um eixo de circulação que conecta o Centro a importantes bairros da cidade[162]. Esta estrutura viária se unifica em um ponto de referência conhecido como Balão do Bonde, um local de importância histórica, que representa um dos pontos finais do circuito dos antigos bondes elétricos da cidade. Há sempre

[162] Bairros populosos como a Vila Jacobucci, a Vila Faria, o Parque dos Timburis, o Parque Sabará e outros bairros ao outro lado da rodovia Washington Luís, como o Jardim Maria Stella Fagá, Jardim Munique, Residencial Itamaraty, Jardim Tangará, entre outros.

movimento de pessoas pelas ruas, convivendo com o intenso tráfego de veículos - inclusive muitos ônibus - que atravessam de uma região a outra da cidade. As calçadas não são largas, mas há reentrâncias em alguns estabelecimentos comerciais, o que dinamiza a movimentação de pedestres.

A calçada do bar, que também não é larga, está tomada pelas mesas e cadeiras que permanecem ali mesmo quando o local está fechado. O 'episódio' mostra a estreita relação entre as pessoas, o jogo e o estabelecimento. Apesar de ser fundamental para aglutinar esse grupo inicialmente, o espaço passa a ser uma referência, para além do comércio propriamente. Há um forte sentido de 'pedaço' e de identidade, percebido nas fotografias e reforçado pela fala de um dos homens. Se, por um lado, as mesas agregam os usuários que passam a se identificar com o espaço, por outro lado elas determinam um sentido privado à calçada. Elas trazem o ambiente de dentro do bar para fora; neste caso, o espaço de transição, delimitado com um mobiliário de uso privado sobre o espaço público, será preferencialmente desviado por outros usuários da cidade que não se identifiquem com o espaço ou como frequentadores.

O 'episódio' ***Skatistas no "Bambuzal"*** coloca questões diferentes de outros. Neste caso, a intervenção com um mobiliário na rua mostra como um grupo de skatistas pode colonizar um espaço e ressignificá-lo. A forma peculiar que os skatistas têm de identificar um local e transformá-lo através do uso já foi abordada no item anterior[163]. O local foi apelidado pelo grupo de 'Bambuzal', por causa de uma touceira de bambu que existe no terreno limítrofe da área, cuja vegetação contribui para a caracterização do espaço. O 'Bambuzal' se configura na rua Miguel Alves Margarido, paralela à marginal Trabalhador Sancarlense; a rua se caracteriza por ser curta - menos de trezentos metros[164] - e sem cruzamentos perpendiculares em toda a extensão, o que faz com que o movimento de veículos e pessoas seja escasso; no lado de cima, um longo trecho sem fachadas é conformado pelo muro dos fundos de uma chácara; no lado de baixo, um grande terreno baldio em declive separa, com considerável desnível, esta área da marginal, para onde se abre a vista. Nas extremidades das

[163] Item **3.1: Episódios em praças, parques e playgrounds.** Ver 'episódios': *Adolescentes de skate no Bicão*; *Meninos manobrando skates na Praça Brasil; Domingo no complexo esportivo e pista; Garotos e garotas na pista de skate; Outro domingo na pista de skate*.
[164] Segundo medição realizada com o programa Google Earth.

quadras, há residências - das quais alguma república[165] - e conjuntos habitacionais estudantis. Esta conjuntura promove uma parte da rua sem vizinhos, sem trânsito e sem olhos - daqueles que Jacobs (2000: 36) chamava de "proprietários naturais da rua".

Skatistas no "Bambuzal"
A. Schimidt 21/09/2014 (Domingo, 16:30)
Foto: Bruno, Matheus e Marcelo

Neste trecho, os skatistas colocam obstáculos construídos com páletes[166] reutilizados e compensado de madeira, que deixam guardados na vegetação do terreno enquanto não estão sendo usados[167]. O 'episódio' mostra como, ao contrário de muitos outros casos, o reduzido movimento e uma extensão sem 'donos' é o que possibilita esta ocupação. A identificação de um local favorável para a prática - isolado e acessível, sem trânsito, onde a atividade aparentemente não incomoda os vizinhos com ruídos - cria um ponto de encontro desses skatistas. O skate traz vitalidade a um trecho ermo de cidade. A intervenção com o mobiliário demarca o território. Os usuários não são necessariamente moradores do bairro, mas constroem o 'pedaço' na medida em que colonizam a área, através do uso e das marcas deixadas. O 'episódio' e o espaço ressignificado trazem, então, uma nova reflexão: a rua é pública, mas de quem é o 'Bambuzal'?

[165] República estudantil é uma forma de coabitação onde uma casa alugada é compartilhada por vários estudantes. A prática é muito comum em cidades com universidades, como é o caso de São Carlos.
[166] Estrado de madeira utilizado para estocagem de mercadorias empilhadas.
[167] Os jovens embalam o obstáculo com plástico para conservá-lo protegido da umidade.

Meninos brincando em sua cabana
Jardim Acapulco 30/08/2014 (Sábado, 14:00)
Foto: Bianca Habib Silva

A cabana construída pelas crianças no Jardim Acapulco também designa um espaço particular. Ao registrar o 'episódio' ***Meninos brincando em sua cabana***, um dos garotos que estava em pé veio posar para a foto. Todos se orgulhavam do 'seu' espaço. Não havia adultos por perto, o que demonstra a naturalidade com que brincavam na ocupação aqueles meninos, que tinham idades e tamanhos variados. O terreno triangular, onde está a intervenção, foi designado para 'uso institucional' no projeto do loteamento[168], mas ainda não foi construído como praça. Algumas árvores parecem ter sido plantadas pelos próprios moradores, entre as quais uma mangueira que serve de apoio para a cabana.

O bairro é predominantemente residencial; possui uma faixa de comércios e serviços ao longo da avenida que o delimita - Miguel Petroni[169]-, mas não tem estabelecimentos distribuídos em seu interior. O Jardim Acapulco é vizinho do Parque Santa Elisa[170], mas é mais antigo, mais consolidado e um pouco mais movimentado. O tráfego interno do bairro é calmo, limitando-se basicamente aos acessos locais, o que permite que as ruas sejam usadas com tranquilidade. No entanto, a circulação de pessoas a pé ou que estejam passeando - de bicicleta, acompanhando bebês na motoca etc. - não é intensa; há trabalhadores que chegam de ônibus na avenida e acabam os trajetos

[168] Segundo mapa da Prefeitura de São Carlos. Disponível em: <http://www.saocarlos.sp.gov.br/images/stories/pdf/EQP%20+%20APU%20EQP%20+%20APU%201-12500.pdf> Acesso em: 05 mar. 2016
[169] A Av. Miguel Petroni é um importante eixo de ligação entre a área central e muitos outros bairros; portanto, é uma via com fluxo intenso de veículos. Por ser um dos vetores de crescimento da cidade, nos últimos anos, muitos bairros e equipamentos foram construídos ou se consolidaram nesta região.
[170] Apresentado no 'episódio' Evento de ocupação de área verde, no item 3.1 desta dissertação.

andando para dentro do bairro; também há famílias que frequentam a pracinha, que é o único local equipado com *playground* e bancos. Porém não é perceptível a vivência das ruas, calçadas e vizinhança. Não é comum presenciar moradores com cadeiras em frente de casa - motivo pelo qual se destaca, neste contexto, a situação captada na 'cabana'.

Assim como as intervenções no 'Bambuzal' e no bar da Vila Nery, a 'cabana' tem dono. E assim como os skatistas, deixa-se uma marca em um local subutilizado. Pela rápida pergunta, as crianças a construíram, mas pela estrutura de escoramento - oito varas longas de bambu visíveis à direita - é provável que tenham recebido auxílio de alguém mais experiente. O espaço também conta com mobiliário permanente: uma mesa e banquetas de plástico ou metal. As bicicletas ali jogadas mostram uma atividade complementar - cada um tem uma, devem sair a pedalar - e que residem nas proximidades do local de encontro. É provável que algum dos quatro more na casa em frente.

Enquanto ninguém mais reclama ou usa a área do triângulo, enquanto não há olhos nas ruas para cuidar de crianças que brincam sozinhas, a 'cabana' representa um ponto estratégico, como se fosse um 'QG'[171] destes meninos - uma base de referência de onde partem e aonde voltam para explorar o entorno. O bairro e as redondezas têm muitos pontos interessantes para se passear de bicicleta, como o bosque do Santa Marta[172], a pracinha do Acapulco e uma extensa área de vegetação ciliar, ao redor da nascente e ao longo do córrego Cambuí, que corre no limite da malha urbana; é possível percorrer um trecho de mais de um quilômetro[173] por uma rua que acompanha toda a extensão da mata, desde o bosque até a nascente, conectando os dois bairros contíguos. A sigla militar - 'QG' - faz analogia da 'cabana' com uma 'base de operações', que permite aos meninos ampliar o domínio espacial do bairro. A intervenção não conforma um daqueles "espaços intermediários", referidos por Hertzberger (1999: 32), mas proporciona um ponto ao mesmo tempo fora de casa,

[171] A sigla QG é usada para designar *quartel-general,* mas é muito utilizada como gíria para se referir a uma base de operações, um local de encontros ou reuniões frequentes.
[172] Localizado entre os bairros Parque Santa Elisa e o Parque Santa Marta, a 500m do local.
[173] Segundo medição realizada com o programa Google Earth.

estrategicamente solto no espaço urbano e reconhecidamente seguro para o qual retornar entre uma e outra exploração, como se fosse um 'pique'[174].

