

DA PRÁTICA *LUDENS* À INVENÇÃO DA CIDADE

Escrever como maneira de habitar

Ana Paula Vieceli¹

Resumo

O artigo apresenta o jogo como uma possível ferramenta de intensificação urbana. A aposta na experiência, no experimento de uma práxis de apropriação ativa do espaço urbano, é alimentada pela ideia Lefebvriana de que o direito à cidade consiste, para além do acesso à ela, no direito de inventá-la. Para tanto, propôs-se um jogo, apresentado como *Arcanos Urbanos*, um jogo que lança cartas disparadoras de experiências urbanas direcionadas aos espaços públicos da cidade. Apostando nas potências espaciais e tomando seus conteúdos como matéria de expressão, em rede, os jogadores traçam uma movida de apropriação e encantamento e, juntos, também se engajam em um fazer. Fabricam *com* a cidade, numa relação de porosidade com o lugar, um espaço expressivo, onde são livres para ensaiar outros modos de habitar. Palavras-chave: direito à cidade, *homo ludens*, jogos urbanos, mística urbana.

FROM PRACTICE *LUDENS* TO THE INVENTION OF THE CITY

Writing as a way of living

Abstract

The article presents the game as a possible tool for urban intensification. The bet on experience, on the experiment of a praxis of active appropriation of urban space, is fueled by the Lefebvrian idea that the right to the city consists, in addition to access to it, the right to invent it. To this end, a game was proposed, presented as *Urban Arcanos*, a game that launches cards that trigger urban experiences aimed at public spaces in the city. Betting on the space powers and taking their contents as a matter of expression, in a network, the players trace a movement of appropriation and enchantment and, together, also engage in a making. They create an expressive space with the city, in a relationship of porosity with the place, where they are free to rehearse other ways of living.

Keywords: right to the city, *homo ludens*, urban games, urban mystique.

Introdução

A educação do “eu me maravilho” e não apenas do “eu fabrico”.
Paulo Freire

Escrevemos de dentro do confinamento como quem escreve sobre um outro tempo e sente saudades da rua. Em quarentena, quase desistimos de escrever. Em quarentena, quase desacreditamos que caracteres e palavras podem, hoje, fazer sentir o que outrora, num passado muito próximo, nos era imperativo de convocação para expandir a vida nas cidades, um pequeno movimento, uma rede afetiva, de grande intensidade. De todo modo, forçando o gráfico do medo viral mudar sua curvatura pelos vetores da esperança, aqui estamos para contar o que, embora interrompidos pela força maior de uma pandemia, vínhamos fazendo desde 2018, quando uma *Cigana do Oriente Invisível* foi conjurada para (des)orientar nossos passos através de um jogo.

Chamamos *Arcanos Urbanos* este jogo que, desprendendo-se do espaço restrito acadêmico, abria cartas num blog, na cadência temporal lunar, não para ler sorte alguma, não para desvendar aquilo que pudesse estar já escrito, mas para desencadear ações urbanas singulares, de natureza lúdica, poética, com duas pitadas de mística e bruxaria, para escrever *com* a cidade, nossa sorte porvir.

Ainda que, em meio à calamidade que assola o mundo-humano inteiro, estejamos sob o desgoverno encabeçado por uma figura repugnante – que não hesita vociferar explicitamente em seus pronunciamentos irresponsáveis, a necropolítica que pretende pôr em curso – ainda assim, estamos aqui para contar a história do nosso jogo. Contar histórias como forma de habitar o confinamento. Contar histórias como uma forma de resistir à barbárie. Contar histórias para adiar o fim do mundo, como bem nos ensina Ailton Krenak:

Nosso tempo é especialista em criar ausências: do sentido de viver em sociedade, do próprio sentido da experiência da vida. Isso gera uma intolerância muito grande com relação a quem ainda é capaz de experimentar o prazer de estar vivo, de dançar, de cantar. E está cheio de pequenas constelações de gente espalhada pelo mundo que dança, canta, faz chover. O tipo de humanidade zumbi que estamos sendo convocados a integrar não tolera tanto prazer, tanta fruição de vida. Então, pregam o fim do mundo como uma possibilidade de fazer a gente desistir dos nossos próprios sonhos. *E a minha provocação sobre adiar o fim do mundo é exatamente sempre poder contar mais uma história. Se pudermos fazer isso, estaremos adiando o fim* (KRENAK, 2019, p. 26-27. Grifo nosso).

O jogo não acabou

Portanto não usaremos o tempo verbal do passado. Ele não se propôs – ele se propõe e ele continuará a ser proposto enquanto um sinal aberto, chamando quem dispuser seu corpo a ouvir o chamado².

² *ARCANOS URBANOS – O jogo dos errantes*. Chamados e disparos em: <<https://arcanosurbanos.wordpress.com/>>. Através do blog, é possível cadastrar-se no jogo, comentar as cartas em suas postagens e, também, enviar narrativas. O e-mail arcanosurbanos@gmail.com recebe textos, imagens, vídeos e mapas das experiências. VIECELI, Ana Paula. *Arcanos Urbanos: o jogo dos errantes*. Porto Alegre: PROPARG, 2019. [tese de doutorado].

¹ Mestre e doutora pelo PROPARG UFRGS, atualmente prof. substituta na FAURB/UFPel.

Desde os primeiros sinais, o *Arcanos Urbanos* foi conquistando, ao longo de meses, um corpo coletivo, ativo e colaborativo, disposto a pensar e a viver a cidade, re-conhecendo e problematizando-a de dentro, no interior do seu labirinto, de maneira incorporada e sensível.

A aposta na *experiência*, no *experimento*, na *tentativa* desse jogo, é alimentada pelo fogo teórico de muitos pensadores nômades assim como, também, pelos afetos e perceptos deixados como rastros por artistas errantes. Acreditamos junto à Lefebvre (2008; 2009) que o direito à cidade não é apenas o direito ao acesso àquilo que já existe, mas sim, consiste no direito de *inventá-la*. Essa invenção da cidade não se faz apenas com palavras, leis, decretos e teorias, mas sim, nos lança, necessariamente numa *praxis* (LEFEBVRE, 2009, p.101).

Estávamos cansados de morar em conceitos e, ao mesmo tempo, estávamos ávidos por viver a cidade. Nos perguntávamos, enquanto pesquisadores urbanos, de que adianta tanto saber sobre a cidade, tanta significância e interpretação, tanta teoria, se no fim das contas, continuamos a recusá-la? Nós tínhamos pressa, então entendemos que “talvez fosse a hora de parar de falar da cidade enquanto pretendentes de especialistas” (PEREC, 2001, p. 99). Talvez fosse o momento de interromper o falatório, dar um tempo na tagarelice conceitual e começar a nos preocuparmos em criar outros modos de vivê-la. Há quem ame a cidade para além de falar *sobre* ela, há quem ame a cidade e agonize *com* ela. Esse jogo foi feito para quem ama. Para os *amadores*³, portanto. – estes que, antes de mais nada, amam alguma coisa. Nós amamos a cidade. E queremos fazer reconhecer aquilo que há de mais subversivo no amor.

E levamos a sério o chamado seiscentista da Internacional Situacionista quando diziam: “Nós insistimos que é preciso inventar novos jogos”⁴. Inventamos um jogo enquanto dispositivo de uma prática urbana, que pudesse quebrar os ritmos urbanos utilitários, de produção, da alienação, da não-participação, do modo consumidor de (não)ser⁵. Uma prática cravada no interior do cotidiano (CERTEAU, 2013), buscando recuperar do ordinário e banal, o *infraordinário* (PEREC, 2008) e, com sorte, produzir *nele*, ou, até melhor, *com ele*, o extraordinário.

Os jogadores, engajados nas ações propostas por cada carta que se apresenta no jogo, são sempre desviados do tempo Cronos-capitalista, embarcando numa caravana que persegue o tempo Kairós, o tempo oportuno – este que só é agarrado quando nos colocamos disponíveis e acessíveis aos *acazos* e *acontecimentos*. E caminhando ao lado do que a sociedade, pautada pelos valores da produção, possa decretar como *inútil* (ORDINE, 2016), perdem tempo e ganham espaço (CARRERI, 2016), re-descobrem a cidade descobrindo-se a si mesmos.

