

URBANOS FURORES: A FEBRE DA PRÁXIS*URBAN RAGES: THE PRAXIS FEVER**URBANOS FURORES: LA FIEBRE DE LA PRAXIS***Ana Paula Vieceli**
anavieceli@hotmail.com**RESUMO**

O diagnóstico Lefebvriano de que o principal problema do urbano seria *a desintensificação da vida nas cidades* e a sua provocação de que *o direito à cidade consiste no direito de inventá-la*, alimentou o espaço de uma pesquisa de doutorado e impulsionou a aposta na experimentação de uma práxis de apropriação ativa e inventiva do espaço urbano como uma possível ferramenta de intensificação. Este artigo tem como objetivo apresentar a prática singular do jogo Arcanos Urbanos e, levando em conta as potencialidades inventivas do lúdico defendidas na teoria de Johan Huizinga (1971) bem como sua influência nas práticas urbanas da Internacional Situacionista, colocamos a prática deste jogo inventado como herdeiro dos furores urbanos seissentistas. O Arcanos Urbanos realiza-se enquanto um jogo coletivo que dispara uma série de experiências urbanas direcionadas aos espaços públicos da cidade, tomando seus conteúdos como matéria de expressão e engajando os jogadores em um fazer: *fabricar com a cidade*, numa relação de porosidade com o lugar, um espaço expressivo para ensaiar modos lúdicos e singulares de habitar a cidade.

Palavras-chave: direito à cidade; práticas urbanas; jogos urbanos.

RESUMEN

El diagnóstico lefebvriano de que el principal problema urbano sería *la desintensificación de la vida en las ciudades* y su consecuente provocación de que *el derecho a la ciudad consiste en el derecho a inventarla*, alimentó el espacio para una investigación doctoral e impulsó la apuesta por la experimentación de una praxis de apropiación activa e inventiva del espacio urbano como posible herramienta de intensificación. Este artículo tiene como objetivo presentar la práctica singular del juego Arcanos Urbanos y, teniendo en cuenta las potencialidades inventivas de lo lúdico, defendidas en la teoría de Johan Huizinga (1971) y su influencia en las prácticas urbanas de la Internacional Situacionista, ponemos la práctica de este juego inventado como heredero del furor urbano de los años 60. Arcanos Urbanos es un juego colectivo que desencadena una serie de experiencias urbanas dirigidas a los espacios públicos de la ciudad, toma sus contenidos como materia de expresión e involucra a los jugadores en una tarea: *fabricar con la ciudad*, en una relación porosa con el lugar, un espacio expresivo para ensayar formas lúdicas y singulares de habitar la ciudad.

Palabras clave: derecho a la ciudad; prácticas urbanas; juegos urbanos.

1. Prelúdio

O título desse artigo faz referência à obra *Os Heroicos Furores* do herético, místico e profético – e, por isso mesmo, condenado à fogueira – Giordano Bruno, cuja filosofia tinha o objetivo de chegar à contemplação divina. Tal contemplação seria obtida através de um estado interior particular que ele chamou, justamente, de *furor*. Para Bruno, de fato, entre natureza e divindade não há nenhuma separação; pelo contrário, considera que “a luz divina está sempre presente; sempre é oferecida, sempre chama e bate às portas de nossos sentidos e outros poderes cognitivos e de entendimento” (MANCUSO, 2022, s.p). Para contemplar a Deus, bastaria abrir-se à plenitude da vida e, no momento em que a razão pudesse unir-se à esfera emotiva e sentimental, ter-se-ia a condição privilegiada para a contemplação divina, chamada, justamente, de *furor*.

Novaes (1988) explica que, na tradição renascentista, *furor* significa ardor, coragem, paixão desmedida. Trata tanto do amor profano como do sagrado que, com trabalho impetuoso do espírito, excede à razão; já *heroico* significa o acontecimento memorável, a virtude superior, a forma nobre e elevada da força da alma. No entanto heroico também pode ser entendido como erótico, já que os antigos tendiam a aproximar vocábulos com sons vizinhos, ainda que a etimologia fosse outra.

Assim, pode-se dizer que (...) *Os Heroicos Furores* podem ser lidos também como o *prazer do corpo*. (...) Giordano Bruno (...) critica nesta obra o domínio do intelecto sobre os sentidos e escreve: “erramos quando, seduzidos pela beleza do intelecto, deixamos em perigo de morte a outra parte de nós mesmos. É aí onde nasce esse humor melancólico e perverso” (NOVAES, 1988, p. 17).

Este artigo apresenta os heroicos furores de um jogo urbano, experimentação produzida no espaço temporal de uma pesquisa de doutorado em arquitetura, abastecido pelas ideias e práticas incendiárias e revolucionárias que emergiram na década de sessenta. Partimos do problema da *desintensificação da vida urbana* colocada por Henri Lefebvre. Tal desintensificação, promovida por forças políticas e econômicas da cidade neoliberal, tem como consequência a condição de não-participação dos seus habitantes, uma condição passiva que produz apatia e alienação no que diz respeito à produção do espaço urbano e a consequente condição melancólica. Encontramos na Internacional Situacionista o imperativo de que é necessário inventar novos jogos para o *despertar ilimitado de novas paixões urbanas* como antídoto para a apatia. Investigamos, assim, o conceito de jogo desenvolvido por Johan Huizinga, historiador e linguista que iluminou as práticas situacionistas e que, por sua vez, nos apresentou uma importante ferramenta de intensificação urbana: o jogo.

