

“O grande jogo do porvir¹”: a Internacional Situacionista e a idéia de jogo urbano

“The great game to come”: the Situationist International and the idea of the urban game

Juliana Michaello M. Dias

Doutoranda do Instituto de Pesquisa e Planejamento Urbano e Regional (IPPUR) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

[Endereço para correspondência](#)

RESUMO

A Internacional Situacionista, grupo que surge em 1957 e se mantém atuante até o início da década de 70², teve como uma de suas questões principais dar visibilidade à perda de um certo “caráter lúdico” nas cidades. Atuantes como críticos do Urbanismo Moderno, através de seu Urbanismo Unitário (UU), os situacionistas 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. Ao demonstrarem a necessidade de unir vida cotidiana e jogo, os situacionistas denunciavam a necessidade de retorno do caráter lúdico às cidades, e se o faziam era por acreditar que o jogo havia sido perdido nos contextos urbanos. Neste artigo, analisaremos a forma como o jogo, enquanto atividade lúdica, esteve presente no discurso situacionista e em suas propostas de atuação no espaço urbano.

Palavras-chave: Situacionistas, Urbanismo unitário, Jogo.

ABSTRACT

The Situationist International, group that appears in 1957 and keeps operating until the beginning of the seventies, had as one of its ultimate issues giving visibility to the loss of a certain “playful character” in the cities. Operating as critical of Modern Urbanism, through its Unitary Urbanism (UU), the situationists had considered a new form of appropriation and perception of the art, architecture and urbanism using optics that approached them to the daily life, but at the same time searched to bring to debate the passion and the emotion in the city. While demonstrating the necessity to join daily life and game, the situationists denounced the necessity of a return of the playful character to the cities, and if they did so it was for believing that the game had been lost in the urban contexts. In this article we will analyze the form as the game, while playful activity, was presented in the situationist speech and its proposals of performance in the urban space.

Keywords: Situationists, Unitary urbanism, Play.



O que é, de fato, uma "situação"? É a realização de um jogo superior, ou mais exatamente a provocação para este jogo que é a presença humana. Os jogadores revolucionários de todos os países podem unir-se na I.S. para começar a sair da pré-história da vida cotidiana (I.S., 1960a, In: JACQUES, 2003, p. 126).

A Internacional Situacionista, grupo que surge em 1957 e se mantém atuante até o início da década de 70, teve como uma de suas questões principais dar visibilidade à perda de um certo "caráter lúdico" nas cidades. Atuantes como críticos do Urbanismo Moderno, através de seu Urbanismo Unitário (UU), os situacionistas 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. Neste artigo, analisaremos a forma como o jogo, enquanto atividade lúdica, esteve presente no discurso situacionista e em suas propostas de atuação no espaço urbano.

O situacionista definia a si mesmo como *"indivíduo que se dedica a construir situações"*³. Este conceito de "situação", que nomeia o grupo, vai buscar suas bases na "teoria dos momentos", descrita por Lefebvre, e apoiar-se em uma intenção de incorporar a vida cotidiana às reflexões sobre arte, lazer e vida urbana. A idéia de construir situações propõe que a vida cotidiana poderia incitar paixões que provocam um sentido de jogo no espaço urbano, onde, apesar da repetição de hábitos, abre-se sempre um espaço para o aleatório, o incontrolável, o apaixonante.

A vida do homem é uma seqüência de situações fortuitas e, embora nenhuma delas seja exatamente semelhante a outra, são em sua imensa maioria tão indiferenciadas e insossas que dão a impressão de serem iguais. O corolário desse estado de coisas é que raras situações interessantes que conhecemos numa vida retêm e limitam rigorosamente essa vida. Devemos tentar construir situações, isto é, ambiências coletivas, um conjunto de impressões determinando a qualidade de um momento (DEBORD, 1957. In: JACQUES, 2003, p. 56).

Havia, entretanto, importantes diferenças entre o momento lefebvriano e a situação proposta pelos situacionistas, sendo que a principal, ao se pensar em sua inserção na cidade, é que a situação previa a necessidade de um espaço específico para ocorrer: *"o momento é sobretudo temporal, faz parte de uma zona de temporalidade, não pura mas dominante. A situação, estreitamente articulada no lugar, é toda espaço-temporal"*(IS, 1960b. In: JACQUES, 2003, p.122). Se a situação pressupõe uma relação espaço-tempo, é o espaço urbano que vai ser escolhido pela I.S. como âmbito de sua atuação. "Jogar" seria, para os situacionistas, uma atividade que se relacionava com o perceber, vivenciar e construir as cidades.

