

você consegue fotografar a lua?



**you
can
take
a
photo?**

O presente trabalho é uma parte do processo de resposta às provocações, leituras e propostas realizadas na disciplina de Trabalho de Graduação Integrado II do Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.

Universidade de São Paulo
Instituto de Arquitetura e Urbanismo

Bárbara Barbosa Machado

Você consegue fotografar a lua?

Trabalho de Graduação Integrado

Comissão de Acompanhamento Permanente:
David Moreno Sperling

Coordenador de grupo temático:
Luciano Bernardino da Costa

São Carlos, fevereiro de 2021

AUTORIZO A REPRODUÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTA OBRA,
POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS
DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca do Instituto de Arquitetura e Urbanismo
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M149v Machado, Bárbara Barbosa
Você consegue fotografar a lua? / Bárbara Barbosa
Machado. -- São Carlos, 2021.
127 p.

Trabalho de Graduação Integrado (Graduação em
Arquitetura e Urbanismo) -- Instituto de Arquitetura
e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 2021.

1. Jogo. 2. Corpo. 3. Imagem. 4. Decodificação. 5.
Estranhamento. I. Título.

Bibliotecária responsável pela estrutura de catalogação da publicação de acordo com a AACR2:
Brianda de Oliveira Ordonho Sígolo - CRB - 8/8229



Universidade de São Paulo
Instituto de Arquitetura e Urbanismo

Bárbara Barbosa Machado

Você consegue fotografar a lua?

Trabalho de Graduação Integrado

Banca examinadora:

David Moreno Sperling

Luciano Bernardino da Costa

Rafael Goffinet de Almeida

Aprovado em:

Resumo

O trabalho é um convite para um jogo que testa as regras da cidade, se instala no tecido urbano e pensa as diversas regulações e limitações impostas nesse território. Entender maneiras de construção do espaço, da imagem e como o espaço urbano aparece no nosso imaginário é uma tarefa de atenção, sua releitura possibilita colocar-se de frente e compreender suas diversas camadas, atingir a profundidade e a espessura. Dessa maneira, questionar tudo e olhar novamente, propor novos símbolos e linguagens, colocar tudo em jogo, tirar toda certeza e organização, todo lucro.

É no processo lúdico de releitura e sobreposição que se encontram outras realidades, por isso lança-se mão de estratégias de estranhamento, de formas indefinidas, instáveis e maleáveis, criando situações de clareza e de opacidade através de elementos cenográficos que estruturam a questão lúdica, permitindo a participação do coletivo e do sujeito. Dessa forma, criar situações que coloquem em xeque a noção de funcionalidade e organização da cidade, sobrepondo o virtual e o real, resultando em um terreno de experimentações e acasos.

São projetados dispositivos que têm correspondências materiais com os questionamentos propostos e são plataforma para o jogo, se colocando como mediadores entre o físico – seja ele o corpo ou a cidade – e o virtual, imagético e informacional; propondo para o corpo (ativo, político) e sua subjetividade que seja feito um tensionamento das duas esferas, agindo entre elas, criando elasticidades e distorções pensando a cidade como um grande sistema, que deve ser decodificado e precisa entrar em jogo, ser visto na ótica da tensão.

Palavras-chave: jogo, corpo, imagem, decodificação, estranhamento.

Sumário

Apresentação

Que arquiteto?	3
O projeto	6

Motivação/estratégia

Prancha Síntese 1 - Motivação/conceito*	10
Motivações iniciais, fundamentos para o projeto	13
Estratégias	18
Desorganizar: por que o jogo?	28

O jogo

Como jogar	40
Prancha síntese 2 - Diagrama de interação do jogo*	42
Exemplo de jogada	44
O objetivo: "Você consegue fotografar a lua?"	46

Projeto/estrutura

Método/instalação	50
Prancha Síntese 3 - O dispositivo*	56
Dispositivos	58

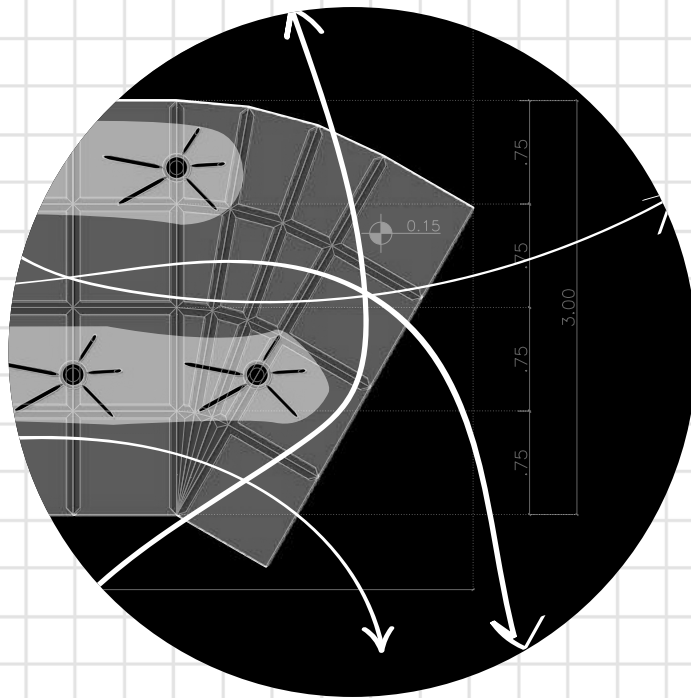
Estudo de caso

Ponto próximo a Galeria Metrópole	78
Prancha Síntese 4 - Ponto 1*	98
Ponto próximo a Estação Marechal Deodoro	100
Prancha Síntese 5 - Ponto 2*	122
Memorial	124

Jogo e a releitura como possibilidades

Referências bibliográficas

*No canto inferior esquerdo das pranchas sínteses há uma indicação "Ir para prancha síntese x", ao clicar você consegue navegar de forma direta de uma prancha à outra.
Os títulos do sumário também são atalhos para todo o documento.



Apresentação

Que arquiteto?

Do cruzamento entre pesquisas, vivências artísticas e teatrais, estudos em cidade, arquitetura e inquietação frente a realidade caoticamente planejada do cenário urbano brasileiro atual, surge o trabalho. Mais do que propor uma situação arquitetônica ideal ou uma solução para o problema, o projeto quer criar perguntas, agenciamentos, pensar uma oposição à postura do arquiteto como um técnico que organiza e cria um consenso nas formas de viver e produzir a cidade. Vera Pallamin explicita a proposta na forma de se pensar arquitetura e urbanismo em um contexto que extrapola o tecnicismo:

Neste contexto, 'fazer urbanística' significa contribuir para a transformação qualitativa do urbano alterando seus objetos, sua capacidade, qualificações, num trabalho que provoca e, ao mesmo tempo, exige a compreensão de seus códigos e a interpretação de suas múltiplas significações (PALLAMIN, 2000, p. 17).

A principal discussão que acompanhou a formulação do projeto foi a de pensar as **disputas invisíveis presentes**

no espaço urbano e porque elas estão invisíveis.

O espaço urbano atual é resultado de uma crescente homogeneização e falsa noção de que esse espaço é democrático, construído de forma imparcial e sem nenhuma cicatriz ou história, ou seja, um espaço que serve simplesmente à lógica mercadológica, onde os valores públicos foram substituídos pelos individuais, não há espessura. Torna-se imprescindível se colocar criticamente frente aos processos que constroem a cidade, dominam e fagocitam toda a construção material e imaterial desse espaço nessa etapa avançada do capitalismo, tentando compreender que discursos hegemônicos à constroem e quais são ocultados. De acordo com Harvey, é necessário fazê-lo de forma radical, criar cortes,

reivindicar algum tipo de poder configurador sobre os processos de urbanização, sobre o modo como nossas cidades são feitas e refeitas, e pressupõe fazê-lo de maneira radical e fundamental (HARVEY, 2014, p. 30).

O trabalho se situa na problematização da colonização do espaço físico e, principalmente, do inconsciente e do imaginário pelas mídias e pela indústria da propaganda, da sua transformação em mercadoria, entendendo que se atingiu um nível de dominação que extrapola os já pensados anteriormente,

não são apenas os bens que se convertem em mercadoria, mas sobretudo as relações humanas, já que prender a atenção dos clientes e consumidores significa controlar ao máximo seu tempo (WISNIK, 2018, p. 71).

Toda a problemática colocada destaca a influência, parcialidade e controle das imagens e discursos que são impressos na cidade, assim como defendido por Hans Belting, "Não há imagem visível que nos alcance de forma não mediada." (BELTING, 2006, p. 5), **tal nível de dominação necessita de uma postura disruptiva e contra hegemônica que possa pensar relações sociais, artísticas e discursivas que culminem projetos que**

saíam dessa lógica. O processo de projeto sempre foi acompanhado de referências e discussões acerca da imagem, da arte e da intervenção no espaço urbano e do funcionamento desse, pensando como seria possível romper com a realidade estabelecida.

A partir desse disparador, o que move o projeto é a proposta de: reestabelecer disputas para o resgate do espaço de dissenso, termo formulado por Jacques Rancière, que destaca a diferença, as oposições, os antagonismos e variações como características das relações e dos conflitos existentes na construção da esfera pública evidenciando os conflitos e embates sociais. A dimensão democrática dos espaços está na possibilidade de ambas vertentes possuírem o direito de fala, o que não acontece atualmente. Ao resgatar o dissenso se torna possível a reconfiguração de discursos, de forma a desarmar a construção neoliberal do espaço público homogeneizado, resgatando um espaço político: "O dissenso possibilita a desidentificação com as posições constituídas consensualmente. Neste sentido, o dissenso é a própria política." (ASSIS, 2017, p. 25).

A alteridade ou identidade do espaço têm profunda conexão com os processos de simbolização dos grupos sociais, da sua compreensão e controle do espaço, de maneira que tais processos determinariam organizações, mas isso pressupõe uma capacidade dos grupos sociais de intervirem e decidirem pelo futuro da cidade. **O acesso ao espaço público, a permanência e o direito de construí-lo depende da capacidade de dominar sua linguagem.** Isso é, pela ótica da parcela dominante, a capacidade de regular e absorver os mais diversos discursos e reivindicações que acontecem nesse espaço. Dessa construção de discurso hegemônico vem a tentativa de criar um aparente espaço harmônico pois "a política ocupa-se do que se vê e do que

se pode dizer sobre o que é visto, de quem tem competência para ver e qualidade para dizer, das propriedades do espaço e dos possíveis do tempo” (RANCIÈRE, 2005, p. 17).

O ideal seria que outros grupos tivessem **competências para disputar o sensível partilhado de forma que ele não seja reflexo apenas de parcela hegemônica, buscando através da luta estética, simbólica e política a construção de um espaço urbano democrático:**

Esta reconfiguração, de natureza incisiva, corresponde à inserção, nesse campo do comum, de sujeitos novos e objetos inéditos, de modo que seja dada visibilidade àquilo que até então não se fazia aí visível, e de modo que se façam perceber como seres falantes os que eram tidos como ‘animais ruidosos’: esta expressão carrega toda a carga de redução prescrita aos que, numa partilha em vigor, são rebaixados à condição daqueles cuja fala é sempre decodificada como mero barulho, sem significação e interesse para o campo do comum. (PALLAMIN, 2013, p. 13)

Nesse sentido, qual o papel da prática arquitetônica frente ao conhecimento dos ruídos que não se consolidam como sons na cidade?

Acredita-se que é a de incentivar novas práticas de transformação e desregulação do espaço consolidado, introduzir novas falas, redefinir valores e possibilidades para os espaços urbanos físicos e simbólicos, construídos e imaginários, desalienar o sujeito em relação à realidade construída, questionar suas organizações.

O projeto

Os levantamentos e referências tentaram buscar na intervenção urbana, principalmente na através da arte política, uma maneira de se opor a tal situação e pensar novas maneiras de

compartilhar o espaço público e construí-lo; Colocar em evidência discursos que tentam se fazer ouvir mas não o conseguem por serem ou apagados ou absorvidos pelos setores dominantes. Passando por várias referências de práticas artísticas, arquitetônicas, textos filosóficos e experimentações (conferir caderno 1, anexo), **a proposta se materializa em um jogo.** Jogo, pois, pressupõe a interação, a criação de um mundo temporário, e, portanto, de outras realidades possíveis. Jogo pois não visa o lucro, se opondo à maioria das propostas urbanas que reconhecemos hoje, pois possibilita a criação de usuários ativos e imprevisíveis, a criação de multiplicidades e elasticidades. Segundo Ana Paula Silva de Assis

os jogos são entendidos como um dispositivo por meio do qual é possível se perceber o dissenso que emerge do encontro entre a prática espacial cotidiana e a compreensão hegemônica do espaço, reproduzida na prática prescritiva de arquitetos e planejadores urbanos. Portanto, na experiência com os jogos, o dissenso é entendido como possibilidade para a emancipação daqueles que atuam na produção cotidiana do espaço por meio de um processo de desidentificação com a realidade sócio-espacial constituída e consensualmente assumida como a única possível. (ASSIS, 2017, p. 25).

A proposta é ressaltar com o jogo a **construção do espaço público como uma arena de controvérsia política**, um local onde é possível debater e fazer ouvir opiniões divergentes. As práticas artísticas, os “atos estéticos como configurações da experiência, que ensinam novos modos do sentir e induzem novas formas da subjetividade política” (RANCIÈRE, 2005, p. 11), são mecanismos de desregulação, contraposição e ruptura dos valores

cristalizados (principalmente na cidade constituída) que tem como objetivo novas formas, segundo a provocação: “temos que assumir a condição amorfa, movediça e nebulosa dos territórios informes nos quais nos movemos, e buscar meios de compreendê-los, e, assim, de ativá-los.” (WISNIK, 2018, p. 225).

Pensando o jogo como uma forma de intervenção artística na cidade, e a arte (jogo) como uma estratégia tática para a criação de espaços de dissenso, uma maneira de deslocamento da partilha do sensível (novamente termo do filósofo Jacques Rancière “o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um comum e dos recortes que nele definem partes respectivas” (RANCIÈRE, 2005, p. 15)) ocorre a política, principalmente ao se colocar frente ao jogo, pois

Se a partilha autoriza a exclusão e a desigualdade, o livre jogo entre a obra e o espectador promove o seu reordenamento por meio de uma mútua afetação, pautada pela ruptura entre a força da regra e o estado de liberdade. (ASSIS, 2017, p. 88).

Entendendo esses aspectos: de uma arte de enfrentamento, da intenção de criar novas situações e visibilidades, apontar desigualdades, ausências, exaltar processos de resistência e, principalmente, instaurar um ambiente de tensões e incentivar a existência de um ambiente de debate, pensar

Uma arte que, **ralentando nossa percepção, em oposição à aceleração das ‘imagens-clichê’ produzidas pelo hedonismo ansioso de nosso tempo, produza ‘imagens-enigma’ dotadas de certo coeficiente de opacidade, que possam romper criticamente o fluxo contínuo da informação, da comunicação, produzindo mensagens cortantes** (WISNIK, 2018, p. 299)

O projeto concilia várias das inquietações levantadas (não todas) e tenta articular a cidade construída, revelar discursos divergentes e repensar o papel dos corpos, das tecnologias, das edificações,

da história e da construção desse espaço coletivo que é a cidade. Torna-se urgente **pensar uma desorganização das cidades atuais**, as formas como elas são planejadas, representadas e imaginadas são totalmente associadas à uma proposta que não visa à coletividade, não permite oposições, diminui ou apropria-se qualquer elasticidade presente, qualquer outro pensamento.

É preciso repensar e virar de cabeça para baixo, do avesso, inspirando-se nas práticas artísticas Artaudanas, ou nas discussões e formulações Deleuzianas, de multiplicidade, da construção de um novo corpo:

Corpo sem órgãos, em vez de organismo e de organização. Nele a percepção é feita de sintomas e avaliações mais do que de medidas e propriedades. Por isso, o que ocupa o espaço liso são as intensidades, os ventos e ruídos, as forças e as qualidades tácteis e sonoras, como no deserto, na estepe ou no gelo (DELEUZE, G e GUATTARI, F, 1997, p. 163)

Isso é, **questionar tudo e olhar novamente, propor novos símbolos e novas linguagens, colocar tudo em jogo, tirar toda certeza e organização, pois essas são limitantes e opressoras**. Para isso devemos usar toda estratégia, tecnologia, conhecimento e colaboração para poder contra-atacar, transformar o espaço urbano através da compreensão da sua complexidade e da alteração da lógica de seus códigos, travando um combate entre que

é um combate no qual uma força se amplia ao se compor e dobrar outras forças, enquanto o combate contra reedita a vontade de aniquilamento do que não é ordem, reatualizando o sistema do juízo (SANTOS, 2018, p. 135).

imaginar a ruptura

dialogar com a cidade construída e tentar romper com o "espaço-imagem" para revelar discursos divergentes, utilizando as possibilidades e fraquezas desse tipo de espaço e das tecnologias e estratégias que o conformam para gerar essa ruptura/brecha



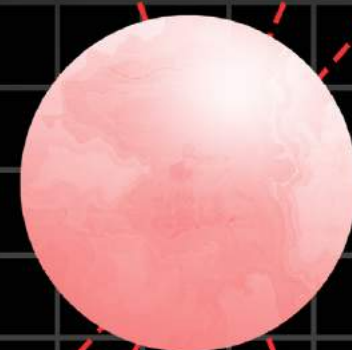
estruturas determinadas
e referenciadas

/cristalização/estriamento
hiperespaço/espaço-imagem
individualização

dentro e contra
ilimitado, sem centro
sem início e sem fim
território
não-território
o ponto entre duas linhas

por que não conseguimos fotografar
a lua?

a lente dos celulares e aparelhos não profissionais costuma ser a grande-angular, para captar o máximo de informações, a tecnologia é adequada ao que o usuário quer ou deve querer registrar, não há imparcialidade nos desenvolvimentos tecnológicos. Até que ponto conseguimos manipular as distâncias e as ferramentas, utilizando-as a nosso favor?



jogo

confrontos, choques paradoxos
hipertexto/funcional-site
presença do corpo
jogo
possibilidade/utopia
limitações/potencialidades técnicas
denúncia/diálogo - questão relacional
itinerância nomadismo

distorção
instabilidade
multiplicidade
movimento

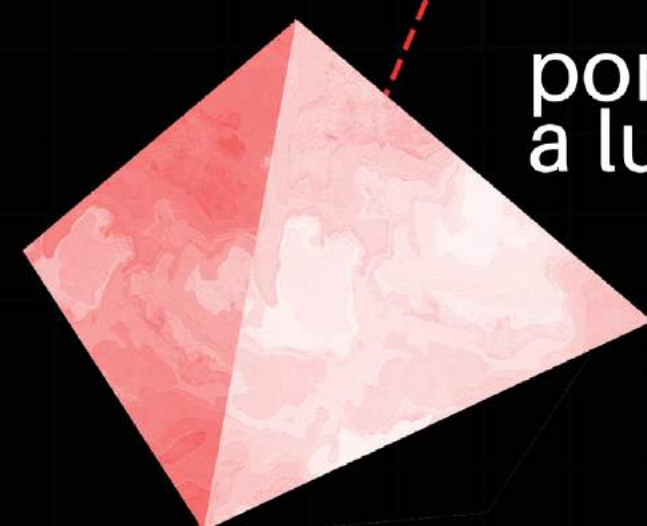
aberturas,
brechas

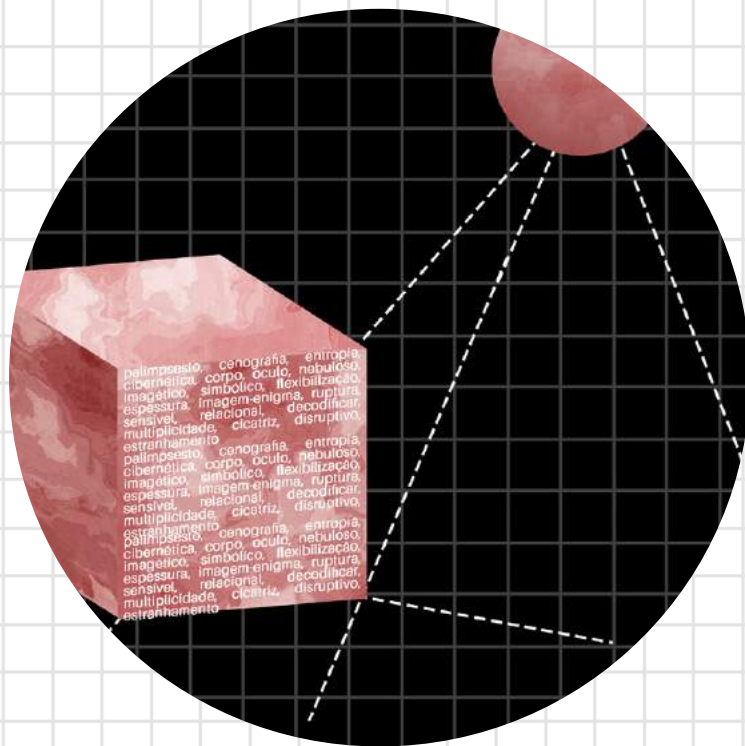
/imprevisibilidade/acaso/devir/lúdico
imagem-enigma/espessura/palimpsesto
arena onde estão em disputa novas
possibilidades

dialogar
configurar uma arena
decodificar
desorganizar

Pensar um jogo que busque outra leitura da arquitetura tradicional e da cidade, cause estranhamento, se relacione com a leitura não cartesiana (presente na navegação virtual) e a contraponha com suas falhas e suas submissões

criar um conjunto de "intervenções" com um percurso não determinado onde cada um se relaciona com sua respectiva localização representando uma crítica ou possibilidade gerando situações que aceitem interações e derivações





Motivação/estratégia

Motivações iniciais, fundamentos para o projeto

O projeto tem uma premissa: **a criação de uma arena, de disputa, e a crença de que essa pode ser criada através de práticas artísticas, lúdicas.**

O que se busca entender é: quem são os agentes conformadores da cidade atual? Qual a valorização das trocas (sejam elas culturais, humanas, políticas...) que acontecem no espaço público? Ainda é possível acreditar em um espaço público, democrático e político? Quem é incluído ou excluído nele? E, principalmente: **quais são os processos que a construção do espaço público contemporâneo oculta que devem ser evidenciados?**

A tentativa de compreensão da cidade contemporânea parte do pressuposto de que há uma crise da vida urbana e pública que se reflete diretamente na construção dos espaços. A vivência urbana e a construção do espaço

urbano, principalmente público, estão ligadas intimamente com os processos de absorção do capital, David Harvey, em *Cidades Rebeldes*, expõe tal relação:

a urbanização desempenhou um papel crucial na absorção de excedentes de capital, e que o tem feito em escala geográfica cada vez maior, mas ao preço de processos florescentes de destruição criativa que implicam a desapropriação das massas urbanas de todo e qualquer direito a cidade (HARVEY, 2014, p. 59)

é colocada em evidência a impossibilidade de discutir a construção do espaço público e das desigualdades cristalizadas nas práticas urbanísticas e arquitetônicas sem compreender a realidade do sistema e quais as forças que agem sobre ele.

Guilherme Wisnik traz uma relação entre essa lógica e as respostas de oposição a ela afirmando que

no momento em que a lógica do capital fictício passa a comandar a das forças produtivas reais, a arquitetura parece perder, assim como a economia, qualquer elemento de resistência capaz de impedir a pura especulação desregrada e excludente (WISNIK, 2018, p. 69).

Portanto, a compreensão dessa dominação pelo capital e uma suposta incapacidade de superação dela é premissa para as discussões arquitetônicas e urbanísticas.

O espaço público colonizado se transforma em mais uma ferramenta de absorção do capital, para que isso ocorra há o processo de apagamento das identidades dos sujeitos e de exclusão de discursos opostos ao neoliberal individualista. O resultado é uma cidade fragmentada, sem Identidade, cidadania e política urbana coerente onde há uma expressão dominante do mal-estar da ética neoliberal individualista. O que se vê nesse processo de despersonalização contemporâneo é a confusão do público, que é diminuído ao máximo em favor de uma esfera individual e dominada pelas lógicas de consumo:

É um mundo em que a ética neoliberal do intenso individualismo, que quer tudo para si, pode transformar-se em um modelo de socialização, da personalidade humana. Seu impacto vem aumentando o individualismo isolacionista, a ansiedade e a neurose. (HARVEY, 2014, p. 47)

Em concordância com esse processo, as formas mais recentes de comunicação e de trocas de informações também influenciam o entendimento e o sentimento de pertencimento ao espaço, assim como o incentivo e capacidade de reivindicação ou não desses. Como defendido por Lucrécia Ferrara e Hans Belting, o espaço público, assim como as imagens, são completamente mediados. A vivência mais recente dos espaços se baseia, então, em uma supervalorização da imagem, do efêmero, do esvaziamento de conteúdo, onde todas as práticas passam a ser atreladas à tática de lucro e controladas por ela. Tais processos são responsáveis por trazer uma “desestabilização de certezas, preeminência do transitório e da perda da memória objetiva dos espaços.” (PALLAMIN, 2002, p. 105), realidade essa que faz do espaço público um local que não é capaz de suportar as relações dos sujeitos, muito menos competir com os palcos criados dentro do projeto do capital.

A complexidade dessas relações que se estabelecem é responsável pela **desconstrução do sujeito público que abriga e reivindica espaços públicos, pela própria incompreensão dessa possibilidade**, ocorre a “fragmentação da própria vida social a um ponto em que a própria norma foi eclipsada: reduzida ao discurso neutro e reificado pelas mídias” (JAMESON, 2000, p. 44). Aproximando essa concepção à vida dos indivíduos e a supremacia da imagem, consegue-se perceber a dominação

cada vez maior das mídias sobre os corpos e ações dos sujeitos, paralisando suas ações e colocando-os como seres inativos, corpos submissos, nessa discussão coloca-se a importância do distanciamento e da tentativa de desautomatizar a construção de imagens

As imagens mentais e físicas irão misturar-se enquanto continuarmos a atribuir imagens à esfera da vida e a atribuir vida às mídias em nome de suas imagens. A obsessão contemporânea por imagens “ao vivo” neste sentido é prova suficiente. (BELTING, 2006, p. 17).

Torna-se compreensível que a forma como é construída a cidade atualmente contribua para o apagamento das diversidades, assim como para a desconstrução do sujeito político e para a desocupação do espaço público, cidades não possuem espaços onde seriam colocados obstáculos frente a esse processo avassalador e silenciador.

O fato de a imagem estar totalmente dominada reflete o de que o ruído é oprimido, que o dissenso acontece de forma velada, principalmente ao entender que a imagem tem força hegemônica sobre nossos corpos, nossas habitações, relações e propostas, pois “Imagens não somente espelham um mundo externo; elas representam também estruturas essenciais do nosso pensamento.” (BELTING, 2006, p. 23). **Entender maneiras de construção da imagem e como o espaço urbano aparece no nosso imaginário é uma tarefa de atenção, sua releitura possibilita colocar-se de frente e compreender as diversas camadas que estão naquele espaço, atingir a profundidade e a espessura.**

É no processo de releitura, do estranhamento, da ludicidade e da sobreposição que se acredita ter o poder de encontrar outras realidades, por isso lança-se mão de estratégias de confusão e contradição, tenta-se criar situações de clareza e de opacidade, imagens que refletem ou que escondem, construir elementos cenográficos que estruturam uma questão lúdica, onde não

existe lucro nem intenção. Dessa forma, criar situações que coloquem em xeque a noção de funcionalidade ou a materialidade da cidade, sobrepondo o virtual e o real, resultando em um terreno de experimentações e acasos.

Com isso, as pesquisas se voltam à multiplicidade de estratégias e de como transformar discussões teóricas em estruturas físicas e diálogos possíveis. A partir disso, criar situações outras, factíveis ou não, mas que estabeleçam uma relação crítica frente à situação urbana e a quais imagens estão sendo criadas e reproduzidas.

As discussões e escolhas de projeto tem, o tempo todo, a vontade de liberar para o movimento e a mutação, pensar em uma estrutura dinâmica, que dialogue com o urbano, sua história e seus processos de formação, se abrindo pra possibilidades. **Com a intenção de gerar situações imprevisíveis e indeterminadas, associações não diretas que em si tem um poder de movimento, “a indeterminação é base para a abertura à mutabilidade e a transgressão do espaço-imagem.”** (FISHER, 2017, p. 16). Essa vontade é uma das maiores justificativas da utilização do jogo, é o que faz o trabalho se aproximar das práticas artísticas e teatrais.

