

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Escola de Belas Artes

Programa de Pós-graduação em Artes

Flávia Braga Gonçalves

**MUNDO ABERTO: os jogos, a cidade e os corpos na construção de lugar como
experiência afetiva**

Belo Horizonte

2025

Flávia Braga Gonçalves

**MUNDO ABERTO: os jogos, a cidade e os corpos na construção de lugar como
experiência afetiva**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Artes.

Orientador(a): Carlos Henrique Rezende Falci

Belo Horizonte

2025

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

794 G643m 2025	Gonçalves, F. B., 1981- Mundo aberto [recurso eletrônico] : os jogos, a cidade e os corpos na construção de lugar como experiência afetiva / Flávia Braga Gonçalves. – 2025. 1 recurso online. Orientador: Carlos Henrique Rezende Falci. Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. Inclui bibliografia. 1. Jogos eletrônicos – Teses. 2. Espaço urbano – Teses. 3. Percepção geográfica – Teses. 4. Percepção espacial – Teses. I. Falci, C. H. R., 1969- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título. IV. Título: Os jogos, a cidade e os corpos na construção de lugar como experiência afetiva.
----------------------	--



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

FOLHA DE APROVAÇÃO

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Tese da aluna **FLÁVIA BRAGA GONÇALVES** - Número de Registro **2021699174**.

Título: **“MUNDO ABERTO: Os jogos, a cidade e os corpos”**

Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci – Orientador – EBA/UFMG

Prof. Dr. Marcos Alberto Torres – Titular – UFPR

Prof. Dr. Andre Goes Mintz – Titular – FAFICH/UFMG

Profa. Dra. Monica Vaz da Costa – Titular – EBA/UFMG

Profa. Dra. Márcia Alves Soares da Silva – Titular – UFMT

Belo Horizonte, 03 de novembro de 2025.



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Henrique Rezende Falci, Professor do Magistério Superior**, em 06/11/2025, às 09:13, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Mônica Vaz da Costa, Professora Magistério Superior-Substituta**, em 06/11/2025, às 15:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Marcia Alves Soares da Silva, Usuária Externa**, em 06/11/2025, às 22:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Andre Goes Mintz, Professor do Magistério Superior**, em 07/11/2025, às 14:13, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Marcos Alberto Torres, Usuário Externo**, em 07/11/2025, às 16:13, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rita Lages Rodrigues, Coordenador(a) de curso de pós-graduação**, em 10/11/2025, às 16:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4714002** e o código CRC **80AFB527**.

Dedico à minha avó Magda,
que pavimentou caminhos para que eu pudesse
andar com coragem e sensibilidade. Leitora
incansável, mulher estudiosa, guardiã de afetos
e palavras. Ela me ensinou o valor do silêncio
atento e da escuta generosa.

Foi ela quem primeiro me mostrou que a vida
também se escreve nos cadernos, gestos e
encontros. Seu diário, repleto de memórias, foi
farol e impulso: nele encontrei inspiração para
o jogo que criei e força para seguir cada passo
desta pesquisa.

Minha avó é meu próprio céu. Presente em
cada rastro, em cada voz, em cada instante em
que o mundo se abre como lugar.

AGRADECIMENTO

Às professoras e aos professores que compõem a banca desta tese, agradeço profundamente por sua generosa disponibilidade. De modo especial, agradeço a André e Mônica, cujas contribuições na qualificação abriram caminhos importantes e me ajudaram a redesenhar rumos com mais clareza e confiança.

Ao meu orientador, agradeço pela leveza de ser — acolhimento sereno e atento — e por compartilhar seus conhecimentos sempre com respeito, escuta e troca. Sua presença foi fundamental para que este trabalho florescesse no seu próprio tempo.

Aos amigos que aceitaram o convite para jogar, meu agradecimento mais caloroso. Suas caminhadas, histórias, escutas e olhares foram essenciais para que este trabalho ganhasse corpo e sentido. Jogar com vocês foi, mais do que testar uma proposta, uma experiência de outros modos de estar juntos na cidade. Cada percurso compartilhado deixou rastros que atravessam estas páginas.

À equipe técnica que colaborou com o desenvolvimento do jogo, minha sincera gratidão. A cada conversa, ideia, linha de código, mapa, nuvem ou teste, construímos uma tecnologia sensível. Obrigada por embarcarem neste projeto com criatividade e empenho.

Aos amigos Mauro e Angélica, minha gratidão pelas presenças constantes, que sustentaram este percurso com afeto e força.

Aos meus irmãos, meus amores, agradeço por serem presença viva em minha história. São abrigo, raiz e horizonte. Esta caminhada também é atravessada por vocês — e é mais leve porque existimos juntos.

À Clara, agradeço por caminhar ao meu lado com tanto amor. Sua companhia atravessou este processo como um sopro de vida — sensível e luminosa. Este trabalho carrega muito daquilo que vivemos juntas.

[...] Anda-se participando, não se anda simplesmente deixando-se levar pelo movimento reflexo das pernas. Andar assim faz o caminho, cria-o, recria-o, volta a criá-lo, desdobra toda a exatidão do verbo caminhar construído com o substantivo caminho. O caminhar faz o caminho [...]
(MARTÍNEZ SANTA-MARÍA, 2004, tradução nossa).

RESUMO

Esta tese investiga se o jogo urbano é capaz de produzir lugar, como o faz e qual tipo de lugar produz. A investigação parte de conceitos de lugar e espaço articulados a autores que destacam a mobilidade e a percepção do ambiente urbano, como Yi-Fu Tuan, Michel de Certeau e Tim Ingold. A psicogeografia situacionista e o método da deriva fornecem ferramentas para explorar a cidade, permitindo experiências subjetivas e múltiplas perspectivas nos deslocamentos realizados durante o jogo. A reflexão sobre a natureza lúdica apoia-se nas teorias de Johan Huizinga e Hans-Georg Gadamer, sendo este último fundamental para compreender o jogo como experiência interpretativa, significativa e aberta à descoberta, conectando ação e compreensão. Projetos como *Can You See Me Now?* (2001, 2024) e *Rider Spoke* (2007), desenvolvidos pelo coletivo britânico Blast Theory, ilustram a articulação entre teoria e prática no contexto de jogos urbanos, pois permitem reunir e discutir as teorias de lugar, jogos, cidade, deriva e a capacidade dos jogos de transformar nossa experiência e percepção do ambiente construído. Nesta tese, a reflexão teórica inspira e orienta a criação do jogo, ao mesmo tempo em que o próprio jogo se afirma como campo de experimentação da poética urbana que a pesquisa propõe examinar, tensionando e colocando à prova os conceitos discutidos. O jogo *Céus* constitui o núcleo metodológico desta tese: um jogo urbano proposto com o objetivo de conectar e reconectar lugares, histórias e jogadores. Por fim, a tese examina a poética emergente do jogo urbano, considerando como as histórias compartilhadas pelos jogadores moldam nossa percepção e conexão com os lugares, tornando o jogo simultaneamente propositivo, experiencial e produtor de lugar.

Palavras-chave: jogo; cidade; lugar; deriva.

ABSTRACT

This thesis investigates whether the urban game is capable of producing place, how this occurs, and what kind of place it produces. The investigation is grounded in concepts of place and space developed by authors who emphasize mobility and the perception of the urban environment, such as Yi-Fu Tuan, Michel de Certeau, and Tim Ingold. Situationist psychogeography and the method of the *dérive* provide tools for exploring the city, enabling subjective experiences and multiple perspectives through the movements carried out during the game. The reflection on the ludic nature of games is based on the theories of Johan Huizinga and Hans-Georg Gadamer, the latter being fundamental for understanding the game as an interpretive, meaningful, and discovery-oriented experience that connects action and understanding. Projects such as *Can You See Me Now?* (2001, 2024) and *Rider Spoke* (2007), developed by the British collective Blast Theory. These works illustrate the articulation between theory and practice in the context of urban games, as they bring together and examine theories of place, games, the city, the *dérive*, and the capacity of games to transform our experience and perception of the built environment. In this thesis, theoretical reflection inspires and guides the creation of the game, while the game itself is positioned as a field for experimental inquiry within the scope of the urban poetics the research seeks to explore, challenging and critically examining the concepts discussed. The game *Céus* constitutes the methodological core of this thesis: an urban game designed to establish and re-establish connections between places, stories, and players. Finally, the thesis examines the emerging poetics of the urban game, considering how narratives produced by players shape our perception of and connection with places, making the game simultaneously propositional, experiential, and place-producing.

Keywords: game; city; place; *dérive*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Flávia Braga. <i>Arruar à beira-mar</i> , 2022. Fotoperformance	12–15
Figura 2 – Sara Não Tem Nome. <i>Belo Horizonte</i> (Político), 2015	17
Figura 3 – Projeto de penitenciária (1840) de N. Harou-Romain	31
Figura 4 – Brad Downey. <i>Beginning and The End</i> , 2010.....	52
Figura 5 – Francis Alÿs. <i>Children’s Games 16: Hopscotch</i> , 2016.....	54
Figura 6 – Marcel Duchamp e Eve Babitz, 1963	56
Figura 7 – Cenário do filme <i>Dogville</i> (2003)	57
Figura 8 – Praça Duque de Caxias (Belo Horizonte/MG).....	73
Figura 9 – Pieter Bruegel. <i>Children’s Games</i> (1560).....	74
Figura 10 – Detalhe do jogo pega-pega em <i>Children’s Games</i> , de Pieter Bruegel.....	75
Figura 11 – Bar Sobrado (Belo Horizonte/MG).....	76
Figura 12 – Cenário virtual de <i>Can You See Me Now?</i>	78
Figura 13 – Corredor na praça jogando <i>Can You See Me Now?</i>	79
Figura 14 – Local e momento da captura no jogo <i>Can You See Me Now?</i>	80
Figura 15 – Local e momento da captura no jogo <i>Can You See Me Now?</i>	80
Figura 16 – Fragmento do documentário do jogo no bairro Santa Tereza, 2008.....	81
Figura 17 – Jogo esconde-esconde em <i>Children’s Games</i> , de Pieter Bruegel	87
Figura 18 – The Barbican Centre/Londres (<i>Google Maps</i>).....	88
Figura 19 – Jogador de <i>Rider Spoke</i> em Melbourne, 2022	89
Figura 20 – Primeira instrução no aplicativo de <i>Rider Spoke</i>	90
Figura 21 – Esconder-se ou arriscar o encontro. Interface do aplicativo <i>Rider Spoke</i>	93
Figura 22 – Casas e vozes. Interface do aplicativo <i>Rider Spoke</i>	95
Figura 23 – Geoimagem de Linz, Áustria. 2009	97
Figura 24 – Andorinhas em deriva. A interface do aplicativo <i>Rider Spoke</i>	100
Figura 25 – Interface do aplicativo <i>Can You See Me Now?</i> (2024)	108
Figura 26 – Eixos de ação do jogo <i>Céus</i>	117
Figura 27 – Protótipo de <i>Céus</i> : Construção coletiva com múltiplos registros	122
Figura 28 – Tela inicial do jogo <i>Céus</i> : janela aberta	128
Figura 29 – Desafio <i>Céus cruzados</i> – Ana e Mel	130
Figura 30 – Convite a um caminhar atento. Frame do Jogo <i>Céus</i> , 2025.....	130
Figura 31 – Jogadores reunidos na base do jogo <i>Céus</i>	132
Figura 32 – Jogador durante o jogo <i>Céus</i> (2025).	134

Figura 33 – Jogador durante o jogo <i>Céus</i> (2025).	134
Figura 34 – Primeiro registro do jogador Ricardo.....	137
Figura 35 – <i>Céus cruzados</i> – João e Célio.....	138
Figura 36 – <i>Céus cruzados</i> – João e Célio.....	138
Figura 37 – <i>Céus nas mãos</i> : Isopor	139
Figura 38 – <i>Céus nas mãos</i> : Mel	144
Figura 39 – <i>Céus nas mãos</i> e local de registro: Mel.....	145
Figura 40 – Francis Alÿs. <i>Children’s Game #15: Espejos</i>	148
Figura 41 – Imagem registrada por jogadora: nuvens	152
Figura 42 – Imagem registrada por jogadora: flor amarela	153
Figura 43 – Imagem registrada por jogador: árvore	154
Figura 44 – Frame do jogo <i>Céus</i> , 2025	156
Figura 45 – Ricardo e o local de registro.....	170
Figura 46 – Ricardo e o local de registro.....	171

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	Uma deriva para dentro d'água	11
1.2	Janelas para o lugar.....	16
1.3	Caminhos que levam ao jogo: aproximação com o objeto de pesquisa	21
1.4	Entre capítulos e trajetos.....	23
2	TRAMAS URBANAS: PRÁTICAS DE CONTROLE E CRIAÇÃO	27
2.1	Entre muros e fissuras	27
2.2	A cidade por fazer: entre espaço e lugar	36
2.3	Rasuras lúdicas na cidade.....	50
3	A CONFLUÊNCIAS ENTRE CIDADES E JOGOS	59
3.1	Jogar e ser jogado.....	59
3.2	A cidade como playground - espaço imaginado	71
3.2.1	<i>Can You See Me Now?</i> – Criando uma experiência ubíqua	72
3.2.2	<i>Rider Spoke</i> – intimidade na errância	87
3.3	Replay: o tempo reaberto no jogo	105
3.4	Poéticas do hackeamento: do controle ao encontro, via georreferenciamento.....	111
4	JOGANDO COM ESPAÇOS, LUGARES E MEMÓRIAS	117
4.1	Corpos em jogo, cidades encantadas	117
4.2	Tecer o jogo, inventar o Céus	128
4.3	Dinâmica do jogo	131
4.4	Como o jogo produz lugar	142
4.4.1	Objetos – desafio <i>Céus nas mãos</i>	143
4.4.2	O mapa como guia para o encontro – desafio <i>Céus cruzados</i>	155
4.4.3	Contar contando o outro – desafio <i>Tecer nuvens</i>	157
4.4.4	Recontar e reencantar – desafio <i>Colecionar névoas</i>	159
4.5	Tudo coaduna na performance	161

5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	165
5.1	Acontecer lugar: entre a pele e o mapa.....	165
	REFERÊNCIAS	173
	APÊNDICE A – Sequência de telas do jogo <i>Céus</i>	185
	APÊNDICE B – Fluxograma de <i>Céus</i>	189
	APÊNDICE C – Presenças do <i>Céus</i>	190

1 INTRODUÇÃO

1.1 Uma deriva para dentro d'água

A paisagem urbana parecia estar longe. Em minha casa, as paredes pareciam distanciar o mar. Do quarto, ao abrir a janela, vislumbrei o céu e o mar. Pude desejá-lo, desejar estar. O ponteiro do relógio, em flecha, determinava o movimento cronológico do tempo, a passagem das horas. Desabotei-o do pulso e o coloquei sobre a mesa, enquanto pensava em Henri Lefebvre, em o *Direito à cidade* (2001), sobre a racionalidade produtivista e a vida cotidiana decupada em trabalho, transporte, vida privada e lazer.

Estou prestes a suspender ou desestruturar essas marcações da vida urbana, fundamentada no capital, na tentativa de maior domínio do vivido. Peguei minha cadeira, disposta a caminhar à deriva¹ pelas ruas da cidade de Guarapari-ES. Fui arruar à beira-mar. Lembrei-me de Alphonso Lingis dizendo que estar vivo é preencher a vida “aproveitando o dia, a luz do sol, dando um passeio, apreciando o cheiro e a umidade da terra na primavera, desfrutando do ar, apreciando o apetite pela vida que a plenitude do dia sustenta”².

Arruar é outra maneira de pensar, sentir, conhecer e ocupar a cidade. Desprezando o mecanismo de tempo, esgueirei-me à beira do mar, sem relógio. A cadeira, cada vez mais próxima da água do que do canto do quarto. Os pés, abraçados pelas ondas; os chinelos, já descalçados. Sentei e pude desejar ser parte. Lancei-me, com demora, às ondas que me agitaram o corpo e me arrancaram da cadeira. Desejei ser partículas de areia, ser algas, ser as rochas circundantes e, de tanto desejar, fui. Fui solapada da cadeira, fui deriva, fui presença debaixo d'água.

A decisão de estar submersa é a de habitar essa outra casa, que está cheia de outros organismos existentes; de olhar para a vida oceânica e para o lugar que ela ocupa na sociedade. Reivindico um outro tempo: o da experiência, da movência e da liberdade. Ouvir o som das águas, sentir o cheiro do sal, a ardência do rosto ao sol, as roupas molhadas — até me adaptar e me sentir integrada.

¹ O caminhar à deriva é uma técnica desenvolvida pela Internacional Situacionista, voltada à exploração e descoberta do ambiente.

² [...] enjoying the day, the sunlight, taking a walk, enjoying the smell and damp of the springtime earth, enjoying the air, enjoying the appetite for life that the plenitude of the day sustains (LINGIS, 1998, p.18).

O caminhar, como prática artística, é um processo de composição com a paisagem urbana. Na movência e na presença, o corpo se impõe à cidade e compõe a paisagem. Um corpo na rua, beirando o mar com uma cadeira, vai deixando o rastro no asfalto, o esboço na areia, a presença na água. Tudo isso é fragmento de um estar “em cada lugar” para chegar “a algum outro lugar”³. Um corpo no mar com uma cadeira é um corpo aguado⁴.



³ Os caminhos levam de um lugar ao outro, de uma área a outra (INGOLD, 2007, p.81).

⁴ Contornado por água, misturado com ela, ter o corpo composto por e que anseia estar em.







No percurso de *Arruar à beira-mar*, o destino do jogo — em ato improvisacional — foi ocupar uma cadeira submersa em água. Enquanto vagava com a cadeira na mão, eu divagava (com olhar mais externo) sobre o mar, um lugar pleno de movimento: peixes, ondas, barcos, banhistas. Eu quis estar por um longo período naquela água, sentindo a frieza, a adaptação da temperatura do corpo até não incomodar mais, as roupas encharcadas, os dedos enrugados, um balançar na cadeira, os ruídos do ambiente, o rosto exposto ao sol até ser encoberto pelas águas e não conseguir mais me equilibrar sentada. E quando o corpo afundou, a cadeira emergiu nesse lugar que escolhi estar. Imaginei-me e me criei nesse lugar. Também criei o lugar. Ele já existia de forma distanciada. Primeiro como uma paisagem imóvel. Segundo, enquanto eu caminhava, como lugar sonhado. Depois, como lugar significativo (experienciado), produzido e memorável. Nessa visão, pode haver muitas formas de produzir um lugar.

Arruar à beira-mar (2022) é a abertura da tese, a abertura da experiência, a abertura da ideia de jogo, da liberdade, da espaciosidade, do devir, do encontro — do pé fincado no fundo granular do mar, ou flutuante na cadeira trêmula a cada feixe d'água; dos olhos um pouco salgados, em uma visão *Fata Morgana*⁵ daquela paisagem; do estar vivo, em convívio e em jogo.

1.2 Janelas para o lugar

Diante das estruturas rígidas da vida urbana, cuja eficiência econômica se sobrepõe às necessidades humanas, a experiência-movência, como *Arruar à beira-mar* (2022), pode suspender, de forma efêmera, algumas de suas amarras.

O mar, um horizonte sem limites, gera uma sensação de amplitude, em oposição aos ambientes projetados para uma determinada funcionalidade, como quartos, escritórios, salas de aula, que organizam a espacialidade e delimitam o movimento dos corpos. A fotoperformance *Belo Horizonte* (Políptico), realizada em 2015 por Sara Não Tem Nome, flagra o planejamento construtivo despreocupado com o olhar possível a partir de suas janelas: uma construção de lógica funcionalista, em detrimento de experiências perceptivas da pessoa com a realidade externa. Outra realidade desse espaço está posta por tais condições, que logo

⁵ Tipo de miragem caracterizada por distorção óptica e inversão de objetos distantes, frequentemente observada em desertos ou sobre corpos de água.

docilizam⁶ o olhar do morador, levando-o a enxergar apenas tijolos. Capaz de conter os sentidos, os instantes, esse espaço é também capaz de criar isolamentos. Se pudéssemos mudar as janelas de lugar⁷... É preciso estar atento ao fato de que as paredes são mais marcações do que fronteiras. Obliteram, mas podem ser transpostas.

Figura 2 — *Belo Horizonte* (Políptico), 2015.



Fonte: Sara Não Tem Nome.

É importante considerar que a classe socioeconômica interfere diretamente nos tipos de janelas: algumas são de longa extensão e vitrificadas com o propósito de ter uma visão do jardim ou quintal, unindo arquitetura e natureza; outras estão bloqueadas — o exterior não importa mais; e, para aqueles cuja casa é a rua, as marquises dispensam janelas. A visão de uma janela está ligada à visão de mundo.

Nesse sentido, o construído é capaz de afetar as pessoas que vivem naquele ambiente — define sensações, funções sociais e demais conexões com o entorno. Algumas faculdades

⁶ Refere-se ao processo pelo qual as instituições sociais, como a família, a escola, o hospital e outras estruturas disciplinares, moldam e controlam os indivíduos (FOUCAULT, 2000, p.163).

⁷ Metáfora utilizada para pensar a reconexão do habitante com o mundo exterior, a fim de recuperar uma sensação de abertura.

espacializantes, como as relações ambiente interno–externo; amplo–reduzido; público–privado, são concretamente percebidas a partir da experiência de lugar, que pode ser tocado, visto, habitado e ocupado⁸. A arquitetura opera lugares, é agente ativo, produz impactos sensoriais e influencia as relações da comunidade. A partir dela, criam-se sentimentos, simbolismos e memórias.

Considerar que o planejamento urbano implica na estruturação da realidade social, nas redes de relações e define o lugar que é habitável, a disposição dos centros comerciais e a localização das áreas governamentais, é dizer que todos (sujeitos e objetos que estão envolvidos nesse processo) contribuem para moldar o espaço urbano. A cidade apodera-se das ideologias políticas, religiosas e filosóficas para reafirmá-las por meio de monumentos, festas populares, edifícios, praças, murais e ruas. A cidade emite os ideais incorporados de forma tangível, modulando os modos de viver. A interação dos habitantes com o espaço arquitetônico parece ser mais ativa, no sentido de se adequar ao modelo proposto, e menos reflexiva, pois o cotidiano repetitivo (acordar, trabalhar, percorrer o mesmo caminho cíclico) passa a condicionar nossas ações de maneira inconsciente.

O emprego do tempo na cidade, reduzido ao trabalho, também reduz os encontros. Onde fica o momento do lúdico? A pessoa polivalente, polissensorial⁹, capaz de relações complexas e de atividade criadora, resiste à docilização em que medida? Enquanto o tempo do relógio é marcado e valorizado com base na produtividade, os corpos precisam de ócio¹⁰. O caminhar ocioso é uma ação de resistência ao processo de docilização do corpo e uma abertura para traçar outras relações experienciais de produção do espaço ou de ocupação da cidade. Requer, primordialmente, liberdade e esforço para criar fissuras no pensamento e no comportamento correspondentes aos devaneios¹¹ cotidianos. O viver pode ser intersticial: transitar entre a docilização do ser (na incapacidade de subversão absoluta às normas sociais) e o apetite pelos elementos circundantes, poéticos, imaginários ou por qualquer outro gesto cotidiano que nos

⁸ Yi-Fu Tuan (1983, p.64) aponta que essas sensações reforçam os conceitos de percepção espacial (dentro/fora, aberto/fechado, espaciosidade/apinhamento) e podem influenciar a forma como nos relacionamos com o ambiente ao nosso redor.

⁹ O termo polissensorial aparece associado à forma como o ser humano apreende o mundo. Envolve todos os sentidos em interação: tato, olfato, audição, visão e até o paladar (LEFEBVRE, 2001, p.107; TUAN, 1983, p.13).

¹⁰ José Celso Martínez. Entrevista dada ao *Roda Viva*, da TV Cultura, 1988. Ócio como trabalho prazeroso, que permita a reflexão, a experimentação e a criação. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Y2K9-PWLI9s>. Acesso em: 5 abril 2024.

¹¹ Para Gaston Bachelard (1996), o devaneio se refere à atividade da imaginação e à capacidade de criar e agir.

traga outras maneiras de habitar e investir os espaços. Seja coabitar temporariamente com outras espécies oceânicas (*Arruar à beira-mar*, ver p.14-17), seja reivindicar artisticamente a paisagem urbana (fotoperformance de Sara, ver p.19), jogamos com o tempo e o espaço para reinterpretá-los, para praticá-los criativamente.

E a quem isso interessa? Aos praticantes da cidade, trazendo-os à vida, e à própria cidade, onde eventos ocorrem. Juntos, aqueles que imaginam e realizam gestos cotidianos — poéticos, políticos, sensíveis ou mesmo silenciosos — agenciam um outro sentido de cidade, estabelecendo relações significativas em contextos individuais e coletivos. Portanto, um lugar pressupõe conexão. De outra forma, estará ali ou acolá, sem estar (despersonalizado, docilizado) ou será vivido como um *não-lugar*. Nesse ponto, torna-se importante considerar a noção de não-lugar, formulada por Marc Augé (2005, p.81). Para o autor, a sobremodernidade multiplica espaços de circulação e consumo — aeroportos, rodovias, shopping centers, cadeias de fast-food —, que reduzem o sujeito à condição de usuário ou consumidor anônimo. O não-lugar se define, portanto, como ambiente saturado de movimento, no qual a docilização se manifesta de modo mais evidente, pois a experiência subjetiva é capturada pela lógica funcional, diferentemente do lugar, que se ancora em uma tríade composta por identidade, relações e memória.

Nesse horizonte, é possível aproximar a noção de não-lugar, proposta por Marc Augé (2005), o *junkspace* e a “cidade genérica” (Koolhaas, 2002, 2010). Todos descrevem os efeitos da sobremodernidade e do capitalismo globalizado sobre o espaço urbano. O *junkspace* emerge como excesso arquitetônico, uma espacialidade redundante e interminável, cuja forma é incoerente e modulável, saturada de consumo e desprovida de memória, pois atua também a partir da lógica do consumo, da circulação e da fragmentação urbana. Koolhaas o define como “resíduo inevitável da modernização”: espaços caóticos, modulados por lógicas industriais, que se constroem a partir de elementos pré-fabricados, flexíveis e substituíveis, resultando em ambientes fragmentados (lojas, corredores, áreas de espera), que coexistem sem unidade (2002, p.175-178). Trata-se de uma dissolução estética e material da cidade em superfícies descartáveis, em que a experiência urbana se torna transitória e volátil. Se, em Augé, o não-lugar evidencia a neutralização da identidade e a redução das relações ao consumo, em Koolhaas, o *junkspace* mostra como essa mesma lógica se traduz na própria forma arquitetônica, convertendo o espaço urbano em pele efêmera e recombinável.

Ao contrário do não-lugar e do *junkspace*, que operam sobretudo na escala da experiência cotidiana do sujeito, a cidade genérica descreve a morfologia urbana em sua dimensão macro, revelando como o espaço é planejado, construído e organizado sob a lógica globalizada. Trata-se de uma cidade sem identidade singular, intercambiável com qualquer outra, marcada pela ausência de centro e pela dependência de grandes infraestruturas — em especial os aeroportos —, que assumem o papel de novos corações urbanos. A homogeneização visual se manifesta na repetição de torres, shoppings, condomínios e enclaves residenciais, compondo uma paisagem fragmentada e sem memória histórica. A cidade genérica evidencia a perda de singularidade e a padronização da vida urbana em escala planetária, funcionando como um fenômeno técnico-morfológico que complementa os diagnósticos cotidianos de Augé (2005) e Koolhaas (2002, 2010). Em conjunto, esses conceitos revelam os riscos de uma urbanidade que se fragiliza como lugar, restando ao habitante e ao caminhante o desafio de reinscrever a si mesmo e à cidade.

Ao refletir sobre as lógicas homogeneizantes da cidade contemporânea e seus efeitos na experiência do sujeito, emerge a necessidade de pensar o direito à cidade como horizonte político e existencial. Em *Cidades Rebeldes* (2014), David Harvey compreende esse direito como um projeto coletivo e estrutural, voltado à transformação da forma urbana e da vida cotidiana em escala macro. Trata-se de uma luta anticapitalista que não se limita a expressões culturais ou subjetivas, mas que se orienta à disputa do próprio processo de urbanização. Se Harvey enfatiza essa dimensão estrutural, Brígida Moura Campbell (2018, p.58-59) destaca a importância do imaginário urbano como campo político e sensível de transformação micropolítica. Para a autora, a ocupação criativa dos espaços — seja por meio de obras de arte, movimentos ativistas ou práticas estéticas — funciona como gatilho para viver a cidade, produzindo novas formas de relação e experiência: uma força capaz de desviar padrões instituídos, abrir possibilidades de improviso, ressignificar experiências e reconfigurar sensibilidades. Tais práticas configuram um exercício do direito à cidade como insurgências cotidianas que reabrem possibilidades de uso e de reinvenção da cidade.

É justamente nesse contexto que se insere o objeto de pesquisa desta tese: os jogos urbanos, entendidos aqui como práticas lúdicas intersticiais que convocam corpo, afeto e imaginação, e possibilitam deslocar não-lugares e *junkspaces* em lugares de encontro. Entre essas práticas, a deriva ocupa um lugar central, pois reconduz à exploração das ambiências e à abertura para novas experiências. Considero a deriva um jogo no sentido literal, por constituir uma situação

lúdica capaz de reinventar a realidade, estruturada como um jogo aberto¹², em que o caminhante cria seu próprio trajeto a partir das possibilidades de decisão. Trata-se, assim, de uma ocupação existencial do urbano, na qual se deixa a marca da presença. Muitas experiências podem emergir a partir do jogo da deriva: melhor compreensão da relação sujeito/cidade, emoções provocadas pelo agora/acaso, escolhas de movimentos imaginados na invenção de si próprio e de lugares. O caminhante à deriva se encontra com outros passantes e demais objetos, aceitando uma estrutura permeada pela ação imprevisível do acaso.

1.3 Caminhos que levam ao jogo: aproximação com o objeto de pesquisa

Minha aproximação com o campo dos jogos não foi imediata. Inicialmente, como docente na educação básica, desenvolvi um projeto voltado a jogos digitais, durante o mestrado (2018–2020), com o intuito de investigar a criatividade e outras habilidades que pudessem ser estimuladas por meio dessa linguagem. Nesse momento, a sala de aula ainda era o centro das experiências, e minha atenção se voltava para as relações entre tecnologia, narrativa e engajamento dos estudantes.

Com o tempo, percebi que, apesar da potência desses experimentos, algo permanecia deslocado: a escola parecia distante da vida e, mais ainda, da cidade que a cercava. As atividades, mesmo quando criativas, permaneciam enclausuradas em um espaço institucional, cujas paredes filtravam e restringiam o contato com o mundo exterior. A percepção de que o aprendizado poderia (e deveria) se dar também fora desses limites me levou a buscar estratégias para aproximar a escola e a cidade. Comecei a experimentar aulas externas, inicialmente como uma forma de arejar as práticas pedagógicas, mas logo percebi que essas saídas abriam outras dimensões de experiência. Ao inserir os alunos em diferentes paisagens (ruas, praças, parques, mercados), notei mudanças sutis: a escuta se ampliava, o olhar se tornava mais atento e o corpo assumia uma postura exploratória. A cidade deixava de ser apenas cenário e se tornava interlocutora.

Essas vivências começaram a deslocar meu interesse do jogo digital para algo mais híbrido e performático: jogos que não apenas se passavam na cidade, mas que a incorporavam como elemento essencial. Foi nesse contexto que tive contato com os chamados **jogos urbanos**, práticas que articulam deslocamento, interação social e narrativa situacional. Os jogos

¹² Conceito proveniente dos jogos eletrônicos, no qual os jogadores têm liberdade para explorar um mundo virtual de forma não linear.

urbanos me atraíram justamente pela possibilidade de dissolver fronteiras entre arte, vida e espaço público. Ao contrário de um jogo confinado a uma tela ou a um tabuleiro, o jogo urbano é permeável e imprevisível, moldado pelas interações dos participantes e pelas contingências do espaço. Essa qualidade o aproxima de uma performance: cada partida é irrepitível, marcada pela confluência específica de corpos, lugares e circunstâncias.

Foi então que comecei a investigar práticas artísticas e teóricas que dialogassem com essa perspectiva, consolidando a noção de que um jogo não apenas ocupa o espaço, mas pode ser uma forma de **produzir lugar**. Os primeiros testes se deram de forma intuitiva: criei propostas lúdicas que envolviam percursos pela cidade, interações com transeuntes e pequenas tarefas de observação e registro. Eram exercícios simples, mas que já revelavam como a dinâmica do jogo podia intensificar a atenção e gerar uma relação mais afetiva com o entorno. Esses experimentos também me levaram a um reposicionamento enquanto artista-pesquisadora. Minha prática deixou de ser algo paralelo à docência e passou a se nutrir diretamente dela, em um ciclo de retroalimentação. Ao mesmo tempo, compreendi que minha investigação não era sobre qualquer jogo, mas sobre como o jogo urbano — situado, encarnado e relacional — pode produzir lugares, bem como quais tipos de lugares emergem dessas experiências.

Minha pesquisa parte da convicção de que teoria e prática não estão separadas: a reflexão conceitual não apenas fundamenta, mas inspira e direciona a criação. No caso desta tese, a teoria (sobre lugar, espaço, jogo e deriva) foi decisiva para dar consistência a um jogo que já estava em gestação a partir de minhas experiências em sala de aula, ao mesmo tempo em que o processo de pensar e construir esse jogo retroalimentava a reflexão teórica. Assim, o percurso investigativo apresentado ao longo dos capítulos foi permeado por esses dois movimentos (teoria e prática) e culmina, no último capítulo, na proposição do jogo *Céus*¹³, cuja concepção e desenvolvimento se afirmam nesse entrelaçamento. Trata-se da construção de um jogo que convida a cidade e seus habitantes a se reinventarem no ato de jogar.

¹³ *Céus*: jogo urbano locativo desenvolvido no âmbito desta pesquisa. Disponível em: <https://ceusgame.com/>. Acesso em: 17 nov. 2025.

1.4 Entre capítulos e trajetos

Esta tese parte da ideia da cidade como uma constante obra humana, composta por apropriações, ocupações e criações de lugares, e insere o jogo como método primordial para gerar conexões, ludicidade e possibilidades de produção de lugar. O que o jogo articula e põe em ação são essas possibilidades; ele não “resolve”¹⁴ o lugar, nem o encerra, mas permite novas experiências, sentidos e relações com os espaços urbanos. A aposta está na força do jogo em tornar a cidade conhecida, presente e significativa para os participantes, para além da utilização convencional, mobilizando a percepção, a sensibilidade, a afecção e a imaginação.

A deriva aparece como método fundante de um jogo tecido a cada capítulo: um jogo cujas regras são as próprias regras, e em que o tempo é o tempo necessário e desejado da ação, cujo objetivo pode ser apenas habitar um lugar naquele instante. As fricções se dão no contato com o entorno e no que o caminhar pode construir. Cada passo traça linhas, abre passagens, inventa lugares. O caminhar, pensado por autores que serão retomados nos capítulos seguintes — como Ingold (2015), que fala em linhas e nós, e Certeau (1998), que descreve o andar como prática cotidiana capaz de reescrever a cidade —, surge aqui apenas como indício. Mais adiante, essas contribuições ajudarão a pensar sobre a cidade em sua não fixidez e o jogo como gesto que se aproxima dessa mobilidade.

Para compreender esta tessitura, este primeiro capítulo é um primeiro movimento da deriva: lançar-se à cidade com as perguntas ainda abertas. O que significa produzir lugar? Como o jogo produz lugar? De que modo a ludicidade transforma a nossa relação com o espaço? As perguntas não buscam respostas definitivas, mas caminhos a explorar. É justamente nesse ponto que o jogo *Céus* cumpre o papel de deslocar essas perguntas para o campo da experimentação, na confluência com as questões conceituais. Reflexões sobre a experiência permitirão perceber se há camadas coexistentes de lugar, se há mobilidade entre elas, quando espaços urbanos se tornam lúdicos e outras lógicas se sobrepõem.

O segundo capítulo situa a cidade como um campo tensionado entre práticas de controle e práticas de criação. Parte da compreensão de que o espaço urbano, historicamente, foi

¹⁴ Como ressalta Carlos Henrique Rezende Falci (2024), durante nossos diálogos de orientação, o jogo não “resolve” o lugar; ele não produz um espaço fechado ou definitivo. O que ele faz é articular possibilidades de produção de lugar, permitindo que experiências, sentidos e relações sejam ativados, sem reduzir o lugar a algo fixo ou totalmente controlado.

moldado por estratégias de organização e disciplinamento — como apontam Lefebvre (2001, 2006), Foucault (1987, 2005), Debord (2003) e Deleuze (1990) —, que transformaram a cidade em mercadoria, espetáculo e dispositivo de gestão da vida. Ao mesmo tempo, reconhece-se que esses mesmos espaços são atravessados por usos desviantes, rasuras cotidianas e invenções de lugar, como sugerem Certeau (1998) e Massey (2008). O capítulo percorre desde a materialidade objetiva do espaço e seus mecanismos de docilização até os gestos criativos que reabrem possibilidades de experiência. O foco está em mostrar como, em meio às forças homogeneizadoras, surgem práticas de resistência, lúdicas e sensíveis, que reinscrevem sentidos no tecido urbano e apontam para a cidade como uma obra inacabada, sempre em disputa entre controle e criação.

No capítulo três, a proposta é apresentar o conceito geral de jogo para, em seguida, definir o termo jogo urbano — sua relação com a cidade e os jogadores —, além de continuar refletindo sobre a utilização dos espaços e a criação de lugares. A busca por relações entre corpos, intenções e ações no ambiente urbano é central para compreender o jogo como uma experiência de lugar. As teorias do jogo de Johan Huizinga e Hans-Georg Gadamer (1997) oferecem fundamentos valiosos sobre essa atividade e sobre a complexidade de seu funcionamento. No livro *Homo Ludens* (2007), Huizinga demonstra os componentes essenciais do jogo e argumenta que ele possui características que o diferenciam de outras atividades humanas: liberdade, separação da vida cotidiana, presença de regras e criação de uma ordem própria dentro do contexto em que é praticado. Sob a perspectiva de Hans-Georg Gadamer (1997), o jogo independe da consciência individual dos jogadores. Não são os sujeitos que determinam o jogo, mas o jogo que se realiza por meio deles, revelando uma dinâmica fundamental: no jogar, o indivíduo é tomado pelo movimento do jogo, tornando-se parte de um acontecimento que o excede. O jogo envolve os participantes e os conduz de maneira espontânea e intuitiva.

Para ilustrar essa parte do estudo, revisita-se a emergência de ações e as metodologias da Internacional Situacionista (1957–1972), na qual a deriva foi estabelecida como prática central. Ao analisarmos os projetos *Do You See Me Now?* (2001, 2024) e *Rider Spoke* (2007), desenvolvidos pelo grupo britânico Blast Theory — entendidos aqui como jogos urbanos performativos, por criarem regras próprias, acionarem a participação ativa dos jogadores e deslocarem a percepção do espaço público —, buscamos compreender como essas experiências lúdicas interagem com a cidade e produzem lugares sensíveis. Interessa-nos

identificar formas de mobilização do espaço, modos de apropriação, interfaces e dinâmicas que geram novas configurações urbanas. Percebe-se como o jogo se entrelaça à movência urbana, destacando sua importância como uma ferramenta potente para a exploração. Esses projetos convidam os participantes a reimaginar os lugares que habitam, abrindo caminhos de agenciamento e gerando novas configurações na cidade.

Juntamente com essas percepções, o jogo *Céus* (2025) foi sendo imaginado e criado ao longo da pesquisa. Inspirado nas estratégias dos projetos mencionados, propõe uma experiência urbana própria, na qual os jogadores se envolvem em ações performativas que reativam espaços, constroem narrativas compartilhadas e transformam o espaço urbano em lugares emergentes, sensíveis e relacionais.

O capítulo quatro se dedica a essa proposta e está fundamentado nas teorias de Paola Berenstein (2005, 2015), sobre errâncias urbanas e a complexidade da cidade; de Karen Barad (2007), acerca da performatividade pós-humanista; e de Paul Ricoeur (1994) sobre tempo e narrativa. O jogo propõe compreender os lugares a partir das interações dinâmicas entre narrativas, lugaridades e materialidades. Combinando os métodos da deriva situacionista e das narrativas orais, grupos de participantes percorrem a cidade em busca de lugares onde contar e ouvir histórias, registrando essas experiências por meio de áudios e fotografias. Esses registros alimentam um acervo digital, acessível via aplicativo, no qual as histórias compartilhadas se tornam parte de um mosaico dinâmico de narrativas urbanas. Nesse processo, o jogo não apenas mapeia trajetórias e memórias, mas também tece uma rede de conexões entre lugares, narrativas e jogadores, explorando a riqueza, a complexidade e a constante transformação da vida urbana (MUNSTER, 2006; OSTETTO e BERNARDES, 2015; PINK, 2013; TUAN, 1983).

O quinto capítulo (Considerações finais) retoma os conceitos e argumentos desenvolvidos ao longo da tese para refletir sobre os resultados da pesquisa e o papel do jogo *Céus* na produção de lugar. Nesse capítulo, analisa-se como o lugar urbano não é uma entidade fixa, mas um fenômeno relacional que se constitui na intra-ação entre corpo, narrativa, cidade e tecnologia, conforme proposto por Barad (2007), Lefebvre (2001) e Tuan (1980, 1983). Explora-se a noção de lugar como acontecimento, enfatizando a dimensão performativa do *Céus*: cada gesto do jogador (caminhar, escutar, narrar, registrar) ativa uma topologia momentânea, transformando espaços ordinários em lugares sensíveis e compartilháveis. Além disso, o

capítulo evidencia a dimensão afetiva, relacional e poética das lugaridades produzidas pelo *Céus*, destacando como a escuta, o gesto e a atenção possibilitam novas formas de presença, mobilidade e conhecimento sensível na cidade.

2 TRAMAS URBANAS: PRÁTICAS DE CONTROLE E CRIAÇÃO

2.1 Entre muros e fissuras

“O tempo alterou as coisas outra vez. Lá vamos saindo do arco coberto de folhas, penetrando num mundo cada vez mais vasto. A verdadeira ordem das coisas — e é esta a nossa ilusão eterna — é agora apenas aparente. Assim, num instante, numa sala de estar, a nossa vida ajusta-se à marcha pomposa de um dia percorrendo o céu”
(WOOLF, Virgínia. *As Ondas*, 2015)

Descrevemos lugares, apontamos um local no mapa ou orientamos alguém que não conhece o bairro. Habitamos temporariamente (nomadismo) ou longevamente (enraizamento) lugares em um espaço físico, os quais tratamos como “nossa casa”. O conceito de "nossa casa", entretanto, é fluido, subjetivo e relacional, variando conforme as experiências, memórias e emoções de cada indivíduo — o que resulta em percepções singulares desse lugar. Pensar o lugar de maneira restrita ou fugaz impede compreender a complexidade do conceito e suas múltiplas aplicações. Iniciemos, portanto, pelo reconhecimento de alguns dos pontos já discutidos por teóricos que procuram conceituar o tema, especificamente no âmbito das cidades. Em um primeiro momento, tratamos o lugar sob o viés da objetividade material, recorrendo às reflexões de Henri Lefebvre, em *O direito à cidade* (2001), sobre espaço e urbanização. Nesse contexto, a objetividade do lugar refere-se à existência concreta, planejada e tangível do espaço urbano, independentemente das percepções individuais dos cidadãos. Dentro da dinâmica capitalista apontada por Lefebvre, o espaço da cidade é moldado por estratégias de organização e funcionalidade, conectando-se a relações econômicas e sociais complexas. Com a ascensão do capitalismo, nos séculos XVIII e XIX, o espaço urbano passou a ser estruturado como instrumento de controle, servindo aos interesses da produção industrial e determinando o ritmo da vida nas cidades.