A situação seria construída, então, como um momento determinado por uma duração prevista e que deveria acontecer em um lugar específico. Assemelha-se, portanto, à própria idéia de "partida", relacionada ao ato de jogar, uma limitação prevista no código do jogo. *"É esta a*

terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É 'jogado até o fim', dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um sentido e um caminho próprios" (HUIZINGA, 2004, p.12).

Mas, ao mesmo tempo em que se limita em relação à partida, o jogo tende à repetição, a fixar-se enquanto conjunto e a se repetir de geração em geração. Um mesmo jogo pode ser jogado em diferentes lugares e momentos. As regras, o tabuleiro e as limitações existentes no mesmo vão estar sempre norteando as partidas a serem jogadas. Dessa forma, ao mesmo tempo em que pressupõe a diferença entre os inúmeros momentos, intercala-se a permanência e a alternância. "*Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e alternância, como no refrain, constituem como que o fio e a tessitura do objeto*" (HUIZINGA, 2004, p.13). O jogo seria assim um "refrão", algo que se repete sem necessariamente ser invariável, da mesma forma como a "situação" situacionista.

Dentre as diferentes referências invocadas pelos situacionistas, os escritos do grupo referiam-se freqüentemente ao trabalho de Johan Huizinga, *Homo ludens*. Este texto data dos anos 30 e influencia o grupo especialmente na sua relação entre o ato de jogar e seu rebatimento em aspectos diversos da cultura. Sua obra vai ter um rebatimento importante no discurso situacionista, que vai por diversas vezes beber em suas reflexões sobre o jogo para fundamentar suas teorias, especialmente do grande jogo urbano que tomaria forma através da deriva⁴.

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

Em época mais otimista que a atual, nossa espécie recebeu a designação de Homo sapiens. Com o passar do tempo, acabamos por compreender que afinal de contas não somos tão racionais quanto a ingenuidade e o culto da razão do século XVIII nos fizeram supor, e passou a ser de moda designar nossa espécie como Homo faber. Embora faber não seja uma definição do ser humano tão inadequada como sapiens, ela é, contudo, ainda menos apropriada do que esta, visto poder servir para designar grande número de animais. Mas existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos: o jogo. Creio que, depois de Homo faber, e talvez ao mesmo nível de Homo sapiens, a expressão Homo ludens merece um lugar em nossa nomenclatura (HUIZINGA, 2004, p.1).

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

O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocráticas eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo (HUIZINGA, 2004, p.21).

Dessa forma, ao demonstrarem a necessidade de unir vida cotidiana e jogo, introduzindo a idéia de *homo ludens* proposta por Huizinga, os situacionistas denunciavam a necessidade de retorno do caráter lúdico às cidades e, se o faziam, era por acreditar que o jogo havia sido perdido nos contextos urbanos.

Andar pela cidade não tem graça, é preciso fazer um tremendo esforço para ainda encontrar algo de misterioso nas tabuletas de rua, última expressão do humor e da poesia. (IVAIN, 1958. In: JACQUES, 2003, p.67).

Era buscando uma retomada do caráter lúdico da vida cotidiana que os situacionistas propunham incorporá-lo como parte essencial de sua atuação. Com esse intuito, demonstram que há uma interpenetração entre racionalidade e brincadeira, a qual está presente também na deriva proposta pelos situacionistas. O jogo é tomado pela IS como uma atividade séria e tão necessária como a questão da funcionalidade e da praticidade é vista pelos modernos. Não se trata de utilizar a noção de jogo apenas como especulação, mas como forma de transformar o homem cotidiano no *homo ludens*, sem que haja uma separação gritante entre a vida cotidiana e o lazer. Ambos fazem parte do “jogo do porvir” situacionista. E citam o próprio Huizinga:

O jogo é percebido como fictício por sua existência marginal se comparado à estafante realidade do trabalho, mas para os situacionistas o trabalho consiste precisamente em preparar futuras possibilidades lúdicas. Talvez surja a tentação de menosprezar a Internacional Situacionista porque ela apresenta aspectos de um grande jogo. No entanto, diz Huizinga, já lembramos que a noção de “apenas jogar” não exclui de modo algum a possibilidade de realizar esse “apenas jogar” com muita seriedade... (IS, 1958a. In: JACQUES, 2003, p.61).