Compreendemos com Lefebvre que o direito à cidade não é apenas o direito ao acesso àquilo que já existe nela, e sim, consiste no direito de *inventá-la*. E como se inventa a cidade? Ora, não se inventa uma cidade com base apenas em discursos sobre discursos. A cidade, afinal, não é somente o que se diz dela em termos teóricos e conceituais, “a cidade não é apenas uma linguagem, mas uma *prática*”, disse Lefebvre (2009, p. 101). Assim, o artigo busca divulgar os procedimentos realizados na

prática do jogo Arcanos Urbanos, cuja primeira temporada experimental resultou na tese homônima e que defendeu o lúdico como instrumento místico e artístico para provocar, com gestos mínimos, o reencantamento apaixonado da cidade através da prática de apropriação do espaço público. Ademais, o jogo convocou uma produção coletiva de um “oráculo urbano” que acolheu expressões narrativo-poéticas dos jogadores em ação. A aposta que advém dessa apropriação lúdica do espaço e a consecutiva expressão dos jogadores – traçar linhas em mapas, escrever, capturar imagens, capturar os sons, movimentos, formas e cores da cidade – é sempre, para além de tudo que se possa dizer disso, uma busca prazerosa por uma produção de um corpo espiritual urbano: um furor. Tratou-se, neste jogo, por meio de quatro naipes de expressão, provocar o invisível a se mostrar, dar espaço para a alma jorrar, permitir ao fogo sagrado arder: *ignis ardens non comburens*

2. La febre de la praxis

A ideia do direito à cidade foi originalmente formulada em termos conceituais pelo filósofo marxista e sociólogo francês Henri Lefebvre (1901-1991), que, no catártico ano de 1968 – mas pouco antes da irrupção de maio – publicou, pela *Éditions Anthropos*, um pequeno livro intitulado *Le droit à la ville*. Na obra em questão, Lefebvre denunciava que “forças muito poderosas tendem a destruir a cidade” (2009, p. 104). Não se tratava de um cataclismo, nem de uma invasão alienígena, nem mesmo de uma pandemia viral. Mas tratava, sim, de forças políticas e econômicas que *desintensificam* a cidade, que desagregam seus habitantes e os colocam na condição passiva de não-participação. Diante dessas forças opressoras, o principal problema do urbano, para Lefebvre, seria sempre esse: *como intensificar a vida urbana?*

Repudiando a postura determinista e metafísica do urbanismo modernista, Lefebvre demonstra, ao longo de sua obra, que os problemas da sociedade não podem ser reduzidos a questões espaciais e muito menos às abstrações geométricas do desenho arquitetônico e urbanístico. A crítica Lefebvrina ao urbanismo positivista parte do diagnóstico da incapacidade do planejamento racionalista abstrato em transformar a realidade. No entanto, mais do que apontar a falência do resultado, Lefebvre destaca o caráter alienante da própria pretensão de tornar os problemas urbanos uma questão meramente técnica, científica, administrativa, discursiva, pois ela mantém um aspecto fundamental da alienação dos cidadãos: o fato destes serem mais objetos do que sujeitos do espaço social, fruto de relações econômicas de dominação e de políticas urbanísticas por meio das quais o Estado ordena e controla a população e é permissivo com os interesses neoliberais.

Opondo-se a essa perspectiva administrativista, Lefebvre politiza a produção social do espaço assumindo a ótica, não mais da administração, mas dos cidadãos, posicionando o direito à cidade no lugar mesmo onde o cidadão luta pelo direito de criação e plena fruição do espaço social. Assim, o autor faz avançar a concepção de cidadania, esta que, para ele, deve ir além do direito ao voto e a liberdade

de expressão: trata-se de uma forma de democracia pelo controle direto das pessoas sobre a forma de habitar a cidade. A cidade, assim, passa a ser entendida como obra humana coletiva onde cada indivíduo e comunidade tem espaço para manifestar sua diferença.

A realização dessa cidade-obra acontece quando se confronta a lógica de dominação e quando prevalece a *apropriação* do espaço pelos cidadãos, um *modo de uso* do espaço que satisfaça e expanda as necessidades e as possibilidades da coletividade. Apropriação aqui não tem a ver com propriedade, mas com o *uso*, e precisa acontecer coletivamente como condição de possibilidade à apropriação individual. Assim surge a ideia Lefebvriana de um outro urbanismo possível através da *utopia experimental*, que parte dos problemas de lugares concretos – onde se desenvolvem relações sociais – submetendo-os à crítica e à imaginação de novas possibilidades urbanas.

Para tanto, é preciso transgredir o *status quo* segregador e uniformizador do cotidiano, por meio da contestação e da vivência concreta de experiências alternativas, mais espontâneas e autênticas, propiciadas, por exemplo, pela arte e por atividades lúdicas comunitárias, como rituais, festas e jogos no espaço público. Para Lefebvre, por meio daquilo que considera *formas de contracultura* – formas nas quais se encontra o primado da imaginação sobre a razão, da arte sobre a ciência, da criação sobre a repetição – é possível restaurar a cidade como *obra* dos cidadãos. Lutar pelo direito à cidade assume essencialmente o sentido de romper com a sociedade da indiferença e caminhar para um modo *diferencial* de produção do espaço urbano, marcado pelo florescimento e interação de novos e diversos ritmos de vida, expressão das diferentes formas de apropriação do espaço, que coloquem em tensão as experiências do real e as utopias construídas a partir delas.

Fazendo eco às questões que Lefebvre lançou aos urbanistas nos anos sessenta, ainda hoje – e, talvez, hoje com muito mais necessidade – segue-se tentando responder à sua provocação: como é que, afinal, se poderia intensificar as capacidades de integração e participação da cidade? Como é que, afinal, se participa ou se estimula a atividade participante da cidade? Como é que se faz cidade? Lefebvre acreditava que a resposta só poderia ser encontrada em algum lugar na *dimensão do cotidiano* – essa dimensão tão desprezada quanto comum, que inclui os corpos exercendo seus variados ritmos. Consideramos, então, mergulhar uma pesquisa de doutorado nessa dimensão cotidiana, e seguimos uma pista de ação advinda do mesmo período de ebulição social dos anos sessenta, através das práticas da Internacional Situacionista.

3. O jogo do porvir

Diante das "forças muito poderosas [que] tendem a destruir a cidade", seguimos a pista deixada pela Internacional Situacionista que, antecedendo em poucos anos os estudos urbanísticos de Lefebvre, ao propor a luta contra a apatia urbana, insistia que "é preciso inventar novos jogos" (DEBORD; FILLON, 1954).