Assim como proposto pelo francês Antonin Artaud, grande referência para se pensar arte contemporânea, é necessário virar-se do avesso, construir um corpo sem órgãos, para liberar-se dos automatismos, das predefinições, pois vimos que elas não nos trouxeram à um destino positivo:

**Quando tiverem conseguido fazer um corpo sem órgãos,
então o terão libertado dos seus automatismos
e devolvido sua verdadeira liberdade.
Então o terão ensinado a dançar às avessas
(Antonin Artaud, transmissão radiofônica, 1947)**

Estratégias

O norte projetual se torna então: **testar as regras do jogo**. Mais do que a construção de um jogo e de uma situação, o projeto vem como questionador das premissas organizacionais e técnicas da arquitetura, e, assim como nos jogos teatrais – situação em que a potencialidade vem do questionamento, distorção e desafio das simples regras – desafiar as regras que constroem as cidades pode ser uma saída romper com a realidade do espaço constituído.

Objetiva-se **criar uma arena urbana em contraposição à lógica mercadológica e estabelecer relações diretas entre território, sujeito e arte**. Para isso, foram estabelecidas estratégias de enfrentamento do problema que dão parâmetros para o projeto e para o que ele pretende colocar em disputa (ver também caderno 1, anexo de referências projetuais):

Denúncia e diálogo: colocar dados que não estão na superfície como forma de quebrar a homogeneidade e a suposta harmonia existente no espaço cristalizado, moderno e racionalizado (referência de ação de alguns coletivos artísticos como por exemplo “Frente 3 de Fevereiro”, “Bijari”), dar espessura, na tentativa de que, ao fazer surgir uma nova informação, seja revelado o caráter híbrido e seletivo do espaço, possibilitando o diálogo/discussão e, portanto, uma movimentação na partilha do sensível.

Confrontos | choques | paradoxos: situações em que a oposição prevalece, há uma dialética entre signos. Estratégia de propor sobreposições de imagens e deslocamento dessas como forma de questioná-las ou fazer surgir um novo significado a partir do momento que o sujeito tenta classificá-las e tem dificuldade. Nesse esforço de classificação e compreensão reside a possibilidade de agenciamentos imprevisíveis, há uma abertura infinita no

processo de leitura. É uma estratégia largamente utilizada no audiovisual, no teatro e nas práticas artísticas em geral, coloca em xeque o comum, ordinário.

Presença do corpo: a importância da presença do corpo no projeto vem de várias áreas, pensando um corpo como potência, como construtor da sua subjetividade, portador de imagem. A presença corporal possibilita a ação e reassociação do sujeito como parte que compõe e é composta pelo meio, pela arquitetura e pelas ações que acontecem no espaço urbano e são fruto de suas lógicas estruturadoras, uma vez que

a prática espacial – tanto a de arquitetos e planejadores urbanos, quanto a de cidadãos ‘leigos’ que atuam na produção cotidiana do espaço – além de conformarem o espaço das relações sociais, é também conformada por estas, em uma relação recursiva de transformação mútua. (ASSIS, 2017, p. 22).

Dessa maneira, o corpo é mais uma estratégia para romper com o “espaço-imagem”, o “espaço-mercadoria”, que cada vez mais se assemelha do refinamento tecnológico e se distancia da imperfeição e liberdade do corpo, segundo Belting

o corpo tem sido um *pièce de résistance* contra a acelerada velocidade das mídias que vêm e vão. Aquelas imagens a que atribuímos significado pessoal são diferentes das tantas outras que apenas consumimos e imediatamente esquecemos. (BELTING, 2006, p. 20)

pois o corpo tem particularidades e identidades, subjetividade, é mais difícil capturá-los, embora

seja um movimento que acontece com cada vez maior velocidade, existe resistência.

Além disso, a presença do corpo ressalta a questão do distanciamento, da neutralidade: nossos corpos presentes não são neutros, eles interferem e são capazes de gerar movimento, arte, aversão, medo. É um exercício de estranhamento colocar o corpo em disputa, devolver a ele seu caráter visceral, potencial e primitivo, desenvolver corpos ingovernáveis, desorganizados em oposição aos corpos dóceis

Corpos ingovernáveis, portanto, emergem de práticas desnaturalizadoras de si, da construção de novos regimes sensíveis – corpos sem órgãos, portanto –, os quais não se constituem fora do plano coletivo do viver e supõem a ampliação do grau de abertura às intensidades do mundo: corpos que abram seus olhos, poros e pulmões para serem encruzilhada de forças, ponto de captação, refração, composição, decomposição e transmutação de si e do mundo: combate entre, como nos alertou Deleuze. (SANTOS, 2018, p 138).

A presença do corpo então mira no Corpo sem Órgãos Artaudiano, em pensar uma outra existência física, que fuja da parametrização e funcionalização, dos fixos:

Ser revolucionário no plano físico, como propôs Artaud, é combater nas vísceras, restaurando certa porosidade e plasticidade do viver que desmanchem o corpo do juízo e do governo, instaurando outros vetores de existencialização. (SANTOS, 2018, p 139).

A presença de um corpo em cena, mesmo que seja registrado, nunca é capturada totalmente e nunca será apropriada, a presença é única, não há lucro em estar presente, não há reproduzibilidade nos corpos, o corpo físico e teatral aparece então como uma resistência à reproduzibilidade, resgate do

efêmero e do singular.



“Por que não conseguimos fotografar a lua?”: essa pergunta é uma metáfora que traduz muitas inquietações que direcionam o trabalho. Tanto em relação às tecnologias, pensando que não conseguimos fotografar a lua (de celulares mais especificamente) com tanta facilidade e de maneira tão automática e despercebida que fotografamos qualquer coisa atualmente, quanto em relações de distanciamento e metáfora que essa pergunta traz.

Claro, a lua é um astro fotografável, porém o ato de fotografá-la necessita muito mais dedicação, tempo e cuidado do que outras fotografias cotidianas, além de produzir um ato de descompasso imediato ao tentarmos fotografá-la, isso é, a câmera do celular, programada para se assemelhar o máximo possível do nosso olho, funciona de forma excelente normalmente, já ao focar na lua, o olho e a câmera têm desempenhos extremamente diferentes, **nesse estranhamento está a potência**.

A lua não pode ser fotografada devido à sua distância, a câmera em grande-angular é feita para captar o maior número de detalhes, o enorme fluxo de informações, traduzir a saturação de imagens do cotidiano em uma nova imagem nos nossos dispositivos. A lua foge do registro exatamente por essa escolha de câmera, revelando que as tecnologias têm parcialidade e fazendo lembrar que não é possível fazer tudo com a câmera do celular, pensando o celular como uma “caixa preta” de Flusser:

A natureza da caixa preta pode ser entendida como uma reunião de saberes secretos, acessíveis apenas aos seus programadores. Para operá-lo,



“Porque não conseguimos fotografar a lua?”

basta apenas saber como acioná-lo. O aparelho se encarrega de tomar as decisões que estão previamente programadas. Diante da caixa preta, o livre arbítrio é uma ilusão que segue uma determinação prévia. Só é permitido querer o que o programa me permite querer. (ASSIS, 2017, p. 91).

nesse momento é colocado em xeque a vontade de ter tudo a mão e de confiar na imparcialidade da tecnologia, mas principalmente é questionada a distância. A proximidade é um desejo que parece ter sido completamente dominado e utilizado de forma mercadológica, querer todo registro, tudo à mão. Embora nos anos 50, Walter Benjamin já ter colocado em pauta essa relação:

“Aproximar” as coisas espacial e humanamente é actualmente um desejo das massas tão apaixonado como a sua tendência para a superação do carácter único de qualquer realidade, através do registo da sua reprodução. Cada dia se toma mais imperiosa a necessidade de dominar o objecto fazendo-o mais próximo na imagem (BENJAMIN, 1955, p. 5).

Para Benjamin a relação com a arquitetura é colocada em uma percepção distraída, isso é, não a percepção das artes nos museus, que exigem uma análise, um esforço de leitura, pelo contrário, a arquitetura está no nosso cotidiano, ela tem uma forma de percepção pelo hábito, a distância é reduzida. Para o alemão essa **quebra da “dimensão aurática” (que era a da obra de arte) destaca uma característica revolucionária da arte.**

Bertolt Brecht, no teatro, levanta a questão do estranhamento ou distanciamento (V-effekt). É uma

estratégia estética que torna o espectador ativo, através da arte (no caso o espetáculo) que se opõe à ilusão. A ideia é a de causar estranhamento em relações cotidianas, para que o espectador mude sua forma de lidar com a realidade, se incomode; O distanciamento está em não reconhecer aquilo que parece ordinário, o óbvio é colocado em dúvida de maneira que possa ser quebrada a “imersão alienante que embota sucessivamente as faculdades de reflexão do sujeito” (WISNIK, 2018, p. 217) e haja o resgate desse poder de reflexão. Por fim, para Jameson, sem a existência da distância as artes serão capturadas, novamente, pelo capital, o que vimos e entendemos como forte tendência atual:

não apenas as formas contraculturais locais e pontuais de resistência cultural e de guerrilha, mas também intervenções explicitamente políticas [...], são todas de algum modo secretamente desarmadas e reabsorvidas pelo sistema do qual podem ser consideradas parte integrante, uma vez que não conseguem se distanciar dele. (JAMESON, 2000, p 75)

Retomando a lua, ela está distante e dificilmente capturada e reproduzida, seria a nossa relação com a lua o extremo do distanciamento? **Seria o exercício de tentar registrar essa lua um exercício de atenção e diminuição/compreensão das distâncias?** Um modo de entender as relações limitantes e a situação dos corpos e do próprio espaço construído? O filósofo Argeliano Rancière

defende uma recusa dessa distância radical, dessa distribuição de papéis e das fronteiras entre esses territórios do ver, fazer e falar. É preciso, ele afirma, reconhecer a atividade própria do espectador, que é a tradução e contradição daquilo com o qual se depara (PALLAMIN, 2013, p. 131).

Dessa forma, **o exercício de “fotografar a lua” coloca**

tensões nas distâncias, no limite da técnica e joga com esses aspectos. Colocando em dúvida a constante obsessão pelo rápido e fácil, pelo registro automático, capturado e transformado em mercadoria, fazendo compreender que as imagens são mediadas.

A Questão da lua aparece muito mais como uma incógnita do que uma estratégia propriamente dita (por isso aparece em forma de pergunta e acaba nomeando o jogo/trabalho), mas por isso ela é tão importante e gera tantas aberturas.

Hipertexto | hiperlink: existência de diversas camadas de informação (históricas, de construção coletiva, dados técnicos, números, relatos...) que possibilitem a navegação e livre associação entre elas, se liberando de um discurso único e assimilando a visualização de dados semelhante ao pensamento cognitivo do ser humano. Essa estratégia seria uma forma de visibilizar diferentes camadas e percepções de diferentes tipos de fonte e possibilitar as mais variadas leituras. Além de ser uma forma de se associar a uma leitura mais dinâmica e se torna cada vez mais cotidiana que é a leitura da internet.

instalação: o *functional site*, definido por James Meyer (2000), é um tipo de arte situada que ocorre entre os lugares, os territórios, sua relevância para o trabalho aparece na proposta de relação entre as instituições, as discussões e os corpos que se movem entre esses territórios. A questão de ligação está além da especificidade do local, mas sim da informação, da sobreposição de formas de comunicar, como textos, fotos e vídeos (KWON, 1997). Esse conceito dá apoio para a proposta na sua efemeridade, nomadismo,

desconstrução e fragmentação.

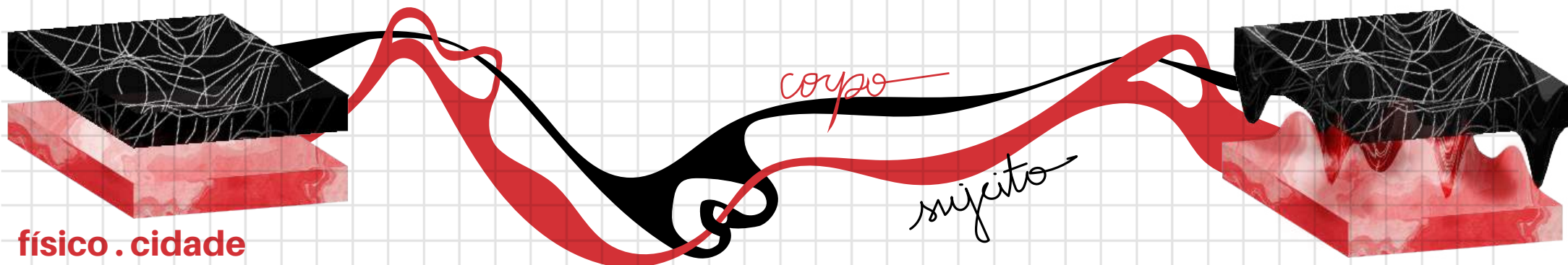
A estratégia do funcional-site como projeto que desloca, que não permanece resalta o caráter itinerante do projeto. A proposta é se relacionar muito mais com as forças que atuam no urbano e são reconhecíveis em diferentes escalas de cidade, do que se relacionar com um problema específico de uma cidade (site-specific). Há nisso um forte paralelo com as partidas de jogos, que têm uma limitação no tempo (início e fim) e aos espetáculos de teatro e dança, que fazem turnê pelas cidades, existe sempre uma particularidade em cada um desses eventos, eles se relacionam intimamente com os jogadores ou com o público, mas não cabe a eles gerar identificação, e sim ao público.

Nesse sentido a proposta é da instalação de um dispositivo que, não está alheio à situação urbana, dialoga com ele, mas tem certa autonomia de sua forma e de sua proposta, não se funde à paisagem urbana nem se delimita por ela, dialoga.

Principal estratégia: o jogo.

Em resumo, o projeto se coloca como um mediador entre o físico – seja ele o corpo ou a cidade – e o virtual, imagético e informacional, como catalizador de agenciamentos; propondo para o corpo (ativo, político) e sua subjetividade que seja feito um tensionamento das duas esferas, agindo entre elas, criando elasticidades e distorções para decodificar e reinterpretar as imagens, informações e imaginários.

virtual . informacional



físico . cidade

Desorganizar: por que o jogo?

"características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo."

Johan Huizinga

Entre as estratégias, pulsa uma mais forte que parece atravessar, englobar as outras e conciliar as vontades de colocar em dúvida as certezas do espaço urbano, abrir brechas e imprevisibilidades. Ela foi o jogo, **"o jogo cumpre o papel de desnaturalizar o consenso em torno da dimensão concebida de um modelo ideal (formal) de cidade."** (ASSIS, 2017, p. 53).

O jogo é a materialização de uma potência, evidencia o poder de assimilação, alteração e criatividade humana de forma lúdica. Através dele é possível interpretar as regras, questioná-las, segui-las, ou não, utilizar estratégias, criar aliados e adversários e até novas regras,

os jogos ampliam o imaginário dos jogadores, podendo atuar tanto no processo de constituição de subjetividades políticas, quanto na transformação da relação dos jogadores com a sua prática espacial. (ASSIS, 2017, p. 6).

Nessa possibilidade de estratégias e relações, o jogo incentiva uma compreensão do seu funcionamento, causando desorientação e novas orientações, coloca forças em movimento, cria tensões advindas da imprevisibilidade. Além disso, "é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo." (HUIZINGA, 2000, p. 6), isso é, o ato de jogar em si é estimulante.

Outro aspecto importantíssimo do jogo é sua finalidade exclusivamente lúdica, que difere das propostas da arquitetura moderna no vínculo direto da forma à função e da contemporânea em que forma e função respondem ao lucro, o **jogo não deseja algo, não exige lucro**. Na proposta de projeto existe um diálogo político com as problemáticas que envolvem o fazer arquitetônico

e urbanístico que poder ser visto como uma finalidade, mas o objetivo do jogo é simples e não tem finalidade além do prazer, do divertimento; as questões levantadas permeiam as regras e as estruturas, mas não limitam resultados ou produções.

Sobre a estrutura, ela pode ser planejada e configurada, mas não é, necessariamente, limitante (se evitada a "gamification" que é uma forma de atividade lúdica que não oferece "uma estrutura que possibilite uma articulação orgânica entre jogadores e elementos do jogo". (ASSIS, 2017, P. 58)), ele incentiva a pesquisa e a compreensão das regras de forma atenta, cria relações, variações, discordância e movimento: "desde que essa coisa se jogue, se jogue no mundo, pondo em jogo as forças que a movimentam. A cada passagem, uma nova possibilidade: movimento que se faz como criação." (TORREZAN, 2017, p. 37).

As arenas criadas pelo jogo são espaços que configuram "mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial." (HUIZINGA, 2000, p. 11), mas isso não significa que esse mundo seja uma outra realidade. O projeto se fundamenta no jogo como plataforma de desdobramento real das disputas envolvidas no território, para além disso, o ato de jogar cria possibilidades que podem, ou não, virar ações, mas a partir do momento que elas se tornam ações, elas não fazem mais parte apenas do universo do jogo, do mundo temporário e lúdico, há uma troca entre esses "mundos". Isso mostra que ele dialoga com as regras que regem a vida cotidiana, colocando-as em suspensão ou em evidência, desorganizando-as. Essa desorganização é o princípio do jogo proposto e seu objetivo.

A desorganização pressupõe um entendimento da urbanidade cristalizada, a partir disso é possível colocar forças em movimento. O projeto se coloca na busca de

fluxos e do múltiplo, o que pode ser traduzido na viagem de modo liso deleuziana:

Viajar de modo liso é todo um devir, e ainda um devir difícil, incerto. Não se trata de voltar à navegação pré-astronômica, nem aos antigos nômades. É hoje, e nos sentidos os mais diversos, que prossegue o afrontamento entre o liso e estriado, as passagens, alternâncias e superposições. (DELEUZE, G e GUATTARI, F, 1997, p. 167)

em defesa de uma construção da cidade que não seja única e homogênea, que seja verdadeiramente democrática e não apenas uma propaganda de democracia. Se trata de uma postura crítica e criativa que busca encontrar brechas e ações contra hegemônicas propositivas, ou seja, ações que podem engatilhar outras realidades e transformar em sons discursos que eram tidos como os ruídos descritos por Rancière.

Frente a isso, surgem autores que auxiliam e dão base para defesa e estruturação do jogo. Um dos mais citados em estudos lúdicos é Johan Huizinga que em 1938 escreveu "*Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura*". No texto o autor discorre sobre a importância das práticas lúdicas na construção da cultura em defesa do homem que joga, *Homo Ludens*, frente ao *Homo sapiens* e ao *Homo Faber*. Nesse livro identifica-se o que o autor defende como estrutura e premissas para o jogo, que vão auxiliar na criação da proposta de projeto, principalmente para sua jogabilidade e na identificação dos jogadores com as práticas tradicionais de jogo:

poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do

mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2000, p. 13,14)

Desse texto destacam-se algumas características que vão ser importantes na formulação do projeto, as descritas pelo próprio autor: "características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo." (HUIZINGA, 2000, p. 16), e as sintetizadas em: **atividade voluntária, adiável, não urgente, que se difere da vida corrente/real, ação que não tem outro interesse ou finalidade além do próprio jogo, ação que possui um início e um fim, situação que é possível repetição, pressupõe um campo predeterminado, há tensão/incerteza, pressupõe regras e a existência de uma competição, existe um objetivo.**

Huizinga participou de um famoso grupo conhecido como Internacional Situacionista (IS), cujo principal nome foi Guy Debord, as características lúdicas e antissistêmicas do grupo ficaram famosas, principalmente as derivas urbanas. Em uma época de descontentamento político, social e crítica da cidade moderna, a IS aparece com propostas de apreciação e escuta do espaço, pela forma de "compreensão da sociedade através de uma subjetivação radical, a instauração de uma parte lúdica que opera uma desautomatização da percepção rotineira do mundo" (WISNIK, 2012, p. 124).

A proposta aqui apresentada possui ligação com essas ações, mas difere da prática dos Situacionistas pois eles

propuseram uma nova forma de apropriação e percepção da arte, arquitetura e urbanismo, segundo uma ótica que os aproximava da vida cotidiana, mas, ao mesmo tempo, buscava trazer à tona a paixão e a emoção relacionadas à cidade. (DIAS, 2007, p. 2)

o que evidencia que, mesmo de forma crítica, de cunho

marxista e revolucionário, lutavam por uma cidade mais humana com um discurso bastante poético e romantizado, o próprio grupo defendia a impossibilidade de propostas reais se limitando à discussão crítica. O jogo aqui é pensado de maneira mais ativa, com práticas de estranhamento, desorganização, sobreposição e quebra, com possibilidade de intervenção e acreditando em uma mudança real do espaço urbano, mesmo que ela não venha a partir do projeto urbanístico.

A proposta do jogo, portanto, não se limita à estrutura teorizada por Huizinga, ela extrapola para outros campos, dialogando com os **jogos teatrais**. Principalmente pelo contato e experiência própria, foi possível perceber os jogos teatrais como um campo de experimentação livre, criativa e extremamente aberta a possibilidades, onde regras e orientações simples podem gerar conteúdos, discussões, cenas, intervenções e movimentos muito complexos, únicos, sensíveis e comunicativos, o jogo teatral é

uma construção estrutural imaginária na qual os jogadores projetam a si próprios psicologicamente. Os jogadores atuam consistentemente com as demandas da situação e submetem-se a uma disciplina que se auto-impõe, envolvendo muitos aspectos do comportamento social. (CAMARGO, 2002, p. 286).

A proposta de jogar em artes cênicas surge em um momento em que o teatro quer se desprender da dramaturgia, da submissão ao texto. Os jogos, então, evidenciam a potência do corpo do ator, da linguagem não verbal e a criação menos rígida e delimitada, Antonin Artaud é um grande defensor do teatro sem texto. Essa potência acaba derivando em *happenings*, performances e práticas performativas que lançam mão da extrema exploração do corpo.

Ao se pensar jogo teatral é importante a questão pedagógica, o jogo aparece como ferramenta de ensino, amplamente utilizada em escolas “Trata-se da transformação do foco do teatro de espetáculo profissional para a formação dos sujeitos.” (LEAL,

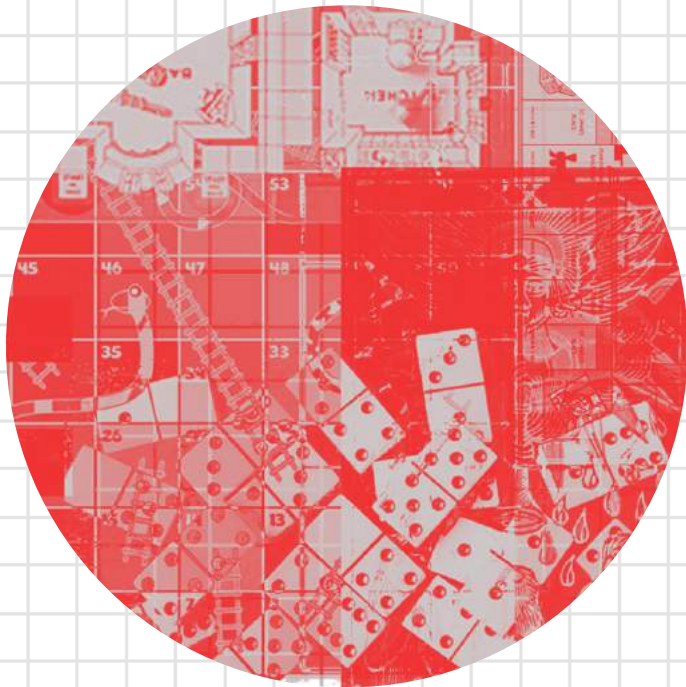
2015, p. 197).

Augusto Boal, o brasileiro que é grande figura do teatro internacional, formula o “Teatro do Oprimido” cujo propósito “é o de favorecer a compreensão de problemas pessoais e comunitários pelos participantes e promover a busca conjunta de alternativas para a resolução desses problemas” (LEAL, 2015, p. 193), esse jogo foi utilizado para colocar os participantes no local do oprimido e gerar compreensão dessa posição, através dos exercícios, provocações e diversas técnicas, a proposta era a de estimular a discussão e problematizar questões normalizadas.

A possibilidade de pensar o **jogo como formador de sujeitos políticos** impulsiona a proposta de projeto aqui apresentada, principalmente no pensamento de que essa prática lúdica é capaz de formar sujeitos cidadãos, gerar situações de ruptura que transformem quem participa, quem assiste e o espaço onde essa ação se realiza. O “Teatro do Oprimido” não tinha uma função em si, mas sua proposta era transformadora e a intenção era a de criar sujeitos e corpos ativos. Da mesma maneira, a proposta do jogo não é a de modificar o espaço urbano automaticamente, mas a de provocar e tirar os corpos e imaginários da inércia e desatenção.

Seja em referência de jogos urbanos, teatrais, de tabuleiro ou de cartas, o que se busca é criar um “jogo aberto” isso é, um jogo que permita a modificação de suas estruturas:

jogo aberto apresentado por Vilém Flusser (s.d.), como um meio para o agenciamento das relações na rede socioespacial. Por jogo aberto, Flusser entende aquele no qual as estruturas podem ser transformadas, assim como o seu repertório (entendido como as possibilidades de ação no jogo) pode ser aumentado ou diminuído. (ASSIS, 2017, p. 22).



O jogo

“o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa.”

Johan Huizinga

Para iniciar a estrutura do jogo propriamente dita, é essencial entender o objetivo do jogo, tanto em questões mais amplas, ou seja, do que se deseja discutir, quanto em questões mais práticas, por exemplo: chegar em tal lugar, atingir tal pontuação. Além disso, é necessário entender quais são as premissas de um jogo e como elas estão implícitas no trabalho.

Já foram levantados motivos de escolha do jogo, principalmente por se tratar de uma estratégia onde acredita-se que haja um atravessamento de imaginários e

mobilização racional, sensível e simbólica que dialoga diretamente com o espaço urbano:

O jogo mobiliza uma consciência não discursiva, que prescinde dos códigos verbais demandados pela dimensão do concebido na representação técnica do espaço. A prática espacial do espaço vivido se traduz melhor jogando. (ASSIS, 2017, p. 51)

ou seja, por mais que o projeto seja detalhado e exemplificado aqui, não atingirá a potência do jogo em ação.

Com base no texto de Huizinga, aqui reafirma-se que o jogo é uma atividade voluntária e adiável, ou seja, para iniciar no jogo, **o jogador concorda e dedica sua atenção e tempo para aquilo**. Nesse aspecto, o jogo foge das propostas mais românticas de intervenção urbana que se aproximam do observador desinteressado, o que se necessita é um **corpo ativo e consciente da sua ação ao observar e intervir**. Foram consideradas para a realização do projeto a espacialidade, materialidade e relações espaciais e volumétricas existentes na cidade, levando em conta o observador que não dedica toda a sua atenção à proposta, mas o foco é para os jogadores ativos.

Além disso, o jogo possui um início e um fim, mesmo que esses sejam conectados e possivelmente retroalimentados. No caso do projeto o início é quando o jogador acessa a plataforma do jogo ou entra em contato com a estrutura, o fim é quando ele desbloqueia todas as bases cumprindo o objetivo, conseqüentemente, ele ganha (abaixo há um detalhamento das etapas onde o desenvolvimento do jogo fica mais claro).

Mas esse processo vai além da estrutura de jogo, o que se vê como potencial é a produção desses jogadores em relação a cidade e como ela pode aparecer como novos obstáculos ou impulsos para a releitura desse espaço, individual e dos próximos jogadores, ou seja, seus possíveis desdobramentos.

Continuando com as premissas do jogo: “pressupõe um campo

predeterminado” esse campo é o das estruturas que serão inseridas, o projeto, mas elas estão necessariamente ligadas com a estrutura da cidade, o território não aparece apenas como suporte para esse jogo, ele atravessa todas as suas esferas, ele é alvo e ao mesmo tempo suporte, é analisado e questionado concomitantemente. Portanto, esse campo predeterminado é a sobreposição do “mundo temporário” – constituído pelo cruzamento das estruturas inseridas – com o território complexo da cidade. A partir disso é possível entender como as regras e determinações da cidade, são automaticamente transportadas para as regras desse jogo.

Por último, a questão da tensão e da incerteza, que aparece como território para possibilidade, no jogo, ao pensar a sobreposição de imagens, dados e impressões a tensão aumenta, a liberdade para jogar com todos esses elementos é o que incentiva o jogador a querer participar e atuar, permitindo que se jogue quantas vezes desejar, que atue de qualquer maneira e que use seu potencial de leitura e desorganização para propor.

Como jogar

Em síntese, o jogo funciona da seguinte maneira: o jogador tem acesso a estruturas (dispositivos), interage fisicamente, tem acesso a uma rede de imagens capturadas para serem localizadas e deve capturar imagens e inserir no jogo, alimentando-o, com isso, ele desbloqueia no mapa as outras estruturas e precisa concluir um circuito de três dessas. O objetivo prático é: complete as três bases. Serão explicados passo a passo abaixo.