3 “Coloco-me na posição de quem faz alguma coisa, e não mais na de quem fala sobre alguma coisa: não estudo um produto, endosso uma produção; suprimo o discurso sobre o discurso; o mundo já não vem a mim sob a forma de um objeto, mas sob a de uma escrita, quer dizer, de uma prática; passo a outro tipo de saber, o do Amador, e nisso é que sou metódico” (BARTHES, 2004, p. 363).

4 “É possível se pensar que as reivindicações revolucionárias de uma época correspondem à ideia que essa época tem da felicidade. A valorização dos lazeres não é uma brincadeira. Nós insistimos que é preciso se inventar novos jogos.” (DEBORD; FILLON, 1954).

5 “Em tempos mais normais, podemos fingir que não escutamos o chamado a ser. Cobrimos essa voz com automatismos, a vida se resume a consumir a vida consumindo o planeta. Consumidores *não são*, já que consomem o ser. E agora, quando já não se pode consumir, porque logo pode não haver o que consumir nem quem possa produzir o que consumir, como é que se aprende a separar os verbos? Como se faz um consumidor se tornar um ser?”. BRUM, Eliane. *O vírus somos nós (ou uma parte de nós)*. El País, 25 de março de 2020. Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/opiniao/2020-03-25/o-virus-somos-nos-ou-uma-parte-de-nos.html?fbclid=IwAR3igExNkReaG-opyMHkroAfqKeJZssLYLcTrnExpFB5x5olH9Inqe7uG6U>>. Acesso em: jun/2020.

Com Guizzo (2019), fazemos coro à pergunta: *que tipo de cidade desejamos habitar?* Coro que se une também a Harvey (2014, p. 28) quando este diz que “a questão do tipo de cidade que desejamos é inseparável da questão do tipo de pessoa que desejamos nos tornar” (HARVEY, 2014, p. 28).

Diante do cenário contemporâneo urbano, no qual forças políticas e econômicas tendem a conduzir seus habitantes ao individualismo e à passividade, a instalá-los em ritmos acelerados, funcionais e, muitas vezes estéreis, da produção e do consumo, voltamos nossa atenção para o caráter inventivo e poético de ser habitante, com o objetivo de desenvolver, na teoria, mas sobretudo na prática, a questão do habitar junto à comunidade, engajando em um movimento de caráter ético, estético e político.

Por que jogar o jogo do sem porquê

O nascimento e o desenvolvimento do universo são o jogo de uma criança que move suas peças num tabuleiro. O destino está nas mãos de uma criança que brinca.
Heráclito

Por que brinca a criança a quem Heráclito atribui o jogo do mundo? Ela brinca porque brinca. O porquê desaparece neste jogo. Esse jogo não tem “porquê”. Essa criança joga por jogar.
Martin Heidegger

Nos anos sessenta, sociólogo francês Henry Lefebvre (2009, p. 104) denunciava: “forças muito poderosas tendem a destruir a cidade”. Diante de uma afirmação que, a princípio, parece prever uma catástrofe, podemos questionar: que forças são essas? Não se trata de um cataclismo, nem de uma invasão alienígena, nem mesmo de uma pandemia viral. O autor explica: ora, trata-se de forças que desintensificam a cidade, que a desagregam e colocam seus habitantes na condição passiva de não-participação. O principal problema do urbano, para Lefebvre (2009, p. 88), seria sempre esse: o da “intensificação da vida urbana”.

Diante do cenário contemporâneo urbano, diante da expansão dos espaços-tempos virtuais proporcionados pelo avanço da tecnologia informacional e das redes sociais, faz-se urgente investir em aberturas para uma produção de cidade mais incorporada, engajada e criativa.

Fazendo eco às questões que Henry Lefebvre lançou aos urbanistas nos anos sessenta, ainda hoje – e, talvez, hoje com muito mais necessidade – segue-se tentando responder como é que, afinal, se poderia intensificar as capacidades de *integração* e *participação* da cidade? Como é que, afinal, se participa ou se estimula a atividade participante da cidade?

Tanto Henry Lefebvre (2008, 2009) quanto Michel De Certeau (2013), acreditavam que a resposta só podia estar em algum lugar na dimensão do *cotidiano*, essa dimensão comum que inclui os corpos exercendo seus variados ritmos. David Harvey (2014), corrobora com ambos:

Individualmente ou coletivamente, fazemos nossa cidade através de nossas ações diárias e de nossos engajamentos políticos, intelectuais e econômicos. Todos somos, de um jeito ou de outro, arquitetos de nossos futuros urbanos. O direito à mudança da cidade não é um direito abstrato, mas sim um direito inerente às nossas práticas

diárias, quer estejamos cientes disso ou não (HARVEY, 2014, p.31).

Como antídoto para a passividade, apostamos na ação; como antídoto para o individualismo, apostamos numa ação coletiva e compartilhada; como antídoto para os ritmos velozes, apostamos numa certa lentidão – um modo de dilatar o tempo para dar lugar a novas experiências e, a partir delas, abrir um campo para o pensamento, o devaneio e a imaginação; como antídoto para a anemia existencial do utilitarismo, reintroduzimos algo que nunca desapareceu na natureza mais íntima do ser humano: o lúdico.

Seguindo a trilha de apostas deixadas por Lefebvre (2009), buscamos proliferar, no interior dos ritmos predominantemente cadenciados pela máquina da necessidade e da produção, um jogo. Uma microsabotagem de tempo, que poderia quebrar os ritmos utilitários do cotidiano, pela instauração de outros ritmos cadenciados pelo desejo.

Johan Huizinga (1872-1945) no seu livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (1938), defende que o jogo não é somente um elemento a mais na cultura, mas sim, seu princípio embrionário. “Em suas faces primitivas a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasce do jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge no jogo, e enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter” (HUIZINGA, 1971, p. 193). O autor demonstra, ao longo de diversos capítulos em seu livro, que o jogo é encontrado na base tanto do ritual primitivo como da poesia, da música, da dança, da filosofia, da religião, da guerra, do direito, da jurisprudência, para que possamos perceber, ao longo da leitura, o germe lúdico que existe em toda criação humana. Daí vem a ideia de que, ao lado do *homo faber*, o homem que fabrica, haveria esse, hoje um tanto quanto reprimido, *homo ludens* – o homem que brinca, ou que joga.

Huizinga salienta que o jogo não se funda na razão e não é uma atividade exclusivamente humana e tem, portanto, uma base irracional. Sua essência seria uma pulsão primitiva, algo como um instinto, um algo de inato. Assim, o que o *homo* tem de *ludens*, ele partilha em comum com a criança e com o animal, que brincam. O autor defende que o jogo, sendo próprio da natureza, possui uma potência criadora, já que “a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento” (p. 193).

Huizinga caracteriza o jogo em cinco elementos básicos. Em primeiríssimo lugar, o jogo é uma atividade livre. Ele próprio é liberdade. Animais e crianças “brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade” (p.10). Em segundo lugar, o jogo é uma evasão do mundo habitual, ele interrompe o cotidiano e cria ali um intervalo extraordinário e excepcional. “O jogo situa-se fora da sensatez da vida prática, nada tem a ver com a necessidade ou a utilidade, com o dever ou com a verdade” (p. 177), e é descomprometido com qualquer interesse material de acúmulo ou de lucro. Por isso mesmo alguns dirão que o jogo não é sério, que é só um faz de conta, enquanto que, aquele que joga, sabe, seja adulto, seja criança, que se “joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade” (p. 21). Em terceiro lugar, o jogo cria um novo espaço-tempo próprio e delimitado, que Huizinga chamou de círculo mágico. Desse círculo falaremos mais adiante. Em quarto lugar, o jogo cria uma outra ordem ao produzir suas regras próprias, que garantem seu funcionamento e que tem a finalidade de dar coesão ao seu espaço-tempo pela tensão que causa. A tensão é fruto da incerteza e do acaso gerados pelo jogo, e contempla um caráter ético, afinal, com os elementos de incerteza e acaso, na relação com os elementos do tabuleiro e com outros jogadores, o jogador deve fazer escolhas. Nesse elemento de tensão, também reside um caráter profundamente estético. A tensão lúdica gera uma espécie de feitiço, capaz de cativar, de seduzir seus jogadores. Ela excita, dá prazer a quem joga, promove uma intensificação dos sentidos, uma alegria de corpo “capaz de absorver

o jogador de maneira intensa e total” (p. 16). “É nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo” (p.5).