Para os situacionistas, o antídoto contra o espetáculo (DEBORD, 2015), que produz corpos conformados, só poderia ser o seu oposto: *a participação ativa dos indivíduos em todos os campos da vida social e, em oposição à apatia, o despertar ilimitado de novas paixões*. Propunham que a arte deveria perder seu caráter individualista, restrito e institucional e tornar-se social, acessível ao cidadão comum, integrada na vida cotidiana. A vida cotidiana, por sua vez, deveria ser entendida como uma obra de arte. Assim, rapidamente perceberam que essa arte comum só poderia ser realizada no âmbito da cidade.

Mais do que promover uma consciência urbana crítica e pungente, os situacionistas eram disparadores de ações sobre o território real da cidade, disputando o espaço dominado pelo uso utilitário, reivindicando o espaço público como o lugar de criação e elevando essa prática a uma ação política. Nessa base real urbana, labiríntica e dinâmica, o grupo propunha a construção de situações (daí o nome situacionista), que consistia na criação de jogos de acontecimentos. O que eles propunham eram experiências urbanas transitórias para motivar, na cidade, outras maneiras de habitar, provocando, através da *deriva* – arte de vagar pelo espaço urbano – e da *psicogeografia* – uma geografia afetiva, subjetiva, que cartografa as diferentes ambiências psíquicas provocadas pelas derivas – momentos mais intensos, livres e prazerosos.

Entre 1956 e 1960, fez parte da Internacional Situacionista o artista plástico holandês Constant Anton Nieuwenhuys (1920 – 2005). Nesse período, Constant deu início a um projeto utópico de cidade que ficou conhecida como Nova Babilônia. Mesmo após sua expulsão do movimento por Debord, Constant seguiu por 18 anos desenvolvendo este projeto. Nova Babilônia é, pois, o resultado das tentativas de Constant de traduzir em projeto a teoria do urbanismo unitário dos Situacionistas. Tudo em Nova Babilônia seria temporário, inconstante e espontâneo (como um jogo) contra a racionalidade e automatização das concepções modernas. Nova Babilônia seria uma cidade tecnológica para o usufruto de habitantes nômades. A própria construção dessa cidade seria feita ao passo em que sua população se deslocasse através da deriva, formando uma rede temporária e dinâmica.

É importante destacar que o germe de Nova Babilônia surge pelo contato que Constant teve com um grupo de ciganos na Itália, no ano de 1958. Deparando-se com a discriminação sofrida pelos ciganos naquele país, o acampamento improvisado e precário no qual viviam, mas, sobretudo o contraste desta situação com a música e a alegria deste povo, ele foi motivado a imaginar uma outra cidade possível e elaborou uma maquete de um *novo e permanente acampamento para um povo nômade*. Pode-se considerar este o início da criação de Nova Babilônia (CAÚLA, 2018).

Não executado, o projeto para o acampamento cigano rapidamente se tornou um exercício que tomou a proporção de um sonho, de uma cidade nômade do futuro, um exercício de imaginação e de pensamento. Constant apresenta soluções técnicas e detalha seções do seu projeto nos mínimos detalhes. O conjunto dos seus desenhos, colagens e maquetes, atrai olhares que se fascinam com a técnica

empregada na representação. Nova Babilônia é projetada como uma cidade que vem se sobrepor a todas as cidades do mundo, com base na linha sinuosa do percurso nômade, se interconecta de fragmento em fragmento, como uma imensa rede suspensa, espalhando-se pelo planeta, em todas as direções, como uma grande teia de aranha. Inspirada originalmente pelos ciganos, essa cidade não recebe a qualidade de nômade apenas por abrir a possibilidade de levar seu habitante à deriva de qualquer ponto do planeta a outro, mas também porque é passível de ser continuamente modificada. Ela é uma cidade móvel e completamente moldável pelo uso que os seus habitantes fazem dela.

Constant situa Nova Babilônia em um futuro pós-revolução, em que a terra é propriedade coletiva e o trabalho é completamente automatizado e executado por máquinas. Assim, as pessoas se tornam totalmente independentes do trabalho e da morada fixa, e têm todo o seu tempo livre para o jogo criativo. O imaginário espacial de Constant para Nova Babilônia está relacionado com o imaginário do surgimento de uma sociedade lúdica.

4. *Homo ludens*: o jogo como ferramenta de intensificação

Lúdicas são todas as atividades que, independentemente da utilidade ou função, resultam da fantasia criadora; porque somente enquanto ser criador pode o homem realizar-se plenamente e atingir as suas mais desenvolvidas condições de existência. (...) Tentamos vislumbrar a imagem de uma sociedade na qual todo indivíduo esteja em condições de criar sua própria vida, de dar a ela a forma que esteja mais de acordo com os seus desejos mais profundos (CONSTANT, 2010, p. 33).

Constant e os Situacionistas foram muito inspirados na ideia de jogo trazida pelo historiador e linguista holandês Johan Huizinga (1872-1945), através da obra intitulada *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (1938). Neste livro, Huizinga defende que o jogo não é somente um elemento a mais na cultura, ele é, sim, seu princípio embrionário. Sendo próprio da natureza – e não somente algo pertencente à humanidade – o jogo possui uma potência criadora, já que "a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento" (HUIZINGA, 1971, p. 193).

O jogo se revela como uma atividade fundamentalmente livre, que se situa fora da sensatez da vida prática, ele "nada tem a ver com a necessidade ou a utilidade, com o dever ou com a verdade" (HUIZINGA, 1971, p. 177). Então, evadindo o mundo habitual, o jogo é essa ferramenta capaz de criar uma espécie de *círculo mágico*, um novo espaço-tempo próprio e delimitado, onde põe em jogo uma certa imaginação da realidade. "Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético" (HUIZINGA, 1971, p. 7). O jogo é um *ato poético*, portanto.