Existem duas formas de **iniciar** o jogo. O jogador pode acessar a localização de uma das estruturas pelo aplicativo ou ele pode encontrar uma estrutura na cidade, por acaso e acessar o aplicativo pelo QR code da estrutura, entrando no jogo.

Primeiro passo: interação física.

Ao entrar em contato com a estrutura física do jogo (instalada no tecido urbano) o jogador interage fisicamente, ativando a estrutura. Essa interação é controlada por algoritmos, isso é, o jogador interage com seu corpo e, dependendo do seu peso, força, movimento e dos outros corpos presentes na plataforma, a estrutura reage de uma ou outra maneira.

A estrutura tem hastes pneumáticas que tensionam e relaxam o tecido que as envolve, fazendo revelar ou esconder os códigos presentes nelas de acordo com a ativação física, dessa maneira, diferentes ações dão acesso à diferentes códigos, de modo que apenas na experimentação e movimentação física outros resultados se tornarão possíveis.

Segundo passo: leitura do código.

Ao liberar um QR code, o jogador faz a leitura desse código através de dispositivo celular ou tablet e acessa o aplicativo, onde ele vai receber a imagem referente ao código lido.

Terceiro passo: encontrar a imagem.

A imagem revelada no dispositivo deve ser encontrada nas imediações da estrutura (essa imagem é referência de um jogo anterior, podendo ser de um detalhe, local, situação... com ou sem interferência do autor, seja no momento da foto ou uma edição posterior). Ao localizar a imagem e registrar no aplicativo o jogador recebe a localização do segundo ponto.

Quarto passo: percurso.

Nesse momento o jogador precisa ir de um ponto para o outro, para a leitura de cidade esse momento é muito importante por ser um percurso com observação ativa sobre as mudanças de paisagens e símbolos presentes, uma vez que o jogo incentiva a busca por detalhes e imagens.

Quinto passo: fotografar.

Nesse momento o jogador se torna autor da primeira imagem que vai alimentar o jogo. Nas imediações da segunda estrutura ele faz sua imagem (novamente uma imagem a sua escolha podendo ser editada ou não).

Sexto passo: inserir a imagem.

O jogador novamente interage com a estrutura para fazer a leitura de um código, insere sua imagem e lê outra, repetindo o processo até uma terceira estrutura.

Sétimo passo: repetir o processo para a terceira estrutura, ao completá-la, conclui o jogo.

Resultado: a interação das pessoas com as outras e com o jogo resulta em uma rede de imagens que podem ser localizadas no território, sobrepostas e comparadas, consultadas e utilizadas. Imagens realizadas por pessoas lendo o espaço urbano e incentivando outros jogadores a lê-lo.

diagrama de interação do jogo

processamento

captação

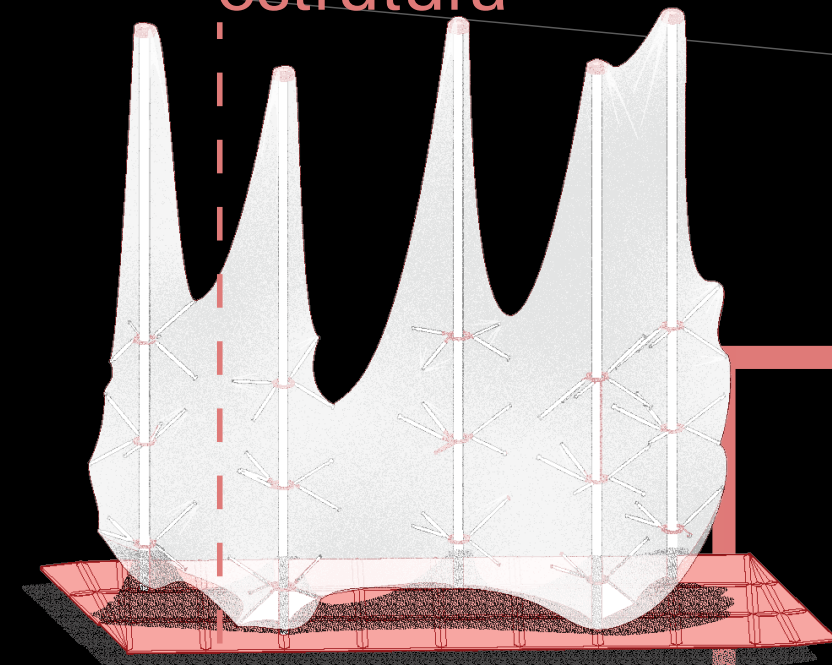
devolução

corpo
[jogador/interator]

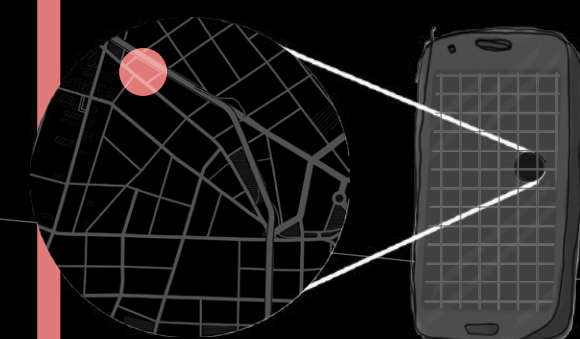
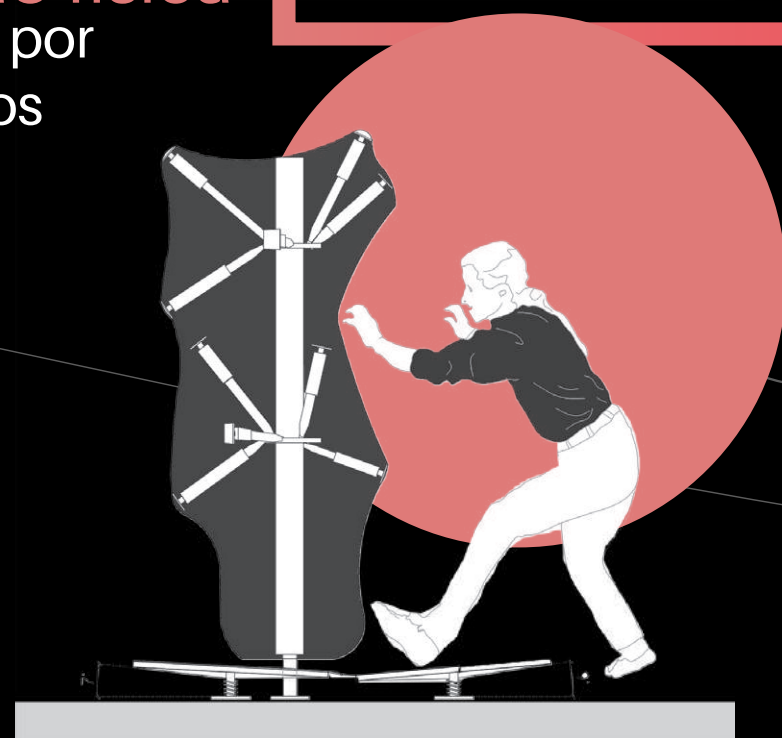
distraído

intencionado

estrutura



ativação física
mediada por
algoritmos

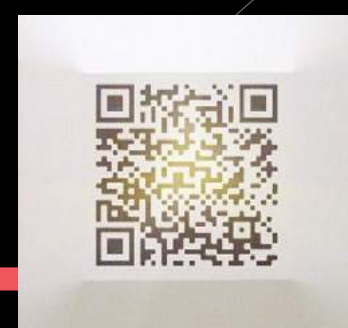


acesso pelo
aplicativo



percurso

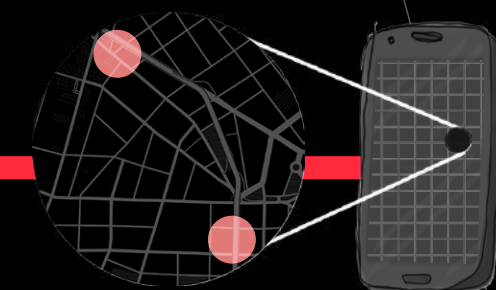
cidade
imagem



captação da primeira
imagem
[resultado do jogo anterior]

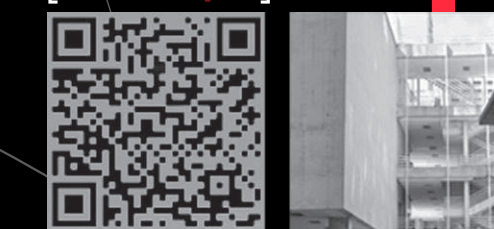


imagem 1
[do dispositivo]



fotografia
(com possibilidade de
edição/recorte/hackeamento)

imagem 2
[inserida]



jogo

buscar imagem
na cidade
(imediações da estrutura)



percurso

rede de
imagens/leituras/releituras
banco de dados de construção
coletiva, sempre disponível



imagem 3
[inserida]

fim de jogo

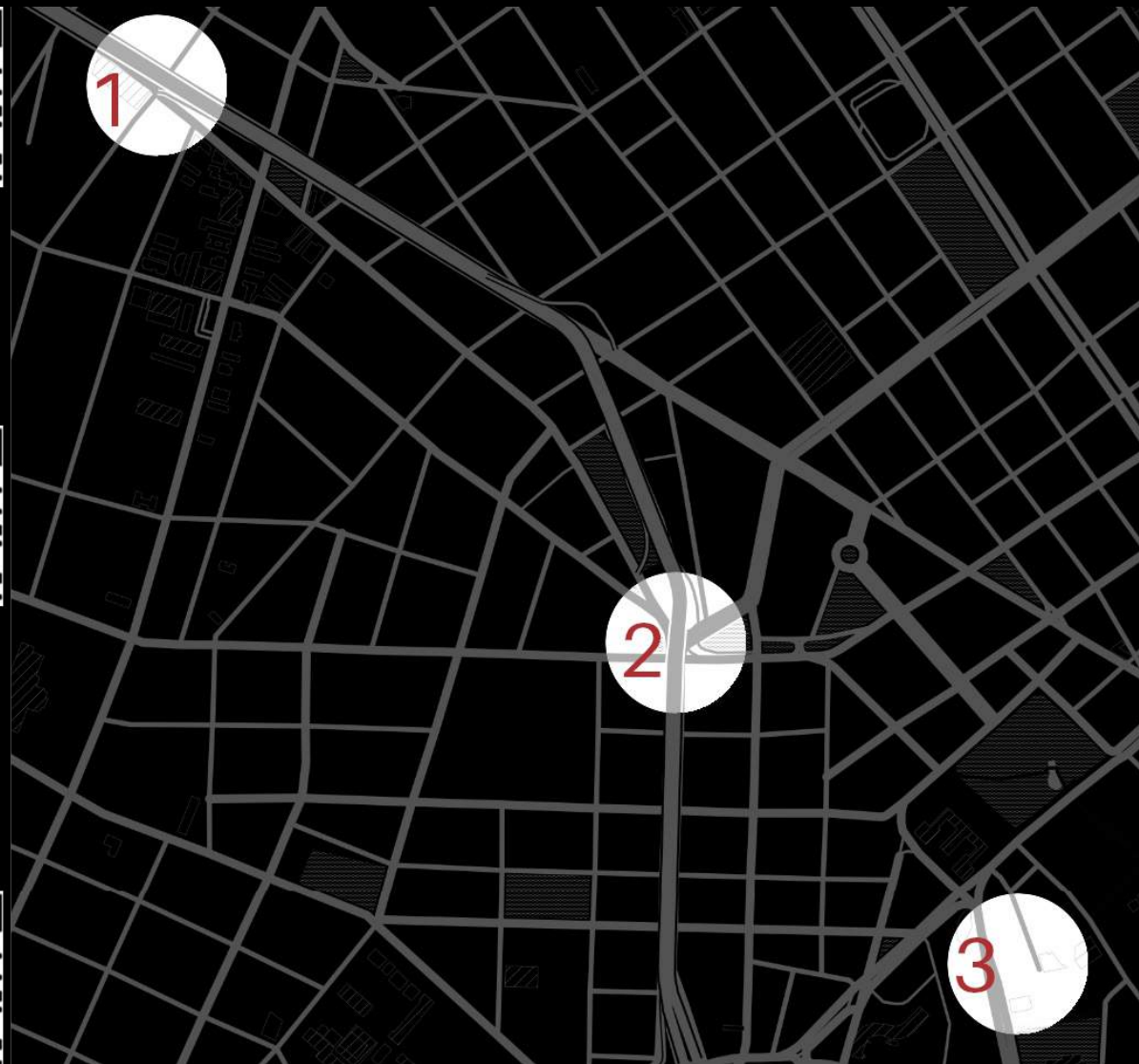
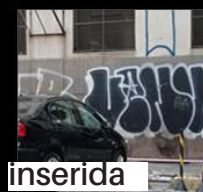
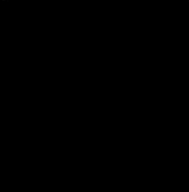
Exemplo de jogada

O jogador acessa o dispositivo da Estação Marechal Deodoro (1), onde lê o primeiro código e recebe a primeira imagem. Ao Localizá-la registra no aplicativo e são liberadas outras bases, ele escolhe qual deseja ir e faz seu percurso.

Chegando na segunda base (Largo do Arouche - 2), o jogador captura com sua câmera uma imagem e insere no banco de dados através da leitura de outro código. Nisso, outra imagem é enviada para ele. O jogador localiza essa imagem, assim é liberada a terceira e última base.

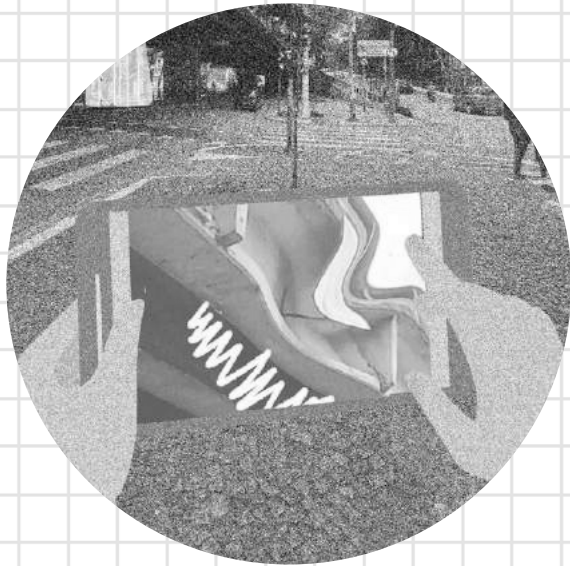
Ele percorre até essa última base (Galeria Metrópole - 3), faz sua imagem e insere no dispositivo. Nesse momento ele completa o jogo e tem acesso ao banco de dados de imagens e composições feitas, podendo navegar entre elas e associá-las aos lugares referentes.

Ao todo, o jogador capturou do dispositivo duas imagens de outros autores e inseriu duas das suas imagens.



Mapa destacando os pontos ativos na jogada exemplificada.
Região do centro expandido de São Paulo | SP





O objetivo:

"Você consegue fotografar a lua?"

Mais do que apenas realizar o circuito, o objetivo do jogo é portar-se frente ao distanciamento, fotografar as luas que estão no próprio território, ou seja, se colocar frente às informações presentes no espaço de maneira crítica, pensar como é possível manipular as informações e as ferramentas dadas, tensionar as distâncias

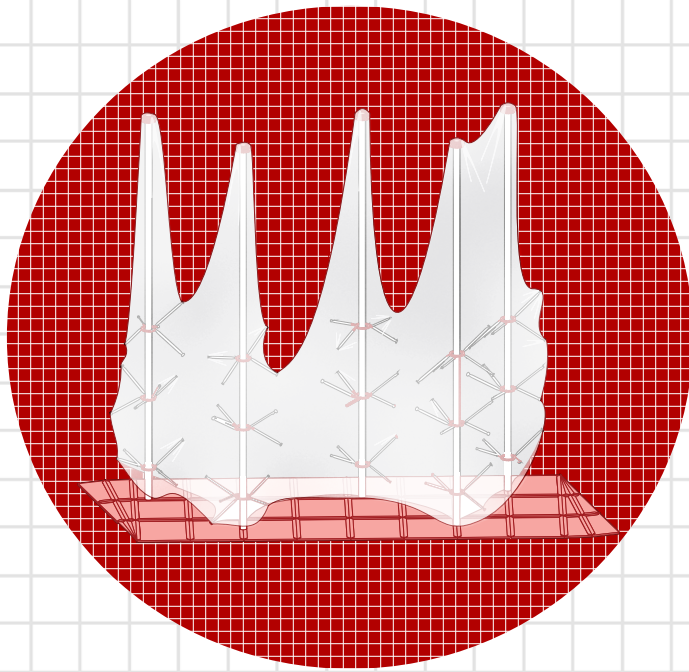
existentes.

O objetivo do jogo como projeto é o de fazer o jogador um corpo ativo, que "não brinca com seu brinquedo, mas contra ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas" (FLUSSER, 1985, apud ASSIS, 2017, p. 92), pensando o aparelho como as ferramentas disponíveis aos jogadores (os dispositivos), mas também pensando a cidade como um grande sistema, que deve ser decodificado e precisa entrar em jogo, ser visto na ótica da tensão.

Dessa forma, repensar a atuação das redes e das imagens como são atualmente, das fotografias midiáticas, transparentes e em alta velocidade. Pensar como a tecnologia pode atuar de forma crítica na leitura e na construção do discurso presente no espaço urbano, em vez de apenas capitalizá-lo. Propor imagens que promovam o descobrimento do espaço urbano, a visibilidade de diferentes discursos e que revelem símbolos e subjetividades, na tentativa de decodificar as imagens prontas e cristalizadas e o imaginário estabelecido.

O objetivo é produzir imagens com o que Roland Barthes denominava "*punctum*", isso é, aquela que "interrompe o contínuo das informações; mostra-se como um rasgo, como uma fissura" (HAN, 2017, p.63).

Aqui é retomada a questão da **lua** a distância e a relação enigmática que ela tem com as tecnologias e com nosso olhar, nossa apreciação com ela, seu caráter mutável e que ainda desperta muito interesse em seus eventos e ciclos. Ela aparece como título do jogo (e do trabalho) como essa inquietação, como uma charada que motiva a ação do jogo, que direciona as estratégias e coloca dúvidas e impulsiona sua solução, por isso em forma de pergunta.



Projeto/estrutura

A materialização dessas discussões é resultado de leitura sobre a cidade, relações do sujeito com o território, política, jogos e agenciamentos, estudo de referências e da tentativa de trazer aspectos conceituais como desorganização, decodificação, movimento, multiplicidade, instabilidade, possibilidade, opacidade e brecha para uma estrutura física que possa ser suporte do jogo.

Para isso foi pensada uma estrutura que dialogue com a escala do corpo, mas também dialogue com a cidade, que produza **estranhamento na paisagem urbana, mas que seja capaz de abrigar corpos** em suas superfícies. Que reproduza a sensação de caos e suspensão assim como se adapte aos diferentes locais de instalação.

Ao mesmo tempo, a estrutura tem a proposta de ser uma mediadora, aparece como uma interface que permite uma série de sobreposições: real/virtual, camada material/camada informacional, informação/impressão, entre outras. É uma proposta de dispositivo que permite uma visão ampla, pesquisas, associação de relações, reconhecimentos de símbolos, hiperlinks (navegação entre as informações, abrindo novas janelas, semelhante ao hipertexto) e adição de novas informações.

Método/installação

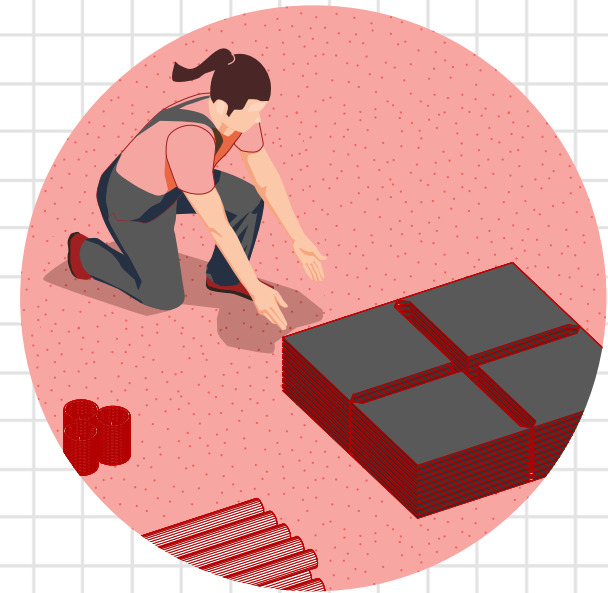
A proposta de instalação do jogo segue a ideia de itinerância, fazendo um paralelo com a instalação de exposições ou turnês de grupos de teatro. Como referência tem-se o trabalho do cenógrafo Jean Guy Lecat, em colaboração com o famoso encenador Peter Brook: seu método era ir para o local, fazer pesquisas, estudar a melhor adaptação para o cenário dependendo de cada tipo de teatro e de cada encenação e assim propor uma espacialidade:

Descobrir um espaço significa, em primeiro lugar e acima de tudo, encontrar um local e o ser humano que o concebeu e o construiu. A primeira coisa a fazer é tentar reconhecer qual era o objetivo, já que ele foi feito por outra pessoa, em outro período e em outro contexto. Quando eu visito um espaço, eu sento em silêncio e espero, eu gasto o tempo que for necessário até que entenda o espaço e tenha a intuição de como transformá-lo. (LECAT, 2010, p. 22).

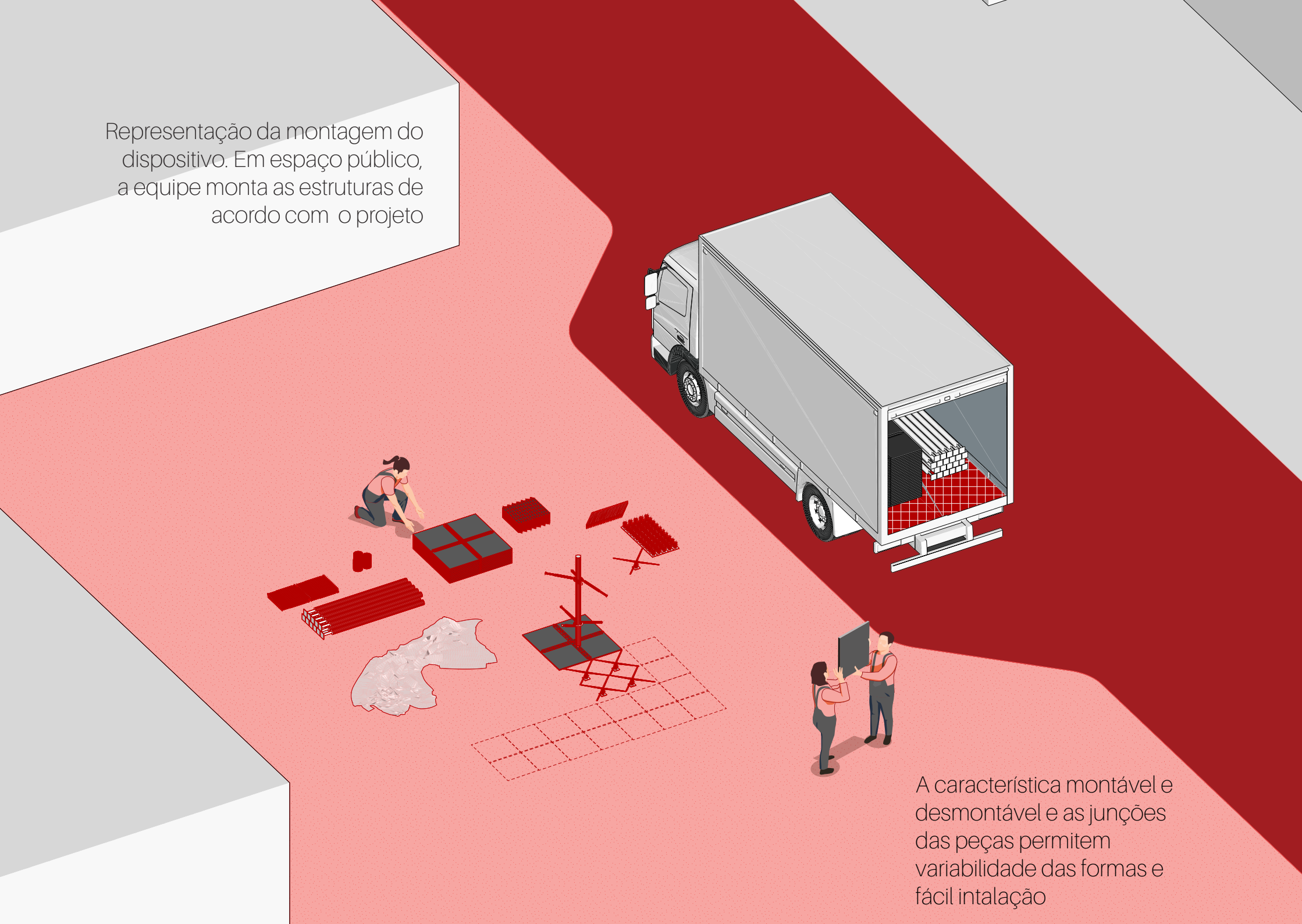
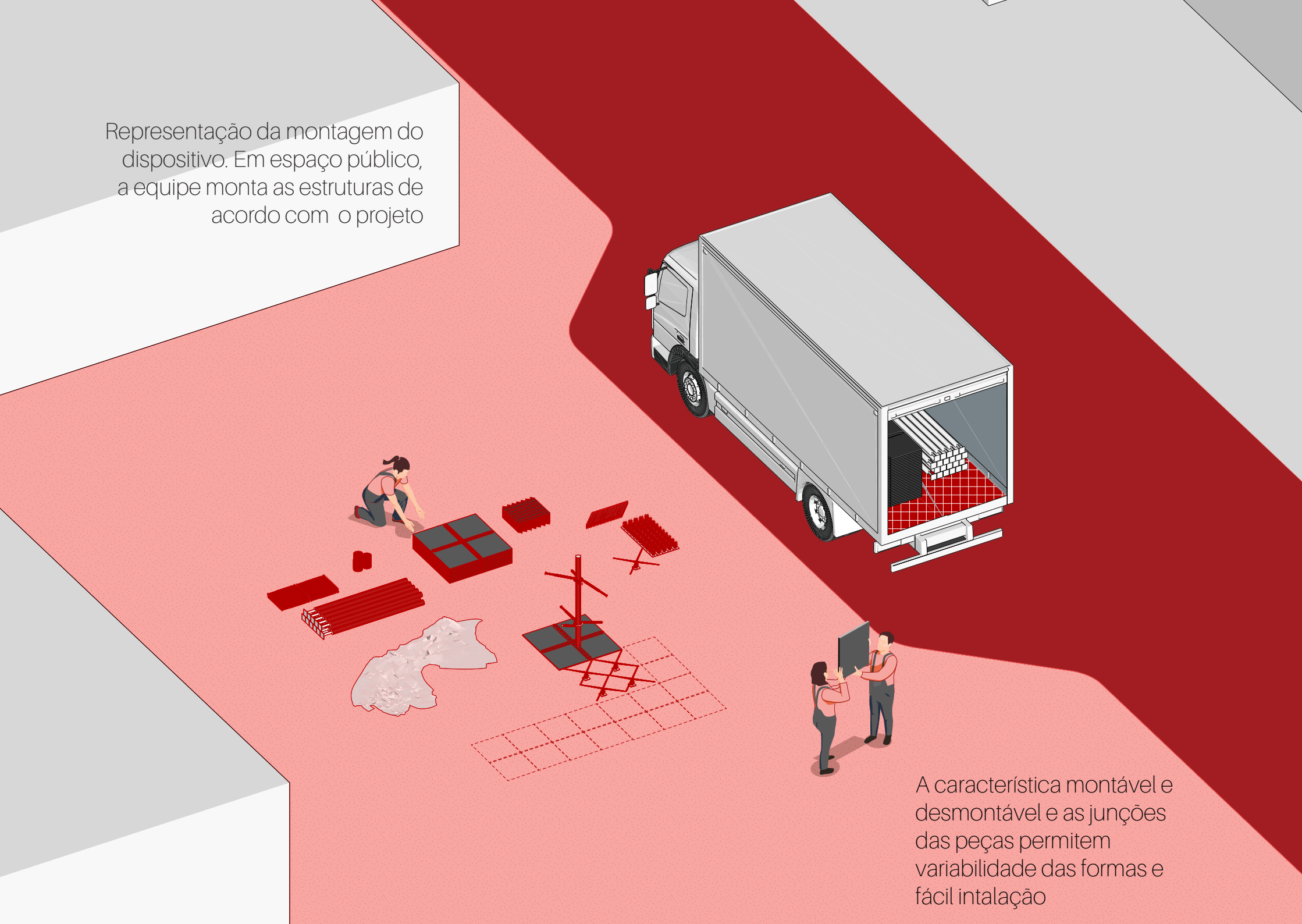
O projeto pressupõe, portanto, um ciclo que tem um tempo, etapas de instalação, leitura do território e uma adaptação da estrutura à situação do local, levando em conta fluxos, materialidades, usos, transportes, níveis de estímulos (sonoro, visual...). A instalação, assim como o jogo em si, tem início e fim, da seguinte maneira:

- _ **Determinação da cidade;**
- _ **Ida da equipe para análise do território;**
- _ **Etapas de estudos de locais;**
- _ **Instalação das estruturas para o jogo;**
- _ **Tempo de jogo;**
- _ **Desmontagem e transporte das estruturas para o próximo local (em média após 1 mês de instalação);**

Nesse cronograma se torna necessário pensar quais são os critérios para essa instalação, quais seriam os critérios para definir onde se localizam as estruturas? De início, o jogo funciona idealmente com



An isometric illustration showing a modular construction system being assembled in a public space. A white truck is parked on a red surface, unloading red modular blocks. Two workers are shown: one kneeling and assembling a structure, and another standing and holding a tablet. The ground is marked with a dashed grid. The background is a light gray wall.