Por outro lado, se a aparente finalidade do jogo é vencer uma competição, como destaca Huizinga, os situacionistas a deslocam para o ato de jogar. Era na duração do jogo que estaria sua satisfação dentro do pensamento da IS. A postura situacionista propõe que os jogadores sejam na verdade vivenciadores de uma situação proposta pelo mestre. A literatura atual comenta a influência dos textos situacionistas, difundidos especialmente entre a juventude européia, para a criação de jogos vivenciais, que levam muitas vezes a uma aparente indistinção entre o momento do jogo e a vida cotidiana⁵.

A nova fase de afirmação do jogo deveria caracterizar-se pelo desaparecimento de todo elemento de competição. O fato de ganhar ou perder, até então quase inseparável da atividade lúdica, aparece ligado a todas as outras manifestações de tensão entre indivíduos quando buscam apropriar-se de bens. (IS, 1958a. In: JACQUES, 2003, p.60).

O sentimento da importância de ganhar no jogo, quer se trate de satisfações concretas ou na maioria das vezes ilusórias, é o mau produto de uma sociedade má. Sentimento esse naturalmente explorado por todas as forças conservadoras que o utilizam para disfarçar a monotonia e a atrocidade das condições de vida que impõem aos outros (IS, 1958a, In: JACQUES, 2003, p.61).

O Urbanismo Unitário, ou a crítica ao urbanismo

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

Os meios iniciais são a divulgação, com o intuito de provocação sistemática, de inúmeras propostas que buscam tornar a vida um jogo integral apaixonante; outro meio é a depreciação incessante de todos os divertimentos atuais, caso eles não possam ser redirecionados para a construção de ambiências mais interessantes (DEBORD, 1955. In: JACQUES, 2003, p.40).

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

O enfoque dado pelos situacionistas à cidade em seu caráter lúdico fica claro, além da própria idéia de construção de situações, pela sua constante atuação na concepção de cartografias urbanas, investigações psicogeográficas da cidade e em seus principais escritos. Entretanto, cabe ressaltar que este enfoque da I.S. tinha também um importante viés político. Seus

posicionamentos partiam da noção de participação ativa dos cidadãos na construção e planejamento da cidade, cuja posição chegava a ser radical, questionando o domínio do planejamento urbano nas mãos do urbanista. Mais ainda, era do urbanista moderno que a I.S. colocava-se como mais ferrenha opositora, uma vez que o considerava distanciado das aspirações humanas mais essenciais, dentre as quais a atividade lúdica.

Se o planejador não pode conhecer as motivações comportamentais daqueles a quem ele vai proporcionar moradia nas melhores condições de equilíbrio nervoso, mais vale integrar desde já o urbanismo no centro de pesquisas criminológicas (VANEIGEM, 1961, In JACQUES, 2003, p.153).

Ao propor o Urbanismo Unitário, os situacionistas estavam na verdade se colocando contra o que consideravam a espetacularização da sociedade consumista moderna. A noção de espetáculo relacionada à vida urbana, publicada por Debord em *Sociedade do Espetáculo*, já havia sido pensada por Lefebvre em *Crítica da Vida Cotidiana*, e relacionava-se justamente com a idéia de consumo e não participação, atingida pela via dos aparatos tecnológicos e da sociedade burguesa. Essa crítica à homogeneização e à construção de uma sociedade capitalista - na qual o jogo é confundido com a competição e os lazeres acontecem nos finais de semana, distanciado do cotidiano - os leva a produzir uma nova noção de jogo:

O jogo situacionista se distingue do conceito clássico de jogo pela negação radical dos aspectos lúdicos de competição e de separação da vida corrente. Ao contrário, o jogo situacionista não aparece distinto de uma escolha moral, que é a opção por tudo o que garante o futuro reino da liberdade e do jogo. É evidente que isto está ligado à certeza do contínuo e rápido crescimento dos lazeres, no nível das forças produtivas ao qual chegou nossa época. Está também ligado ao reconhecimento do fato de estarmos assistindo a uma batalha dos lazeres, cuja importância na luta de classes não foi suficientemente analisada (DEBORD, 1957. In: JACQUES, 2003, p. 56).