Dentro da realidade urbana, onde as formas seguem a função, o jogo, em sua força expressiva, é capaz de reelaborar a realidade ao permitir que *a forma siga a fantasia*. Lefebvre (2008, p. 82) também dizia que "o ser humano só pode habitar como poeta". Se o jogo tem essa incrível capacidade poética de transformar o real, no entanto, isto se dá apenas na medida em que o próprio jogador se transforma: aquele que joga está sempre transformado, primeiro porque o jogo excita, dá prazer, promove uma

intensificação dos sentidos, uma alegria de corpo "capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total". Mas há um outro aspecto: quem joga, diz Huizinga, tem essa "capacidade de, no jogo, tornar-se outro" (HUIZINGA, 1971, p. 16).

Uma das mais fascinantes características do jogo é que ele é uma máquina de *fazer comum*, de fazer comunidade, proporcionando envolvimento, aprendizado, participação, prazer, transformação e comunhão. Os vínculos que o jogo promove estão para além das motivações de aquisição ou de acúmulo de elementos de subsistência. Portanto, o jogo é sempre a manifestação de um excesso de vida. Ele estimula relações e fortalece vínculos materiais e espirituais entre grupos humanos e os coloca em relação com a alma do mundo, a *anima mundi*.

Percebe-se, então, que existe alguma coisa *em jogo* no jogo que ultrapassa as necessidades materiais e imediatas da vida. Mesmo que não deixe de atuar na matéria, "o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência" (HUIZINGA, 1971, p. 4). Talvez seja por isso que o círculo que o jogo é capaz de criar, o recorte que ele faz para dar existência a si mesmo, é chamado de mágico. Mágica é a arte tida como capaz de produzir, por meio de certas práticas, efeitos ou fenômenos extraordinários, geralmente através de rituais, fórmulas, feitiços, simpatias. Mágica é a ação de encantar, infundir na natureza das coisas alguns blocos de intenções e imaginações que possam se alinhar com a vontade. Assim, se Huizinga reconhece na essência do jogo algo de mágico, é que ele ultrapassa as necessidades da mera sobrevivência. "Reconhecer o jogo", diz ele, "é forçosamente reconhecer o espírito" (HUIZINGA, 1971, p. 6).

Arcanos urbanos: o jogo dos errantes

Estávamos cansados de morar em conceitos e, ao mesmo tempo, estávamos ávidos por viver a cidade. Nós tínhamos sede. Nós tínhamos pressa. Então entendemos que talvez fosse a hora de parar de falar da cidade enquanto pretendentes de especialistas, tal como nos estimulou Georges Perec (2001). Talvez fosse mesmo a hora de falar menos sobre a cidade e arriscar um movimento no interior de seu labirinto. Afinal, há quem ame a cidade para além de falar sobre ela; há quem ame a cidade e padeça com ela. Talvez, então, fosse mesmo a hora de conversar com a cidade, daquele jeito, como conversam os amantes, com intimidade, olhando no fundo dos olhos. No fundo dos olhos da paisagem.

Pra começar bem, um exercício de ficar descalço. Tiramos os sapatos do saber, abdicamos desse lugar tranquilo e seguro dos discursos sobre a cidade para nos implicarmos nela descalços de qualquer autoridade lançando nossos corpos em sua direção. Depois de tirar os sapatos, começamos a pisar o mundo, tatear o mundo, apalpar o mundo. Já percebemos aí que, com os pés nus, numa dermatologia apaixonada do chão, levamos a praxis a predominar sobre determinações abstratas e teóricas e descobrimos nisso imenso prazer.

Prazer. Só se jogará por prazer. Daí decorre o erotismo da nossa mística urbana principiante. Lançar-se corporalmente quer dizer sensivelmente. Nossa desmedida é simplesmente um efeito dessa torção da prevalência do conceito sobre a prática. Na prática, no jogo, estamos sempre apaixonados. Pela prática foi que, no mesmo movimento, de melancólicos nos transformamos em místicos, e de especialistas nos tornamos amadores – estes que, antes de mais nada, amam alguma coisa. Nós amamos a cidade. E queremos fazer reconhecer aquilo que há de mais subversivo no amor.

A seriedade pode excluir o jogo, mas o jogo, soubemos com Huizinga (1971, p. 51), não exclui a seriedade. Assim nós também jogamos o tempo todo com os conceitos. Também os extraviamos. E nossas escolhas conceituais são também movidas por um corpo conceitual apaixonado.

* * *

Como máquina de guerra poética infundida em uma pesquisa de doutorado (VIECELI, 2019), um blog simpático – com predisposição lúdico-mística – disparou, desde 2018, uma série de proposições de experiências urbanas. Trata-se de um jogo que, desprendendo-se do espaço restrito acadêmico, abre cartas no espaço virtual, na cadência temporal lunar. A sua mecânica consiste numa tiragem de cartas, tal como um baralho de tarô, colocando toda sua força mística a trabalhar como um mecanismo disparador de experiências urbanas singulares, de natureza lúdica, poética, com duas pitadas de mística e bruxaria, direcionadas aos espaços públicos da cidade, apostando nas *potências espaciais* e tomando seus conteúdos como *matéria de expressão*.

Chamado *Arcanos Urbanos*, esse *jogo dos errantes* propôs, provocou, seduziu, fez firula e malabarismo, para conjurar uma pequena comunidade lúdica em torno da figura arquetípica de uma certa *Cigana* e dar lugar a um modo de existência urbano, relacional e poético. Em cada carta proposta há um chamado à errância e, no interior desse movimento em fuga, há o convite para inventar pequenos gestos de apropriação do espaço e, com isso, transformá-lo – ainda que temporariamente – em um palco para micro-geografias sensíveis, e, nestas, o ensaio de outros modos de habitar a cidade.