An isometric illustration showing a modular construction system being assembled in a public space. A white truck is parked on a red surface, with its back open, revealing a red grid floor and a stack of white blocks. A person is kneeling on the red surface, assembling a structure from red and white blocks. Another person is standing nearby, holding a tablet. The background is a light gray wall with a red diagonal stripe. The text is in Portuguese.

Representação da montagem do dispositivo. Em espaço público, a equipe monta as estruturas de acordo com o projeto

A característica montável e desmontável e as junções das peças permitem variabilidade das formas e fácil instalação

6 pontos, isso acontece para que possa existir variabilidade entre jogos, um jogador pode jogar dois jogos na região sem repetir nenhum ponto, além disso, dois jogadores podem se encontrar em um ponto, mas depois, por terem acesso à outras estruturas, não se encontrarem mais.

Sobre os critérios para escolha dos locais:

_A estrutura precisa estar em um espaço público.

A discussão sempre girou em torno de espaços públicos e coletivos, sobre as disputas e símbolos presentes nesses e, portanto, precisa estar materializada nele.

_O local precisa representar emblemas do desenho urbano.

Isso é, o local da instalação deve ser um local emblemático no quesito desenho urbano, representar “vontades de cidade”, podendo ser um espaço cujo desenho urbano privilegie o pedestre, ou o carro, deseje promover locais de reunião, locais para o consumo, para a troca. Qualquer que seja a proposta do desenho urbano, são locais emblemáticos na sua concepção e, de preferência, no seu uso atual.

_O local precisa ter sobreposições.

Sejam elas sobreposições volumétricas, de fluxos, de usos ou de discursos, até aterramentos históricos, políticos ou culturais, é necessária uma complexidade de camadas e símbolos para revelar a espessura desses.

_Diferentes situações urbanas entre os pontos.

O percurso entre os jogos é muito importante para pensar a jogada como um todo, a comparação do próprio jogador entre esses cenários é muito importante, assim como a comparação entre as imagens realizadas. Dessa forma, ao pensar o conjunto de pontos, é interessante entender

os contrastes e semelhanças entre eles e o que a comparação pode gerar.

_Proximidade (jogabilidade)

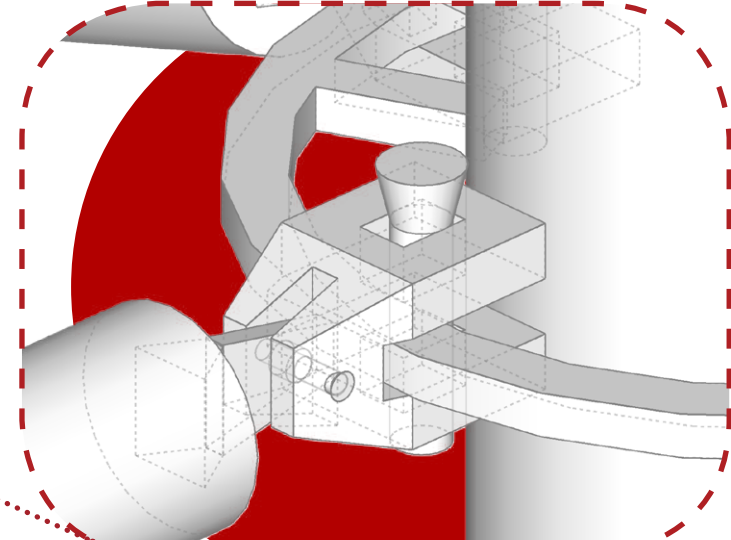
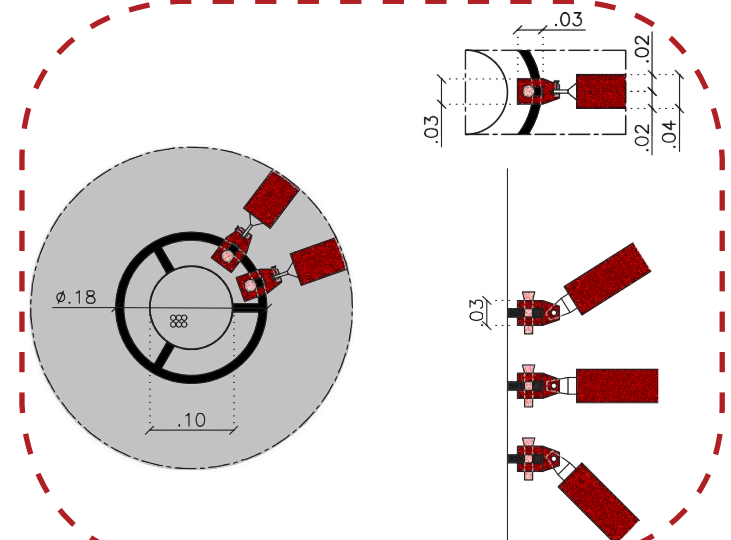
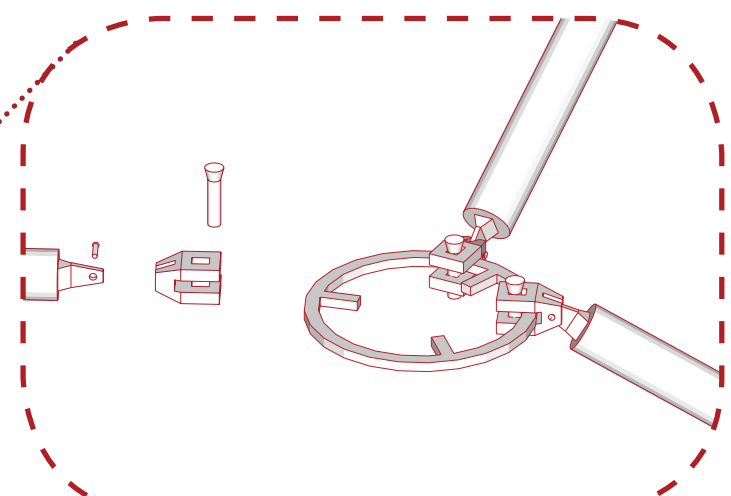
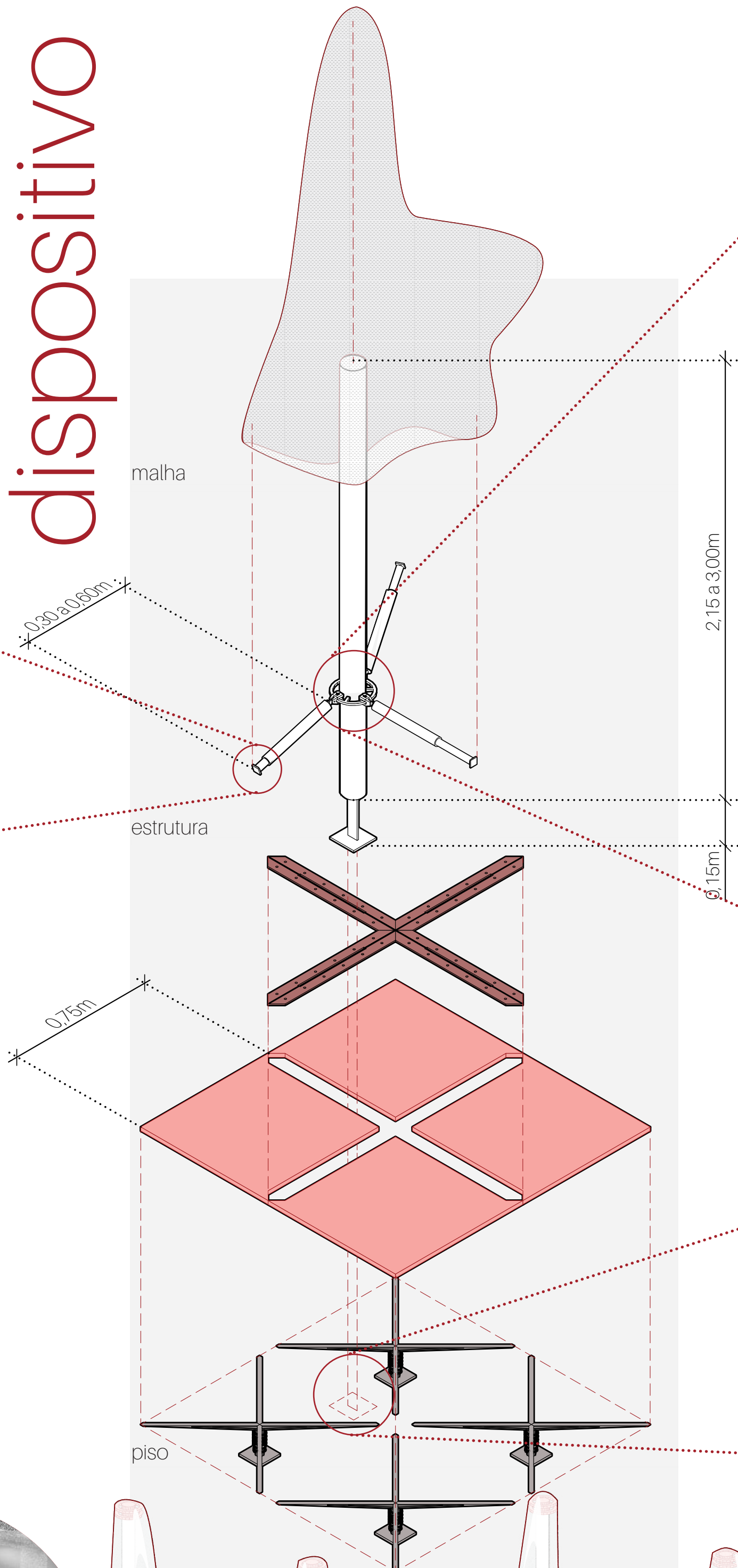
A proximidade entre os pontos é necessária para que os jogadores consigam realizar os percursos.

Quais são os critérios de definição das próprias estruturas em cada ponto? **As estruturas instaladas têm uma análise mais sutil e abstrata na sua relação com o contorno, observando volume, fluxos e o desenho urbano.** Busca-se traduzir sempre duas relações da realidade existente (exemplo: barreira, cisão, regulação, sobreposição, apagamento) e uma relação propositiva em relação ao lugar, como um convite a pensar outra proposta (exemplo: costura, convite ao percurso, abertura, redimensionamento...).

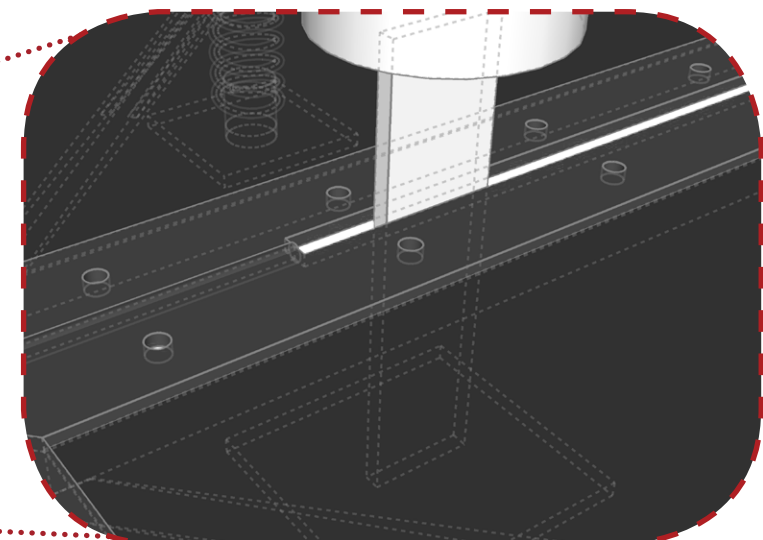
dispositivo



QR code que dá acesso a porção virtual do dispositivo



Detalhamento do encaixe da estrutura com as hastes pneumáticas, permitindo ampla variação de ângulos



Detalhamento do encontro da estrutura com o piso



O dispositivo contém três partes: sua base que é elevada do chão, demarcando a área de jogo, o mundo temporário, é a parte onde o dispositivo recebe os estímulos corporais. A estrutura, que delimita o dispositivo em altura, móvel e amorfa, responde aos estímulos e contém os códigos, ligando à camada virtual. E a malha, com sua materialidade semi opaca e a familiaridade do tecido é a conexão com a paisagem e o corpo do jogador, reflete forças aplicadas a ela, tem elementos de mistério e forma variável.

Dispositivos

Porção física

A porção física do dispositivo é composta por três partes: a base, a estrutura e a malha que cobre a estrutura.

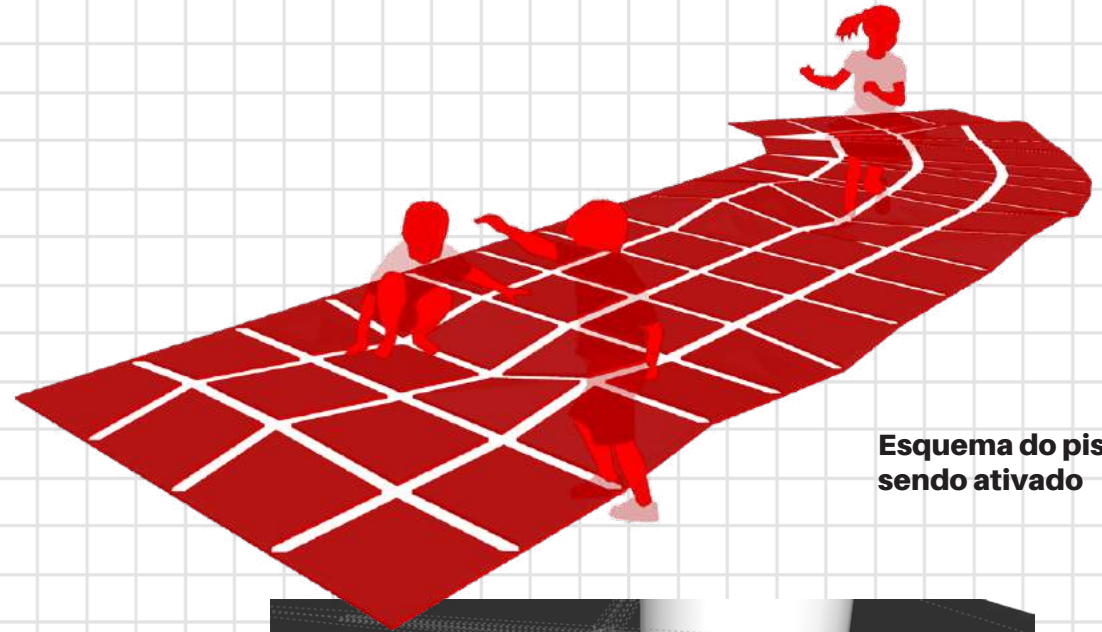
Base

A base do dispositivo é a parte móvel onde o jogador pisa ao entrar na estrutura, 15cm elevada do chão, ela desloca o corpo do interator para o “mundo temporário do jogo”, destacando qual o tabuleiro do jogo e quais os limites desse espaço, embora ele se estenda para o entorno do projeto, fica claro onde é o espaço lúdico.

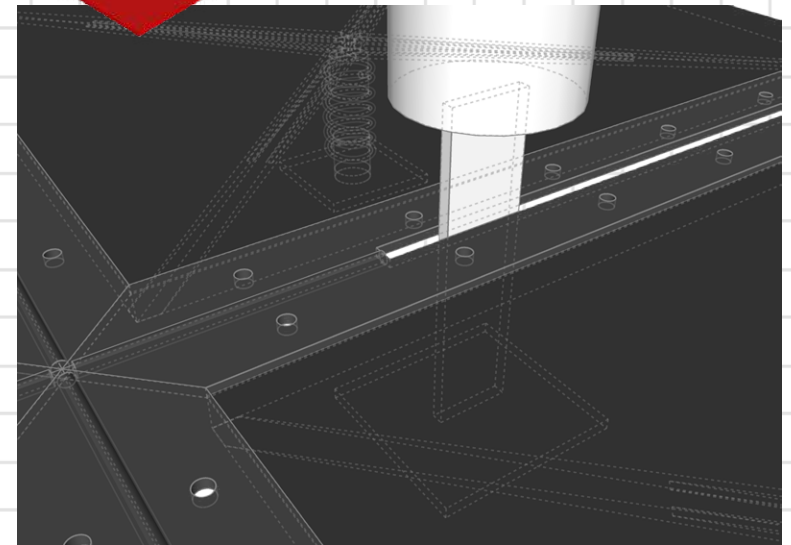
Essa base é móvel, com uma mola, responde aos movimentos de quem pisa, incentiva o movimento do corpo e as diferentes velocidades, pesos e formas de ativação do piso. Ao deslocar uma das placas do piso, as outras sofrem influência dessa força, destacando o caráter de ação e reação, dessa forma, há uma interação direta da estrutura com o corpo do jogador e dos outros jogadores.

Além disso, os movimentos gerados são captados por sensores que ativam as hastes pneumáticas que ficam na estrutura em elevação, de forma mediada por algoritmos, essa estrutura responde de forma diferente à cada estímulo, incentivando o jogador a buscar novos movimentos e forças.

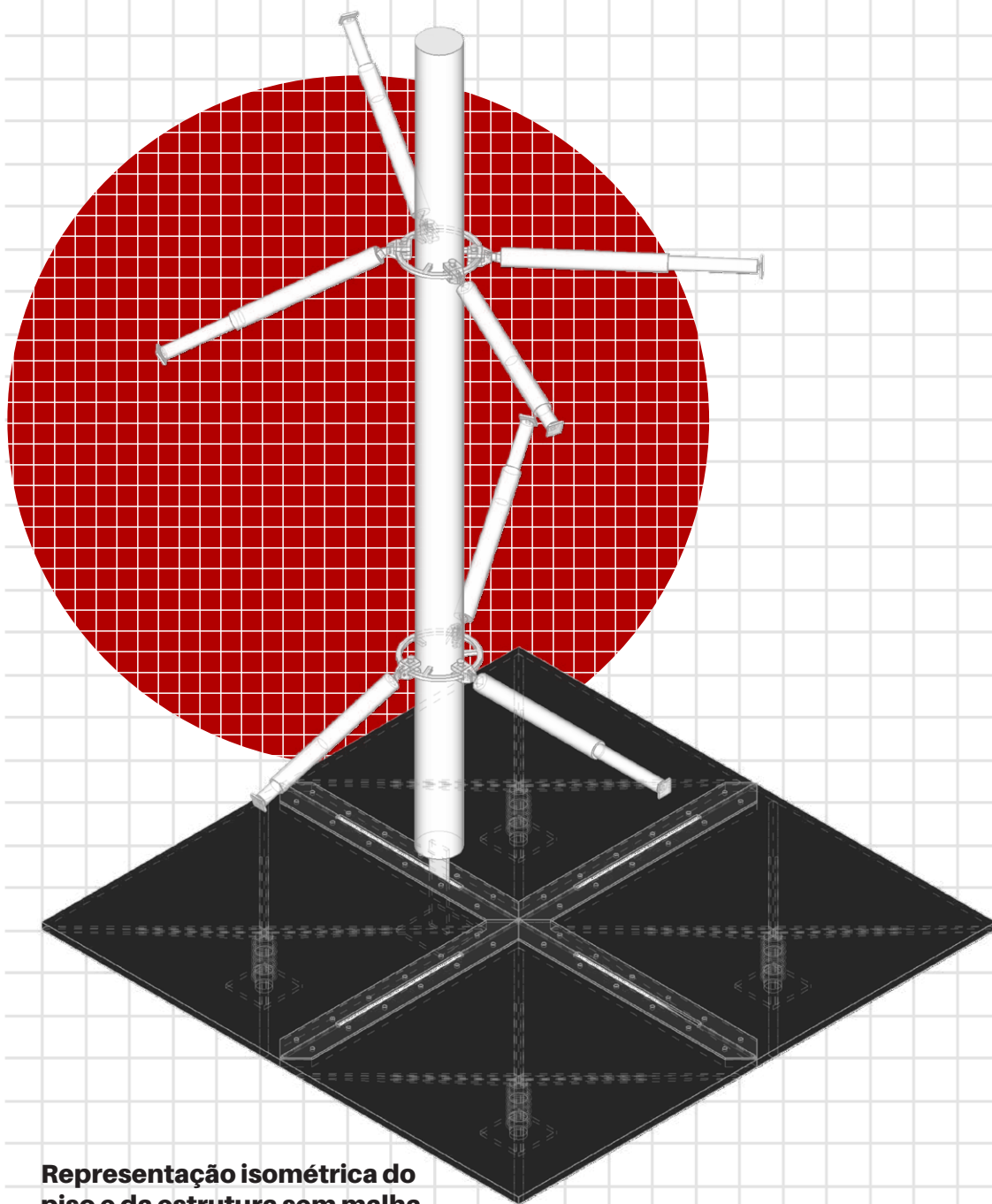
Esse elemento incentiva o movimento físico, a experimentação entre as forças aplicadas, reações e a interação dos corpos.



Esquema do piso sendo ativado



Detalhe do piso e relação com estrutura



Representação isométrica do piso e da estrutura sem malha

Estrutura

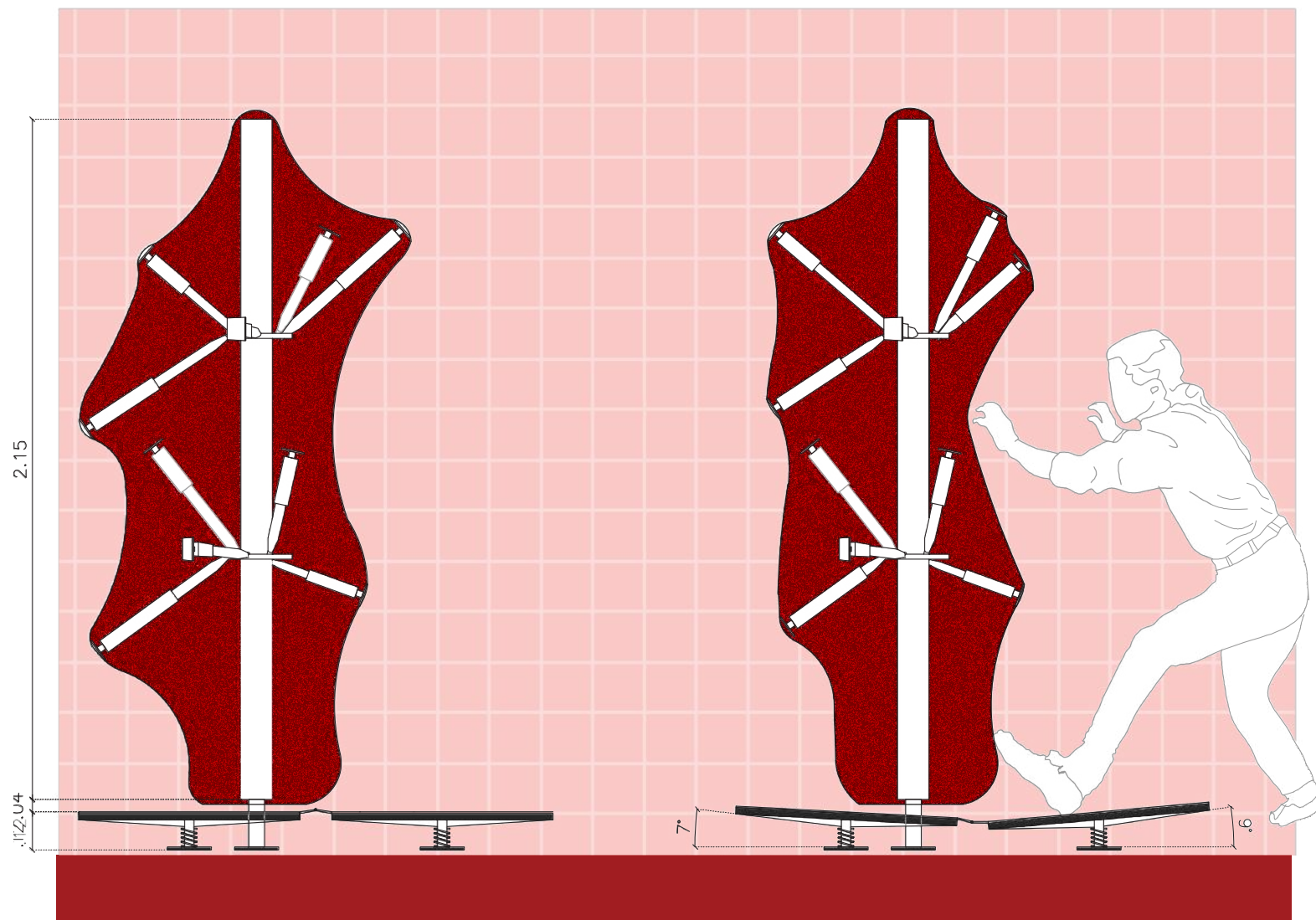
A estrutura em elevação é metálica e dá suporte aos pilares e hastes pneumáticas. É uma camada que responde aos movimentos do piso e faz a relação da porção física com a virtual. Ao reagir aos estímulos do piso, essa estrutura cinética avança e retrai, tensionando e afrouxando o tecido, de modo que os códigos contidos se revelem e se escondam, permitindo o acesso do jogador ao banco de imagens. Essa estrutura produz as forças no tecido.

Malha

A malha é o limite de contato com o corpo do jogador e responde aos toques dos interatores e às forças das hastes. Suas características são: maleabilidade e semi opacidade, o tecido apenas reage às forças aplicadas à ele, criando a noção de instabilidade, efemeridade e consequência, as formas refletem a interação aplicada a ele, seja da escritura seja dos corpos que tocam e deformam esse tecido. A semi opacidade está relacionada à velocidade, ao mistério e, principalmente à distância, o mistério e o desvelamento com a proximidade são características que incentivam à busca lúdica e compreensão aprofundada, geram espessura, em oposição à transparência, pois "As coisas se tornam transparentes quando eliminam de si toda e qualquer negatividade, quando se tornam rasas e planas, quando se encaixam sem qualquer resistência ao curso raso do capital, da comunicação e da informação" (HAN, 2017, p.10)

A estrutura como um todo têm caráter modular e é possível produzir diversas variações com esse alfabeto de elementos, produzindo diferentes relações com a paisagem, seja ela de bloqueio ou destaque, criando barreiras ou aberturas.