Era a participação na vida urbana, que pregavam os situacionistas como resposta à "seriedade" homogênea do Urbanismo Moderno. É justamente essa aparente oposição entre o jogo e a seriedade que fundamenta a crítica situacionista, apesar de que esta se coloca a favor do jogo, mas pretende usá-lo com toda seriedade possível. Nessa direção, o próprio Huizinga deixa claro existir um espaço de entremeio em ambos: existe seriedade no jogo, bem como caráter lúdico em atividades consideradas sérias.

Em nossa maneira de pensar, o jogo é diametralmente oposto à seriedade. À primeira vista, esta oposição parece tão irreduzível a outras categorias como o próprio conceito de jogo. Todavia, caso o examinemos mais de perto, verificaremos que o contraste entre jogo e seriedade não é decisivo nem imutável. [...] pois certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias (HUIZINGA, 2004, p.8).

Tal relação entre jogo e seriedade já demonstra que há uma interpenetração entre racionalidade e brincadeira. Essas interpenetrações poderão ser percebidas especialmente nas técnicas propostas pelos situacionistas como atividades de estudo do espaço urbano, que analisaremos mais adiante. A verdade é que várias das propostas de deriva ou experimentações situacionistas foram mais exploratórias que conclusivas. Havia, entretanto, desde o princípio da IS, uma preocupação em desenvolver técnicas e sistemas de observação e análise que permitissem um estudo sério do caráter afetivo da cidade. Mais do que criar evocações poéticas dos espaços urbanos, a finalidade da psicogeografia era lançar bases para estudos eficazes, do caráter lúdico-afetivo das cidades.

As técnicas situacionistas ainda precisam ser inventadas. Mas sabemos que uma tarefa só aparece onde as condições materiais necessárias à sua realização já existem, ou pelo menos estão em via de formação. Temos de começar por uma fase experimental reduzida. Convém sem dúvida preparar planos de situações, como cenários, apesar de sua inevitável insuficiência no início. Será preciso melhorar um sistema de anotações, cuja precisão irá aumentando à medida que experiências de construção nos tragam mais conhecimentos (DEBORD, 1957. In: JACQUES, 2003, p.57).

O que esperam, dos estudos e construções de situações, é que elas recriem-se, que cada situação produza tantos desejos quanto acalme ou satisfaça outros. As descrições

psicogeográficas muitas vezes incluem propostas para a reestruturação dos lugares que são investigados. São uma tentativa de dar um rebatimento prático às questões analisadas, mas também de manter a idéia base do UU: estudar a vida cotidiana com a finalidade de transformá-la.

O nosso conceito de "situação construída" não se limita a um uso unitário de meios artísticos que formem uma ambiência, por maiores que sejam a extensão espaciotemporal e o dinamismo dessa ambiência. A situação é, concomitantemente, uma unidade de comportamento temporal. É feita de gestos contidos no cenário de um momento. Gestos que são o produto do cenário e de si mesmos. Produzem outras formas de cenário e outros gestos (IS, 1958c. In: JACQUES, 2003, p. 62).

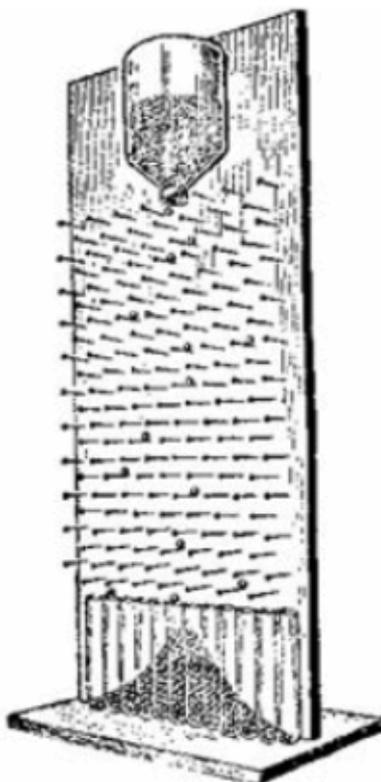
A psicogeografia: jogo e experimentação da cidade

Dentre os aportes metodológicos que surgiram através da crítica situacionista, a psicogeografia seria o que explica e fundamenta a ação situacionista com mais profundidade. Revelada por experiências individuais, apresenta um método de abordagem da cidade que possibilita o estudo das relações e zonas de afetividade da mesma.