* * *

Naquele janeiro escaldante de 2018, uma pesquisadora-mensageira estava diante da construção de um blog. Ele personalizava-se e tímido deixava de ser. Apareciam estrelas amarelas e, em amarelo, também surgiu o letreiro do cabeçalho, uma espécie de fachada de acesso, um frontão, um pórtico, que demarcava o estabelecimento desse novo local virtual na rede: ARCANOS URBANOS | o jogo dos errantes. Através desse frontispício, podia-se vislumbrar um mapa: era uma das faces de Nova Babilônia, a cidade imaginária que almeja ser lugar de constante reinvenção pelos seus próprios habitantes, onde “a desorientação é estimulada, como requisito da aventura, do jogo, da transformação criativa” (CONSTANT, 2010, p. 51). Dava-se, assim, início a empreitada de preencher o espaço do blog com o conteúdo preambular do jogo. Mas, nesse momento, faltava ainda uma chave muito importante e, sem

ela – agora sabemos – os caminhos do Arcanos Urbanos não teriam sido abertos para as direções que tomou. E foi de última hora, diante do mesmo menu em construção, que a mensageira empacou. Faltava algo e ela não sabia o quê. Estava inspirada, reconhecia a alteração do seu corpo, e não entendia o que tinha acontecido. Faltava uma chave. Ela já sentia a presença do espírito do jogo, porém, o que ela não sabia, é que precisava dar-lhe um nome. Faltava-lhe apenas um nome.

Dizem que até hoje ela se lembra exatamente como aconteceu: estava sentada no vaso sanitário mijando e olhando para os azulejos. A coisa lhe veio como um raio. À medida que a bexiga esvaziava, o espírito foi figurando: – quem põe esse jogo... é uma cigana. E ela sentiu que era perfeito, a cigana abre as cartas, ela remete à Constant e à semente de sua Nova Babilônia. Puxou a descarga, deu um pulo e dançou na sala. E quando sentou-se novamente para escrever, não demorou muito, já estava escolhendo um nome. Cigana Invisível, não... CIGANA DO ORIENTE INVISÍVEL. Pronto. Sorrisos, sorrisos, remexidas de corpo. Aí estava. Dando-lhe um nome, o espírito do jogo baixara de vez. A construção do blog e toda a fantasia do jogo tomaram forma com velocidade.

Então a mestra do jogo, Cigana do Oriente Invisível, foi apresentada. Conjurada como a mãe do nomadismo, essa entidade-fluxo, figurou-se brevemente com alguns dentes de ouro e uma saia rodada. Nada mais. Oblíqua e dissimulada, a Cigana não se deixou (d)escrever para além dessa rápida imagem-piscadela. O importante, a princípio, era dar o argumento do jogo, fazê-lo funcionar, propulsionado à energia de uma fantasia. Essa misteriosa cigana estava disposta a seduzir uma caravana para dar corpo e movimento a uma outra cidade. Havia de ser um povo que, antes mesmo de saber aonde a caravana ia dar, estivesse aberto à possibilidade da aventura.

Depois de dormir por várias horas, sempre acompanhada de seu fiel ventilador, a pesquisadora-mensageira retornou ao blog para criar uma outra sala-menu, chamada “As Luas”, onde agora estava o relógio do jogo, regido pelas fases do satélite prateado. O tempo do jogo seria, assim, um tempo lunático, obscuro, noturno, duvidoso, cheio de mistérios, devidamente situado entre dois eventos astronômicos com forte carga mística: o jogo aconteceria entre eclipses lunares, abrindo os portais do invisível em 31 de janeiro de 2018 e fechando-se em 27 de julho daquele mesmo ano. Esse recorte temporal demarcava, assim, a primeira temporada do jogo. Dentro desse espaço-tempo, a cada nova fase da lua, seria lançado, no blog, um Arcano Urbano.

Arcano é um termo da língua portuguesa cuja etimologia remonta aos correlatos em latim: *arcanus*, *arcana* e *arcanum*. Na qualidade de adjetivo, o termo se refere àquilo que é secreto, misterioso e enigmático. Mas ele também pode ser usado na função de substantivo, assumindo o lugar da própria coisa, neste caso, o *grande segredo*, *mistério* ou *enigma*, em si. Arcano é também o nome dado a cada uma das cartas do baralho de tarô, dividido este em 22 cartas relativas aos Arcanos Maiores e 56 cartas pertencentes aos Arcanos Menores, que correspondem também às cartas do baralho comum (divididas nos quatro naipes conhecidos: copas, paus, espadas e ouros). Apesar de ter ficado conhecido

como instrumento de previsão do futuro, o tarô é na realidade uma poderosa ferramenta de autoconhecimento, possibilitando o estabelecimento de metáforas simbólicas acerca dos fatos do dia-a-dia, e permitindo exercícios reflexivos e poéticos acerca das experiências vividas.

No jogo dos arcanos urbanos, cada carta funciona como um vetor que conduz o jogador na direção da cidade. Como dispositivo para experiências urbanas, cada Arcano lançado era um convite a um *rolê* guiado por coordenadas desejantes da cidade misteriosa. A partir de cada disparo de carta no blog, esperava-se que houvesse, primeiramente, ações de *incorporação* com a cidade e, por meio da ação, a conquista de um espaço poético, a expressão de uma outra cidade sobreposta, mágica e literária. Cada uma dessas ações se converteria, também, tal como as cartas do tarô, numa mediação, num espaço especular, no sentido de provocar um espelhamento, uma superfície de contato afetivo que se torna reflexiva, na qual estão postos em questão o corpo e o espaço, jogador e tabuleiro, o habitante e a sua cidade.

A missão do jogador errante seria, a cada novo arcano, seguindo as misteriosas orientações da cigana, encontrar lugares, capturar ou produzir elementos para que a cigana construísse seu oráculo. Afinal, as cartas fariam o jogo assim como o próprio jogo fosse fazendo o baralho.

Havia, portanto, um interesse de recolher alguma coisa dessas experiências arcânicas. Junto a um *agir*, destacava-se a proposta de um *fazer*. Havia um interesse de captura, coleta, fabricação, que resultaria das ressonâncias da paixão, da ação e da expressão de cada jogador que se engajasse no jogo. Se a experiência é que era o mistério, a expressão da experiência seria seu oráculo enigmático.