Ao retomar as críticas sobre a cidade, a partir das análises de Lefebvre, Ana Fani Alessandri Carlos (2020, p.353) sintetiza a questão afirmando que: “A cidade hoje se transforma em mercadoria como desdobramento do processo de produção do espaço tornado mercadoria no seio do processo da produção capitalista”. Entretanto, para Lefebvre, a cidade não deve ser entendida apenas como infraestrutura física movida por lógicas econômicas. A produção do espaço articula-se de maneira descontínua e processual, implicando uma dimensão de

consciência social que ultrapassa os aspectos materiais. Cidade e espaço tornam-se, assim, categorias fundamentais para a compreensão do cotidiano. Ao propor a cidade como obra — e não apenas como produto —, Lefebvre explicita que há produtores desse espaço, sujeitos e práticas cotidianas que o (re)constroem constantemente: “Em si e por si, o espaço social não possui todos os caracteres da ‘coisa’¹⁵, oposta à ação criadora. Como espaço social, ele é obra e produto: realização do ser social” (LEFEBVRE, 2006, p.150).

Essa compreensão não exclui a presença de forças que visam organizar, controlar e funcionalizar o espaço urbano. Ao contrário, explicita a coexistência tensa entre lógicas de planejamento — que visam ordená-lo de acordo com interesses econômicos, políticos e espetaculares¹⁶ — e práticas cotidianas que o habitam, desviam e (re)significam, reinventando-o em outro registro. Nesse embate entre estratégias instituídas e usos táticos, Michel de Certeau propõe que as cidades são operadas a partir da articulação de três elementos:

1. a produção de um espaço próprio: a organização racional deve, portanto, recalcar todas as poluições físicas, mentais ou políticas que a comprometeriam;
2. estabelecer um não-tempo ou um sistema sincrônico, para substituir as resistências inapreensíveis e teimosas das tradições: estratégias científicas unívocas, possibilitadas pela redução niveladora de todos os dados, devem substituir as táticas dos usuários que astuciosamente jogam com as “ocasiões” e que, por esses acontecimentos-armadilhas, lapsos da visibilidade, reintroduzem por toda a parte as opacidades da história;
3. enfim, a criação de um sujeito Universal e anônimo que é a própria cidade: como a seu modelo político, o Estado de Hobbes, pode-se atribuir-lhe pouco a pouco todas as funções e predicados até então disseminados e atribuídos a múltiplos sujeitos reais, grupos, associações, indivíduos. “A cidade”, à maneira de um nome próprio, oferece assim a capacidade de conceber e construir o espaço a partir de um número finito de propriedades estáveis, isoláveis e articuladas uma sobre a outra. Nesse lugar organizado por operações “especulativas” e classificatórias, combinam-se gestão e eliminação (CERTEAU, 1998, p.173).

Portanto, as cidades se estruturam a partir de forças homogeneizadoras. Uma delas é apontada por Lefebvre (2001, p.82, 117, 128): sob a influência do capitalismo emergente, o tempo livre

¹⁵ Ao falar em “coisa”, Lefebvre (2006, p.150) contrapõe o espaço social (dinâmico, relacional, criador) à noção de objeto fixo e reificado. Quando observa que o espaço pode assumir “os caracteres fetichizados da coisa”, refere-se ao processo pelo qual o espaço urbano é capturado pela lógica da mercadoria e do dinheiro.

¹⁶ Guy Debord (1997, p.28-32) emprega o termo *espetáculo* para definir a lógica dominante das sociedades capitalistas avançadas, nas quais a experiência urbana passa a ser mediada por imagens, consumo e circulação de signos, produzindo uma cidade voltada para sua própria exibição.

passa a ser administrado, criando-se áreas de lazer que disciplinam as horas do “não-trabalho”. Guy Debord (2003, p.28-32), ao conceituar a sociedade do espetáculo, observa que a lógica mercadológica se estende para o tempo da experiência: o lazer torna-se mercadoria-espetáculo, e o sujeito vivencia não mais o tempo vivido, mas o tempo exibido. Essa lógica fabrica cidades-cenário (vitrines, fachadas, ícones e eventos). O lazer, antes compreendido como espaço-tempo de desvio, criação e encontro, torna-se, então, capturado, reforçando a alienação e a desconexão da vivência concreta. Assim,

O mundo ao mesmo tempo presente e ausente que o espetáculo apresenta é o mundo da mercadoria dominando tudo o que é vivido. O mundo da mercadoria é mostrado como ele é, com seu movimento idêntico ao afastamento dos homens entre si, diante de seu produto global (DEBORD, 2003, p.29, §37).

O espetáculo, nesse sentido, não suprime a realidade, mas “torna-se a própria realidade”, reorganizando o espaço e o tempo segundo a lógica da exibição e da mercadoria: “[...] é o momento em que a mercadoria chega à ocupação total da vida social” (DEBORD, 2003, p.32). O habitar converte-se em circulação, observação, consumo e registro (imagens, autorretratos [selfies] e mapas).

Nesse regime espetacular, o mundo aparece como “presente e ausente” (DEBORD, 2003), perceptível apenas como imagem, promovendo um afastamento dos sujeitos diante de suas próprias experiências, dos lugares e uns dos outros. Desse diagnóstico, emerge a necessidade de reativar formas de presença, atenção e desaceleração, capazes de reapropriar o tempo e reinscrever o corpo na tessitura cotidiana do espaço vivido. Se a mercadoria suprime a densidade relacional do cotidiano em favor de uma circulação homogeneizante, tornar-se atento configura-se como gesto de resistência: recuperar o real como encontro.

Se o espetáculo desvelado por Debord (2003) denunciava a mercantilização da experiência, o neoliberalismo contemporâneo amplia e atualiza esse processo: torna-se ele próprio uma “política de espacialidade” (MASSEY, 2008), reorganizando o tempo e o espaço segundo novas exigências de mobilidade, flexibilidade e produtividade. O espetáculo já não se restringe à exibição de imagens, mas passa a operar como um regime de gestão das economias, dos corpos e dos imaginários urbanos.

Produz-se, assim, uma espacialidade orientada por fluxos globais de capital, em que as cidades competem entre si, os territórios são valorizados como ativos e os sujeitos são

convocados a performar modos de vida empreendedores, criativos e consumistas. Desse modo, o espetáculo contemporâneo se reconfigura como o próprio motor das economias urbanas neoliberais¹⁷, fazendo com que trabalho e lazer se confundam; experiência e produto se tornem indiscerníveis; e o presente seja continuamente projetado para um futuro a ser capitalizado.

Nesse contexto, a mercadoria já não está apenas em nosso entorno, mas se torna parte de nós mesmos: captura nosso tempo, nossos gestos e nossas interações, convertendo-os em valor circulante. O espetáculo neoliberal atravessa agora o corpo conectado, transformando o tempo de vida em tempo de engajamento, no qual cada curtida, resposta, deslocamento e visualização é incorporado às engrenagens produtivas das plataformas digitais. Celulares e redes sociais operam como próteses espetaculares que nos requisitam permanentemente, deslocando a atenção do “aqui-agora” para um presente fragmentado, hiperestimulado e ansioso por atualização. Assim, nossa presença no mundo passa a ser mediada por dispositivos que prometem interação, mas produzem afastamento: cada gesto se torna dado; cada atenção mercadoria. O espetáculo contemporâneo, portanto, aprofunda a alienação temporal, transformando a própria atenção — o estar presente — em recurso a ser extraído e monetizado.

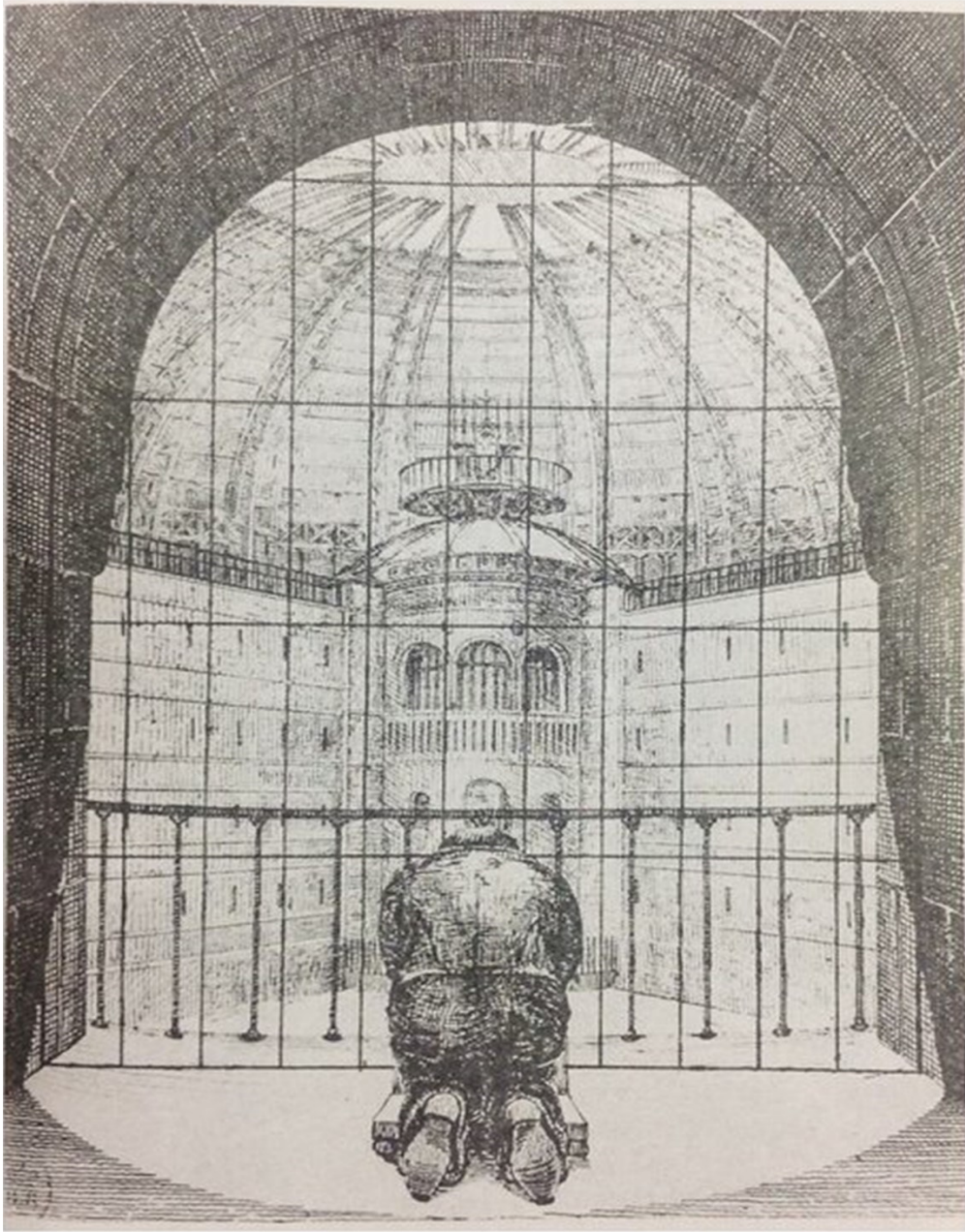
A cidade é modulada pela comunhão de ideologias e práticas que operam uma organização racional dentro do sistema capitalista. A opacidade do sujeito, sob a força da homogeneização e do movimento sincrônico que atua sobre sua vida, interfere na percepção e na compreensão da cidade. Sobre o gerenciamento das cidades e dos corpos, penso, fundamentalmente, em Michel Foucault (1987, 2005), no contexto de controles aplicados para alcançar a eficiência, a produtividade e a ordem social. A vigilância e a cidade estruturada operam na relação que os habitantes mantêm com os percursos. Determinam proibições e permissões.

Em *Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão* (1987), Foucault apresenta uma análise crítica da evolução dos processos de controle social na sociedade moderna a partir de práticas para disciplinar a sociedade por meio de vigilância e punição. Isso implica criar um sistema de controle que sincronize as funções sociais e administre uma ordem em que as autoridades

¹⁷ Como aponta Doreen Massey (2008, p. 23), o neoliberalismo contemporâneo opera por meio da glorificação do livre movimento do capital, por um lado, e do firme controle sobre o movimento do trabalho, por outro.

estejam centralizadas em órgãos de poder. O mecanismo panóptico é citado como um dos procedimentos mais eficazes de docilização¹⁸ do corpo. O *Panopticon* é um projeto arquitetônico concebido por Jeremy Bentham (1748–1832) no século XVIII, com o objetivo de permitir a vigilância eficiente de prisioneiros ou de pessoas em instituições.

Figura 3 — Projeto de penitenciária (1840) de N. Harou-Romain, baseado no modelo de Panóptico de Jeremy Bentham.



Fonte: FOUCAULT, 1987, p.222.

¹⁸ Michel Foucault (1987, p.126-135) desenvolve o conceito de *corpos dóceis* para designar os efeitos das técnicas disciplinares que, ao mesmo tempo, aumentam a utilidade e diminuem a resistência dos corpos.

Em termos de desenho espacial, a estrutura tradicional panóptica é centralizada e radiada, na qual todos os presos são observados a partir de um único centro.

Na periferia uma construção em anel; no centro, uma torre; esta é vazada de largas janelas que se abrem sobre a face interna do anel; a construção periférica é dividida em celas, cada uma atravessando toda a espessura da construção; elas têm duas janelas, uma para o interior, correspondendo às janelas da torre; outra, que dá para o exterior, permite que a luz atravesse a cela de lado a lado. Basta então colocar um vigia na torre central, e em cada cela trancar um louco, um doente, um condenado, um operário ou um escolar. Pelo efeito da contraluz, pode-se perceber da torre, recortando-se exatamente sobre a claridade, as pequenas silhuetas cativas nas celas da periferia. Tantas jaulas, tantos pequenos teatros, em que cada ator está sozinho, perfeitamente individualizado e constantemente visível. O dispositivo panóptico organiza unidades espaciais que permitem ver sem parar e reconhecer imediatamente. Em suma, o princípio da masmorra é invertido; ou antes, de suas três funções — trancar, privar de luz e esconder — só se conserva a primeira e suprimem-se as outras duas. A plena luz e o olhar de um vigia captam melhor que a sombra, que finalmente protegia. A visibilidade é uma armadilha (FOUCAULT, 1987, p.224).

Os mecanismos disciplinares se adequam: das masmorras ao panóptico e às vigilâncias contemporâneas, geralmente para atender aos interesses das estruturas de poder dominantes na sociedade. Conclui-se que o espaço urbano é um campo de tensões, onde diferentes formas de poder e resistência se manifestam, e que as práticas cotidianas dos habitantes da cidade podem ser tanto moldadas por essas dinâmicas de poder, quanto resistentes a elas. A resistência acontece até certo ponto — gera fissuras, reinventa usos, reatribui sentidos —, mas não rompe completamente com o sistema que busca capturá-la. Essa resistência não é absoluta: ela se dá dentro dos próprios dispositivos de poder, de forma parcial, cotidiana, muitas vezes tática, micro e frágil, como diria Certeau (1998).

A partir de Foucault (2005), a cidade contemporânea pode ser compreendida como espaço de exercício da biopolítica — forma de poder que não se dedica apenas a reprimir ou disciplinar corpos individuais, mas que busca governar a vida em seu conjunto, gerindo populações e modulando os fluxos que as atravessam. Diferentemente das tecnologias clássicas de soberania¹⁹, a biopolítica não atua por interdição, mas por administração, intervindo nos ritmos, comportamentos e probabilidades da vida urbana: controla-se menos por coerção visível e mais por mecanismos capilares de orientação das condutas.

¹⁹ As tecnologias clássicas de soberania referem-se ao poder monárquico-jurídico, centrado no direito do soberano de mandar, punir e exercer o “direito de vida e morte”, caracterizado por práticas verticais de obediência e interdição (FOUCAULT, 1987, ver capítulo3).

Assim, iluminação pública, sistemas de segurança, políticas de saúde, planejamento viário, vigilância digital e arquitetura convergem para produzir uma gestão da vida. Trata-se de uma racionalidade política que toma o espaço urbano como laboratório de otimização, fazendo da cidade um artefato biopolítico voltado à produção, à normalização e ao controle das formas possíveis de existência.

No presente, essas operações biopolíticas se articulam com tecnologias de controle modulatório. Deleuze (1990) caracterizou as “sociedades de controle” como regimes moduladores, flexíveis e difusos, sustentados por tecnologias digitais, aplicativos, dados e câmeras, que deslocam o poder do espaço físico para a gestão contínua dos dados e comportamentos. Como afirma o autor: “os confinamentos são moldes, distintos, mas os controles são uma modulação, como uma moldagem autodeformante que mudasse continuamente, a cada instante, ou como uma peneira cujas malhas mudassem de um ponto a outro”²⁰ (1990, p.221).

Dispositivos como celulares conectados, aplicativos, sensores e plataformas digitais passam a funcionar como extensões governamentais do corpo, monitorando circulações, desejos, interações e afetos em tempo real. A vida urbana torna-se, assim, cada vez mais dataficada, permitindo que políticas de segurança, consumo e mobilidade sejam ajustadas dinamicamente à movimentação dos sujeitos. O celular, instrumento cotidiano de comunicação e lazer, configura-se como instrumento biopolítico por excelência: captura deslocamentos, fornece localização, solicita engajamento, possibilita o rastreamento e participa da modulação da atenção, do comportamento e do uso do espaço. Dessa maneira, experimentar a cidade por meio do celular nunca é neutro: implica habitar interfaces que, ao mesmo tempo que conectam, também filtram, controlam e orientam modos de agir no urbano.

É justamente diante desse regime espetacular renovado que Doreen Massey (2008) propõe uma outra maneira de pensar o espaço e os lugares. Em oposição à lógica neoliberal, que naturaliza os fluxos globais e homogeneizantes, ela insiste que o espaço é relacional e em aberto, tecido por encontros, singularidades, movimentos e temporalidades múltiplas. Nessa perspectiva, os lugares deixam de ser estágios passivos, nos quais o espetáculo se desenrola e

²⁰ Família, escola e fábrica confinavam e enquadravam os indivíduos. O princípio modulador é a substituição do molde rígido por um processo contínuo e flexível de controle, que acompanha e ajusta permanentemente o comportamento (DELEUZE, 1990, p.221).

passam a ser compreendidos como processos em contínua construção, atravessados por disputas, mobilidades desiguais e poderes diferenciados de deslocamento.

Ao propor uma política outra da espacialidade, Massey (2008) recusa a compreensão de lugar como território fixo ou enraizado — frequentemente mobilizada como resistência idealizada ao capitalismo global — e o redefine como movimento, abertura e responsabilidade. Recuperar a potência do lugar implica envolver-se com o aqui-agora, assumir o risco da copresença e reativar a experiência encarnada do habitar. Para Massey (2008), o espaço é também configuração de poder: ele não é neutro e, justamente por isso, torna-se campo de disputa entre diferentes agentes (Estados, empresas, capitais, moradores, movimentos sociais), que lutam para definir quem pode estar, como se deve viver e o que vale em cada lugar. Os lugares, nesse sentido, são resultados sempre provisórios de tensões entre projetos dominantes e práticas de resistência, entre tentativas de ordenamento e usos imprevistos. Tal compreensão do espaço como arena política impõe que se interroguem também os modos pelos quais ele é planejado, governado e modulado — perspectiva indispensável para pensarmos, com Foucault (1987, 2005), a produção das cidades como tecnologia de poder.

Contudo, como lembra Michel de Certeau, em *A invenção do cotidiano* (1998, p.179-182), mesmo em cidades moldadas pela vigilância panóptica e pela racionalização urbanística, irrompem práticas antidisciplinares que tensionam essa ordem. A “gesta ambulatória”, expressão utilizada pelo autor, destaca que caminhar²¹ não é apenas deslocar-se, mas instaurar desvios, discontinuidades e invenções de uso que escapam às intenções dos planejadores. O termo *gesta*, proveniente do latim e associado à ideia de “feito”, pode ser visto também como *gestação*: algo que se concebe ou se desenvolve ao longo da trajetória urbana — caminhar como ato criador de espaço.

Caminhar constitui, assim, uma retórica espacial, cujo postulado é: “1) práticas do espaço correspondem a manipulações sobre elementos de base de uma ordem construída; 2) práticas do espaço são desvios relativos a uma espécie de ‘sentido literal’ definido pelo sistema urbanístico” (CERTEAU, 1998, p.180). É justamente por compreender o caminhar como

²¹ Ele está interessado na pedestrianidade como prática que escreve a cidade com o corpo em movimento: a importância do passo, da lentidão, da escala do corpo, do roçar da pele (CERTEAU, 1998, p.179-182).

gesto crítico de produção de espaço²² que este trabalho e o jogo *Céus* (capítulo 4) o elegem como ação central: caminhar torna-se, aqui, forma de experimentar a cidade, reconfigurar lugares e produzir sentidos outros em meio às estruturas de controle urbano. Esse ponto é relevante para discutir a prática na cidade e a produção do espaço, pois trata-se de uma prática antidisciplinar na medida em que opera dentro dos sistemas de poder estabelecidos, mas introduz fissuras na rigidez da cidade planejada, reiterando a agência do caminhante. Como indica Lefebvre (2001), ao falar da dupla produção do espaço mercadológica e cotidiana a cidade simultaneamente nos produz e é por nós produzida. Ainda que atravessados por modulações e estruturas de poder, somos também agentes ativos, capazes de inventar, negociar e transformar o espaço urbano tanto individual quanto coletivamente.

Como vimos com Foucault (1987, 2005), os efeitos do capitalismo (exploração) e das tecnologias de controle (dominação) impactam diretamente a relação dos praticantes com a cidade, produzindo corpos moldados para responder às exigências externas, às convenções sociais e aos mecanismos de subjetivação: “É dócil um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado” (FOUCAULT, 1987, p.163). Quando os corpos são disciplinados para se conformarem às expectativas sociais, corre-se o risco de produzir um entorpecimento sensível, perda dos apetites individuais, opacidade criativa e retenção do ímpeto lúdico à medida que o sujeito se empenha em atividades cujos objetivos e metas já são definidos pelo sistema vigente.

Por mais que a vida cotidiana seja decupada em trabalho, transporte, vida privada e lazer, como aponta Lefebvre (2001), o sujeito é polissensorial: necessita ver, ouvir, degustar, acumular e gastar energia. Necessita de atividade criadora, de imaginário, do lúdico. Como observa Khrystyna Gorbachova (2017), a ludicidade não deve ser reduzida ao lazer regrado ou à distração superficial, pois compreende múltiplas manifestações: esporte, jogos coletivos, brincadeiras e arte. Por ora, é oportuno salientar que a ludicidade é um fenômeno que emerge do sujeito como impulso criador e imaginativo (Huizinga, 2007; McGonigal, 2011). Tal observação subsidia a questão central da tese, que investiga o jogo urbano como produção de lugar. Dado que o jogo é uma materialização desse impulso lúdico, ele sinaliza a potência de os praticantes ativarem seu imaginário nas cidades, de abrirem brechas para a criação de

²² Embora Certeau (1998) utilize o termo *espaço*, compreendendo-o como efeito da prática sobre o lugar, neste trabalho tomamos a *gesta ambulatória* como gesto produtor de lugar vivido, em diálogo com a noção de lugar como experiência sensível (LEFEBVRE, 2001; TUAN, 1983).

outros lugares.

2.2 A cidade por fazer: entre o espaço e o lugar

Antes de aprofundar as tensões entre *espaço* e *lugar* no campo urbano, é necessário esclarecer os conceitos norteadores que guiam esta discussão.

Para Yi-Fu Tuan (1983), *espaço* refere-se à abertura, ao que se estende como possibilidade de movimento. É indeterminado, abstrato, mas também vivido, pois depende da experiência corporal para ser percebido. O *lugar*, por sua vez, é espaço tornado significativo: ele nasce da intimidade, da repetição, do afeto e da memória. Mais do que uma localização física, é *espaço humanizado*, carregado de valor subjetivo e coletivo.

A relação entre ambos é dinâmica: o sujeito transforma espaços em lugares, mas também pode estranhar ou perder o vínculo com eles, reabrindo-os como espaço. Se em Tuan, a ênfase recai sobre a experiência afetiva e simbólica que transforma espaço em lugar, em Michel de Certeau (1998), o foco se desloca para as práticas cotidianas que produzem efeitos espaciais. Para o autor, *lugar* designa uma ordem de distribuição que estabiliza posições e delimita o “próprio”; enquanto *espaço* é o efeito produzido por operações de uso — caminhar, narrar, desviar — que temporalizam e fazem funcionar o móvel: trata-se, portanto, de um lugar praticado. Estratégias instituem lugares; táticas os desviam, reapropriam e produzem espaços.

Esta tese não se detém na concepção de lugar como arranjo estabilizado. O que nos interessa é o movimento: o caminhar, o desvio, a ocupação e a reapropriação da cidade. Se, em Certeau (1998), esse movimento se traduz como produção de espaço, proponho um deslocamento: considerar que esses mesmos gestos produzem **lugar**. É a experiência sensível inscrita no corpo, nos afetos e nas narrativas que converte o espaço praticado em lugar vivido, significativo e compartilhado.

Em Marc Augé (2005), o *espaço* é tomado como campo amplo da experiência contemporânea, no interior do qual se distinguem dois modos de apreensão: o lugar antropológico e o não-lugar. O primeiro se define por três dimensões fundamentais — identidade, relação e história — e corresponde às espacialidades em que se inscrevem narrativas, memórias e vínculos duradouros. Trata-se de lugares que sustentam a pertença e a continuidade simbólica das coletividades. Em contraste, o *não-lugar* designa espaços de circulação, consumo e comunicação que não oferecem enraizamento, mas apenas passagem e funcionalidade. Ali, o

sujeito é reduzido à condição de cliente, usuário ou passageiro, orientado por contratos, instruções e sinais. Contudo, em certas circunstâncias, os não-lugares podem ganhar densidade de lugar. Assim, espaço, lugar e não-lugar são compreendidos, aqui, como categorias tensionadas, que não se excluem, mas se sobrepõem na experiência urbana. É nesse entrelaçamento que se move o praticante da cidade, cuja ação cotidiana abre a possibilidade de criar lugares singulares.

No âmbito das cidades, Tuan (1983) propõe o espaço como área definida por uma rede de lugares. Esses lugares se estabelecem por experiências íntimas de forma háptica²³, capazes de provocar sentimentos que lhes conferem significado. A experiência pressupõe espaços de atuação e ação: é uma multiplicidade de coisas e relações. Objetos que adquirem significado pessoal ou coletivo transformam-se em pontos de referência na constituição do lugar; acontecimentos, em qualquer parte da cidade, despertam percepções subjetivas e afetivas do espaço. O lugar, portanto, é uma classe especial de objeto que pode ser tocado, visto, habitado e ocupado. Ainda, é um objeto no qual se pode morar. A cidade, nesse sentido, configura-se como o objeto maior em que tudo e todos são coconstitutivos. A casa é, talvez, o lugar mais íntimo desse processo — espaço de pausa, descanso, refúgio e memória. Ainda que se mude de bairro, cidade ou país, certos fragmentos afetivos permanecem como vínculo invisível carregado no corpo, redefinindo o próprio ato de habitar. Mudar ou viajar, portanto, não significa abandonar a casa, mas carregá-la sensivelmente consigo: um rastro dos lugares que nos tornaram quem somos.

Morar por longos anos em um mesmo espaço produz a sensação de conhecê-lo profundamente, transformando-o em centro de gravidade existencial. Embora o espaço seja aberto, indeterminado e permeado por movimento, o lugar emerge como esse espaço tornado familiar, carregado de valor e sentido (TUAN, 1983). O filósofo Gaston Bachelard (2008, p.20), ao analisar a importância simbólica da casa em nossa psique e experiência humana, afirma: “parece que a imagem da casa se torna a topografia do nosso ser íntimo”. Nesse sentido, a casa funda uma relação corpórea com o mundo: habitar significa experimentar com todos os sentidos, e essa fusão simbólica entre corpo e morada persiste, ainda que deslocada em novas espacialidades.

²³ A experiência háptica (que envolve o tato, a proximidade e a sensação corporal) é fundamental para que um espaço adquira valor afetivo e simbólico: é por meio do contato direto e sensorial que o indivíduo transforma áreas anônimas em lugares significativos (TUAN, 1983 p.15-18).

É essa mesma ideia que Artur Luiz de Souza Maciel tensiona ao apresentar a metáfora corpo-casa, inspirada em *A metamorfose* (1915), de Franz Kafka, citando Gregor Samsa, personagem que se transforma em besouro. Em seu ensaio *Carregar a casa* (2022), escreve:

Se descobrir besouro, depois de noites intranquilas, preso a uma casa. Corpo-casa. Corpo-casa-dentro da casa. Não útil em sua essência, mas denso em seu peso. Movendo-se livremente chão-parede-teto. Olhando os cômodos sobre novos ângulos. Experimentar o abandono, os restos, lugares palimpsesticos em significados, em relações. Morrendo um pouco por dia, ressurgindo em outro plano, linha, ponto. Gregor Samsa em sua metamorfose e suas reverberações (MACIEL, 2022).

É, sobretudo, a partir do corpo que habitamos o mundo. Nele, a experiência sensível do lugar se enraíza, se move e se reinventa. Levar a casa nas costas implica mover-se com seus escombros, memórias e desejos, transformando o caminhar em produção de lugar.

Dessa maneira, mesmo o lar mais íntimo não se isola da trama urbana mais ampla. Doreen Massey (2008, p.247) reflete sobre a ideia de casa como extensão da cidade e aponta para a impossibilidade de isolamento do lar. Nesse contexto, a casa é mais um ponto que compõe nossa rede de lugares interligados aos espaços que habitamos. A casa, local de rotina e permanência, também é compartimentalização dos espaços que se integram pela arquitetura, pelos objetos e pelos corpos. Quais são as fronteiras? Se avaliarmos a casa como contraste da paisagem externa, criamos um senso de isolamento. Quando delimitamos nosso espaço por paredes e algumas medidas em metros quadrados, não estamos limitando nosso campo de descoberta? Embora garanta privacidade e estabilidade, a casa pode limitar nossas interações e experiências. Em contraste, estar em um lugar novo, sem referências anteriores, aguça a percepção, exige atenção e nos convida à exploração. Assim, é na travessia por outras ambiências que se amplia a rede de lugares que compõem quem somos.

Sob a lente da fenomenologia da experiência de Tuan (1983), pode-se argumentar que lugares desconhecidos possuem grande potencial para criar territórios cognitivos: sua singularidade e estranheza aguçam a percepção, estimulando a exploração ativa e a busca por compreensão. Em contraste, ambientes familiares tendem a automatizar comportamentos e reações, o que pode bloquear o surgimento de novas formas de perceber o espaço, já que a previsibilidade dos cenários conhecidos induz respostas padronizadas e rotineiras.

Essas tensões entre familiaridade e estranhamento conduzem a uma indagação essencial: pertencemos ou não pertencemos a algum lugar? Do ponto de vista afetivo, dificilmente se

nega essa conexão. No entanto, simplesmente nascer em um determinado país, cidade ou morar nesta ou naquela casa não garante uma verdadeira sensação de pertencimento. Vivências negativas também podem romper ou dificultar esse enraizamento, como se o lugar deixasse de acolher o habitante, empurrando-o para outros rumos.

Em *Cidades invisíveis* (2003), Ítalo Calvino (1923–1985) encarna esse vagar na figura de Marco Polo. Ao narrar as 55 cidades ao imperador Kublai Khan, ele o faz a partir de suas impressões, lembranças, desejos e experiências pessoais. Viajar, nesse caso, é também buscar, em outras paisagens, traços de familiaridade que remetam à cidade de origem, Veneza, como reconhece ao confessar: “todas as vezes que descrevo uma cidade, digo algo a respeito de Veneza” (CALVINO, 2003, p.36). Os elementos que operam essa ligação (visuais, sonoros, olfativos ou simbólicos) funcionam como âncoras emocionais que tornam possível a sensação de pertencimento, ainda que à distância. Em outras palavras, não é a estrutura física que cria o lugar, mas as relações que o viajante estabelece ao passar por ele.

Para o imperador Kublai Khan, o império é um espaço invisível, sabido como existente, mas impossível de conhecer totalmente: seu entendimento depende da imaginação e dos relatos alheios. Ao ouvir as descrições de Marco Polo, o imperador passa a admitir a existência das cidades/lugares, podendo incluí-las à sua visão de mundo. As narrativas funcionam como informações que preenchem as lacunas de conhecimento sobre o próprio império e, por meio delas, ele experimenta uma forma mediada de espacialidade. No nível da percepção e da apreensão do espaço vivido, Tuan argumenta que é o ambiente impreciso do familiar que oferece ao sujeito uma sensação de confiança e de orientação no mundo (1983, p.98). No relato de Marco Polo, porém, o lugar surge como invenção experiencial: uma construção simbólica, narrativa e imaginada que organiza a percepção do imperador. Essa distinção é reforçada pelo próprio Tuan (1983), ao propor três modalidades de espaço: o mítico (aquele de que não se tem conhecimento direto, mas uma representação imaginada), o pragmático/cotidiano e o abstrato/teórico (típico das representações cartográficas). Para o autor, esses três domínios coexistem e se sobrepõem na forma como atribuímos sentido aos lugares, sendo justamente a partir da experiência fenomênica que a espacialidade deixa de ser neutra para converter-se em valor.

Se, na perspectiva de Kublai Khan, as cidades permanecem como contornos míticos, na de Marco Polo elas se corporificam por meio das relações sensoriais e afetivas. Como lembra o

próprio Tuan (1983, p.9), a experiência envolve múltiplas vias sensoriais, que vão dos sentidos mais diretos, como olfato e tato, à percepção simbólica. Segundo ele, trata-se das “maneiras pelas quais uma pessoa conhece e constrói a realidade”. A singularidade das cidades dessa obra literária revela, assim, que o lugar não se sustenta apenas em sua materialidade externa, mas no conjunto de significados tecidos pelas práticas, trocas e memórias.

Essa dimensão imaginativa resiste, inclusive, às tentativas de distribuição normativa do espaço urbano, permitindo vislumbrar — entre narrativas de poder e cotidiano (analisadas na primeira parte deste capítulo) — pequenas fissuras por onde escapa o direito de sonhar. Ítalo Calvino recorda que imaginar também é uma forma de habitar: ao narrar paisagens fictícias ao imperador Kublai Khan, Marco Polo delinea não apenas mapas imaginários, mas aspectos da própria condição humana: o desejo, a memória, o signo, o encontro, o nome. Os títulos das cidades evocam esses estados da existência e revelam uma faceta do urbanismo que ultrapassa a arquitetura objetiva.

Os relatos de Marco Polo não estão tão distantes dos modos imprevisíveis de viver as cidades reais. O emaranhado que constrói a cidade concreta também se tece nas práticas de seus habitantes. Calvino, metaforicamente, sugere a natureza flutuante e múltipla das paisagens urbanas, em que as estruturas arquitetônicas podem transcender sua função utilitária para tornar-se lugar de sentido. Nesse mesmo horizonte, Heidegger (2001, p.133) afirma que “a ponte não se situa num lugar. É da própria ponte que surge um lugar”, indicando que o espaço se transforma em lugar a partir da experiência vivida. Assim, a ponte figura como veículo do acontecimento, tal como, em Tuan (1980, 1983), o lugar se torna significativo quando investido de intensidade simbólica ou afetiva.

É o que se vê, por exemplo, na descrição de Zaíra, uma das cidades apresentadas por Marco Polo, que começa dizendo: “inutilmente tentarei descrever a cidade” (CALVINO, 2003, p.7), para, logo em seguida, revelar que aquilo que a constitui não são suas formas físicas, mas as relações entre o espaço e os acontecimentos que ali ocorreram:

Poderia falar de quantos degraus são feitas as ruas em forma de escada, da circunferência dos arcos dos pórticos, de quais lâminas de zinco são recobertos os tetos; mas sei que seria o mesmo que não dizer nada. A cidade não é feita disso, mas das relações entre as medidas de seu espaço e os acontecimentos do passado: a distância do solo até um lampião e os pés pendentes de um usurpador enforcado; o fio esticado do lampião à

balaustrada em frente e os festões que empavesavam o percurso do cortejo nupcial da rainha; a altura daquela balaustrada e o salto do adúltero que foge de madrugada; a inclinação de um canal que escoa a água das chuvas e o passo majestoso de um gato que se introduz numa janela [...] (CALVINO, 2003, p.7).

Záira não se explica pela geometria. Ela é feita de histórias, memórias e práticas que a ultrapassam. Certeau (1998, p.203-206) afirma que todo relato de viagem é uma prática de espaço: está embutido de indicações espaciais, lembranças remotas. É uma retórica caminhatória, fazer a viagem, organizar a caminhada e produzir *topos*. Cada cidade tem suas próprias características e representa diferentes aspectos da experiência humana e da condição urbana.

Tuan (1983) nos convida a pensar nas diversas maneiras de definir o lugar e em como ele existe em escalas diferentes. Em relação à construção, devemos considerar os níveis de experiência, a repetição no meio e a familiarização, cujo requisito é a prática rotineira (diária ou anual). Deve ser fundamentada também em afeição, intensidade e qualidade compostas. Tudo isso conciliado ao tempo em sua brevidade ou demora. Mas a duração pura de um tempo de relógio não é capaz de mensurar a subjetividade da experiência, tampouco pode conferir efetivo significado. Pois o tempo objetivo, social e singular coexistem e constituem o “eu”. Para Prigogine e Stengers (1997, p.11) “cada ser complexo é constituído por uma pluralidade de tempos, ramificados uns nos outros segundo articulações sutis e múltiplas”. Aqui, considera-se que o tempo é composto pela experiência em si: é o tempo das sensações e percepções, sendo, portanto, subjetivo, descontínuo e singular — fora do cotidiano ordenado.

O conceito de lugar pode ser pensado tomando outra pessoa como referência: desejar estar junto, em uma relação de afeto e amor que prescindem de “onde”. Podemos ponderar sobre isso no diálogo da personagem Hannah Jelkes, no roteiro de *A noite do iguana* de Tennessee Williams, escrito em 1961:

MISS JELKES: Nós fazemos um lar um para o outro: meu avô e eu. Você sabe o que eu quero dizer com lar? Eu não quero dizer um lar comum, quero dizer que não quero dizer o que outras pessoas querem dizer quando falam de um lar porque eu não considero um lar como um — bem, como um lugar, um edifício! — uma casa! — feita de madeira, tijolos, pedra! Eu penso em um lar como sendo algo que duas pessoas têm entre elas em que cada uma pode — o quê? Bem, ANINHAR! DESCANSAR! — PERMANECER, EMOCIONALMENTE falando... (Pausa) Você me entende? Isso faz algum sentido para você, Sr. Shannon? (WILLIAMS, 2001, p.28).

A música *Amigo é casa*²⁴ (CARVALHO, 2015) também trabalha nesse registro. Ao dizer que “amigo é feito casa que se faz aos poucos. E com paciência pra durar pra sempre [...] Amigo é pra ficar, se chegar, se achegar. Se abraçar, se beijar, se louvar, bendizer. Amigo a gente acolhe, recolhe e agasalha”, afirma-se que amigo é casa, é chegada e é caminho. A letra traz o mesmo deslocamento: o lar/lugar não é reduzido a paredes e objetos, mas à presença do outro, à reciprocidade que sustenta e acolhe.

O lugar pode ser concebido a partir de monumentos e referências públicas que condensam uma estética da memória e de sua representação social. São símbolos que convocam veneração, orgulho ou pertencimento, tornando-se pontos de ancoragem no modo de viver coletivo. Um exemplo emblemático é o Buda de Bamiyan, no Afeganistão: uma estátua de arenito com 55 metros de altura, entalhada há mais de 1500 anos e considerada patrimônio da humanidade, que, em 2001, foi destruída por militantes do Talibã com disparos de tanques e dinamites — um marco visível e colossal da religiosidade. O impacto espiritual e cultural dessa destruição para os budistas revela que a memória vinculada ao lugar não é apenas recordação passiva, mas se constitui como prática ativa e conflitiva, capaz de mobilizar reações, afetos e disputas simbólicas.

Denise Jodelet (2010) lembra que a memória dos lugares se constrói ativamente, sempre em associação a um grupo e à sua história. A experiência urbana, nesse sentido, deve ser pensada de forma holística, a partir de uma tríade:

- (1) a estruturação material do espaço vital - da casa ao ambiente mais amplo;
- (2) as práticas sociais que nele se desenrolam, delimitando funções e significados afetivos; e (3) as significações simbólicas que emergem, articuladas às memórias coletivas e às formas de apropriação. Essas dimensões, entrelaçadas, conferem ao espaço urbano sua densidade semântica, transformando-o em lugar vivido (2010, p.85, Tradução nossa²⁵).

Pierre Nora (1993), ao discutir os “lugares de memória”, reforça essa concepção ao afirmar que tais lugares não se reduzem a monumentos ou edifícios históricos. Eles podem ser textos, rituais, datas comemorativas ou práticas coletivas, atuando como suportes de uma memória

²⁴ Álbum: Isso É Que É Viver, Hermínio, 80 Anos. Canção de Hermínio Bello de Carvalho, 2015.

²⁵ 1. La estructuración material del espacio de vida, tanto interno –el hogar– como externo –el entorno local o más amplio. 2. Las prácticas que se desarrollan en los espacios urbanos, que delimitan la forma y el sentido funcional-afectivo de la ciudad, tal como se la apropian los sujetos. 3. Las significaciones que emergen del conjunto urbano y sus partes, o que están proyectadas en ellos. Estas significaciones remiten, como hemos visto, a la organización semántica del espacio y a las memorias arrancadas a su historia y su vivencia, a las características simbólicas, tanto como a las prácticas de uso y de apropiación (JODELET, 2010, p.85).

seletiva e continuamente reconstruída. A memória, assim, é um campo de disputas entre lembrança e esquecimento, presença e ausência, em constante atualização.

Essa tensão fica evidente no relato de Georges Didi-Huberman, em *Cascas* (2011, p.105), ao narrar sua visita ao Museu de Auschwitz-Birkenau: “o lugar de barbárie, sem dúvida, foi transformado em um lugar de cultura”. O campo de extermínio convertido em museu instaura um estado de presença que convoca o passado em sua dramaticidade incontornável. Para os judeus, trata-se de um lugar traumático; para os visitantes, um lugar de memória histórica fundamental. Nesse processo, o estado presêntico²⁶ convoca o lugar em tempos concomitantes: o vivido e o atual, o individual e o coletivo.