É importante, contudo, ressaltar aqui que Huizinga aponta, desde suas primeiras reflexões em seu livro, para o interessante fato de que existe alguma coisa ‘em jogo’ no jogo que transcende as necessidades imediatas da vida e que confere sentido à ação de jogar. Mesmo que não deixe de atuar na matéria, “o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência” (p. 4). Talvez seja por isso que o círculo que o jogo é capaz de criar, o recorte que ele faz para dar existência a si mesmo, é chamado de mágico. Mágica é a arte tida como capaz de produzir, por meio de certas práticas, efeitos ou fenômenos extraordinários que contrariam as leis naturais, geralmente através de rituais, fórmulas, feitiçaria, bruxaria. Mágica é a ação de encantar, uma ação que provoca deslumbramento. Assim, Huizinga reconhece na essência do jogo algo mágico, algo que está para além do material, além dos limites da realidade física. “Reconhecer o jogo é forçosamente reconhecer o espírito” (p.6).

Como mencionado previamente, há jogo na base de tudo o que foi criado.

Na linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar, comandar (...), maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por de trás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é um jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético (HUIZINGA, 1971, p.7, grifo nosso).

Portanto, o jogo é um ato poético, ele tem um valor expressivo. Espinosa (1983) é o filósofo que pensa a expressão como o mote da alma. A expressão tem natureza espiritual, e é a maneira de conversar com deus, ou seja, para ele, a natureza. *Deus sive natura*. Poderia o jogo, então, ser também uma maneira de conversar com a natureza da cidade? Fizemos nossa aposta.

No jogo, a forma segue a fantasia. Huizinga observa que o jogo tem a capacidade de transformar o real assim como a capacidade de transformar o próprio jogador. Quem joga, diz ele, tem essa “capacidade de, no jogo, tornar-se outro” (p.16). Mais do que desempenhar seu papel, como se fosse outro, em jogo, ele é outro. Nos rituais sagrados dos povos primitivos, por exemplo, a função do rito está longe de ser meramente imitativa. “Em sua dança mágica, o selvagem é um canguru”, e o selvagem dirá que se apossou da essência do canguru, enquanto que, quem está fora do círculo mágico do ritual, dirá que ele está brincando de ser um. No encontro com o aspecto espiritual, o jogo é uma realização mística: um se torna outro, “algo de invisível e inefável adquire nele uma forma, bela, real e sagrada” (p. 17).

Sendo assim, percebe-se o jogo como algo que satisfaz corpo e espírito, e é aqui que reside a quinta e última característica do jogo: ele os coletiviza. Pela capacidade de criar conexão material e espiritual, o jogo favorece a formação de grupos. Em toda natureza, o jogo é uma máquina de fazer comum, de fazer comunidade. Ele proporciona envolvimento, aprendizado, participação e comunhão. Os vínculos que ele promove estão para além das motivações de aquisição ou de acúmulo de elementos de subsistência. O jogo estimula relações e fortalece vínculos materiais e espirituais entre grupos humanos e os coloca em relação com a alma do mundo, a *anima mundi*. Pelo jogo, portanto, chegamos ao domínio do sagrado. Mesmo que não chamemos de ritual ou de culto, jogar é sempre encontrar-se com a alma do mundo. “É nos domínios

do jogo sagrado que as crianças, o poeta e o selvagem encontram um elemento em comum” (p.30).

Se o jogo tem uma função, a função lúdica, para Huizinga, seria a construção de imagens, uma certa imaginação expressiva da realidade, uma criação poética. Apostamos fortemente junto com Huizinga que “o jogo é um combate e o combate é um jogo” (p. 47). Ele é ao mesmo tempo luta e expressão, podendo ser a expressão da luta, ou a luta pela expressão.

Bem se compreende o quanto a teoria de Huizinga incendeia a prática dos Situacionistas, estes que clamavam pelo *jogo do porvir*. O que está por trás de todo o pensamento urbano situacionista é, mais uma vez aqui, a questão do jogo. Os Situacionistas encontraram no jogo sua grande arma antifuncionalista que priorizava os usos do espaço urbano, a apropriação da cidade de maneira ativa e participativa. Incendiados de Huizinga como nós, insistiam no valor primeiro do jogo, a liberdade. Mas acreditavam e defendiam a ideia de que o espírito lúdico não fosse encontrado somente em uma realidade extraordinária, e sim, como essência da vida cotidiana em seus aspectos mais ordinários. A cidade tornava-se seu tabuleiro, um terreno relacional de um jogo participativo e, nesse círculo mágico urbano, eles propunham a invenção de condições favoráveis para o levante do *homo ludens*.

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

Através da criação de um jogo urbano, estabelece-se um espaço para uma experiência estética da cidade e ensaiam-se modos ativos, coletivos e criativos de habitá-la. O jogo é uma prática que, como fermento, reúne e faz crescer um corpo coletivo. Além disso, ele é capaz de implicar o corpo na cidade e intensificar o jogador para uma intensificação da cidade. Através do jogo, é possível sondar o desejo, este sempre desconhecido:

Falar de *desejo* (...) é falar do desconhecido (...). Para aqueles que lançam longe seu olhar no campo do desejo, (...) a *experimentação* é uma ferramenta necessária para conhecer a fonte e o objetivo de suas aspirações, suas possibilidades, seus limites (...). O experimento não pode ter outro ponto de partida além do conhecimento que temos no presente. O que sabemos, em qualquer momento, é o material com o qual continuamos construindo. Com um novo arranjo deste material começamos a cultivar novos reinos, reinos que agora só podemos imaginar. A criatividade experimentadora é o caminho para o conhecimento, o meio preeminente para conquistar a nossa liberdade (CONSTANT, 1949, p.2).

Por isso inventamos um jogo. A partir de ações e experimentações lúdico-criativas na relação com o espaço público da cidade, buscamos estimular o pensamento sobre o lugar e sobre as práticas que se dão nele. Todas as cartas lançadas, todas as ações do jogo visavam o exercício da cidadania, já que encaminhavam ações de apropriação e de participação ativa, que por sua vez reforçam o sentido de pertencimento e a criação de vínculos com a história e a cultura da cidade, e vínculos entre os próprios

participantes, o envolvimento e o protagonismo no seu tempo presente.

Além do mais, pela *beleza do gesto* (GALARD, 2008), e numa *estética relacional* (BOURRIAUD, 2009), os jogadores são convidados também a narrar suas *experiências* e compartilhá-las, abrindo um tempo e um espaço para a expressão poética como exercícios de liberdade. Tínhamos como principal objetivo – que, muito embora, ao sabor de nossa ficção, gostamos de chamar de missão – reativar a *alma* da cidade pelo *movimento* e pela *linguagem*, numa tentativa herética de encantar um mundo desencantado pela *feitiçaria capitalista* (VANZOLINI, 2018).

Inventamos um jogo. Um baralho de 22 cartas jogadas semanalmente, conforme as fases da lua. Temos um pequeno fragmento dessa história pra contar. Olhando com olhos de saudade dessa bela caminhada, apresentamos, a seguir, o segundo Arcano Urbano, lançado na primeira temporada do jogo. O lançamento dessa carta-proposição se seguiu à carta número 1, carta de acolhida dos jogadores, que os levou numa meditação sobre o *tempo presente*, que os convidou a inventar um *novo nome* para si mesmos, para que pudessem se experimentarem enquanto *outros* na direção de uma *outra cidade*. Depois de acolhidos num ritual no qual mãos e pés foram riscados para a incorporação da Cigana – entidade mestra do jogo –, emergiu o arcano que apresentamos a seguir que, num exercício imaginativo e sonhador, desde a clausura da quarentena, nos levará novamente a caminhar junto às multidões fervorosas de um rito urbano, que se tornou patrimônio imaterial da cidade de Porto Alegre.

Nós somos os propositores: nós somos o molde, cabe a você soprar dentro dele o sentido da nossa existência.

Nós somos os propositores: nossa proposição é o diálogo. Sós, não existimos. Estamos à sua mercê.

Nós somos os propositores: enterramos a obra de arte como tal e chamamos você para que o pensamento viva através de sua ação.

Nós somos os propositores: não lhe propomos nem o passado nem o futuro, mas o agora.