Além do mais, no jogo, havia uma pontuação simbólica. Esses elementos mágicos, conquistados na experiência de um rolê, poderiam ser oferendados à cigana em quatro categorias ou, melhor, quatro *naipes de expressão*: a do texto (6 estrelas), a do mapa (5 estrelas), a do audiovisual (4 estrelas) e a da fotografia (2 estrelas). No fim das contas, as estrelas eram uma pontuação simbólica, uma maneira de dizer aos jogadores quais eram as prioridades do jogo. E o texto ocupava a maior pontuação. O jogador receberia também estrelas conforme se movesse no jogo: Se fosse de carro receberia apenas 1 mísera estrela. Mas se fosse de transporte público receberia 3. Se fosse de bicicleta, já seriam 4. Mas o mais estrelado mesmo seria aquele heroico e nobre corpo que jogasse a pé, este arrecadaria 5 estrelões dourados. Uma forma de priorizar e incentivar a andar numa cidade desenhada para os carros. *Caminhar e escrever* com uma cigana incorporada significava abrir um espaço de alegria e liberdade para experimentar corporalmente a cidade e jogar com a linguagem. Os jogadores mais dourados se tornariam, assim, ciganos de seus próprios destinos, e seriam também destinados a serem, eles próprios, novos fazedores de jogos.

Então a pesquisadora-mensageira adicionou ao blog um botão de cadastrar e-mails. Rapidamente o jogo seduziu uma pequena rede que estendia linhas virtuais com 80 caixas de correio eletrônico, receptoras dos disparos das cartas desse maravilhoso baralho.

A mensageira cumpre, aqui, sua primeira missão: pensar um jogo – dar a ele uma ficção, uma mecânica, fazer funcionar; dar a ele um lugar (virtual), uma roupa, estabelecer uma cadência temporal de mensagens-disparos; fabricar/propor a confecção de uma rede de linhas possíveis, convidar as pessoas: partir do corpo como primeiro ponto e conectar com outros pontos em todas as redes que fosse capaz de fazer vibrar, por todas as vias possíveis, dando maior prioridade, ênfase e insistência para as vias afetivas e deixar que elas se desdobrassem e se multiplicassem pelas potências difusoras das redes virtuais. Entusiasmar-se. Acreditar. Fazer barulho, fazer *teaser*, conquistar a galáxia para o grande jogo. Anunciar. Disparar!

O jogo começou de dentro para fora. Primeiro, um convite a preparar o corpo para “receber a cigana” no eclipse de abertura do jogo. Nesse evento, escolhemos um nome de jogador e apresentamos nosso personagem lúdico. Na semana seguinte, o jogo já se infiltrou num ritual já existente na cidade, a procissão da festa de Nossa Senhora dos Navegantes, patrimônio imaterial da cidade de Porto Alegre, realizada dia 2 de fevereiro, que é também dia de Iemanjá. Nos misturamos ao fluxo da festa e recolhemos dela expressões do sagrado e do profano e, claro, as sementes de melancia, fruta clássica desse rito urbano, como amuleto do jogo. Na lua seguinte, a cigana orientou a escrever cartas para os habitantes da cidade. Multiplicamos envelopes e fizemos uma deriva de entrega pelas caixinhas de correios dos edifícios da cidade. Pegamos diversos ônibus errados, só para ver até onde ele levaria, fomos até o fim da linha e voltamos, descobrindo paisagens desconhecidas e periféricas. Visitamos apartamentos vazios que estão disponíveis para locação e, no interior desses espaços, performamos alguns gestos na intenção de habitar o vazio e refletir sobre ele. Andamos de barco na cidade aquática. Capturamos sons polifônicos do centro da cidade. Procuramos flores nascendo no asfalto em homenagem a Marielle Franco, assassinada naquela semana, semana em que o jogo quase parou. Investigamos orelhões e encontramos os raros exemplares que ainda funcionavam para fazer chamadas e ler nossos poemas escolhidos. Desvendamos enigmas no parque. Fomos perder listas de compras poéticas no supermercado. Mapeamos as escadarias da cidade. Subimos e descemos. Jogamos com portões, portais e portas da cidade. Visitamos a Bienal e depois decretamos elementos aparentemente banais no espaço público como obra de arte. Nos infiltramos no evento da semana Jane’s walks para ampliar nossos encontros e sentamos na prainha de Ipanema para confeccionar estrelas de papel e conversar sobre a cidade que queremos. Homenageamos a figura da *flâneuse*, a mulher que caminha na cidade e escreve. Fomos jogar com os mortos no cemitério. Visitamos o observatório astronômico para, com a cigana, olhar as estrelas. Investigamos buracos. Apresentamos a rua onde moramos como se ela fosse uma pessoa. Marcamos encontros amorosos. Desvendamos o enigma da caixa d’água em formato hiperbolóide de revolução. Guardamos água da chuva. Detalhamos uma esquina em seus mínimos detalhes. Percebemos os modos diversos de habitar os viadutos. E por fim, fizemos a grande festa final no eclipse que fechou a primeira temporada do jogo: acendemos uma fogueira improvisada numa panela

de ferro, lemos, cantamos, queimamos papeis com perfume e nos despedimos da Cigana do Oriente Invisível.

Essa temporada durou 177 dias. 25 intensas semanas. 25 arcanos urbanos. Depois continuou, claro, afinal, os eclipses se abrem o tempo todo. Ciganas entram o tempo todo. Então continuamos a jogar, mesmo que por fora do espaço-tempo anunciado. Esse jogo é maior que a pesquisa de doutorado. Esse jogo não tem fim.