No último 'episódio', o sentido de propriedade especulado nos anteriores soma-se ao sentido de vizinhança evocado pelos becos e amplia a espacialidade de transição para outra proproção. A situação encontrada num prolongamento da Vila Rancho Velho - ***Família com pula-pula em rua sem saída*** - ocorre em um pequeno beco onde um grupo de pessoas reunidas - família e vizinhos - acompanhava algumas crianças brincando em uma cama elástica que estava montada no asfalto. Era tarde de quinta feira após o carnaval; o portão da última casa se abria para fora, integrando ambiente doméstico à rua; também havia mesas e cadeiras colocadas nas calçadas, onde se sentavam os adultos. As crianças pulavam alegremente e enfatizaram sua atividade - a pedido de uma mulher - para a foto consentida. Todos estavam muito à vontade e não se incomodaram com a abordagem, mostrando-se felizes com o interesse pela cena que configuravam.

Família com pula-pula em rua sem saída
Vila Rancho Velho 19/02/2015 (Quinta 15:20)
Foto: Bianca Habib Silva

O bairro é uma extensão da Vila Rancho Velho ou da Vila Faria[175], muito próximo à Vila Nery e ao Balão do Bonde[176]. A travessa da qual se origina a rua que conforma o beco conecta os dois bairros e os interliga ao eixo viário que

[174] O pique é o local das brincadeiras onde se está a salvo. Por exemplo, no pega- pega, quando alguém está no pique, não pode ser pego.
[175] Nem mesmo no mapa da Prefeitura de São Carlos está claro a qual bairro pertence a Travessa Crescêncio Cocca, da qual se origina a rua que forma este beco. Fonte: <http://www.saocarlos.sp.gov.br /images/stories/pdf/Ruas%20e%20bairros%20Area%20Urbana%201-12500.pdf> Acesso: 05 mar. 2015
[176] Referenciados no 'episódio' *Homens jogando baralho na calçada.*

atravessa a zona leste da cidade[177]. A circulação de veículos na travessa, que tem declive acentuado, não é intensa, pois está reservada dos fluxos principais de outros bairros que integram a região conhecida como Grande Vila Nery. Há muitas casas com as fachadas estreitas ao longo da travessa, mas limitam ao fundo com uma área rural remanescente, que se estende também por um trecho mais abaixo. A rua do beco é muito curta[178], e conta com quatro residências de um lado e apenas uma no lado oposto, onde há um extenso muro que cerca um terreno com vegetação. Ao fundo do beco, há uma grande gleba de terra, sem acesso por este lado.

O 'episódio' do pula-pula expande o ambiente doméstico à rua como se ali fosse o quintal da própria casa. Para isso, colaboram os muros ao fundo e em frente, que proporcionam abrigo para a disposição do mobiliário. Dois bancos de madeira instalados na calçada confirmam que a prática de sentar-se para fora é recorrente. Um segundo portão aberto, ao lado da casa do fundo, mostra que o vizinho participa do encontro. A situação, que corresponde a um evento privado, acontece no espaço público e, portanto, está sujeita a interferências, como a incursão realizada para o registro do 'episódio'. O grupo parecia aberto ao intercâmbio com pessoas alheias; na hipótese de chegar outra criança, é possível que a convidassem a brincar. Mas essa troca com desconhecidos também estaria sujeita à recepção ou rejeição dos responsáveis pela intervenção. Isso mostra que há duas esferas imbricadas: um mobiliário privado e um espaço público. Assim, a festa se sujeita ao acaso da rua, como o desconhecido se sujeitaria à vontade do anfitrião.

Uma intervenção na rua, com esse caráter particularizado e essa proporção - o mobiliário montado, a festa e o alvoroço - talvez fosse um sério motivo de conflito entre algumas vizinhanças. Mas ali naquela circunstância, não parecia difícil de se alcançar um consenso.

[177] Também referenciado no mesmo 'episódio'.
[178] Aproximadamente trinta e cinco metros, segundo medição realizada com o programa Google Earth.

Considerações Finais

> *"(...) Seria precisamente o resultado de estar **no** espaço público, o âmbito de nosso "estar em comum" onde nos encontramos com outros e nos enfrentamos a nossa existência, para além de nós mesmos?"* (DEUTSCHE, 2008: 21)

A indagação de Deutsche pode ser desenrolada para se pensar, à luz do referencial teórico abordado e em contraste com os 'episódios' levantados, como a relação entre o **impulso** e a **regra** permite refletir sobre a relação entre a **essência humana** e a **vida em sociedade**. Se por um lado, como considera Caillois (1990), a regra corresponde ao elemento civilizatório, capaz de organizar um impulso descontrolado, também cabe pensar no movimento inverso, conforme analisa Duvignaud (1982): a capacidade de subverter o controle, que emana do ímpeto disruptivo do jogo. Entre estes dois polos, é possível vislumbrar analogias que contribuem para refletir sobre o **brincar** e a **cidade**.

Primeiramente, seria interessante refletir sobre a polaridade como o movimento contínuo e indissociável entre dois extremos antagônicos, porém complementares, entre os quais se estabelece um campo de forças, dentro do qual nunca é possível, na prática, isolar um dos polos completamente. Também caberia uma correspondência entre essa polaridade e a imagem circular do *Yin-Yang*[179], na qual o movimento espiral entre os opostos representa um equilíbrio instável, para o qual sempre contribuem medidas desiguais dessas forças.

Assim sendo, seria possível pensar que a regra está para o impulso assim como a organização social está para a essência humana. E então, partindo deste princípio, seria possível estabelecer uma analogia entre o jogo e o espaço público, cada qual como uma esfera de manifestação destes campos de forças. Se o debate em torno à noção de jogo está fortemente pautado entre a

---

[179] *Yin e Yang* são duas energias opostas, que simbolizam a dualidade do universo, que é princípio fundamental do taoísmo. O símbolo - ☯ - é composto por um lado claro e outro escuro, que representam as forças antagônicas em constante movimento, à procura de um equilíbrio. A divisão entre a luz e a escuridão não é uma linha reta, que divide dois hemisférios, mas uma curva sinuosa que remete a uma espiral infinita e à ideia de que esses campos se entrelaçam. Veja-se, por exemplo: WILHELM, Richard. **I Ching: o livro das mutações** [1956]. Trad. A. Mutzenbecher e G. A. C. Pinto. 28ª ed. São Paulo: Pensamento, 2010.

regulamentação controladora e o ímpeto criativo, também o espaço público é discutido a partir do conflito entre a repressão e a liberdade.

Não se pretende aqui estabelecer uma correspondência exata entre um e outro - o jogo e o espaço público -, mas utilizar a analogia para identificar semelhanças entre essas duas esferas, nas quais operam forças opostas que obrigam - em ambos os casos - a refletir sobre a dimensão humana e um sistema de organização social.

Quando Deutsche (2008: 21) constrói a pergunta sobre um possível entendimento do espaço público como o âmbito onde o "estar em comum" evidencia reflexivamente o contraste entre o indivíduo e 'os outros', ela expõe uma problemática social, materializada neste enfrentamento. A questão do espaço público como locus do conflito, se dá em oposição à noção do que seja um espaço do consenso. Se a impossibilidade de consenso é inerente à dimensão política do espaço público, o estabelecimento de pactos mútuos precisa ser reatualizado constantemente. Neste processo, e considerando-o sumamente social, haverá quem seja capaz de vivenciar a alteridade para colocar-se como indivíduo; também haverá quem ignore a existência do outro para advogar pelos interesses pessoais; ou haverá quem reproduza um discurso dominante acriticamente em nome de uma suposta convivência pacífica, além de outras formas de negociar a pactuação de direitos sobre o espaço público. Assim, as disputas nessa esfera refletem as próprias divergências socioculturais da convivência entre as pessoas e os interesses.

Deste modo, e especialmente ao observar dinâmicas vivenciadas próximas ao ambiente doméstico - onde há, sem dúvida, uma área de interferência individual - muitas das questões levantadas pelas leituras dos 'episódios' se desenham em fronteiras diluídas entre os domínios público e privado. Ao contrário de invalidar a discussão, a dificuldade em se definir um limite entre os interesses privados e o espaço público reafirma seu caráter conflitivo ao mesmo tempo em que mostra que nem sempre essas disputas são evidentes ou vistas como perturbações. Assim, pode-se comparar o espaço público a um jogo, onde o cumprimento das regras acordadas - mesmo subliminarmente - permite que ora jogue um, ora jogue o outro. Mas, sempre há regras? E o que ocorre com o descumprimento das regras?