Lugares podem ainda ser evocados pela literatura, pelo livro de história, por fotografias, contos orais, relatos de viagem e outros recursos enunciativos. Representações e expressões simbólicas moldam nossa percepção e podem fundar uma experiência indireta do lugar. Nesses casos, o lugar se constitui como fruto da imaginação ou da reinterpretção: quando ouvimos um relato, lemos uma descrição ou acessamos sua ficção pela literatura, evocamos ideias mais abstratas de lugar, que não se efetivam concretamente, pois não se vinculam à experiência direta do habitar. Ainda assim, tais instâncias alimentam a imaginação e o senso de lugar em outro nível, possibilitando um exercício cognitivo e afetivo que inclui percepção, emoção, subjetivação e reflexão. Embora não configurem uma apropriação espacial imediata, podem inspirar deslocamentos futuros, explorações e até a ocupação física de novos lugares. Assim, o lugar pode surgir também como movimento de significação a partir do outro, sendo vivido em uma camada simbólica que se materializa de modo indireto.

Um exemplo eloquente é a peça *L'Aube du Dernier Jour* (1988), de Francis Kleyjnans, música descritiva cujo objetivo é retratar sonoramente um lugar e um tempo específicos: uma prisão de Paris durante a Revolução Francesa, cujos prisioneiros eram julgados sumariamente e executados publicamente, muitas vezes por meio da guilhotina.

Entre os efeitos sonoros empregues podemos ouvir, sucessivamente sons que simbolizam um relógio, sinos, portas rangentes, passos, ruídos de fechadura e por último a queda de uma guilhotina. Usando variados meios, em *Attente*,

²⁶ Termo utilizado por Erwin Straus, relacionado à experiência perceptual e à consciência corporal imediata (STRAUSS, 1963, p.33).

Kleynjans descreve uma personagem expectante, que ouve o tique-taque do relógio, real ou imaginário, que marca o tempo inexorável, à medida que se aproxima a sua execução (BARCELÓ, 2020, p.450).

Mesmo sem ter conhecido a França, visitado as prisões ou testemunhado tais eventos, portando-se de informações sobre a música ou sobre a Revolução Francesa e a brutalidade da guilhotina como punição, o ouvinte é capaz de criar atmosferas e estar nesse lugar no instante da escuta. O espaço evocado pela música abre, assim, possibilidades de desdobramentos imaginativos, ampliando as maneiras de formulação e constituição de lugar. Tuan (1983, p.93-94) utiliza o conceito de topofilia para indicar como a emoção estética — despertada por arte, literatura ou música — pode ser tão potente quanto a vivência direta. Para ele, a experiência de lugar pode ocorrer de forma imediata e íntima, mas também de modo indireto e simbólico. A música inscreve-se nessa segunda dimensão: embora não seja mediada pelo contato físico com o espaço, carrega a potência afetiva de transformar o “desconhecido” em lugar vivido pela imaginação.

Esse mesmo mecanismo pode ser observado na literatura. A artista e professora Maria do Céu Diel, em sua tese de doutorado, relaciona suas leituras do *Inferno* (o primeiro capítulo) de Dante Alighieri (um poema de mais de 700 anos) com os infernos vividos no cotidiano. Ela busca porções de inferno na memória, nos objetos e nos lugares de sua própria experiência. “Ler o inferno é ler-se, ver-se em meio a tantas outras imagens” (DIEL, 2000, p.18-19). Há, assim, um espelhamento e uma sobreposição entre o texto lido e tudo aquilo que é evocado pela leitura. Como afirma: “A leitura provoca o olhar, cria lugares. São locais de projeção de uma memória, reminiscência e evocação”. O leitor de *Divina Comédia* (1996) e da tese encontra-se, portanto, entre infernos sobrepostos — o de Dante e o de Diel.

Ao unir a possibilidade de uma experiência corporificada com outras formas de engajamento com os lugares, somos desafiados a pensar além das fronteiras físicas e a reconhecer a complexidade e a diversidade das relações humanas com o espaço. Ao ampliar a compreensão do que um lugar representa, Flávio Bartoly (2012) nos alerta para o risco de reduzir o conceito de lugar ao da geografia crítica, que o define prioritariamente a partir de sua importância técnica e funcional dentro da dinâmica capitalista. Tal definição preserva apenas um estrato físico e relacional. Em contrapartida, a geografia humanista enfatiza as experiências subjetivas, ressaltando a construção de significados e valores atribuídos pelos indivíduos.

Em síntese, ao articularmos essas duas concepções de lugar: a objetiva, vinculada à materialidade e à lógica funcional do espaço, como criticamente analisado por Lefebvre (2001, 2006), e a subjetiva, fundamentada sobretudo em Tuan (1983) e Certeau (1998), compreendemos que

É justamente da tensão entre a subjetividade e a objetividade que nasce o lugar composto pela dimensão material, aquela que nos fala da localização dos objetos, de sua distribuição objetiva no espaço e da relação do lugar com a totalidade; e, pela dimensão abstrata, aquela que trata dos símbolos e dos significados que são atribuídos pelos indivíduos ao lugar e dão sentido à própria arrumação dos objetos e das pessoas nesta porção do espaço geográfico. Privilegiar apenas uma dessas dimensões nos conduzirá ou a uma perspectiva em que a importância do lugar como componente fundamental da identidade do indivíduo seja, por demais, diminuída, ou, por outro lado, a tratarmos o lugar como um fenômeno apenas abstrato, desprovido de materialidade (BARTOLY, 2012, p.69).

Na sequência desse debate, o geógrafo Eduardo Marandola (2020, p.10) observa que a dicotomia, recorrente nas teorias sobre lugar, muitas vezes leva à supressão de um dos polos: ora tende a suprimir o sujeito, ora o objeto. Para superar esse impasse, propõe o conceito de lugaridade, entendido como uma topologia de emergências e modos de ser: existenciais e experienciais. “O fenômeno lugar [...] não se constitui a partir de sujeitos e objetos, mas de emergências, as quais entrelaçam de maneira essencial espaços, lugares e entes em ato, em uma topologia relacional [...]”. Essa formulação reforça a natureza dinâmica e polissêmica de lugar, abrindo espaço para múltiplas manifestações.

Olhando particularmente para as cidades, o lugar deve ser entendido como algo em constante construção. Para além do ambiente edificado ou natural, ele se renova continuamente, na medida em que envolve a presença das pessoas e a ocupação praticada. É na ação, no percurso e no devir da experiência que uma determinada ambiência se torna lugar. Como observa Medeiros (2013, p.3; 2017, p.38), a iteração não é mera repetição, mas reformulação e reinvenção que se manifestam nos gestos cotidianos. Assim, o lugar urbano não deve ser pensado como algo fixo ou concluído: ele emerge nos trânsitos internos e externos, nos vínculos entre corpos, ruas e edifícios, em diálogo constante com as operações subjetivas, revelando seu caráter relacional e processual. Nesse horizonte, Michel de Certeau (1998)

mostra que a cidade, embora concebida de modo geométrico²⁷ e estruturado pelo urbanismo, é vivida e transformada pelos praticantes. Caminhar, desviar, criar percursos são modos de instaurar lugares no interior da cidade planejada.

Um lugar é a ordem (seja qual for) segundo a qual se distribuem elementos nas relações de coexistência. Aí se acha, portanto, excluída a possibilidade, para duas coisas, de ocuparem o mesmo lugar. Aí impera a lei do “próprio”: os elementos considerados se acham uns ao lado dos outros, cada um situado num lugar “próprio” e distinto que define. Um lugar é, portanto, uma configuração instantânea de posições. Implica uma indicação de estabilidade. Existe espaço sempre que se tomam em conta vetores de direção, quantidades de velocidade e a variável tempo. O espaço é um cruzamento de móveis. É de certo modo animado pelo conjunto dos movimentos que aí se desdobram. Espaço é o efeito produzido pelas operações que o orientam, o circunstanciam, o temporalizam e o levam a funcionar em unidade polivalente de programas conflituais ou de proximidades contratuais [...] o espaço é um lugar praticado (CERTEAU, 1998, p.201–202).

Yi-Fu Tuan, no capítulo três de *Espaço e Lugar* (1983), destaca que a construção do lugar parte, precipuamente, do corpo — de seus deslocamentos, pausas e trajetórias no fluxo dinâmico da vida. Durante a infância, o corpo imerge em um mundo de sensações táteis, visuais e cinestésicas, explorando e se orientando pelo ambiente à medida que desenvolve habilidades motoras. O espaço vivido é, desde cedo, tecido pela corporeidade.

Na vida adulta, a experiência do caminhar assume outras camadas de significação. Michel de Certeau observa que “os caminhantes, cujo corpo obedece aos cheios e vazios de um ‘texto’ urbano que escrevem sem poder lê-lo, criam enunciados pedestres” (1998, p.171). Não se trata tanto de “produzir espaço” no sentido mais amplo, mas de performar trajetórias que narram a cidade, na medida em que deixam marcas invisíveis, tecem memórias e fazem emergir histórias nos lugares atravessados. É justamente nesse ponto que nos interessa pensar o caminhar: como acontecimento que, ao mobilizar corpo, afeto e encontro, abre a possibilidade de produção de lugar. Diferentemente de Certeau (1998), que enfatiza a escrita do espaço, propomos compreender o caminhar como gesto que engendra histórias situadas, encontros fortuitos e camadas de sentido que configuram os lugares de modo sempre provisório e relacional.

Paola Berenstein e colaboradores, por sua vez, oferecem outra chave de leitura, centrada na dimensão sensível e afetiva do corpo. Especialmente em *Corpocidade: gestos urbanos* (2017)

²⁷Geométrico ou geográfico: um quadro estático, em que cada coisa tem seu “devido lugar” — a grade urbana, o prédio em sua posição, a rua em seu traçado (CERTEAU, 1998, p.172-180).

e em *Elogio aos Errantes* (2012), a autora discute o corpo como operador sensível da cidade. Diferentemente da metáfora da “escrita” (proposta por Certeau), ela trabalha o corpo como lugar de inscrição e afetação mútua: corpo e cidade se constituem reciprocamente. Ou seja, não é tanto que o corpo narre ou escreva a cidade, mas que ele a experimente por meio de gestos, ritmos, texturas e intensidades que o atravessam e o transformam. Não se trata de pensar o corpo apenas como sujeito autônomo (que observa ou domina o espaço), nem como meio passivo (por onde o espaço se realiza), mas como instância híbrida, condição mesma da experiência. O corpo caminha e, simultaneamente, é caminhado pelo ambiente: afetando e sendo afetado por atmosferas, por forças sensíveis que constituem a vida urbana. É nesse movimento que se inscreve a figura do errante, cuja errância abre-se aos desvios, descobertas e microexperiências que só emergem no percurso.

Criar trajetórias é ocupar, estar, ser presença, integrar o ambiente e ligar-se a trajetórias de outrem. Em suma, do corpo infantil ao corpo adulto, revelam-se os tempos de mudança do sujeito no contínuo processo de exploração dos espaços. Sobre caminhar, criar e entrelaçar histórias por meio das trajetórias, essa dinâmica encontra expressão na metáfora da malha de Tim Ingold (2015, p.114), em que os nós resultam de encontros e acasos que se formam “conforme a vida de cada um vincula-se à de outro”. Se construímos trajetórias com o que nos rodeia — eventos, objetos, outras espécies e pessoas —, estamos, a todo instante, em conexão e negociação. Assim, para Doreen Massey, o lugar seria uma tarefa inacabada, sempre provisório e aberto à contingência (2008, p.94-95). Ela também considera a eventualidade e o acaso dos encontros como pré-requisitos de um espaço-lugar aberto e relacional. Assim como na malha de Ingold, em que os nós emergem do vínculo entre vidas, também em Massey o lugar ganha sentido na confluência de trajetórias heterogêneas. É na eventualidade e no acaso dos encontros, e não na ordem planejada das cidades, que se sustenta a vitalidade dos lugares: significativos porque carregados de memórias e afetos; dinâmicos porque estão sempre em processo; e particularizados porque cada configuração de trajetórias, encontros e experiências produz sentidos únicos e irrepetíveis.

Na mesma linha, Gilles Deleuze e Félix Guattari desenvolveram o conceito de “devir” em *Mil Platôs* (1997), compreendendo-o como processo de transformação que emerge nos encontros. O devir é circunstancial; acontece sempre “entre”: no meio, na zona de vizinhança entre corpos, forças, intensidades. Se aplicarmos essa noção à discussão sobre lugar, percebemos que todo lugar é, em parte, circunstancial, porque se constitui nesses devires, nessas passagens

imprevisíveis que reconfiguram tanto o sujeito quanto a cidade. O lugar é continuamente atualizado pelos devires que nele se produzem. E o corpo do sujeito não apenas ocupa o lugar, mas devém com ele: transforma-se ao mesmo tempo em que o lugar se transforma. Eduardo Marandola (2009, p.3) reforça essa dimensão ao indicar que a percepção de lugar não pode ser reduzida às suas características físicas ou objetivas, mas envolve também as experiências, emoções, memórias e significados atribuídos por aqueles que o habitam ou o percorrem. Essa articulação entre materialidade e subjetividade é imprescindível para compreender o lugar como processo vivo.

Olhando novamente para Lefebvre, a partir da discussão sobre lugar, encontramos a distinção que ele faz entre a vida urbana — submetida à racionalidade produtivista e às relações político-econômicas — e o urbano, entendido como espaço vivido, onde prevalece o valor de uso dos locais e a experiência cotidiana. É nesse segundo registro que o lugar adquire conotação política e humanista, pois remete à obra dos habitantes: às práticas que subvertem a lógica da troca e instauram usos improdutivos, fora da engrenagem mercadológica. Ao se ver como obra, e não como produto, o sujeito responde às urgências do cotidiano e, com seus gestos e percursos, reestrutura os sentidos da cidade. Para Lefebvre, a cidade deve permanecer em obra, continuamente reconfigurada por agentes móveis e mobilizados — caminhantes, errantes, jogadores. Esse seria o apogeu do lúdico, no qual a vida urbana se reinventa nos interstícios da sociedade de consumo dirigida. Como descreve o autor: “o esporte é lúdico, o teatro também [...] as brincadeiras das crianças [...] parques de diversão, jogos coletivos [...] persistem nos interstícios da sociedade de consumo dirigida [...]” (2001, p.131).

Friedrich Schiller, em suas *Cartas sobre a educação estética do homem* (2002), formula, na Carta XIV, o conceito de impulso lúdico (*Spieltrieb*) como princípio fundamental da condição humana. Para ele, o sujeito se encontra dividido entre o impulso sensível (*Sinnestrieb*), ligado ao tempo, à natureza e às necessidades imediatas, e o impulso formal (*Formtrieb*), vinculado à razão, à forma e à universalidade. Quando esses impulsos atuam de forma isolada, geram unilateralidades: o ser humano torna-se “selvagem” ao submeter-se apenas aos sentidos, ou “bárbaro” ao reduzir-se à abstração da razão (p.132-134). Na Carta XV, ele continua argumentando que o impulso lúdico ensina a liberdade porque oferece ao sujeito uma experiência em que ele não é nem totalmente dominado pelas necessidades naturais, nem totalmente reduzido a abstrações racionais (SCHILLER, 2002, p.141). Ainda que Schiller não trate do jogo em seu aspecto formal, mas de um princípio lúdico que reconcilia razão e

sensibilidade, sua formulação antecipa reflexões posteriores sobre o papel do jogo na cultura e na constituição do lugar.

Hans-Georg Gadamer (1997) desloca essa compreensão ao libertar o jogo de seu viés subjetivo. Para ele, o jogo não é uma faculdade do sujeito, mas um fenômeno dotado de autonomia e realidade própria, que não pertence ao jogador, mas se realiza nele e através dele. O jogo, assim, pode ser entendido como devir: um processo de transformação que continuamente produz lugares — visíveis ou invisíveis, materiais ou imaginados. Surge, então, a pergunta: como estar e ser na cidade com toda a sua materialidade objetiva, e ainda escapar dela, articulando lugares que emergem da imaginação e da experiência lúdica?

O lúdico pode se afirmar como contraponto à vida ordinária e alienante. Daí a pretensão desta tese: criar um jogo na cidade com os habitantes-caminhantes e, com eles, compor um espaço de criação. Para que uma situação lúdica exista, é necessário tempo — para a despreocupação, para o imprevisto, para a invenção de experiências que tenham fim em si mesmas, vividas nos interstícios. O jogo, como proposta irruptiva de lugar, introduz uma mutabilidade temporal que desafia a estrutura urbana opressiva e produtivista, na qual o tempo é tratado como recurso a ser maximizado e explorado. Assim, a questão que se coloca é: como reconfigurar um espaço frequentemente reduzido à funcionalidade e ao utilitarismo, abrindo-o para experiências gratuitas, poéticas e coletivas?

Compreender os interstícios como espaços potenciais implica reconhecer que a cidade não se reduz à ordem projetada nem à racionalidade técnico-funcional. Como observa Certeau (1998, p.174), “a vida urbana deixa sempre mais remontar àquilo que o projeto urbanístico dela excluía.” Essas fissuras desafiam a suposta estabilidade e sincronia do urbanismo, abrindo-se às projeções afetivas, imaginárias e simbólicas que permitem outros modos de habitar. É nesse horizonte que surge a ideia de uma cidade *transumante* (CERTEAU, 1998, p.172): feita de práticas e táticas, de espacialidades poéticas e míticas, de mobilidades que escapam ao panoptismo clássico e, mais ainda, às modulações de controle contemporâneas. Os habitantes da cidade transumante estão sempre em trânsito, driblando restrições e redefinindo os limites do espaço urbano segundo necessidades e desejos. Os praticantes jogam com a cidade, deixam-se assinar por outros corpos e reconfiguram os lugares em seus deslocamentos errantes, tecendo uma rede de textos que desafia a fixidez das cidades. Como lembra Massey (2008, p.175), o lugar emerge dessas práticas materiais ativas — construir, ocupar, narrar —

que produzem configurações singulares e mutáveis. Nesse processo, a cidade, desde sua origem, funciona como interface dinâmica: não apenas condiciona interações, sistemas e políticas, mas é também transformada pelas ações, afetos e invenções de seus habitantes — que a tornam permanentemente inacabada. É nessa incompletude que se insinuam os gestos lúdicos: pequenas irrupções que subvertem o controle e reencantam o cotidiano.

2.3 Rasuras lúdicas na cidade

Quando o mobiliário, os trajetos e as barreiras são desviados ou ressignificados, outras configurações podem emergir, instaurando imprecisões e provocando modificações que vão desde a escala da estrutura arquitetônica até questões sociais mais complexas, nas quais as práticas lúdicas e coletivas instauram novos modos de convívio e reinventam a vida urbana. A caminhada, entendida como prática lúdica, é um exemplo desse movimento. No espaço construído e funcionalizado, coexistem interesses individuais e coletivos que não podem ser plenamente captados ou previstos pelo planejamento urbano. É justamente nesse terreno instável que práticas desviantes — como a deriva situacionista — evidenciam a potência de fissurar a ordem.

Proposta pelo Movimento Internacional Situacionista na década de 1950, a deriva consistia em caminhar sem rumo pré-determinado através do espaço urbano, deixando-se guiar pelas forças do ambiente e pelas experiências encontradas no percurso. Inspirada pela psicogeografia de Guy Debord (1955), ela buscava compreender como o meio físico e social afetava percepções, emoções e comportamentos, transformando o deslocamento em investigação estética e política. Nesse jogo com a cidade, a ênfase recaía na ambiência e na expansão de suas potencialidades: cada desvio, cada acaso, revelava novas camadas de experiência. Longe de ser marginal, a deriva integrava-se à vida cotidiana, instaurando condições para habitar a cidade de modo direto, intenso e criativo (JACQUES, 2003, p.60-61).

A cidade, assim, pode ser pensada não como uma entidade fixa e estável, mas como um corpo complexo e dinâmico, tecido por forças que escapam a qualquer pretensão de controle absoluto. Se há uma ordem espacial que regula acessos e interditos (como vias de circulação definidas ou barreiras que impõem limites), os caminhantes a atualizam segundo seus próprios percursos. Ao fazê-lo, tornam visíveis zonas esquecidas, criam passagens alternativas, atribuem valor a detalhes negligenciados. Cada ida e vinda, cada imprevisto, reordena elementos da paisagem urbana, fazendo-os aparecer de outro modo. É nessa trama de

microgestos que o espaço se converte em experiência e a cidade se revela como um campo de invenção. Assim, o jogo — na forma da caminhada — pode ser um modo de praticar a cidade.

O praticante da cidade, guiado pela sensibilidade, transforma a própria infraestrutura em matéria de jogo. Nesse processo, o objeto urbano (ruas, edifícios, mobiliário) e a espacialidade dos percursos geográficos deixam de ser apenas suportes funcionais e tornam-se meios de experimentação, produzindo situações nas quais o espaço se converte em experiência e, por conseguinte, em possibilidade de lugar. Qualquer elemento em agência, tudo aquilo que participa da rede de interações urbanas, pode ser ativado de forma lúdica. O jogo, entendido como modo de apropriação criativa, expande o campo de possibilidades ao instaurar novas relações entre corpo, espaço e cidade. Jogar é uma forma originária de habitar o mundo, de responder criativamente ao que nos atravessa, e de compor a realidade com os fragmentos do cotidiano. Essa dimensão lúdica não se restringe ao urbano; ela se inscreve no próprio modo de ser humano.

É nesse sentido que Conceição Lopes compreende a ludicidade como parte constitutiva da condição humana, anterior às suas manifestações concretas, mas que nelas se expressa e se multiplica em infinitas práticas e criações. A autora distingue três dimensões indissociáveis:

- I. Ludicidade como parte da condição humana, constituída pelo eu do qual ela se origina, e que, em sua localização no eu, existe como anterior à sua manifestação no mundo;
- II. Ludicidade conforme é manifestada, como é constituída como consequência da condição humana, que é lúdica, e nas várias manifestações que derivam desta condição e de uma diversidade de percepções humanas. Essas manifestações podem ser divididas em atividades de brincadeira, jogos, recreação, lazer e na construção de artefatos lúdicos ou criativos;
- III. Ludicidade como seus efeitos, resultantes da diversidade de consequências procedimentais, e como os resultados gerados por indivíduos interagindo em situações lúdicas (LOPES, 2005, p.3-4).

Essa condição lúdica encontra expressão em práticas artísticas que reimaginam e desafiam a vida urbana. Brad Downey, artista americano radicado em Berlim, atua com performances, esculturas, filmes, colagens e intervenções (muitas vezes não autorizadas), que deslocam objetos e elementos da infraestrutura urbana para criar outros sentidos. Um exemplo é *Beginning and The End* (2010):

O artista obtém ou "empresta" materiais, como pedras de pavimentação, cones de tráfego e luzes de pedestres, diretamente do ambiente urbano estrutural, e reconfigura suas mensagens funcionais antes de instalá-los de volta nos espaços urbanos dos quais foram retirados [...] Por trás desse método de trabalho não convencional, há uma tensão alternada entre o 'legal'

e 'ilegal', o 'aceitável' e 'inaceitável', as qualidades 'previsíveis' e 'imprevisíveis' de sua arte. Onde alguém poderia concluir que são espetáculos gratuitos que desencadeiam uma onda de pequenos incômodos para os pedestres da cidade, em um nível molecular, eles geram uma nova consciência que diz respeito aos sistemas, estruturas, regulamentações racionais e funcionais que governam os espaços urbanos (MASEMANN, 2014, tradução nossa²⁸).

A experiência proposta por Downey pode ser compreendida como um jogo: um embate lúdico entre forma e objeto que opera de modo disruptivo sobre o lugar. O artista cria outra possibilidade para o objeto confrontado, estabelece uma outra realidade, destaca-o, torna-o observável e força uma reinterpretação desse objeto, agora colocado em outro contexto. Nada é neutro ou passivo. Há um empenho nessa proposta de potencializar a interação objeto-lugar-pessoa: o artista manipula, reimagina; alguém reage, reinterpreta; o objeto sustenta a nova forma, uma forma viva. Todos estão ativos e interconectados.

Figura 4 — DOWNEY, Brad. *Beginning and The End*, 2010. Hamburgo, Alemanha. Tijolos, concreto, vigas de suporte de metal, areia, 1,9 x 6 m.



Fonte: <http://braddowney.com/k/archive/2010/beginning>. Acesso em: 9 set. 2025.

²⁸ The artist sources or “borrows” materials such as paving stones, road cones and pedestrian lights directly from the structural urban environment, and reconfigures their functional messages before installing them back into the urban spaces from which they were removed. This process undermines, firstly, the authoritarian laws of the city that would normally determine such actions to be illegal; the meaning of the objects – usually road signs that direct the movements and flows of people and traffic through public space; the functional aspect of the object he is dealing with; and overturns the expected and rational spaces for the reception of art by intervening in public space and presenting art readied for unexpected encounter. Behind this unconventional working method, a tension alternates between the ‘legal’ and ‘illegal,’ the ‘acceptable’ and ‘unacceptable,’ the ‘predictable’ and ‘unpredictable’ qualities of his art. Where one might conclude that they are gratuitous spectacles that unleash a wave of small-scale nuisances for the city’s pedestrians, on a molecular level, they generate a new consciousness that concerns the systems, structures, rational and functional regulations that govern urban spaces (MASEMANN, 2014).

Em entrevista concedida a Chiara Santini, Downey reflete sobre a natureza das experiências no cotidiano contemporâneo:

Trabalhadores da construção civil se deparam com meu trabalho com bastante frequência, e para eles não é um momento artístico. É apenas um acidente que precisa ser consertado. [...] Eles veem as coisas de forma funcional, como elas se encaixam dentro de uma lógica prescrita — e eu faço a mesma coisa, mas uso a desconstrução e a reorganização para encontrar um novo potencial nos materiais. [...] Eu estou ali com eles, de certa forma, participando ativamente, observando o que fazem — por exemplo, a forma como colocam as pedras do calçamento, como removem um poste, como a cidade é fisicamente rearranjada (SANTINI, [s. d.]).

A liberdade de criar, o elo criativo estabelecido com a materialidade, a escolha diante do acaso, o ato improvisacional, a intencionalidade — todo o processo interativo é baseado em preceitos que pertencem à esfera do jogo. Importa salientar que “o jogo implica um lugar de jogo [...] um mundo temporário dentro do mundo real no qual a *performance* tem lugar” (GOUVEIA, 2010, p.5). Esse espaço em que o jogo ocorre não é apenas físico, mas também conceitual. Podemos, ainda, pensar que, na dinâmica do jogo, enquanto algo está em ação, um novo lugar surge como parte desse processo.

Tomando Paola Berestein Jacques (2013) como referência para pensar a experiência lúdica, podemos compreendê-la como um *meio-lugar*²⁹: um espaço de transição e de ambiguidade, situado entre a prática e sua consolidação como lugar pleno. O meio-lugar não é fixo nem plenamente reconhecido, mas se forma na experiência, na travessia, no contato entre corpo, ambiente e ação. Ele corresponde a uma zona de passagem e transformação, onde o estar em algo e o estar entre coisas se confundem. O jogo, nesse contexto, instaura um campo de experimentação, uma ambiência que se constrói no contato com materiais tangíveis, na apropriação do espaço e na invenção de usos para pontos da cidade. Estamos sempre em relação com algo ou alguém, e há infinitas possibilidades nessas intersecções.

Essa potência do lúdico se revela também em contextos extremos. No Iraque, sob o jugo de grupos extremistas, o artista Francis Alÿs documenta, em *Children's Games 16: Hopscotch* (2016), crianças desabrigadas em acampamentos jogando amarelinha no solo arenoso, envoltas por cercas de arame, em um campo de refugiados. Mesmo em meio à precariedade e ao confinamento, a imaginação insiste em se inscrever no espaço por meio da amarelinha. O

²⁹ O termo meio-lugar (*mi-lieu*) surge no triálogo “Lieu/mi-lieu/non-lieu” (1996), do qual Paola Berestein Jacques participou com Alain Guez e Antonella Tufano, e remete a espaços transitórios, provisórios, que desafiam a oposição rígida entre lugar e não-lugar. Conceito desenvolvido em diálogo com Augé e Certeau.

jogo abre fissuras no espaço controlado, transformando-o em possibilidade de lugar, ainda que provisória. Entre a dureza do espaço e a invenção do gesto, a imaginação está presente (presa) à atividade lúdica.

Figura 5 — ALÿS, Francis. *Children's Games 16: Hopscotch*, 2016



Fonte: <https://francisalys.com/childrens-game-16-hopscotch/>. Acesso em: 9 set. 2025.

A obra integra uma série de registros em que Alÿs observa jogos infantis ao redor do mundo, revelando como o lúdico resiste e se reinventa nas mais diversas situações. Em *Hopscotch* (2016), essa atenção ao gesto mínimo adquire um peso político e poético particular: diante da violência e da instabilidade, o ato de riscar no chão e saltar sobre quadrados torna-se um modo de habitar, ainda que precariamente, o espaço interdito.

Michel de Certeau (1998) chama de *figuras ambulatórias* esses gestos que, assim como as figuras retóricas, desviam do uso literal do espaço e instauram novos significados. O traçado da amarelinha no chão e os saltos que a percorrem configuram exatamente esse tipo de operação: um deslocamento poético do lugar concreto, maquinado (campo de refugiados), que, sem negar suas regras, cria nele outras linhas de força e outras narrativas (a da amarelinha). No ato de jogar, as crianças transformam um lugar de confinamento em uma espacialidade vivida, abrindo um campo de imaginação e resistência. A amarelinha torna-se, assim, uma figura ambulatorial: uma prática que desloca o sentido do espaço e o converte, ainda que por

instantes, em lugar — como consequência de um jogo autotélico, jogado por sua própria causa, no qual a participação voluntária é movida pelo prazer intrínseco da atividade.

Essa dimensão autotélica aproxima-se do que Eugênio Tadeu Pereira, em sua tese de doutorado *Práticas lúdicas na formação vocal em teatro* (2012, p.98), identifica como o caráter autorreferencial do jogo. Trata-se de uma experiência motivada pelo desejo individual, mas que se realiza na interação coletiva. De acordo com o autor, instaura-se, simultaneamente, um lugar concreto e um lugar simbólico, alusivo e temporário. No caso da amarelinha, essa produção de outro lugar se dá na inauguração do encontro e na criação das condições necessárias para que ele ocorra: regras acordadas, superfície do chão redesenhada e relações estabelecidas para o percurso sobre a grade traçada.

Se o conceito de lugar assume várias ordens e dimensões, o jogo pode ser um caminho válido para pensar sua construção. Um exemplo emblemático é o acordo ficcional entre Marcel Duchamp e Eve Babitz, no jogo de xadrez realizado em 1963, no Museu de Pasadena (atual Norton Simon Museum). A nudez da jogadora, a presença do tabuleiro e a interação entre ambos transpunham a noção tradicional de museu como espaço de contemplação distanciada. Nesse gesto, a ludicidade não apenas transformava a materialidade e a realidade do contexto, mas também remodelava a própria experiência do sujeito, desafiando as fronteiras do que é reconhecido como lugar. O museu tornava-se, por instantes, espaço de jogo, intimidade e experimentação.

Eugênio Tadeu Pereira (2012, p.75) oferece uma chave para compreender esse deslocamento:

A situação lúdica está relacionada a uma qualidade de atitude que o sujeito estabelece com alguma materialidade em uma determinada circunstância. Ela se caracteriza por uma alteração do sentido e da realidade, uma vez que, no jogo, as coisas não são, necessariamente, elas mesmas. Nessa ludicidade, o jogador não só transforma a realidade, readaptando-a e ressignificando-a; ele também transforma a si mesmo [...] (PEREIRA, 2012, p.75).

Quando Duchamp joga xadrez dentro do museu, ele cria uma fissura na estrutura do lugar, ao se envolver com sua rival em uma atividade alheia às normas convencionais do espaço expositivo. A outra jogadora está nua, e, se ela não for íntima do museu, está íntima do jogo, íntima de si mesma. Sua nudez não parece perturbar nenhum dos dois. Ela mantém o olhar fixo na jogada. Poderiam jogar em qualquer lugar, pois a concentração e o enlace seriam os mesmos. O jogo, afinal, exige vontade e intenção, e já havia começado antes mesmo do primeiro movimento no tabuleiro.

Figura 6 — Marcel Duchamp jogando xadrez com Eve Babitz, 1963. Pasadena Art Museum. Fotografia.



Fonte: WASSER, Julian.

Caminhar nua por um espaço institucional rompe imediatamente a realidade do senso comum. Exige que novas conexões sejam feitas e que outros sentidos e signos se abram para aquele cenário modificado. A própria nudez pode levar a infinitos lugares: ela perturba a ordem que pressupõe as vestes. Qual é o próximo passo? O que mais poderia acontecer ali? O corpo insurge, carregando muitos significados, nos quais as fronteiras entre arte, jogo e espaço são diluídas. Um novo domínio de expressão é formado, permitindo a criação de um "outro lugar", onde as regras convencionais podem ser desafiadas e reconfiguradas.

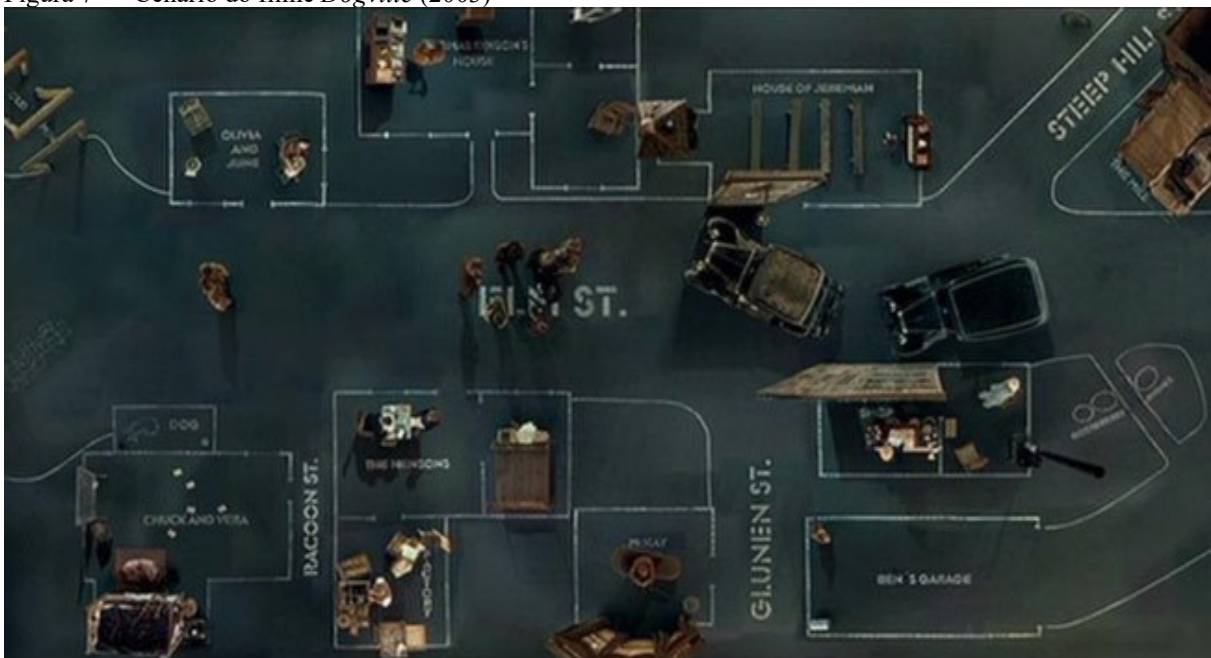
Sendo Duchamp e Babitz propositores e agentes daquele jogo, é de igual importância saber como aquela situação constituída pode envolver os sujeitos desavisados. Importa, aqui, dizer que esse lugar lúdico criado não exclui os outros lugares. Eles coexistem. Estão em simbiose. Temos o material, o corpo e a ordem imaginativa. Isso quer dizer que um lugar pode evoluir para mais de um lugar. Cada um contribui com suas características específicas, sendo a combinação deles o resultado de algo maior, que potencializa a interação e a experiência

humana. Uma mistura de ficção, não-ficção e memória. É nesse sentido que a situação lúdica, como lembra Eugênio Tadeu Pereira (2012, p.75), não apenas ressignifica o espaço, mas transforma também quem o joga.

A questão que atravessa esta tese não é simplesmente afirmar que o jogo cria lugar, mas investigar como isso acontece: quais fissuras se abrem, quais desvios se insinuem, quais sobreposições de sentidos emergem na experiência do espaço. Se Duchamp nos mostrou a potência do gesto lúdico ao subverter a ordem institucional, é no campo da ficção cinematográfica que encontramos outro exercício radical dessa invenção de lugares.

Em contraponto à materialidade minuciosamente descrita das cidades de Calvino, o filme *Dogville* (2003), dirigido por Lars von Trier, apresenta uma cidade fictícia cujos lugares são demarcados por linhas brancas no chão, elementos estruturais da paisagem urbana. Os personagens transitam em uma cidade que não se vê. Mais uma vez, o que fica explícito são os conflitos, angústias e aspirações individuais e coletivas, permeadas pelas relações de opressão.

Figura 7 — Cenário do filme *Dogville* (2003)



Fonte: <https://www.archdaily.com.br/01-115902/cinema-and-arquitetura-dogville>. Acesso em: 9 set. 2025.

Alguns móveis e objetos são alocados para gerar significado aos locais, como o quarto e a cozinha. Aqui, podemos lembrar Tuan (1983, p.200), que, ao refletir sobre a casa, observa como certos pontos tangíveis funcionam como referência, conectados por percursos e rotinas:

“[...] retirem-se as paredes e o telhado e imediatamente torna-se evidente que as estações locais, como escrivaninha e pia da cozinha, são por si mesmas lugares importantes conectados por um caminho intrincado [...]”. Em *Dogville* (2003), essa lógica doméstica é expandida para a escala da cidade fictícia: mesmo sem paredes ou telhados, os poucos objetos disponíveis tornam-se suportes de práticas repetidas e, assim, instauram lugares.

Entre *Dogville* (2003), obra filmica, e a realidade concreta, é possível identificar três elementos em comum: (I) os objetos tangíveis que, mesmo mínimos, sustentam práticas e significados; (II) as dinâmicas de poder que permeiam as relações, ainda que implícitas; e (III) a ludicidade humana nas interações entre moradores. Esta última não se limita a momentos de diversão ou entretenimento: manifesta-se na capacidade de se adaptar, de resistir e de responder às circunstâncias desafiadoras, instaurando outras formas de viver e de habitar.

A materialização de uma cidade pode assumir múltiplas formas, sobretudo na maneira como é imaginada, apropriada e vivida no cotidiano. Na desconstrução do espaço concreto, abre-se a possibilidade de criação de novos lugares em “arquiteturas invisíveis”, continuamente reimaginadas. O jogo se inscreve nesse horizonte como uma configuração fluida de significados: ao oferecer aos praticantes a chance de explorar e transformar o espaço em que estão inseridos, ele rearticula corpo, ambiente e imaginação. Jogar é sempre instaurar um campo provisório, no qual a presença física, as regras e os gestos criam sentidos que não estavam dados. Assim, a interseção entre espaço físico, corpo e dinâmica lúdica se torna um processo de produção de lugar — processo sempre aberto, em que significados e narrativas se elaboram e se desfazem incessantemente.

Essa reflexão sobre a ludicidade como potência de produção de lugares nos conduz ao próximo movimento desta tese: pensar não apenas as formulações conceituais, mas também como tais dinâmicas se corporificam em práticas concretas. Se, até aqui, acompanhamos intervenções artísticas, ficções literárias e cinematográficas como laboratórios de pensamento, a partir de agora o foco se desloca para o jogo urbano enquanto experiência vivida.

3 AS CONFLUÊNCIAS ENTRE CIDADES E JOGOS

Este capítulo aborda as confluências entre cidades e jogos na produção de lugar, tomando a cidade como campo lúdico e, portanto, aberto a novas formas de composição. Em diálogo com a psicogeografia e a deriva situacionista, articula-se uma base conceitual sobre o jogo que sustenta dois estudos de caso do coletivo britânico Blast Theory³⁰. A partir dessas práticas, emerge a noção de “espaços híbridos” (físicos e digitais), que entrelaçam corpo, cidade e tecnologia, e ajudam a compreender como o jogo instaura lugares.

3.1 Jogar e ser jogado

O corpo é constituinte da cidade: está em...habita, é..., pertence a..., participa. A cidade é uma via de contato para o lúdico, na qual novas narrativas podem ser construídas e novas experiências, produzidas. Não há fronteiras para compor. A cidade é um palimpsesto a ser inscrito, sobrescrito diariamente. Compomos e decompomos a urbe. A cidade se torna jogável justamente porque é relacional e reveladora: cada gesto, cada corpo, cada encontro produz uma dobra que a reinscreve.

Decompor, aqui, é apropriar e desviar usos para reconfigurar vínculos em novas composições. Práticas que tomam a cidade como interface atuam como laboratórios de composição. Entre elas, Martins Aquino, integrante do grupo *Corpos Informáticos*³¹, de Brasília, coordenado por Maria Beatriz Medeiros (1955–2024), propõe pensar esse aproximar e rearranjar como processo:

Compor não é harmonizar espaços nem tampouco desarticulá-los. Compor é, antes de tudo, aproximar, isto é, avizinhar-se a algo num processo de relações. Há vizinhança de muro, de cerca, de abandono, de janela, porta, andar, calçada, rua, bairro, praça, cidade etc. Fronteiras, composição. Não há fronteira entre a sua rua e a do seu vizinho de porta/estado. Qual a fronteira da fronteira? Somos errantes enquanto compomos com a ambiência que é cada um (AQUINO, [s.d.]).

A fronteira é paradoxal: “criados por contatos, os pontos de diferenciação entre dois corpos são também pontos comuns. A junção e a disjunção são aí indissociáveis. Dos corpos em contato, qual deles possui a fronteira que os distingue? Nem um, nem o outro” (CERTEAU, 1998, p.213). Assim, compor é costurar contiguidades. Na dimensão tática (apropriação e

³⁰ Grupo fundado em 1991, liderado por Matt Adams e Nick Tandavanitj. O coletivo inspira na cultura popular e nas novas tecnologias para criar performances, jogos, filmes, aplicativos e instalações.
<https://www.blasttheory.co.uk/>

³¹ Grupo formado na Universidade de Brasília (UnB), em 1992. Disponível em: <https://www.corpos.org/>. Acesso em: 2 out. 2025.

desvio), o compor e decompor do jogo urbano requer uma tomada de “posição-com”: escuta do lugar, prática da deriva e coagência com os convites e resistências do ambiente. Como lembra Gadamer, “todo jogar é um ser jogado”; no espaço urbano, a situação toma o participante, rearranja sua atenção e coorienta suas decisões (CSIKSZENTMIHALYI, 2020; GADAMER, 1997, p.181).