Lygia Clark, 1968

Arcano dos navegantes

Disparado em 31 de janeiro de 2018 às 20:00

por arcanosurbanos

Lua Cheia

É lua cheia terráqueos jogadores! Saudemos o satélite prateado – a mãe de todos os lunáticos que hoje mostra sua plena face, refratando a luz do sol. Salve Selene! deusa do inconsciente e da loucura, do feminino e de todos os amantes e poetas! Em Porto Alegre, são 20 horas, 25°. As nuvens se dissolveram no céu para que fosse possível contemplar o desbunde lunar. Uma lua plena em leão, surgindo do leste, abrindo a noite e estendendo o tapete de prata por onde a Cigana do Oriente Invisível vai passar. Pelas 11 horas da nossa manhã de hoje, a Terra sombreou a lua, e desse eclipse que não vimos – porque dentro do dia estávamos – abriu-se o portal definitivo desse jogo. Bastou que um eclipse durasse 76 minutos de puro sombreamento, para que toda sombra na terra tivesse um tremor de regozijo. E foi assim que ela entrou. Pelo portal do eclipse invisível...

Bum! A Cigana cai na terra pela primeira vez.

Ninguém viu, ninguém percebeu. Ela já correu pelas superfícies das cidades e se embrenhou em meio aos corpos, já adentrou as feridas abertas de pés recém suturados que estavam à sua espera.

Eis o encontro efetuado! A Cigana está entre nós!

Caindo, rapidamente ela joga uma carta na sua cara. Ela vai direto ao ponto, ela não faz rodeios. Eis o segundo Arcano do jogo:

Explodem três distintas imagens: Maria, Iemanjá, e uma suculenta melancia cheia de sementes, carregadas por um barquinho que vaga no mar. Em seguida, a Cigana mostra um mapa, cuja coordenada não se mede apenas em graus de latitude e longitude. Lê-se o título provisório do arcano: 143 Navegantes.

O que temos é uma coordenada espaciotemporal. É data: 2 de fevereiro. E é, ao mesmo tempo, lugar. Lugares. Afinal o Arcano dos Navegantes é um acontecimento que recebe muitos nomes, mas repete um movimento semelhante que se efetua em muitas cidades. Esse Arcano tem uma profunda relação com o elemento água, com a emoção, com a espiritualidade. Ele mostra um habitante da cidade mergulhando num fluxo festivo que celebra um mistério.

A Cigana só pode estar se referindo a esta que é considerada o primeiro patrimônio imaterial da cidade de Porto Alegre, a *Festa de Navegantes*, que esse ano repete o ritual pela 143ª vez.

*Patrimônio imaterial... de que pode ser feito?*⁶

E a Cigana simplesmente quer saber: *qualé* a do rolê? Que fluxo é esse que escoia pela paisagem? *Qualé* a dessa multidão de corpos humanos devotos, alguns de pés descalços, que entoam cânticos enquanto deslizam no mapa por quase cinco quilômetros dando vazão à um barquinho que carrega uma mulher de azul e branco que veio da Europa com seu filho nos braços? Azul e branco que paralelamente se acopla à celebração de outra imagem de mulher, também no barco, dessa vez negra, vinda da África, usando uma coroa estrelada na cabeça enquanto pérolas caem das suas mãos.

Maria é mãe de Jesus. Iemanjá é o orixá da maternidade. Ambas protetoras dos que navegam. Dos que vagam mar adentro, que enfrentam a vastidão das águas e os tormentos do caos. Iemanjá é mãe das cabeças, dona do pensamento. Ambas expressam o princípio doador e amparador da vida. O Guaíba, água doce, desagua no

⁶ "Os bens culturais de natureza imaterial dizem respeito àquelas práticas e domínios da vida social que se manifestam em saberes, ofícios e modos de fazer; celebrações; formas de expressão cênicas, plásticas, musicais ou lúdicas; e nos lugares (como mercados, feiras e santuários que abrigam práticas culturais coletivas). (...) O patrimônio imaterial é transmitido de geração a geração, constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade, contribuindo para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana. A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) define como patrimônio imaterial "as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas – com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados – que as comunidades, os grupos e, em alguns casos os indivíduos, reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural." Esta definição está de acordo com a Convenção da Unesco para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial, ratificada pelo Brasil em março de 2006." IPHAN. *Patrimônio Imaterial*. 2014. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/234>>. Acesso em: jun/2020.

mar, a grande mãe da vida nesse planeta.

No Arcano dos Navegantes, um grande rastro é deixado entre duas coordenadas: a primeira, Santuário Nossa Senhora do Rosário, de onde, às 8:00 da manhã parte uma procissão que vai até a nossa segunda coordenada: Santuário de Nossa Senhora dos Navegantes, onde às 10:30 o barquinho é recebido e a festa se estende até a noite. Diz a Cigana que é quando o sagrado revela o profano, e o profano se mostra sagrado. O movimento da água emulado em terra faz abrir as melancias, suculento, vitaminado vermelho que carrega as sementes. Eis o amuleto do jogo!

A melancia, *Citrullus lanatus*, uma planta trepadeira e rastejante da família Cucurbitácea, é originária da África, e foi trazida para as Américas, cruzando o mar. Ela veio pela água, ela navegou. Ela mesma traz em si muita, muita água: 92% da sua constituição. Sua polpa vermelha é uma riqueza vitaminada, A, C, B6, potássio e citrulina, essa última que é pura saúde cardiovascular!

Historicamente, na festa de Navegantes, a melancia sempre esteve presente. Ela é o fruto que integra os fiéis de diversos credos e também os não religiosos. Assim como Maria carrega Jesus, Iemanjá as pérolas, a melancia carrega suas sementes. Então este arcano também convida a saborear um pedaço de melancia na Festa de Navegantes, e guardar algumas sementes. Elas serão o seu amuleto no jogo. Você pode guardá-las num saquinho, num envelopinho, você inventa como armazenar as sementes, para que elas estejam com você em errâncias vindouras.

Então agora respira, porque lá vem o convite oficial do primeiro arcano de lua cheia do jogo.

Proposição do arcano: A Cigana convida a mergulhar no azul e branco da festa, em qualquer momento dela. A programação vai da manhã até sabe-se lá que horas da noite. Você decide sua rota, e decide o tempo que dedicará à experiência. A proposta de ação desse arcano é interceptar os fluxos que provêm da festa. Ir aos santuários? Acompanhar a procissão terrestre? Tomar uma cerveja nas barraquinhas? Presenciar um milagre? Cumprir uma promessa nunca feita? Andar a procissão na contramão com *um boné de veludo verde*?⁷ O que mais pode ser feito no Arcano dos Navegantes? *Qualé* a do rolê? Lembre-se: você é que carrega a Cigana no corpo. Encontre a festa e viva um pouco o seu movimento. Feito um convidado alienígena, sem nenhum julgamento, nenhuma moral, nenhum peso, apenas experimente ir com as águas. Vamos navegar na melancia.

Estrelas do arcano: (TEXTO, 6 estrelas): Carregue consigo um bloquinho, um caderninho, uma caneta. Enquanto desliza pela cidade na busca do arcano, escreva ali, sem esforço algum, as coisas que surgem para você nesse movimento. Vá andando com o caderninho e vá escrevendo. Anote o que estranhar, o que surpreender e, se nada acontecer, escreva o que não acontece. Deixe o texto vir como vier. Apenas repare, escreva e ande. (MAPA, 5 estrelas): Ative o aplicativo Strava no seu celular. O aplicativo registrará o percurso da sua procissão pessoal. (AUDIOVISUAL, 4 estrelas): Capture pequenos fragmentos de vídeo da sua experiência arcânica. Revele o mistério do movimento que transforma a paisagem. (FOTOGRAFIA, 2 estrelas): Capture a imagem de um profano que se mostrar sagrado.

⁷ Referência ao artista Flavio de Carvalho que, em uma de suas peripécias, na experiência #2, narra e analisa a experiência de percorrer uma procissão de *Corpus Christi* na contra-mão, usando um boné de veludo verde. O artista provoca os fiéis, se envolve numa confusão, apanha e vai preso. No dia seguinte, sai uma notícia no jornal (CARVALHO, 2001).