Aqui se abrem duas frentes: a possibilidade de não haver regras e a perspectiva da subversão. Para refletir sobre o jogo sem regras, como sugere Duvignaud (1982), é preciso considerá-lo em sua dimensão utópica, de uma região dentro do homem, onde ele disponha de si mesmo livremente. Para o autor, o caráter lúdico corresponde a este impulso interior, que conecta o ser com a realidade. E seria este mesmo impulso capaz de subverter as regras colocadas pelas estruturas sociais. Aceitando a sugestão de Duvignaud, pode-se supor que o impulso e a regra existam em diferentes dimensões da vida. O impulso que nasce do ser, e é vivenciado principalmente de forma subjetiva, enquanto a regra vem do 'estar no mundo', e é antes processada de forma racional. Neste sentido, há manifestações que estão mais relacionadas com o impulso, mas a regra parece ser inerente à estrutura social.

Não se trata aqui de explorar as formas institucionais de controle, como as leis, a polícia, as multas, entre outras, que obviamente estão relacionadas com a determinação e cumprimento de regras e, portanto, pautando comportamentos; mas o que interessa neste ponto é observar como o impulso que vem do interior e as regras necessárias para estabelecer intercâmbios sociais se articulam no nível da convivência entre as pessoas. Da mesma forma que Duvignaud identifica que as regras estão fora do ser, e que o brincar contribui para estabelecer a conexão entre o mundo interior e a realidade exterior, parece possível pensar, analogamente, na interface entre a casa e a rua, como uma área de transição entre o ímpeto individual e a recepção social. Conforme foi apresentado, a observação dos 'episódios' mostrou que muitas das interações ocorrem em espaços intermediários entre o ambiente doméstico e o espaço público. Não caberá identificar o nível de liberdade individual[180], diferente para cada pessoa, mas é possível interpretar que a regulamentação se amplia de dentro para fora[181], como se a casa fosse um 'pique', onde se está a salvo das regras do espaço público. Assim como Gehl (2013: 85) sugere distâncias que aumentam com as formas de contato - íntima, pessoal, social e

[180] Considerando-se, entre outros: aspectos psicológicos, relações familiares, entraves sociais.

[181] Aqui cabe um parêntese sobre outra questão que não foi abordada neste trabalho e que poderia se contrapor ao sentido especulado: a relação entre espaço público e anonimato. Muitas vezes, a relação se inverte - maior a liberdade quanto mais distante de casa. Para entrar nesta discussão, seria preciso investigar aspectos da opressão no ambiente doméstico e a consequente libertação destas amarras quando se está fora de casa, longe da família. Estes questões entrariam em outros debates, como por exemplo: ético, moral, da estruturação familiar, psicossocial.

pública - seria possível distinguir certos graus de regulamentação que se ampliam na mesma cadência.

Esta especulação está pautada na ideia do conflito - quanto mais pessoas utilizam o mesmo espaço, mais estão sujeitas aos acordos entre uns e outros. Quando uma criança - ou uma pessoa qualquer - está brincando sozinha, os impulsos e o imaginário afloram livremente. A partir do momento em que compartilham a brincadeira, começam-se as negociações. Quanto maior o grupo, maior será o julgamento das atitudes individuais, reguladas por acordos 'consentidos' (HUIZINGA, 2010). É neste sentido que se explora uma correlação entre as formas de regulação que se ampliam no espaço público.

A partir desta lógica pode-se supor que, naqueles espaços intermediários configurados entre a casa e a rua, a regulamentação também seja estabelecida pela conjunção das liberdades domésticas com as regras do espaço público. Esta condição não deixa de ser uma espécie de acordo: a calçada pertence tanto à rua como à casa, então é pública, mas muitas vezes parece ter 'dono' - quem constrói, limpa, mantém. Qualquer um pode transitar por uma calçada normalmente, mas as formas de uso, principalmente aquelas recorrentes - como colocar bancos à frente de casa -, vão assentando sentidos que são de propriedade ou de influência e responsabilidade.

Exemplos disso, é o 'episódio' ***Família com pula-pula em rua sem saída,*** no qual o espaço de transição extrapola ainda o limite da calçada: ocupa a frente da casa e o fundo do beco, estendendo sua interferência por todo o beco. Em ***Homens jogando baralho na calçada***, esse sentido de propriedade e influência é alcançado de outra maneira, mas também constitui uma zona confortável na qual não se está totalmente sujeito aos acordos do espaço público. Os ***Meninos brincando em sua cabana*** constroem esse ambiente próprio - a área intermediária entre o 'eu' e o 'mundo' (DUVIGNAUD, 1982) - fora de casa; ou melhor, pode-se dizer que constroem sua própria casa, no sentido de criar um ambiente onde as regras são as suas, e não as 'dos outros'.

> *"Da pele para dentro começa minha exclusiva jurisdição. Eu escolho o que pode ou não cruzar essa fronteira. Sou um estado soberano, e os limites da minha pele são muito mais sagrados que os confins políticos de qualquer país."* (ESCOHOTADO, 2002)[182]

O sociólogo Antonio Escohotado está argumentando, neste trecho, a favor da liberdade de escolha individual sobre o uso - consciente e crítico - de drogas. O que interessa de seu raciocínio é refletir sobre as fronteiras políticas entre o indivíduo e a sociedade. Tanto Escohotado como Duvignaud acreditam que as formas individuais de subversão - não aceitar as regras impostas no limite do corpo - são meios de resistência às imposições sociais, culturais e políticas. Neste sentido, a delimitação de espaços intermediários entre os domínios público e privado, ampliam as fronteiras de 'jurisdição', criando áreas onde as regas de um lado e de outro se misturam.

Estes espaços intermediários podem ser percebidos em muitos 'episódios', manifestando-se de formas distintas e com sentidos que variam sutilmente. Os espaços de transição entre a casa e a calçada, como os presenciados em ***Crianças com brinquedos***, ***Crianças em frente de casa com skate, Crianças brincando em frente de casa, Amarelinha na calçada*** e ***Meninas com bola na rua***, remetem respectivamente à passagem do nível individual - perceptível tanto pela forma de brincar como pela forma de ocupar o espaço - para uma socialização em pequenos grupos. Os 'episódios' ***Crianças com bola na rua*** e ***Meninos na rua com bola*** vão ampliando gradativamente o grau de socialização e a ocupação do espaço público. Ao mesmo tempo em que estão cada vez mais livres de casa, estão cada vez mais sujeitos às regras da cidade; por exemplo, neste caso estão no meio da rua.

Os 'episódios' registrados nos becos, permitem elucubrar não apenas sobre o sentido de vizinhança que se estabelece entre os moradores de um espaço comum, mas também sobre a regulamentação do espaço público. O

---

[182] Tradução livre da autora sobre o original em espanhol. Escohotado se refere à autoria da frase como 'anônimo contemporâneo'. No entanto, a frase ficou conhecida através de seu livro e passou a ser atribuída ao autor: ESCOHOTADO, Antonio. **Aprendiendo de las drogas: usos y abusos, prejuicios y desafios.** Barcelona: Anagrama, 2002. Veja-se também a página web do autor, disponível em: < http://escohotado.org/> Acesso em 10 mar. 2016.

beco representa uma área intermediária, dentro da qual geralmente se brinca com tranquilidade porque há regulamentações distintas daquelas que pautam o espaço público; pelo menos é o que se observa com os 'episódios' ***Meninos no beco com pipa***, ***Vizinhos com bola e bicicleta no beco*** e ***Família com crianças no beco***. Mas o beco de forma alguma está isento do conflito - assim como qualquer outro espaço público. O que o beco tem de particularidade é que a estrutura funciona como um amálgama social, que conecta os moradores que convivem nas proximidades. E da mesma forma, é preciso haver acordos mútuos entre esses vizinhos. No entanto, o beco está delimitado tanto em área como em número de vizinhos, o que tende a facilitar - ou dificultar - a convivência e os acordos.