Outro ponto crucial na formulação de Martins (s.d.) é que “ambiência” não é apenas entorno físico; é a atmosfera sensível que cada pessoa é e traz: corpo, memória, humor, ritmo, repertório sensorial. Afirmar que “compomos com a ambiência que é cada um” (s.d.), é considerar que cada encontro se traduz na relação entre ambientes pessoais (os nossos) e ambientes situacionais (a rua, a praça, o bar), produzindo arranjos novos. Por isso, o lugar não nasce apenas “lá fora”; ele emerge entre nós e as ambiências que carregamos. Nesse campo de vizinhanças, a noção de situação criada, formulada pela Internacional Situacionista (IS), apresenta o arcabouço do jogo urbano enquanto prática situada e composicional.

A Internacional Situacionista, fundada em 1957, em Cosio d’Arroscia, na Itália, foi resultado da fusão da Internacional Letrista (1952–1957), do Movimento Internacional por uma Bauhaus Imaginista e do Comitê Psicogeográfico de Londres³² (JACQUES, 2003). Manteve-se ativa até 1972, quando Guy Debord e Gianfranco Sanguinetti publicaram *La Véritable Scission dans l’Internationale* e anunciaram a dissolução oficial do grupo (DEBORD; SANGUINETTI, 2003). Seus objetivos ultrapassavam a esfera estética: tratava-se de elaborar uma crítica radical à vida cotidiana alienada e propor experiências transformadoras que unissem arte, política e urbanismo.

Na Europa do pós-guerra, com cidades destruídas, deslocamentos populacionais e a divisão da Guerra Fria, o *Plano Marshall*³³ (1948–1952) reativou as economias da Europa Ocidental,

³² **Internacional Letrista** (1952-57): coletivo parisiense fundado por Guy Debord. Desenvolveu as primeiras experiências de deriva e psicogeografia. **Movimento Internacional por uma Bauhaus Imaginista** (1953): fundado na Suíça por Asger Jorn, como reação crítica à funcionalização da arte e ao legado da Bauhaus oficial. Propunha uma “Bauhaus imaginista”, voltada à experimentação artística e à integração entre arte e vida. **Comitê/Associação Psicogeográfica de Londres** (1957): criado por Ralph Rumney, explorava a cidade por meio da psicogeografia e da deriva. O grupo teve curta duração, mas sua perspectiva contribuiu para a formulação situacionista do urbanismo unitário.

³³ Programa de ajuda econômica e financeira dos Estados Unidos aos países da Europa Ocidental após a Segunda Guerra Mundial.

inaugurando os chamados *Trinta Anos Gloriosos*³⁴ (1945–1975), período de crescimento econômico, consumo de massas e modernização acelerada. O urbanismo funcionalista consolidou-se com a *Carta de Atenas*, publicada em 1943 por Le Corbusier, que orientava a reestruturação urbana e a zonificação em áreas de habitar, circular, trabalhar e recrear, com grandes conjuntos habitacionais e racionalização dos fluxos urbanos (LE CORBUSIER, 1993 [1943]). No Brasil, o mesmo urbanismo moderno era celebrado como símbolo de progresso. Após o suicídio de Getúlio Vargas, em 1954, o governo Juscelino Kubitschek (1956–1961) lançou o Plano de Metas³⁵ e a construção de Brasília, expressão máxima do urbanismo moderno de Lucio Costa e Oscar Niemeyer. Enquanto, na Europa, a deriva se constituía como crítica à alienação urbana do capitalismo fordista, o Brasil e o projeto modernista conviviam com industrialização acelerada, otimismo desenvolvimentista e expansão das cidades — mas também com desigualdades sociais, favelização e exclusão territorial.

Inspirados por Henri Lefebvre e em oposição ao urbanismo funcionalista, com sua lógica de compartimentação, os situacionistas rejeitavam essa concepção moderna de cidade. A Internacional Situacionista propôs um urbanismo unitário³⁶, orientado por experiências psicogeográficas e pela criação de situações, nas quais a cidade deveria ser vivida como campo de jogo, encontro e experimentação afetiva. Assim, psicogeografia e deriva nascem vinculadas ao debate sobre arquitetura e urbanismo; mais do que métodos disciplinares, configuram-se como práticas críticas e experimentais, que transformam o caminhar em instrumento de leitura e invenção da cidade.

Guy Debord define a psicogeografia como o “estudo das leis exatas e dos efeitos precisos do meio geográfico, conscientemente planejado ou não, que atua diretamente sobre o comportamento afetivo dos indivíduos” (DEBORD, 1955, tradução nossa³⁷). Essa formulação desloca a geografia tradicional, centrada em forças naturais e econômicas, para um campo

³⁴ A expressão *Trente Glorieuses* foi cunhada pelo economista francês Jean Fourastié. Esse ciclo de prosperidade foi considerado resultado, entre outros fatores, da ajuda norte-americana por meio do Plano Marshall e da reorganização das economias capitalistas no pós-guerra (WERNER; COMBAT, 2007, p.175).

³⁵ Plano de desenvolvimento econômico focado na industrialização e modernização do Brasil, que estabeleceu 30 metas em cinco setores-chave: energia, indústria, transporte, alimentação e educação.

³⁶ “Urbanisme unitaire: théorie de l’emploi d’ensemble des arts et techniques qui concourent à la construction intégrale d’un milieu en liaison dynamique avec des expériences de comportement”. Proposta que integra artes, técnicas e práticas psicogeográficas para criar ambientes de vida experimentais (Internationale Situationniste, n.1, 1958, p.13).

³⁷ “La psychogéographie se proposerait l’étude des lois exactes, et des effets précis du milieu géographique, consciemment aménagé ou non, agissant directement sur le comportement affectif des individus” (DEBORD, 1955).

experimental, onde se investigam as afecções provocadas pela ambiência urbana. Como exemplifica o próprio Debord:

A mudança brusca de ambiência em uma rua, a poucos metros de distância; a divisão evidente de uma cidade em zonas de climas psíquicos bem distintos; a linha de maior inclinação — sem relação com a topografia — que devem seguir os passeios sem rumo; o caráter cativante ou repulsivo de certos lugares: tudo isso parece ser negligenciado. Em todo caso, nunca é considerado como algo dependente de causas que se possa revelar por meio de uma análise aprofundada — e das quais se poderia tirar proveito (DEBORD, 1955, tradução nossa³⁸).

É nesse registro que o jogo situacionista se inicia: quando o caminhante abandona roteiros pré-estabelecidos e escolhe o rumo desejável do momento, atraído ou repellido de acordo com a psicogeografia das sensações e emoções.

O método central dessa investigação é a deriva, concebida como a prática de caminhar sem rumo pré-determinado, guiando-se pelas intensidades do ambiente. Debord a descreve como

uma técnica de passagem apressada por diferentes ambiências [...] está indissolúvelmente ligado ao reconhecimento de efeitos de natureza psicogeográfica e à afirmação de um comportamento lúdico-constructivo, o que a opõe em todos os aspectos às noções clássicas de viagem e passeio (DEBORD, 1958, p.19, tradução nossa³⁹).

Pelo deslocamento errante, a cidade é reescrita em narrativas e trajetórias que escapam às funções estabelecidas da cidade moderna. A deriva permite reconhecer unidades ambientais, suas conexões, interdições e linhas de passagem, configurando uma geografia afetiva distinta da cartografia oficial (DEBORD, 1958). O caminhar torna-se jogo: joga-se, e é-se jogado, pelas ambiências que orientam a experiência.

A deriva retoma e reformula as deambulações artísticas do início do século XX. Antes da IS, dadaístas e surrealistas já haviam experimentado passeios sem roteiro por cidades. Nos anos 1920, os surrealistas organizaram errâncias por Paris, guiados pelo acaso objetivo e pelo automatismo psíquico: buscavam o maravilhoso no cotidiano e o choque que desestabiliza a

³⁸ Le brusque changement d'ambiance dans une rue, à quelques mètres près; la division patente d'une ville en zones de climats psychiques tranchés; la ligne de plus forte pente — sans rapport avec la dénivellation — que doivent suivre les promenades qui n'ont pas de but; le caractère prenant ou repoussant de certains lieux; tout cela semble être négligé. En tout cas, ce n'est jamais envisagé comme dépendant de causes que l'on peut mettre au jour par une analyse approfondie, et dont on peut tirer parti (DEBORD, 1955).

³⁹ La dérive se définit comme une technique du passage hâtif à travers des ambiances variées. Le concept de dérive est indissolublement lié à la reconnaissance d'effets de nature psychogéographique, et à l'affirmation d'un comportement ludique-constructif, ce qui l'oppose en tous points aux notions classiques de voyage et de promenade (DEBORD, 1958, p.19).

percepção da cidade — como exemplifica Breton, em *Nadja* (1928), ao relatar encontros e coincidências fortuitas que transformam o espaço urbano em um campo de revelações e enigmas.

Em *Walkscapes: o caminhar como prática estética* (2013, p.77-80), Francesco Careri recorda a célebre deambulação realizada em 1923 por André Breton, Louis Aragon, Max Morise e Roger Vitrac. O grupo escolheu, ao acaso, num mapa, a cidade de Blois como ponto de partida e empreendeu uma viagem a pé, prevista para durar dez dias. No entanto, a caminhada surrealista não seguia um método definido: era deliberadamente conduzida pelo acaso, situando-se mais próxima da errância poética do que de uma prática sistemática. Nesse sentido, o caminhar tornava-se um exercício de liberdade, aberto ao imprevisto.

Guy Debord, por sua vez, critica esse caráter “romântico” e aleatório dos surrealistas. Na *Théorie de la dérive*, redigida em 1956 (publicada na revista *Les Lèvres Nues*) e republicada em 1958 no n.º 2 da *Internationale Situationniste*, ele condena a deambulação surrealista a um “fracasso melancólico a célebre caminhada sem objetivo [...] é, evidentemente, deprimente, e as intervenções do acaso aí são mais pobres do que nunca” (1958, p.20, tradução nossa⁴⁰).

Essa formulação crítica, no entanto, já encontrava prefigurações em textos anteriores. Antes mesmo da *Internationale Situationniste*, começam a circular propostas de deriva. No boletim *Potlatch* nº 14, de 29 de junho, publicado ainda pela Internacional Letrista (coletivo precursor da IS), Debord e Jacques Fillon apresentam uma formulação explícita do conceito, ainda em caráter experimental:

As grandes cidades favorecem a distração que chamamos de *dérive*. A *dérive* é uma técnica de deslocamento sem objetivo. Ela se baseia na influência que o cenário exerce. Todas as casas são belas. A arquitetura deve se tornar emocionante. Não podemos mais considerar empreendimentos arquitetônicos contidos. O novo urbanismo é inseparável dos transtornos econômicos e sociais que são, felizmente, inevitáveis. É razoável pensar que as exigências revolucionárias de uma época são função da ideia que essa época tem da felicidade. A valorização do lazer, portanto, não é uma simples brincadeira. Lembramos que isso significa inventar novos jogos (1954, tradução nossa⁴¹).

⁴⁰ Une insuffisante défiance à l'égard du hasard, et de son emploi idéologique toujours réactionnaire, condamnait à un échec morne la célèbre déambulation sans but tentée en 1923 par quatre surréalistes à partir d'une ville tirée au sort : l'errance en rase campagne est évidemment déprimante, et les interventions du hasard y sont plus pauvres que jamais (DEBORD, 1958, p.20).

⁴¹ Big cities favor the distraction we call derive. The derive is a technique for moving around without a goal. It is based on the influence that decor exerts. All houses are beautiful. Architecture must become thrilling. We cannot

Aqui, já aparece a definição embrionária. O boletim *Potlatch* foi um dos primeiros espaços onde Debord e seus companheiros formularam e testaram publicamente a ideia de deriva e de psicogeografia, antes que ganhassem forma conceitual definitiva. Essas primeiras formulações seriam retomadas e ampliadas em 1956 e 1958, quando Debord estabelece o método da deriva.

A deriva surge, então, como tentativa de dar método ao caminhar: não apenas vagar, mas reconhecer ambiências psicogeográficas, mapear conexões e propor hipóteses urbanas. Ela passa do plano do inconsciente ao plano da análise crítica do espaço urbano. Enquanto a deambulação surrealista visava libertar o inconsciente, a deriva situacionista buscava revolucionar a vida cotidiana e criar situações coletivas.

A deriva deixa de ser um gesto espontâneo para assumir contornos estratégicos: propõem-se regras e objetivos.

Em todo caso, é impossível determinar de antemão, numa deriva, o número ideal de participantes, pois esse número varia de uma deriva a outra. [...] é preferível que a composição desses grupos mude de uma deriva para outra. A duração média de uma deriva é um dia, considerado como o intervalo de tempo compreendido entre dois períodos de sono. [...] É preciso notar que as diversas derivas devem resultar na construção de uma cartografia das ambiências, a qual servirá de base para futuras experiências (DEBORD, 1958, p.21, tradução nossa⁴²).

Leituras contemporâneas (CAMPBELL, 2018; CARERI, 2013; JACQUES, 2012) recolocam a deriva como intervenção urbana, capaz de reposicionar a experiência da cidade a partir do caminhar. No Brasil, antes mesmo da circulação teórica do situacionismo, alguns artistas já praticavam formas de errância urbana que dialogavam com essa lógica. Flávio de Carvalho, em suas experiências pelas ruas de São Paulo, nos anos 1930, e Hélio Oiticica, com os *Parangolés*, a partir da década de 1960, exploraram o corpo em deslocamento como modo de invenção urbana. Não se tratava de herdeiros diretos das formulações de Debord, mas de afinidades práticas: em contextos distintos, convergiam com a ideia de usar o caminhar e o

take more restrained building ventures into consideration. The new urbanism is inseparable from economic and social upheavals, which are, happily, inevitable. It is reasonable to think that the revolutionary demands of an epoch are a function of the idea that epoch has of happiness. The valorization of leisure is not, then, a mere pleasantry. We remind you that this means inventing new games (DEBORD; FILLON, 1954).

⁴² En tout cas, il est impossible de déterminer à l'avance dans une dérive le nombre de participants idéal, car ce nombre varie d'une dérive à l'autre. [...] Il est préférable que la composition de ces groupes change d'une dérive à l'autre. La durée moyenne d'une dérive est la journée, considérée comme l'intervalle de temps compris entre deux périodes de sommeil. [...] Il faut noter que les diverses dérives doivent aboutir à la construction d'une cartographie des ambiances, qui servira de base à de futures expériences (DEBORD, 1958, p.21).

corpo como instrumentos de reinvenção da cidade.

Na *Experiência n° 2* (1931, p.7-10), Flávio de Carvalho encena o caminhar como gesto crítico e operador de fricção na cidade. Ao circular de chapéu em direção oposta à procissão de Corpus Christi, ele produz um deslocamento do corpo que não é apenas físico, mas também simbólico e político: atravessar a multidão devocional com um ato mínimo de insubmissão significa instaurar um laboratório vivo de observação da psicologia das massas, tensionando fé, lei e violência. Seu percurso é processual, arriscado e performático, transformando a caminhada em dispositivo de pesquisa e provocação, no qual o corpo se oferece como reagente e catalisador de afetos coletivos. Nesse sentido, Carvalho antecipa uma compreensão do espaço urbano como campo de forças, onde a experiência estética se confunde com o experimento social, e o gesto de caminhar inaugura uma forma de crítica incorporada e situada.

Quase três décadas depois, no Rio de Janeiro, Hélio Oiticica reinscrevia o caminhar como dispositivo estético e político: sua errância, feita de percursos de ônibus, caminhadas a pé e subidas de morro por Mangueira, Lapa e Mangue, transformava a cidade em matéria sensível para a arte. Essas experiências formam a base de obras como *Parangolés* (1964-1979) e *Tropicália* (1967). Mas é no *Delirium* que o andar ganha densidade. Como na deriva situacionista, o *Delirium* se constitui como errância sem roteiro, guiada pelo acaso — mas, aqui, radicalizada pelo corpo em trânsito, pelo encontro com o outro e pelo gesto de coletar fragmentos da cidade.

No evento *Mitos Vadios*⁴³ (São Paulo, 1978), Oiticica escreveu um texto-release, publicado no *Diário de São Paulo*, em 5 de novembro daquele ano. É nesse release que aparece pela primeira vez de modo formal, a expressão *Delirium Ambulatorium*. O texto anuncia o que ele pretendia realizar:

- a) caminhar pela periferia da área-baldia demarcada durante a duração da performance: caminhar to and fro sem linearidade; ambulatoriar: inventar ‘coisas para fazer’ durante a caminhada
- b) levar do RIO capa-faixa de murim plastificado com cola vinílica para ser enrolada em corpos diversos: ‘procurar’ a pele preta ideal para o toque da faixa-murim: esta capa está ainda a ser feita
- c) levar em sacos ou talvez solucionando de outro modo, talvez nos

⁴³ Foi um evento coletivo de 1978, organizado por Ivald Granato. Ele reuniu vários artistas da época, que apresentaram performance, instalações e proposições abertas.

containers de vinil de fotografia apanhados em SÃO CRISTÓVÃO, fragmentos-tokens do RIO: samples de asfalto da Av. Pres. Vargas; terra do Morro da Mangueira; água da praia de Ipanema; pequenos objetos de bazares da Rua Larga (OITICICA *apud* ANJOS, 2012, p.24).

Enquanto Oiticica formulava sua errância de forma autônoma, a circulação dos textos da IS no Brasil, só se intensificaria nas décadas de 1990–2000, quando autores como Paola Berenstein Jacques passaram a propor a deriva como método crítico e estético de leitura da cidade. Nesse processo, essa prática adquire uma especificidade brasileira: em vez de se dirigir apenas contra o urbanismo funcionalista, é reapropriada como prática de enfrentamento das desigualdades urbanas e das exclusões territoriais locais.

Na contemporaneidade, essa noção se amplia na ideia de errância, que, como observa a autora Jacques (2012, p.15-16), abrange também os percursos cotidianos de sujeitos ordinários (pessoas em situação de rua, camelôs, trabalhadores informais), que criam trajetos e produzem usos não previstos pelo planejamento urbano. Francesco Careri (2013, p.25) aponta que o caminhar cria “arquiteturas invisíveis”, narrativas que redesenham o espaço, para além do planejamento técnico. Já Rita Velloso e Jacques (2023) argumentam que a cidade não deve ser reduzida a funções — como circulação, habitação, trabalho e lazer, categorias herdadas do urbanismo funcionalista —, mas pensada como enigma. O enigma, nesse contexto, é uma condição da experiência: aquilo que se apresenta em sua proximidade, surpreende e confunde. Ele convoca novas formas de conhecimento. A cidade-enigma exige uma postura distinta: não se trata de decifrá-la, mas de aceitá-la em sua complexidade fragmentária, como campo de invenção de lugar e de experiência urbana (VELLOSO; JACQUES, 2023, p.15-20).

É nesse horizonte expandido que surgem os jogos urbanos, os quais retomam e atualizam a lógica da errância, em diálogo com as tecnologias digitais e com a performance. O coletivo Blast Theory exemplifica essa atualização com obras como *Can You See Me Now?* (2001, 2024) e *Rider Spoke* (2007). Nesses jogos, o caminhar pela cidade é condição de participação: o corpo se desloca, a narrativa é tecida em movimento e o espaço urbano converte-se em palco de uma errância compartilhada. Proponho, aqui, compreender o jogo urbano como uma forma de errância contemporânea. Se a deriva situacionista buscava explorar as ambiências da cidade, os jogos urbanos reconfiguram esse gesto, transformando-o em prática lúdica e coletiva. Errar, nesse contexto, não é perder-se, mas engajar-se em percursos abertos, criados na relação entre corpo, cidade e narrativa.

Trazendo essas características para os jogos urbanos do Blast Theory, enquanto situação construída, eles também são coletivos e voluntários por parte de seus jogadores. São unitários, pois visam à instauração de um lugar ficcional definido desencadeiam eventos que integram sua dinâmica interna. O jogo, portanto, pode ser pensado como uma modalidade de errância mediada por regras e dispositivos, mas que mantém a abertura ao acaso, à descoberta e ao outro.

Esse devir conecta o jogo a uma reflexão mais ampla sobre o próprio significado de jogar. Não por acaso, Debord volta-se à obra de Huizinga (1872–1945) para pensar o jogo como forma de vida e crítica da vida cotidiana. Segundo Pablo Gobira (2012), Guy Debord trava contato com o pensamento sobre o jogo a partir da leitura de *Homo Ludens*⁴⁴ (2007), no qual Huizinga descreve o jogo como uma espécie de círculo mágico: uma circunscrição de espaço-tempo considerada quase sagrado, regido por regras próprias (2007, p.23). Para Huizinga, o jogo não é mero produto de um instinto, mas uma função significativa: constitui um dos fundamentos da cultura, desde os rituais mais arcaicos até a arte, o direito e a política. O jogo contém uma qualidade intangível que transcende qualquer impulso natural, tornando-se princípio organizador da vida social. A civilização humana, assim, se estrutura sob formas lúdicas. Essa formulação mostra que a ludicidade, longe de ser mero entretenimento, constitui uma dimensão estruturante da cultura — um campo de experiência cuja força continua a se manifestar também na cidade contemporânea.

É a partir dessa centralidade cultural que Huizinga (2007) busca conceituar o jogo em termos mais precisos, caracterizando-o como uma atividade livre, dotada de seriedade, que se realiza em um campo espaço-temporal⁴⁵ próprio, com finalidade autônoma e uma ordem distinta da vida cotidiana:

Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que "vale" dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. [...] E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo (HUIZINGA, 2007, p. 12).

⁴⁴ *Homo Ludens* foi publicado originalmente em 1938, em holandês. Teve tradução para o francês em 1951 e para o espanhol em 1954, circulando cedo na Europa, o que permitiu sua leitura por Guy Debord. A edição brasileira citada neste trabalho é: HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

⁴⁵ O espaço é o território delimitado onde o jogo se desenrola, seja como dimensão física, territorial ou simbólica do jogo. Ex.: o tabuleiro de xadrez, a praça da cidade. O tempo é a duração singular que começa e termina conforme suas regras. Cria-se um “aqui” e uns “agora” específicos (HUIZINGA, 2007, p.12-13).

Regras são fundamentais para a instauração do jogo. Nesse ponto, recorro à leitura de Pablo Gobira Ricardo (2012), que interpreta a aproximação de Debord com Huizinga (2007):

A noção de jogo está relacionada às possibilidades de construção de uma nova experiência de vida. Contrariando ao que se pensa imediatamente, não se está tentando fugir da vida e da realidade, mas contrapô-la, mesmo vivendo nela concretamente. A relação entre o jogo e a experiência reside justamente em que, após finalizado e rompido o círculo mágico, o jogo deixa uma marca no participante. Essa marca contribui para que a vida não seja a mesma (RICARDO, 2012, p.144).

Como premissa norteadora, o ato de jogar é compreendido como a construção de uma situação lúdica, enquanto o jogo se consuma por meio da dinâmica estabelecida pela estrutura de regras e pelo pacto entre os jogadores. Para a Internacional Situacionista, a situação construída é “o momento da vida, concreta e deliberadamente organizado pela ação coletiva de uma ambiência unitária e de um jogo de acontecimentos”; enquanto o situacionista é o “indivíduo que se dedica a construir situações” (IS, 1958, p.13). Trata-se, portanto, de uma maneira de experimentar a cidade. O jogo é intencionalmente construído e implica, em ambos os casos, rupturas no cotidiano produzidas pela situação construída.

A partir da circunscrição de um lugar especial no processo do jogo, um “mundo mágico” é mantido por uma certa ilusão, sustentada por regras próprias, que os jogadores aceitam voluntariamente. E, apesar de propor uma forma de escape da realidade, não consideraremos o jogo como uma evasão completa espaço-temporal, mas sim atrelada à vida, como modo de habitar lugares simultâneos. Afinal, todas as experiências vivenciadas em um determinado lugar contribuem para a formação de sua essência temporal.

Merleau-Ponty, ao destacar a relação íntima entre o sujeito e o tempo, ressalta a importância de reconhecermos que somos participantes ativos na fluidez temporal. Para o autor, o tempo é indissociável da percepção e da própria existência — é corporificado. “É preciso compreender o tempo como sujeito e o sujeito como tempo” (1999, p.561). Ele não é feito de camadas discretas e lineares. Acontece em fluxo e se desdobra no próximo momento presente, mantendo o passado e o futuro atrelados, pois apresenta rupturas em uma série de antecipações e retroações: “a passagem do presente a um outro presente, eu não a penso, não sou seu espectador, eu a efetuo” (MERLEAU-PONTY, 1999, p.564). Assim, cada momento dentro do círculo mágico não é apenas uma inflexão discreta em uma linha temporal linear, mas sim uma realização ativa do tempo.

O jogo não se fecha em um instante: cria um tempo próprio, suspende o tempo cotidiano, mas sem se desligar dele. É uma temporalidade que pode ser repetida, sempre renovada, nunca idêntica. O jogo urbano pode instaurar esse tempo outro na cidade: um tempo que reconfigura trajetórias, cria pausas, abre desvios. Para Gadamer (1997, p.177), o jogo é movimento de vaivém, o que significa que ele não tem um início ou fim fixos. É um fluxo que depende do próprio movimento do jogo. Ele descreve o jogo como algo que “se joga a si mesmo”, ou seja, ele se desenvolve e se reinventa a cada momento. No jogo urbano, esse vaivém pode ser entendido como os fluxos de encontros, deslocamentos e trocas que ocorrem, sempre renovados pelas ações dos jogadores.

Gadamer (1997, p.187) afirma que o jogo não se resume a uma atividade isolada, mas se transforma em uma configuração (*Gebild*⁴⁶), ou seja, ele cria formas que se estabilizam temporariamente, mas permanecem sempre abertas à reconfiguração. Cada jogada, cada movimento dentro do jogo, gera uma nova configuração que pode ser repetida ou transformada, mas nunca de maneira idêntica. Isso implica que o jogo possui uma dimensão criativa e reconfiguradora: ao jogá-lo, não se participa apenas de um espaço ou ambiente já dado, mas também de sua criação. No contexto do jogo urbano, essa ideia de configuração é fundamental. A cidade é constantemente reconfigurada pelos jogadores, que trazem novos sentidos e significados a cada interação. As trajetórias dos participantes, seus encontros e ações no espaço da cidade formam uma nova cartografia, que não é fixa, mas está em constante transformação. Cada jogada (ou movimento) no espaço urbano gera uma configuração nova: um compor e decompor contínuos.

No jogo, algo da cidade se revela, trazendo à tona aspectos frequentemente invisíveis ou ignorados no cotidiano. Ele cria uma forma de olhar, permitindo que os participantes percebam o que antes passava despercebido. Assim, a natureza do jogo pode constituir uma experiência reveladora.

Para Gadamer (1997), o jogo não é uma metáfora, mas um acontecimento de verdade. Ele não pertence ao jogador, mas se realiza nele. As realidades se apresentam de modo singular porque o jogo não apenas cria um círculo mágico, delimitado por regras, mas, sobretudo,

⁴⁶ *Gebild*, termo alemão que compartilha a raiz com *Bild* (imagem) e *Bildung* (formação). Em Gadamer, pode ser entendido como uma configuração momentânea ou forma transitória que surge no decorrer do jogo: algo que se forma, mas não se fixa (GADAMER, 1997, p.187).

revela as coisas por ser capaz de reconfigurar a percepção da realidade cotidiana.

A combinação de regras, narrativa e dinâmica própria do jogo cria um espaço singular, no qual os jogadores se imergem e, ao mesmo tempo, transformam a cidade e suas percepções. É essa combinação de elementos que dá força à atividade lúdica. A frase citada por Hans-Georg Gadamer (1997, p.112) — “todo jogar é um ser jogado” — sugere que a trama, as tarefas e a própria configuração mantêm o jogador envolvido na atividade lúdica. O jogo se inicia com o pacto entre os jogadores, que aceitam o jogo. Mas o sentido do jogo se desenvolve na experiência do jogar. Essa ideia se relaciona intimamente com a noção de que o jogo cria um lugar próprio. Quando os jogadores entram nesse espaço definido pelo jogo, eles não estão apenas cumprindo tarefas ou seguindo regras, mas imersos em um ambiente que tem sua própria dinâmica. Assim, não apenas se joga na cidade, mas é a própria cidade que se revela como jogável.

Ao pensar a situação de jogo como a criação de um ambiente circunscrito, com variações de interesses que mantêm o sujeito nesse terreno, é possível observar a emergência de uma sensação de imersão. Nesse sentido, pode-se mobilizar a teoria do psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi (2020), que denomina esse estado de envolvimento total como *flow*. Trata-se de uma condição em que a pessoa vivencia profundo foco e concentração na atividade em curso, perdendo a noção do tempo e espaço, ao mesmo tempo que experimenta satisfação intrínseca. O jogo, por exigir a presença consciente do indivíduo em suas tarefas e desafios, reúne elementos que favorecem essa experiência.

Para Thaís Weiller (2012, p.25), a jogabilidade descreve a qualidade das interações oferecidas pelo jogo, incluindo mecânicas de jogo, controles, desafios, regras e a experiência geral. Jasper Juul (2005), por sua vez, entende a jogabilidade como a propriedade emergente do próprio jogo. Entre os elementos que, segundo ele, capturam e sustentam o interesse do jogador, destaca-se a ficção: o contexto narrativo que dá sentido às ações e mobiliza o imaginário e a emoção. “Na verdade, o jogador pode precisar de um mundo fictício do jogo para entender as regras” (p.176, tradução nossa⁴⁷).

⁴⁷ “In fact, the player may need a fictional game world to understand the rules” (JUUL, 2005, p.176).

Ao tentar enumerar as qualidades formais do jogo — livre, circunscrito, improdutivo, incerto, regrado e fictício —, Caillois (1961, p.35-36) destaca que a dimensão fictícia é “acompanhada de uma consciência específica de uma realidade diferente ou de franca irreabilidade em relação à vida cotidiana”. Nesse sentido, regra e ficção constituem fundamentos essenciais para instaurar o estado de jogo. A ficção, em particular, permite que os jogadores suspendam temporariamente a realidade ordinária, cientes de que participam de uma atividade distinta, sem que isso implique uma ruptura com o cotidiano. Ao término da experiência, significados podem ser agregados e percepções da realidade reconfiguradas.

Nessa ficção/realidade coetâneas, o jogo ambientado na cidade não apenas utiliza o espaço físico e seus ritmos normativos, mas o reinscreve por meio de uma camada ficcional operativa, que instaura outra temporalidade de uso e atenção. Essa reinscrição pode ser pensada a partir de diferentes abordagens teóricas sobre a noção de lugar. De maneira sintética, conforme argumentado no capítulo anterior, para Yi-Fu Tuan (1980, 1983), o lugar advém de uma experiência subjetiva de conexão emocional e sensorial. Michel de Certeau (1998), ao discutir o cotidiano, mostra que as táticas de desvio, improvisação e apropriação permitem compreender como a mobilidade urbana pode reivindicar o espaço e inscrevê-lo de outras formas. Ingold (2000, 2015), por sua vez, enfatiza as linhas e os movimentos: são trajetos que tecem a experiência e dão forma aos lugares. Assim, ao jogar na cidade, os participantes habitam o espaço urbano de múltiplas maneiras, acrescentando camadas de significação.

Para aprofundar a discussão sobre como os jogos influenciam a noção de cidade e de lugar, foram selecionados dois projetos como estudos de caso: *Can You See Me Now?* (2001, 2024) e *Rider Spoke* (2007). A análise dessas experiências permitirá observar as condições em que o encontro urbano com o jogo se estabelece, bem como identificar quais aspectos podem ser considerados significativos para a criação de lugar nas cidades.

3.2 A cidade como playground — espaço imaginado

O Blast Theory é um coletivo britânico fundado em 1991, em Brighton, que se consolidou internacionalmente como referência na criação de obras que cruzam arte, performance, jogos e tecnologia digital. Suas produções colocam o público no centro de experiências participativas que, ao mesmo tempo, interrogam questões sociais e políticas e reconfiguram a urbanidade. Nesses trabalhos, as experimentações lúdicas e as narrativas coletivas exploram a relação entre mobilidade, encontro e ficção nas cidades. Assim, pode-se afirmar que tais obras

não apenas reimaginam o espaço urbano, mas também exercitam, de modo sensível e performativo, o direito à cidade (HARVEY, 2014; LEFEBVRE, 2001).

O coletivo desenvolve jogos e experiências que enfatizam a interação direta entre os participantes e o ambiente, seja ele físico, digital ou uma combinação de ambos. Tais propostas incentivam a colaboração, a exploração e a participação ativa, seja na construção da narrativa ou na criação de conteúdo. Ao fazê-lo, instauram modos de percepção que desestabilizam o cotidiano urbano, convertendo-o em lugar distinto dentro da experiência lúdica. Nesse sentido, é possível situar essas práticas em uma categoria de jogos que trabalham o *topos* — a constituição de lugar que se produz nas ambiências: tanto aquelas que emergem da situação quanto as que cada jogador carrega consigo (Martins, s.d.). Inserem-se aí obras como *Can You See Me Now?* (2001, 2024) e *Rider Spoke* (2007), que instauram modos alternativos de habitar a cidade. Sua potência não reside apenas na imersão individual, mas, sobretudo, na capacidade de transformar a urbe em um campo de invenção coletiva. Destaco essas obras justamente porque, nelas, a errância ocupa lugar central: caminhar, perder-se e reconfigurar trajetos torna-se condição para que a cidade se revele como *playground*.

3.2.1 CAN YOU SEE ME NOW? Criando uma experiência ubíqua

Em 2008, o grupo inglês Blast Theory, formado por Dick Eton, John Hunter, Ju Row Farr, Kirsten Egelmann e Simon Johnson, apresentou o jogo no Brasil, em Belo Horizonte, no bairro Santa Tereza, nos arredores da Praça Duque de Caxias, durante o Vivo Arte.mov⁴⁸ — Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis.

Originalmente desenvolvido em 2001, o projeto tem como base a geolocalização e é considerado um jogo ubíquo, por articular o espaço urbano ao espaço eletrônico. Jogadores-avatars on-line percorrem o mapa 3D da cidade, enquanto jogadores-corredores se movem pela malha urbana física. Segundo o site⁴⁹ do grupo, o jogo pode envolver até 100 participantes simultaneamente. Embora a proposta inicial sugira uma relação adversarial — os corredores perseguem os avatares —, não se trata de um jogo competitivo no sentido

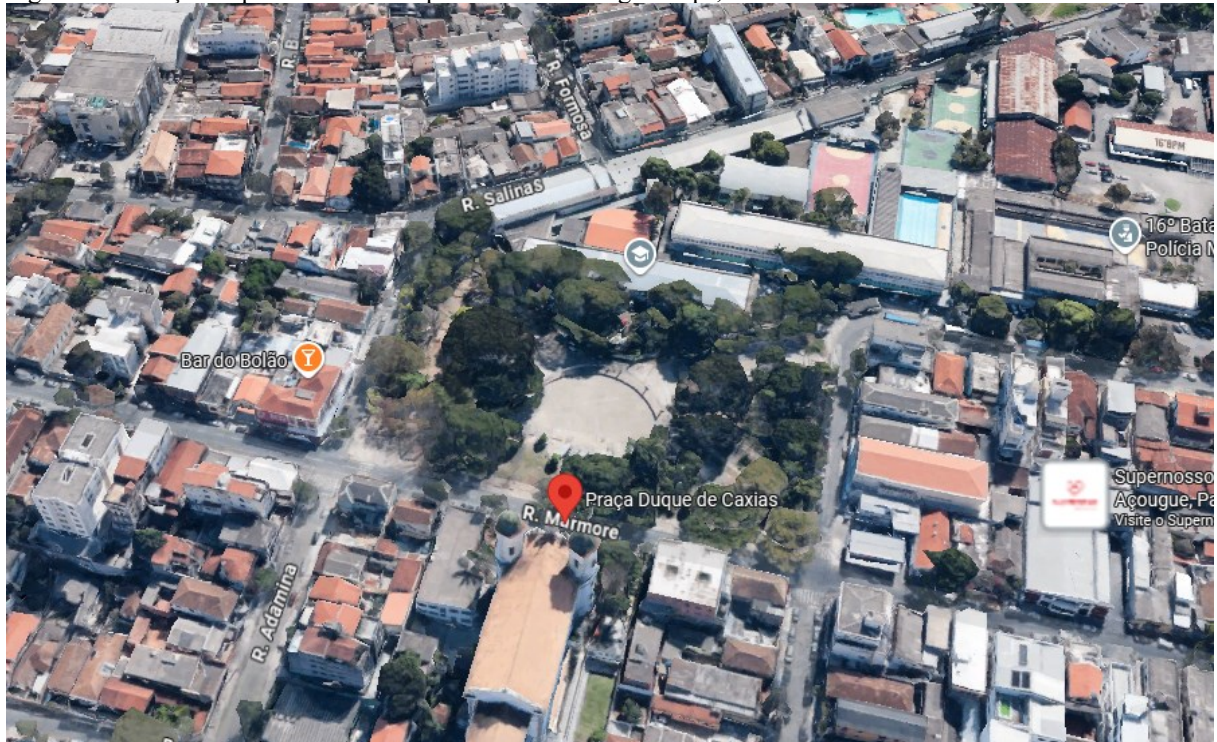
⁴⁸ O Vivo Arte.mov foi um festival internacional dedicado à arte em mídias móveis, realizado em várias cidades brasileiras desde 2006, reunindo artistas, teóricos e pesquisadores em torno de performances, jogos e experimentações urbanas com tecnologia.

⁴⁹ Dado disponível no site oficial do coletivo Blast Theory, seção *Can You See Me Now?* Disponível em: <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>. Acesso em: 30 ago. 2025.

tradicional (busca por vitória).

A força da experiência está no cruzamento entre errância e ubiquidade: de um lado, o caminhar dos avatares virtuais, que atravessam o mapa; de outro, a imprevisibilidade dos percursos dos corredores, que precisam adaptar suas trajetórias à topografia real, ao trânsito, aos encontros casuais e às contingências da cidade.

Figura 8 — Praça Duque de Caxias. Captura de tela. Google Maps, 2025



Fonte: Google Maps. Disponível em: <https://www.google.com/maps>. Acesso em: 9 set. 2025.

Em 1560, Pieter Bruegel registrou, na pintura *Jogos Infantis*⁵⁰, mais de noventa jogos e brincadeiras tradicionais, entre eles, formas ancestrais de perseguição semelhantes ao “pega-pega”. Como muitos jogos transmitidos oralmente, o “pega-pega” foi sendo adaptado ao longo das gerações, moldado pelas preferências e tradições locais de cada comunidade. Com o projeto do Blast Theory, não foi diferente: o coletivo atualiza essa matriz lúdica, incorporando ferramentas digitais. Trata-se de um dos jogos mais simples e primários da infância, mas que, ao ser reconfigurado no cruzamento entre espaço físico e virtual, expande-se para novos territórios de experiência: “Esse é um dos mais simples e primários jogos de criança, com a vantagem de fazer com que os jogadores se estendam pelos espaços físico e virtual”⁵¹.

⁵⁰ BRUEGEL, Pieter. *Children's Games*, 1560. Pintura a óleo sobre madeira, 116,4 × 160,3 cm.

⁵¹ Blast Theory (2003). Disponível em: <http://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/> Acesso em: 11 mar. 2024.

Figura 9 — *Children's Games*, Pieter Bruegel, 1560



Fonte: Kunsthistorisches Museum, Viena. Disponível em: <https://www.khm.at/en/search?q=children%27s+game>. Acesso em: 02 set. 2025.

Divididos em duas equipes, os participantes se organizam entre jogadores virtuais — representados por avatares no mapa digital — e jogadores presenciais, que percorrem as ruas do bairro. Aos primeiros cabe a tarefa de escapar; aos segundos, a missão de alcançar e capturar os avatares. De forma geral, a dinâmica remete ao tradicional jogo “pega-pega”⁵², estruturado na lógica da perseguição e da fuga.

⁵² Há muitas variações em sua forma de jogar. Normalmente, um jogador é designado como "pegador", e sua função é correr atrás dos outros jogadores para tocá-los, transformando-os em pegadores também.

Figura 10 — *Children's Games*, Pieter Bruegel, 1560. Detalhe: jogo de pega-pega



Fonte: Kunsthistorisches Museum, Viena.

Sendo um jogo de perseguição, os avatares percorrem a cidade virtual, tentando evitar a aproximação dos corredores. Quando um desses corredores atinge a distância pré-estabelecida de cinco metros, o jogador on-line é considerado capturado e eliminado da partida. Nesse instante, o corredor deve fotografar o local da captura, criando um registro concreto da experiência no espaço urbano. A imagem é então enviada ao site do Blast Theory, onde passa a compor o arquivo coletivo do jogo. Todo o processo é transmitido em tempo real, por meio de uma plataforma on-line acessível tanto aos participantes quanto a espectadores externos, de modo que a perseguição se transforma também em espetáculo compartilhado.

Segundo Mont'alverne (2010, p.107), em Belo Horizonte, a equipe de jogo foi distribuída com até 20 jogadores on-line e um grupo de seis integrantes na região da Praça Duque de Caxias — epicentro dos encontros na comunidade do bairro Santa Tereza. A forma como a comunidade se organiza em torno da praça, junto à igreja e aos bares, evidencia a importância desse lugar para a sociabilidade, para os encontros cotidianos:

O caráter cíclico, com variação atemporal, é perceptível durante o dia em pontos centrais do bairro, tais como a Praça Duque de Caxias e a Rua Mármore. Tais espacialidades vão se caracterizar por um típico movimento

diurno; pessoas trabalhando, crianças e jovens indo à escola, lojas de roupa, mercados, escritórios abertos. Quando chega à noite, as calçadas se enchem de mesas, instrumentos de música, risos e luzes de carros que cada vez mais vão iluminando as ruas e procurando bares tradicionais. Dessa forma a fama de boemia se dissemina pela capital, representando uma territorialidade de apropriação, pois durante a noite, a região é tomada por um público oriundo de diversos lugares da cidade, que migram de seu bairro-origem reproduzindo um espaço de convívio, de encontro, identidade que não se vê em muitos bairros de Belo Horizonte (ALMEIDA et al., 2015, s/n).

Na esquina da Rua Mármore com a Rua Adamina está o tradicional bar Sobrado. O espaço já assumiu diferentes funções sociais, tendo sido sede do Clube Recreativo Santa Tereza, criado por Manoel Teixeira em 1946, e transformado em ponto de seresta no bairro nas décadas de 1970 e 1980. Santa Tereza, com suas ruas estreitas e casas antigas, é reconhecida também pelas mobilizações de moradores em defesa de sua memória e contra os impactos de projetos de renovação urbana, preservando uma identidade que remonta ao período colonial.

Figura 11 — Bar Sobradão da Seresta, 2008



Fonte: BRONSON, Donny.

Essa ambiência contrasta com a própria história de Belo Horizonte, concebida como produto de um processo de modernização no final do século XIX e início do século XX. Planejada para ser a nova capital mineira, a cidade nasceu alinhada à ideologia republicana dominante à

época, simbolizando um futuro promissor. Sua organização expressava ideais de progresso, ordem e modernidade, associados ao projeto político que se consolidava no Brasil.

O projeto inicial elaborado por Aarão Reis a cidade foi dividida em três zonas: Urbana onde se estabeleceria a elite, suburbana que seriam o centro de distribuição e a classe operária e a rural onde ainda permaneceriam algumas fazendas, vilarejos e zona de produção de alimentos (ALMEIDA et al., 2015, s/n).