A palavra psicogeografia, proposta por um cabila analfabeto para designar o conjunto de fenômenos observados por nosso grupo no verão de 1953, tem sua razão de ser. Faz parte da perspectiva materialista do condicionamento da vida e do pensamento pela natureza objetiva. A geografia, por exemplo, explica a ação determinante de forças naturais gerais, como a composição dos solos ou os regimes climáticos, sobre as formações econômicas da sociedade e, por isso, sobre o conceito de mundo que esta pode ter. A psicogeografia seria o estudo das leis exatas e dos efeitos precisos do meio geográfico, planejado conscientemente ou não, que age diretamente sobre o comportamento dos indivíduos (DEBORD, 1955. In: JACQUES, 2003, p. 39).

Nesse sentido, com a psicogeografia, os situacionistas estavam tentando criar uma metodologia diferenciada para a análise do espaço urbano. Em contrapartida aos urbanistas modernos, que baseavam seus estudos nas leis universais os membros da I.S. buscavam justamente os aspectos diferenciais e subjetivos, aspectos de um grande jogo a tomar corpo no espaço da cidade. Esta forma de crítica ao espaço, impregnada da vivência pessoal, até os dias de hoje é vista de maneira atravessada e seu argumento de contra-crítica corresponde justamente àquilo que era preocupação do próprio Debord: o papel do acaso na perspectiva da deriva, e, conseqüentemente, a dificuldade em se atingir um conhecimento "global" acerca do objeto analisado.

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



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

A parte aleatória não é tão determinante quanto se imagina: na perspectiva da deriva, existe um relevo psicogeográfico das cidades, com correntes constantes, pontos fixos e turbilhões que tornam muito inóspitas a entrada ou saída de certas zonas (DEBORD, 1958. In: JACQUES, 2003, p. 87).

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

A brusca mudança de ambiência numa rua, numa distância de poucos metros; a divisão patente de uma cidade em zonas de climas psíquicos definidos; a linha de maior declive – sem relação com o desnível – que devem seguir os passeios a esmo; o aspecto atraente ou repulsivo de certos lugares; tudo isso parece deixado de lado. Pelo menos, nunca é percebido como dependente de causas que podem ser esclarecidas por uma análise mais profunda, e das quais se pode tirar partido (DEBORD, 1955. In: JACQUES, 2003, p. 41).

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

Como a experiência situacionista da deriva é concomitantemente meio de estudo e jogo do meio urbano, ela está no caminho do urbanismo unitário. Não separar o teórico do prático, quando se trata do UU, não significa apenas fazer progredir a construção (ou as pesquisas sobre a construção, por meio de maquetes) junto com o pensamento teórico; é também, e sobretudo, não separar a utilização lúdica direta da cidade, coletivamente sentida, do urbanismo como construção. Os jogos e emoções reais nas cidades atuais são inseparáveis dos projetos do UU, como mais adiante as realizações do UU não deverão estar separadas dos jogos e emoções que nascerem dessa realização (IS, 1959. In: JACQUES, 2003, p. 104).

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

O urbanismo, tal como o concebem os urbanistas profissionais de hoje, reduz-se ao estudo prático da habitação e do trânsito, como problemas isolados. A total ausência de soluções lúdicas na organização da vida social impede que o urbanismo se mostre criativo, fato que o aspecto insípido e estéril da maioria dos novos bairros comprova de modo atroz. Os situacionistas, que se especializam na exploração do jogo e do lazer, compreendem que o aspecto visual das cidades só tem valor se relacionado com os efeitos psicológicos que possa produzir, efeitos esses que devem ser calculados no total das funções a prever (CONSTANT, 1959a. In: JACQUES, 2003, p. 98).

A deriva situacionista e o jogo vivenciado

DERIVA – Modo de comportamento experimental ligado às condições da sociedade urbana: técnica de passagem rápida por ambiências variadas. Diz-se também, mais particularmente, para designar a duração de um exercício contínuo dessa experiência⁶.