Em outros 'episódios', os usuários se desvinculam desta área intermediária para vivenciar o espaço público com suas regras, seus perigos e, portanto, seu desafio. Caillois atribui à regra um caráter de desafio, que ele identifica como sendo a essência do que ele reconhece como *ludus*:

> *"(...) no ludus, a tensão e o talento do jogador atuam fora de qualquer sentimento explícito de emulação ou de rivalidade: luta-se contra o obstáculo e não contra um ou vários concorrentes."* (CAILLOIS, 1990: 50)

Para Caillois, o prazer de superar um desafio é atribuído ao *ludus*: a regra, a dificuldade, o obstáculo que 'enriquece' o impulso do jogo (CAILLOIS, 1990: 50). Acompanhando este raciocínio, seria possível pensar que o brincar na cidade - longe de casa, entre pessoas distintas, entregue ao acaso - carrega essa conotação de superar o desafio, neste caso, atribuído às regras do espaço público, às dificuldades e obstáculos dos enredos sociais e do espaço urbano. As situações observadas em alguns 'episódios', como ***Meninos com estilingue na calçada***, ***Menina e menino correndo***, ***Meninos brincando com tijolos***, ***Crianças brincando no canteiro central, Crianças no parquinho da Cidade Aracy, Crianças com bola e bicicleta no campinho*** ou ***Jovens descendo a rua com rolimã*** mostram como essas formas de brincar apresentam mais fortemente a incorporação do *ludus* à *paidia*. Também mostram que para se vivenciar este brincar mais desafiador, é preciso ter mais autonomia para se sujeitar às regras

e às surpresas. Também mostra que em alguns aspectos, a possibilidade de autonomia está relacionada à capacidade de enfrentamento dos obstáculos e das adversidades, o que supõe, no caso da cidade, um amadurecimento da relação espacial - conhecer trajetos, caminhos, pessoas, perigos e malícias. E mais uma vez seria possível pensar que conhecer as dinâmicas - e estar preparado para o acaso - do espaço público, é como saber jogar: não basta conhecer a regras, é preciso ter astúcia.

No 'episódio' dos ***Skatistas no "Bambuzal"***, a ocasião proporciona um intervalo no espaço público que, a menos que alguém reivindique o contrário, pode ser vivenciado como próprio. A astúcia destes jogadores está em como fazem essa jogada, garantindo um espaço 'deles', sem precisar, no entanto, estabelecer nenhuma relação de proximidade ou propriedade - como uma casa, um bar ou outra referência. Uma relação similar poderia ser especulada com ***Adolescentes de skate no Bicão***, mas apenas em alguns aspectos.

Parece ser que os 'episódios' ocorridos na rua (ou na calçada) estão mais sujeitos a surpresas, devido aos inúmeros fatores que interferem nestes espaços. Mas também seria possível especular que a rua, enquanto amálgama - amplo, fluido, com muita superfície - proporciona um terreno de jogo onde é mais fácil encontrar espaço para delimitar um âmbito e usá-lo de forma particular. Também se pode pensar que a indefinição das fronteiras intermediárias entre a casa e a rua acarretam a criação de pequenos nichos de atuação nos quais cada um faz (maios ou menos) o que quer, sem precisar seguir códigos tão estritos de conduta como aqueles que precisam ser respeitados em espaços de uso coletivo, como os parques, praças e *playgrounds*. É claro que todo espaço público está sujeito a regras e ao conflito, e não se pretende aqui apresentar uma leitura generalizada sobre duas categorias distintas. O que se observa é que as diferentes formas de brincar e seus contextos evidenciam nuances que permitem identificar semelhanças ou diferenças entre alguns padrões.

Nos 'episódios' levantados no Parque do Kartódromo e no parquinho da A.M.O.R. - ***Tarde de sábado no Kartódromo*** e ***Pais e crianças no parque da A.M.O.R.*** - o padrão de uso remete a famílias que não costumam vivenciar a rua perto de suas casas, seja porque vivem em contextos onde as residências não

estabelecem diálogos com o exterior, seja porque levam modos de vida bastante institucionalizados - levar e trazer crianças de carro da escola, trabalhar de carro, sair de casa e voltar tarde, por exemplo. Obviamente estas elucubrações não podem ser generalizadas, mas considerando-se o ambiente do entorno, verificando que muitas pessoas chegam ao Kartódromo de carro, e que as crianças no parque da A.M.O.R. estão sempre acompanhadas, pode-se observar que, pelo menos nestes casos, as crianças não brincam com autonomia em relação à cidade. Utilizando uma imagem do parquinho capaz de representar o que ocorre no parque como um todo, percebe-se que, principalmente nos horários de pico, é preciso agenciar o uso dos elementos - uma criança brinca um pouco, logo outra, os pais mediam os intercâmbios -, e as crianças estão sujeitas às regras de seus responsáveis e dos demais, além dos códigos de conduta normalizados. Este padrão também pode ser observado em algumas cenas dos 'episódios' ***Tarde de domingo no Bicão*** e ***Skatistas e pessoas brincando na Praça Brasil***.

Em outros casos, como nos 'episódios' na Pista de Skate ou na Praça Brasil - ***Meninos manobrando skates na Praça Brasil, Domingo no complexo esportivo e pista***, ***Garotos e garotas na pista de skate*** ou ***Outro domingo na pista de skate*** -, os arranjos espaciais são regulados pelos próprios usuários, de forma orgânica. Também nesses meios se adquire, como dizia Jacobs (2000), 'noções de mundo'. Os mais novos observam os mais velhos, os iniciantes admiram os experientes. Também há famílias nestes contextos, mas dentre os espaços observados nos 'episódios', estes são os que mostram mais claramente a interação entre pessoas diferentes - meninos ou meninas, grupos ou famílias, adultos, jovens, adolescentes e crianças, pessoas do bairro e pessoas de fora, entre outros. Na Praça Brasil a diversidade de usos e de frequentadores contribui para a vivência do espaço público regulado, entre outros fatores, pela convivência. Na Pista de Skate, um interesse comum reúne pessoas muito diferentes que se articulam em um mesmo espaço. Mas é também nestes espaços - planejados, públicos, abertos e usados por muitas pessoas - que se faz mais evidente a presença do que Delgado (2011: 20) chama de 'cidadanismo': um padrão estabelecido de como o espaço 'deve ser', que reflete os valores sociais dominantes.

Ainda que estes espaços sejam regulados por uma espécie de 'ética' da 'boa cidadania' (DELGADO, 2011), e talvez até representativos de relações apaziguadas, eles são fundamentais para a convivência e a vida no espaço público. Não há como discutir as relações desta esfera - os conflitos, as dominâncias, a domesticação - se não há espaços nos quais se estabeleça uma cultura de vivência do espaço público.

A malha urbana sancarlense - ao menos na zona central, bairros contíguos e em outros bairros de classe média - é conformada principalmente por casas térreas, com muros fechados no nível da rua e grandes portões por onde saem e aonde chegam as pessoas de carro; o transporte público não é eficiente e, portanto, só é utilizado por aqueles que não têm alternativa. Há, sim, trânsito de pedestres em atividades funcionais - ir de um lugar a outro, fazer compras - mas há pouca atividade de fruição - passear, tomar um café ao sol, sentar-se na praça, andar com o cachorro. Nos bairros periféricos, como os que foram apresentados nos 'episódios', as casas térreas colaboram para alimentar os pequenos contatos públicos. Elas se abrem para a rua e criam redes de intercâmbios. No entanto, conforme foi especulado, esta forma de relação determina trocas sociais onde as pessoas se conhecem e interagem em espaços regulados por uma conjunção entre as regras da rua e a zona de interferência de cada casa.

Por isso, muitas vezes são os equipamentos públicos integrados nessa malha que fomentam uma parte importante dos intercâmbios sociais, em alguns contextos. Tanto que no 'episódio' ***Evento de ocupação de área verde***, os moradores estão reivindicando a construção de uma praça e estimando que este espaço funcione como um catalisador de trocas entre os vizinhos. Os espaços públicos de uso coletivo contribuem para a ampliação dos contatos entre desconhecidos, extrapolando as relações de vizinhança. Principalmente quando não se tem um espaço qualificado - uma praça, um parque - uma mínima intervenção com mobiliário ou um *playground* padronizado é capaz de dinamizar um pouco as relações no espaço, como aquelas observadas no 'episódio' ***Crianças com mais velhos no campinho***.

Enquanto em outros contextos se discute aspectos específicos de espaços para brincar, conforme foi apresentado no primeiro capítulo, em São

Carlos grande parte das áreas designadas como equipamentos públicos de lazer nos projetos dos loteamentos são, na verdade, terrenos baldios. A carência de equipamentos é notável, assim como é perceptível que os parquinhos existentes estão sempre cheios. Se os projetos de espaços para brincar são debatidos nos programas arquitetônicos internacionais, há um século, para oferecer alternativas ao *playground* convencional, pensado como uma combinação padronizada de elementos, cabe refletir, no contexto sancarlense, sobre os reais motivos do descaso, não apenas com o espaço de brincar, mas com os equipamentos de lazer, de maneira geral.

O descaso com os espaços para brincar não é diferente de tantas outras negligências em relação às melhorias passíveis de serem incorporadas ao espaço urbano. Certamente não é por falta de recursos que não se inspeciona a qualidade das calçadas, a integração entre os distintos pavimentos, a regulamentação de faixas de pedestres; não é por falta de recursos que não se instala bancos ou trepa-trepas. A cidade, tal como está configurada hoje, não colabora com o brincar, nem com outras demandas urbanas.