O empreendimento da nova capital exigiu a desapropriação de fazendas, incluindo a Fazenda Boa Vista, em 1894, “onde hoje se estabelecem os bairros Floresta, Horto, Sagrada Família e Santa Tereza” (ALMEIDA, 2015). Este último tornou-se, ao longo do tempo, cenário de mobilizações contra a especulação imobiliária e a gentrificação,

O Santa Tereza foi em 04 de março de 2015 tombado como patrimônio cultural pelo Conselho Deliberativo do Patrimônio Cultural do Município de Belo Horizonte, a partir da proteção de 288 bens, entre casas, igrejas, restaurantes, bares e praças preservando também os aspectos imateriais como a cultura, história e tradição do bairro (ALMEIDA et al., 2015, s/n).

A Praça Duque de Caxias, em Santa Tereza, foi escolhida como ponto de ancoragem do jogo. Para a realização da versão em Belo Horizonte, o artista Erick Ricco documentou o bairro e produziu registros fotográficos que serviram de base para a construção do mapa virtual que configurava o cenário do jogo.

Os corredores de rua, vestidos de preto, eram equipados com *walkie-talkies*, *palmtops*⁵³ e GPS. O sistema de geolocalização atualizava continuamente a posição dos jogadores, alimentando o mapa 3D e orientando tanto as fugas quanto as estratégias de captura dos avatares. Cada corredor portava ainda uma câmera digital para registrar fotograficamente o entorno da praça no momento da captura, transformando a ação em memória visual. A comunicação também constituía um eixo central da experiência: enquanto os jogadores on-line interagem por meio de chat, os corredores trocavam mensagens de áudio. Essas camadas de interação eram cruzadas — os jogadores virtuais podiam escutar o fluxo de áudios, e os corredores recebiam mensagens de texto —, compondo uma rede híbrida de vozes e sinais. Todo o processo era transmitido pelo *website*, tanto para jogadores quanto para não-jogadores.

Os avatares controlados pelos jogadores on-line movem-se pelas ruas virtuais do mapa por meio das setas do teclado. Sua interação com o ambiente é restrita: não podem atravessar

⁵³ Abreviação de assistente digital pessoal. Foi um dispositivo popular nos anos 90.

casas, saltar obstáculos ou correr acima de uma velocidade máxima predefinida. Limitam-se a percorrer o traçado das ruas e superfícies, de acordo com os comandos fornecidos na tela. Essas restrições estabelecem os parâmetros básicos do jogo e reforçam sua lógica de perseguição. Já os corredores de rua enfrentam uma condição distinta: além de operar os dispositivos tecnológicos e acompanhar a movimentação dos avatares, precisam lidar com a imprevisibilidade do espaço urbano — incluindo topografia, trânsito, pessoas e barreiras físicas. Como relata o participante Cláudio Bueno:

Os cuidados físicos com acidentes, as ladeiras, o sentimento às vezes interessante e às vezes ‘arrogante’ de intervir num espaço do outro, no sentido da relação que se estabelece com as pessoas, e por fim, o esforço físico, é necessário correr bastante para ser um runner bem-sucedido (MONT’ALVERNE, 2010, p.102).

Figura 12 — *Can you see me now?* no Arte.mov 2008. Frame



Fonte: RICCO, Erick.

No início da partida, ao se cadastrar na plataforma, o jogador on-line (avatar) precisa responder à seguinte questão: “Há alguém que você não vê há muito tempo e ainda pensa

nele?”⁵⁴. À primeira vista, essa informação coletada não parece ter relação direta com a corrida, já que o jogo se estrutura na perseguição entre corredores e avatares. No entanto, a pergunta introduz uma dimensão subjetiva que ultrapassa a mecânica: convoca o jogador a trazer para o jogo uma memória pessoal, um vínculo ausente.

Figura 13 — Corredor na praça Duque de Caxias



Fonte: BRONSON, Donny.

Assim, a perseguição não é apenas corporal e espacial, mas também afetiva, atravessada por lembranças e desejos que se incorporam ao espaço do jogo.

No momento em que o jogador era pego ou “visto” por um corredor, eles ouviam o nome mencionado novamente como parte do feed de áudio ao vivo das ruas. As últimas palavras que ouviam eram o corredor anunciando sua captura, referindo-se a eles pelo nome da pessoa que não viam há muito tempo: “Runner X has seen Y”, onde X é o número do runner e Y o nome da pessoa que o jogador gostaria de rever. No local da captura, também é produzida uma fotografia para registrar onde os jogadores foram “vistos” (MONT’ALVERNE, 2010, p.105).

No momento da captura, cabe ao corredor de rua produzir uma fotografia do local, que será integrada ao arquivo coletivo do jogo.

⁵⁴ Blast Theory. <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>

Figura 14 e 15 — Registro fotográfico realizado por corredor de rua durante a captura.



Fonte: MOTALVERNE, Adelino.

André Lemos (2010, p.57) classifica esse tipo de proposta como Jogos Móveis Locativos (JML), definidos como “jogos que utilizam o espaço público como espaço de jogo (*board*), usando LBS e LBT para ação e desenvolvimento”. As siglas referem-se, respectivamente, a *Location-Based Services* (Serviços Baseados em Localização) e *Location-Based Technologies* (Tecnologias Baseadas em Localização).

As LBS dizem respeito a serviços que utilizam informações de localização dos dispositivos móveis para oferecer funcionalidades personalizadas com base na posição do usuário. Em *Can You See Me Now?*(CYSMN), isso permite que os jogadores on-line interajam dinamicamente: eles percorrem uma versão virtual do mapa da cidade, visualizando suas próprias posições, as dos demais jogadores e a dos corredores de rua. Estes, por sua vez, estão fisicamente nas ruas, perseguindo os avatares a partir de suas coordenadas virtuais.

Já as LBT abrangem as tecnologias que possibilitam determinar a localização geográfica dos dispositivos, como GPS (Sistema de Posicionamento Global), redes celulares, Wi-Fi, torres de celular e RFID (Identificação por Radiofrequência). Segundo Lemos (2010, p.58), três elementos definem um JML: “1) uso do espaço urbano como terreno de jogo; 2) uso de LBS e LBT; 3) a mobilidade, tanto física quanto informacional”.

Figura 16 — Fragmento do vídeo de documentação do jogo no bairro Santa Tereza, 2008



Fonte: RICCO, Erick.

A partir das definições gerais propostas por teóricos como Caillois (1990), Huizinga (2007), Juul (2010) e Weiller (2012), é possível delinear os elementos essenciais que compõem esse tipo específico de jogo. O primeiro deles é o objetivo, que orienta a ação dos jogadores e dá sentido à experiência. Em seguida, vêm as regras, responsáveis por organizar o comportamento dos participantes e estabelecer os limites e possibilidades dentro do jogo urbano. Outro aspecto central é a área de jogo, física e/ou virtual, que não apenas delimita o espaço da ação, mas também influencia diretamente as dinâmicas e interações. A jogabilidade, por sua vez, refere-se ao modo como os jogadores realizam suas ações e interagem com o sistema do jogo, determinando o fluxo da experiência. Finalmente, a comunicação entre os participantes — seja por dispositivos digitais, seja por trocas presenciais — potencializa a colaboração, a imersão e o caráter coletivo da prática lúdica.

Nos jogos móveis locativos (JML), ocorre também uma “especialização” da internet, em que conteúdos informacionais são integrados ao mundo físico, convertendo-o em uma interface eletronicamente híbrida. Nessa perspectiva, informações digitais expandem a experiência do espaço, que deixa de ser apenas físico ou apenas virtual, tornando-se um campo interativo e sobreposto (LEMONS, 2010, p.62; TOMLIN, 2016, p.247).

O Blast Theory (2003, tradução nossa⁵⁵) questiona, neste projeto, a convergência das mídias: "Quando os jogos, a internet e os telefones celulares convergem, que novas possibilidades surgem?". Esse questionamento está intimamente ligado à produção de espaço e lugar, pois modifica a interação e as perspectivas do praticante com o espaço, que passa a receber informações e recursos adicionais dos lugares onde está, como os áudios descritivos, o posicionamento por GPS e as fotos dos “avistamentos”⁵⁶.

Massey (2008) discute como a globalização impacta os conceitos de espaço e lugar ao produzir novos tipos de vínculos mediados pela internet, que passam a moldar as relações sociais e culturais. Nesse processo de evolução midiática, a web⁵⁷ e o WI-FI (*Wireless Fidelity*) trouxeram a possibilidade de uma rápida e imediata transmissão comunicacional. Estamos digitalmente mais interconectados. Michiel de Lange (2019, p.161) observa que não

⁵⁵ When games, the internet and mobile phones converge what new possibilities arise? (BLAST THEORY, 2003).

⁵⁶ Termo utilizado pelo coletivo Blast Theory para designar o grupo de fotos tiradas no momento da captura dos avatares.

⁵⁷ World Wide Web (WWW), comumente conhecida como web, é um sistema de informação global.

é possível compreender o virtual apenas como dimensão imaterial, pois “a cidade física e os espaços e práticas das tecnologias digitais se fundem nos ‘espaços híbridos’ da cibercidade⁵⁸”. Assim, as tecnologias não apenas remodelam o espaço urbano, mas também abrem caminho para novas formas de jogo, em que o lúdico se enraíza na convergência entre o físico e o digital.

Algumas notas sobre lugar

Para Doreen Massey (2008), os lugares não são entidades fixas, mas dinâmicas e multifacetadas. Eles constituem pontos de convergência, onde diferentes pessoas, atividades, histórias e identidades se encontram, produzindo um tecido em constante negociação. Assim, praças, mercados e ruas não podem ser reduzidos a essências estáticas: são espaços nos quais relações sociais e culturais se entrelaçam, carregando múltiplas camadas de experiência individual e coletiva.

A Praça Duque de Caxias, em Santa Tereza, exemplifica bem essa multiplicidade. Para alguns moradores, é símbolo de resistência frente à especulação imobiliária; para frequentadores da boemia noturna, espaço de encontro e frivolidade; para a comunidade religiosa ligada à Igreja Matriz, extensão do sagrado. Cada grupo reinscreve a praça de acordo com suas práticas e vínculos, produzindo significados heterogêneos.

Seguindo as linhas de Tim Ingold (2000, 2015), pode-se pensar a praça como um nó de trajetórias: um emaranhado de percursos cotidianos, de idas e vindas, de histórias e memórias que se sucedem e se cruzam indefinidamente. Nesse sentido, a praça é simultaneamente material e imaginada, local de práticas e de narrativas, lugar em constante (re)produção.

Can You See Me Now? convoca os praticantes a explorar um espaço marcado por forte identidade coletiva. No tempo dilatado do jogo, a praça e seu entorno podem ser percebidos de forma mais atenta: caminhar, ver, ouvir, tocar, sentir — cada gesto coloca o participante em relação com objetos, pessoas e situações que surgem pelo caminho. Em alguns momentos, a errância ganha caráter estratégico, como ao entrar em um edifício para gerar interferência e imprecisão no sinal de GPS; em outros, torna-se uma experiência afetiva, quando a descrição

⁵⁸ O conceito de cibercidade atualiza a noção de cidade digital como fusão entre espaço físico e redes digitais. Atualmente, autores como Michiel de Lange (2019) empregam o termo **espaços híbridos** para designar lugares em que práticas urbanas e tecnologias conectadas se imbricam, transformando tanto a experiência cotidiana quanto as possibilidades de jogo na cidade.

de um local durante a interação confere novos significados àquele espaço.

A praça, transformada em campo de perseguição no “pega-pega”, revela como eventos singulares podem produzir lugar (THRIFT, 1999), sempre em relação ao contexto e às circunstâncias que os cercam (MARANDOLA, 2020). O jogo é uma prática da cidade: implica percorrer, apropriar-se e gerar uma sucessão de *topos* ou lugares concretos. Como observa Certeau (1998, p.179), “a caminhada, que sucessivamente persegue e se faz perseguir, cria uma organicidade móvel do ambiente, uma sucessão de *topos* fáticos”. Aqui, *topos* pode ser entendido como pontos de referência específicos, enquanto o termo “fático” remete à função comunicacional que sustenta o próprio ato de interação. Para Certeau, trata-se da “enunciação pedestre”: as relações implicadas nos percursos, suas variáveis e suas *figuras de estilo*⁵⁹.

Podemos compreender o jogo, metaforicamente, como uma figura de linguagem. No contexto de *Can You See Me Now?*, o entendimento de *topos* como lugares ou pontos de referência específicos permanece válido. Os elementos “fáticos”, por sua vez, correspondem aos meios pelos quais os jogadores se conectam e estabelecem contato entre si durante a experiência. Esses pontos são relevantes não apenas por sua localização geográfica, mas também pelos significados simbólicos e emocionais que adquirem, influenciando as interações e contribuindo para o desenrolar da narrativa.

Nos deslocamentos de corredores e avatares, a implicação de um no mapa do outro é constante. À primeira vista, parece que o avatar guia o trajeto do corredor, funcionando como alvo da perseguição. De fato, essa é uma primazia, mas não é a única: as estratégias de captura também configuram espacialmente o percurso do corredor. De forma inversa, o praticante nas ruas pode desenhar rotas de fuga e até enviar mensagens de áudio para ameaçar a captura do jogador on-line. Além disso, os corredores eram orientados a descrever o espaço não apenas fisicamente, mas também em sua dimensão emocional, produzindo imagens vivenciais que o jogador virtual não experimenta diretamente na cidade digital.

⁵⁹ O autor identifica duas figuras de estilo fundamentais da caminhada: a síncope, que condensa partes em totalidades, e o assíndeto, que fragmenta e omite ligações. Juntas, revelam como os percursos cotidianos produzem narrativas espaciais descontínuas e criativas (CERTEAU, 1998, p.181).

Nesse jogo de pega, há duas presenças/ausências instantâneas: de um lado, o jogador on-line, invisível na realidade da rua; de outro, a pessoa⁶⁰ (de afeto pessoal) escolhida como símbolo de saudade, evocada pelo participante no início da partida. Ambas se fundem em uma representação da falta. Soma-se a isso o gesto do corredor que, ao registrar fotograficamente o local da captura, materializa o objetivo essencial do jogo: aproximar-se e tocar o adversário — o que também é impossível. Aqui, no entanto, tal gesto é inviável: a captura é determinada por um raio de cinco metros, e não pelo contato físico. Assim, mesmo na urgência da perseguição e no afã da captura, o encontro permanece mediado pela distância.

As imagens desses supostos encontros entre jogadores são publicadas no *website* do jogo, acompanhadas por legendas que trazem os nomes das pessoas que os corredores gostariam de rever. É nesse momento que o gesto inicial de nomear encontra sua completude: o nome funciona como estratégia de conservar o afeto, deixando uma marca. Ele acrescenta uma nova camada de sentido à fotografia, pois a transforma em mais do que um registro espacial: torna-se evocação. A imagem presentifica o *runner* oculto por trás da câmera e significa que o encontro, ainda que mediado, aconteceu e pode ser visto por todos: é a prova de um instante no tempo do jogo.

Podemos compreender a documentação desses “avistamentos” como um *lugar de memória* (JODELET, 1993), perpetuado nos websites do projeto. A foto sem pessoas pode, inicialmente, provocar o pensamento da ausência; por outro ângulo, revela como cada um construiu seu percurso e ampliou seu olhar para a cidade. A cada partida, forma-se um acervo de imagens que permanecem como vestígios da vida urbana. Tal arquivo é também marca de presença: percorrer a cidade ao lado de um outro invisível é, em alguma medida, buscar a própria existência. Na incessante corrida, corre-se para si mesmo: uma prática da cidade junto a uma saudade velada e revelada.

As fotografias em CYSMN? moldam a narrativa e condensam a ambiguidade central do jogo. Mais do que representar a captura de um adversário, elas encapsulam a natureza ilusória e paradoxal da busca: encontros que acontecem à distância, presenças que se fazem ver pela ausência e memórias que se inscrevem na cidade como marcas compartilhadas.

A incorporação da fotografia como elemento simbólico no desfecho do jogo adiciona

⁶⁰ Ao responder à questão: “há alguém que você não vê há muito tempo e ainda pensa nele?”.

camadas de significado em torno da busca, da representação e da dualidade entre presença e ausência. Cada registro é também um convite ao presente: um correr em direção ao reencontro com alguém de quem se sente saudade. A imagem, acompanhada de um nome, provoca o olhar a pensar naquilo que não pode ser apreendido: a ausência do corpo, o vazio da cena, a memória evocada. Nesse sentido, a fotografia ultrapassa sua função documental e torna-se um dispositivo de reflexão sobre o encontro e suas impossibilidades.

Como toda atividade lúdica, o jogo se realiza em um tempo e espaço específicos (círculo mágico), seguindo uma progressão com início, desenvolvimento e desfecho. No caso de *Can You See Me Now?*, isso se manifesta na corrida anunciada, nas capturas e no registro fotográfico do local.

Podemos considerar a produção de lugar a partir da apropriação da praça e da interação com seus elementos; da ubiquidade dos dispositivos que agenciam *topos*; dos significados subjetivos e singulares que emergem; da tessitura das memórias; e da descontinuidade narrativa evidenciada na coleção final de fotos e legendas. Esse conjunto constitui um “lugar de passagens”, marcado pela tensão entre ausência e presença.

Essa coexistência entre o virtual e o urbano, proposta pelo Blast Theory em *Can You See Me Now?*, ressoa diretamente na concepção do *Céus*. No jogo britânico, a cidade torna-se ambiência de uma disputa entre jogadores remotos e performers em movimento, revelando como o espaço urbano pode ser reconfigurado pela inserção de camadas digitais. O jogo *Céus* também se interessa por tensionar a presença física e as narrativas digitais como rastros que se cruzam e permanecem na cidade. Se, em *CYSMN?* a perseguição e a cartografia em tempo real explicitam uma nova forma de habitar o espaço, no *Céus* o gesto se desloca para a produção e circulação de histórias que se inscrevem como vestígios urbanos. Essa aproximação evidencia um mesmo princípio: o jogo urbano não é apenas performance efêmera, mas também dispositivo de inscrição, capaz de deixar marcas na cidade e nos corpos que a atravessam. Nesse sentido, pensar o *Céus* em diálogo com *Can You See Me Now?* me permitiu reconhecer que o jogo poderia funcionar como uma cartografia relacional, em que os rastros compartilhados pelos jogadores não se limitam ao plano digital, mas reverberam na experiência concreta do lugar.

Outro aspecto relevante em CYSMN? é o uso das fotografias que marcam os lugares de encontro. Ao inserir imagens da cidade como pontos de referência para o jogo, cria-se uma ligação direta entre o espaço físico e sua representação digital, tensionando a presença do jogador. Essa estratégia também inspirou o *Céus*, na medida em que o jogo se constrói como um mapa de vestígios visuais e narrativos, em que cada registro atua como um rastro que ancora a experiência na cidade. As fotografias são dispositivos de inscrição que permitem revisitar e reinscrever lugares. Também foi fundamental observar em CYSMN? a presença física do corpo que corre pela cidade: passar por árvores, pular buracos, atravessar ruas, negociar com os obstáculos e os fluxos cotidianos. Esses movimentos corporais evidenciam que o jogo envolve uma experiência material e sensorial com a ambiência urbana. Essa dimensão corporal foi decisiva para a concepção do *Céus*, no qual os deslocamentos dos jogadores são parte do processo de criação de lugar. O corpo em movimento, atento às irregularidades do terreno e às contingências da cidade, torna-se ele mesmo um operador poético, capaz de inscrever novos sentidos no espaço percorrido.

3.2.2 RIDER SPOKE

Rider Spoke é um jogo cooperativo e não competitivo, cuja base está assentada no jogo tradicional de esconde-esconde. Um detalhe do último plano da pintura *Children's Games* (1560), de Pieter Bruegel, sugere justamente uma criança contando antes de começar a procurar os demais.

Figura 17 — *Children's Games*, Pieter Bruegel, 1560. Detalhe: jogo de esconde-esconde



Fonte: Kunsthistorisches Museum, Viena.

O projeto foi desenvolvido e aplicado pela primeira vez em 2007, no *Barbican Centre*, em Londres. Desde então, já percorreu mais de vinte cidades ao redor do mundo. Segundo informações disponíveis no site⁶¹ do Blast Theory, sua apresentação mais recente ocorreu em 2022, no ACMI – *Australian Centre for the Moving Image*, em Melbourne.

Figura 18 — *Barbican Centre*, Londres. Representação no Google Maps, 2025



Fonte: GOOGLE. Google Maps. Disponível em: <https://www.google.com/maps>. Acesso em: 9 set. 2025.

Rider Spoke consiste em um jogo urbano de exploração que propõe uma deriva pela cidade de bicicleta. Os participantes podem utilizar suas próprias bicicletas ou recorrer às disponibilizadas pela equipe do projeto. Cada ciclista recebe um kit composto por capacete, luzes, mapa impresso e número de telefone para emergências. Um smartphone preso ao guidão funciona como interface principal: é por meio do aplicativo que o jogador recebe instruções, descobre os esconderijos, grava e armazena suas respostas às perguntas da narradora, além de poder ouvir os relatos deixados por outros participantes. O dispositivo, assim, atua como mediador interativo entre participante e cidade, orientando o percurso e registrando a experiência.

O jogo se realiza pela ação conjunta do corpo, da bicicleta e da cidade. O participante não apenas recebe instruções no dispositivo, mas também precisa pedalar, escolher trajetos, lidar

⁶¹ BLAST THEORY. *Rider Spoke*. Disponível em: <https://www.blasttheory.co.uk/projects/rider-spoke/>. Acesso em: 30 ago. 2025.

com os fluxos urbanos. A imagem do jogador integral evidencia esse entrelaçamento: é o corpo em movimento que efetivamente produz a deriva, tornando a experiência performática e situada.

Figura 19 — Jogador em Melbourne, 2022



Fonte: POWELL. Pheobe.

Após o cadastro e a aceitação dos termos, o participante inicia sua jornada, guiado pela voz de Ju Row Farr, cofundadora do Blast Theory em 1991, que assume o papel de narradora no aplicativo. Ao pressionar o botão “Iniciar”, o ciclista recebe o primeiro chamado à deriva. Em seguida, o sistema reproduz uma breve melodia, e a voz da narradora conduz o ciclista por um discurso introdutório:

Ao sair hoje, tome seu tempo e simplesmente ande por um tempo. Não se preocupe com o tempo, eu vou te avisar quando for hora de voltar. Vou pedir para você gravar algumas coisas esta noite e quanto mais você responder, mais você pode ouvir. Espero que você reserve um tempo em sua mente para ir a algum lugar aonde você não iria facilmente. Prometo ir com você e abençoar por onde passar nesta noite (BLAST THEORY, 2025, tradução nossa⁶²).

Figura 20 — Primeira instrução no aplicativo de *Rider Spoke*



Fonte: Blast Theory.

Ao dar os primeiros passos nessa jornada, o ciclista não apenas marca o início da exploração, mas também assume um compromisso com a narrativa que está prestes a se desdobrar. A primeira instrução é clara: escolher um local e, ali, registrar sua presença, dizendo seu nome e algo sobre si, utilizando o microfone do fone de ouvido. Nesse momento, a narradora orienta:

Este é um daqueles momentos em que você está por conta própria. Você pode se sentir um pouco estranho no início, um pouco autoconsciente ou um pouco desajeitado. Mas está tudo bem, e está tudo bem. Você pode se sentir invisível esta noite, mas à medida que você pedala, esse sentimento começará a mudar. Relaxe e encontre um lugar que você goste. Pode ser um prédio específico ou um cruzamento de estradas. Pode ser uma marca na parede ou um reflexo em uma janela. Quando encontrar um lugar que goste, dê a si mesmo um nome e descreva-se (RIDER SPOKE *apud* SANTOS, 2016, Apêndice 9, p.431, tradução nossa⁶³).

⁶² As you leave today, take your time and just ride for a while. Don't worry about the time I'll tell you when it's time to come back. I'll be asking you to record some things tonight and the more you answer the more you can hear. I hope that you take time in your head to go somewhere you would not readily go to. I promise to come with you. And I bless the very air you move through this night (BLAST THEORY, 2025).

⁶³ This is one of those moments when you're on your own. You might feel a little odd at first, a bit self conscious or a bit awkward. But you're alright, and it's ok. You may feel invisible tonight, but as you ride this feeling will start to change. Relax, and find somewhere that you like. It might be a particular building, or a road junction. It

A primeira e a última instrução de Ju Row Farr são iguais para todos. No entanto, o desenvolvimento da experiência depende inteiramente das escolhas de cada participante. Ao final de aproximadamente 45 minutos, a narradora pede que o ciclista faça uma promessa e retorne à base inicial:

Você está pedalando há um tempo agora. Você respondeu a algumas das perguntas que fiz e explorou a cidade. Obrigado. Eu tenho uma última coisa para te perguntar, e quando você tiver respondido, você pode voltar? Você fará uma promessa para mim? Pode ser pequena — uma promessa sobre o amanhã, ou um amigo. Pode ser algo mais profundo. Mas agora, esta noite, aqui, faça um voto sobre suas intenções. Pense por alguns minutos — vá a algum lugar, pare sua bicicleta e diga sua promessa em voz alta, para o ar (RIDER SPOKE *apud* SANTOS, 2016, p.433, tradução nossa⁶⁴).

Nesta descrição, fica evidente que o jogo mobiliza uma lógica de recompensas. Como destacam Wang e Sun (2011, p.5), recompensas em jogos podem assumir diferentes papéis e impactos, dependendo do contexto. Elas podem ser intrínsecas, quando ligadas ao prazer da própria ação ou à superação de um desafio; ou extrínsecas, quando associadas a pontos, conquistas, desbloqueios ou outros elementos externos. Também funcionam como feedback imediato, sinalizando progresso, e como antecipação, já que a expectativa pela recompensa pode motivar tanto quanto a sua efetiva obtenção. Há ainda uma dimensão social, pois recompensas podem reforçar status e reconhecimento entre jogadores.

Dentre os possíveis tipos, observamos, em *Rider Spoke*, o mecanismo de desbloqueio de acesso ao conteúdo (uma recompensa extrínseca). Cada gravação feita pelos jogadores contribui para a composição da narrativa do jogo: quanto mais gravações o jogador produzir, mais ele poderá ouvir. Nesse caso, a recompensa não é algo tangível, mas um gesto que estimula a exploração da cidade e fortalece a experiência coletiva. A progressão da jornada está vinculada ao ato de gravar — compartilhar narrativas pessoais para, em troca, acessar outras. Trata-se, portanto, de um processo de memória em circulação, continuamente atualizado a cada novo percurso.

might be a mark on the wall, or a reflection on a window. When you have found somewhere that you like, give yourself a name, and describe yourself. Informações retiradas diretamente do servidor de arquivos do Blast Theory e anexadas como Apêndice (SANTOS, 2016).

⁶⁴ You've been riding for a while now. You've answered some of the questions I've asked, and you've explored the city. Thank you. I have one last thing to ask you, and when you've answered, please can you come back? Will you make me a promise? It might be small — a promise about tomorrow, or a friend. It might be something more profound. But now, tonight, here, make a vow about your intentions. Think for a few minutes — go somewhere, stop your bike, and say your promise out loud, into the air (SANTOS, 2016).

E para finalizar, a voz de Ju Row Farr retorna, criando um desfecho narrativo para a jornada individual de cada participante:

Este é o tipo de lugar onde a cidade faz sentido para mim. Enquanto você volta agora, eu me pergunto para onde todos nós estamos indo e quero que todos nós cheguemos lá juntos de alguma forma. Quase me senti perto de você como o calor que se sente no rosto de um estranho. Você é familiar e está a um milhão de milhas de distância ao mesmo tempo. Esta noite, ouvi algo em um fragmento de silêncio que você gravou, mas logo você falou sobre isso. Sempre fazemos isso (RIDER SPOKE *apud* SANTOS, 2016, p.433, tradução nossa⁶⁵).

Retomando a abertura, o jogo se inicia com o convite da narradora para uma volta pela cidade. O fone de ouvido, peça central da experiência, libera as mãos do ciclista e cria uma escuta híbrida: de um lado, a voz digital que conduz; de outro, os sons ambientes da urbe. Essa combinação favorece percursos orientados por vínculos afetivos (próximos da psicogeografia) ou por escolhas inteiramente aleatórias.

Em 2007, o grupo utilizou o tablet Nokia N800, que possibilitava acesso à internet e comunicação por redes Wi-Fi ou conexão via Bluetooth com telefone celular. Nas versões mais recentes, esse dispositivo foi substituído por smartphones. Na apresentação em Brighton, em 2021, o grupo ampliou as formas de participação, oferecendo alternativas de deslocamento para além da bicicleta, como cadeira de rodas, scooter de mobilidade ou mesmo a pé. No entanto, para fins desta tese, a análise será conduzida a partir da experiência do ciclista. A bicicleta, nesse contexto, não é apenas um meio de transporte, mas também uma ferramenta sensível para explorar, experimentar e compreender a cidade em sua dimensão lúdica.

O jogo urbano é estruturado de forma colaborativa entre os participantes, já que parte essencial da experiência é composta pelas narrativas individuais gravadas e armazenadas em arquivos de áudio no aplicativo. Vários jogadores podem participar simultaneamente, mas cada um atua como *single player* (jogador único), a fim de intensificar a relação sujeito-cidade. Essa escolha está ligada tanto à sequência narrativa do jogo quanto ao próprio sistema de recompensa.

⁶⁵ This is the kind of place where the city makes sense for me. As you come back now I wonder about where we are all heading and I want us all to go there together somehow. I almost felt close to you like the warmth you can feel from a stranger's face. You are familiar and a million miles away all at the same time. Tonight I heard something in a fragment of silence you recorded but you soon spoke over it. We always do (SANTOS, 2016, p.433).

A socialização não acontece diretamente nas ruas, mas de modo mediado pelo aplicativo, quando cada participante opta por interagir. O objetivo principal é encontrar os esconderijos onde estão alocadas as histórias de vida de outros ciclistas. Em contrapartida, cada jogador também deve escolher um local para contar e “esconder” sua própria história. Uma regra fundamental é que as gravações só podem ser feitas em locais ainda não explorados, ou seja, pontos do percurso que não tenham recebido registros anteriores.

Figura 21 — Esconder-se ou arriscar o encontro. Interface do aplicativo *Rider Spoke*



Fonte: Blast Theory.

Os jogadores devem ter no mínimo 16 anos⁶⁶ e não podem se conhecer previamente, garantindo que não haja familiaridade entre eles. Assim, todos se “escondem” pela cidade por meio de suas vozes, o único ponto de contato durante o jogo. A voz da narradora, os nomes que surgem no aplicativo indicando os esconderijos e os relatos gravados constituem formas de presença virtual, invisível, mas carregada de proximidade. Essa mediação vocal instaura um certo nível de intimidade entre os participantes, já que todos são convidados a compartilhar algo profundamente pessoal. É nessa dinâmica que laços e conexões se tecem.

⁶⁶ Informação constante no contrato de consentimento que o participante aceita ao jogar.

Disponível em: https://www.blasttheory.co.uk/wp-content/uploads/2023/03/RS-terms-of-use_Eden-Arts.pdf. Acesso em: 31 ago. 2025.

O jogo investe em um design modular de sistemas para criar uma estrutura de narrativa fluida:

Narrativas digitais organizadas sob uma perspectiva modular, por exemplo, são geralmente fragmentadas, com suas partes sendo acessadas individualmente ou combinadas para formar composições em grande escala. Diferentes combinações desses fragmentos resultam em formações narrativas distintas. Além disso, as pequenas sequências ainda preservam sua independência quando montadas, de modo que podem ser substituídas da disposição sem afetar a estrutura geral (SANTOS, 2016, p.66-67, tradução nossa⁶⁷).

Esse princípio de modularidade permite que cada ciclista acesse, de forma independente, os fragmentos de áudio deixados por outros. Por se tratar de uma narrativa não linear, as escolhas dos esconderijos interferem na ordem de escuta e introduzem uma tensão particular no trajeto de cada jogador. O aplicativo, por sua vez, ajusta-se ao posicionamento via GPS, indicando novos esconderijos a serem explorados, enquanto o ciclista amplia continuamente o banco de dados com suas próprias narrativas.

Mesmo que *Rider Spoke* possua questionamentos predeterminados (roteiro), cada partida é única, pois depende do lugar escolhido e das histórias narradas pelos participantes. As perguntas não se referem a locais específicos da cidade, mas se voltam, sobretudo, às memórias e sentimentos despertados por algum elemento urbano. Howard Loxton, crítico de teatro e escritor britânico, comenta sobre isso a partir de sua própria experiência com o jogo:

Não há nada nessas perguntas que as relacione ao Barbican, quanto mais a algum lugar específico; certamente não são verdadeiramente específicas do local. Algumas perguntas pedem que você escolha tipos específicos de locais e depois comente, olhe através de uma janela, ou selecione um prédio e descreva o que você vê e por que gostaria de passar por ele ou o que gostaria de fazer lá. Essas poderiam ser aplicadas a todas as cidades e muitos outros locais (LOXTON, 2007, tradução nossa⁶⁸).

A cidade, portanto, é o corpo substancial, jogável na forma como nos relacionamos com ela (COSTA JR., 2012, p.32). É um emaranhado de fios e ruas entrecruzadas ou bifurcadas, de trajetos à beira-mar e rastros sobre o asfalto; um passante que se aproxima ou se distancia; um

⁶⁷ Digital narratives organized on a modular perspective, for instance, are in general fragmented with their parts being accessed on its own or combined to form large-scale compositions. Different combinations of these fragments result in distinct narrative formations. Plus, the small sequences still preserve their independence when assembled, as so they can be substituted from the arrangement without affecting the overall structure (SANTOS, 2016).

⁶⁸ There is nothing in these questions that relates them to the Barbican, let alone any exact place; they certainly aren't truly site-specific. Some questions do ask you to chose particular types of location and then comment, to look through a window, or select a building, and describe what you see and why you would like to go through it or what you would want to do there. These could be applied to all cities and many other locations (LOXTON, 2007).

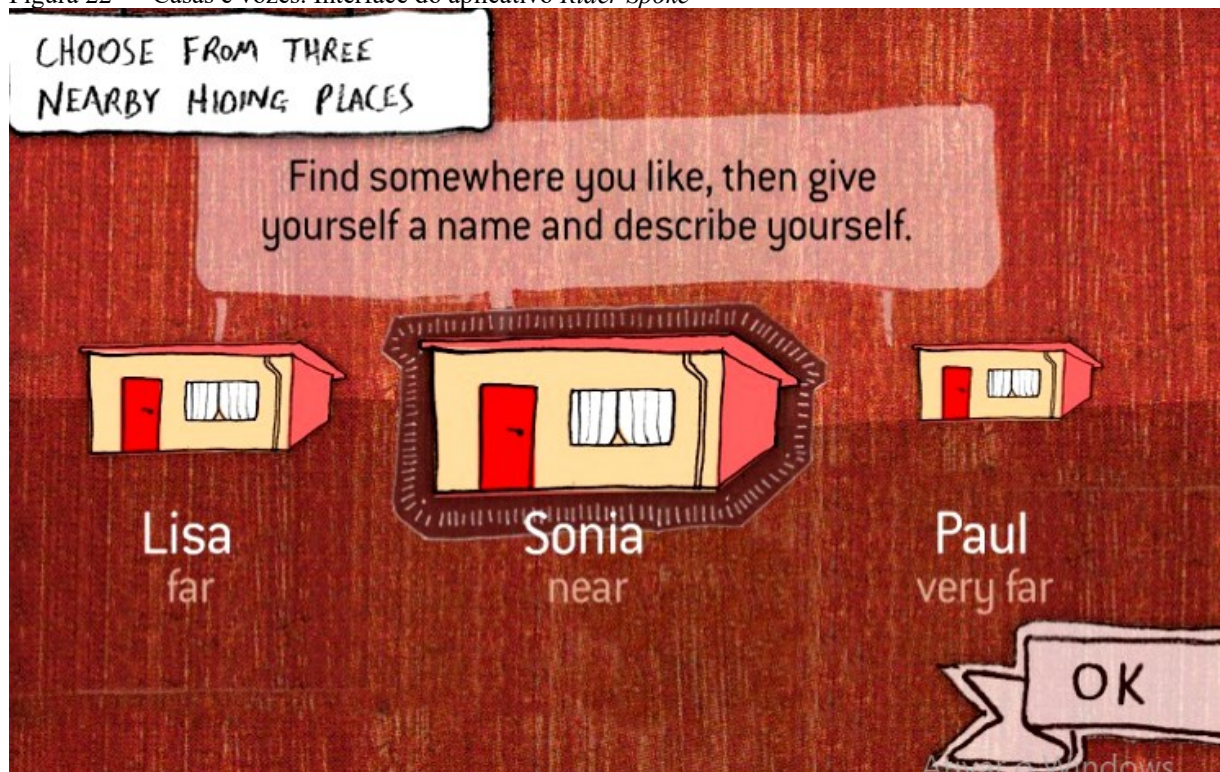
complexo de ângulos e olhares do ciclista, dos possíveis caminhos e da abertura de tantos outros que se desenham ao longo da pedalada.

O relato de David Williams, na versão de Sydney, em 2009, destaca justamente esse estado de presença: o *aqui e agora* em que a vida é vivida e as decisões são tomadas:

A voz em meus fones de ouvido me encoraja a andar na direção que desejar, a descobrir a cidade por mim mesmo; sentir o vento em meu rosto e respirar seu ar; usar a experiência de andar de bicicleta para observar a cidade e minha presença física dentro dela (WILLIAMS, 2009, p.32, tradução nossa⁶⁹).

No aplicativo, a cidade é representada por um desenho a lápis, em vez de um mapa digital convencional. Para simplificar a interação, os botões de ação são grandes, e as gravações ficam escondidas dentro das casas desenhadas. Ao abrir a porta de uma casa, o ciclista adentra um espaço íntimo e pessoal, onde pode ouvir as histórias gravadas. Ao fechar a porta, ele "se esconde" novamente, retornando à experiência da rua.

Figura 22 — Casas e vozes. Interface do aplicativo *Rider Spoke*



Fonte: Blast Theory.

⁶⁹ The voice in my headphones encourages me to ride in any direction I wish, to discover the city for myself; to feel its wind on my face and breathe in its air: to use the cycling experience to take account of the city, and of my physical presence within it (WILLIAMS, 2009, p.32).

Cada casa representa uma pessoa e abriga suas narrativas. Assim como exploramos os cômodos de uma casa, também podemos nos embrenhar nos recantos da cidade. A porta, quando aberta, torna-se um lugar de encontro. As portas não abertas permanecem como percursos não escolhidos, lembrando que toda errância é feita de escolhas e exclusões.

Esse mapa lúdico — de casa expandida, lugares visitados, memórias alocadas, encontro casual — é intrínseco à espacialidade do jogo. Podemos pensar que cada participante, de outro modo, também se constrói como “casa”, constituída pelas relações que o cercam, incluindo os vínculos com o outro-casa e os encontros possíveis.

Sobre a maneira de habitar a cidade, o jogo instiga à deriva a partir dos topoi-esconderijos, que funcionam como base para a interação e a descoberta de lugares. Cada esconderijo pode suscitar diferentes emoções e sensações nos ciclistas, dependendo da atmosfera que o ambiente cria: alguns evocam mistério; outros, acolhimento. Assim, dois aspectos da Internacional Situacionista aparecem de forma central nessa proposta: a deriva e a psicogeografia, que vai da exploração desimpedida à afecção provocada pelo espaço urbano. Quando o ciclista se aproxima de esconderijos já instituídos, o aplicativo emite um sinal para indicar sua localização, apresenta três nomes de jogadores como possibilidade de escuta, e a continuação do percurso passa a depender dessas escolhas:

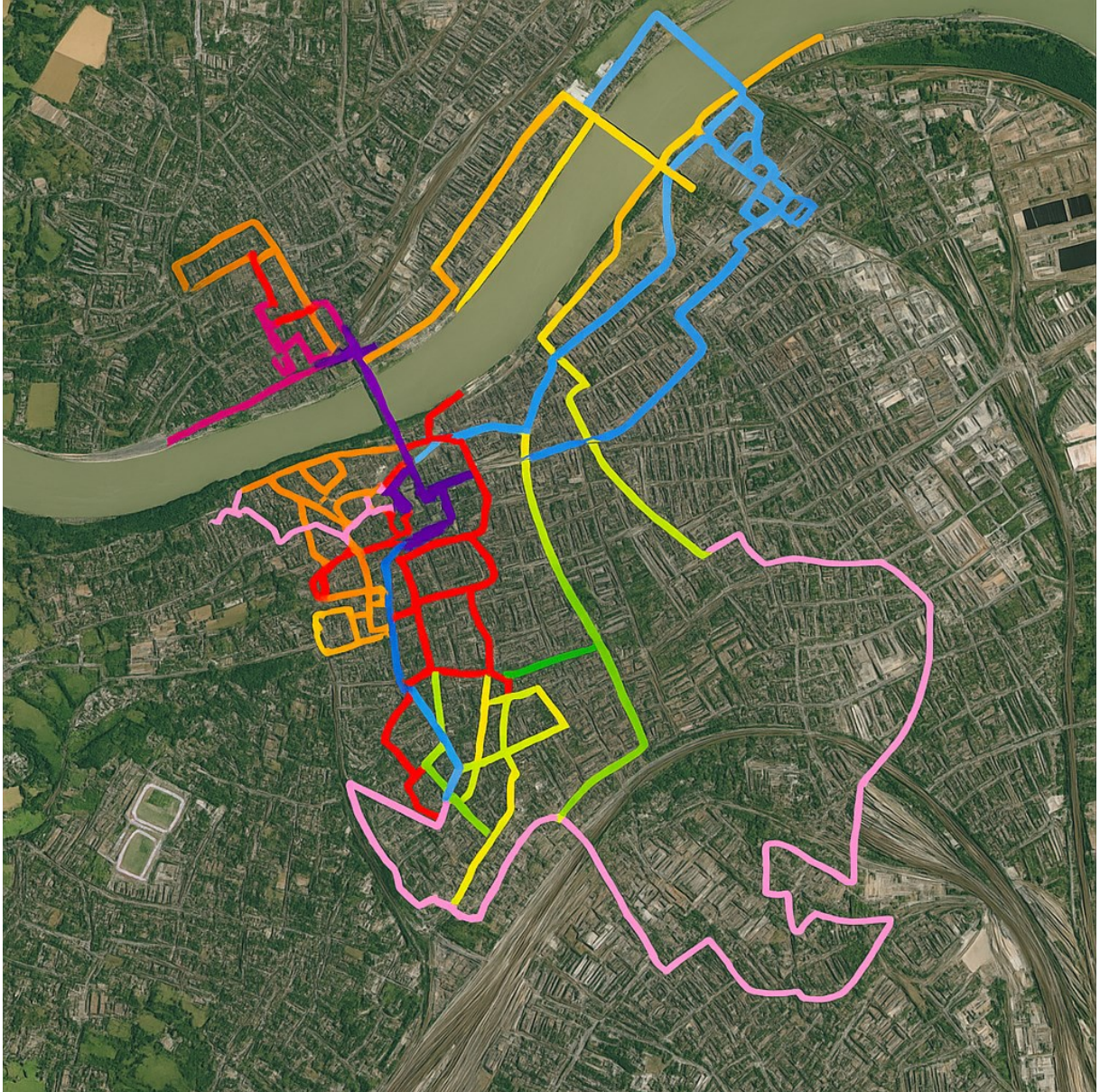
Pedalando enquanto procura, o aplicativo mostra os nomes de outros ciclistas e as perguntas que eles responderam nas proximidades. Você para sua bicicleta no esconderijo da pessoa que escolheu e ouve. As gravações só estão disponíveis neste contexto: tocadas para você, sozinho, no local onde foram gravadas (BLAST THEORY, 2007, tradução nossa)⁷⁰.