...pelas portas do eclipse a Cigana caiu na terra, pelas portas dos pés ela adentrou nossos corpos, pela leitura da mão ela nos chamou pelo nome. Os jogadores, agora, pela porta de casa, saem de si para chegar ao outro que logo somos, outro que somos com ela: a Cigana – seja lá o que ela for. A Cigana é a gente! A Cigana é *agente!*

(e a mensageira vai ali ver a lua)

Ave Maria! Odoyá! Sementes de melancia!

OPTCHÁ!⁸

Abertura do Oráculo

Oráculo é todo e qualquer jogo, aberto sob o signo do acaso, que se estrutura e fala segundo gramática própria e versa sobre a sorte e suas vicissitudes. Toda consulta a um oráculo produz um lance de dados. O oráculo é estrutura narrativa, produz trama de significados. Ao se abrir o oráculo, o curso da narrativa começa o seu percurso. Não há acaso para a gramática, muito menos para a narrativa ou enredo. O acaso está contido no coração do texto. O oráculo não existe, é preciso criá-lo.
João Acuío⁹

[stelladiver] São 07:41 – É cedo. Cachorros e seus donos habitam a rua silenciosa da manhã. Um homem corre. Uma voz de dentro me indaga enquanto olho fixamente o letreiro do supermercado:

— No que tu acredita?

Sigo em meus passos acelerados em direção à Igreja do Rosário. Numa dessas bancas de revistas da Borges, o vendedor dá informações a um passante. No viaduto, os moradores de rua acordam e dão bom dia. A essa hora da manhã do feriado a rua está deserta de carros, e eu, com a sensação de atraso. A Salgado Filho por sua vez já está desperta de motores. Vejo mais pessoas e pressinto que elas também estão indo (en)caminhar o barquinho.

Da parte de cima da Floriano Peixoto avisto a multidão em perspectiva. Será que já começou? *Te amarei senhor, te amarei senhor.* Aplausos. *O senhor esteja convosco!* Erguem-se celulares sobre as cabeças. Acho que a imagem vai sair da igreja. *Ave maria cheia de graça.* Ainda não. Percorro o olhar pelos letreiros das fachadas, me distraio sentindo cheiro forte de mijo. Na parede de pedra da igreja, um pixo eterno¹⁰ diz: *deus é gay.* Aparentemente foi contestado por um spray de outra cor, que deve acreditar que deus é hétero, quando na verdade, tudo leva a crer que deus só possa ser pan. Abandono a questão – pétalas vermelhas me convidam a olhar para o chão.

8 ARCANO DOS NAVEGANTES. Disponível em: <<https://arcanosurbanos.wordpress.com/2018/01/31/arcano-143-navegantes-pt-eng/>>. Acesso em: jun/2020.

9 ACUIO, João. *Manifesto: Algumas considerações sobre astrologia, oráculo e função dramática.* Saturnália, 2019. Disponível em <<https://www.saturnalia.com.br/manifesto-algumas-consideracoes-sobre-astrologia-oraculo-e-funcao-dramatica/>>.

10 Pixo eterno é o termo idiossincrático empregado por alguns pixadores de Porto Alegre, para designar todo pixo feito em superfícies de pedra aparente, que é quase impossível de apagar.

Saiu ela! Chuva de papel! Que euforia, tem banda. Vamos andar. Eu quero ir no meio da rua. Mas onde está a imagem de Nossa Senhora dos Navegantes? Onde está o barquinho? Fiquei para trás, não vi nada. Também não tem mais banda, não tem mais música. O que se ouve são rumores de passos e pessoas conversando. Muitos, com grande sabedoria, vieram de chapéu. Tem gente de tudo o que é tipo, tudo o que é idade, crianças, jovens, senhoras, senhores. As pessoas caminham devagar.

Na esquina com Otávio Rocha já tem ambulante de cerveja e água. Vejo muitos pés descalços. *Água! Água! Bem gelada!* Ouve-se o tempo todo entre as rezas. Entramos na Mauá. *Três escapulário é cinco.* Dois helicópteros circulam no céu. Tá chegando o viaduto.

[*corredeira mágica*] Estou impedida de circular facilmente por ai! A TARIFA DO METRÔ SUBIU DE 1,70 PARA 3,30¹¹, dificultando a vida dos regionais metropolitanos. Peguei trem com Orapiés, amigo de longa data. A cabeça estava tão cheia de desilusão/preocupação/medo/rancor que quase não vi a paisagem. Conversas, conversas, tentativa de me entender, de ver o todo (impossível!). Então me espantei quando Orapiés disse, chegando na estação São Pedro: Olha, que lindo! Quanta gente! E eu me impressionei.

[*orapiés*] Um calor típico de fevereiro me aguardava na saída de casa. Sabia que em pouco menos de uma hora estaria em um acontecimento novo pra mim. A Corredeira estava comigo. Antes mesmo de descer do trem a visão da janela mostrava algo inédito: Uma multidão que passava em lentidão ritmada numa avenida geralmente dominada pelos carros e pela velocidade.

A lata pela carne.

O objetivo agora é mergulhar nessa multidão, entrar na corrente e experimentar. Saio apressado e vou seguindo paralelamente à avenida tentando entrar, assim que possível, no fluxo.

[*corredeira mágica*] Saímos da estação e percorremos a procissão pela rua paralela. Fora... mas dentro! E, novamente, senti meu corpo sem forças para me puxar para a experiência.

Devaneios...

Até que vejo ela, Nossa Senhora dos Navegantes... e o foco foi nela. A multidão em ritmo pacífico, contemplativo era belo... movimento de vai e vem... proximidades...

[*orapiés*] Me chama a atenção o silêncio da caminhada. O local é sempre muito barulhento por causa dos carros, hoje cancelados em prol da tradição e da crença, mas, mesmo em locais com muitas pessoas, há sempre muita produção sonora. Neste caso, as pessoas cochicham, falam mais baixo, sem grandes demonstrações de euforia. Me tranquilizo ao perceber que há ali uma ordem implícita imposta por cada um, não por grandes esquemas de segurança, e essa sintonia entre as pessoas forma um território aparentemente seguro, mas não livre de todo o caos – o que torna tudo ainda mais interessante.

11 Em março do ano seguinte ocorreu mais um reajuste. O direito ao transporte público sendo abandonado em queda-livre. Hoje pagamos 4,20.

[stelladiver] Estamos na avenida da Legalidade e da Democracia¹², de um lado os mourões de concreto, de outro, a vila. A procissão mescla todas as cores, mas tem a forte marca da presença da negritude. Há crianças vestidas de anjinhos com mãos envaidecidas. Água bem gelada o tempo todo entre rezas e silêncios. O clima é bem amigável. As pessoas sorriem. Eu sinto vontade de sorrir também. Mas eu não gosto de helicópteros.

Estamos agora em linha reta até o templo. O sol começa a torrar.

— É repórter ou é pesquisa?

— É pesquisa.

É pesquisa mesmo. Continuei meu fluxo filmando o chão, os pés das pessoas, desses viandantes descalços, silenciosos, focados na caminhada, ou no estar com os seus. Amigos, pequenos grupos familiares, cada um caminha do seu jeito. Cada um tem um jeito de caminhar.

A solidez do pavimento, dos muros, dos moirões do metrô, dos arames farpados, das calhas no acostamento, da arquitetura industrial, dos guindastes, dos cilindros, das treliças, dos silos de concreto, ladeava o movimento organizado pela celebração da fé. Pés descalços, rosas brancas, um rastro de metrô passando de quinze em quinze, a brigada militar, os helicópteros sobrevoando, e nós, num mergulho de superfície.

[orapiés] O caos é revelado pelo vai e vêm de pessoas principalmente no final da avenida, chegando na igreja, onde há uma dispersão. Alguns seguem o fluxo, outros não se demoram e tomam outro caminho para ir embora.

[stelladiver] Já estou aqui nas redondezas de Navegantes. A procissão diluiu. Eu não sei por que ainda estou seguindo a multidão, o templo ficou lá pra trás. Acho que vim seguindo as pessoas, mas elas estão a caminho de casa. Chegamos na Sertório. Ahhh... todo mundo pega ônibus aqui! Então tchau pessoas. Vou voltar, quero comer melancia. Olha só! Cata-ventos coloridos! Acabei de receber um panfleto fresquinho: 94% DE AUMENTO DA PASSAGEM DO METRÔ.