Seria possível tornar a cidade mais lúdica com intervenções simples, baseadas nos próprios elementos padronizados que são utilizados nos *playgrounds.* Os 'episódios' nos balanços - ***Mulher balançando-se na Praça Brasil***, ***Casal no balanço*** e ***Garotos no balanço na Praça do Luizão*** - mostram o quanto uma estrutura simples é capaz de proporcionar uma experiência do brincar tão intensa. O que aconteceria se fossem instalados balanços nos pontos de ônibus, ou em outras estruturas urbanas?

Jan Gehl (2013) fala da urgência em se pensar a cidade pela dimensão humana, o que significa promover a vida urbana e o bem estar das pessoas, com espaços públicos atrativos, estrutura coesa para se andar a pé, vias para bicicleta e variedade de equipamentos urbanos. Seu discurso sugere que os espaços sejam convidativos e acolhedores, que os detalhes sejam pensados para que o mobiliário seja agradável. Essa noção do convite é fundamental para pautar suas proposições. Para o arquiteto (GEHL, 2013), a cidade deve ser amistosa e acolhedora, deve mostrar respeito pelas pessoas, dignidade e entusiasmo pela vida; deve ser pensada para as pessoas.

O espaço físico é, sem dúvida, um substrato determinante para que a vida possa ou não florescer na cidade, e de que forma. Mas calçadas largas, mobiliários propícios ou diversidade de usos não são fórmulas mágicas que vitalizam certeiramente o espaço urbano. Uma rede complexa de fatores está envolvida no sucesso e prosperidade da vida na cidade. Contudo, são as pessoas que determinam afinal como serão os espaços. Ao solicitar permissão para registrar o 'episódio' ***Família na calçada à noite na Rua 13 de Maio***, eles se alegraram de ter sua prática de vivenciar a calçada reconhecida; também se alegrou a família do pula-pula. Isso mostra que há vontade de usar o espaço da cidade e as pessoas se orgulham de poder fazê-lo. E mesmo quando não há mobiliário para convidar, cada qual inventa uma maneira diferente: uns se sentam no chão, outros montam suas próprias estruturas.

Os 'episódios' mostram que a vida pública floresce apesar das adversidades. O brincar parece trazer à tona o pulso da essência humana mais pura, que simplesmente brota. Às vezes, brota nos meandros mais agrestes, iluminando com cores e contrastes paisagens onde parecia haver apenas superfícies duras e ásperas. E, então, traz consigo uma reflexão: o brincar resiste às adversidades urbanas, ou a cidade não é tão agreste como parece?

Para ver as formas de vida pública que nascem do brincar, foi preciso não somente mudar o ângulo de observação, como também afrouxar a estrutura, para que elas pudessem se apresentar. E vê-las brotar indica que vivem e resistem aos contratempos, mas não significa que estejam, como gostaria Jacobs (2000: 78), exuberantes. Porém, não basta que floresçam ocasionalmente. As brincadeiras no espaço público são, além de indicadores, reprodutoras da vida urbana, portanto, interessa à cidade que se alastrem. Quando Van Eyck sugere pensar no espaço de jogo como 'modesto corretivo' (ANTONCIC, 2014: 89) para que o espaço urbano incorpore as crianças ao cotidiano, ele está considerando o papel transformador que a presença delas desempenha na cidade. Os elementos simples e versáteis de seus *playgrounds,* espalhados pela cidade, se propunham a dialogar com a estética urbana e a convidar as crianças a inventar. O arquiteto (2014 [1962]) argumentava que a cidade em si mesma é um espaço de jogo, mas que esses pequenos conjuntos

de mobiliário, integrados em outros espaços seriam capazes de semear essa forma de vida.

Esse poder transformador que emana do brincar se manifesta de várias maneiras. O caráter criativo pode ser apreciado na invenção de brincadeiras, na ressignificação de elementos, na conformação de espacialidades, principalmente quando não se tem uma estrutura prévia determinando o brincar. E a partir de manifestações pontuais, o brincar irradia a sua dinâmica: o movimento, a alegria, o divertimento, a vitalidade, a subversão. Talvez aí exista uma possibilidade de se perguntar sobre seu caráter desconcertante, ao qual Duvignaud atribui um potencial de ruptura. O brincar não aceita as estruturas rígidas e imutáveis, porque ele próprio é capaz de transformá-las o tempo todo. Transforma ideias em histórias, restos em brinquedos, presenças em espaços.

Ao anunciar a abertura da exposição *Playgrounds: reinventar la plaza*[183], Pardo (2014) identificava um debate necessário para se discutir a relação entre o brincar e o espaço público: estaria o jogo totalmente colonizado pelo sistema ou resiste um caráter revolucionário capaz de '*reinventar a democracia*'? Assumindo, pela observação dos 'episódios', que nem toda forma de jogo está, como diria Pardo (2014), fagocitada pelos inimigos, cabe então pensar como o jogo poderia ser compreendido por seu potencial subversivo.

A chave explorada por Duvignaud (1982) está naquele espaço intermediário entre o mundo interior e o exterior, onde se tensiona constantemente a realidade e de onde é possível transformá-la pela instabilização das regras através do impulso. Essa força criativa de ruptura vislumbrada por Duvignaud aproxima as esferas do jogo e da arte. Acompanhando o raciocínio do autor, é possível pensar que o potencial transformador do jogo esteja relacionado à possibilidade de mudar o próprio '*eu*' em relação ao mundo. E, portanto, 'reinventar a democracia', neste caso, seria rever o quanto cada indivíduo se entrega ou resiste às amarras sociais.

Pardo (2014) sugere ainda, no mesmo texto, que a exposição convida a refletir sobre a recuperação do espaço público através do jogo. Com isso o autor invoca o pressuposto de uma 'crise do espaço público', que extrapola o brincar

[183] *Playgrounds: Reinventar la Plaza*, no Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofia em Madri, de 30 de abril a 22 de setembro de 2014.

para outras formas de vivenciar o urbano. As manifestações emergidas dos ‘episódios’ mostram que o jogo pode dar pistas de onde o espaço público ainda não se perdeu. E a partir desta perspectiva da resistência, talvez caiba pensar que aquele ‘brincar na rua’ clamado pela nostalgia não se refira especificamente à rua, e sim à vida pública da cidade.

Mas talvez a principal resistência dessas formas de jogo esteja no caráter inútil do brincar, que evidencia as amarras da realidade lógica, das ocupações, das necessidades, das delimitações, do tempo. Seu caráter inútil, no entanto, não é improdutivo, pois produz espaços, marcas, modifica a realidade. Ele reflete o quanto as pessoas, ocupadas com as coisas úteis, não encontram espaço para o brincar. Porém, a este mesmo brincar não convém atribuir responsabilidade alguma, nem mesmo a de uma possível ruptura.

Referências Bibliográficas:

ADORNO, Theodor W. Gesammelte Schriften, Band 8. "**Teoria da Semicultura".** Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, [1972-80]. Tradução de N. Ramos-de-Oliveira, B. Pucci, C. B. M. de Abreu e P. R. de Oliveira. In: Educação e Sociedade n.56, ano XVII, 1996: 388-411. Disponível em: <http://bibliotecasocialvirtual.files.wordpress.com/2010/06/adorno-teoria_da_semicultura.pdf> Acesso em: 22 mai. 2012

ALMEIDA, Elvira de. **Arte Lúdica.** São Paulo: EDUSP/FAPESP, 1997.

ANTONCIC, Rodrigo Pérez de Arce. **Calle y playground: la domesticación del juego en el proyecto moderno**. In: Playgrounds: reinventar la plaza. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia. Madri: Siruela, 2014.

ARANTES, Otilia Beatriz Fiori. Gentrificação Estratégica. **In: Berlim e Barcelona - Duas Imagens Estratégicas.** Ed. Annablume. São Paulo, 2012

BENJAMIN, Walter. *"Experiência".* In: **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação.** Trad. Marcos Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas cidades; Ed 34, 2002, pp.21-30.