Independentemente da cidade em que se jogue, a jornada está sempre aberta, desde que os ciclistas consigam retornar no limite de uma hora. Ela se inicia em um ponto específico, onde os jogadores recebem orientações e equipamentos. A partir de então, o ciclista pedala entre múltiplas relações, tecidas no entrelaçamento do caminho percorrido e do envolvimento com as narrativas alheias.

⁷⁰ Cycling as you search, the app shows you names of other riders and the questions they have answered nearby. You stop your bike in the hiding place of the person you've chosen, and listen. The recordings are only available in this context: played to you, alone, in the place where they were recorded. BLAST THEORY. Rider Spoke, 2007. Disponível em: <https://www.blasttheory.co.uk/projects/riders-spoke/>. Acesso em: 5 set. 2025.

Portanto, o melhor modo de representar *Rider Spoke* não seria por meio de um mapa fixo, mas no estilo das linhas de Ingold (2015), que expressam trajetórias em fluxo. Giannachi *et al.* (2011) ilustram isso com capturas feitas no Google Maps⁷¹, baseadas nos rastros de GPS deixados pelos participantes na versão realizada em 2009, em Linz (Áustria).

Figura 23 — Geoimagem de Linz, Áustria. 2009. Indica a rota e os locais visitados.



Fonte: ROWLAND, Duncan.

Cada linha e cor representa o trajeto individual de um ciclista e, pelas suas interações, é possível perceber os nós que se formam nos pontos de encontro ou cruzamento. A linha, nesse contexto, expressa o estar em movimento e descoberto na deriva, ao mesmo tempo que produz topos. Como lembra Benjamin (1987, v.2, p.73): “Saber orientar-se numa cidade não

⁷¹ Serviço de mapas online oferecido pelo Google.

significa muito. No entanto, perder-se numa cidade, como alguém se perde numa floresta, requer instrução”. Não se trata propriamente de desorientação, mas de renúncia às referências fixas, permitindo-se ser conduzido por novas descobertas.

Assim como *Can You See Me Now?*, *Rider Spoke* pode ser considerado um jogo de mídias locativas: “tecnologias baseadas em lugares, ou seja, tecnologias sem fio, de vigilância, de rastreamento e de posicionamento que permitem que a informação seja ligada a espaços geográficos” (SANTAELLA, 2009, p.22). Esses jogos articulam recursos locativos para conectar informações digitais aos espaços urbanos, evidenciando a constituição de espacialidades mistas, em que o digital também é parte do real. Para o desenvolvimento de *Rider Spoke*, o coletivo contou com o apoio do Laboratório de Realidade Mista da Universidade de Nottingham.

Algumas notas sobre lugar

Embora *Rider Spoke* tenha um ponto de partida e um desfecho compartilhados por todos os participantes, o desenvolvimento intermediário é modular, composto por três seções temáticas distintas, baseadas em 14 questões não lineares. A maioria delas remete a memórias pessoais recuperadas pelos participantes a partir de suas experiências passadas; as demais se voltam a pensamentos íntimos e opiniões sobre a vida urbana (SANTOS, 2016, p.83). Uma das instruções, por exemplo, poderia integrar tanto a seção de exploração do espaço físico e da perspectiva individual quanto a de observação da vida cotidiana alheia: “Quero que você procure um apartamento ou casa e encontre uma janela pela qual gostaria de passar. Quero que você olhe fixamente para aquela janela e me conte o que vê e por que deseja passar por aquela janela” (RIDER SPOKE *apud* SANTOS, 2016, p.431, tradução nossa⁷²). Essa ambivalência mostra como o jogo incentiva os participantes a assumirem simultaneamente, o papel de exploradores e de observadores discretos e imaginativos da cidade. Aqui, a janela funciona como um limiar: simultaneamente uma abertura para o espaço físico e um convite à imaginação da vida alheia, mobilizando relações que configuram o lugar:

Você será um voyeur por mim? Por favor, volte em direção a um lugar mais movimentado de bicicleta e procure alguém que chame sua atenção. Fique longe, não se aproxime — apenas os observe e os siga. Pense em quem eles podem ser e para onde podem estar indo enquanto os rastreia. Não tenha

⁷² I want you to look for a flat or house, and find a window that you would want to go through. I want you to stare into that window, and tell me what you see, and tell me why you want to go through that window (RIDER SPOKE *apud* SANTOS, 2016).

medo de inventar tudo. Depois pare sua bicicleta, deixe-os ir e me conte sobre eles (RIDER SPOKE *apud* SANTOS, 2016, p.432, tradução nossa⁷³).

Gabriella Giannachi *et al.* (2011) resumem a estrutura de *Rider Spoke* em três momentos principais: um prelúdio, a própria deriva e um epílogo. O prelúdio funciona como uma porta entreaberta para a jornada iminente. O epílogo, por sua vez, é delicadamente tecido após o compartilhamento das histórias que enriqueceram o percurso do jogador. Ele marca o retorno ao ponto de partida, onde as memórias se entrelaçam em uma única malha.

Essas etapas estruturam a dramaturgia do jogo. Ao consultar o site do coletivo, percebi que essa lógica também se manifesta em sutis elementos simbólicos do design do software. A estética do jogo inspira-se em pinturas votivas mexicanas, tatuagens de marinheiros e heráldica:

Andorinhas voam pela tela para mostrar os lugares disponíveis para se esconder, casas pré-fabricadas indicam lugares onde outros se esconderam. As pinturas votivas expressam gratidão (ou às vezes um pedido) a um santo. As tatuagens e a heráldica são ambas insígnias de identidade; as primeiras tatuagens eram símbolos conquistados com dificuldade de pertencimento, muitas vezes indicando uma conquista para um marinheiro. Às vezes mostravam o quão longe você havia navegado. Às vezes eram expressões de esperança por um retorno seguro de uma viagem. Essa combinação de estilos reflete os temas do Rider Spoke de viagem, reflexão, expressão pessoal e mensagens ocultas (BLAST THEORY, 2007, tradução nossa⁷⁴).

As andorinhas são aves migratórias e percorrem milhões de quilômetros ao longo da vida. Somos como andorinhas e casas pré-fabricadas: expressão da movência e de uma sucessão de pontos fixos de ninhos. Enquanto os ciclistas pedalam, a trilha sonora, composta pela banda britânica Blanket⁷⁵, recria atmosferas de *songlines* e *Dreamtime*, dois conceitos fundamentais na cultura aborígine australiana. Como observa William Wiles (2007, tradução nossa⁷⁶) em artigo publicado na revista Icon: “Somos afortunados neste século, na cidade conectada e

⁷³ Will you be a voyeur for me? Please will you cycle back towards a busier place and look for someone who catches your eye? Stay back, don't intrude — just watch them and follow them. Think about who they might be, and where they might be going as you track them. Don't be afraid to make it all up. Then stop your bike, let them go, and tell me about them (RIDER SPOKE *apud* SANTOS, 2016).

⁷⁴ [...] Swallows flutter across the screen to show available hiding places, prefab houses indicate places where others have hidden. Votive paintings express gratitude (or sometimes a request) to a saint. Tattoos and heraldry are both badges of identity; early tattoos were hard won symbols of belonging, often indicating an achievement for a sailor. Sometimes they showed how far you had sailed. Sometimes they were expressions of hope for a safe return from a voyage. This combination of styles reflects Rider Spoke's themes of travel, reflection, personal expression and hidden messages (BLAST THEORY, 2007). Seção *Artists' Note*.

⁷⁵ Composta por Simon Morgan, Bobby Pook, Ryan Forsch e Lucas Fletcher. Disponível em: <https://www.blanketofficial.com>. Acesso em: 31 ago. 2025.

⁷⁶ We are truly fortunate in this century, in the wired and anonymous city, to have rediscovered aboriginal notions of songlines and dreamtime, [...] (WILES, 2007).

anônima, por termos redescoberto noções aborígenes de linhas musicais e tempo de sonho [...]”.

Figura 24 — Andorinhas em deriva. A interface do aplicativo *Rider Spoke*



Fonte: Blast Theory.

O *Dreamtime*, ou tempo do sonho, é considerado o momento de criação da vida na cosmologia aborígene, no qual os ancestrais realizaram feitos primordiais que deram origem ao mundo e a tudo o que nele habita. Como explica Elena B. Grishaeva (2025, p.795-797), o *Dreamtime* não se restringe a um passado mítico, mas fundamenta práticas atuais: os rituais aborígenes continuam a seguir os itinerários ancestrais e a atualizar, por meio de canções e narrativas, a ligação entre o mundo presente e os feitos dos primeiros criadores. Ao repetir gestos, trajetórias e cantos, os aborígenes reinscrevem no cotidiano a continuidade entre o passado, o presente e o futuro, reforçando a centralidade do *Dreamtime* na sua cosmovisão.

Se nas cosmologias aborígenes, o ato de caminhar, cantar e repetir trajetos sustenta a permanência da criação, na cidade contemporânea, práticas como o pedalar podem ser pensadas como formas de reinscrição ritual. A bicicleta traça linhas no espaço urbano que não apenas conectam pontos, mas instauram ritmos e tempos outros, permitindo que o corpo “cante” a cidade por meio de seus movimentos. Tal como no *Dreamtime*, em que os ancestrais “cantavam o mundo” para fazê-lo existir, cada pedalada pode ser compreendida como um gesto criador que reinscreve o espaço em lugar, transformando o deslocamento cotidiano em

performance urbana. Nesse sentido, pedalar constitui uma prática próxima do que Richard Schechner (1985, 2020) define como *comportamento restaurado*: ações físicas reiteradas, “duas vezes vivenciadas”, que nunca acontecem pela primeira vez, mas sempre como atualização de padrões anteriores. Um ato performático repetido que, em vez de apenas remeter ao passado, o reativa continuamente, produzindo novas camadas de sentido no presente. Ninguém “inventa” o ato de pedalar toda vez. O pedalar é um padrão motor e cultural aprendido, transmitido e repetido. Cada trajeto, corpo e contexto produzem variações — o que Schechner (1985, 2020) chama de “unicidade dentro da repetição”. No jogo, o deslocamento do ciclista reinscreve um gesto aprendido em novos contextos urbanos, criando ritmos, relações e poéticas próprias.

Essa concepção encontra eco nas descrições do arqueólogo e escritor Bruce Chatwin (1940-1989), em *The Songlines* (1987), logo no início do primeiro capítulo, quando ele afirma:

Os mitos aborígenes da Criação falam dos seres totêmicos lendários que percorreram o continente no Tempo do Sonho, cantando o nome de tudo que encontravam pela frente — pássaros, animais, plantas, rochas, poças d'água — e dando vida ao mundo com sua canção (CHATWIN, 1987, p.2, tradução nossa⁷⁷).

Esses cantos foram responsáveis por dar existência ao mundo, transformando-o em aspectos tangíveis da realidade. As *songlines*, ou linhas de canção, são trilhas que atravessam a paisagem australiana, conectando lugares sagrados e significativos para os aborígenes. Cada *songline* está associada a uma série de canções, histórias e mitos que descrevem a criação da terra e as viagens dos ancestrais durante o *Dreamtime*. Os aborígenes usam as *songlines* como guias para navegar pela terra e como meio de transmitir conhecimentos tradicionais, histórias e leis.

Se para Bruce Chatwin (1987), os caminhos aborígenes aparecem como *Footprints of the Ancestors* (Pegadas dos Ancestrais), pegadas deixadas no *Dreamtime* que orientam tanto a lei quanto a existência, Tim Ingold (2010), em *Footprints through the Weather-World*, amplia esse entendimento ao refletir sobre as pegadas no mundo contemporâneo. Para Ingold, as pegadas não são apenas marcas de passagem, mas impressões que atestam a copresença entre corpo e ambiente, vestígios de um estar-no-mundo que se desenha a cada passo. Caminhos

⁷⁷ Aboriginal Creation myths tell of the legendary totemic beings who had wandered over the continent in the Dreamtime, singing out the name of everything that crossed their path — birds, animals, plants, rocks, waterholes — and so singing the world into existence (CHATWIN, 1987).

não são abstrações, mas se constituem a partir do rastro reiterado dos passos, nos quais cada pegada é, ao mesmo tempo, vestígio e atualização de presença. Assim, tanto no mito quanto na antropologia, o *footprint* é um índice de vida e de conhecimento: para os aborígenes, seguir as pegadas dos ancestrais é manter viva a criação; para Ingold, seguir pegadas é aprender com o mundo em seu devir atmosférico e material. Nesse sentido, as pegadas não são só marcas a serem lidas, mas experiências em curso — caminhos que se fazem ao caminhar. Nesse horizonte, os jogos urbanos e as derivas performativas reinscrevem a lógica do *footprint*: cada deslocamento deixa rastros que não são apenas vestígios, mas atualizações de presença, produzindo lugar e conhecimento no próprio ato de percorrer.

Você descobre uma paisagem de registros deixados por ciclistas que passaram antes de você. É como se cada ciclista do *Rider Spoke* cantasse o trecho por onde passou e, a cada encontro, ouvisse outros cantos narrando percursos próprios. O ciclista explora com a sua própria voz e com a voz dos outros, pois todos discursam sobre lugares e memória. Juntas, essas narrativas convergem e habitam coetaneamente a cidade. Assim como a criação (*Dreamtime*) está contida na canção (*songline*), a experiência da deriva no jogo se realiza na voz gravada — e narrar, aqui, é já apropriar-se do lugar.

Assim, ainda que *Rider Spoke* mantenha a mesma estrutura e mecânica em todas as cidades onde foi apresentado, a experiência nunca é idêntica — cada urbe, com suas paisagens, fluxos e memórias, imprime uma tonalidade única à performance. Pedalar, nesse sentido, opera como um gesto reiterado que, mesmo repetido, é sempre vivido de maneira inédita, reinscrevendo a cidade como um lugar.

Lugares são pontos de encontro entre narrativas. A cada pessoa-casa — o corpo como habitação de memórias — soma-se um encontro, uma lembrança, um lugar. As vozes que falam de si e as que evocam histórias de desconhecidos que habitaram ou atravessaram esses espaços sustentam a existência dos lugares. Estes se mostram multifacetados a partir da experiência singular de cada um.

O lugar se produz na verbalização e nas trocas conjunturais entre os participantes. Nem sempre essas interações se relacionam diretamente com o local onde ocorrem; ainda assim, a dinâmica exige um espaço específico para a gravação. Essa verbalização das experiências pessoais contribui para a criação de um significado coletivo em torno dos locais explorados.

É possível perceber o quanto o tempo do jogo é capaz de produzir lugares. Ao longo das partidas, acumulam-se histórias que se entrelaçam com a cidade: compomos com uma janela, uma calçada, um grupo de pessoas. Aproximamo-nos da cidade e revelamos aspectos ocultos, não visíveis no cotidiano. Mesmo em um ato de voyeurismo, como propõe Ju Row Farr em uma das instruções de *Rider Spoke*, o jogador descreve um cenário fictício, organizando seu movimento de bicicleta em torno de um grupo de pessoas e, assim, alterando simbolicamente aquele espaço.

As ruas e os recantos da cidade, no cotidiano, podem assumir a forma de “não-lugares”. O trânsito diário de pedestres, ciclistas e outros, absorvidos por seus smartphones e fones de ouvido, os desconecta cada vez mais do momento presente — uma espécie de alienação em que as pessoas se tornam alheias ao ambiente ao redor e às demais presenças. Para o sociólogo Marc Augé (2005, p.68), os não-lugares são espaços de transição ou homogeneizados, carentes de identidade própria e nos quais as interações humanas muitas vezes são superficiais.

Em *Rider Spoke*, porém, observamos a subversão desse uso dos mesmos dispositivos que nos desconectam do agora: eles são reapropriados para enfatizar a interação e a negociação, criando experiências colaborativas de lugar. Essa dinâmica sugere uma reconexão com o momento presente e com o ambiente urbano e, nesse contexto, a escuta assume um papel central, exigindo

sensibilidade aos padrões que conecta, ao que nos conecta aos outros; entregando-nos à convicção de que nosso entendimento e nosso próprio ser são apenas pequenas partes de um conhecimento mais amplo, integrado, que mantém o universo unido. A escuta, portanto, como metáfora para abertura e a sensibilidade de ouvir e ser ouvido — ouvir não somente com as orelhas, mas com todos os nossos sentidos (RINALDI, 2012, p. 124).

O coletivo Blast Theory, mais uma vez, faz convergir o espaço digital e o físico neste projeto, produzindo o que Santaella denomina espaços intersticiais, que emergem “quando não mais se precisa sair do espaço físico para entrar em contato com ambientes digitais” (SANTAELLA, 2009, p.12). Dessa forma, os interstícios dissolvem fronteiras e instauram uma nova via constituída pela mobilidade e pela comunicação em rede. Trata-se de experiências alternativas que ultrapassam normas e estruturas sociais predominantes. No caso dos jogos, isso gera um engajamento com a cidade de maneira não convencional. Ao permitir que os ciclistas contribuam para a criação de narrativas e significados, o jogo de mídia locativa promove a

reconfiguração do espaço em termos intersticiais.

Essa reconfiguração, contudo, não é apenas técnica (tecnológica/mídia) ou estética (experiência artística/jogo), mas também existencial:

Uma prática reflexiva e afetiva em relação ao espaço nos constitui, pois ele é parte de nossa construção pessoal, os homens habitam o espaço, e o espaço os habita; eles constroem o espaço, e o espaço confere sentido ao seu ser e à sua ação (DELORY-MOMBERGER, 2012, p.70).

É nesse sentido que Adriana de Souza e Silva (2023) propõe a atualização conceitual da noção de espaços híbridos. Se, em 2006, ela os entendia como a sobreposição entre espaço físico e digital, na formulação de *híbridos 2.0* o foco recai sobre os arranjos sociotécnicos que emergem da mobilidade (e da imobilidade) de pessoas conectadas a redes digitais. A autora enfatiza três dimensões centrais: (1) a interdependência entre mobilidades urbanas e redes digitais; (2) as desigualdades de acesso que conformam uma “política das mobilidades”; e (3) as apropriações criativas e poéticas em contextos de precariedade. Assim, os jogos locativos, quando pensados como *híbridos 2.0*, revelam simultaneamente as forças de vigilância e exclusão que atravessam a experiência urbana e as brechas inventivas para reconfigurar o espaço.

Nesse contexto, *Rider Spoke* nos apresenta pontos essenciais: trata-se de uma trajetória solitária e, ao mesmo tempo, um encontro com narrativas sem rosto; o jogador está à deriva, improvisando diante dos obstáculos e descobrindo rotas alternativas. A escuta funciona como elemento norteador dessa prática. Andar de bicicleta é tecer o espaço, no qual cada pedalada contribui para a construção de um lugar único em constante formação. Pode-se estar em lugares sobrepostos — físico, remoto e lúdico —, apropriando-se da cidade em múltiplas camadas e temporalidades.

As implicações desses jogos na construção de lugar revelam-se na forma como o coletivo Blast Theory aplica projetos que utilizam a estrutura do jogo para produzir consciência da cidade e das narrativas de si. Seus jogos possibilitam um fluxo constante entre os espaços e afirmam-se como potenciais dialógicos entre o sujeito — participante do jogo — e a conexão ou reconfiguração do urbano. “A cidade é um jogo a ser utilizado para o próprio aprazimento, um espaço para ser vivido coletivamente e onde experimentar comportamentos alternativos, onde perder o tempo útil para transformá-lo em tempo lúdico-constructivo” (CARERI, 2013, p.98).

A hospitalidade narrativa de *Rider Spoke* inspira diretamente o desenho do jogo *Céus*, sobretudo pela forma como histórias pessoais se tornam vestígios compartilhados no espaço urbano. No jogo do Blast Theory, o ato de pedalar pela cidade em busca de esconderijos para gravar e ouvir relatos cria uma rede de narrativas íntimas que se entrelaçam com o tecido urbano, transformando-o em espaço de confidências anônimas. Esse gesto de confiar ao outro, sem saber quem ouvirá, opera como prática de hospitalidade narrativa — acolher a voz de um estranho e, ao mesmo tempo, expor-se à escuta futura. Em diálogo com essa proposta, o *Céus* também concebe o compartilhamento de histórias como ato de inscrição de presença e de produção de lugar, no qual a cidade se converte em arquivo vivo de memórias e afetos. Ao pensar o *Céus* à luz de *Rider Spoke*, tornou-se evidente que a escuta não é apenas complemento da narrativa, mas experiência constitutiva do próprio lugar: é na escuta atenta que o espaço urbano ganha densidade, tornando-se habitado por vozes, lembranças e relações.

Outro aspecto de *Rider Spoke* que influenciou diretamente o *Céus* é a necessidade de escolher um ponto específico da cidade para gravar a narrativa. Esse gesto — decidir onde parar, olhar ao redor, registrar uma fala — produz uma relação íntima com o espaço urbano. O participante deixa de ser apenas um transeunte para se tornar alguém que imprime sua voz e sua memória em um lugar. A cidade, assim, é percebida e reinscrita a partir desse ato de escolha. Essa dimensão inspirou o *Céus* a propor situações em que o jogador também precisa se posicionar em relação ao espaço, reconhecendo, no ato de contar e ouvir histórias, uma oportunidade de olhar para a cidade de outra forma: mais atenta, afetiva e relacional.

3.3 Replay Urbano: o tempo reaberto no jogo

Reapresentar um jogo não é apenas repeti-lo: é reinscrevê-lo em outro tempo, em outra cidade e com outra tecnologia. Os jogos sobrevivem e se atualizam, revelando a cidade não só como playground, mas também como replay: um espaço sempre disponível para ser jogado de novo, cada vez de outro modo. Como propõe Medeiros (2017), na iteração não há cópia, mas diferença: cada repetição introduz variações que deslocam e reconfiguram o acontecimento.

Décadas após sua criação, *Can You See Me Now?* (2001, 2024) e *Rider Spoke* (2007) permanecem como referências no campo da mídia locativa e dos jogos urbanos. Sua circulação internacional em festivais, museus e centros de arte — de Tóquio a Belo Horizonte, de Londres a Melbourne — e as reapresentações recentes, em 2021–2022 (*Rider Spoke*) e 2024 (CYSMN?), evidenciam seu valor histórico e sua vitalidade contemporânea. Esses jogos

inauguraram modos de jogar que entrelaçam corpo, cidade e tecnologia, revelando camadas invisíveis — narrativas, memórias, afetos, trajetórias — do espaço urbano e propondo novas formas de presença (DE SOUZA E SILVA, 2023; SANTAELLA, 2009).

Rider Spoke

Desde sua estreia no *Barbican Centre*, em Londres, em 2007, *Rider Spoke* foi sustentado por um arranjo técnico que hoje soa rudimentar, mas que, à época, representava a vanguarda da mídia locativa: PDAs (*Personal Digital Assistants*) equipados com receptores GPS externos e fones de ouvido. Entre 2008 e 2010, com apresentações em Atenas, Budapeste, Terni, Liverpool e Linz, a configuração tecnológica permaneceu praticamente inalterada. O Blast Theory transportava para cada contexto um conjunto de PDAs, adaptando apenas os mapas digitais e rotas locais, um indício de que a tecnologia, ainda não popularizada em smartphones, condicionava a portabilidade do projeto.

Nos anos seguintes, entre 2011 e 2014, já em cidades como Falmouth, Leeds, Cambridge, Brighton e Kuopio, o jogo começou a transitar para dispositivos móveis mais avançados⁷⁸. Começou a experimentar o uso de smartphones de primeira geração (como iPhones e modelos iniciais de Android), mas a experiência ainda dependia, em grande parte, do hardware fornecido pela companhia. Após um período de menor circulação internacional (2015–2020), *Rider Spoke* ressurgiu com força no contexto pós-pandemia: em 2021 e 2022, integrou festivais como Brighton Festival, Norfolk & Norwich Festival, Adelaide Fringe e ACMI (Melbourne).

Nessa retomada, o jogo passou a operar integralmente em smartphones, com foco em transformá-lo em um aplicativo nativo (compatível com iOS/Android), utilizar o GPS interno dos celulares e permitir que os áudios gravados fossem enviados diretamente para a nuvem. Assim, desde 2021, o jogo pôde ser disponibilizado em festivais sem depender do kit proprietário da companhia (PDAs e tablets). Essa transição do PDA para o aplicativo móvel não foi apenas um ajuste técnico: representou uma reativação conceitual do projeto, recolocando a questão sobre como tecnologias móveis podem atuar como pontes para experiências urbanas profundas e significativas (RIDER SPOKE, 2025, s/p).

⁷⁸ Os smartphones já existiam (iPhone desde 2007, Androids desde 2008), mas ainda não eram universais ou tão avançados em GPS de precisão, armazenamento de áudio e conectividade 3G/4G.

Embora *Rider Spoke* hoje seja um aplicativo de localização e gravação em smartphone, não se encontra livremente disponível em lojas virtuais, como App Store e Google Play. O Blast Theory adota um modelo de distribuição situado e temporário: os participantes compram ingresso ou reservam vaga em centros de arte. Após a inscrição, recebem, por e-mail, um link para baixar o aplicativo em seus smartphones (iOS ou Android), juntamente com instruções de uso. O software só opera durante o período do evento e em locais determinados: exige contexto, cidade e encontro para existir. Em outras palavras, sua poética não reside apenas no dispositivo técnico, mas no modo como este é ativado em situações específicas, reinscrevendo cada reapresentação como acontecimento singular.

CYSMN?

Desde sua estreia em 2001, *Can You See Me Now?* percorreu festivais e instituições de referência no campo da arte digital e das mídias locativas, como o Festival Holandês de Artes Eletrônicas (Roterdã, 2003), o *InterCommunication Center* (Tóquio, 2005) e o Museu de Arte Contemporânea (Chicago, 2006). Foi apresentado também em espaços consagrados da arte contemporânea, como a Tate Britain (2010) e o *Van Alen Institute* (Nova Iorque, 2006), além de eventos especializados em novas tecnologias, como o Festival Picnic (Amsterdã, 2007) e o Arte.Mov (Belo Horizonte, 2008). Essa difusão internacional revela não apenas o pioneirismo do projeto, mas também sua capacidade de dialogar com públicos distintos, consolidando-o como um dos marcos fundadores dos jogos urbanos performativos.

Outro aspecto relevante é a maneira como o jogo foi continuamente reinscrito em diferentes formatos: como performance ao vivo nas ruas, como instalação interativa em museus ou mesmo como documentação exibida em eventos, como o *Tate Modern* (2003) e o Prêmio BAFTA de Entretenimento (2002). Essa pluralidade de modos de apresentação demonstra que *Can You See Me Now?* ultrapassou a condição de experiência efêmera para se tornar também objeto de arquivo e de reflexão crítica. A obra, assim, fomenta um campo de discussão sobre a memória dos jogos urbanos e sobre sua inscrição nas instituições de arte, contribuindo para legitimar tais práticas como parte integrante da história das artes performativas e digitais.

Duas décadas após sua criação, o Blast Theory relançou o jogo em formato de aplicativo para dispositivos móveis (iOS e Android). Essa atualização tecnológica evidencia sua relevância no presente, ao explorar as possibilidades atuais de geolocalização, redes móveis e interfaces acessíveis ao público em geral. O jogo se integra aos smartphones — dispositivos centrais da

vida cotidiana e da biopolítica contemporânea —, ampliando sua difusão e atualizando sua experiência. A reencenação contemporânea mostra que *Can You See Me Now?* é um laboratório vivo de experimentação urbana, capaz de se adaptar às transformações tecnológicas sem perder sua potência conceitual.

Figura 25 — Interface do aplicativo *Can You See Me Now?*, 2024



Fonte: <https://attenboroughcentre.com/events/5222/blast-theory-can-you-see-me-now>. Acesso em: 1 set. 2025.

O novo aplicativo oferece uma experiência de realidade mista imersiva, agora repaginada para o contexto do metaverso e da hipervisibilidade contemporânea⁷⁹. Os aspectos técnicos e a estrutura do aplicativo foram refeitos em *Unity*⁸⁰, com funcionalidades como avatares, edifícios geolocalizados, rastreamento GPS, sistema multiplayer com chat de voz e texto e gestão de sessões via painel administrativo.

Entre o experimento pioneiro do início dos anos 2000 e a interface cotidiana dos celulares em 2024, o jogo atravessou duas décadas de transformações urbanas, técnicas e culturais. A tabela a seguir condensa esse percurso, apontando como cada versão mobiliza o espaço, o corpo e a tecnologia de modos distintos.

⁷⁹ ATTENBOROUGH CENTRE FOR THE CREATIVE ARTS. Blast Theory: *Can You See Me Now?* (Players – On-line). Brighton: ACCA, 2024. Disponível em: <https://attenboroughcentre.com/events/5222/blast-theory-can-you-see-me-now>. Acesso em: 1 set. 2025.

⁸⁰ Unity é uma engine de desenvolvimento multiplataforma amplamente utilizada na criação de jogos digitais, aplicações interativas e experiências imersivas. Ela oferece um ambiente visual e programável para a construção de mundos 2D e 3D em tempo real. Foi criado em 2005, pela empresa Unity Technologies.

Tabela 1— Comparação entre a versão inicial (2001) e a versão mobile (2024) de *Can You See Me Now?*

Aspecto	Versão inicial (2001)	Versão mobile (2024)	Implicações Conceituais
Tecnologia	Uso experimental de GPS separado, laptops, rádios; montagem de rede própria (mastro ex-OTAN, cobertura improvisada).	App desenvolvido em Unity para iOS e Android, integrado a smartphones com GPS, avatares, prédios geolocalizados, chat de voz e texto.	De uma performance tecnológica de laboratório a um jogo nativo da infraestrutura digital cotidiana.
Acesso	Dependia de grandes festivais, equipamentos e equipe técnica local; restrito a eventos específicos.	Download disponível em lojas de aplicativos; acesso ampliado, mas ainda atrelado a sessões agendadas.	A obra mantém a lógica de evento ao vivo, resistindo à lógica do consumo contínuo típica dos apps.
Modos de participação	Jogadores online em computadores; runners nas ruas reais conectados via GPS e rádio; forte dimensão presencial-performativa.	Jogadores participam via celular em interface 3D; runners continuam nas ruas, mas a mediação é agora por smartphones comuns.	O celular como extensão do corpo cotidiano amplia a potência biopolítica do jogo, mas também facilita seu acesso.
Contexto cultural	Início dos anos 2000: ausência de smartphones; internet móvel incipiente; a obra inaugura o campo dos jogos locativos.	Década de 2020: sociedade hiperconectada, cidades dataficadas, metaverso em discussão; obra reaparece como reflexão crítica sobre redes e presença.	A performance funciona como espelho e rachadura na biopolítica do celular, transformando um dispositivo de vigilância em ferramenta lúdica e coletiva.
Recepção	Reconhecida como pioneira; vencedora do Prix Ars Electronica; circulou em mais de 20 cidades pelo mundo.	Número de downloads ainda restrito; circulação ligada a eventos (ex.: ACCA 2024).	O jogo reafirma sua relevância histórica e crítica e se mantém como uma experiência híbrida entre arte performativa e jogo digital.

Fonte: Elaboração própria⁸¹.

⁸¹ A partir de Blast Theory (2001, 2024), Neal (2024).

O aplicativo móvel *Can You See Me Now?* apresenta-se como uma experiência ao vivo, incentivando os usuários a baixá-lo para saber quando a próxima partida estará disponível. Isso reflete as tensões entre escala e performance, indicando que essa reinvenção acontece ainda em um circuito restrito ou em um nicho performativo mais voltado a experiências agendadas do que ao consumo contínuo do sistema.

Em entrevista concedida a Macy Byfield⁸², Nick Tandavanitj, integrante do coletivo desde 1994, refletiu sobre a relação entre tecnologia, atenção e espaço físico, destacando como os ambientes mediados por telas transformaram nossa experiência de presença:

Eu estava pensando sobre tecnologia e espaço físico: como a tecnologia deslocou nossa atenção e mudou a forma como valorizamos os espaços físicos. Ver tantos ambientes domésticos dedicados a grandes telas planas me fez refletir sobre o quanto nossa atenção, nossa literacia e nossas competências para navegar pelo mundo e uns com os outros estão canalizadas pelos meios mediados por telas. Embora ainda nos engajemos com o mundo físico, às vezes parece que ele funciona como uma espécie de bastidor, uma infraestrutura de apoio ao tempo visual e culturalmente mais rico que passamos diante das telas. Isso me faz pensar em como podemos recuperar nosso senso de presença e atenção nos espaços físicos (TANDAVANITJ, 2024, s/p).

As reflexões de Tandavanitj levantam questões fundamentais para este trabalho. De que forma estamos conectados ou desconectados de amigos e desconhecidos? Em que medida o mundo on-line ainda é (ou pode ser) um espaço compartilhado? Essa é, precisamente, a questão central desta tese: investigar como o jogo *Céus* pode produzir lugar ao abrir brechas na lógica dominante da cidade dataficação, deslocando o eixo do cálculo para a narrativa e o foco da vigilância para o encontro. Estabelece-se, assim, um contraste radical entre dois modos de habitar a cidade: de um lado, a poética da vulnerabilidade, que aposta no vínculo, na abertura e no imprevisto; de outro, a lógica da dataficação, que transforma a experiência urbana em fluxo de dados, padrões e previsões.

Esse impasse abre caminho para a discussão seguinte: de que modo os dispositivos de georreferenciamento, especialmente os celulares, participam da captura, da gestão e da reorganização da experiência urbana em tempo real.

⁸² Artista visual, diretora e roteirista britânica, contribui com textos para o site da Blast Theory. Entrevista disponível em <https://www.blasttheory.co.uk/macy-lessons-in-rider-spoke>. Acesso em: 1 set. 2025.

3.4 Poéticas do hackeamento — Do controle ao encontro, via georreferenciamento

A noção de cidade dataficada, elaborada por Fernando Almeida (2024), desloca o debate urbano para além da *big data*⁸³ e das *smart cities*. Nesse contexto, a própria experiência urbana é capturada como dado, reorganizada por métricas e modulada por sistemas de monitoramento contínuo em tempo real. É objeto de disputa em torno do poder e da representação:

Se a dataficação representa um instrumento de fechamento de um sistema de entendimentos sobre os mecanismos subjacentes que impulsionam a causalidade urbana, é por meio de seus artificios datafícentes que o domínio empírico ganha maior profundidade. Enquanto as práticas datafícentes se aperfeiçoam em capacidade de coleta, armazenamento e processamento de dados, permitindo a exploração empírica de sistemas fechados cada vez mais diversos e sofisticados sobre o urbano, há camadas e dinâmicas de poder intrínsecas aos propósitos da dataficação que incidem diretamente nas acepções de causalidade da realidade, influenciando deliberadamente sobre apreensões gerais do domínio atual do urbano (ALMEIDA, 2024, p.156).

Se, por um lado, isso intensifica o ideal de eficiência, por outro expõe uma condição de vulnerabilidade: a cidade torna-se permanentemente tabulada, predita e modulada por algoritmos. Essa formulação ressoa com uma tradição mais ampla que descreve a metrópole como espaço de alienação. Para Georg Simmel (1967, p.15), a superabundância de estímulos da vida urbana gera a atitude *blasé*⁸⁴, um mecanismo de defesa que protege, mas também distancia o sujeito da experiência do outro. Richard Sennett (1999, p.30) argumenta que a retração da vida pública nas sociedades modernas decorre de uma transformação cultural profunda, pela qual o valor antes atribuído à convivência social foi progressivamente deslocado para a esfera íntima. Esse processo, segundo o autor, manifesta-se tanto pela hipertrofia da vida pessoal quanto pelo enfraquecimento dos espaços públicos de troca: “uma mudança que começou com a queda do Antigo Regime e com a formação de uma nova cultura urbana, secular e capitalista”. O espaço público, outrora lugar de interação, torna-se rarefeito e sem função coletiva. Na leitura contemporânea de Rowan Wilken (2013), essa contradição se intensifica: a cidade que nos conecta em redes de dados — pela rastreabilidade, pelo georreferenciamento e pela conexão constante — também nos afasta na experiência

⁸³ O termo *big data* designa práticas de produção, coleta e análise massiva de dados em grande volume, velocidade e variedade, voltadas à predição e à modulação de comportamentos. Já *smart cities* refere-se a um modelo de gestão urbana orientado por tecnologias digitais, sensores e sistemas de monitoramento em tempo real, com ênfase na eficiência, conectividade e controle. Como observa Almeida (2024), a noção de “cidade dataficada” aponta para um novo regime epistêmico em que a própria experiência urbana é capturada e reorganizada como dado.

⁸⁴ A pessoa *blasé* é aquela que não se impressiona mais com nada, que reage com apatia, distanciamento ou frieza, pois foi exposta a tantos estímulos e novidades que se dessensibilizou (SIMMEL, 1967, p.16).

compartilhada, instaurando formas de “solidão conectada”.

Essa condição encontra continuidade na noção foucaultiana de biopolítica. Nos cursos do Collège de France, especialmente em *Segurança, Território, População* (1978–1979), Foucault (2008, p.143) mostra que o biopoder se dirige à população como conjunto, modulando condições de vida por meio de estatísticas, cálculos de risco e dispositivos de segurança. Nas condições atuais, esse princípio se amplia por meio daquilo que Bruno et al. (2017) denominam *tecnopolíticas da vigilância*, disputas em torno dos territórios informacionais que estruturam a vida social. A dataficação radicaliza esse movimento ao transformar celulares, GPS e plataformas digitais em extensões capilares do biopoder (BRUNO, 2013; DIJCK e POELL, 2013; FIRMINO, 2017). Trata-se de uma lógica de vigilância baseada na captura, previsão e modulação de comportamentos em larga escala, o que hoje se convencionou chamar de *big data*.

No contexto contemporâneo, a biopolítica se materializa por meio de um conjunto de tecnologias de segurança — infraestruturas sociotécnicas de monitoramento, vigilância e controle que integram desde sistemas de videovigilância até centros de comando e plataformas digitais de análise de dados. Como observa Bruno Cardoso (2019, p.93-94), tais tecnologias foram intensificadas no Brasil por ocasião dos megaeventos esportivos, com a criação do Sistema Integrado de Comando e Controle (SICC) e a aquisição de aparatos de informação e comunicação voltados à vigilância em tempo real. Mais do que dispositivos isolados, trata-se de arranjos que articulam Estado e empresas privadas na produção de uma infraestrutura urbana de segurança, afinada à normatividade neoliberal, que delega o controle urbano a plataformas tecnológicas.

Essa reorganização do controle urbano revela uma mutação da vigilância: de um aparato visível e centralizado para um regime de monitoramento distribuído, preditivo e inscrito na própria lógica do mercado de dados. É nesse cenário que Shoshana Zuboff (2015, p.75) identifica o surgimento do que chama de *Big Other*:

[...] mecanismos inesperados e frequentemente ilegíveis de extração, mercantilização e controle que efetivamente exilam as pessoas do seu próprio comportamento, ao mesmo tempo em que produzem novos mercados de predição e modificação comportamental.

Diferentemente da vigilância explícita, o Big Other se apresenta como uma rede invisível e distribuída, integrada a aplicativos, celulares, redes sociais e sistemas de geolocalização. Seu poder não está em observar diretamente, mas em aprender com o cotidiano, antecipar ações e

intervir silenciosamente nas escolhas dos sujeitos. Nesse processo, contratos sociais e econômicos são redesenhados a partir de sensores e aplicativos, instaurando uma condição de coleta compulsória de dados. A cidade dataficada configura-se, assim, como uma infraestrutura contínua de extração informacional, tendo no celular — dispositivo pessoal e íntimo, permanentemente conectado — o símbolo da onipresença do Big Other. O celular opera como prótese do corpo e instrumento de georreferenciamento. O georreferenciamento não apenas localiza o sujeito no espaço urbano, mas também o integra a uma malha de vigilância contínua, na qual cada deslocamento se converte em dado.

O desenvolvimento do georreferenciamento está diretamente vinculado à trajetória do GPS (*Global Positioning System*), criado pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos na década de 1970 com fins militares. A liberação parcial para uso civil em 1983 e a abertura total em 2000 — quando o governo norte-americano desativou o recurso de degradação do sinal (*Selective Availability*) — possibilitaram que essa tecnologia se expandisse para novos campos, da logística aos serviços móveis. Enquanto o GPS fornece as coordenadas geográficas de um ponto na superfície terrestre por meio de sinais de satélites, o georreferenciamento refere-se ao processo de associar essas coordenadas a objetos ou informações espaciais, como mapas, terrenos, edificações ou imagens, situando-os com precisão no espaço. Assim, o GPS é a base técnica que permite o georreferenciamento, o qual, por sua vez, torna possível a integração de dados espaciais a sistemas digitais.

Como observa Lemos (2010), essa virada marcou o surgimento das chamadas mídias locativas, que se apropriam do georreferenciamento para fins culturais, artísticos e comunicacionais, transformando a cidade em uma interface lúdica e em território informacional. Desse modo, uma tecnologia concebida para o controle militar e a vigilância foi progressivamente incorporada a práticas criativas, reconfigurando o espaço urbano como campo de experimentação estética.

É nesse ponto que emerge a noção de hackeabilidade. Para Mulder e Kun, hackear a cidade implica

uma maneira exploratória e criativa de superar as limitações de um sistema [...] pela modificação ou reuso de determinado conhecimento, técnica ou tecnologia para um novo uso [...] experimentando se uma técnica funciona

em outro contexto (2019, p.227, tradução nossa⁸⁵).

Hackear significa fissurar a lógica da vigilância, reprogramando dispositivos concebidos para eficiência e cálculo como plataformas de sociabilidade, engajamento e experimentação estética. O urbano aparece como “sistema operacional” suscetível a modificações cidadãs, no qual práticas lúdicas e poéticas desempenham papel central. Se o georreferenciamento fornece a base técnica, é no mapeamento que se materializam as disputas entre controle e invenção. Mapear não é apenas representar o espaço, mas performar escolhas: destacar certas camadas, ocultar outras, criar símbolos e narrativas. Enquanto os mapas corporativos buscam precisão, padronização e eficiência, os jogos locativos se valem da cartografia como suporte expressivo, abrindo brechas para estéticas alternativas e para a inscrição de memórias e histórias no espaço urbano.