Corte exemplificando os componentes do dispositivo e a reação na estrutura e na malha quando o piso é ativado



Representação da relação da extremidade das hastes com a malha ao ser tensionada e relaxada

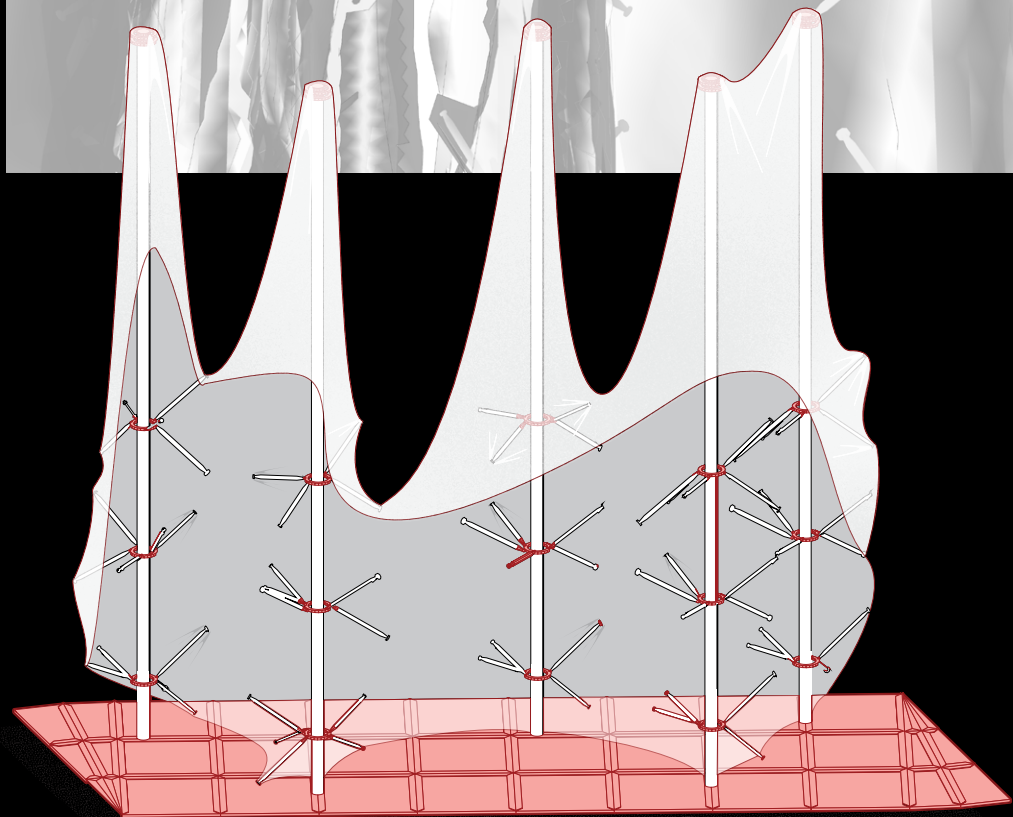
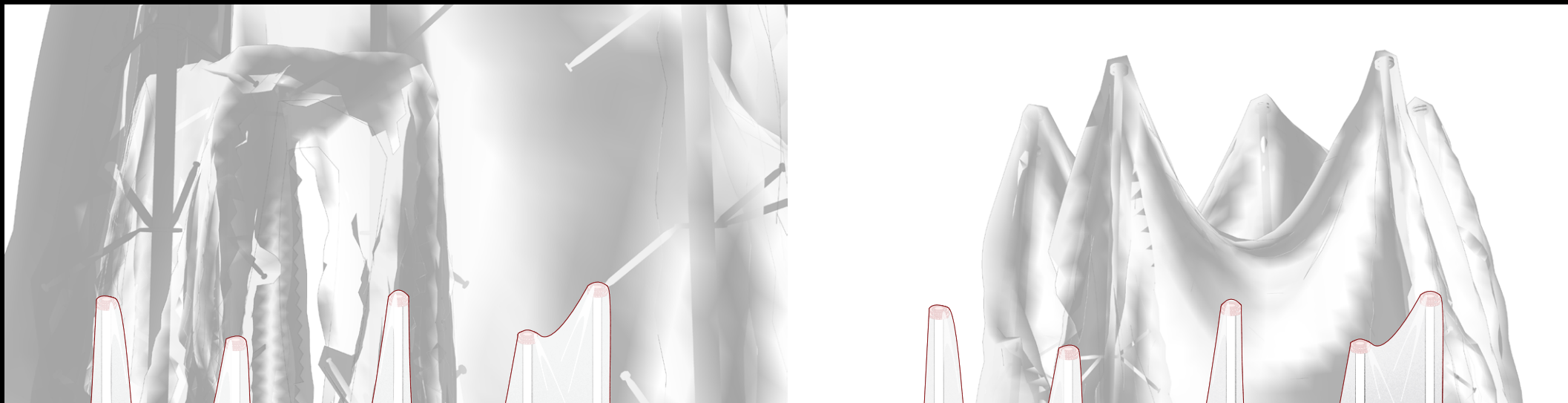


Sem tensão aplicada

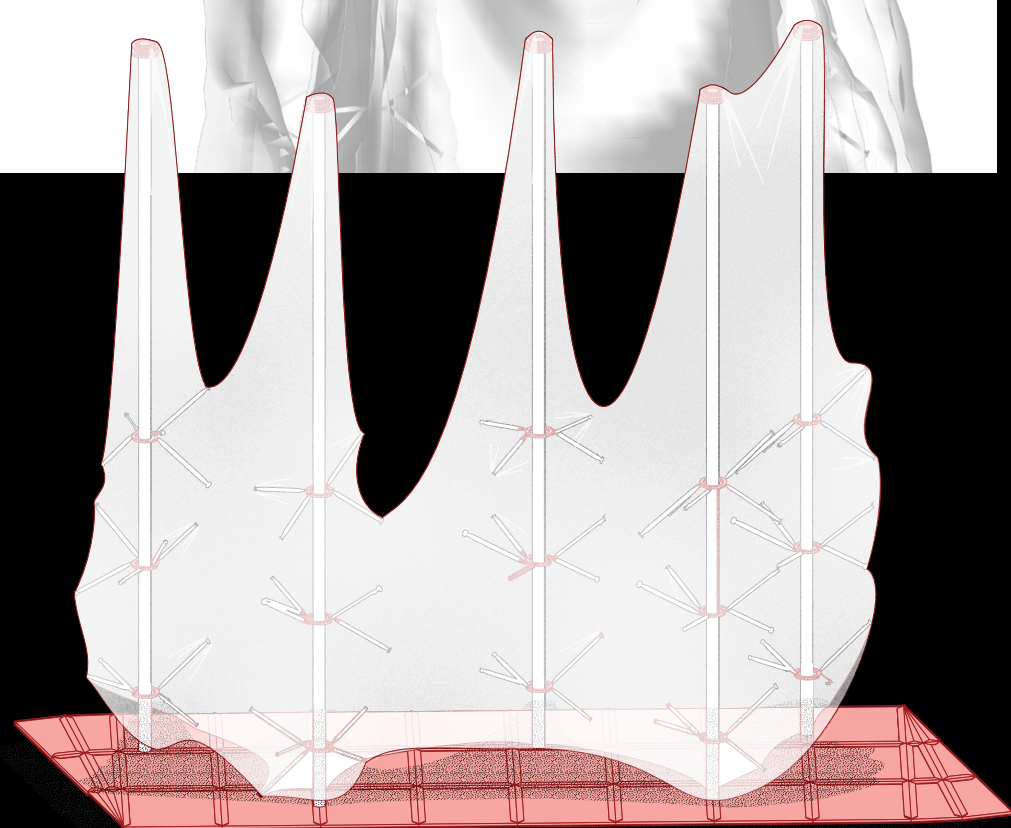


**Com tensão aplicada
(detalhe da iluminação)**

Exemplo da materialidade, tensões e transparências



Exemplo de dispositivo
com malha em corte



Exemplo de dispositivo



Porção virtual

A estrutura física é porta de entrada para a rede de imagens construída pelo jogo, na tentativa de pensar uma relação construtiva e múltipla da capacidade virtual e informacional, contrapondo a velocidade dessa relação atual em que as imagens são lidas de forma desatenta e imediata, desterritorializada e descontextualizada.

Essa rede imagética se inspira na proposta do Teatro da Memória de Giulio Camillo: o projeto era uma construção de estrutura de teatro romano com função mnemônica, porém, não havia público, “Em cada degrau há portões ou portas imaginários decorados por imagens (correspondentes aos lugares de memória)” (CRIPPA; BISOFFI, 2010, p. 239) dessa referência se têm a proposta de uma visualização espacial de dados que permite agenciamentos,

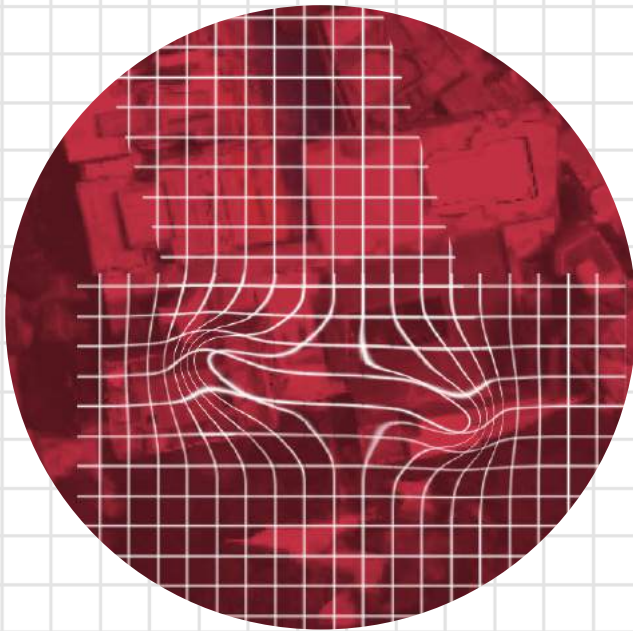
sobreposições e navegações físicas através das informações, ele é “um dos casos mais representativos da adaptação da arte da memória ao Renascimento, uma vez que o objetivo é demonstrar que tanto a referida arte como o hipertexto criam relações entre textos por meio de elementos visuais: imagens e links, respectivamente”. (CRIPPA; BISOFFI, 2010, p. 239).

Transportando essa proposta para a atualidade, pensando na força das informações, da leitura através de hiperlinks e da possibilidade de pesquisar e criar camadas virtuais, a porção virtual do dispositivo tem o poder de revelar informações técnicas e relacionar dados (históricos, quantitativos, avaliações, curiosidades) e tornar uma camada informacional visível aos jogadores.

É nessa interface que os jogadores adicionam as imagens da cidade, ela possibilita sobreposições e intervenções, permite a adição de informações ou impressões, interferências como glitches e hackeamentos.



Desenho da interface



Estudo de caso

Para melhor compreensão do projeto, é usado um estudo de caso para exemplificar uma instalação. Foi escolhida a região do centro expandido da cidade de São Paulo (SP) para fazer o estudo.

Nessa região foram escolhidos 6 pontos, assim como no jogo ideal. Esses pontos foram determinados de acordo com os critérios já destacados, por representarem diferentes momentos e propostas para a cidade, por atualmente terem diferentes usos, apropriações e populações, por serem lugares onde confluem diferentes forças, atuação do estado, das pessoas e do capital.

Entre esses 6 pontos foram escolhidos 2 para um detalhamento maior (desenho de planta e volumetria) com a finalidade de ilustrar como deve ser feita a instalação dos dispositivos. Os dois pontos foram escolhidos devido à suas diferenças de situação e de uso, sendo espaços com características bem distintas, dessa maneira é possível mostrar a adaptação do vocabulário proposto assim como as intenções de projeto ao pensar a instalação.

Localização

A região escolhida para esse estudo é localizada na região do centro expandido de São Paulo, entre os distritos da Sé, Santa Cecília e Consolação, onde estão os bairros República, Santa Ifigênia, Campos Eliseos, Santa Cecília, Vila Buarque e Higienópolis.

Essa localização é emblemática no crescimento urbano de São Paulo por ser resultado dos processos de modernização e desenvolvimento propostos pelas autoridades da época. Esse “desenvolvimento moderno” deixou marcas na cidade, apêndices, cicatrizes e brechas, algumas mais icônicas como o minhocão, um claro caso de sobreposição e um símbolo desenvolvimentista, outras mais sutis como a rua Basílio da Gama nos fundos da famosa galeria metrópole, que está sem vida, assim como a galeria que se encontra quase vazia. Outros momentos como edifícios garagem e edifícios históricos também compõe essa paisagem do centro expandido da capital do estado e o jogador, ao percorrê-los pode fazer a costura entre esses fragmentos e sobreposições de cidade.



Mapa de São Paulo
em destaque a região escolhida

0 3000





Mapa aproximação da área de instalação
em destaque os pontos de instalação

**Representação dos fluxos entre os pontos
como área de interesse e ativação do projeto**



Mapa aproximação da área de instalação
em destaque os pontos a serem detalhados



Ponto próximo a Galeria Metrópole

O primeiro ponto a ser detalhado é situado na rua que liga a praça da república à Biblioteca Mário de Andrade a rua Basílio da Gama. Em meio a diversos edifícios icônicos que simbolizam o momento de expansão moderna, vertical e veloz do centro de São Paulo, uma rua sem saída é conexão para enfatizar a permeabilidade das galerias, projeto que, em concordância com o pensamento urbanístico dos anos 60, tinha coerência. Em aspecto volumétrico, a sensação ao caminhar pela rua é de esmagamento pelos altos edifícios em ambos os lados da via, um corredor onde as paredes são prédios acima de prédios.

Com a hegemonia dos shoppings centers, a galeria perdeu sua vida e quase todas as lojas estão fechadas ou desocupadas, sobrando um pouco de vida nas lojas que se voltam para a praça Dom José Gaspar. Assim como a galeria, a rua de trás (Basílio da Gama), não tem vida urbana, funciona como entrada de serviço, carregamento, descanso para os trabalhadores de entrega por aplicativo e, principalmente, como retorno dos veículos. Desse modo, a via acaba se tornando um resquício da vontade de cidade que era representada pelas galerias, a suposta atividade e conexão com o espaço público, que morre no capitalismo midiático.

O edifício em si é um marco para a arquitetura paulistana dos anos 60, projetado pela dupla de arquitetos Gian Carlo Gasperini e Salvador Candia como resposta moderna:

O edifício situa-se na Avenida São Luiz, segmento do sistema viário concebido por Francisco Prestes Maia em seu Plano de Avenidas de 1930, implantado ao longo dos anos de 1940. A inserção urbana do Edifício Metrópole revela a preocupação de seus autores em conciliar a forma arquitetônica moderna com os arranjos espaciais presentes na cidade tradicional.” (CUNHA, 2007, p. 10)



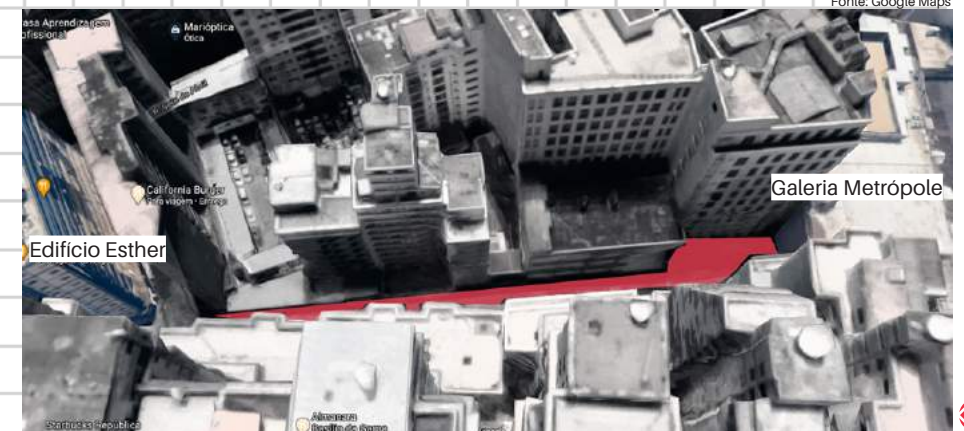
Mapa dos pontos - instalação refere-se ao ponto destacado

Fonte: Stamen Maps



Elevação Leste

sem escala
Fonte: Google Maps



Elevação Oeste

sem escala
Fonte: Google Maps



Representação esquemática das forças
de estriamento/organização



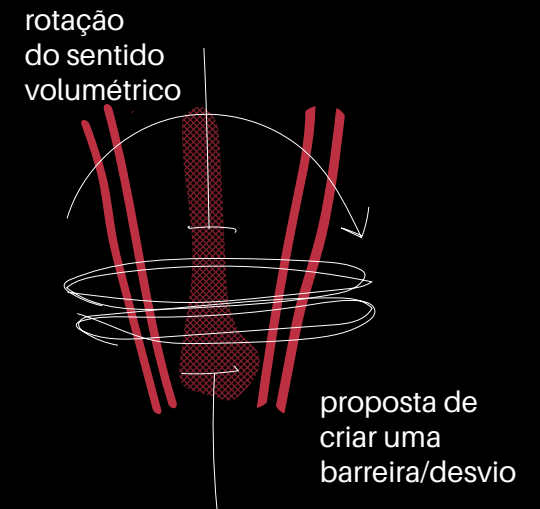
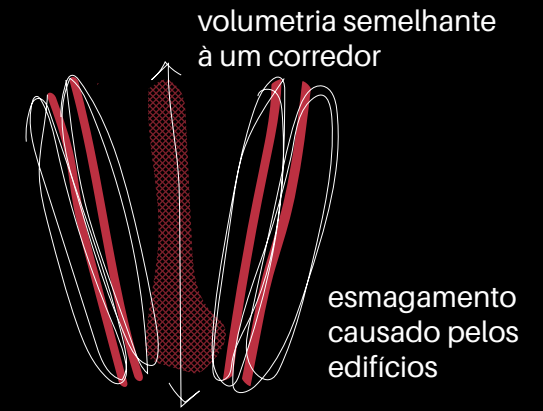
Representação esquemática da alteração dessas
forças a partir da inserção de um novo elemento



Diagrama de forças atuantes e distorção proposta



Imagens do local



Relações enfatizadas

Realidade existente:
passagem, conexão.
Proposta: barreira.

Diagrama gestos de projeto



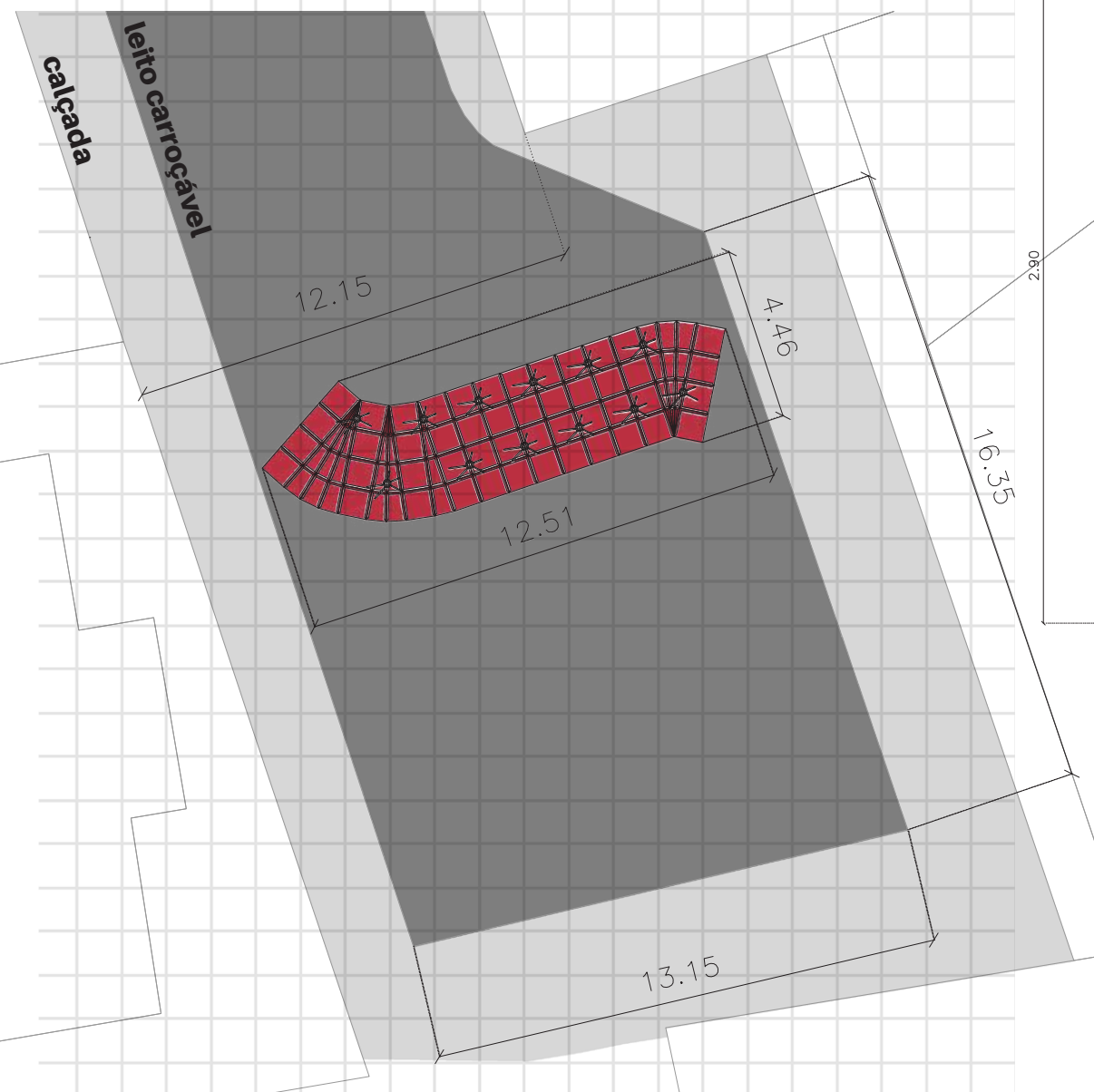
O dispositivo está instalado no final da Rua Basílio da Gama, onde existe uma abertura da calha da rua, local onde normalmente os veículos realizam retornos, criando uma barreira física e visual, um convite ao desvio e a aproximação.

Implantação do dispositivo

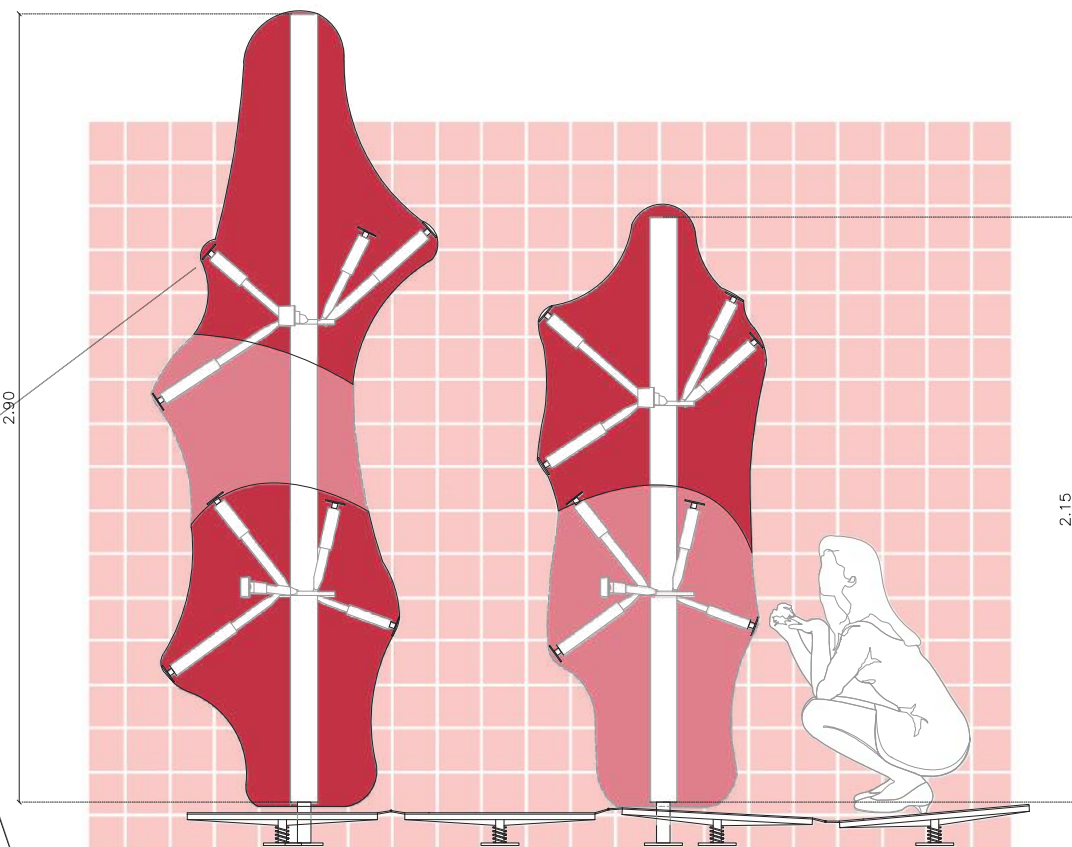
rua basílio da gama

galeria metrópole





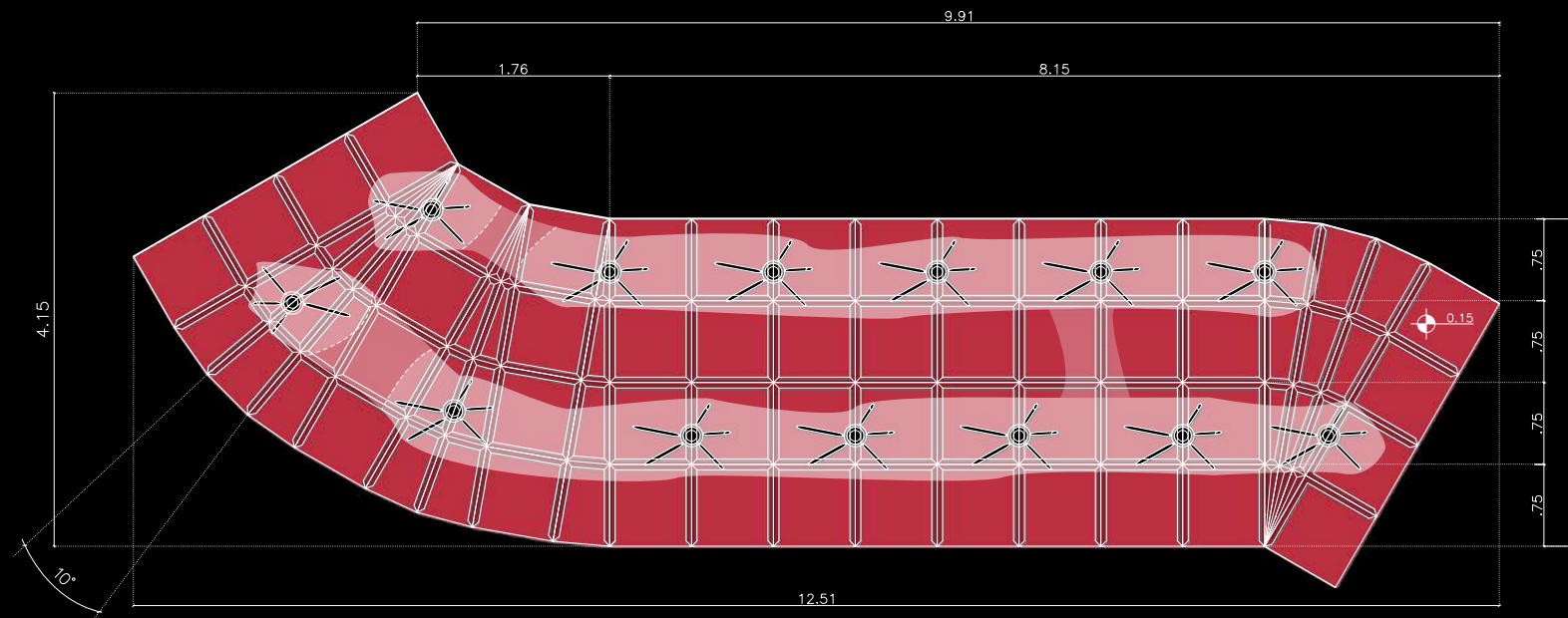
Aproximação da implantação do dispositivo



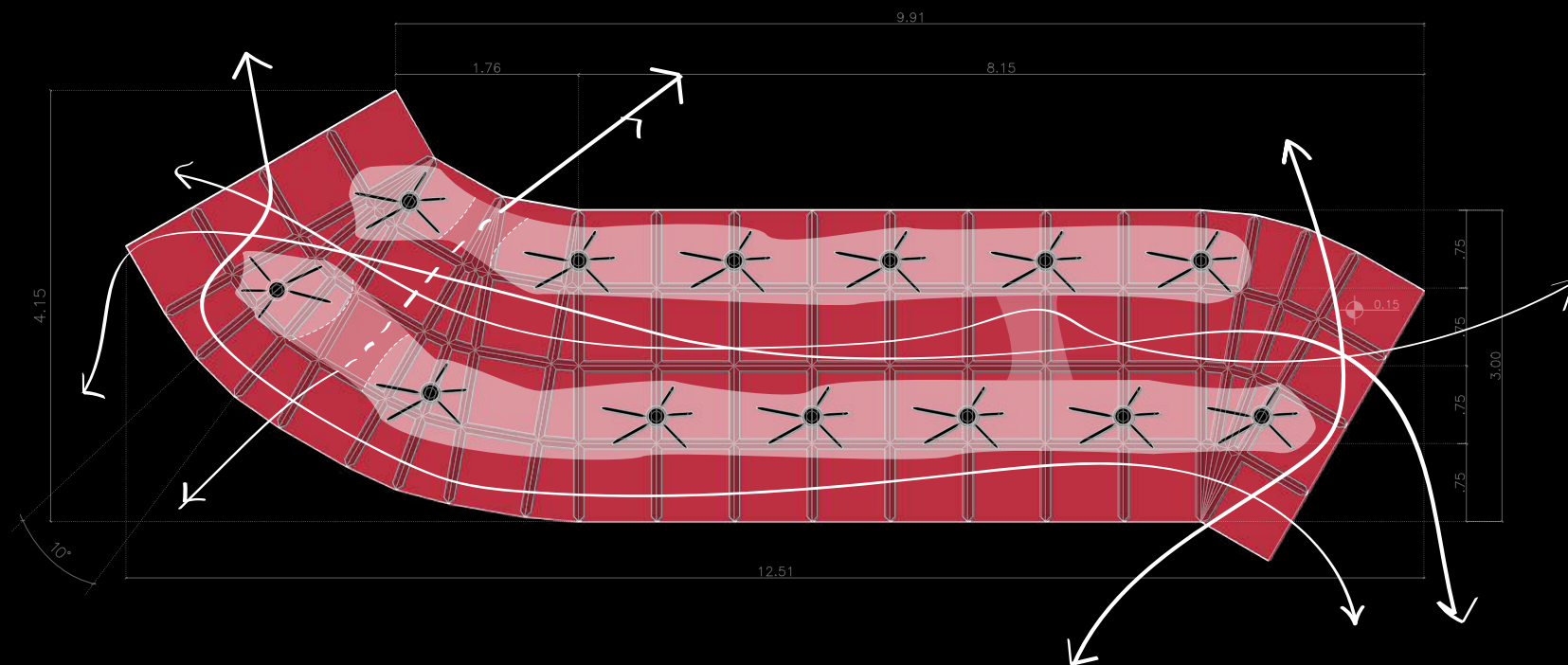
Corte destacando as aberturas que geram visuais