A deriva seria ao mesmo tempo um procedimento e uma teoria. Parte de pressupostos da *flaneurie* de Baudelaire (1985), mas se apropria dos objetos nos quais investe o olhar, tendo uma atitude mais crítica ao desmascarar a homogeneidade dos espaços do Pós-Guerra. No ensaio intitulado "Teoria da Deriva", Debord a define como uma forma de investigação espacial e conceitual da cidade, através do andar "vagabundo". Isto implicava "em uma conduta lúdico-construtiva", centrada nos efeitos do entorno urbano sobre os sentimentos e as emoções individuais. A deriva, dessa forma, reafirma o "valor de uso", em detrimento ao "valor de troca" da cidade e de seus objetos. Pretendia modificar a cidade através da forma como é habitada e, assim, reedita a figura do *flaneur*.

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

Entre os diversos procedimentos situacionistas, a deriva se apresenta como uma técnica de passagem rápida por ambiências variadas. O conceito de deriva está indissoluvelmente ligado ao reconhecimento de efeitos de natureza psicogeográfica e à afirmação de um comportamento lúdico-construtivo, o que o torna absolutamente oposto às tradicionais noções de viagem e de passeio (DEBORD, 1958. In: JACQUES, 2003, p. 87).

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

Mas em sua unidade, a deriva contém ao mesmo tempo esse deixar-se levar e sua contradição necessária: o domínio das variações psicogeográficas exercido por meio do conhecimento e do cálculo de suas possibilidades (DEBORD, 1958. In: JACQUES, 2003, p. 87).

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

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

[...] A exploração de um campo espacial marcado supõe portanto o estabelecimento de bases, e o cálculo das direções de penetração. Aqui intervém o estudo dos mapas, sejam oficiais, sejam ecológicos ou psicogeográficos, e a correção e melhoria desses mapas. Será necessário dizer que a não-familiaridade com o bairro desconhecido, jamais percorrido, não interfere em nada? Este aspecto do problema, além de insignificante, é totalmente subjetivo e não persiste por muito tempo (DEBORD, 1958. In: JACQUES, 2003, p. 87).

Retomando a idéia de deriva também como construção de situações, vale analisá-la em seus recortes temporais e espaciais. Quanto ao limite temporal, não há uma definição muito clara do quanto deveria durar uma "partida-deriva", pois há registros de derivas que duraram desde horas a dias consecutivos. Entretanto, há um certo consenso de que jornadas muito longas tenderiam a desvirtuar o interesse do grupo derivante.

A duração média de uma deriva é a jornada, considerada como o intervalo de tempo compreendido entre dois períodos de sono. Os pontos de partida e de chegada, no tempo, em relação ao dia solar, são indiferentes, mas convém lembrar que as horas da madrugada são em geral impróprias à deriva. Essa duração média da deriva tem valor apenas estatístico. Primeiro, ela não ocorre tão integralmente, pois os interessados acabam destinando, no início ou no fim da jornada, uma ou duas horas a ocupações banais; no fim de jornada, o cansaço é a maior causa desse abandono. Mas a deriva costuma desenrolar-se em algumas horas deliberadamente marcadas, ou até, fortuitamente por breves instantes, ou ainda durante vários dias sem interrupção (DEBORD, 1958. In: JACQUES, 2003, p. 89).

O limite espacial a ser explorado também é apresentado como algo condicionado às intenções da deriva. "O campo espacial da deriva é mais ou menos exato ou vago de acordo com o objetivo dessa atividade, ou seja, o estudo do terreno ou resultados afetivos desnorteantes" (DEBORD, 1958. In: JACQUES, 2003, p. 89).

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

O situacionista britânico Ralph Rumney, que desde a primavera de 1957 efetuava reconhecimentos psicogeográficos em Veneza, decidiu ulteriormente explorar de modo sistemático essa aglomeração e pretendia apresentar um relatório exaustivo a esse respeito em junho de 1958. O trabalho começou bem. Rumney, que conseguira estabelecer os primeiros elementos para um mapa de Veneza cuja técnica de notação era nitidamente superior a toda cartografia psicogeográfica anterior, comunicava suas descobertas aos colegas, passava-lhes as primeiras conclusões e expectativas. Em janeiro de 1958, as notícias começaram a piorar. Rumney, diante de inúmeras dificuldades, cada vez mais enleado pelo meio que ele tentava atravessar, teve de abandonar uma a uma suas linhas de pesquisa e, afinal, como dizia em sua comovedora mensagem de 20 de março, ficou reduzido à imobilidade (IS, 1958d. In: JACQUES, 2003, p.78).