5. Urbanos furores

Diante do cenário urbano contemporâneo, no qual forças políticas e econômicas tendem a conduzir os habitantes ao individualismo e à passividade, a instalá-los em ritmos acelerados, funcionais e, muitas vezes estéreis, da produção e do consumo, o Arcanos Urbanos volta sua atenção para o caráter inventivo e poético de ser habitante, com o objetivo de desenvolver, na teoria, mas sobretudo na prática, a questão do habitar junto à comunidade, ainda que esta seja uma *comunidade por vir* (AGAMBEM, 1993), engajando em um movimento experimental de imperativo ético, estético e político.

O desafio do jogo urbano face ao diagnóstico de uma cidade desintensificada foi apresentar alguns fármacos e elixires de intensificação: como antídoto para a passividade, aposta-se na ação; como antídoto para o tão estimulado gozo da propriedade privada, aposta-se no prazer da *apropriação do espaço público*, reinstalando nele, ainda que de maneira muito mínima, o seu honrado e animado *valor de uso* em contraposição descarada ao *valor de troca* e de consumo imperantes; como antídoto para uma economia monetária, apostamos na *economia do dom*, uma economia outra, resiliente à economia capitalista, que tem a generosidade como revanche (CERTEAU, 2013); como antídoto para relações autoritárias e coercitivas, aposta-se numa *prática experimental de liberdade*; como antídoto para o individualismo, aposta-se numa ação coletiva e compartilhada; como antídoto para os ritmos velozes, aposta-se numa certa lentidão – um modo de dilatar o tempo para dar lugar a novas experiências e, a partir delas, abrir um campo para o pensamento, o devaneio e a imaginação da cidade; como antídoto para a anemia existencial do utilitarismo, reintroduz-se algo que nunca desapareceu na natureza mais íntima do ser humano: *o lúdico*.

O lugar da teoria nessa práxis do jogo ocupa o lugar e a metáfora do fogo. É da ordem da chama, do chamado, do entusiasmo transmitido a partir de pensamentos inflamados e de pensadores incendiários. O fogo da teoria alimentou a prática. Diante da pergunta *como é que, afinal, se participa ou se estimula a atividade participante da cidade?* Lefebvre não nos deu a resposta, mas indicou que essa resposta só poderia ser encontrada em algum lugar na dimensão do cotidiano – essa dimensão tão desprezada quanto comum, que inclui os corpos exercendo seus variados ritmos –, então é tarefa do Arcanos Urbanos afirmar que o exílio para o cotidiano tem a sua potência: o que se perde em rigor se

ganha em velocidade e dispersão de sementes. O que se perde em rigor científico se ganha em propulsão e contágio. O que se perde um pouco em clareza se ganha na ousadia rebelde das imagens.

Jogar, aqui, torna-se sinônimo de tramar uma rede movente, performar uma efêmera dança urbana, uma criancice coletiva, capaz de invadir a cidade e ocupar o espaço acadêmico com proposições tão pequenas que, diante da ortodoxia intelectual, chegam a ser afrontosas. Uma tal criancice, como diz Bataille (2016), jamais seria do humano a vergonha, mas sim, sua glória. Então o jogo se torna um convite a habitar a cidade como uma criança, pois, como nos ensinou Certeau (2013, p. 177),

Praticar o espaço é (...) repetir a experiência jubilatória e silenciosa da infância. É, no lugar, ser outro e passar ao outro. A infância que determina as práticas do espaço desenvolve a seguir os seus efeitos, prolifera, inunda os espaços privados e públicos, desfaz as superfícies legíveis e cria na cidade planejada uma cidade ‘metafórica’ ou em deslocamento tal como a sonhava Kandinsky: ‘uma enorme cidade construída segundo todas as regras da arquitetura e de repente sacudida por uma força que desafia cálculos’.

As práxis de apropriação do espaço público, seja qual for a sua natureza, são maneiras indispensáveis de reivindicar a cidade. E muito mais do que ser um assentamento e uma tomada de posse, a apropriação dinâmica do espaço torna os sujeitos urbanos envolvidos mais íntimos de si mesmos e de seu mundo circundante.

O *Direito à Cidade* é hoje mundialmente reconhecido como um direito humano e coletivo que diz respeito tanto a quem vive nas cidades de hoje quanto às futuras gerações. É um compromisso ético e político de defesa de um bem comum essencial a uma vida plena e digna em oposição à mercantilização e à servidão dos territórios, da natureza e das pessoas. Mas, como já ensinava o autor naquela época, o direito à cidade não se confunde com uma política urbana estatal, com um projeto urbanístico ou com um marco legal específico – ainda que possa influenciar e estar parcialmente refletido nessas estruturas institucionais. O direito à cidade não é apenas o direito ao acesso àquilo que já existe nela, mas sim, consiste no direito de *inventá-la*. E como se inventa a cidade? Ora, “a cidade não é apenas uma linguagem, mas uma *prática*”, disse Lefebvre (2009, p. 101).

Enquanto máquina ativista pelo *direito à cidade*, a proposta de um jogo acoplado a uma pesquisa de doutorado em arquitetura partiu de uma recusa à impotência da cidade neoliberal, que cresce, se espalha e se entranha em espaços subjetivos. É a recusa de uma cidade ratoeira – armadilha capitalista – na qual forças políticas e econômicas tendem a conduzir os habitantes ao individualismo e à passividade, a instalá-los em ritmos acelerados, funcionais e, muitas vezes, estéreis e entristecidos. Percebemos que diante desse lugar da sobrevivência, faz-se urgente criar meios de *recolocar a cidade de volta no jogo da vida*, investir em aberturas para uma produção de cidade mais potente, mais incorporada, engajada e criativa. Não se trata de algo que possa ser decidido nas grandes esferas dos poderes. Incorporar, engajar e criar são decisões a serem tomadas na base do corpo social.