Visual gerada pela abertura na malha

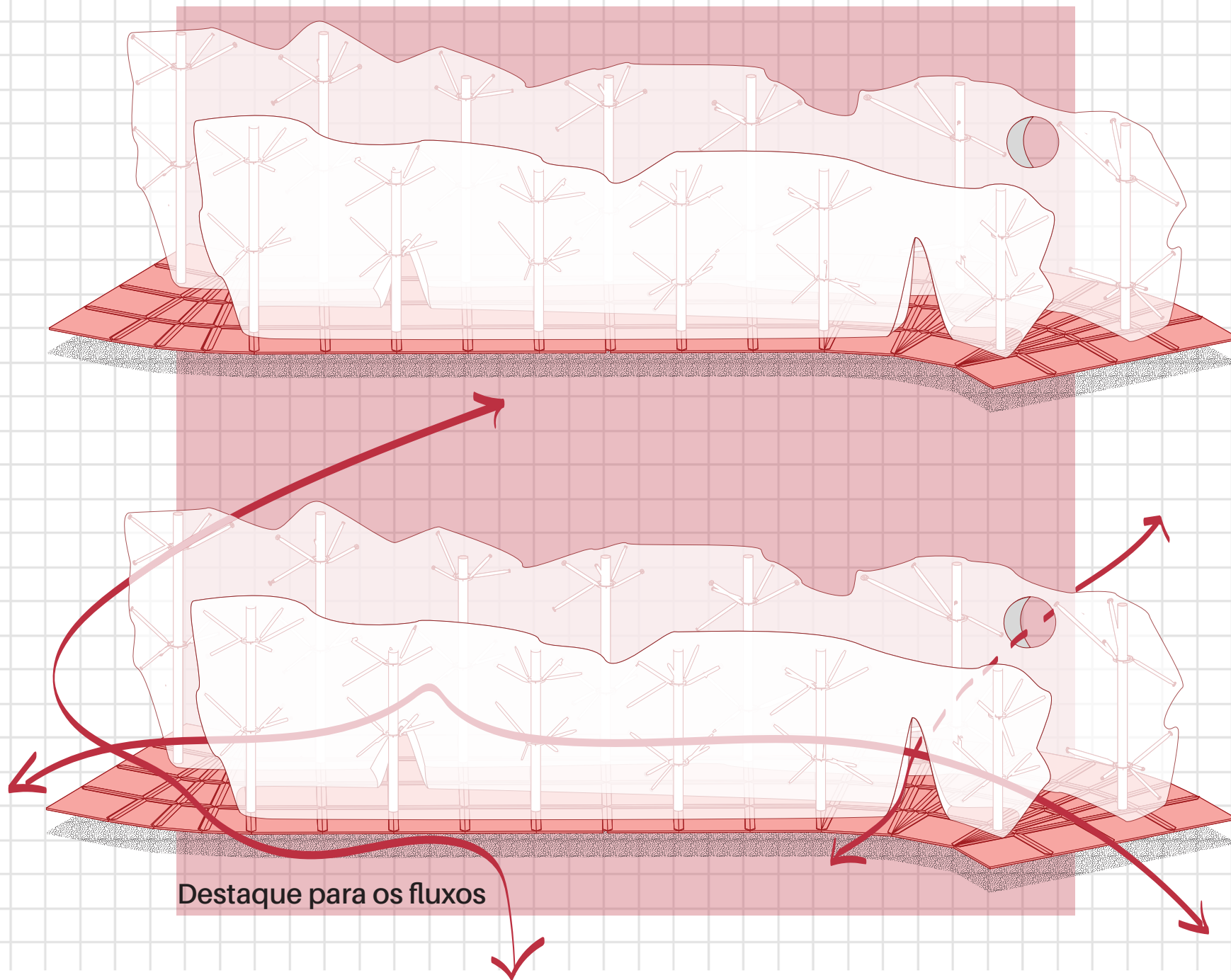


Planta do dispositivo



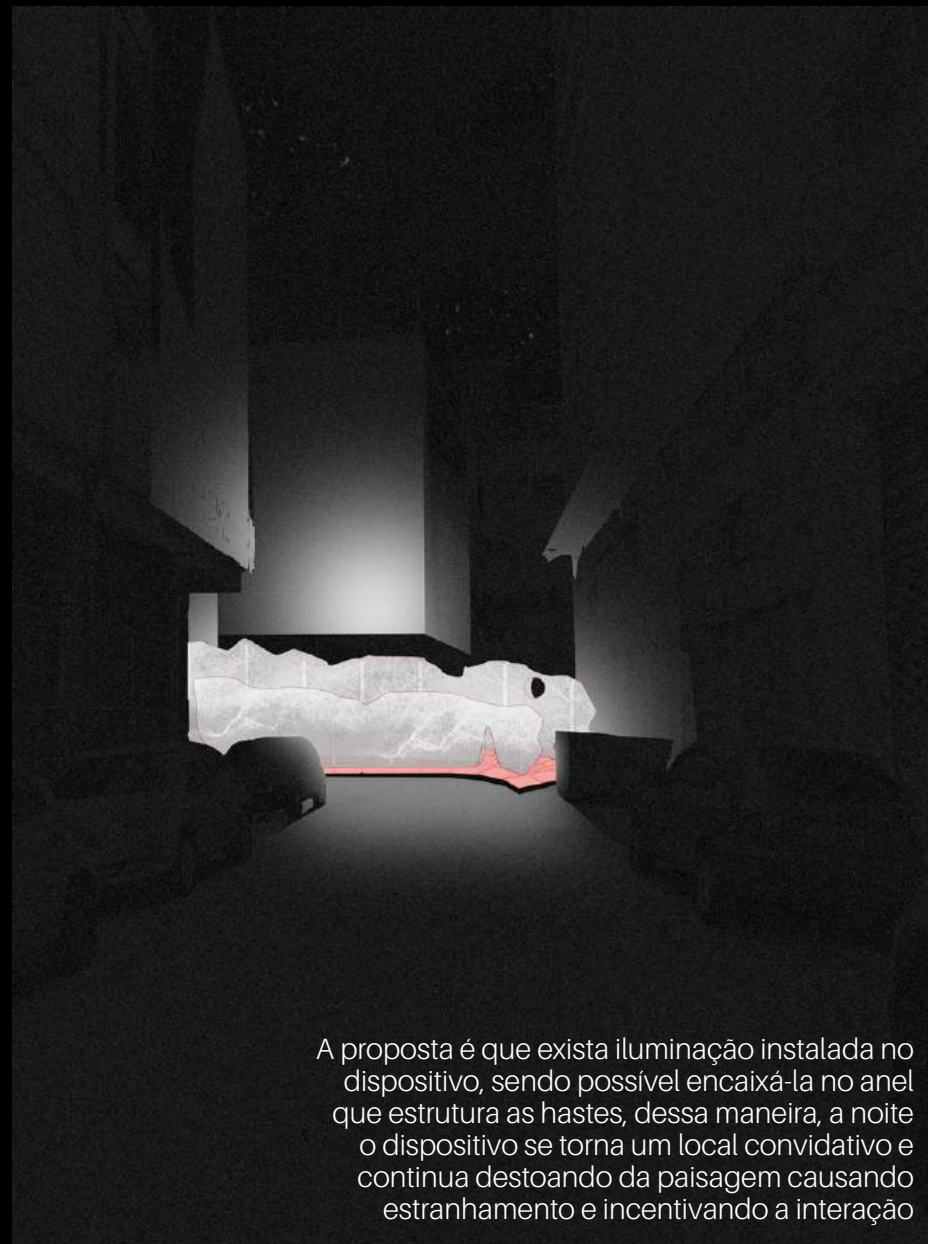
Planta do dispositivo - fluxos

Representação do dispositivo em elevação





Dispositivo visto da Rua Basílio da Gama

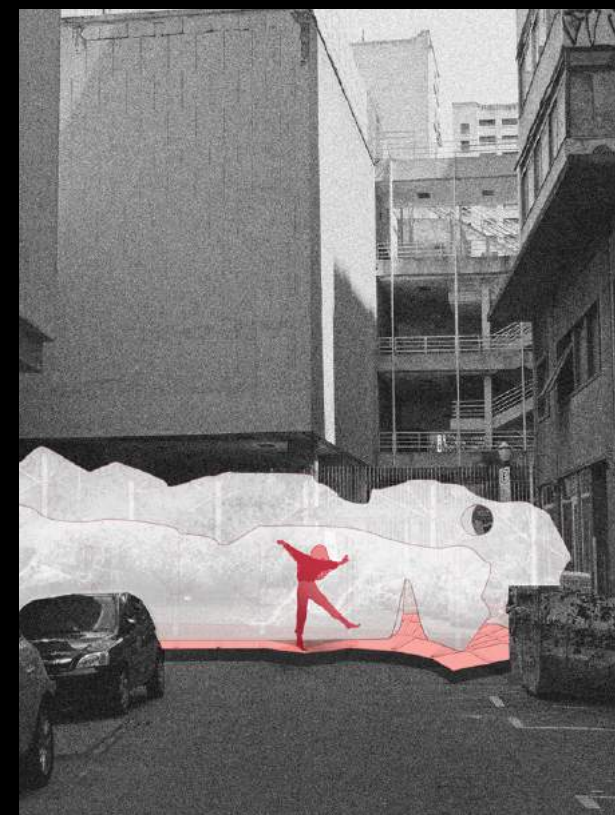


A proposta é que exista iluminação instalada no dispositivo, sendo possível encaixá-la no anel que estrutura as hastes, dessa maneira, a noite o dispositivo se torna um local convidativo e continua destoando da paisagem causando estranhamento e incentivando a interação

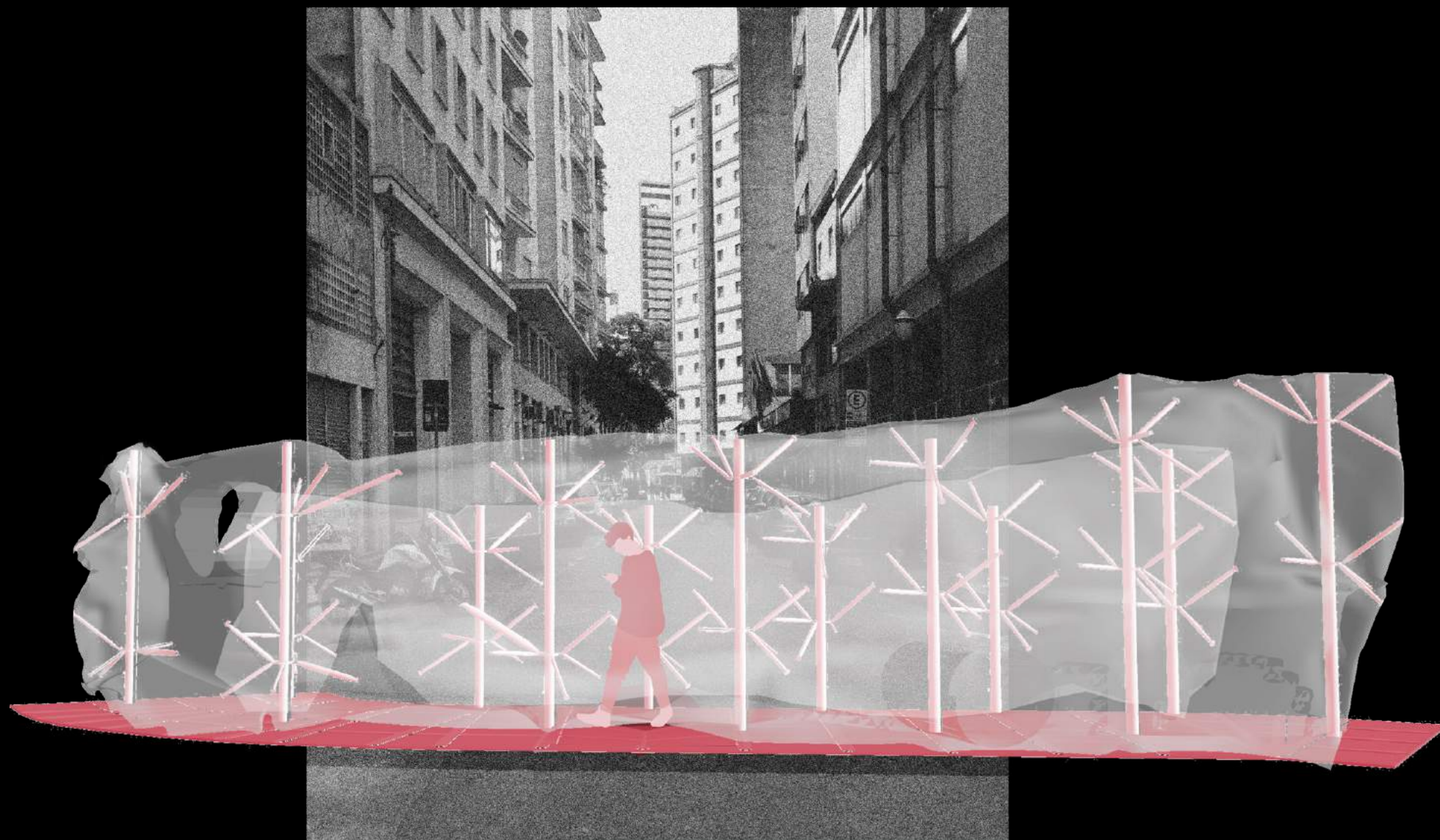
Representação do dispositivo à noite



Vista próxima à Galeria Metrópole



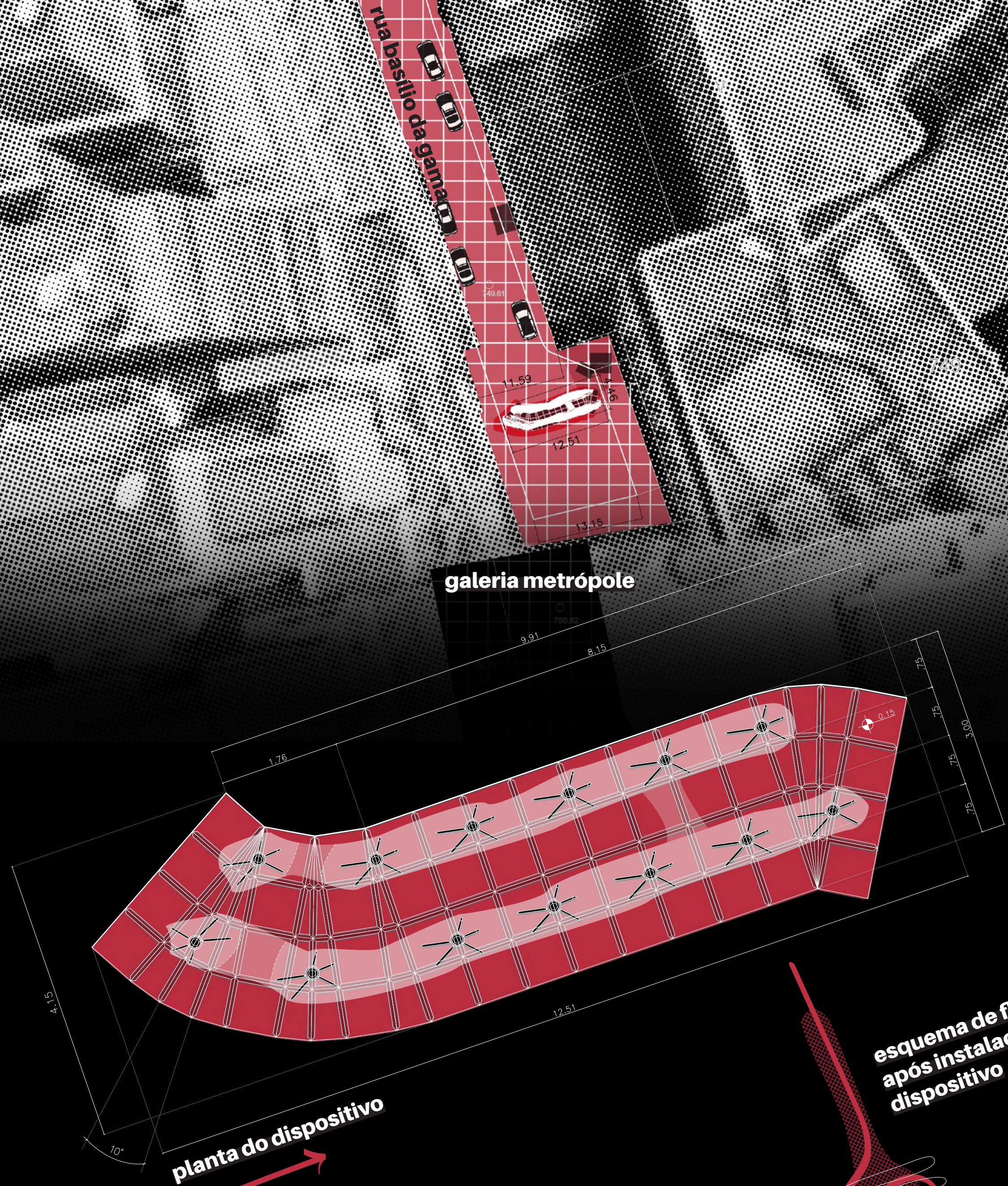
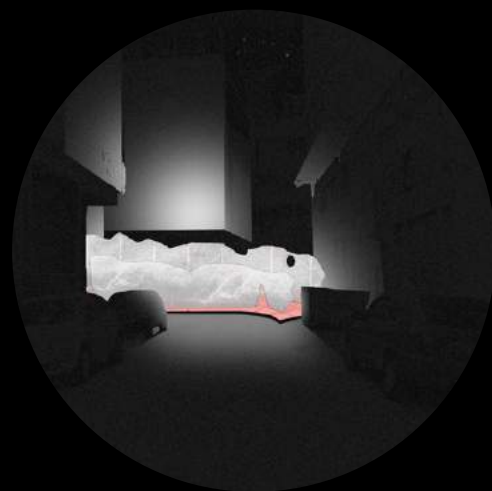
Pessoa interagindo com o dispositivo



Dispositivo visto da saída da Galeria Metrópole,
no sentido da Praça da República

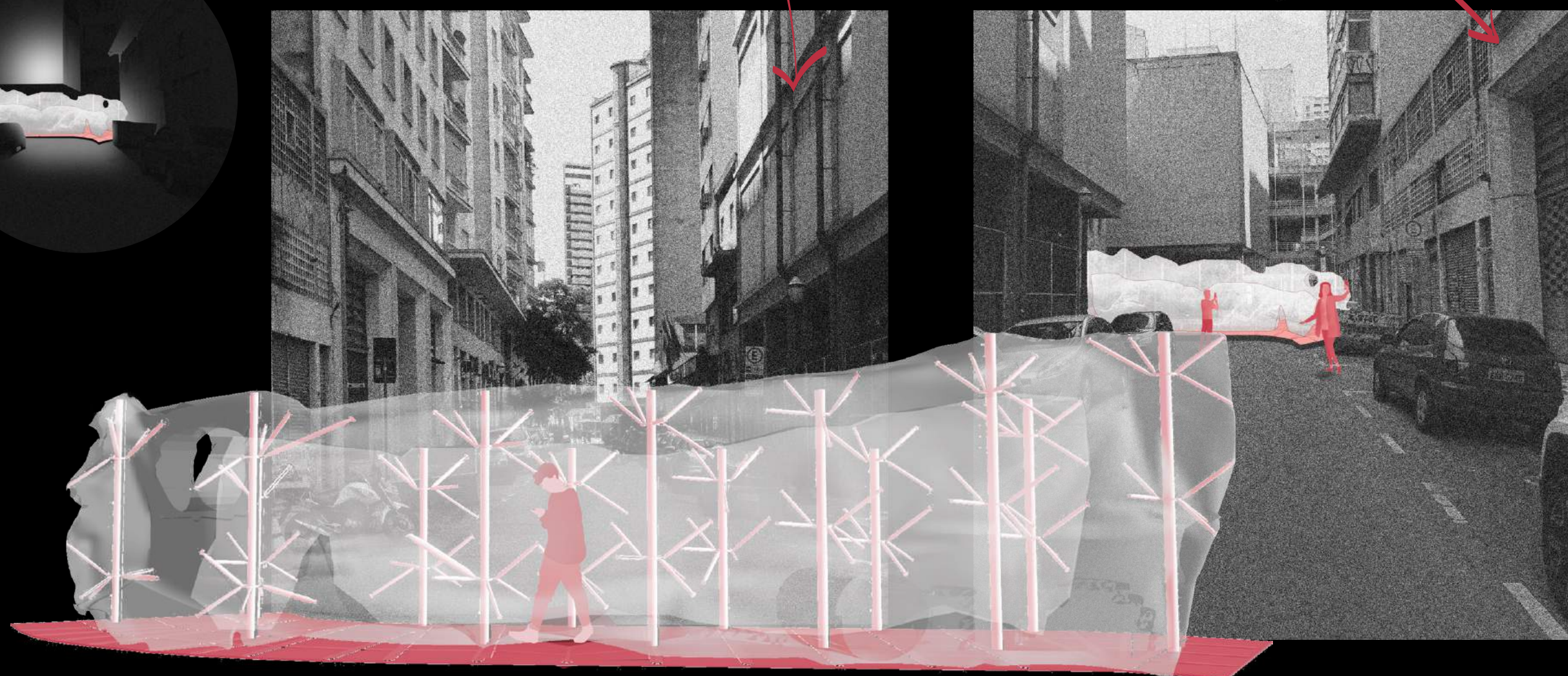
O dispositivo situado na rua Basílio da Gama dialoga com o volume dessa via, refletindo o corredor estreito e a sobreposição de planos. Ao se colocar no sentido oposto ao de fluxo e passagem, cria uma barreira física e um atrativo visual no final da rua, fazendo um convite ao jogador e passante pedindo que se aproxime dessa estrutura que destoa da paisagem.

A estrutura em si, possui um corredor que o interator pode passar por dentro, assim como aberturas que geram visuais e convidam ao movimento do corpo.



esquema de fluxos após instalação do dispositivo

esquema de fluxos e visuais dentro do dispositivo



galeria metrópole
estudo 1

Ponto próximo a Estação Marechal Deodoro

O ponto situado próximo a estação marechal foi escolhido pela sua complexidade. Um espaço que representa o caos da maior cidade da América Latina, com o fluxo de veículos, pessoas, comerciantes, muito barulho, movimento, diversos tipos de usos, muita informação e disputa. Foi escolhido, também por ser um nó entre os transportes, o metrô, e o viário de carros e ônibus, além da ciclovia, mas principalmente devido ao Elevado, popularmente conhecido como Minhocão, antes chamado Elevado Presidente Costa e Silva e hoje possui dois nomes: com carros se chama Elevado Presidente João Goulart, com pessoas se chama Parque Minhocão.

A contradição dessa mega obra já está colocada antes de sua construção, eram visíveis os impactos que um elevado de 3,5 quilômetros causaria na paisagem urbana. Mesmo assim, o desenvolvimentismo e a vontade das autoridades de deixar sua marca na cidade foi maior e o elevado foi construído em 1971, homenageando o ditador Costa e Silva.

Entre propostas de demolição e criação de parque, tentativas de renomear e ressignificar, o elevado segue como local icônico para cidade de São Paulo, criando uma grande cisão no desenho urbano e muitos inconvenientes para seus vizinhos.

Em meio a esses diferentes elementos urbanos o dispositivo se instala. Em contato com o próprio elevado, aparece como uma estrutura disforme, que contrasta com a ortogonalidade da cidade. Em questão de materialidade, o tecido claro também se coloca como uma oposição a aquele cenário. Ao mesmo tempo, o caos contido nessa forma não definida, a familiaridade dos corpos com o elemento do tecido e a escala penetrável, cria uma possibilidade de construir uma relação desse elemento com a paisagem e com os corpos.



Mapa dos pontos - instalação refere-se ao ponto destacado

Fonte: Stamen Maps



Elevação Sul

sem escala
Fonte: Google Maps



Elevação Nordeste

sem escala
Fonte: Google Maps

Diagramas de forças atuantes e distorção proposta

Esse ponto foi escolhido devido a situação caótica existente, que vem de todos os lados, a agitação, o barulho o movimento, a cisão, são também impressos no dispositivo. A tentativa de tocar o elevado, fazer uma conexão, traz a leitura de que esse elemento está dominante e esmagador, esse contato como uma tentativa de costura, de relação, aparece como proposição.

Em contraposição ao outro ponto detalhado (o próximo a Galeria Metrópole), esse apresenta muito mais estímulos ao jogador, essa contraposição enriquece o jogo e faz com que o jogador possa ler diferentes cidades dentro da cidade.

estação
marechal
deodoro

rua albuquerque
lins

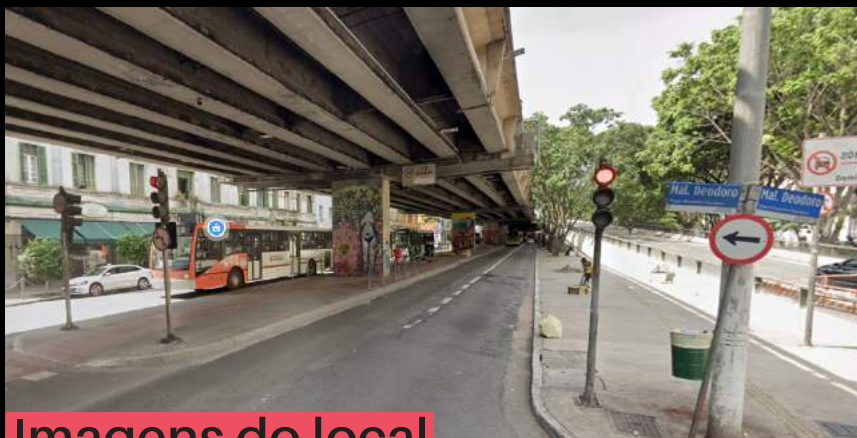
elevado costa e silva/minhocão
praça marechal deodoro



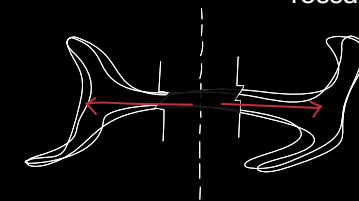
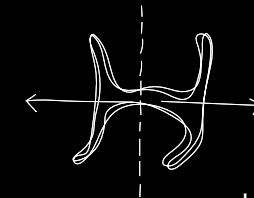
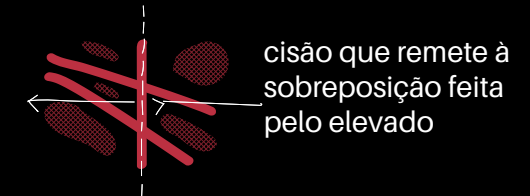
Representação esquemática das forças
de estriamento/organização

Representação esquemática da alteração dessas
forças a partir da inserção de um novo elemento





Imagens do local



Relações enfatizadas

Realidade existente: cisão e regulação.

Proposta: costura.