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

O Urbanismo em jogo: finalizando a partida...

Segundo o argumento apresentado até agora, o urbanismo é visto pelos situacionistas como uma atividade que possibilitaria a criação de ambiências completas, nas quais a percepção dos vivenciadores deveria ser o aspecto primordial a ser levado em consideração. Se por uma

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

O arquiteto, como outros trabalhadores de nossa empreitada, vê-se diante da necessidade de mudança de profissão: nunca mais será construtor de formas isoladas, mas construtor de ambiências completas. O que torna hoje a arquitetura tão enfadonha é sua preocupação sobretudo formal. O problema da arquitetura não é mais a oposição função/expressão, questão esta já superada. Ao utilizar formas existentes, ao criar novas formas, a principal preocupação do arquiteto deverá ser o efeito que tudo isso vai ter sobre o comportamento e a existência dos moradores (CONSTANT, 1959a In: JACQUES, 2003, p. 107).

O arquiteto seria, então, um propositor de situações, ambiências, em detrimento ao planejador de espaços abstratos, para o qual o homem é expresso em números e medidas. A preocupação deste arquiteto não seria mais estudar apenas a ergonomia ou criar um módulo que definisse as distâncias funcionais. No entanto, ao tratar a arquitetura e ao demonstrar a necessidade de estudar e acrescentar a preocupação com a reação afetiva dos lugares, os situacionistas não estavam afirmando um distanciamento de suas preocupações com as questões mais práticas dessa produção. Fica claro assim que a crítica situacionista, apesar de dirigir-se em alguns momentos diretamente ao modernismo, está se referindo mais à expressão prática que este tomou, servindo especificamente a uma sociedade de consumo que passou a legitimá-lo.

O funcionalismo, que ainda se pretende de vanguarda porque encontra resistências passadistas, já venceu triunfalmente. Suas contribuições positivas: a adaptação a funções práticas, a inovação técnica, o conforto, a eliminação do enfeite supérfluo, tudo isso são hoje banalidades. Mas seu campo de aplicação, que é afinal limitado, não levou o funcionalismo a uma relativa modéstia teórica. Para justificar filosoficamente a extensão de seus princípios renovadores a toda a organização da vida social, o funcionalismo amalgamou-se, irrefletidamente, com as mais imóveis doutrinas conservadoras (e ele próprio se cristalizou como doutrina imóvel) (IS, 1959. In: JACQUES, 2003, p. 100).

Ao mesmo tempo, a IS, através do Urbanismo Unitário, "uma crítica ao urbanismo²", pretendia desenvolver com a psicogeografia tanto o estudo da cidade atual, sob o ponto de vista da afetividade e do caráter lúdico, como propor situações para essas cidades, baseadas principalmente na mudança e na recriação constante.

Deve-se tanto explorar os cenários atuais, pela afirmação de um espaço urbano lúdico tal como a deriva o reconhece, quanto construir outros, totalmente inéditos. Essa interpretação (uso da cidade atual, construção da cidade futura) implica o manejo do desvio arquitetônico (IS, 1959. In: JACQUES, 2003, p. 103).

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

Como a experiência situacionista da deriva é concomitantemente meio de estudo e jogo do meio urbano, ela está no caminho do urbanismo unitário. Não separar o teórico do prático, quando se trata do UU, não significa apenas fazer progredir a construção (ou as pesquisas sobre a construção, por meio de maquetes) junto com o pensamento teórico; é também, e sobretudo, não separar a utilização lúdica direta da cidade, coletivamente sentida, do urbanismo como construção (IS, 1959. In: JACQUES, 2003, p. 104).

Existia, entretanto, nos situacionistas, a vontade de construir cidades, o que fica claro especialmente no trabalho de Constant. Tão importante quanto Debord na fundação da Internacional Situacionista, Constant teve influência importante no reatamento da teoria situacionista na prática, ao menos projetual, da construção. Arquiteto holandês, este teve na idéia de labirinto sua maior inspiração para proposições como a Nova Babilônia, cidade situacionista à qual deu formas diversas em um número grande de maquetes e imagens.