[orapiés] Nessa dispersão, já bem mais ruidosa, há o mercado informal, sempre presente nas festividades de rua, vendendo todo tipo de coisas. Muita água, muita fita, muita flor. Queria ver a santa. Impossível quase, tamanho o volume de pessoas. Mas com jeito, sentindo o fluxo é fácil se embrenhar. Ali é o único ponto em que noto uma maior agitação e tensão no ar. É de se entender, pois o motivo de toda a festa está ali, dentro de um barquinho, coberto do sol, exuberante em tons marinhos e florida como a primavera. Flores voam em sua direção e outras tantas são distribuídas, desta vez, imantadas com os poderes da imagem de feição amorosa e terna.

[corredeira mágica] Vou levada pelo fluxo de gente, que ora me deixa ir pela direita, ora esquerda... ora eu furo, vou reto, ultrapasso... Chego então próxima do destino... impossível alcançá-la. Mas lá... contemplo e admiro suas costas, cabelos ondulados, e ela me dá uma rosa branca... como para que eu aquiete meu coração... e eu aquieto momentaneamente.

¹² Alguns meses mais tarde, no dia 26 de abril, a 3ª Câmara Civil do Tribunal de Justiça, por maioria de quatro votos a um, derrubou a lei que alterava seu nome para Avenida da Legalidade e da Democracia, devolvendo à esta avenida o nome que homenageia o ditador Castelo Branco.

Daí vêm a melancia. Retiro meu amuleto: 10 sementes guardadas e tantas que nem sei, engolidas.

[orapiés] A melancia foi meu segundo objetivo (depois eu esqueci dos objetivos e procurei me deixar levar). E encontrei muitas. Muitas melancias roídas, outras tantas esperando dentes. Os meus avançam, me babo, não estou nem aí. Fevereiro é impiedoso em representar o verão. Entendo a razão da melancia fazer sucesso ali: hidrata com sabor.

O ambiente me acolheu com conforto e até me senti em casa. Pessoas simples me deixam confortável. Decidi: a primeira semente que for parar na minha boca será meu amuleto. Cato a danada, seco ela, e vai pro bolso. Agora me acompanhará.

Caretas, reza, suor, sol a pino, rezas, pedidos, choro, velas imensas, velas derretidas, guaíba invisível, asfalto e caldo de melancia, turba, sol ainda mais a pino, cheiros bons e outros nem tanto, risos, fila, mais fila, salves, uivos, uma igreja de decoração simples, de portas abertas, bênçãos e dispersão. Silêncio e comoção, banheiros químicos, saguão e pavilhão, frango cebola e tomate, fila, lembranças, toalha xadrez e fastio, zona norte, mistura.

Chega a hora em que tudo se aquieta mais, a multidão se dispersa, pois a tarde chega. *[traditore]* Navegantes quem?

Antes de toda a rua, o corpo se mostra sem marcas. Nada para o guiar, se descobre perdido. Lançado por mares de ideias, palavras e pensamentos, foi jogado fora de curso e encontrou-se longe, perdido. Reencontrar o destino implicara lançar-se contra a corrente. É sábio isso?

Contra a corrente se encontram os que voltam de onde se vai. Contra a corrente se percebe que quem mija nos muros da cidade pode fazê-lo enquanto canta com uma voz maravilhosa. Contra a corrente se percebe o louvor de um culto lado a lado com o chamariz da meretriz (e não são a mesma coisa?). A corrente começa a criar forma - de polícia. Entre luzes, música, odores, o que se destaca são os "homens e mulheres da lei".

Um cadeado não fecha, e quando fecha não abre. Escrever em trajeto também mostra-se contra a maré, quando os instrumentos para tal se perdem no caminho. Contra a maré, até se vai. Mas não se para. Contra a maré, só em movimento. E é dia de respeitar a maré (ir de encontro também pode ser com respeito). Assiste-se uma briga, uma contenção. [A polícia, sempre e de novo.] Volta-se ao sabor e favor do vento, que corre do rio. O rio que a cidade nega e renega, mas festeja na figura de sua mãe. Ao sabor do vento, ainda à nossa direita o que nos acompanha não é o rio, mas o muro. 20:00 na cidade com nome de porto que dá as costas pro seu rio que é um lago. 2 de fevereiro, Navegantes.

[stelladiver] Cai a noite.

Acabo de embarcar no ônibus em Ipanema em direção ao centro. Hoje é passe-livre. Que sonho se fossem sempre livres os passes na vida. Vim saudar Oxum e lemanjá no fim do dia de Maria. Deixei pra ela a flor que ganhei em Navegantes. Saudei Oxalá no pôr do sol. Vim agradecer, diante da mãe invisível. Em Ipanema, areia grossa prendendo nos chinelos. Luz amarela e laranja do entardecer. Pequenas ondas. Flores na areia. Barquinhos azuis. Que dia. Um arcano maior vivido intensa e extensivamente. A rua, as pessoas, a multidão, o sagrado, o profano, os ícones, os sorrisos doces, a população. A gente...

Dois de fevereiro em Porto Alegre, o amor nasce. As marcas ficam. A viagem da Cigana começa e “Maria mãe dos caminhantes, ensina-nos a caminhar. Nós somos todos viandantes mas é difícil sempre andar.”

Felicidade suave. Cansaço turquesa no ônibus lotado balançando na escuridão da noite. É a volta pra casa.

[orapiés] Para muitos, o objetivo foi cumprido ao louvar e agradecer e pedir. Para nós também, que ganhamos experiência e vivemos um fluxo da cidade com uma cicatriz na sola do pé.

[stelladiver] Respondo àquela voz de dentro que me indagava de manhã diante do letreiro do supermercado:

— Acredito em tudo o que eu sinto.¹³

Por uma mística urbana

O erótico vivido como profano e a arte vivida como sagrada se fundem numa experiência única. Trata-se de misturar arte com vida.

Lygia Clark

A mística tem como ponto de partida uma decisão de partir. Ela surge de um retiro, nasce de uma fuga que avança na direção de um outro lugar – sempre indefinido, sempre a ser buscado, sempre a ser criado – pela impossibilidade de permanecer no mesmo lugar ou, quando esse lugar se tornou insuficiente – da ordem do insuportável. Por toda parte, onde uma mística desponta, ela aponta necessariamente para a falência de uma ordem estabelecida. Algo se passa, no interior dessa ordem, que sufoca, oprime, aniquila o pulsar das forças da vida, daquilo que quer se expressar com fervor e paixão na direção de um sagrado que nenhuma instituição é capaz de domesticar. Todo místico sabe que deus, seja qual o nome que ele recebe, é uma força selvagem. A mística foge. No entanto, essa fuga se dá sem abandonar o seu lugar. A dissidência mística reside no ato de criação de outro lugar no mesmo lugar. O místico sobreescreve o lugar insuficiente e insatisfatório que ele ocupa através da invenção de outros modos de fazer e de falar o seu amor. Ele se afasta do dogma, sem nunca, no entanto, se estabelecer como um novo dogma. A mística está, portanto, sempre a caminho, sempre sendo construída, nunca concluída.

Mística é um dar lugar àquilo que pede seu lugar. É um poder de dizer e criar outras realidades. Um exercício de virar a página e imprimir velocidade. Um gesto poético de abrir o espaço, de desguarnecer as fronteiras, de tentar ir sempre mais longe. Uma forma que se recusa a seguir a função. A forma, então, segue a ficção. E a mística é uma “ficção que faz andar” (CERTEAU, 2015, p. 310).

A Cigana do Oriente Invisível, entidade mestre desse jogo, se apresenta como portadora dos valores da *alegria*, da *liberdade* e da *comunidade*, valores celebrados pelos povos ciganos ao longo de suas errâncias, sua diáspora, seu êxodo pelo planeta, e que, ao se acoplarem a este jogo urbano, atuam como antídotos para os modos tristes e

¹³ *Saudação aos jogadores que engajaram no Arcano dos Navegantes*: Stelladiver, Traditore, Orapiés, Corredeira Mágica. Outras derivações desta carta também foram enviados por: Coletor, Nuvem que chove e Ana Luz. A Cigana do Oriente Invisível entrega as estrelas e agradece pela colaboração e composição de Amanda Strozak, Daniel Fernandes, Eduardo Lanius, Mariana Vanuza Vieceli, Gustavo Nunes de Oliveira, Augusto Magalhães e Luciana Urbim.

paralisantes que desintensificam a vida urbana.