O *Google Maps*, amplamente utilizado em aplicativos comerciais, privilegia a precisão funcional e restringe a personalização, operando dentro de um modelo fechado, no qual a cidade aparece sobretudo como infraestrutura de tráfego e endereços. Já plataformas abertas como o *OpenStreetMap*⁸⁶ e, sobretudo, o *Mapbox*⁸⁷, permitem reconfigurações estéticas e narrativas fundamentais às experiências lúdicas. O *Blast Theory*, desde os anos 2000, desenvolveu seus próprios mapas em colaboração com o Laboratório de Realidade Mista da Universidade de Nottingham, transformando-os em parte da dramaturgia de obras como *Can You See Me Now?* (2001, 2024) e *Rider Spoke* (2007). Já o *Céus* utiliza o *Mapbox*, recurso também presente em jogos comerciais como *Pokémon Go* (2016) e *Ingress Prime*⁸⁸ (Android, 2013; iOS, 2014), mas ressignificado para fins de narrativa e encontro.

⁸⁵ Expanding this definition from decades ago, today the previous contemporary connotations of hacking carry a refined understanding of what a hack is: an exploratory, creative way of overcoming limitations of a system. How this takes shape is often by modifying or repurposing a certain knowledge, technique, or technology for a new use. More over, this repurposing also leads to a hacker attitude ‘because we can’, trying out if a technique works in another context (DE LANGE; DE WAAL, 2019, p.227).

⁸⁶ O *OpenStreetMap* é um projeto colaborativo internacional iniciado em 2004, que visa criar um mapa mundial livre e editável por qualquer usuário. Disponível em: <https://www.openstreetmap.org>. Acesso em 01 out. 2025.

⁸⁷ O *Mapbox* é uma plataforma privada de código aberto fundada em 2010 que oferece ferramentas para visualização e customização de mapas digitais. Disponível em: <https://docs.mapbox.com>. Acesso em 01 out. 2025.

⁸⁸ O *Ingress Prime* é um jogo de realidade aumentada desenvolvido pela Niantic. O jogo utiliza a geolocalização para transformar o espaço urbano em um tabuleiro interativo, no qual jogadores divididos em duas facções competem pelo controle de “portais” espalhados pelo mundo real. Disponível em: <https://ingress.com>. Acesso em 01 out. 2025.

O georreferenciamento constitui, assim, um terreno de disputa. Para as plataformas, ele opera como instrumento de vigilância, rastreando deslocamentos e tabulando padrões estatísticos. Nos jogos locativos, porém, é apropriado poeticamente: trajetos viram histórias, encontros e memórias. Nesse deslocamento, o georreferenciamento deixa de ser ferramenta de controle para se tornar meio de vínculo e improviso.

Em *Rider Spoke*, o celular aparece não apenas como dispositivo de vigilância ou isolamento, mas como interface subversiva de encontro. Como observa Wilken (2013), nesse tipo de experiência o telefone móvel deixa de operar como tecnologia de separação (ligada ao *cocooning*⁸⁹ e à alienação urbana) para se tornar um meio de criação de comunidades efêmeras, baseadas na troca de histórias e na escuta do outro.

Nick, do Blast Theory, destaca que a vulnerabilidade ao compartilhar memórias cria espaços de pertencimento e transparência, nos quais estranhos se conectam de forma inesperada e intensa:

Você é convidado a explorar e, dentro desse convite, está explícito que se trata de tirar um tempo da sua vida cotidiana para si mesmo. [...] A obra possui aquele tipo de enquadramento que o teatro às vezes tem, de ser ligeiramente de outro mundo. Ela o retira do seu espaço cotidiano e as regras mudam quanto ao que você pode ou não pode fazer, quanto ao que é esperado. Então esse é, de certo modo, um espaço agradável de se estar (BYFIELD, 2024, s/p, tradução nossa⁹⁰).

De forma semelhante, o *Céus* reconfigura o uso do celular e do GPS: coordenadas viram experiências compartilhadas, o mapa digital torna-se arquivo vivo de relatos, e o vínculo se produz no gesto de contar e ouvir. Aqui, o celular é reapropriado poeticamente como mediador de presença, transparência e improviso, instaurando uma outra política do espaço urbano.

⁸⁹ *Cocooning* é um conceito que vem dos estudos de mídia e comunicação dos anos 1990–2000 e designa o uso de tecnologias móveis para criar uma espécie de “casulo” social, que isola o indivíduo do espaço urbano (LING, 2004).

⁹⁰ You're invited to go exploring and within the invitation, it's explicit that it's taking time out from your everyday life for yourself. There's also the greater context that it's normally presented in: it might be hosted at a festival or arts event and it has that kind of frame that theatre sometimes has, of being slightly otherworldly. It takes you out of your everyday space and the rules change as to what you can and can't do, what's expected. So that's kind of a nice space to be in (BYFIELD, 2024). Disponível em: <https://www.blasttheory.co.uk/audience-agency-ai-insights-from-nick-on-lessons-in-rider-spoke>. Acesso em: 03 set. 2025.

Patrick Jagoda (2020) mostra que jogos digitais e experimentais funcionam como laboratórios críticos em meio à gamificação neoliberal, que transforma a vida em uma competição permanente e em processos de auto-otimização. Contra essa lógica, os jogos revelam que sua força reside menos nas regras e mais na capacidade de instaurar infraestruturas sociais: narrativas partilhadas, pactos de confiança e formas de convivência que prolongam o lúdico para além do círculo imediato.

Como lembra Consalvo (2009), o jogo nunca é um círculo mágico isolado, mas está imerso em regras, culturas, situações sociais e legais. “Os jogos não são círculos mágicos onde as regras ordinárias da vida não se aplicam. Claro que elas se aplicam, mas em competição com outras regras e em relação a múltiplos contextos” (2009, p.416, tradução nossa⁹¹). Nesse sentido, os vínculos produzidos no jogo não se encerram nele: podem se expandir e se transformar em relações sociais fora do espaço lúdico. Isso ocorre, por exemplo, quando há continuidade (experiências repetidas, que criam familiaridade), afetividade (memórias e narrativas pessoais, que densificam o encontro), presença física (a dimensão corporal, que sustenta a passagem do laço lúdico para a convivência efetiva) e hospitalidade (quando o design do jogo convida a prolongar o vínculo em outros contextos).

Assim, jogos urbanos e experimentais não apenas criam comunidades momentâneas, mas instauram infraestruturas sensíveis que resistem à organização neoliberal da vida, abrindo espaço para outras economias de relação — solidariedade, cuidado e práticas coletivas. Em diálogo com os dispositivos locativos, o jogo é uma provocação, não uma garantia: pode produzir brechas de convivialidade, mas é preciso que essas brechas sejam acolhidas. Como observa Nick, integrante do Blast Theory, “a obra só se finaliza no ato da participação do público” (BYFIELD, 2024, s/p, tradução nossa⁹²). Nesse horizonte, a obra não se fecha em si mesma, mas se constitui como espaço de vulnerabilidade e compromisso, no qual a presença do público é condição para que algo aconteça.

⁹¹ Because of that, we cannot say that games are magic circles, where the ordinary rules of life do not apply. Of course they apply, but in addition to, in competition with, other rules and in relation to multiple contexts (CONSALVO, 2009).

⁹² [...] the work is only “finished” in the act of audiences engaging with it (BYFIELD, 2024). Disponível em: <https://www.blasttheory.co.uk/audience-agency-ai-insights-from-nick-on-lessons-in-rider-spoke>. Acesso em: 03 set. 2025.

4 JOGANDO COM ESPAÇOS, LUGARES E MEMÓRIAS NAS CIDADES

Dando continuidade à investigação sobre a produção de lugar a partir do movimento e da memória, este capítulo apresenta o jogo urbano *Céus* como experimento artístico e método de pesquisa. *Céus* começa com um olhar para o entorno: para os prédios, as nuvens, os reflexos nos vidros, os fios que cortam o céu. Quem joga percebe rapidamente: a cidade muda quando o ponto de vista se desloca do cotidiano trivial para o pensamento direcionado ao processo de memória e lugar. As ruas que pareciam familiares revelam outros ritmos, outros vestígios. O que chama mais a atenção do jogador? O que o faz mudar de direção? O trajeto não é só um deslocamento, mas uma experiencição guiada tanto pelos sinais deixados quanto pelos afetos que surgem ao explorá-la.

4.1 Corpos em jogo, cidades encantadas

O jogo urbano *Céus* foi desenvolvido durante esta pesquisa, sendo profundamente influenciado pelas discussões teóricas realizadas nesta tese. Sua aplicação está aberta a qualquer cidade, comunidade ou contexto cultural. Pode ser ativado em diferentes territórios, inclusive durante eventos, residências artísticas ou ações coletivas, funcionando como dispositivo de investigação de interstícios urbanos — os vazios, brechas e passagens entre o planejado e o vivido — e de escuta de diferentes formas de ver e habitar o mundo (cosmovisões). A experiência do jogo organiza-se a partir de três frentes principais: a exploração sensível do ambiente urbano; o compartilhamento de registros (imagens, sons, histórias), que compõem um arquivo digital coletivo; e a possibilidade de encontros com outros jogadores ou mesmo com transeuntes, nos cruzamentos inesperados da cidade.

Figura 26 — Interface de apresentação do jogo Céus, destacando três eixos de ação



Fonte: *Céus*. Disponível em: <https://ceusgame.com/>. Acesso em: 02 out. 2025.

Pensando nas ações da Internacional Situacionista, comentadas no capítulo dois, o jogo trabalha com a deriva como forma de provocar o envolvimento sensível do jogador com o espaço urbano. Caminhar, aqui, não é apenas deslocar-se, mas experimentar o ambiente com atenção, permitindo-se afetar por ele. A narrativa, por sua vez, atua como forma de expressar e materializar essas experiências: é por meio dela que os trajetos ganham espessura, os lugares se tornam significativos e o espaço vivido se transforma em lugar. Unir o método da deriva, inspirado na prática situacionista de Guy-Ernest Debord (1958) e em desdobramentos contemporâneos que valorizam o caminhar como forma de conhecimento sensível (BERENSTEIN, 2015; CARERI, 2013), ao método das narrativas orais e imagéticas — compreendidas aqui como registros situados e relacionais — configura uma estratégia metodológica que combina deriva urbana, escuta ativa e documentação afetiva. As imagens e os relatos capturados pelos jogadores são construções sensíveis que emergem durante a partida, ativadas pelas paisagens, pelos sons, pelos afetos e pela própria dinâmica do jogo.

A escolha da mídia para o jogo *Céus* configura uma experiência de natureza híbrida, que articula presença física e mediação virtual. Parte do jogo se realiza no espaço urbano, por meio da ação corporal dos participantes; outra parte é mediada por camadas digitais que funcionam como vetores e ativadores da experiência. Arquivos sonoros e visuais, narrativas acionadas, direções e o mapeamento geolocalizado dos percursos atuam como elementos que intensificam, desdobram e reinscrevem o caminhar. Assim, *Céus* propõe uma relação expandida entre corpo, cidade e tecnologia, na qual cada dimensão compõe a experiência sensível do lugar.

O jogo inscreve-se em um espaço circunscrito, o chamado “círculo mágico” das teorias clássicas de jogo (HUIZINGA, 2007), que o reconhecem como um campo separado e temporário, em uma zona de exceção e atenção, onde regras, afetos e sentidos se transformam. Ao mesmo tempo, *Céus* transborda esse espaço, como em toda performance, jogo ou devir, convocando camadas de presença (latentes, possíveis) que emergem pela confluência entre o caminhar, o dispositivo e os vestígios. Opera também como uma ação micropolítica do tempo — um tempo singular, percorrido pela experiência do jogo —, constituindo uma tomada momentânea de poder sobre o espaço urbano e sobre si. Jogar é um modo de existir e resistir, em que o corpo se torna vetor de escuta, presença e tática (CERTEAU, 1998).

Com a colaboração dos programadores Henrique Chamon e Victor Humberto, construímos o jogo em versão web. Os jogadores devem portar seus celulares. *Céus* se vale justamente desse meio para friccionar aproximação e intimidade, e convocar o jogador a devolver a presença, a se demorar no jogo.

No espaço digital contemporâneo, marcado por fluxos incessantes de informações e interações superficiais, o *apinhamento*⁹³, de que fala Yi-Fu Tuan (1983), ganha uma nova dimensão: não mais apenas a aglomeração física, mas a superposição de presenças virtuais que não se traduzem em relação. Seguidores, curtidas, visualizações são números que se acumulam, mas que não implicam necessariamente vínculo, escuta ou reconhecimento. Essa alta densidade impessoal também ecoa os não-lugares de Marc Augé (2005): espaços de trânsito, consumo e anonimato, onde o sujeito é reduzido a um passageiro, um consumidor, um perfil. Estamos em rede (CASTELLS, 1999), hiperconectados por meio da internet, mas também em malha (INGOLD, 2015). Manuel Castells compreende a “rede” como uma estrutura técnica de interconectividade baseada em fluxos informacionais; Ingold propõe a “malha” como uma trama de linhas de vida em movimento: conexão que se dá ao locomover-se. *Céus* se insere justamente nesse entremeio, onde trajetórias digitais e físicas se entrelaçam de maneira sensível e corporificada, isto é, por meio da presença física dos jogadores no espaço urbano, seus gestos, percepções, rastros e afetos que atravessam e ressignificam o ambiente. Aqui, a tecnologia atua não como substituição do encontro, mas como extensão da experiência sensorial e relacional. Castells, em *A Sociedade em Rede* (1999), previu a hiperconectividade como fator preponderante do século XXI impulsionada pela internet e redes sociais. José Luiz Braga (2015) reforça que, apesar do aumento exponencial das conexões e fluxos informacionais na era digital, o verdadeiro desafio está na capacidade dos sujeitos de gerar resistência crítica, inovação e novas formas de agir no mundo, frente às lógicas dominantes que tendem à reprodução e ao conformismo.

A conexão digital nem sempre significa proximidade emocional ou compartilhamento real de experiências sensoriais; pelo contrário, como observa Sherry Turkle, em *Alone Together*

⁹³ Para Yi-Fu Tuan (1983, p.67-75), o apinhamento é a sensação de perda de espaciosidade e de restrição da liberdade, causada sobretudo pela presença de outras pessoas, mais do que por objetos ou elementos do ambiente. Espaciosidade é a qualidade de um espaço percebido como amplo, aberto e livre, favorecendo a sensação de liberdade e possibilidade de ação.

(2011, p.12, tradução nossa⁹⁴), ela pode representar uma hiperconectividade solitária: “de repente, na penumbra da comunidade virtual, podemos nos sentir completamente sós”. É justamente por essa lacuna que a escolha da mídia digital no jogo *Céus* se configurou como meio e como insurgência: uma tentativa de criar formas de afetividade contrárias à lógica da alienação. Tanto a noção de rede (CASTELLS, 1999) quanto a de malha (INGOLD, 2015) operam como modos complementares de pensar os deslocamentos e os vínculos no jogo. Funcionando como elementos estruturantes e como rastros sensíveis, dispositivos e linhas se entrelaçam na produção de encontros e na criação de lugares. O jogo *Céus* pode ser compreendido a partir de ruas e praças físicas, alinhadas ao ambiente digital, onde as interações também são constituídas por redes de conexão. A cidade se torna, assim, um campo relacional complexo, onde as experiências individuais de caminhar, contar e viver se entrelaçam não apenas fisicamente, mas também por meio das conexões tecnológicas que ressignificam o sentido de presença e lugar.

Os vocábulos presença e proximidade estão em relação nos nossos modelos mentais construídos ao longo de nossa vida. Portanto, atribui-se a essas palavras a significação de estar junto, ao lado de alguém fisicamente presente, no mesmo tempo e espaço. A noção de estar presente e de estar próximo tem uma associação direta com o corpo físico (BACKES, 2017, p.465).

Aqui, pode-se falar da presença como a sensação de estar no agora, jogando em um momento específico e em um espaço real, irrepetível. Trata-se também do acesso aos rastros de presença deixados no mapa da web pelos jogadores, que arquivaram o presente de forma encarnada e subjetiva. São camadas de presenças construindo uma memória afetiva coletiva. A memória é o desdobramento do espaço-tempo-matéria, e é justamente na abertura ao outro, ao lugar e ao instante que a memória se faz e se reinscreve. Quando Carlos Henrique Falci questiona se o rio tem memória, ele propõe uma noção de memória que se manifesta nos movimentos do próprio rio:

No seu movimento, o rio faz algumas coisas que se parecem com memória. Não essa de lembrar de algo, de buscar algo na mente. Mas talvez uma de repetir caminhos, quando enche e busca as áreas mais baixas para ir se avizinando da floresta, se misturando com as árvores. Ou quando sobe as mesmas encostas das comunidades, às vezes com mais vontade, às vezes mais devagar, e reencontra as casas de palafitas que já conhece (FALCI, 2024, p.32).

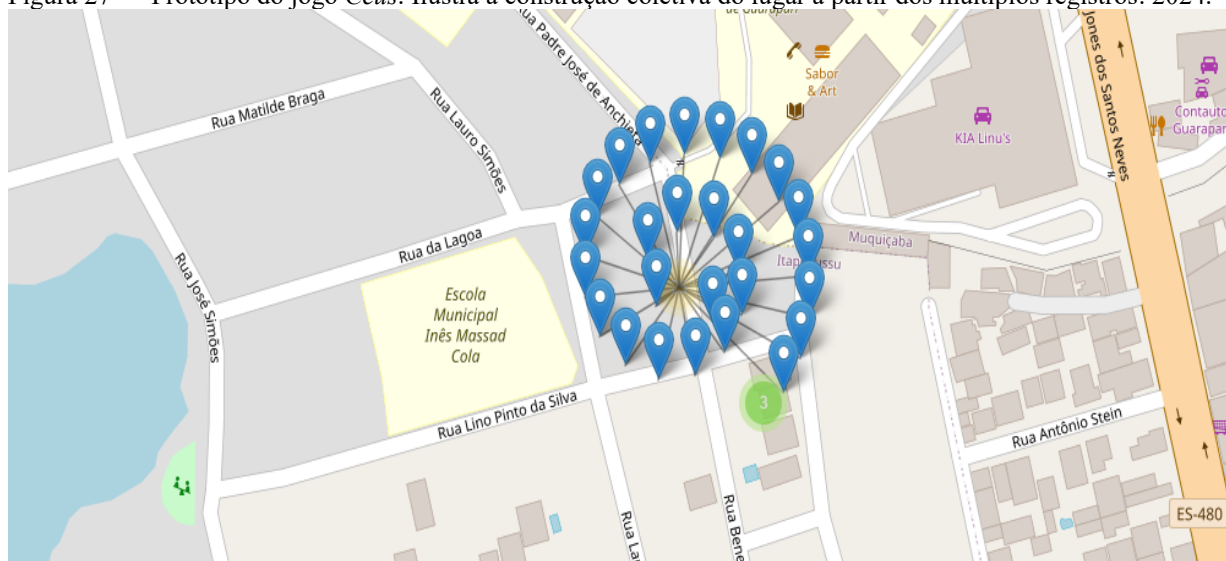
⁹⁴ Suddenly, in the half-light of virtual community, we may feel utterly alone (TURKLE, 2011).

A memória, nesse contexto, não diz respeito apenas a lembrar o passado, mas a produzir presença no agora, a ocupar e a refazer o território. Para autoras como Ivana Bentes (2005) e Anna Munster (2006), a presença torna-se distribuída e reconfigurada. Bentes aponta para os afetos, intensidades e modos de resistência que surgem nas redes. Munster analisa como os fluxos digitais reorganizam o corpo e o tempo. Tudo emerge conjuntamente no ato da relação. E mesmo compreendendo as modulações sociais de presença aplicadas pelas tecnologias digitais, é preciso também considerar o potencial que essas tecnologias abrem quando mobilizadas como dispositivos de escuta, criação e deslocamento.

Em *Céus*, a copresença não acontece apenas em decorrência da simultaneidade física, mas se constrói também na multiplicidade sensível de corpos, vozes, espaços e rastros. Um emaranhado performático no qual a presença do outro pode ser sentida mesmo na ausência, como reverberação intra-ativa de encontros. Por meio das gravações e escutas, instauram-se encontros mediados, nos quais o ausente se faz presente. Quando alguém escuta uma história gravada no mesmo lugar onde foi contada, ou quando um rastro narrativo evoca um corpo ausente, há um encontro diferido entre quem deixou e quem escuta; entre o agora vivido e as marcas deixadas no percurso; entre a experiência singular do jogador e a camada compartilhada do jogo.

Ainda que *Céus* convoque camadas de presença mediada por meio de rastros, áudios e geolocalização, o ponto central do jogo continua sendo estar presente com o corpo, com atenção, no espaço urbano. A proposta é reinventar o encontro, usá-lo como forma de reencantamento da cidade e das relações humanas, em que o celular não é um filtro de distanciamento, mas dispositivo de escuta e intensificação da experiência sensível. A presença no jogo é uma presença encarnada, situada e atenta, que resiste ao tempo acelerado e à presença rarefeita do cotidiano. Ela apela para as dimensões tangíveis, íntimas e partilháveis, promovendo uma reconexão com o lugar, com a cidade e com o outro.

Figura 27 — Protótipo do jogo *Céus*. Ilustra a construção coletiva do lugar a partir dos múltiplos registros. 2024.



Fonte: Elaboração própria.

Articulando teoricamente os experimentos da IS com as noções de presença, digital e lugar, ao combinarmos a deriva — que se realiza no espaço físico por meio do caminhar atento e do agora vivido — com as narrativas sensíveis (vestígios deixados e virtual compartilhado), percebe-se que a produção de lugares, neste jogo, ocorre em uma dimensão expandida, em que corpo, memória e tecnologia se entrelaçam. A imagem trazida (Fig.26) mostra uma simulação de concentração de marcadores no mapa, criada como parte do protótipo do jogo *Céus*. O objetivo do teste foi verificar como o sistema reagiria à sobreposição de múltiplas histórias registradas no mesmo ponto geográfico, considerando que o jogo não impede que diferentes jogadores interajam com um mesmo local. Esse conjunto de marcas visíveis antecipa, de certa forma, como a produção de lugar pode se materializar visualmente a partir de experiências sobrepostas, reforçando o caráter coletivo e vivido da narrativa urbana proposta pelo jogo. Em uma das histórias registradas no jogo *Céus* (2025), Célio relembra a antiga Praça dos Esportes, onde brincava quando criança, e conclui: “Será que alguém mais lembra disso? Qual a importância desse lugar para os outros? Será que é só para mim?”, apontando para a pluralidade de memórias e para construção sensível de lugares partilhados.

O espaço se torna lugar pelo acontecimento que o atravessa, pela presença que o reconfigura. Essa presença, porém, não se esgota no instante do gesto: ela se inscreve e reverbera por meio dos fluxos digitais, compondo uma malha viva de relações. Aqui, a ideia de malha (INGOLD, 2015) se articula aos circuitos informacionais. Esse campo constitui uma estrutura arquivada dinâmica, formada por registros, sinais, frequências e códigos. A tangibilidade dos encontros entre jogadores manifesta-se quando os modos de percepção intersubjetivos são convertidos

em gestos concretos: fotografias, sonoridades e marcações no mapa. São manifestações do que ocorreu no interior de cada jogador. No contexto do jogo, o arquivo não é compreendido como um reservatório do passado ou mera memória estática: atua como vetor de presença, recurso de intensificação da experiência e ativador de sentidos no aqui e agora do caminhar.

Como arte, o jogo suplanta a materialidade da obra em direção ao espaço de interação que ela cria. A experiência estética deixa de se situar no objeto e se desloca para o entre — para o intervalo em que os sujeitos se encontram e produzem, conjuntamente, sentidos e modos de presença. Nessa perspectiva, o jogo constitui uma obra-processo, um dispositivo de relação em que a criação se confunde com o próprio ato de compartilhar o mundo.

Embora toda obra de arte e todo jogo envolvam algum grau de relação, em *Céus*, essa dimensão relacional torna-se o próprio conteúdo da obra: o vínculo entre jogadores, espaço urbano e dispositivo digital não é apenas meio, mas matéria estética. Cada partida introduz uma configuração efêmera de corpos, vozes e histórias que transforma o jogo em acontecimento — uma prática em que o sensível e o social se implicam mutuamente. Nesse sentido, a experiência não se dá fora das condições concretas de sua realização: cada gesto e cada escuta são atravessados por disposições, memórias e maneiras de habitar que orientam o modo como cada um percebe e se inscreve na cidade.

Assim como nas ruas descritas por Luiz Antônio Simas (2019) e João do Rio (1995) — onde encontros fortuitos e relações efêmeras moldam a experiência urbana —, *Céus* também funciona como campo de iteração. Conforme Bia Medeiros (2013), iteração é um acontecimento que se reconstrói a cada vez em que é vivido. Ela desloca o termo do campo da computação (onde significa repetição) para seu radical latino *iter*, que significa caminho, processo. Assim, a iteração torna-se experiência contínua, imprevisível e sensível, que só existe no caminhar, no refazer do percurso com os corpos envolvidos. É um refazer marcado pela presença de corpos, pela circulação urbana, por falhas técnicas, ruídos, trajetórias diversas. Cada partida é uma atualização singular do jogo. Os jogadores traçam seus próprios percursos, mas inevitavelmente se cruzam e transformam a experiência uns dos outros: um estar presente e compor com, um con-junto, uma comum-hão (união que não é fusão, mas convivência). Afetar e ser afetado no agenciamento das coisas.

Com base em perspectivas contemporâneas sobre o corpo, a cidade e a técnica, destaco quatro eixos que fundamentam o agenciamento no jogo urbano *Céus*:

1. **Iteração** – o jogo é feito e refeito continuamente pela presença e pelo movimento dos participantes, pela ação de transeuntes, pelas condições espaciais e até mesmo pelos erros e interferências do sistema. A caminhada, mesmo em lugar conhecido, ocorre com atenção renovada, com outros sentidos, afetos, percepções, interações e registros.
2. **Conexão** – a experiência não é fixa, mas dinâmica, pois cada jogador contribui para a construção coletiva do espaço lúdico, gerando novos encontros.
3. **Devir** – o digital e o íntimo, o coletivo e o singular, o corpo e a interface se atravessam e se refazem mutuamente. É nesse campo de devires instáveis que emergem modos inéditos de percepção.
4. **Relação com o espaço** – o ambiente do jogo não é apenas um cenário, mas um espaço vivo e agente, que se transforma a partir do movimento dos jogadores, em que caminhar é criar caminhos. O corpo que se move ativa o espaço.

Esses quatro eixos se entrelaçam na prática do jogo. Movimentam a malha sensível do espaço urbano e tensionam seus usos habituais, instaurando o que Deleuze e Guattari (1995, 1996) chamam de agenciamento. Agenciar é colocar em relação elementos heterogêneos — corpos, afetos, códigos, trajetórias, normas, paisagens — para que novas combinações possam emergir. O jogo tensiona os usos habituais da cidade, abrindo frestas nos modos instituídos de circular, perceber, narrar e se relacionar com ela. Ele age, assim, sobre os territórios da cidade: desorganiza sentidos prévios, gera zonas de passagem e convoca o jogador a experimentar outros modos de habitar. Guattari e Rolnik (1996) propõem uma noção ampliada de território, segundo a qual “[...] pode ser relativo tanto a um espaço vivido, quanto a um sistema percebido no seio da qual um sujeito se sente em casa” (p.323). O território é sinônimo de apropriação, de subjetivação fechada sobre si mesma. Territorializar, portanto, é dar forma, função e sentido a um espaço, criando um campo perceptivo e afetivo estável. Uma praça cercada por bancos, câmeras e horários de uso é um território instituído; uma calçada, uma escola ou uma plataforma digital também podem ser compreendidos como territórios normatizados.

Nesse sentido, o lugar pode ser compreendido como forma resultante da territorialização, não apenas espacial, mas existencial e relacional, que emerge da apropriação subjetiva de certas experiências, vínculos e modos de estar. À medida que o jogo se realiza, ele funciona como

uma força de desterritorialização: suspende, ainda que temporariamente, a lógica funcional do espaço (trânsito, vigilância, consumo) e instaura uma zona de devires. Nesse entremeio, o espaço deixa de ser cenário neutro ou simples suporte da ação e torna-se lugar-em-acontecimento, onde algo novo pode emergir. Esse processo pode ser nomeado como devir-lugar: o lugar deixa de ser apenas aquilo que se reconhece nele (praça, passagem, rua) para se tornar campo de acontecimento, espaço vivido, território inventado.

O processo de *desterritorialização* é seguido de *reterritorialização*. Segundo Deleuze e Guattari (1995, 1996), a desterritorialização não elimina nem anula o território anterior, mas abre caminho para novos territórios que coexistem, produzindo uma dinâmica contínua e não linear. Essa coexistência e justaposição de territórios distintos é o que possibilita o constante devir do espaço e das subjetividades. Assim, o espaço está sempre em movimento, sendo constantemente territorializado, desterritorializado e reterritorializado. Esse processo dinâmico possibilita que o lugar se transforme, se reinvente e acolha múltiplas formas de experiência e apropriação.

Se nesse movimento, o jogo pode instaurar novas formas de habitar, novas sensibilidades e novos sentidos para o espaço vivido (reterritorialização) — como reconfiguração provisória e relacional dos territórios existenciais —, então ele ativa formas outras de experiência do lugar. O que se joga são modos de estar, de perceber e de agir no espaço urbano. Opera como espaço-tempo partilhado, no qual o que se joga são formas de presença e ação.

Essa dimensão lúdica, que desloca as funções normativas do espaço e convida à invenção do lugar, encontra ressonância em outras vozes. A cidade nos convida ao jogo da convivência. As ruas são campos de troca, transitividade e cruzos. O historiador e escritor Luiz Antônio Simas, em *O corpo encantado das ruas*, mostra que lugar não é dado, mas feito da rua e do corpo. Simas observa, às vésperas da Copa do Mundo de 2018, o enfraquecimento do encantamento coletivo do espaço urbano, de sua capacidade de gerar comunhão, conflito, acontecimento:

[...] A rua concebida como lugar de encontro anda perdendo de lavada para a rua como lugar de passagem, marcado pela pressa e pela violência urbana. A disputa entre o território funcional – desencantado – e o terreiro, espaço praticado pelos ritos de pertencimento, como eram as ruas quando enfeitadas para as Copas, tem sido demasiadamente cruel para quem se recusa a compactuar com o desencanto carioca. A cidade está com medo. Entre o choque de ordem e a ordem do cheque, muitos carros e pouca gente, os

males da rua são. A cidade, a rigor, anda sendo pensada como o futebol: disciplinada onde devia ser espontânea, esculhambada onde devia ser organizada, mais gerenciada que vivida, mais pensada como empreendimento de gestão que como paixão. Parece que não estamos nela e ela não está em nós, a não ser como lembrança. Não nos reconhecemos na cidade como não reconhecemos o jogador na camisa do clube (SIMAS, 2019, p.56).

Reencantar a cidade, como escreve Luiz Antônio Simas, é uma prática vital de quem insiste em transformar o espaço codificado em espaço vivido, o trajeto funcional em lugar de acontecimentos. “Malandreando entre o horror e o gozo” (SIMAS, 2019, p.56), como diz o autor, o corpo que joga, resiste e cria fabrica seus atalhos, come pelas beiradas e abre clareiras na rigidez do espaço urbano. *Céus* se inscreve justamente nesse campo – como espaço de acontecimento e criação. Reterritorialização e reencantamento. Simas diria que fazer lugar é enfeitiçar o espaço com o corpo: corpo que joga, que resiste, que ginga, que reza e que dança. Quando os corpos se movem com desejo e presença, o espaço se redesenha; quando a presença se intensifica, o lugar se refaz. Reencantar a rua é reativar sua capacidade de gerar vínculo, festa, partilha e invenção, mesmo que só por um instante. E esse instante é tudo. “Reencantar a cidade, subverter o território em terreiro [...] é seguir vivendo e sobrevivendo para fazer o gol na partida que não termina” (SIMAS, 2019, p.56). O que ele chama de encantamento são iterações comunitárias que geram uma espacialidade outra, uma estratégia micropolítica de reexistir. O lugar é encantado. Encantar vem do latim *incantare*, que significa “cantar sobre” ou “enfeitiçar com canto”. No português popular, encantar também remete a “dar alma”, dar vida a algo, “cantar com” e, poeticamente em Simas, remete a “poetizar o chão”, ativando a potência da vida comum e dos espaços cotidianos. Estar ali, juntos, no tempo da experiência, no corpo do espaço, reconfigurando o real a partir do sensível.

Os corpos estão na rua, na praça, no centro da cidade de Sete Lagoas. O cotidiano oferece aos jogadores cenas miúdas nas quais pulsa esse encantamento: uma antiga banca de revista atrai moradores vizinhos para longas conversas; no restaurante, ao fim da praça, uma cerveja gelada; na calçada da lagoa, pessoas caminham. João do Rio (1995) diria que as ruas são “entes vivos”, sugerindo que elas possuem uma espécie de vida própria, moldada pelas pessoas, pelas histórias e pelos acontecimentos que nelas ocorrem.

Concebido como prática relacional e performática, o jogo se tece como um gesto de encantamento urbano: um modo de habitar, com o corpo e com os outros, os interstícios da

cidade. O fazer-lugar, o cantar-com, convidam ao diálogo. Podemos pensar em duas expressões que orientam essa experiência de jogo: *estar em* e *estar com*. A primeira diz respeito à imersão no espaço urbano, à presença física e à percepção sensorial dos interstícios da cidade. A segunda remete ao encontro, ao vínculo e à troca entre sujeitos que constroem um território afetivo compartilhado. Jogar é performar uma presença que atravessa, ativa e reinscreve (reencanta) o espaço.

4.2 Tecer o jogo, inventar o Céus

“ Da janela do meu quarto, no segundo andar da
minha casa, deitada em nossa cama, eu olho as
nuvens...lindas, tão lindas, lá no céu.
Sonho...divago...converso com elas”
DRUMMOND, Magda. *Diário pessoal*. 1981.
Manuscrito não publicado.

Figura 28 — Tela inicial do jogo *Céus*: uma janela aberta revela o encontro.



Fonte: *Céus*.

Enquanto pensava no nome do jogo, olhava pela janela de casa e me vinha à lembrança o trecho do diário em que Magda (1981) confessava conversar com as nuvens e o vento como presenças constantes. A imagem dessas confidências ecoava também nas pinturas de René

Magritte⁹⁵, em que nuvens atravessam portas ou janelas como se sempre pertencessem àquele espaço. Foi a partir dessas cenas (reais e imaginadas) que surgiu a ideia de nomear o jogo *Céus*, inspirado nesse céu onipresente, que compõe, que testemunha, que é íntimo das memórias.

Essa onipresença, ou melhor, essa companhia, se revela com delicadeza quando Magda escreve que as nuvens, assim como o vento e a brisa (suave ou chuvosa), “saberão falar ao amanhecer” (1981). Elas estão sempre lá. São fluxos constantes: dissipam-se, contraem-se, renovam-se. Representam o movimento, a impermanência e a permanência ao mesmo tempo. Ainda observo as nuvens daqui, enquanto escrevo: sua demora se entranha no tempo da sala da minha casa. Passam tão lentamente que quase não percebo suas nuances. Não estão apenas do lado de fora; estão dentro, como nas pinturas de Magritte. No fim das contas, compreendo que esse céu não é distante, não é um fundo separado de mim, numa visão cartesiana⁹⁶. Ele me atravessa. Me habita. É presença. Não estou olhando para ele do interior de casa, de um ponto fixo: estou imersa nele. Não estou separada do céu, e do que vejo dele: estou com ele. Ingold me lembra que o céu não é um objeto a ser visto, mas um meio de luz e abertura que habitamos com o corpo (2000, p.263-264). O céu não está fora, ele está no corpo, na casa, no olhar, no jogo.

Céus também é metáfora para cosmovisões, múltiplos modos de perceber, sentir e habitar. Os jogadores são como nuvens que transitam, se fundem, se dispersam, trovejam: algumas de suas formas de produção de encantamento. Os jogadores são nuvens transitórias, fluidas e interdependentes. Assim como as nuvens, os jogadores emergem no ambiente ao **transitar**, movendo-se, conectando e revelando pontos da cidade; ao se **fundirem**, somam memórias e narrativas, criando lugares que carregam uma densidade emocional coletiva; ao se **dispersarem**, espalhando histórias e significados por diferentes espaços, permitem que o impacto de suas ações reverbere mesmo após o jogo; ao **trovejar**, agindo de forma incisiva, provocam mudanças perceptíveis nos significados e nas dinâmicas do lugar. A cada passo, as nuvens-jogadores costuram percursos e propõem uma constelação de olhares, rastros e vozes que se cruzam e se reconfiguram em tempo real, compondo um mapa em movimento, feito de

⁹⁵ MAGRITTE, René. *Depois da água, as nuvens*. 1926. Óleo sobre tela, 120 × 80 cm. Coleção privada.

MAGRITTE, René. *A Vitória*. 1939. Óleo sobre tela, 72,5 × 53,5 cm. Coleção privada.

⁹⁶ Me refiro à forma como René Descartes (1596-1650) concebeu a relação entre sujeito e mundo como bases da filosofia moderna ocidental.

presenças.

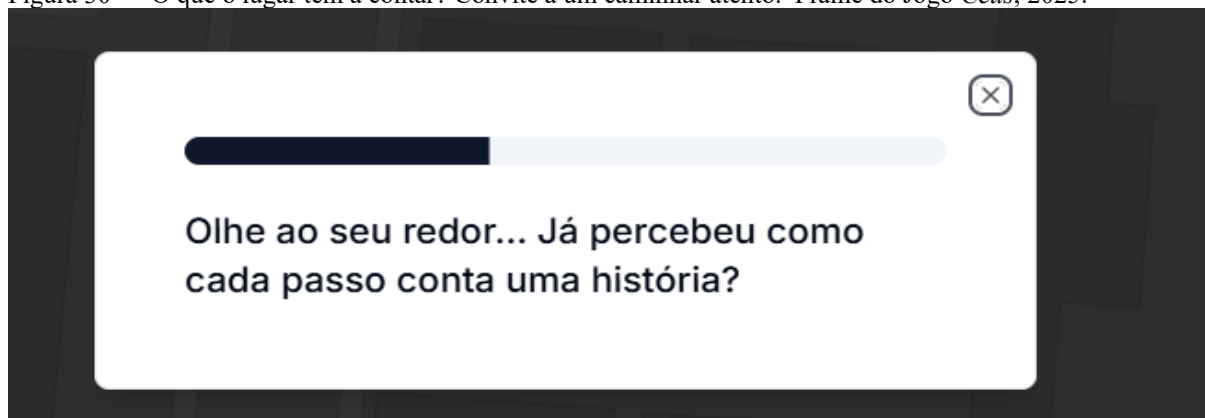
Figura 29 — Jogadoras completando o desafio *Céus cruzados*, celebrando a conexão e o encontro. 2025.



Fonte: ROCHA, Clara.

Céus simboliza a imensidão das possibilidades narrativas e a amplitude do encontro humano. Constitui um convite para que os participantes observem a cidade por um prisma diferente: a partir de relações que envolvem corpo, memória e espaço, criando significados e redes. No jogo, a cidade é compreendida como uma obra contínua, construída por ocupações, apropriações e tecelagens. O lugar não é um ponto fixo no mapa, mas um nó de relações (INGOLD, 2015). Nesse contexto, o jogo é ao mesmo tempo metáfora e meio de abertura.

Figura 30 — O que o lugar tem a contar? Convite a um caminhar atento. Frame do Jogo *Céus*, 2025.



Fonte: *Céus*.

Como qualquer dispositivo, ele opera em camadas visíveis e invisíveis, e é justamente no que escapa (no desvio, no silêncio, na emoção não dita) que se revelam outros devires. Vozes que não foram gravadas, caminhos não traçados no mapa, esquecimentos e afetos que não se traduzem em dado: tudo isso compõe a experiência sensível do jogo, mesmo sem deixar rastro ou deixando-o para ser descoberto em outros tempos. O jogo costura pedaços de céu, mas cada costura deixa também pontas soltas, fios de possibilidades que seguem se movendo, que não se prendem ao dispositivo: um áudio interrompido, palavras ditas fora do digital, o olho no olho.

4.3 Dinâmica do Jogo

O jogo *Céus* é uma experiência performática concebida como um jogo coletivo urbano em articulação com o digital. Do ponto de vista técnico, *Céus* opera em uma interface *web* com suporte à geolocalização em tempo real, permitindo que os jogadores se orientem espacialmente e interajam com o ambiente à medida que se deslocam. Trata-se de uma proposta em que as ações dos jogadores (como caminhar, escutar, registrar e recontar histórias) são orientadas por desafios recebidos em seus dispositivos móveis. As histórias podem ser registradas em formato de áudio, texto ou imagens. O sistema conta ainda com notificações contextuais, que podem sugerir pontos de interesse próximos ou alertar o jogador sobre novas histórias disponíveis na região. Por sua natureza situacional e flexível, o jogo pode ser configurado para diferentes contextos, desde espaços urbanos abertos até ambientes institucionais, como museus, escolas ou centros culturais, mantendo sua lógica de ativação e produção de lugar por meio da presença e da narrativa. A duração da experiência é variável, determinada pela demora de cada participante e pela área de jogo.

A versão de teste foi realizada em 25 de janeiro de 2025, na Praça Dom Carlos Carmelo Mota, nº 594, Centro, Sete Lagoas. Também conhecida como “praça da feirinha”, possui aproximadamente 26 mil metros quadrados. Inaugurada em 1º de maio de 1949, era originalmente a Praça de Esportes Sete Lagoas Tênis Clube com práticas de diversos esportes. Posteriormente foi demolida sob a promessa de ser reconstruída em outro local. Atualmente, a praça é ponto de feira e eventos culturais aos fins de semana. Durante algumas gravações, os jogadores lembraram de situações vividas na praça, como fliperama e o antigo clube.

Um grupo de cinco jogadores que não se conheciam foi convidado para o teste piloto: João, Mel, Carol, Célio e Ricardo (todos com mais de 30 anos). Eles foram orientados sobre o tempo próprio de cada um dentro da partida e saíram de um ponto em comum, após explicações prévias, como área de jogo, uso de celular e ponto de apoio para eventuais problemas. O jogo ocorreu das 9h às 10h dentro de um tempo estimado de uma hora.

A base de saída foi instalada à beira da Lagoa Paulino, em uma área mais ampla da calçada e de intenso fluxo de pedestres. Ali, foi posicionado um totem⁹⁷ e foram distribuídos cards⁹⁸, ambos funcionando como convite ao jogo. Os cards continham o link⁹⁹ de acesso ao jogo, o totem, QR code. Este permaneceu no local ao longo do dia, possibilitando encontros com os transeuntes. Por meio dos cards ou do totem, os jogadores puderam acessar o site, realizar seus cadastros e iniciar a partida. A praça e o entorno da lagoa foram delimitados como área disponível para exploração.

Figura 31 — Jogadores posicionados na base do jogo *Céus*, momentos antes da partida. 2025.



Fonte: ROCHA, Clara.

⁹⁷ Impressão em mdf. 1,80 x 1m.

⁹⁸ Papel couché 250 gm. 21 x 15cm.

⁹⁹ <https://ceusgame.com/>.

Com o cadastro concluído, a jornada tem início e, com ela, a narrativa se desdobra. *Céus* é um jogo baseado no compartilhamento de histórias pessoais e locais. Os jogadores percorrem a cidade, descobrindo e registrando narrativas vinculadas aos espaços. Por meio de um mapa digital, é possível visualizar pontos de interesse com relatos já inseridos por outros participantes. Para acessar essas histórias, é necessário visitar fisicamente os locais indicados, ouvir os relatos e interagir com a memória coletiva que ali habita.