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

De fato, a deriva, além de suas lições essenciais, só oferece um conhecimento muito situado e datado. Daqui a uns anos, a construção ou a demolição de casas, o deslocamento das microssociedades e das modas bastarão para mudar a rede de atrações superficiais de uma cidade; fenômeno aliás muito encorajador para o momento em que chegarmos à ligação ativa entre a deriva e a construção ativa situacionista (IS, 1959. In: JACQUES, 2003, p. 104).

Baseando-se na idéia de jogo, a noção principal que se buscou trabalhar aqui, pelo viés do pensamento situacionista, é a de que, para a vida da cidade e do ser humano, é fundamental dar atenção às relações entre ambos, e mais, que o papel do arquiteto nesse pensamento seria justamente o de propiciar "ambiências" para o desenrolar dessas relações. Parece-nos que uma alternativa, se é que o arquiteto não sabe mais olhar ao seu redor, deveria ser reconvité-lo a experimentar a cidade como um grande jogo, numa reedição da contínua deriva proposta pelos situacionistas.

Referências Bibliográficas

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

CONSTANT, N. O grande jogo do porvir (1959a). In: JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva**: Escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 98-99.

_____. Relatório de abertura da conferência de Munique (1959b). In: JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva**: Escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 106-108.

DEBORD, G. Relatório sobre a construção de situações e sobre as condições de organização e de ação da tendência situacionista internacional (1957). In: JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva**: Escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 43-59.

_____. Teoria da deriva (1958). In: JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva**: Escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 87-91.

_____. Introdução a uma crítica da geografia urbana (1955). In: JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva**: Escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 39-42.

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

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

INTERNACIONAL SITUACIONISTA - IS. Contribuição para uma definição situacionista de jogo (1958a). In: JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva**: Escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 60-61.

_____. Definições (1958b). In: JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva**: Escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 65-66.

_____. Manifesto (1960a). In: JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva**: Escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 126-128.

_____. O urbanismo unitário no fim dos anos 1950 (1959). In: JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade.** Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 100-105.

_____. Questões preliminares à construção de uma situação (1958c). In: JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade.** Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 62-65.

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

_____. Teoria dos momentos e construção de situações (1960b). In: JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade.** Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 121-122.

_____. Veneza venceu Ralph Rumney (1958d). In: JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade.** Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 78.

IVAIN, G. Formulário para um novo Urbanismo (1958). In: JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade.** Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 67-71.

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

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

VANEIGEM, R. Comentários contra o urbanismo (1961). In: JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade.** Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 153-158.

[Endereço para correspondência](#)

E-mail: jumichaello@yahoo.com.br

Recebido em: 02/03/2007

Aceito para publicação em: 29/06/2007

Notas

¹ Título de um texto situacionista de Constant, publicado na Potlatch n. 30, em julho de 1959.

² Para entender o histórico da IS, ver a apresentação do livro organizado por Paola Berenstein, que apresenta a formação da mesma, bem como alguns aspectos relevantes do pensamento situacionista. Cf. JACQUES, 2003. Além disto, um breve histórico pode ser encontrado no catálogo Situationistas, da exposição organizada no Museu de Arte Contemporânea de Barcelona, em 2002.

³ Ver o texto "Definições", da IS nº1. In: JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 67.

⁴ O jogo urbano proposto pelos situacionistas através da deriva pelos espaços da cidade, bem como sua relação com os estudos de Huizinga, vão ser objeto de análise mais adiante.

⁵ Ver MUÑOZ, Cesar. *Pedagogia da Vida Cotidiana e Participação Cidadã*. São Paulo: Cortez, 2004.

⁶ Ver "Definições", da IS nº1. In: JACQUES, 2003. Op. Cit, p. 67.

⁷ Esta questão é um dos cerne da crítica existente à IS, entretanto, os situacionistas estão, com esta afirmação, não se colocando contra a construção urbana, mas sim contra a centralização do planejamento urbano nas mãos dos urbanistas, especialmente por considerá-los extremamente funcionalistas e não se deterem mais especificamente às questões tidas como mais relevantes dentro da crítica situacionista.