É a própria cigana que nos diz em sonhos: *A alma é a coisa mais comum no mundo*¹⁴. *Está atravessada em tudo, bem como você viu, por toda parte e, no meio disso, você. No entanto, menina, há muito que esse uivo radioso vital vem sendo negligenciado. A cidade está perdendo sua alma. E a alma está pedindo por sua cidade. Sua missão é invocá-la, encontrá-la e reativá-la na cidade*¹⁵.

Habita-se a escrita. Escrever é uma maneira de morar.

Não defendemos o narrar, nós o celebramos! A aposta que advém desse jogo de traçar linhas em mapas, escrever, capturar imagens, capturar os sons, movimentos, formas e cores da cidade é sempre, para além de tudo que se possa dizer disso, uma busca prazerosa por uma produção de um corpo espiritual. Tratou-se sempre, neste jogo, por meio de quatro naipes de expressão, convidar a alma jorrar.

Walter Benjamin (2011, p. 51) nos encanta quando nos faz conceber que a existência da linguagem se estende a tudo, que “é essencial de tudo comunicar seu conteúdo espiritual”. A expressão, então, acaba sendo, para nós, essa comunicação de conteúdos espirituais. Nós estávamos interessados nisso. E é pela linguagem que acreditamos participar do invisível, conversar com a cidade. Trata-se de uma aproximação animista do mundo: o animismo “é a ideia de que com tudo se pode conversar” (BENSUSAN, 2017, p. 22), sendo a conversa, ela mesma, “uma imagem da animação” (Idem, p. 23). E, bom, tudo tem linguagem.

Mas a linguagem não tem a ver com a língua. A língua, essa comunicação pela palavra, é apenas um caso particular e humano da linguagem. A língua é a comunicação humana, mas a linguagem é universal. A língua nomeadora dos homens e a língua sem nome das coisas são oriundas da mesma palavra criadora. Há uma ponte entre elas. Segundo Benjamin (2011), uma proximidade de parentesco em Deus. Para Espinosa (1983) *Deus sive natura*. Para os Arcanos Urbanos, Cigana *sive* cidade.

Quisemos abençoar a cidade, com nosso agir sobre ela, com o espírito livre *ludens*, com o espírito cigana. Dissemos que nós nos interessamos por magia. Fizemos experiências mágicas com as palavras. Pelo que acabamos fazendo juntos, nossa caravana de narrativas, podemos vê-la como uma forma artesanal de comunicação. Comunicação no sentido de fazer comum, de compor nossas vozes urbanas.

Como formas expressivas, as coisas falam: mostram as configurações que assumem. Elas se anunciam, atestam sua presença: ‘Olhem, estamos aqui!’. Elas nos observam independente do modo como as observamos, independente de nossas expectativas, do que pretendemos com elas e como as utilizamos. Nosso conhecimento imaginativo, o ato infantil de imaginar o mundo, anima o mundo e o devolve à alma (HILLMAN, 1993, p.14).

¹⁴ “O animismo é isso: o fundo do real é a alma, mas não se trata de uma alma imaterial em oposição ou em contradição com a matéria. Ao invés disto, é a própria matéria que está infundida de alma. O animismo é a ideia de que o mais real é o lugar onde o mais abstrato e o mais concreto se juntam” (VIVEIROS DE CASTRO, 2011, p. 7).

¹⁵ “Escrever e refletir sobre a alma do mundo, *anima mundi*, mostrando a alma como uma possibilidade de e em todas as coisas; procurar por essa alma que, reprimida ou rejeitada, ainda assim está aí, na patologia de nossas cidades, de nossa tecnologia, de nossas instituições, de nossa política, de nossos padrões de consumo, de nossa arquitetura.” (HILMANN, 1993, p. 8). “Falemos ao mundo; ele também está escutando o que dizemos. Estas palavras são endereçadas ao mundo (...). Há alma em todas as coisas.” (p. 9).

A alma pede sua cidade. Aquilo que vive e é animado nos chama. E nós desdobramos esse chamado a outros corpos animados que quiserem conosco participar desse ritual de encantamento. O tempo que secretamos nessa dança, o chamamos de alma. E a dedicamos com amor em oferenda à cidade, que nos espera, sempre.

...pela coragem da rebeldia e pela valentia de amar.
Paulo Freire

Uma pedagogia do jogo

A partir das relações do homem com a realidade, resultantes de estar com ela e de estar nela, pelos atos de criação, recriação e decisão, vai ele dinamizando o seu mundo. Vai dominando a realidade. Vai humanizando-a. Vai acrescentando a ela algo de que ele mesmo é o fazedor. Vai temporalizando os espaços geográficos. Faz cultura (FREIRE, 1967, p. 43).

Quisemos ocupar o espaço. Quisemos trabalhar um processo de cuidado mútuo, envolvendo nossos corpos e o corpo da cidade. Mergulhamos o corpo em caravana no labirinto, numa tentativa herética e fantástica de restituir a alma à cidade e cuidar da nossa. Nossa fantasia mística é deixar um rastro de saúde por onde a caravana passa e, assim, em uma tentativa bruxo-científica, multiplicar antídotos para a epidemia mortífera que se espalha sobre as coisas e as pessoas, levar um raio de luz imaginário e real, surreal, libertando os fantasmas intoxicados do espaço urbano pelo movimento e pela alegria.

Para seguir os passos de uma *educação como prática da liberdade*, quisemos “interferir sobre a realidade para modificá-la” (FREIRE, 1967, p. 41). Então resolvemos abdicar desse lugar tranquilo e seguro dos discursos *sobre a cidade* para nos implicarmos nela descalços de qualquer autoridade, lançando nossos corpos em sua direção. Já percebemos aí que, com os pés nus, numa *dermatologia apaixonada do chão*, levamos a *praxis* a predominar sobre determinações abstratas e teóricas e descobrimos nisso imenso prazer.

[...] a *praxis* não é a ação cega, desprovida de intenção ou de finalidade. É ação e reflexão. Mulheres e homens são seres humanos porque se fizeram historicamente seres da *praxis* e, assim, se tornaram capazes de, transformando o mundo, dar significado a ele. É que, como seres da *praxis* e só enquanto tais, ao assumir a situação concreta em que estamos, como condição desafiante, somos capazes de mudar-lhe a significação por meio de nossa ação (FREIRE, 1981, p.134).

Primeiro jogar. A seriedade pode excluir o jogo, mas o jogo, sabemos, não exclui a seriedade (HUIZINGA, 1971). Assim nós também jogamos o tempo todo com os conceitos. Mas fazendo-os descer para o chão. Descobrimos que precisávamos nos livrar das amarras de uma certa linguagem acadêmica; descobrir a alegria na espontaneidade de uma outra escrita, mais leve, para virar a página, para dobrar a esquina, para imprimir velocidade, para proliferar, para ter maior alcance, para ir além dos redutos institucionais, para funcionar justamente *fora*¹⁶ deles.

¹⁶ Estar nesse fora, é uma posição política. “Se eu quisesse indicar uma das constantes da rede, incluiria esse *fora* como uma das dimensões necessárias. Assim, e quando o espaço se torna concentracionário,

Reconhecemos a apropriação do espaço público como a maneira indispensável de reivindicar a cidade. E muito mais do que ser um assentamento e uma tomada de posse, reconhecemos, sobretudo, o que, numa apropriação de espaço, nos torna mais íntimos de nós mesmos e de nosso mundo circundante. Reconhecemos o valor da tomada de consciência do nosso corpo em ação; da tomada de consciência daquilo que acontece ao nosso redor e que vibra junto aos nossos corpos; da tomada de consciência daquelas *vibrações* que somos capazes de *provocar e alterar* por meio de *mínimas intervenções*.

Há, em todo estado de apropriação do espaço, um mútuo transformar-se: *práticas alteram espaços e espaços alteram os corpos*.

Ocupar a cidade de forma poética cria uma outra forma de habitar. Nós apostamos nisso com fervor. Apostamos com o coração em práticas *autônomas, inventivas, espontâneas, livres e criadoras*. Apostamos que o coração da cidade é uma criança artista, por isso mergulhamos numa prática de arte, numa prática lúdica, onde intervêm as forças místicas, políticas e sociais. Reivindicamos a transformação inventiva da cidade e começamos a fazê-lo já! “Nosso conhecimento imaginativo, o ato infantil de imaginar o mundo, anima o mundo e o devolve à alma” (HILLMAN, 1993, p.14).