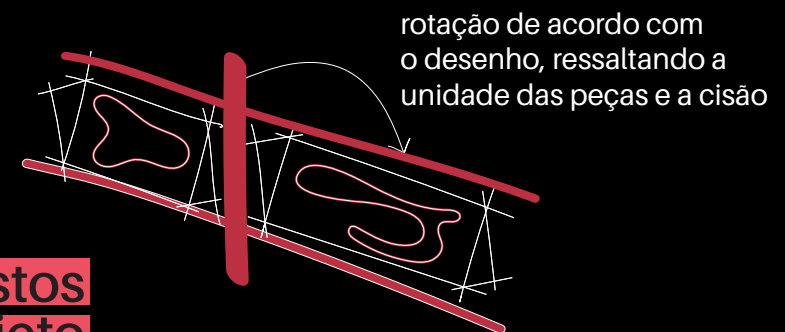
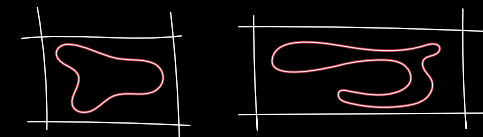
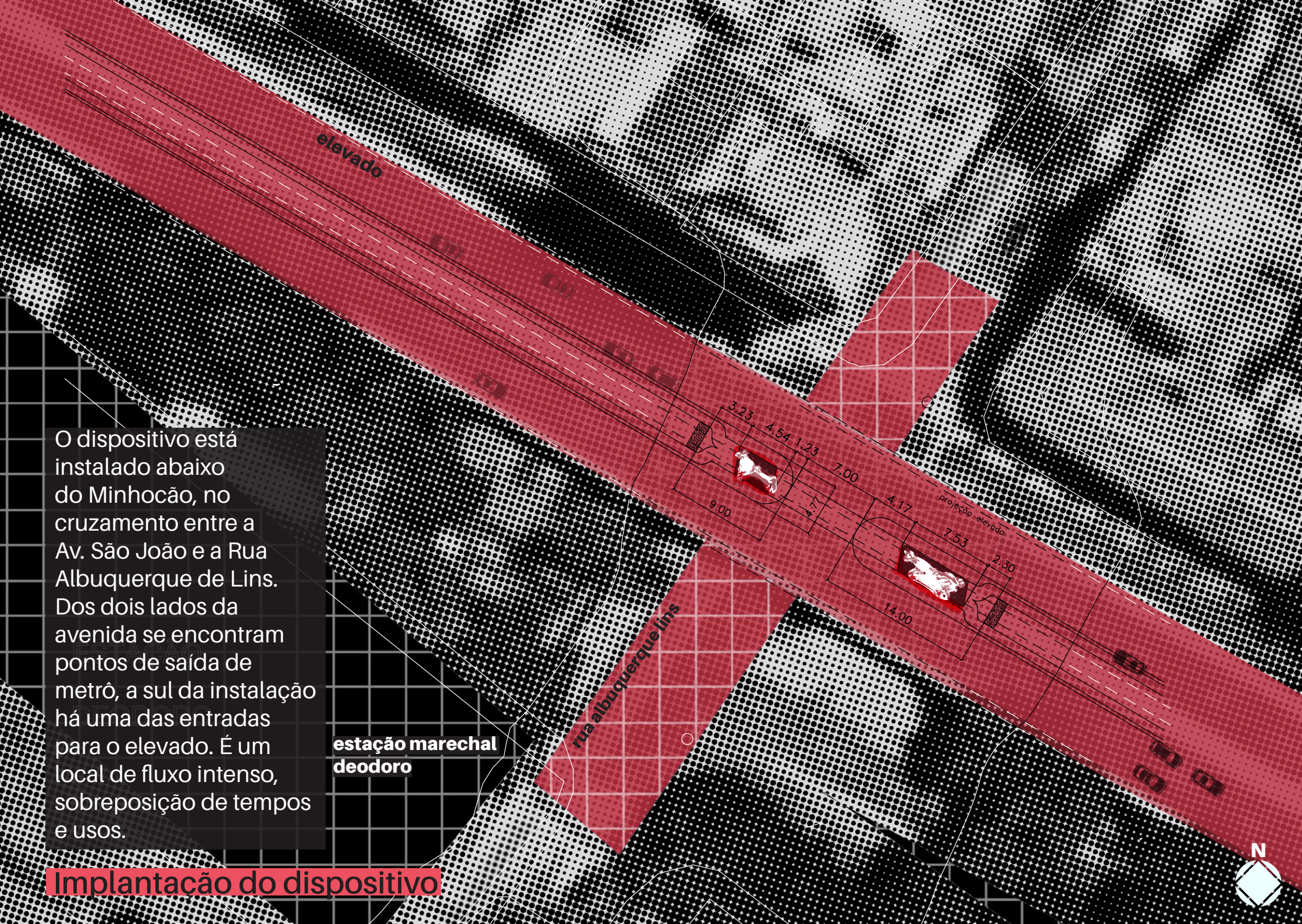


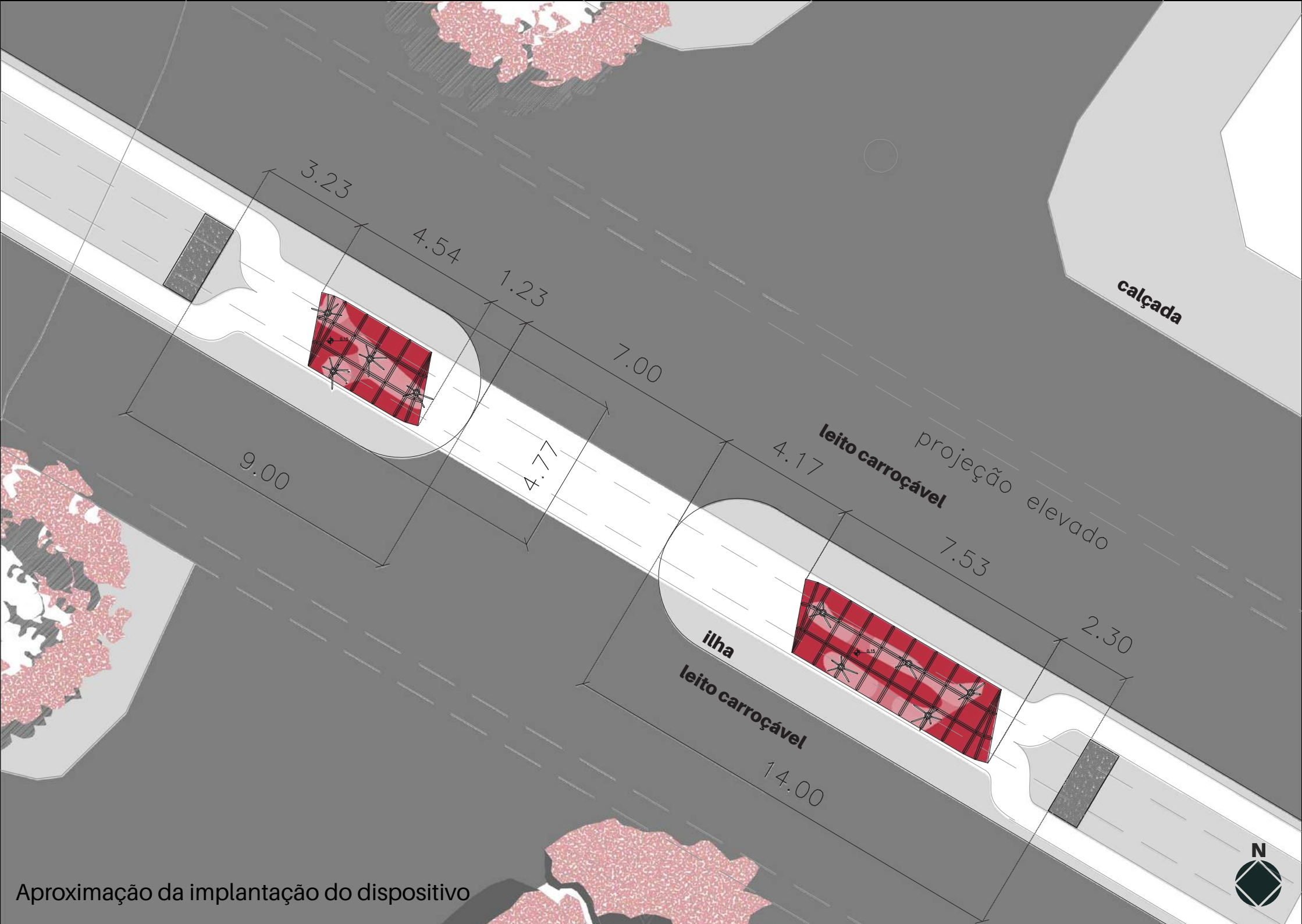
Diagrama gestos de projeto

O dispositivo está instalado abaixo do Minhocão, no cruzamento entre a Av. São João e a Rua Albuquerque de Lins. Dos dois lados da avenida se encontram pontos de saída de metrô, a sul da instalação há uma das entradas para o elevador. É um local de fluxo intenso, sobreposição de tempos e usos.

**estação marechal
deodoro**

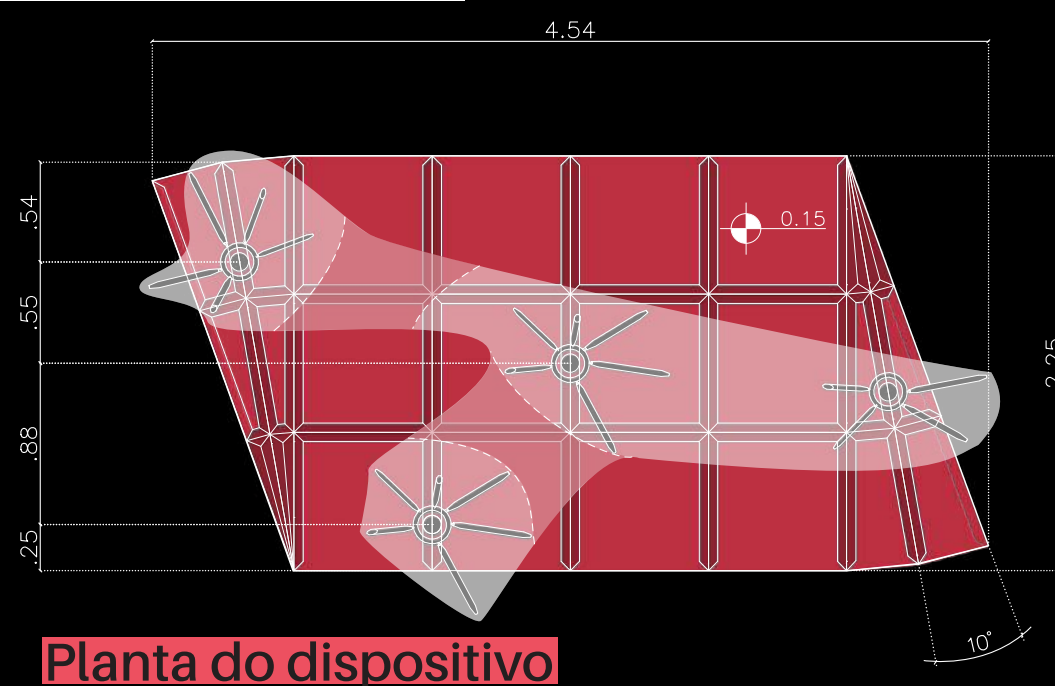
Implantação do dispositivo



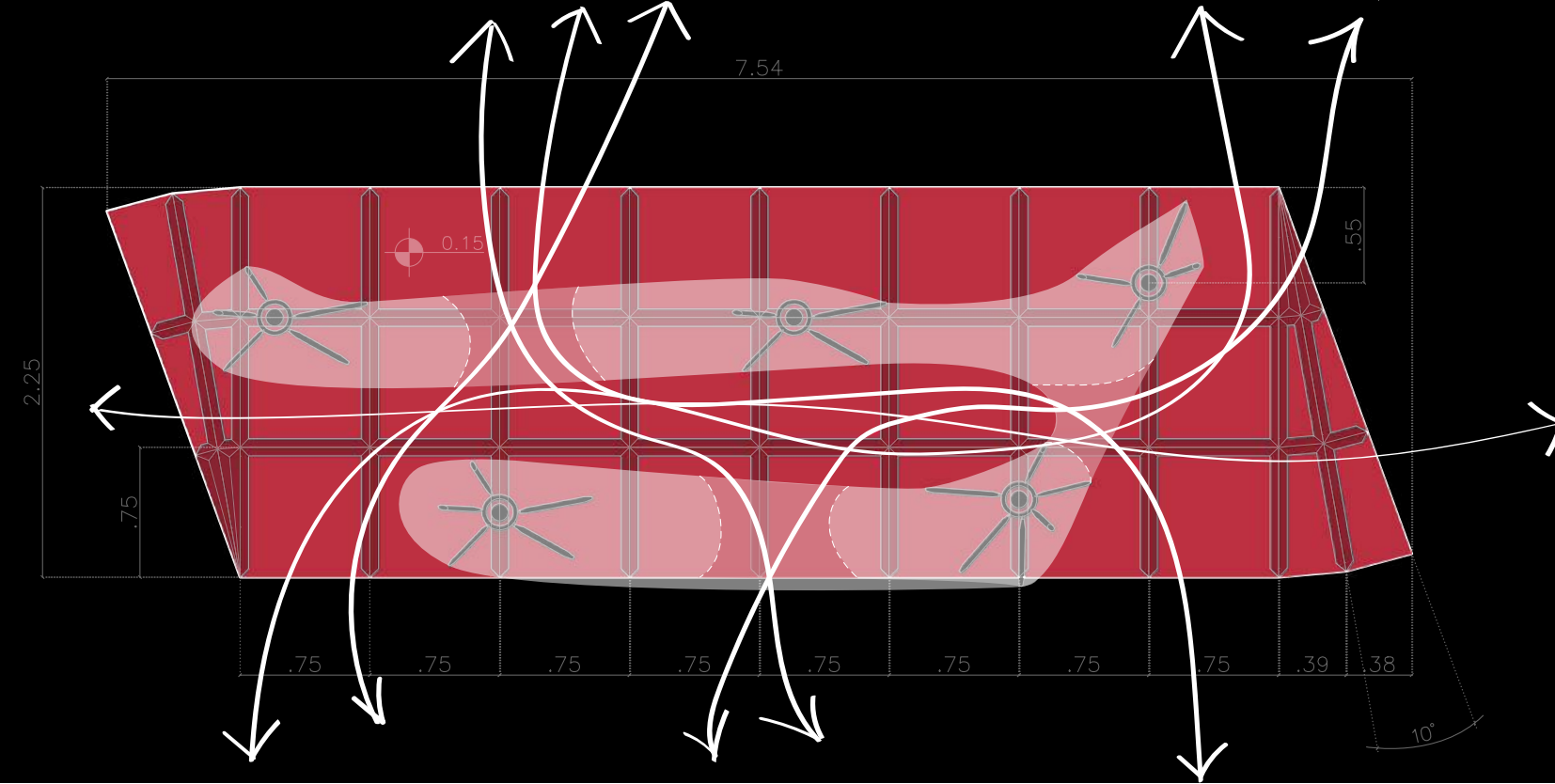
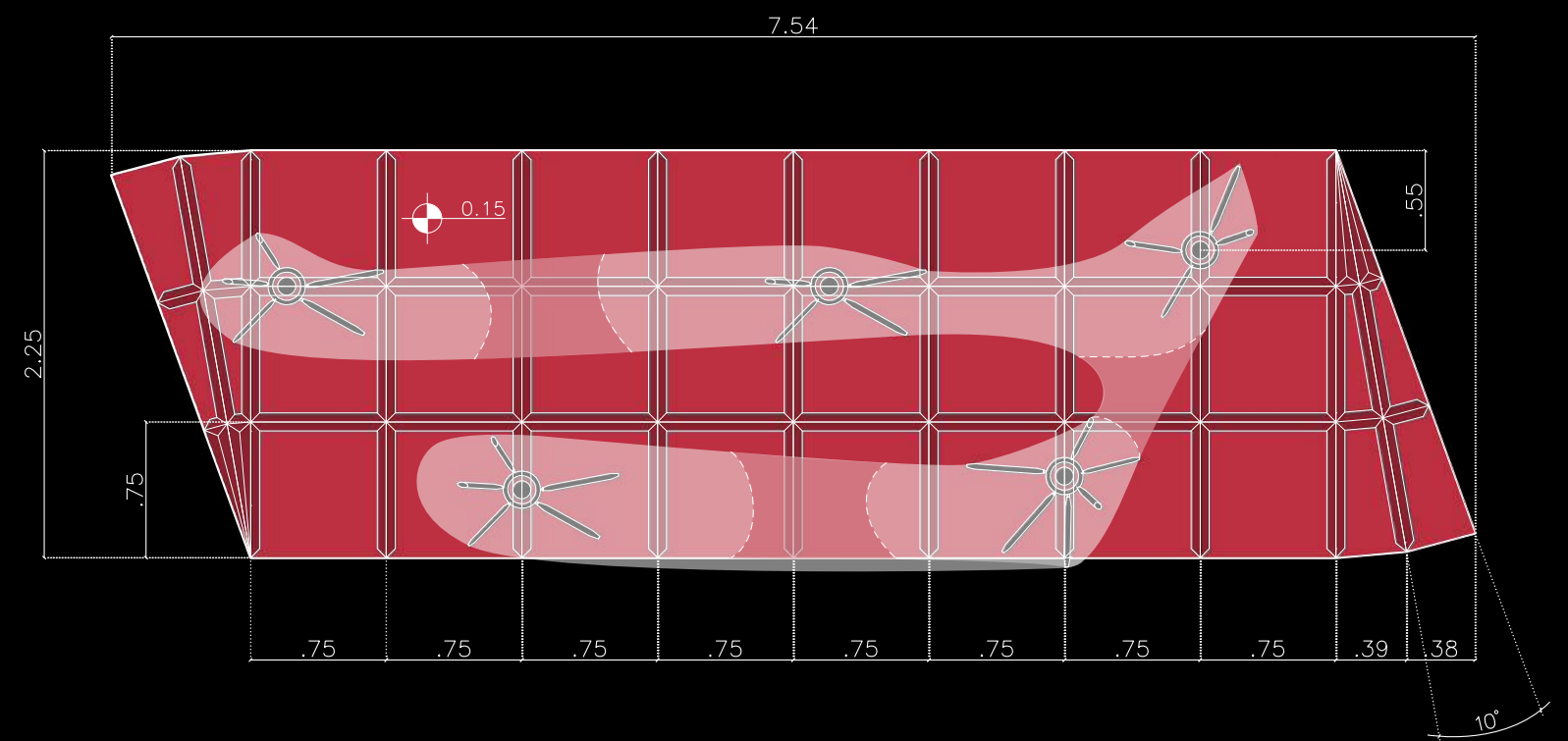


Aproximação da implantação do dispositivo



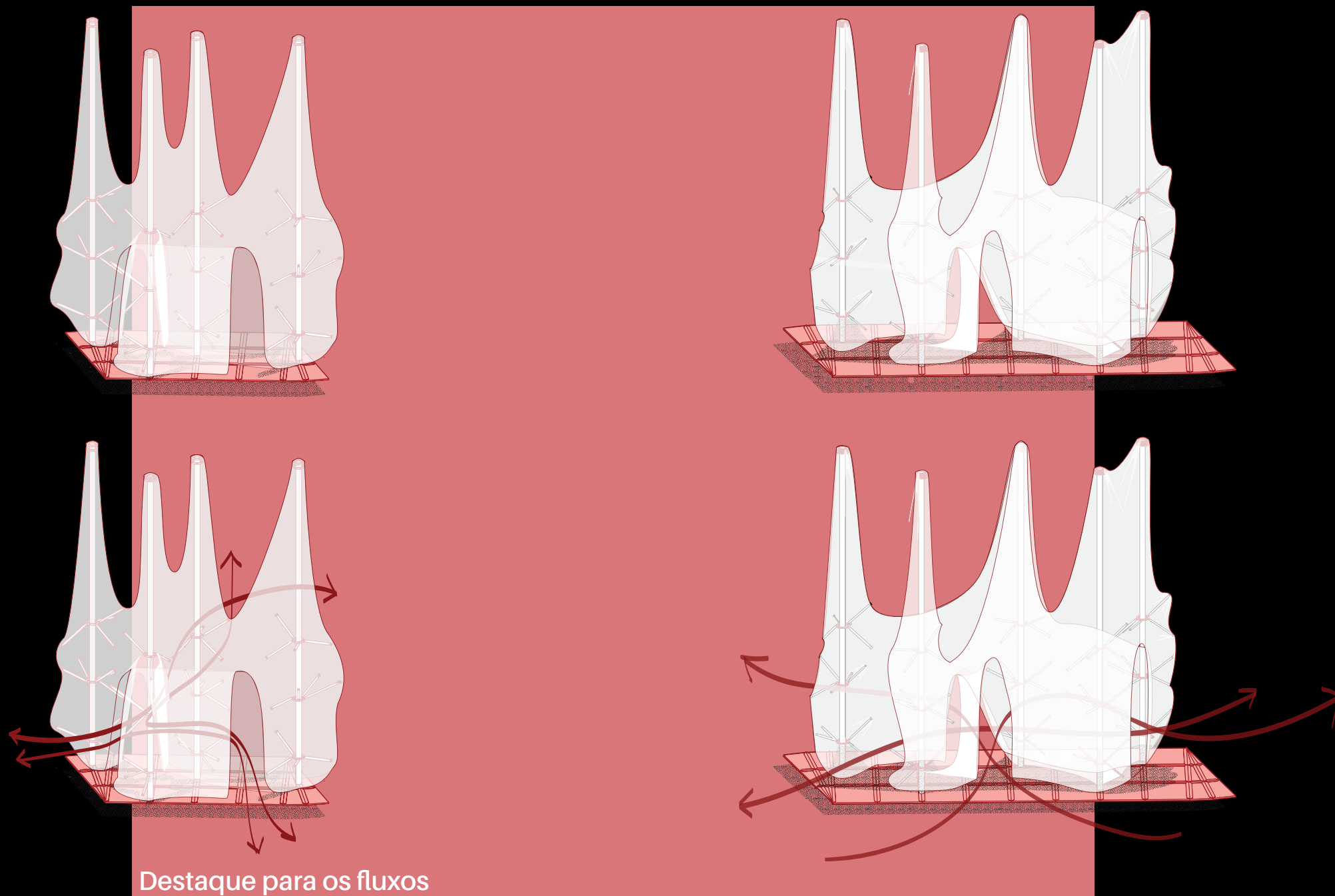


Planta do dispositivo



Planta do dispositivo - fluxos

Representação do dispositivo em elevação

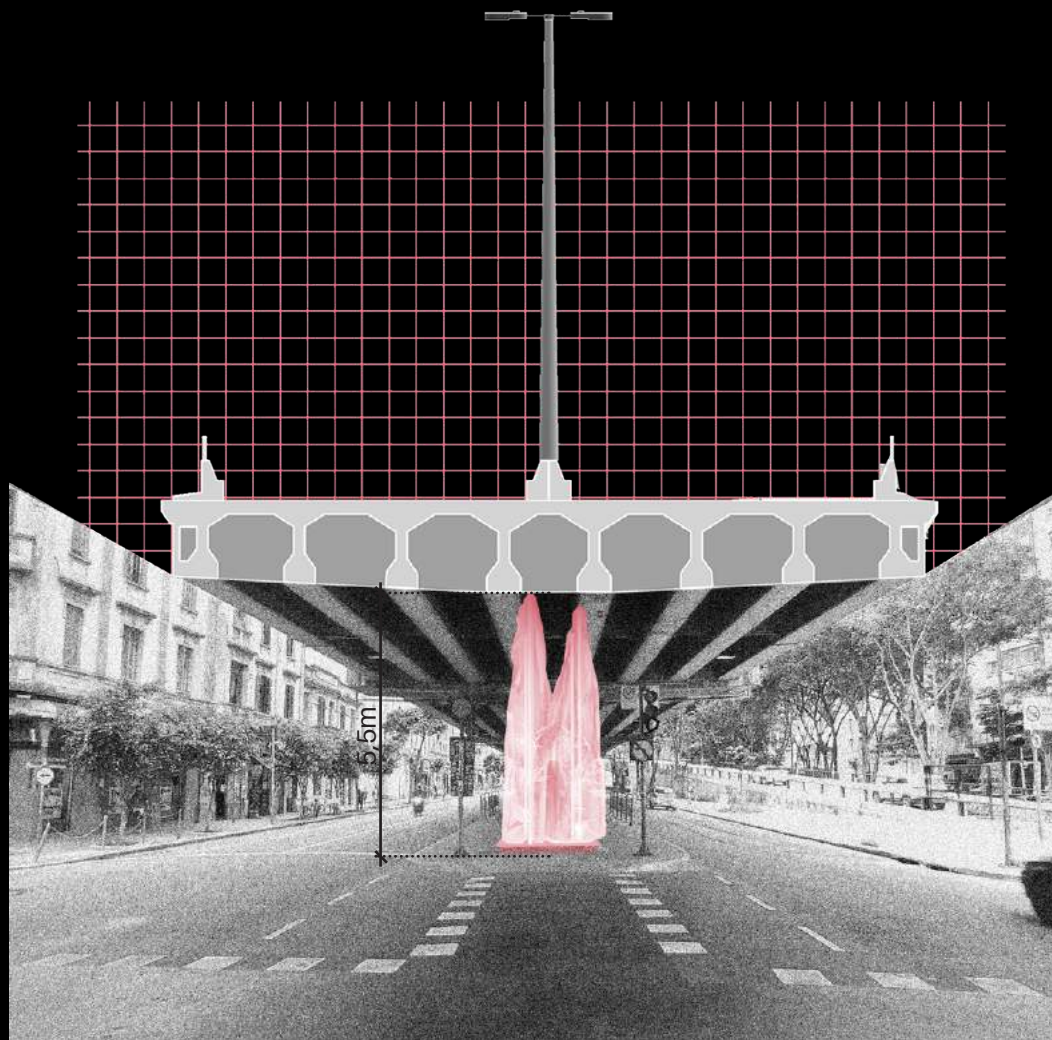




Dispositivo visto da Rua Albuquerque Lins,
do lado da Estação Marechal Deodoro



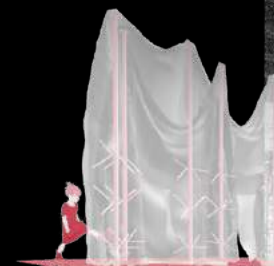
Vista noturna



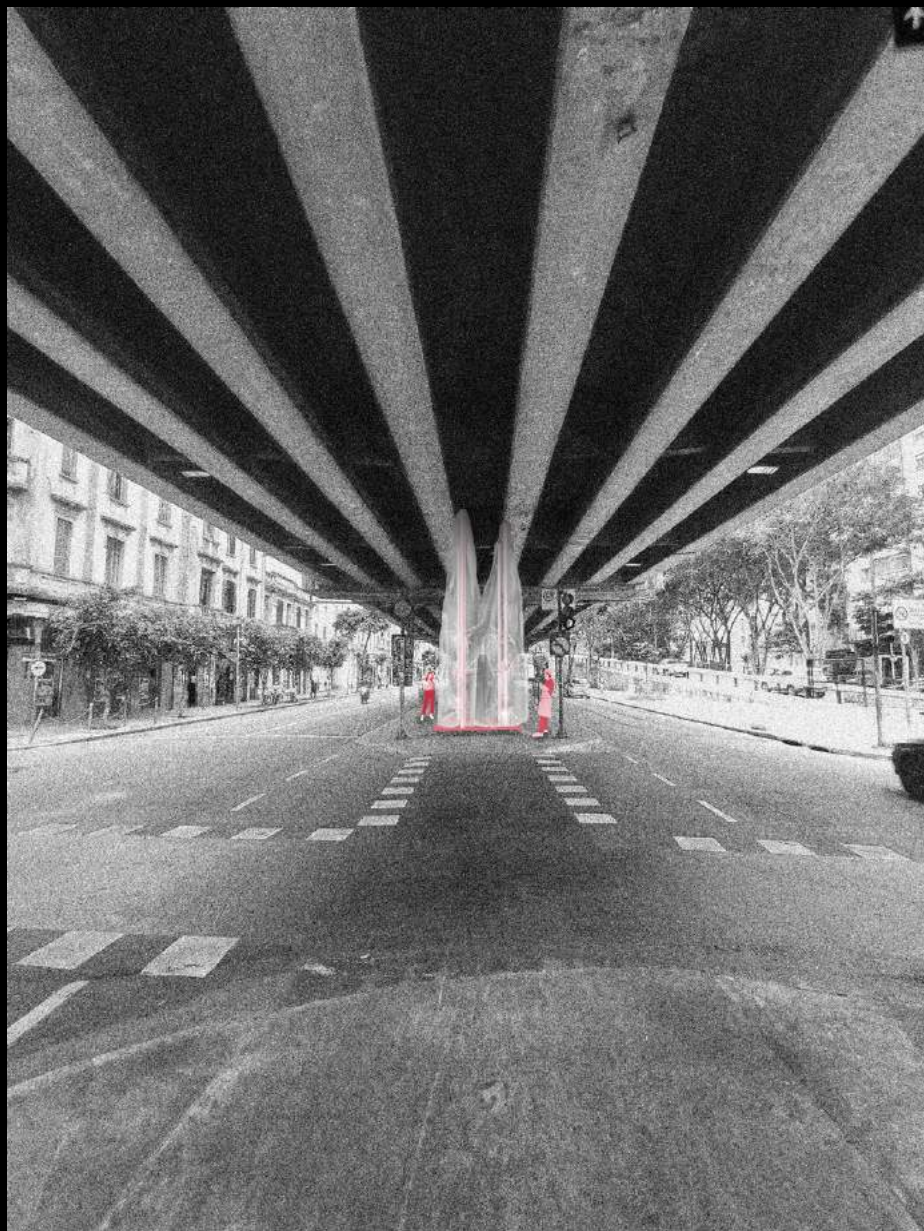
Corte no local
 Destaque para a relação do dispositivo com o elevado