* * *

Ocupar a cidade de forma poética é que cria uma outra forma de habitar. E nós apostamos nisso com furor. Apostamos com o coração em práticas autônomas, inventivas, espontâneas, livres e criadoras. Apostamos que o coração da cidade é uma criança artista, por isso mergulhamos numa prática de arte, numa prática lúdica, onde intervêm as forças místicas, políticas e sociais. Práticas ludens que, pela sua natureza poética, não dispensam a imaginação, a fantasia, e a utopia. Reivindicamos a transformação inventiva da cidade e começamos a fazê-lo já. Mas não só com termos argumentativos, com os nossos próprios corpos. Embaralhando as fronteiras do possível e do impossível, fizemos uma fantasia baixar para o real. Afinal, como ensina o filósofo-poeta Gaston Bachelard (1990, p. 133) “As pequenas imagens realizam as grandes”.

Incendiados por essa ardente febre de práxis que nos tomou, estamos aqui para lembrar que toda utopia é um exercício de invocar um alhures, um não-lugar que não acontece e, entretanto, procura seu lugar. “Alhures é real, ele está no coração desse real, a realidade urbana, não está, ela própria, desprovida dessa semente” (LEFEBVRE, 2008, p.43). O alhures está em toda parte e em parte alguma. E aqui reside nossa intenção mística mediadora: queremos puxar o vetor do impossível para o solo do possível. Tomamos distância do real como místicos fazem, ou seja, sem perdê-lo de vista. Nosso amigo dizia: “a utopia deve ser considerada experimentalmente” (LEFEBVRE, 2009, p. 110), e nós levamos isso a sério. E foi então que de utopistas nos transformamos em utopianos. “É preciso distinguir entre utopistas e utopianos, ou seja, entre utopias abstratas e concretas (...). O pensamento utopista explora o impossível, enquanto o utopiano libera o possível” (LEFEBVRE apud CARERI, 2017, p. 56).

Lidamos com um impossível, somos sonhadores, podem nos chamar de românticos –, mas também temos um grande pé incorporado e, portanto, utopiano. Começamos a praticar uma nova cidade nos interstícios dessa mesma cidade, e realizar as Novas Babilônias como micro-realidades utopianas. Afinal, como nos diz Certeau (2013, p. 51) “quando não se tem o que se ama, é preciso amar o que se tem. (...) tive que recorrer, queiram me compreender, sempre mais a pequenos prazeres, quase invisíveis, substitutos (...) vocês não fazem ideia como, com esses detalhes, alguém se torna imenso, é incrível como se cresce”.

E o corpo realmente cresce, se expande, se espaça, se alegra. A sensação ao final do jogo era essa, e era isso que falava mais alto: a sensação de ter ganhado corpo. De ter ultrapassado os contornos aprisionantes e ter chegado a esse estado de corpo coletivo, comunicante, expressivo e habitante.

Com liberdade e alegria, junto a uma Cigana, encarnamos na cidade assumindo o protagonismo do tempo presente. E nós nos envolvemos. Contamos a história do nosso caso de amor com a cidade. E essa história é assim como é. Fragmentada, cheia de pontas, lacunar, polifônica, reticente, extensa e intensa.

Pretendíamos carregar a cidade de afetividades e sonhos. Essa é a nossa fantasia. Mas o exercício em que nos engajamos cruza uma ficção e a força a baixar para o real. Tivemos que decair para nos inscrevermos na matéria do mundo. A cidade, para nós, deixou de ser um objeto. Com ela nos pusemos a conversar. Em nossa caravana, ela toma seu lugar como sujeito.

A cidade é animada: eis o pensamento mágico e animista que povoa as intenções dessa pesquisa-jogo-caravana. Não abrimos mão de sonhar, não abrimos mão da fantasia, e se nos chamarem de utópicos, nós respondemos, sim, somos utópicos, somos mediadores de um alhures que não tem lugar e que ainda assim busca seu lugar. Para nós, cidade é mais do que um negócio de outros. E embora forças poderosas e invisíveis tendam a transformá-la em uma mercadoria, nós insistimos que a cidade sempre foi, sempre será, e hoje ainda é obra coletiva do desejo.

Referências

- AGAMBEN, G. **A comunidade que vem**. Lisboa: Presença, 1993.
- BACHELARD, G. **Fragmentos de uma poética do fogo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- BATAILLE, G. **A Experiência Interior: Seguida de Método de Meditação e Postscriptum**. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.
- CARERI, F. **Walkscapes: o caminhar como prática estética**. Prefácio de Paola Berenstein Jacques. São Paulo: Editora G. Gilli, 2016.
- _____. **Caminhar e parar**. São Paulo: Editora G. Gilli, 2017.
- CAÚLA, A. **Trilogia das Utopias Urbanas: Urbanismo, HQ's e Cinema**. 2008. Tese (Doutorado em Arquitetura). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2008.
- CERTEAU, M. de. **A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 2013.
- CONSTANT. **New Babylon: Um esboço para uma cultura (1974)**. In: Sinal de Menos, Ano 2, nº5, 2010.
- _____. **Uma outra cidade para uma outra vida**, IS n.3, dezembro de 1959. In: JACQUES, Paola Berenstein, **Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.
- DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: contraponto, 2015.
- DEBORD, G.; FILLON, J. Summary. **Potlatch** n.14, 30 Novembro de 1954. Disponível em: <<http://www.notbored.org/1954.html>>. Acesso em: jun/2020.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- JACQUES, P. B. **Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.
- _____. **Elogio aos errantes**. Salvador: EDUFBA, 2012.
- LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. São Paulo: Centauro, 2009.
- _____. **A revolução urbana**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- MANCUSO, V. Giordano Bruno, as fogueiras da alma, o furor da ciência. **Revista IHU on-line**, 18 de fevereiro de 2022. Disponível em: <<https://www.ihu.unisinos.br/78-noticias/616297-giordano-bruno-as-fogueiras-da-alma-o-furor-da-ciencia-artigo-de-vito-mancuso>>. Acesso em: mai. 2022.
- NOVAES, A. (org.). **O olhar**. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.
- PEREC, G. **Especies de espacios**. Barcelona: Montesinos, 2001.
- VIECELI, A. P. **Arcanos Urbanos: o jogo dos errantes**. 2019. Tese (Doutorado em Arquitetura) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.