Daqui de dentro agora, reflexões sobre o lá fora depois

*Somos todos estrangeiros neste momento.
Nada é da cidade quando ela está deserta.*
Ana Santos¹⁷

De dentro do confinamento imposto pela pandemia de Covid19, pudemos contar um pouco da história de um jogo. É com olhos de saudade que o fazemos, pois nosso campo de jogo, com a cidade, também foi suspenso e recolhido para o ambiente doméstico. No interior desse mesmo espaço que se conta histórias para adiar o fim do mundo, ainda emergem as questões que nos inquietam ao tentarmos imaginar a cidade em um futuro próximo – se é que tão próximo assim. Não sabemos.

Sonhei com itinerários de circulação pela cidade. Eu precisava pegar metrô e ônibus pra chegar em algum lugar. O lugar era legal, tinha coisas legais, mas não lembro o que era, talvez a vida. Acordei e estava no quarto, em quarentena.

Todo espaço é um espaço político. Mas que sentido político assume o confinamento? Como é que o fazer urbano se constrói, se reformula, se reorganiza quando vivemos em estado de emergência, em condição de exceção, em quarentena epidemiológica? Como pensamos o nosso ofício, a nossa prática de investigação, nossos jogos, nossa colheita de fragmentos poéticos, a produção de conhecimento, a sua difusão quando enfrentamos a clausura voluntária ou forçada, a restrição da circulação ou o recolhimento doméstico? Como habitamos este novo tempo, estes novos espaços?

a formação de uma rede cria uma espécie de fora, que permite ao humano sobreviver” (DELIGNY, 2015, p.18). “Essa coisa que é a sociedade, onde o ser consciente de ser se esbalda, pode tornar-se tão coercitiva, tão ávida de sujeição, que as redes se tramam fora da influência da sociedade abusiva.”(p.25). “A bem dizer, chovem redes aos borbotões, e parece que essa proliferação de redes atinge seu ápice nos momentos em que os acontecimentos históricos são intoleráveis, e verdade seja dita, nessa sua propensão para serem intoleráveis os acontecimentos históricos são talentosos” (p.15).

¹⁷ SANTOS, Ana. *Desencontros Na Cidade Dos Corpos Suados*. 2020. Disponível em: <<https://antropologiaemquarentena.blogspot.com/2020/03/desencontros-na-cidade-dos-corpos-suados.html?m=1#more>>. Acesso em: jun/2020.

Eu olhei pra cidade de manhã cedo, o sol nascendo laranja, e tive uma sensação de despedida. No filme que eu assisti, Mormaço, em meio a remoções da vila Autódromo no Rio, a moradora gritava: cadê o direito a cidade? Cadê o direito a cidade? Eu chorei. E esse olhar matinal, nessa enigmática manhã, a cidade me mostrou sua luz perversa. A mulher, Ana, contraiu a doença das paredes.

*Um dia nascerá
um outro dia
Outro dia e a cidade não será
A cidade não será
no outro dia
mais vazia mais vazia não será
Nascerá o outro corpo
outro dia
Outro dia que a cidade não será
Será que na cidade
mais vazia
outro corpo
corpo outro nascerá
Uma parede*

Agradecimentos

Aos jogadores que compuseram essa rede efêmera e movente no ano de 2018, Beatriz Arruda, Luis Nenung, Daniel Fernandes, Tainá Suppi, Leonardo Izoton Braga, Eduardo Lanius, Gustavo de Oliveira Nunes, Leandra Tavares de Miranda, Mariana Vanuza Vieceli, Jesse Cardoso, Juliana Maria Vieceli, Dani Amorim, Luciana Urbim, Deividson Goulart, Bárbara de Bárbara Hypolito, Xablo Lutz, Laura Pujol, Ana Luísa Figueiredo, Noémie Guenoun, Denise Árvore, Augusto de Magalhães, Matheus Gomes Chemello e Amanda Strozak.

Referências

- BARTHES, Roland. "Durante muito tempo, fui dormir cedo". In: *O Rumor da Língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004, p. 363.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BENJAMIN, Walter. Sobre a linguagem em geral e a linguagem do homem. In: *Escritos sobre mito e linguagem*. Tradução: Susana Kampf. São Paulo: Duas Cidades, 2011.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CARERI, Francesco. *Walkscapes: o caminhar como prática estética*. Prefácio de Paola Berenstein Jacques. São Paulo: Editora G. Gilli, 2016.
- CARERI, Francesco. *Caminhar e parar*. São Paulo: Editora G. Gilli, 2017.
- CARVALHO, Flavio de. *Experiência n.2: realizada sobre uma procissão de Corpus Christi: uma possível teoria e uma experiência*. Rio de Janeiro: Neu, 2001.

- CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 2013.
- CERTEAU, Michel de. *A fábula mística: séculos XVI e XVII*. Rio de Janeiro: Forense, 2015.
- CONSTANT. *New Babylon: Um esboço para uma cultura (1974)*. In: *Sinal de Menos*, Ano 2, n°5, 2010.
- CONSTANT. *It is our desire that makes revolution*. Publicado in Cobra #4 1949. Disponível em: <https://stichtingconstant.nl/system/files/1949_it_is_our_desire_that_makes_revolution.pdf>. Acesso em: jun/2020.
- CONSTANT. *O princípio da desorientação*. In: ANDREOTTI, Libero; COSTA, Xavier. *Situacionistas, arte política e urbanismo*. Barcelona: Museu D'art Contemporani de Barcelona / Actar, 1996, p. 86-87.
- CONSTANT. *Uma outra cidade para uma outra vida, IS n.3*, dezembro de 1959. In: JACQUES, Paola Berenstein, *Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.
- DEBORD, Guy; FILLON, Jacques. Summary. *Potlatch* n.14, 30 Novembro de 1954. Disponível em: <<http://www.notbored.org/1954.html>>. Acesso em: jun/2020.
- DELIGNY, Fernand. *O Aracniano e outros textos*. São Paulo: n-1 edições, 2015.
- ESPINOSA, Baruch. *Ética: Demonstrada à maneira dos geômetras*. Coleção Os Pensadores. Tradução J. de Carvalho. 3a ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983.
- FREIRE, Paulo. *Educação como prática da liberdade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.
- FREIRE, Paulo. *Ação cultural para a liberdade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.
- GALARD, Jean. *A beleza do gesto*. Trad. Mary Amazonas Leite Barros. São Paulo: Edusp, 2008.
- GUIZZO, Iazana. *Reativar Territórios: o corpo e o afeto na questão do projeto participativo*. Belo Horizonte: Quintal Edições, 2019.
- HARVEY, David. *Cidades rebeldes: do direito à cidade à revolução urbana*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- HILMANN, James. *Cidade e Alma*. São Paulo: Estudio Nobel, 1993.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- JACQUES, Paola Berenstein. *Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.
- JACQUES, Paola Berenstein. *Elogio aos errantes*. Salvador: EDUFBA, 2012.
- KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

LEFEBVRE, Henry. *O direito à cidade*. São Paulo: Centauro, 2009.

LEFEBVRE, Henry. *A revolução urbana*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

ORDINE, Nuccio. *A utilidade do inútil: um manifesto*. Seguido de um ensaio de Abraham Flexner. Tradução: Luiz Carlos Bombassaro. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

PEREC, G. *Lo infraordinario*. Introducción de G. Netteley. Traducción de M. Cebrián. Madrid: Impedimenta, 2008.

PEREC, G. *Especies de espacios*. Barcelona: Montesinos, 2001.

TRACHANA, Angélique. *Urbe Ludens*. Gijón: Trea, 2014.

VANZOLINI, Marina. *O feitiço e a feitiçaria capitalista*. Revista do Instituto de Estudos Brasileiros, Brasil, n. 69, p. 324-337, abr. 2018.

VIECELI, Ana Paula. *Arcanos Urbanos: o jogo dos errantes*. Porto Alegre: PROPAR, 2019. [tese de doutorado].

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. in: MELITOPOULOS, Angela; LAZZARATO, Maurizio. *O animismo maquínico*. In: Cadernos de Subjetividade / Núcleo de Estudos e Pesquisas da Subjetividade do Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia Clínica da PU- C-SP. São Paulo. ano 8. no 13 outubro 2011, p. 7.