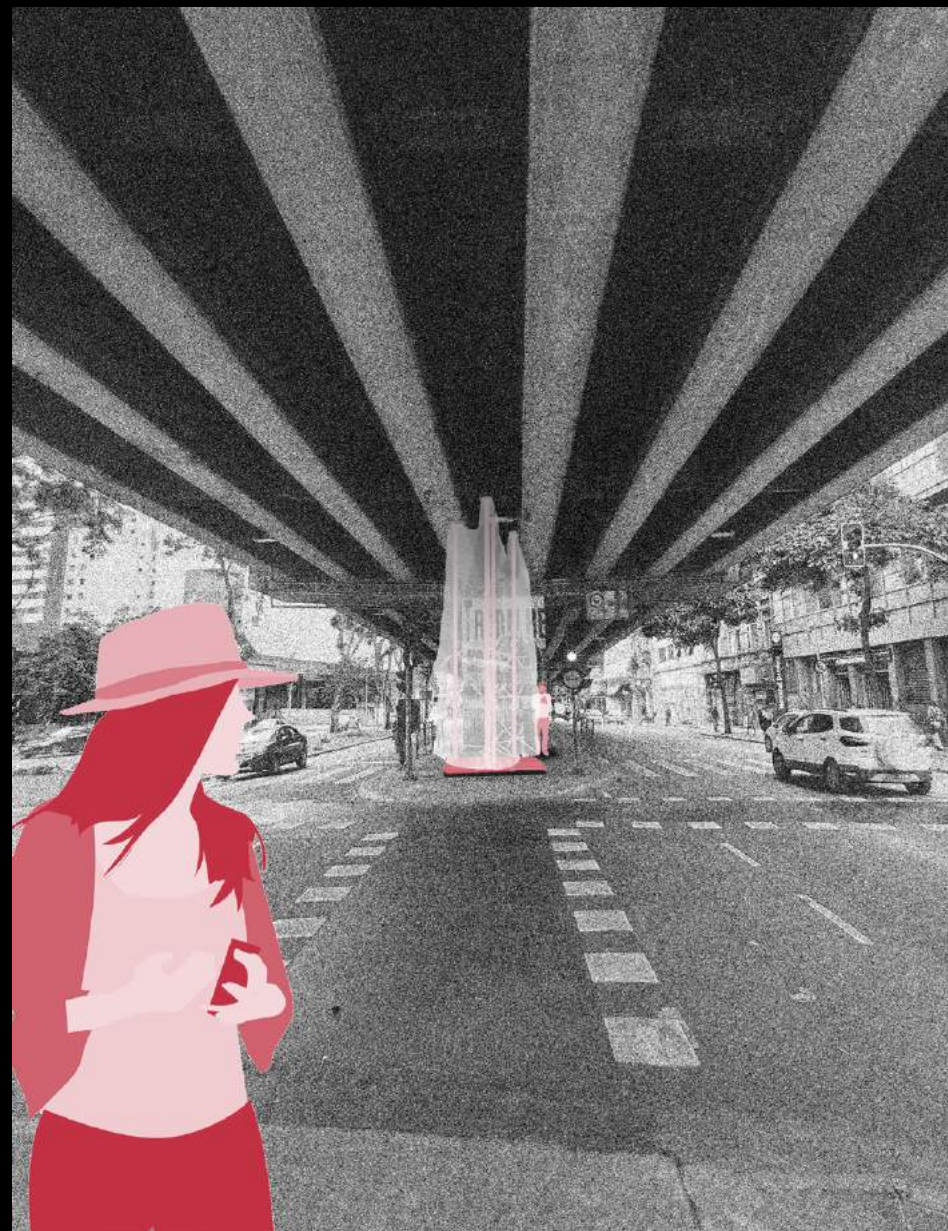
Vista da ilha entre a
 principal entrada da
 estação e a Av. São João



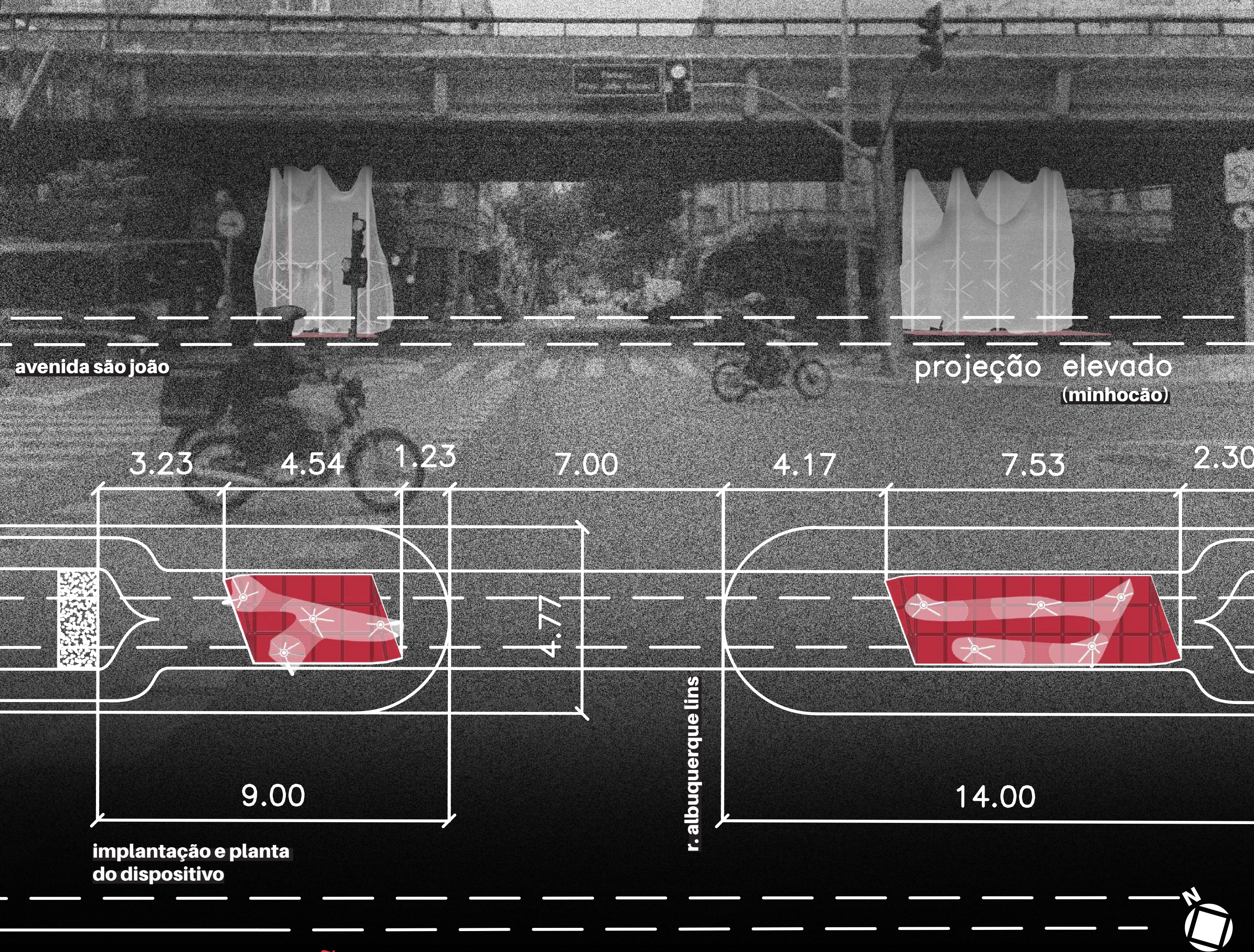
Vista da esquina
 oposta à ilha



Vista do dispositivo no sentido leste (para o centro)



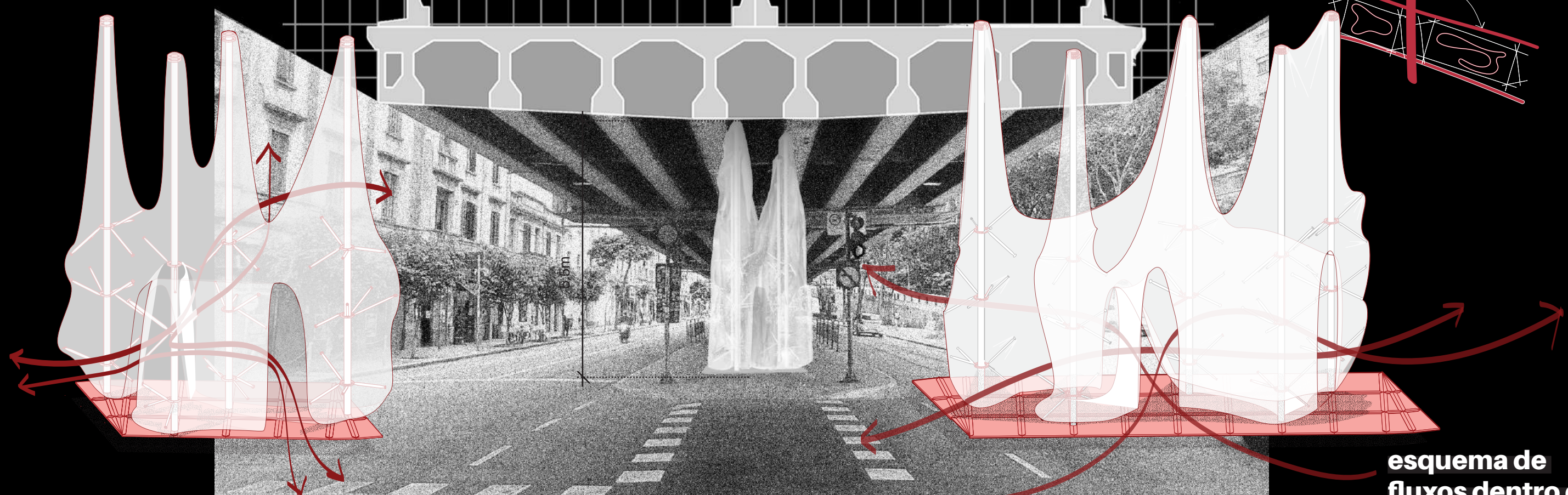
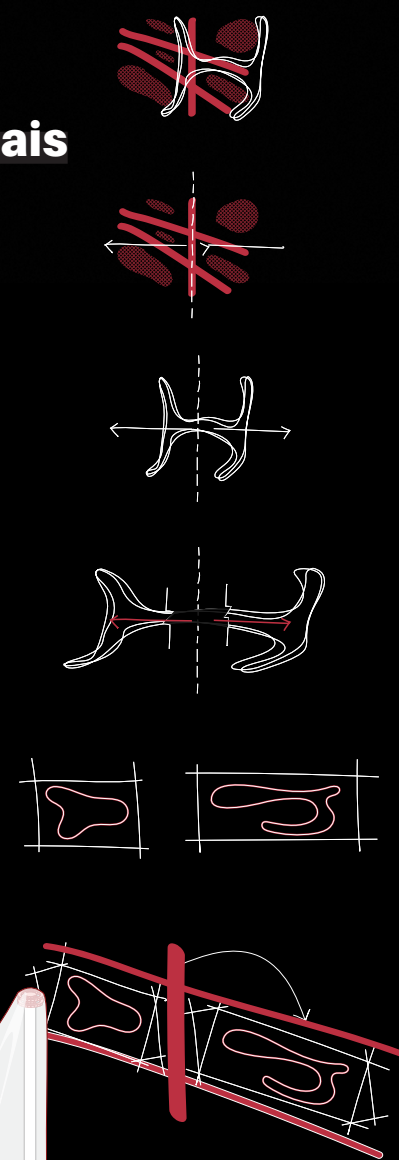
Vista do dispositivo no sentido oeste (para fora do centro)



estação marechal estudo 2

O dispositivo situado nas proximidades da Estação Marechal Deodoro dialoga com o caos e as diversas velocidades que estão postas nesse ponto. Dividido em duas partes, reflete a fragmentação do espaço e a cisão principalmente causada pelo elevado, que está acima, inclusive toca nesse, tentando se conectar e propor uma paisagem em conjunto.

diagrama de gestos projetuais



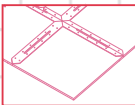
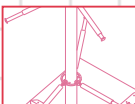
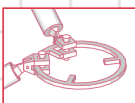
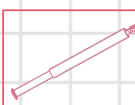
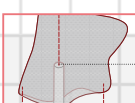
esquema de fluxos dentro do dispositivo

corte no local

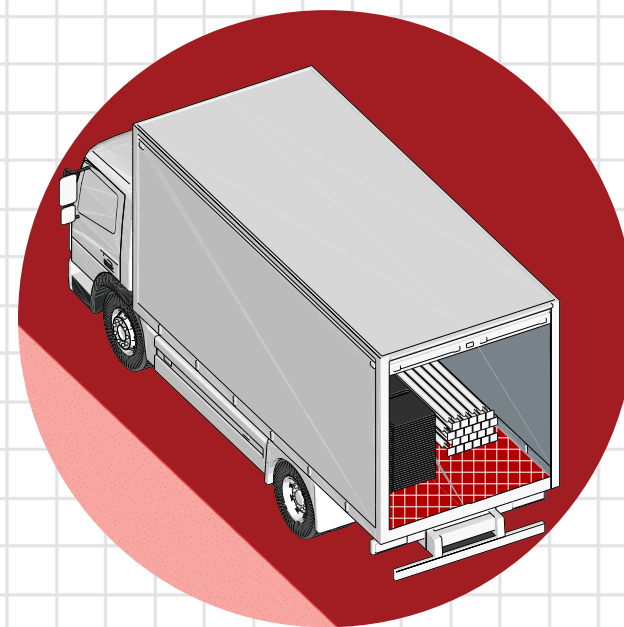
[Voltar ao sumário](#)

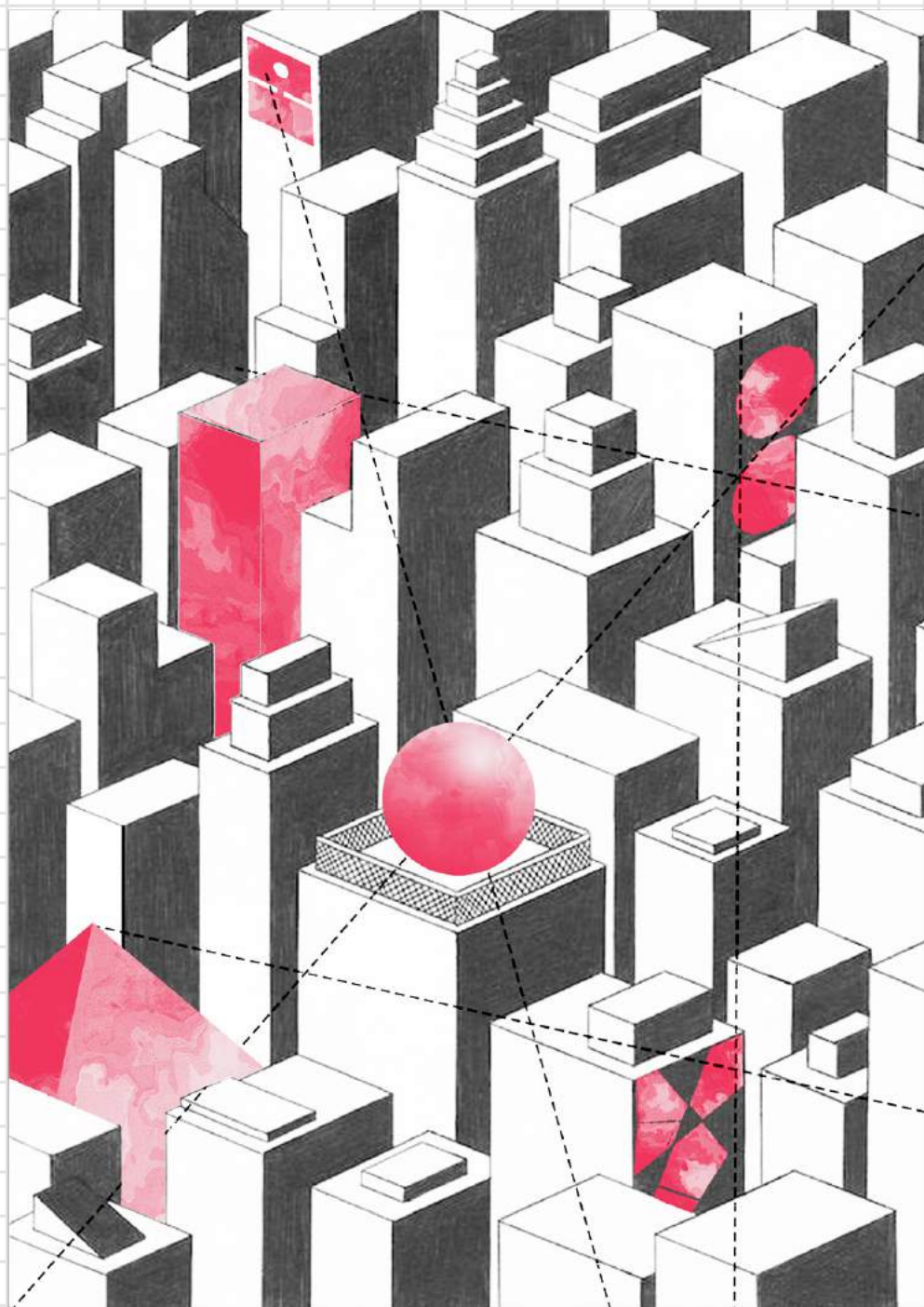
Memorial

Levantamento do material utilizado para os dispositivos em um jogo ideal (6 pontos)

	ma	me	média	total jogo (estimativa)	imagem
placas (chão)					
quadrado	36	48	42	252	
triângulo	16	24	20	240	
pilares					
	9	13	11	66	
anéis (estrutura)					
	27	26	26,5	159	
hastes					
	108	104	106	636	
mola+estrutura					
	52	72	62	372	
tecido					
	52m ²	72m ²	62m ²	372m ²	

ma = referente ao dispositivo instalado nas proximidades do metrô marechal
me = referente ao dispositivo instalado nas proximidades da galeria metrôpole





Jogo e a releitura como possibilidades

O trabalho apresentado é início de uma reflexão a respeito do arquiteto como interventor e programador da cidade e de como esse espaço que habitamos é extremamente complexo, principalmente além da arquitetura e do urbanismo, entendendo os sujeitos, os símbolos, os corpos e os discursos como conformadores desse espaço tanto quanto o desenho urbano.

Entender as diversas camadas que compõe uma cidade é uma tarefa desafiadora e, por isso, não pode ser atribuída apenas a um profissional. A construção do urbano é coletiva e deve ser assim, de forma que seja possível imaginar e projetar outros cenários, jogar com as possibilidades. A arquitetura e a cidade como estão sendo pensadas e produzidas atualmente certamente não é a que desejamos e não trabalha para que sejam possíveis realidades melhores.

O jogo, a arte, a arquitetura, o teatro, o corpo e as mais diversas esferas discutidas aqui são de extrema importância para construção da cultura e do sujeito, e assim deveriam estar expressas das mais variadas formas no local que habitamos. A proposta apresentada é apenas um pequeno incentivo para pensar um espaço que seja resultado da diferença entre os sujeitos e da equivalência dos discursos, uma cidade que permita a criação de espaços políticos e de corpos ativos e resistentes.

É necessário desorganizar e reinventar a linguagem da arquitetura, jogar com ela, abrir brechas e possibilidades.

Referências bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Trad.: Vinicius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009.

ARTAUD, Antonin. **O Teatro e Seu Duplo**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

ASSIS, Ana Paula. **A agência dos jogos: Dissenso e emancipação na produção política do espaço**. (Tese de Doutorado). Belo Horizonte: UFMG, 2017.

BELTING, Hans. **Imagem, Mídia e Corpo: uma nova abordagem à iconologia**. Ghrebh, Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia, São Paulo, n. 8, pp. 32-60, 2006.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. 1955**. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4179833/mod_resource/content/1/A%20OBRA%20DE%20ARTE%20NA%20ERA%20DE%20SUA%20REPRODUTIBILIDADE%20T%C3%89CNICA.pdf (Acesso em: 23/08/2020)

CAMARGO, R. **Neva Leona Boyd e Viola Spolin jogos teatrais e seus paradigmas**. Sala Preta, v. 2, p. 282-289, 26 nov. 2002.

CRIPPA, Giulia; BISOFFI, Glória Carolina. **Memória e hipertexto: uma reflexão sobre o conhecimento relacional**. Transinformação, Campinas, v. 22, n. 3, p. 233-246, Dec. 2010.

CUNHA, Jaime. **Edifício Metrópole: um diálogo entre arquitetura moderna e cidade**. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo - Universidade de São Paulo. 2007.

DELEUZE, G e GUATTARI, F. **Mil Platôs**. São Paulo: Editora 34, 1997. v. 5.

DIAS, Juliana Michaello M. **'O grande jogo do porvir': a Internacional Situacionista e a idéia de jogo urbano**. Estudos e pesquisas em psicologia, UERJ, RJ, v. 7, n. 2, p. 210-222, ago. 2007.

FERRARA, Lucrécia D'Aléssio. **O espaço público como meio comunicativo**. In: A cidade e a imagem [S.l.: s.n.], 2013. APA. Ferrara, L. D. 'A. (2013).

FISCHER, Luca. **Do antiespaço moderno, pelo hiperespaço pós-moderno, ao encontro do espaço na contemporaneidade**. In: XVII ENANPUR, "Desenvolvimento, Crise e Resistência: Quais os Caminhos do Planejamento Urbano e Regional?" Sessão temática 6: Espaço, Identidade e Práticas Sócio-culturais, São Paulo. Anais, São Paulo, 2017.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da transparência**. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2017.

HARVEY, David. **Cidades rebeldes: do direito à cidade à revolução urbana**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura** (1938). São Paulo: Perspectiva, 2000. Disponível em: http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf (Acesso em: 23/08/2020)

JAMESON, Frederic. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo. Ed. Ática, 2a edição, 2000.

KWON, Miwon. **Um lugar após o outro: anotações sobre Site Specificity**. In: Revista October 80, primavera, 1997: 85-110. Tradução: Jorge Menna Barreto.

LEAL, Dodi. **Teatro do Oprimido: síntese histórica do Arena ou narrativa de resistência do encontro de Augusto Boal com a pedagogia do teatro?**. 2015, Revista sala preta | Vol. 15 | n. 1.

PALLAMIN, Vera Maria. **Arte Urbana; São Paulo: Região Central (1945 - 1998): obras de caráter temporário e permanente**. São Paulo, Fapesp, 2000.

_____. **Cidade e cultura: esfera pública e transformação**. São Paulo, Estação Liberdade, 2002.

_____. **Cidade, cultura e arte urbana contemporâneas: tensões consideradas à luz da relação entre criação e resistência. 2013**. Tese (Livre Docência em Arquitetura e Urbanismo), São Paulo: FAUUSP, 2013.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. 1. ed. São Paulo: EXO experimental; Ed. 34, 2005.

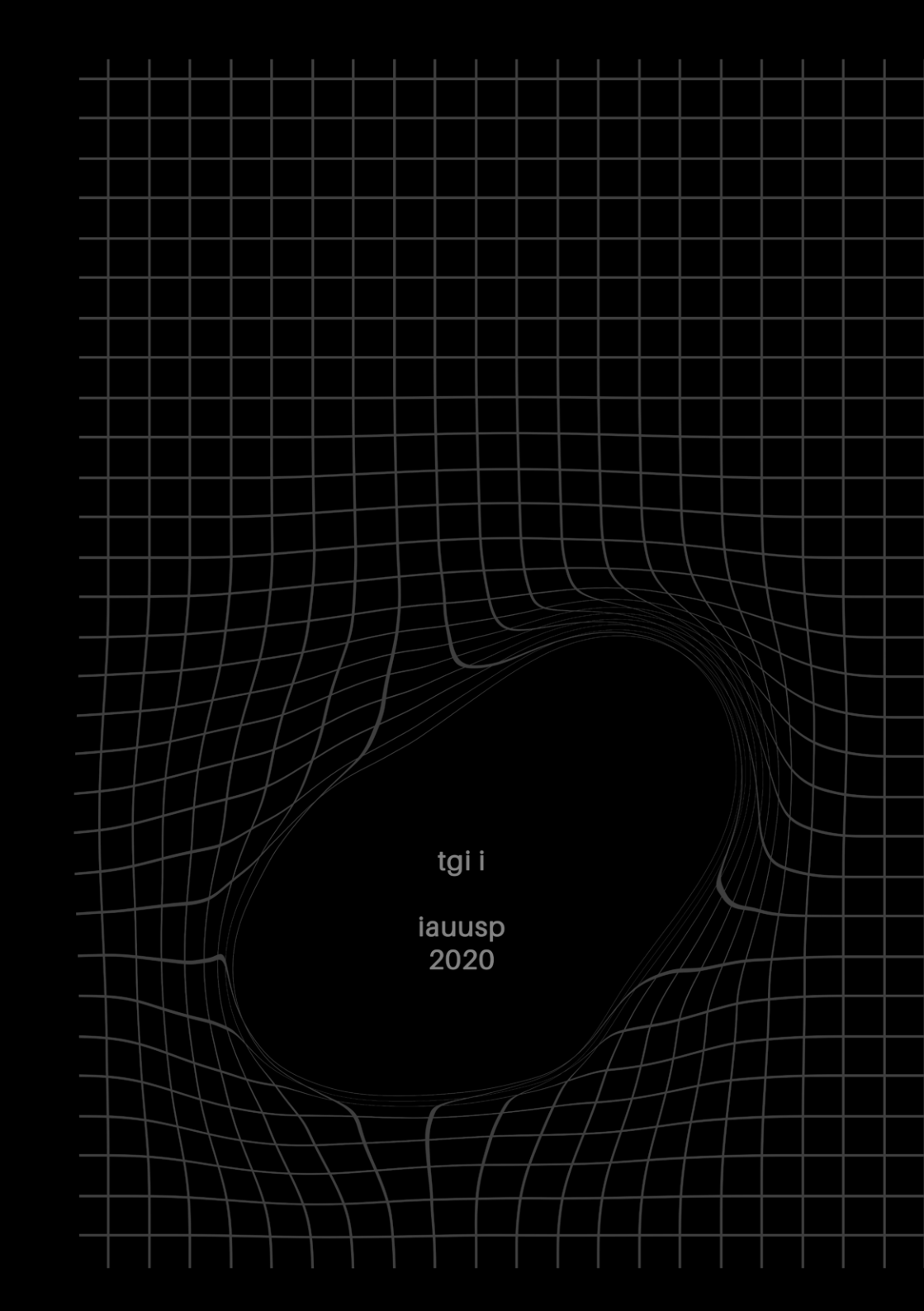
SANTOS, Adriana Rosa Cruz. **Para acabar com o juízo (de deus): Artaud, Foucault e os corpos ingovernáveis**. Arq. bras. psicol., Rio de Janeiro, v. 70, n. spe, p. 132-141, 2018.

TORREZAN, Gustavo Henrique. **Entre Gilles Deleuze e Michel Foucault, o diagrama como ferramenta para pensar o jogo de forças na exposição de artes**. (Tese de Doutorado), Campinas: UNICAMP, 2017.

WISNIK, Guilherme. **Dentro do nevoeiro, arquitetura arte e tecnologia contemporâneas**, São Paulo: Ubu editora, 2018.

_____. **Dentro do nevoeiro: Diálogos cruzados entre arte e arquitetura contemporânea**. (Tese de Doutorado). São Paulo: FAUUSP, 2012.



The image features a dark background with a light gray grid. A large, dark, irregular shape is centered in the lower half of the frame, resembling a stylized 'C' or a distorted circle. The grid lines are distorted and curved around this central shape, creating a sense of depth and movement. The text 'tgi i' is positioned within the dark shape.

tgi i

iauusp
2020