BICHARA, Ilka D.; FIAES, Carla S.; MARQUES, Reginalice de L.; BRITO, Taciana; SEIXAS, Angélica A. C. **Brincadeiras no Contexto Urbano: um estudo em dois logradouros de Salvador (BA).** In: Boletim Academia Paulista de Psicologia, Vol. XXVI, n.2, 39-52, 2006. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=94626210> Acesso em: 04 fev 2014

BROUDEHOUX, Anne-Marie. Tradução de Alexandre Morales. **Imagens do poder: arquiteturas do espetáculo integrado na olimpíada de Pequim**. Novos estudos- CEBRAP no.89. São Paulo Mar. 2011. (Artigo publicado originalmente em Journal of Architectural Education, vol. 63, no 2, 2010, pp. 52-62.) Em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010133002011000100003&lng=pt&nrm=iso> Acesso em: 12 mai. 2012

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem [1958].** Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

COTRIM, Gabriela Souza; FIAES, Carla S.; MARQUES, Reginalice de L.; BICHARA, Ilka D. **Espaços Urbanos para (e das) brincadeiras: um estudo exploratório na cidade de Salvador (BA).** In: Psicologia, Teoria e Prática, 11: 50-61, 2009. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=193818630005> Acesso em: 04 fev 2014

COTRIM, Gabriela Souza; BICHARA, Ilka D. **O Brincar no Ambiente Urbano: Limites e Possibilidades em Ruas e Parquinhos de uma Metrópole.** In: **Psicologia e Reflexão Crítica,** Vol. 26, n. 2: 388-395. Porto Alegre: 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-79722013000200019&script=sci_arttext> Acesso em: 04 fev 2014

DANTAS, Heloysa. **Brincar e Trabalhar.** In: KISHIMOTO, T.M. (Org.) O brincar e suas teorias. 8ª imp. da 1ª ed. de 1998. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

DEBORD, Guy-Ernest. **Teoria da Deriva**. [1958] Tradução de Amélia Luisa Damiani. Disponível em: <http://www.geografia.fflch.usp.br/graduacao/apoio/Apoio/Apoio_Fani/flg0560/2010/Teoria_da_Deriva.pdf> Acesso em: 05. maio 2014.

DELGADO, Manuel. **La ciudad mentirosa: Fraude y miseria del "modelo Barcelona"**. Los libros de la Catarata. Madrid, 2007.

DELGADO, Manuel. *Espacio Público. Discurso y Lugar.* In: **Espacio Público como Ideología.** Los libros de la Catarata. Madrid, 2011.

DEUTSCHE, Rosalyn. **Agorafobia.** Quaderns Portátils. Barcelona: Ed. MACBA, 2008.

DUVIGNAUD, Jean. **El Juego del Juego.** México: Breviarios del Fondo de Cultura Económica, 1982.

ESCOHOTADO, Antonio. **Aprendiendo de las drogas: usos y abusos, prejuicios y desafios.** Barcelona: Anagrama, 2002.

FERNANDES, Ana. *Cidades e Cultura: rompimento e promessa.* In: JEUDY, Henri Pierre; JACQUES, Paola Berenstein (orgs). **Corpos e cenários urbanos: territórios urbanos e políticas culturais**. Salvador, EDUFBA; PPG-AU/FAUFBA, 2006. Disponível em: <www.laboratoriourbano.ufba.br/download.php?idArquivo=12> 10 set. 2013

GEHL, Jan. **Cidades Para Pessoas.** Trad. Anita Di Marco. 2ªed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

HERTZBERGER, Herman. **Lições de Arquitetura.** 2ª edição. Ed. Martins Fontes: São Paulo, 1999.

HOCKER, Paul. **Playstreets in London Timeline [On line]**. Londres: London Play, 2008. Disponível em: <http://www.londonplay.org.uk/resources/0000/0993/Play_streets_timeline.pdf> Acesso em: 13 mar. 2015

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura [1938]**. 6º ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HURTWOOD, Lady Allen of. **¿Por que no utilizar así nuestras zonas bombardeadas?** [Picture Post, v. 33, n.7. 1946]. In: Playgrounds: reinventar la plaza. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia. Madri: Siruela, 2014.

HURTWOOD, Lady Allen of. **Adventure Palyground: a Parable of Anarchy**. Anarchy, nº 7, setembro de 1961. In: Playgrounds: reinventar la plaza. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia. Madri: Siruela, 2014.

HUXLEY. Aldoux. **Admirável mundo novo.** São Paulo: Globo, 2000.

ILLICH, Iván. **A sociedade sem escolas.** Trad. Lúcia Mathilde E. Orth. 7ª ed. Petrópolis: Vozes, 1985.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

JACQUES, Paola Berenstein. *Elogio aos Errantes: a arte de se perder na cidade.* In JEUDY, Henri Pierre; JACQUES, Paola Berenstein (orgs). **Corpos e cenários urbanos: territórios urbanos e políticas culturais***.* EDUFBA; PPG-AU/FAUFBA. Salvador, 2006. Acesso: 10 set. 2013. Disponível em: <www.laboratoriourbano.ufba.br/download.php?idArquivo=12>

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Froebel e a concepção de jogo infantil.** In: KISHIMOTO, T.M. (Org.) O brincar e suas teorias. 8ª impressão da 1ª ed. de 1998. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias.** 8ª impressão da 1ª ed. de 1998. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

KOZLOVSKY, Roy. **Adventure Playground and Postwar Reconstructions**. In: Gutman, M e Conick-Smith, N. (eds.). Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children: An International Reader. Rutgers University Press, 2007. Disponível em: <http://www.adventureplay.org.uk/RK%20Adventure%20Playground.pdf> Acesso em: 13 mar. 2015

LARSEN, Lars Bang. **Círculos dibujados en el água: el juego en tonalidad mayor.** In: Playgrounds: reinventar la plaza. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia. Madri: Siruela, 2014.

LE CORBUSIER. **A Carta de Atenas**. Tradução Rebeca Scherer. São Paulo: Edusp, 1993. Disponível também em: <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Carta%20de%20Atenas%201933.pdf> Acesso em: 16 mar. 2015

LEFAIVRE, Liane; ROODE, Ingeborg de. **Aldo van Eyck: the playgrounds and the city.** Stedelijk Museum Amsterdam. Rotterdam: Nai Publishers, 2002.

LINDÓN, Alicia. Territorialidad y género: una aproximación desde l subjetividad espacial. In: KURI, Patricia R. e DÍAZ, Miguel Ángel A. (coord.). **Pensar y Habitar la Ciudad: Afectividad, Memoria y Significado en el Espacio Urbano Contemporáneo**. Barcelona: Anthropos, 2006.

LINDÓN, Alicia. La espacialidad de la vida cotidiana: hologramas socio-territoriales de la cotidianeidad urbana. In: NOGUÉ, Joan e ROMERO, Joan (eds.). **Las Otras Geografías**. Valencia: Tirant Humanidades, 2012.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. **O lazer na cidade.** Texto apresentado ao Condephaat para fundamentar o processo de tombamento do Parque do Povo. São Paulo, 4 de julho de 1994. Disponível em: <http://www.osurbanitas.org/antropologia/osurbanitas/revista/magnani2.html> Acesso em: 03 mar. 2014

MAGNANI, José Guilherme Cantor. **Rua, símbolo e suporte da experiência.** Versão revista e atualizada do artigo "A rua e a evolução da sociabilidade", originalmente publicado em Cadernos de História de São Paulo 2, jan/dez 1993, Museu Paulista, USP. Disponível em: <http://www.osurbanitas.org/antropologia/osurbanitas/revista/Rua1.html> Acesso em: Acesso em: 03 mar. 2014

MAGNANI, José Guilherme. **Festa no Pedaço: Cultura Popular e Lazer na Cidade.** 3ª ed. São Paulo: Hucitec, 2003 [1998].

MARTINHO, Joana Isabel Pereira. **O espaço para a criança na cidade: um estudo crítico a partir da experiência de Aldo van Eick.** Dissertação de Mestrado. Faculdade de Arquitetura a universidade do Porto, 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10216/77440> Acesso em: 02 mar. 2015

MONTE-MÓR, Roberto Luís. **O que é o urbano, no mundo contemporâneo.** Revista paranaense de desenvolvimento, n. 111, p. 9-18, 2006. Disponível em: <http://www.ufpa.br/epdir/images/docs/paper32.pdf> Acesso em: 3 mai. 2014

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade**. Trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Mídia, Informação e Cultura. CELACC/ECA-USP: 2013. Disponível em: <http://disciplinas.stoa.usp.br/pluginfile.php/125459/mod_resource/content/1/gamificacao.pdf> Acesso em: 13 nov. 2015

NUNES, Maria Teresa. **Um jogo sem idade: A voz de um antigo jogador.** In: Revista das cadeiras do atelier de jornalismo e cyberjornalismo da FCSH-UNL. Lisboa: 2007. Disponível em: <http://www2.fcsh.unl.pt/cadeiras/plataforma/foralinha/cyber/www/view.asp?edicao=00&artigo=570> Acesso: 13 mai. 2015

PARDO, José Luis. **No digas que fué un juego: 'Playgrounds' invita a reflexionar sobre el juego como recuperación del espacio público.** In: El País (Periódico) Ed. Española On line de 02 de Julio de 2014. Madrid: Ediccciones El País: 2014. Disponível em: <http://cultura.elpais.com/cultura/2014/06/25/babelia/1403713441_823934.html> Acesso em: 20 set 2014

PARDO, José Luis. **Disculpen las molestias, estamos transitando hacia un nuevo paradigma. In:** ARENAS, L. E FOGUÉ, U. (eds): Planos de [Inter]sección: Materiales para un diálogo entre la Filosofía y la Arquitectura. Madrid: Lampreave, 2011.

RASMUSSEN, Kim. **Places for Children - Children's Places.** In: Childhood, Vol.11, n.2, May 2004: 155-173. Trondheim: 2004. Disponível em: <http://chd.sagepub.com/content/11/2/155.refs> Acesso em: 23 set 2014

FONTES, Adriana S. **O Skateboarding como intervenção: apropriação temporária e identidade no centro de Barcelona**. V!RUS, São Carlos, n. 4, dez. 2010. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus04/?sec=4&item=1&lang=pt> Acesso em: 12 mai. 2015.

SEPE, L.; OLIVEIRA, M.; BERGEL, M. M.. **Percepção Sócio Ambiental do Parque do Bicão.** Universidade Federal de São Carlos, 2009. Disponível em: <https://es.scribd.com/doc/23977134/Percepcao-Socio-Ambiental-do-Parque-do-Bicao> Acesso em: 21 jan. 2016

SIMMEL, Georg. **A metrópole e a Vida Mental** [1903] In: VELHO, Otávio G. de (Org.) **O fenômeno urbano.** Trad. Sérgio M. dos Reis. Guanabara. Rio de Janeiro,

1987. Disponível em: <http://es.scribd.com/doc/53282905/A-METROPOLE-E-A-VIDA-MENTAl> Acesso em: 20 mar 2012

SILVA, Bianca M. Habib. **Semilugares.** Risco: Revista de Pesquisa em Arquitetura e Urbanismo (Online), n. 17. São Carlos, 2013: 23-34. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/risco/article/view/83024> Acesso em: 2 dez 2015

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e Lugar: A perspectiva da experiência**. [1974] Ed. Difel. São Paulo, 1983.

VAN EICK, Aldo. **Sobre el diseño del equipamiento lúdico y la disposición de los espacios de juego**. (Conferência pronunciada em Marcanti, Amsterdam, 1962). Publicado originalmente em: Vincent Ligtelijn, Frances Strauven (eds.), Aldo van Eyck. Colletcted Articles and Other Writings. 1947-1998, Amsterdam, 2008, pp. 112-119. In: Playgrounds: reinventar la plaza. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia. Madri: Siruela, 2014.

WILHELM, Richard. **I Ching: o livro das mutações** [1956]. Trad. A. Mutzenbecher e G. A. C. Pinto. 28ª ed. São Paulo: Pensamento, 2010.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade.** [1971] Trad. J. O. A. Abreu e V. Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

Dicionários:

Dicionário da Real Academia Espanhola. Disponível em: <http://dle.rae.es/?id=FN8QRC4> Acesso em: 13 dez. 2015

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. [em linha]: 2008-2013. Disponível em: <http://www.priberam.pt/DLPO/lúdico> Acesso em: 11 mai. 2015

Grande Dicionário Larrousse Cultural da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1999.

Michaelis Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. Versão Online. Editora Melhoramentos: 2009. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/> Acesso em: 11 mai. 2015

Mini Dicionário da Língua Portuguesa Silveira Bueno. São Paulo: Editora FTD, 2007.

Novo Diccionário da Língua Portuguesa Candido de Figueiredo. Lisboa, 1913. Disponível em:<http://www.dicionario-aberto.net/dict.pdf> Acesso: 5 mai. 2015

Bibliografia Consultada:

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo e outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.

ALBORNOZ, Suzana Guerra. **Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi.** In: Cadernos de Psicologia Social do Trabalho, Brasil, v.12, n.1, p:75-92, junho 2009. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/cpst/article/view/25767/27500> Acesso em: 7 abr 2015

ALMANDOZ, Arturo. *"Notas sobre História Cultural Urbana. Una perspectiva Latinoamericana*". In: **Perspectivas Urbanas nº1.** UPC. Barcelona, 2002. Disponível em: <www.etsav.upc.es/urbpersp> Acesso em: 17 out. 2013

ARENAS, L. E FOGUÉ, U. (eds): **Planos de [Inter]sección: Materiales para un diálogo entre la Filosofía y la Arquitectura**. Madrid: Lampreave, 2011.

AUGÉ, Marc. **Não-Lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Ed.Papirus. São Paulo, 1994.

BAPTISTA, Luís Vicente. **Territórios Lúdicos (e o que torna lúdico um território): Ensaiando um Ponto de Partida.** In. Fórum Sociológico n. 13/14, 2ª série, pp:45-58. 2005. Disponível em: <http://forumsociologico.fcsh.unl.pt/PDF/FS13-14_baptista.pdf> Acesso em: 5 abr 2013

BENITO, Lidia Morales. **El impulso lúdico: esencia y estructura del juego.** In: Tonos Digital: Revista de Estudios Filológicos n. 25, Julio, 2013. Disponível em: <http://www.um.es/tonosdigital/znum25/secciones/estudios-24-lidiamorales_impulso_ludico.htm> Acesso em: 7 maio 2015

BENJAMIN, Walter - **Capitalismo como religião.** Disponível em: <http://www.ciencialit.letras.ufrj.br/garrafa/garrafa23/janderdemelo_capitalismocomo.pdf> Acesso em: 5 mar 2012

BIELER, Clarice; MOURA, Maria Lucia Seidl de. **Brincadeiras de um grupo de crianças do meio urbano do Rio de Janeiro.** Revista do Departamento de Psicologia UFF. 12(2/3): 29-44, 2000.

BRAGA, Paula (org.) **Fios Soltos. A arte de Hélio Oiticica**. São Paulo: Perspectiva, 2008. BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 1995.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica.** In: KISHIMOTO, T.M. (Org.) O brincar e suas teorias. 8ª impressão da 1ª ed. de 1998. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas Híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade [1989].** Trad. A.R. Lessa; H.P.Cintrão; G. Andrade. 6ª reimpressão da 4ª edição. São Paulo: Edusp, 2013.

COHN, Gabriel. **Esclarecimento e Ofuscação: Adorno e Horkeimer hoje**. In: Lua Nova, nº43, São Paulo, 1998. Disponível em: <www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-64451998000100002&script=sci_arttext Acesso em: 15 mar 2012

COSTA, Jurandir Freire. **O Vestígio e a aura.** Editora Garamond, 2004.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo** [1967]. Ed. Contraponto.Rio de Janeiro, 1997.

DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

DEL RIO, Vicente; DUARTE, Cristiane Rose; RHEINGANTZ, Paulo Afonso (orgs). **Projeto do Lugar: Colaborações entre Psicologia, Arquitetura e Urbanismo.** Ed. Contracapa/ PROARQ-UFRJ. Rio de Janeiro, 2002.

DOS SANTOS, C. N. (coord.). **Quando a Rua vira Casa**. Rio de Janeiro, Ibam/Finep, Projeto, 1985.

FAVARETTO, Celso. **A invenção de Hélio Oiticica**, São Paulo, Edusp, 2000

GARCÍA-ROSALES, Cristina (org). **Deseo de Ciudad: Arquiteturas Revolucionárias.** Madrid: Mandala Ediciones, 2010.

GOMES, Bruno. **Do Popular ao Lúdico: Lugares Urbanos em Transformação**. In: VII Congresso Português de Sociologia. Lisboa: Universidade do Porto, 2012. Disponível em: http://www.aps.pt/vii_congresso/papers/finais/PAP1188_ed.pdf

GOHN, Maria da Glória. **Empoderamento e participação da comunidade em políticas sociais**. In: Saúde e Sociedade v.13, n.2, p.20-31, 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/sausoc/v13n2/03> Acesso em: 10 mar. 2014

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. Edições Loyola. São Paulo, 1992.

HOROCHOVSKY, Rodrigo; MEIRELLES, Giselle. **Problematizando o Conceito de Empoderamento**. Anais do II Seminário Nacional de Movimentos Sociais, Participação e Democracia. Florianópolis: UFSC, 2007. Disponível em: <http://www.sociologia.ufsc.br/npms/rodrigo_horochovski_meirelles.pdf> Acesso em: 10 mar. 2014

HILLMAN, James. **Cidade e Alma**. Studio Nobel. São Paulo, 1993.

JAMESON, Frederic. **Pós–modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 1996.

KLEBA, M. E.; WENDAUSEN, Agueda. **Empoderamento: processo de fortalecimento dos sujeitos nos espaços de participação social e democratização política.** In: Saúde Soc. (On line), v.18, n.4, p.733-743. São Paulo, 2009. Acesso em: 10 mar. 2014. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/sausoc/article/viewFile/29498/31358>

LARA, Larissa Michelle; DE ASSIS PIMENTEL, Giuliano Gomes**. Resenha do livro *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem,* de Roger Caillois.** In: Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 27, n. 2, 2006.

LIMA, Mayumi W. **A cidade e a criança**. São Paulo: Studio Nobel, 1989.

MADERUELO, Javier. **La idea de Espacio en Arquitectura y Arte Contemporáneo.** Madrid: Ediciones Akal, 2008.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. **O pedaço das crianças.** (Publicado originalmente na Revista E, SESC, 2007). Disponível em: <http://nau.fflch.usp.br/sites/nau.fflch.usp.br/files/upload/paginas/pedaco_criancas.pdf> Acesso em: 21 jun 2014

MENDES, Luís. **O Lazer e o recreio no Parque das Nações: o consumo, o lúdico e o estético na produção da cidade Pós-Moderna**. In: Inforgeo, 16/17, Lisboa,

Edições Colibri, 2001/02, pp. 81-108. <Disponível em: www.apgeo.pt > Acesso em: 15 mar 2012

O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco.** A ideologia do espaço da arte. São Paulo, Martins Fontes, 2002.

OITICICA, Helio. **A participação no jogo.** Setembro de 1966. Textos sobre Arte in Programa Hélio Oiticica do Itaú Cultural. Folhas datilografadas. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/home/ 19.05.13

SIMMEL, Georg. **A Ponte e a Porta** [1910]. Traduzido pela professora Simone C. Maldonado (DCS-UFPb). Acesso: 20 mar 2012. Disponível: <http://es.scribd.com/doc/28055369/A-Ponte-e-a-Porta-Georg-Simmel>

SIMMEL, Georg. **O dinheiro na cultura moderna** [1896]. In: SOUZA, Jessé e ÖELZE, Berthold. Simmel e a modernidade. Brasília, UnB, 1998. p. 23-40. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/28055398/o-Dinheiro-Na-Cultura-Moderna-1896#archive> Acesso em: 22 abr. 2012

SOLÁ-MORALES, Manuel de. **De cosas Urbanas**. Barcelona: Editora Gustavo Gili, 2008.

ZUKIN, S. **Aprendendo com Disney World**. in 'Espaço e Debates, num 43-44, págs. 11-27. São Paulo, 2003.

Páginas de internet:

ADVENTURE PLAY:
<http://www.adventureplay.org.uk/> Acesso em: 24 abr. 2015

ARCHITEKTUR FUER KINDER:
<http://www.architekturfuerkinder.ch/> Acesso em: 24 abr. 2015

BASURAMA:
<http://basurama.org/pt-br/> Acesso em: 24 abr. 2015

FESTIVAL BAIXO CENTRO:
<http://baixocentro.org> Acesso em: 24 abr. 2015

FESTIVAL CONTATO:
<http://festivalcontato.com.br/> Acesso em: 13 de out. 2015

FUNDAÇÃO SEADE:
<http://www.seade.gov.br/> Acesso em: 21 jan. 2016

KOMPAN:
<http://www.kompan.es> Acesso em: 16 jun. 2015

LONDON PLAY:
<http://www.londonplay.org.uk/> Acesso em: 24 abr. 2015

MODEL HOUSE:
<http://transculturalmodernism.org/> Acesso em: 24 abr. 2015

PLAY SCAPES:
<http://www.play-scapes.com> Acesso em: 10 abr. 2013

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO CARLOS:
<http://www.saocarlos.sp.gov.br> Acesso em 12 jan. 2016

RECETAS URBANAS:
<http://www.recetasurbanas.net> Acesso em: 18 mai. 2015

RITCHTER:
<http://www.richter-spielgeraete.de/home.html> Acesso em: 16 jun. 2015

UNESCO:
<http://whc.unesco.org/> Acesso em 12 fev. 2016

UNO MAGAZINE DIGITAL:
<http://www.unoskatemag.com/> Acesso em: 28mar. 2014

WIKIMAPIA:
<http://wikimapia.org/> Acesso em: 12 jan. 2016

Lista de Figuras

Figura1: Amigos que todas as tardes se reúnem para jogar à petanca em Faro
Fonte: Nunes, 2007.
Disponível em: <http://www2.fcsh.unl.pt/cadeiras/plataforma/foralinha/cyber/www/view.asp?edicao=00&artigo=570>
Acesso em: 13 mai. 2015

Figura 2:
Homens jogando xadrez em Amsterdam - Holanda
Foto: Bianca Habib Silva, 03 fev. 2011

Figura 3:
Play Streets em Londres, 1938
Fonte: London Play
Disponível em: <www.londonplay.org.uk>
Acesso em: 01 jun. 2015

Figura 4:
Junk playground em Copenhagen, 1943
Fonte: Håbet
Disponível em: <www.haabet.dk/users/willy_f_hansen/legeplads.html>
Acesso em: 24 abr. 2015

Figura 5:
War Games, 1946
Foto de Francis Reiss para ilustrar o ensaio de Lady Allen of Hurtwood
Fonte: Kozlovzky, 2007.
Disponível em: <http://www.adventureplay.org.uk/RK%20Adventure%20Playground.pdf>
Acesso em: 24 abr. 2015

Figura 6:
The Lollard adventure playground on the site of a bombed school
Fonte: Kozlovzky, 2007.
Disponível em: <http://www.adventureplay.org.uk/RK%20Adventure%20Playground.pdf>
Acesso em: 24 abr. 2015

Figuras 7, 8 e 9:
Robinson Crusoe Playground em Zurich, 1955/1960
Fonte: Ledermann e Trachsel apud Martinho, 2014

Figura 10:
Escultura Egg- Egon Moller-Nielsen, 1951
Fonte: Playscapes
Disponível em: <http://www.play-scapes.com/play-history/agget-egon-moller-nielsen-1951/>
Acesso em: 24 abr. 2015

Figura 11:
Robert Winston Play Sculpture, 1961
Fonte: Graphis 97 - "The World Around Them" [Blogged at Aqua-Velvet]
Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/sandiv999/4518060844/in/album-72157623846473986/>
Acesso em: 24 abr. 2015

Figura 12:
Cypress Hills Playground no Brooklyn em Nova Iorque, 1967
Fonte: Playscapes
Disponível em: <http://www.play-scapes.com/play-history/mid-century-modern/cypress-hills-playground-charles-forberg-brooklyn-ny-1967/>
Acesso em: 24 abr. 2015

Figura 13:
29th Street Vest Pocket Park, NY, segunda metade década de 1960
Fonte: Architektur für Kinder
Disponível em: <http://www.architekturfuerkinder.ch/index.php?/pioniere/m-paul-friedberg>
Acesso em: 24 abr. 2015

Figura 14:
Fotografias de Nigel Henderson apresentadas pelos Smithsons durante o 9º CIAM (1953): Crianças brincando na rua em Bethnal Green, Londres
Fonte: Transcultural Modernism
Disponível em: <http://transculturalmodernism.org/files/christina/2012-03-02/foto_final.jpg>
Acesso em: 24 abr. 2015

Figura 15:
Buskenblaserstraat, Bos en Lommer, Nieuwwest, Amsterdã (1955)
Fonte**:** LEFAIVRE & ROODE, 2002

Figura 16:
Buskenblaserstraat, Bos en Lommer, Nieuwwest, Amsterdã (1956)
Fonte**:** LEFAIVRE & ROODE, 2002

Figuras 17 e 18:
Jardim Toneleros, com rede tridimensional de escalada Corocord, 2005
Fonte: Arquiteta Bianca H. Silva para Camilo Grau Arquitetos. Valência, Espanha
Fotos**:** Bianca Habib Silva (2010 e 2005)
Figura 19:
Árvore Pássaro. Elvira de Almeida. Parque do Ibirapuera. São Paulo, 1989
Fonte: ALMEIDA, 1997

Figura 20:
Parque de Diversões Minhocão. Basurama Brasil. São Paulo, 2013.
Foto**:** Basurama Brasil sob licença Creative Commons 3.0 (CC BY-NC 3.0 BR)
Disponível em: <http://basurama.org/pt-br/projetos/parque-de-diversoes-minhocao-2/>
Acesso em: 14 mai. 2015

Figura 21:
Ocupação de terreno, Calle Sol 114. Arquiteto Santiago Cirugeda. Sevilha, 2004.
Foto**:** Santiago Cirugeda e Recetas Urbanas
Disponível em:
<http://www.recetasurbanas.net/index1.php?idioma=ESP&REF=1&ID=0008>
Acesso em: 14 mai. 2015

Figura 22:
Cronologia resumida dos espaços urbanos designados para brincar apresentados no subitem 1.3.
Fonte: Bianca Habib Silva, 2015

Figura 23:
Titled Arc. Richard Serra, 1981
Fonte: Cultura Colectiva
Disponível em: <http://culturacolectiva.com/wp-content/uploads/2013/05/Tilted-Arc-Serra-Aschkenas-edit.jpeg>
Acesso em: 07 mar. 2016

Figura 24:
Mapa de Localização esquemática dos ‘episódios’ levantados em São Carlos
Fonte: Bianca Habib Silva, 2015

Figura 25:
Diagrama esquemático para identificação de aspectos comuns entre os ‘episódios’
Fonte: Bianca Habib Silva, 2016