Como parte do processo, e para liberar novas histórias, o jogador precisa registrar sua própria narrativa e vinculá-la a um local específico, contribuindo para a expansão do acervo coletivo do jogo. Os participantes se conectam indiretamente ao deixarem rastros para outros jogadores, criando uma rede de sobreposições entre histórias e interpretações. Algumas dessas narrativas estão associadas a objetos físicos, que podem ser deslocados no espaço urbano, transformando a relação do jogador com o lugar e com os significados que ele carrega.

O jogo fundamenta-se na lógica da deriva e propõe a criação de lugares na cidade. Esses lugares são produzidos a partir da escuta e da história oral, propondo ações que ativam a atenção ao outro e ao entorno. São moldados pelas passagens dos jogadores, pelos relatos compartilhados e pelo material produzido durante a jornada, como fotografias e áudios. Esse contexto é central na minha abordagem, que busca compreender as interações dinâmicas entre movências, narrativas, lugaridades e materialidades no interior da experiência lúdica.

Os diferentes contextos estudados nesta tese propõem diferentes modos de mover-se na cidade, revelando que a movência não é neutra, mas atravessada por escolhas estéticas, políticas e tecnológicas. A Internacional Situacionista concebeu a deriva como uma prática a pé; já o jogo *Rider Spoke* desenvolvido pelo coletivo Blast Theory (discutido no cap.2), inicialmente encomendado para automóveis, foi posteriormente adaptado ao uso de bicicletas. A escolha de deslocamento por bicicleta não é apenas funcional, mas parte de uma estética da mobilidade suave, solitária e sensorial. O corpo, em trânsito silencioso, em meio à cidade noturna, escutando vozes íntimas no fone de ouvido, cria uma atmosfera que é parte da proposta artística. Como observa Yi-Fu Tuan (1983, p.60), o modo como nos movemos molda diretamente a experiência do espaço. A bicicleta, por exemplo, é extensão corporal, comandada pela força e pelo ritmo da pessoa. Ao deslizar pelo asfalto, é feita de cadência, respiração e direção.

Figuras 32 e 33 — Assentar o corpo. Toda pausa é também permanência. 2025.



Fonte: ROCHA, Clara.

Essas variações mostram que a deriva não está vinculada a um único modo de deslocamento, mas pode emergir de diferentes arranjos entre corpo, mobilidade e mediação tecnológica, cada um gerando atmosferas e relações singulares com o espaço urbano. A princípio, cogitei utilizar a cadeira como elemento inicial: cada jogador carregaria a sua pela cidade. Evocando o *besouro-casa* de Kafka (1915), compreendi que o corpo, por si só, já é uma tecnologia de criação de lugar. Cada participante se demora onde e como quiser. A cidade oferece assentos irregulares, sombras parciais, apoios improvisados. O corpo aprende a negociar com o espaço.

Enquanto a narradora ou o narrador caminha, o ambiente se prepara. As histórias se ramificam, compondo-se com a paisagem. A partir do momento em que o jogador está no espaço, já o ocupa e produz lugar. O lugar passa a existir, no jogo, pelos acontecimentos e histórias que ali se criam. As gravações de áudio e os registros do local escolhido pelo participante são inseridos no sistema como rastros de um corpo que passou.

Durante o primeiro teste, foram identificados problemas técnicos relacionados à conexão e à funcionalidade de gravação, o que impediu um dos jogadores de concluir o registro de áudio. Em 24 de fevereiro, foi realizado um segundo teste no mesmo local, com a participação de 20 estudantes convidados da Escola Estadual José de Maurilo Peixoto (EEJMP). Essa nova rodada permitiu validar as funcionalidades do sistema, uma vez que o problema previamente identificado havia sido solucionado.

Embora o jogo tenha sido concebido para performances agendadas em grupo, também se integra ao gestual cotidiano, sugerindo uma fusão entre arte e vida diária. Qualquer pessoa com acesso ao link pode participar de forma autônoma: ao caminhar pela cidade com o aplicativo aberto no smartphone, é possível encontrar pontos marcados no mapa e acessar as gravações ali armazenadas. Dessa forma, *Céus* não possui acesso restrito.

O objetivo é tecer a rede. Quanto mais nós e sobreposições houver, mais vida estará em curso. A interseção dos trajetos e das narrativas constitui um dos propósitos centrais do jogo. Ao favorecer tais cruzamentos, surgem passagens e demoras singulares, produzidas por cada participante. Para experimentar essa rede viva de encontros e histórias, o jogo se desdobra em etapas simples, que podem ser seguidas individualmente ou em grupo. Segue, portanto, o roteiro básico da experiência: um guia para que cada um possa iniciar sua própria travessia.

Script geral do jogo

Prelúdio

Olhe ao seu redor... já percebeu como cada passo conta uma história?

Enquanto seus pés tocam o chão, permita que seus pensamentos se misturem ao caminho. Observe as pessoas que passam, os rastros que deixam, os gestos pequenos, quase imperceptíveis.

Simplesmente caminhe. Contemple o percurso.

E quando algo lhe tocar — uma imagem, um som, uma memória —, pare.

Você sentiu conexão? Algo lhe inspirou?

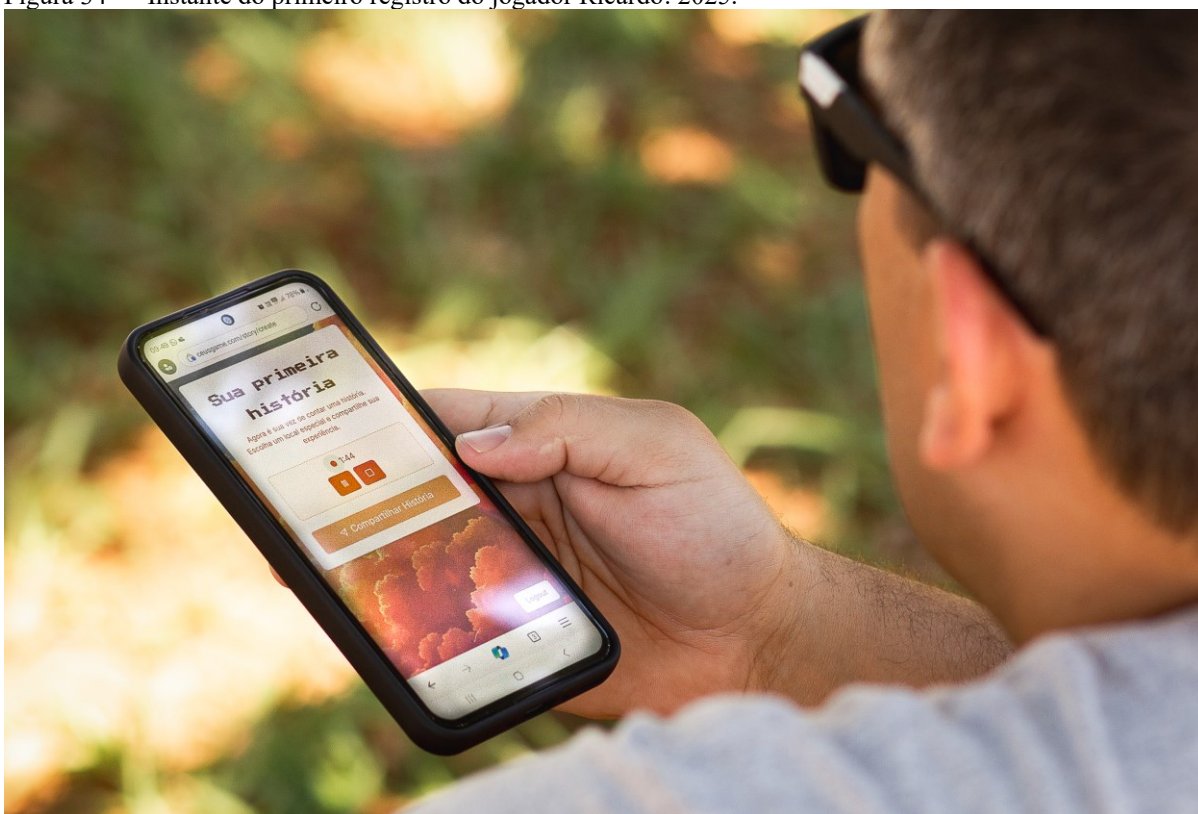
Sim

Não

Se o jogador clicar em “Não”: o mapa se abre, aguardando que ele escolha um lugar considerado significativo para ele. Quando estiver pronto, poderá clicar em “Estou pronto”, o que libera o recurso de gravação da história pessoal. Se o jogador clicar em “Sim”: a gravação em áudio é liberada imediatamente, permitindo que ele registre sua história, vinculando-a ao local de conexão.

O convite ao jogo acontece por meio de caixas de diálogo visuais, e não por narração em áudio. Essa escolha foi feita com o intuito de manter os ouvidos livres para os sons reais do entorno, favorecendo a atenção plena ao momento presente. A escuta da cidade é, aqui, parte fundamental da experiência. No entanto, para criar um ambiente sensível e introduzir o participante no universo do jogo, a abertura sonora — que acompanha a animação inicial — apresenta uma trilha composta por música sintética, entrelaçada à paisagem sonora da cidade: buzinas, carros ao longe, latidos de cachorro, passos, respiração. Esses elementos constroem uma textura híbrida que evoca o espaço urbano e convida o participante a afinar sua escuta antes de sair pela cidade.

Figura 34 — Instante do primeiro registro do jogador Ricardo. 2025.



Fonte: ROCHA, Clara.

A gravação pessoal, em áudio, é o primeiro passo — e condição para o acesso às histórias deixadas por outros participantes. Assim que essa etapa é concluída, o mapa se abre, revelando pontos sonoros espalhados pela cidade e novas possibilidades de encontro. É então que surgem os desafios: cada um traz uma mensagem poética e uma ação concreta a ser realizada no espaço urbano. São convites à escuta, ao gesto e ao desvio. Caminhar, observar, transformar: cada tarefa é uma abertura, conduzindo para novas camadas de experiência com o lugar. A seguir, apresentamos os desafios que compõem o jogo, cada um com seu título, enunciado poético e missão prática:

Céus cruzados

Mensagem: "Quando vocês se encontram, as histórias se cruzam. Juntos, vocês podem escolher um local que só existe porque vocês se encontraram"

Missão: encontre o jogador mais próximo de você e tire uma foto.

Funcionamento: para esse desafio, ambos os participantes precisam autorizar o encontro. A mensagem é enviada e o jogo procura os participantes mais próximos. O mapa serve de guia para esse encontro.

Figura 35 e 36 — Coordenadas do encontro no gesto, 2025



Fonte: ROCHA, Clara.

Céus nas mãos

Mensagem: "Você carrega histórias, visões de céus, ecos de lugares. Tudo que você vê é casa. Escolha um objeto, um pedaço desse lugar, mas que já mora em você"

Missão: Pegue um objeto e transporte-o para outro lugar. Depois, tire uma foto.

Funcionamento: A ação deve ser feita com atenção ao entorno. O objeto pode ser natural (uma folha, uma pedra) ou produzido artificialmente (um papel, uma tampa).

Figura 37 — Isopor. Desafio *Céus nas mãos*, 2025



Fonte: *Céus*.

Um corpo repousa junto ao tronco. Isopor e árvore dividem o mesmo chão. A sombra da árvore acolhe a sombra do isopor. No chão, os corpos se prolongam. Na matéria leve, o gesto se inscreve: transportar, apoiar, deslocar o objeto que se torna vestígio, marcando um encontro inesperado. Entre luz e ausência, um desenho se escreve: o que é raiz, e o que não é raiz, mas trânsito, presença tecendo outra camada de existência; objeto leve que se revela no olhar que o acolhe.

Tecer nuvens

Mensagem: "Agora, é a sua vez de tecer algo novo neste céu compartilhado. Adicione suas palavras, sua visão, seu olhar. Cada fio que você entrelaça transforma o que foi narrado em algo maior".

Missão: Complemente a história de outro jogador usando o recurso desejado.

Funcionamento: Quando há complementos, o jogador recebe uma notificação e precisa autorizar sua junção aos registros pessoais. Pode ser feito em áudio, foto ou texto.

Enquanto você entrelaça seus fios, outras nuvens ganham forma ao redor. A seguir, a transcrição do áudio da jogadora, registrada em *Céus* (2025):

"
 Passo em frente a esse prédio
 todos os dias. Isso é
 monotonia? Se sim, o que resta
 de cada dia em monotonia? Os
 eventos são, em sua maioria,
 imprevisíveis, mas algo parece
 não sair do lugar."
 "

Vozes se somam. O céu já não é mais o mesmo — outra nuvem é tecida por meio da escrita: No jogo, cada nuvem corresponde a um jogador. A escrita (oral ou textual) transforma-se em vestígio que atravessa o céu comum, adensando-o no entrelaçamento das vozes que o habitam.

“*Monós*, “um único”, mais *tonos*, “tom, modo de fazer”. Um único modo de passar por aqui, de olhar? Não acredito que isso seja possível. Mesmo quando atravessamos o mesmo trajeto, nada permanece exatamente igual: o corpo está diferente, o tempo mudou, a luz se transformou, outro pensamento nos atravessa. A monotonia é talvez uma ilusão produzida pela pressa ou pelo hábito. Cada retorno é também uma variação. O prédio em frente ao qual se passa todos os dias é o mesmo apenas no nome. Se algo parece não sair do lugar, talvez seja porque o lugar nos retém, mas ainda assim nos transforma no ato de reter” (*CÉUS*, 2025).

Colecionar névoas

Mensagem: : "Cada história que você encontra, cada narrativa que você escuta, torna-se parte do céu que você desenha. Colecionar é mais do que ouvir: é conectar memórias".

Missão: Compartilhe uma história que alguém já lhe contou, um momento único que ficou gravado na sua memória ou capture a história de um desconhecido na cidade.

Funcionamento: Você escolhe recontar uma memória recebida ou escutar alguém no presente. A história pode ser breve ou longa, literal ou metafórica. A coleta do áudio deve ser feita com o consentimento do outro.

No entorno da Praça Dom Carlos Carmelo Mota, cercada de casas, uma jogadora avistou uma senhora sentada em sua varanda, acompanhada pela neta. Movida pela proposta do jogo, aproximou-se, explicou que se tratava de uma experiência baseada em narrativas e perguntou se poderiam compartilhar uma história. A neta, então, confidenciou que a avó tinha Alzheimer, mas que poderia ajudá-la a recordar uma memória muito significativa: um milagre vivido pela família.

A avó havia sido dona de um pequeno armazém e relatava o período em que, diante da escassez, sentiu o peso da responsabilidade por não ter arroz para oferecer à comunidade que a procurava. É nesse contexto que se inscreve um relato tecido a duas vozes, no qual lembrança e esquecimento se entrelaçam, compondo uma narrativa partilhada entre avó e neta:

Neta: Ô, vó, conta para ela que multiplicou o arroz, vó, lá no armazém. Não tinha arroz para vender e apareceu um saco de arroz. Não foi?

Avó: Sim. Foi um mistério. Eu rezei e pedi. Eu arrepio até hoje.

Neta: E apareceu?

Avó: Apareceu.

Neta: E aí vendeu? Aí vendia?

Avó: Ah, não sei. Eu deixei para lá, não entrei no meio das coisas não. Já tinha aparecido. Deixei tudo por conta dele (o marido). Um mistério de Deus. Foi um milagre. [...] A casa cheia de gente para comer, graças a Deus, todo mundo comeu.

Neta: E fica até emocionada, né, vó? (a avó enche o olho de lágrima).
(Céus, 2025, adaptação nossa).

Essa narrativa revela como a memória não se constrói sozinha, mas no encontro de vozes e no apoio mútuo. A neta provoca, lembra, organiza o fio da história; a avó, mesmo atravessada pelo esquecimento, completa a cena com emoção e presença. Não se trata apenas de um episódio doméstico, mas de um acontecimento que afetava toda a comunidade que dependia daquele armazém para se abastecer. O armazém, na fala da avó, aparece não apenas como espaço de compra e venda, mas como lugar de relações. Ele guarda o peso da carência

coletiva (quando não havia arroz para oferecer) e, ao mesmo tempo, o alívio da abundância inesperada (quando o saco aparece, como milagre). Ao narrar, a avó não apenas revive o fato, mas reinscreve o armazém como um lugar de fé e de partilha, onde a comida “não faltou” e a casa se encheu de gente. Essas vozes se tornam parte de um céu comum, como névoa que se acumula.

4.4 Como o Jogo Produz Lugar?

Vozes

A gravação é o primeiro gesto do jogo; já propõe uma relação de ressonância de vozes, criando um campo vibrátil, em que a presença de um outro se anuncia, mesmo sem corpo, criando vínculos possíveis na escuta. A voz reverbera, expande-se em quem fala e em quem escuta: "Soar é vibrar em si ou de si: não é apenas emitir um som, mas estender-se, ampliar-se e dissipar-se em vibrações que, ao mesmo tempo, o relacionam consigo e o põem fora de si" (NANCY, 2014, p.20). Escutar, no jogo, é um ato de abertura ao outro e a si mesmo, pois o jogador se reconhece ou se reconfigura ao escutar a experiência de outrem: "sempre que se está à escuta, está-se à espreita de um sujeito — o que se identifica ressoando de si a si" (NANCY, 2014, p.23). Portanto, a escuta não capta apenas o som como fenômeno físico, mas se abre ao sentido que ainda está por vir, ao que ressoa na voz do outro.

Esse movimento ecoa nas reflexões de Luciana Ostetto e Rosvita Kolb (2015, p.164), para quem a narrativa autobiográfica não expressa um sujeito prévio, nem se reduz à rememoração de uma identidade estável. Quando um jogador grava, ele não apenas narra algo que já sabia de si, mas se constitui naquele gesto narrativo, produzindo subjetividade na e pela linguagem. Trata-se de um gesto de constituição de si no e pelo som. Essa voz, ao reverberar no ambiente, não apenas ocupa o espaço com suas ondas sonoras, mas o constitui como lugar vivido. Nesse processo, o lugar não é apenas o cenário do relato, mas o campo sensível onde o sujeito se reinscreve em presença e em ressonância. A narrativa, a escuta e a ressonância fazem emergir o lugar como um campo intensivo e relacional. Um lugar pode emergir, assim, na articulação entre voz, escuta e presença.

A voz gravada e a escuta que a segue produzem um enredamento no qual o sujeito se reinscreve, não como essência, mas como relação vibrátil com o outro e com o espaço. Escutar, nesse contexto, é perceber camadas de tempo e ação; é abrir-se para aquilo que ainda reverbera, mesmo quando já não está mais presente. O jogador se torna cúmplice de uma

performance sonora que reencena a presença do outro (presença sentida), mesmo na ausência.

No mapa, cada ponto sonoro marca um possível encontro e um estar que se desfez e ainda permanece pulsando no ar. Nesse sentido, o som torna-se uma tecnologia de presença. A voz é veículo de palavras, mas, sobretudo, é forma de contato com o corpo que ali esteve e falou. É o que Roland Barthes chama de *grão da voz*: “O grão é o corpo na voz que canta, na mão que escreve, no membro que executa” (1990, p.244). Barthes está nomeando aquilo que escapa ao sentido linguístico, aquilo que se ouve além do que é dito: a matéria da voz, sua textura, sua carne. O *grão* é o som do corpo na voz. É espessura, é textura, é o que raspa, o que toca, o que germina. Vibra, pulsa, arranha ou acaricia. Ele nos alcança não apenas pelo que comunica, mas pela forma como nos atravessa. Há um excesso na voz, uma borda sensível que insinua o corpo ausente: sua respiração, sua tensão, seu gesto. Portanto, o grão atua como índice de corporeidade, temporalidade e afeto, fazendo da escuta uma experiência de encontro com o outro em sua vibração mais íntima.

4.4.1 Objetos — Desafio Céus nas mãos

Esta tese trata os objetos encontrados na cidade como materiais de uma bricolagem urbana, no sentido dado por Lévi-Strauss (1989): um *modus operandi*, uma forma de agir criativamente a partir dos elementos disponíveis no ambiente. Assim, os fragmentos materiais, não planejados, compõem um repertório contingente e narrativo, a partir do qual os jogadores criam outras significações. Opto por empregar o termo “objeto” para me referir a elementos materiais encontrados na cidade, sem, contudo, compreendê-los como entidades fixas ou isoladas. Inspirada nas abordagens de Tim Ingold (1993, p.155) e Karen Barad (2007, p.33, 177), concebo esses objetos como eventos emergentes e processos relacionais em fluxo. Para Ingold, o objeto é parte de um campo contínuo de práticas e movimentos, uma extensão das relações vividas entre corpos, ambientes e materiais. Já para Barad, o objeto¹⁰⁰ não possui uma existência independente, mas emerge nas configurações performativas em que sujeitos, materiais e espaços coemergem e se transformam mutuamente. Assim, o “objeto”, na cidade é sempre uma presença contingente e aberta.

¹⁰⁰ Karen Barad (2007) é cuidadosa com o termo “objeto” e frequentemente prefere falar em “coisas” ou até evita ambos os termos, focando em fenômenos e intra-ações.

Durante o desafio *Céus nas mãos*, a jogadora Mel comentou, ao ver um pedaço de tábua largado à beira da lagoa: “vi objetos que nem pertenciam àquele lugar.” Ver algo que “não pertence” é perceber o lugar como aberto, instável, em transformação. Essa fala revela a estranheza que certos objetos provocam quando aparecem fora de contexto, mas também instiga e convida à reinvenção do olhar. A tábua não era apenas um pedaço de madeira: era um fragmento deslocado, sem função, sem pertencimento evidente. Era, no sentido de Lévi-Strauss, um objeto heteróclito: algo que interrompe a continuidade do espaço, da paisagem e que, justamente por isso, se torna visível, narrável, pensável.

Figura 38 — Registro e local. A sombra da jogadora acompanha o achado: um gesto simples que desloca o objeto para o jogo, reencenando a cidade como palco de encontros improváveis.



Fonte: *Céus*.

Figura 39 — O mapa mostra a localização de Mel e apresenta os pontos coloridos utilizados no jogo, que indicam os diferentes tipos de desafios realizados pelos jogadores — explicados em detalhe mais adiante.



Fonte: Céus.

Esses objetos deslocados se tornam matéria para a imaginação. São vestígios, sobras, restos de histórias que não conhecemos, mas que, ao serem percebidos, abrem espaço para a fruição, a imaginação e a reconfiguração. Lévi-Strauss diria que o jogador atua como um *bricoleur*: alguém que recolhe objetos “estranhos entre si” e, de modo improvisado, os reconecta a uma nova trama de sentido:

O bricoleur está apto a executar um grande número de tarefas diversificadas, porém, ao contrário do engenheiro, não subordina nenhuma delas à obtenção de matérias-primas e de utensílios concebidos e procurados na medida de seu projeto: seu universo instrumental é fechado, e a regra de seu jogo é sempre arranjar-se com os “meios-limites”, isto é, um conjunto sempre finito de utensílios e de materiais bastante heteróclitos, porque a composição do conjunto não está em relação com o projeto do momento nem com nenhum projeto particular, mas é o resultado contingente de todas as oportunidades que se apresentaram para renovar e enriquecer o estoque com os resíduos de construções e destruições anteriores (STRAUSS, 1989, p.32).

Ao escolher um objeto do espaço urbano, deslocá-lo e reinscrevê-lo em outro contexto, o jogador se apropria daquele fragmento. Mesmo um objeto estranho e deslocado pode provocar topofilia: justamente por seu caráter inesperado, pode tensionar a experiência espacial e convidar o corpo à escuta, à atenção. Essa atenção ao detalhe, ao vestígio, à presença muda dos objetos, pode produzir lugar.

O objeto, quando percebido, passa a existir como tal. Objeto e percepção emergem juntos. Ele se torna rastro de presença, inscrição da cidade. Como propõe Walter Benjamin. “O rastro é a aparição de uma proximidade, por mais longínquo esteja aquilo que o deixou” (2009, p.490). É algo que seguimos, algo de que nos apoderamos. O objeto deslocado, nesse sentido, carrega a ambiguidade do deixado: está ali, esquecido, largado, fora de lugar. Mas só se torna rastro quando alguém o encontra, o percebe, o reinscreve em outro contexto. O gesto de deslocamento não é só físico; mas também narrativo: ele reinscreve o objeto na cidade como rastro de uma história desconhecida, mas que passamos a imaginar. Ao interromper a ordem do espaço, o objeto convoca o corpo a uma escuta outra. E é nesse gesto que pode emergir a topofilia: um afeto inesperado por aquilo que, mesmo estranho, reconfigura o lugar, abrindo-o a novas possibilidades de presença.

Enquanto Benjamin (2009) vê o rastro como algo ambíguo — presença e ausência ao mesmo tempo, uma cifra deixada para ser lida —, Barad (2007) nos convida a pensar que o rastro não está simplesmente “à espera”, mas emerge junto com a observação, com a prática, com o corpo que se aproxima. Nessa abordagem, a observação é uma prática material-discursiva que participa da constituição do mundo: “conhecer é uma questão de parte do mundo se tornar inteligível para outra parte” (p.185, tradução nossa¹⁰¹). O discurso, aqui, não descreve o rastro: é parte de sua própria materialização. Assim, o rastro não apenas evoca o passado; ele é o agora do acontecimento em formação, onde a memória é performada, e não apenas representada. O que parecia invisível ganha presença não porque estava esperando, mas porque foi performado na observação. A memória, nesse sentido, não é um conteúdo recuperado, mas um gesto situado, materialmente enredado, que emerge na relação entre corpos. Como se infere das proposições de Tim Ingold (2007, 2015), a memória não é armazenada na cabeça, mas é carregada no movimento do corpo, enquanto ele realiza suas tarefas.

O desafio *Céus nas mãos*, aparentemente simples — deslocar, fotografar, registrar no mapa —, é uma operação de produção de lugar. O jogador transforma um espaço impessoal em experiência vivida: uma forma de topofilia que nasce do gesto. Onde, afinal, se produz o lugar quando o objeto é deslocado? Consideremos os três movimentos desse desafio: o ponto de

¹⁰¹ “[...] knowing is a matter of part of the world making itself intelligible to another part” (BARAD, 2007, p. 185).

origem, onde o objeto foi encontrado, com um contexto inicial; o ponto de chegada, onde o jogador decide posicionar o objeto em um gesto de criação em um novo arranjo; o ponto do mapa, onde a ação fica registrada e pode ser vista por outros — lugar partilhado, visível, convidando à reativação por outro jogador. A partir de Doreen Massey (2008), lugar não é um ponto, mas um evento relacional, feito de fluxos, deslocamentos, encontros. Nesse caso, o lugar não está onde o objeto começou ou terminou, mas é tecido na relação entre todos esses momentos.

Um sapato, uma tábua... o lugar não depende apenas da fisicalidade do objeto, mas principalmente daquilo que o gesto convoca: uma atenção, uma possibilidade, um deslocamento de sentido. O objeto tem corpo, peso, textura, presença material. Essa fisicalidade afeta o corpo que vê, que caminha, que encosta. Ela é condição, mas o lugar se produz no entre.

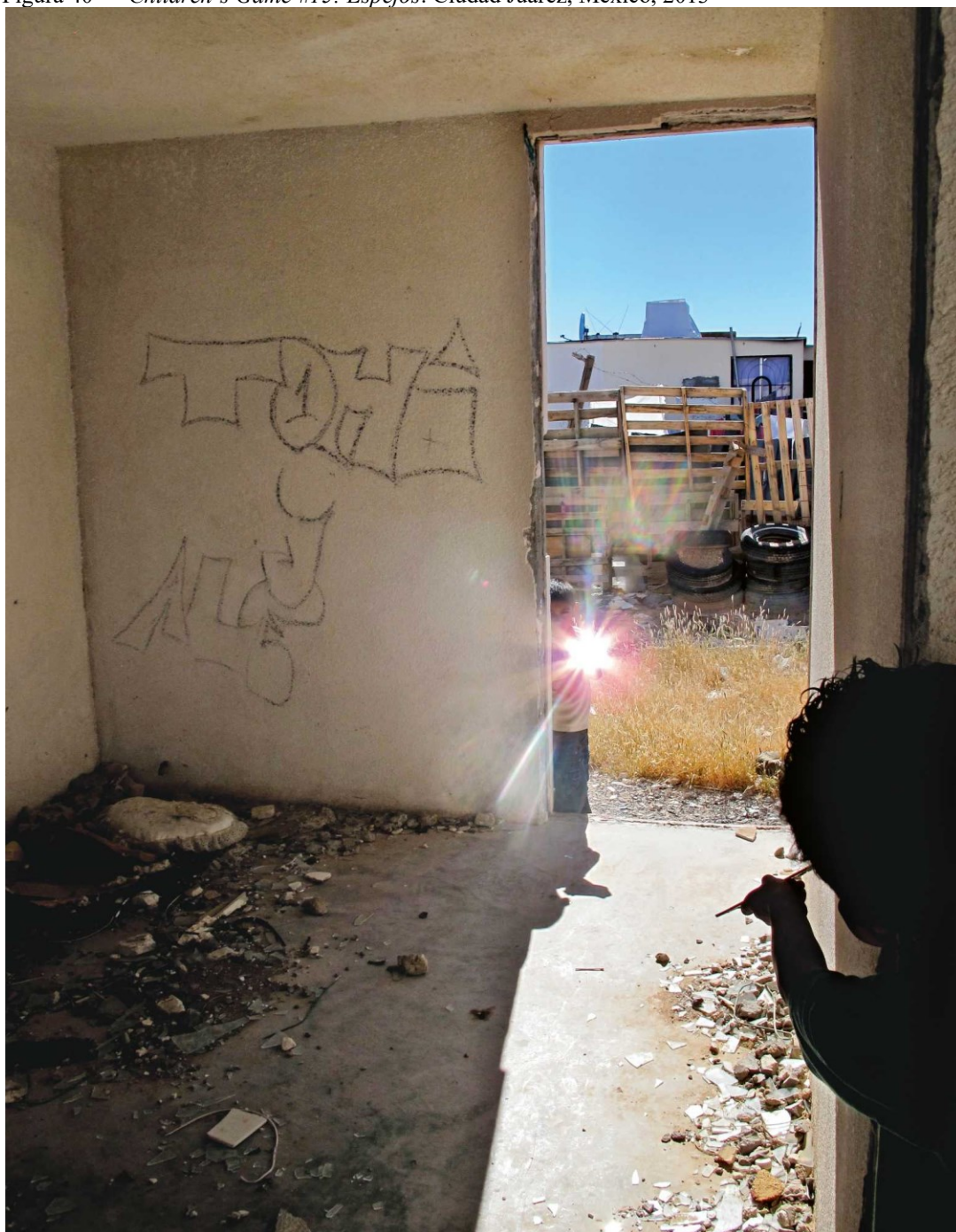
Na série de *Children's Game* (1999–presente), Francis Alÿs documenta brincadeiras infantis em diferentes contextos socioculturais — socioculturais — urbanos, rurais, domésticos ou comunitários — evidenciando como a ação lúdica surge em múltiplos ambientes e condições. Entre esses vídeos, *Espejos* (2013) se destaca para pensar o objeto. Crianças brincam com pequenos espelhos, redirecionando feixes de luz sobre paredes, ruas, muros e rosto, transformando o momento em jogo. A brincadeira se torna um ato performativo, em que o espaço urbano é reinscrito por linhas de luz em movimento. O vídeo¹⁰², realizado na Cidade Juárez, México, documenta um microacontecimento de lugaridade, em que o olhar infantil produz uma topologia momentânea e efêmera.

Assim como o feixe de luz redirecionado pelas crianças em *Espejos* altera sua percepção, o gesto de deslocar um objeto no *Céus* (como um sapato encontrado na rua) não transforma o objeto em si, mas reinscreve sua presença no espaço urbano. Aparentemente banal, ele adquire potência não pelo que é, mas por ser percebido e tocado, movido de lugar, recontextualizado. Tal como o espelho, ele opera como dispositivo relacional: aciona uma atenção, convoca um corpo, cria uma dobra na continuidade do espaço. Se em *Espejos* a luz deslocada desenha linhas efêmeras e sensíveis, em *Céus* é o próprio objeto deslocado que

¹⁰²ALÿS, Francis. **Children's Game #15: Espejos**. Ciudad Juarez, Mexico, 2013. 1 vídeo (4 min 53 s). Em colaboração com Julien Devaux e Felix Blume. Disponível em: <https://francisalys.com/childrens-game-15-espejos/>. Acesso em: 6 set. 2025.

produz um traço de lugar, uma topologia do gesto, em que o banal se torna poético, e o comum ganha inscrição sensível. Em ambos os casos, não é a transformação material que importa, mas o modo como o gesto reorienta a relação entre corpos e espaço. É o gesto que revela ou reinscreve o objeto, produzindo topologias provisórias e relacionais, ativando uma experiência de lugar emergente.

Figura 40 — *Children's Game #15: Espejos*. Ciudad Juarez, Mexico, 2013



Fonte: ALÿS, Francis.

Os objetos são composições provisórias que emergem na tessitura entre corpos, espaços e gestos, como materiais de uma bricolagem urbana. Cada deslocamento opera como uma dobra na continuidade do mundo, reconfigurando relações. Essa bricolagem guarda ressonâncias com o conceito de agenciamento, em Deleuze e Guattari (1995): em ambos os casos, trata-se de uma composição entre elementos heterogêneos, uma articulação provisória de materiais, gestos, afetos e espaços, sempre aberta a novas derivações.

Bricolar é sustentar o inacabado, o atravessado, o que escapa e se transforma. É manter o mundo em movimento, fazendo do gesto uma ferramenta de recomposição topológica do lugar. É produzir conexões inéditas entre a mão e o mapa, entre o olhar e a paisagem, entre a cidade e a narrativa. Os objetos no jogo não encerram sentidos, mas os acionam. Desse modo, os objetos são menos portadores de um significado fixo e mais dispositivos de fricção e invenção, capazes de reorganizar o sensível e redesenhar as relações entre corpo e espaço. Ao entrarem em jogo, atuam como zonas de intensificação, abrindo passagens para outras formas de habitar.

Fotografias: arquivos performativos da experiência

No jogo *Céus*, as fotos, os áudios e os registros cartográficos funcionam como inscrições de experiências durante a partida. As fotografias integram a experiência como desdobramentos do corpo em movimento, prolongamentos do gesto e da escuta do espaço. Elas não apenas registram, mas emergem do próprio jogo como ações situadas, de natureza afetiva e relacional. Caminhar e fotografar, como observa Sarah Pink, são práticas que ativam a sensorialidade do lugar e revelam como os corpos experienciam o ambiente enquanto o atravessam. Essa concepção se articula com os experimentos da própria autora, que propõe compreender a fotografia como uma prática em movimento:

As fotografias não são objetos estáticos, à espera de serem usadas para interpretar seu conteúdo. Em vez disso, são imagens criadas em movimento, como parte do processo de caminhar pela cidade e explorar os sentimentos interiores a ela associados, e não simplesmente observá-la. Elas são, como tal, também parte de uma jornada que o leitor percorre através do ensaio e, ao fazê-lo, ele é convidado a imaginar esses sentimentos (PINK, 2013, p.86, tradução nossa¹⁰³).

¹⁰³A citação de Sarah Pink (2013) refere-se à análise da obra *Dangerous Substances* (2010), do antropólogo Andrew Irving. Nesse trabalho, Irving caminha com participantes por cidades como Kampala e Nova York, enquanto grava suas narrativas e registra com fotografias os trajetos percorridos. Here, photographs are not static objects, waiting for use to interpret their content. Rather they are images that were created in movement, as part of the process of walking through the city and exploring the interior feelings associated with it, and not simply

As fotografias produzem uma inscrição do encontro, seja entre jogadores ou entre jogadores e objetos não humanos. Materializam a presença e a experiência. Reconfiguram o lugar e passa a intervir na dinâmica do jogo.

O jogador é um criador de imagem. Cada foto inaugura uma trama: o gesto do deslocamento, o olhar sobre o objeto, o contexto urbano, a intenção do jogador e o ponto do mapa onde foi deixada... A fotografia, então, não representa apenas o que se vê, mas inscreve um acontecimento: uma narrativa condensada. Não fixa o momento, mas o prolonga, abrindo a experiência a tempos múltiplos: o instante vivido, o tempo do compartilhamento no jogo e o tempo suspenso de cada reabertura do arquivo no mapa. Embora a prática narrativa implique que o jogador escolha o que ver, o que capturar e o que apresentar ao mundo do jogo, enquanto rastro, a fotografia nunca conta uma história completa.

Tina Campt (2017) propõe uma escuta das imagens que opera em uma temporalidade expandida, entre o instante da captura e as reverberações futuras que elas provocam. Sua noção de "frequência" não se refere apenas ao conteúdo visual da fotografia, mas à sua vibração: o modo como ela ressoa, toca e insiste no corpo. Pensar a fotografia na cidade, nesse sentido, é percebê-la como um registro que pulsa, uma presença que emite ondas sutis, exigindo não apenas olhar, mas escuta: “requer uma sintonia com as frequências sonoras de afeto e impacto. É um conjunto de ver, sentir, ser afetado, contatado e movido além da distância da visão e do observador” (CAMPT, 2017, p.42, tradução nossa¹⁰⁴). A frequência, para Campt, é a forma de perceber e se sintonizar com camadas invisíveis ou inaudíveis das imagens. Ainda que a autora esteja interessada nas imagens da diáspora negra e em escutar aquilo que escapa à representação direta, seu conceito de escuta como uma sintonia com as frequências do afeto e do impacto pode ser ampliado para pensar o espaço urbano como um campo vibrátil, permeado de rastros, ressonâncias e narrativas fragmentadas. Assim como as imagens não dizem tudo de maneira explícita, os fragmentos urbanos (um objeto deslocado, uma marca no chão, uma foto, uma história contada) exigem um tipo de escuta ampliada, que fabule, que se afine com aquilo que não está imediatamente presente. O olhar é convocado a

looking at it. They are, as such, also part of a journey that the reader takes through the essay, and in doing so she or he is invited to imagine these feelings.

¹⁰⁴ To look or to watch is to apprehend at only one sensory level. Listening requires an attention to sonic frequencies of affect and impact. It is an ensemble of seeing, feeling, being affected, contacted, and moved beyond the distance of sight and observer (CAMPT, 2017, p.42).

fabular, a imaginar o que veio antes e depois, não apenas como forma de interpretação, mas como um modo de ser afetado pelo que a imagem (ou a cidade) sussurra. Logo, o ato de fotografar também pode ser entendido como um gesto de escuta, quando é sensível às frequências da cidade. Esse modo de escuta, que percebe nas imagens uma vibração que ultrapassa o visível da superfície, aproxima-se da potência narrativa que Jacques Rancière (2012, p.21), identifica nas imagens, não por mostrarem tudo, mas por abrirem lacunas, exigirem participação, criarem um campo de negociação entre visível e invisível. Uma foto marcada no mapa convida o outro a completar a história com seu olhar e seu caminhar.

No jogo *Céus*, esse gesto se atualiza performaticamente: o ato de fotografar não é apenas um registro, mas um modo de estar no mundo: corpo, olhar e gesto em trânsito. O jogador-fotógrafo participa de uma escrita visual do real em que cada imagem é também um fragmento narrável de presença e relação. Teju Cole, em *Blind Spot*¹⁰⁵ (2017), propõe uma prática fotográfica que inspira uma leitura sensível da imagem como encontro. Suas fotografias, muitas vezes centradas em fragmentos urbanos (muros, sombras, objetos esquecidos), revelam uma atenção cuidadosa ao instante, ao detalhe que emerge durante o caminhar. Há, em seu trabalho, uma escuta visual do espaço, um modo de interromper o fluxo para destacar um fragmento que ressoa. Essa suspensão do tempo linear, esse gesto de parar, olhar e registrar, também opera em *Céus* como elemento constitutivo do lugar.

Em *Blind Spot*, as fotografias são acompanhadas por textos breves, que não explicam a imagem, mas a expandem poeticamente. A escrita funciona como continuação do olhar, como escuta do que permanece latente na imagem. Cole fotografa enquanto viaja, caminha e observa, em um exercício atento ao detalhe cotidiano, àquilo que se revela como uma presença, uma tensão ou uma ausência. Seus enquadramentos evitam o espetacular, privilegiam o intervalo, o silêncio e o que passa despercebido. Sua fotografia é, nesse sentido, performativa: não apenas porque se faz no encontro com o mundo, mas porque implica o corpo em deslocamento e em escuta.

No jogo, as fotografias emergem como interrupções poéticas — brechas visuais que não querem explicar, mas reverberar. Para que possam ser ouvidas, percebidas como rastros

¹⁰⁵ COLE, Teju. *Blind Spot*. New York: Random House, 2017. Livro de fotografia que reúne imagens urbanas captadas durante caminhadas e viagens do autor por diversas cidades, incluindo Nova York e Lagos. A obra combina ensaio visual com reflexões literárias.

poéticos, como fragmentos de uma cidade em estado de emergência, como constituintes de imagens-lugar. Cada fotografia, assim, não representa, mas acontece: enquanto memória em trânsito, enquanto gesto partilhado. Convoca o jogador a se envolver com a imagem, a reconhecê-la como rastro, como lugar em formação.

Figura 41 — “Oi gente, eu tô no início dos céus, onde tudo começou [...] tô testando aqui.[...] Será que alguém um dia vai achar essa bolinha? Quem achar, manda uma selfie aí” (Jogadora, 2025).



Fonte: *Céus*.

Figura 42 — “Nossa, minha história aqui nessa lagoa foi muito doida. Foi aqui que eu dei o primeiro beijo” (jogadora, 2025).



Fonte: Céus.

Figura 43 — “Estou aqui no final da feira [...] estou sentado em uma sombra, debaixo de uma árvore” (jogador, 2025).



Fonte: *Céus*.

As imagens inseridas pelos jogadores expõem ao fora, abrindo um campo que expande qualquer legenda ou descrição. Essa abertura possibilita e sustenta a imagem como componente performativo na produção de lugar. Compreende-se o ato de fotografar como uma enunciação performativa do espaço urbano, na qual o gesto do fotógrafo já expressa sentido. A imagem produzida, por sua vez, materializa e prolonga essa enunciação. Ela não está ali para ser decifrada, mas apresenta-se como uma presença que se impõe e convida à relação. As fotografias são inseridas como intervenções (reconfigurações da cidade) que interrompem, desviam, forçam uma escuta. As fotografias provocam uma deriva perceptiva: uma caminhada do olhar, uma demora, um movimento de imersão sensível no lugar. Esse olhar posterior entra na imagem e continua a deriva. Por isso, a imagem se torna uma abertura de percurso.

As imagens operam em dois tempos complementares na produção de lugar. Primeiramente,

pelo ato fotográfico, no qual o jogador realiza um gesto de inscrição urbana, atento aos fragmentos mínimos da cidade. Depois, pelo olhar de outro jogador, que encontra essa imagem no mapa e é convidado a percorrer, complementá-la e reverberar essa presença. Trata-se de um circuito afetivo e sensível: uma produção de lugar que se dá entre quem inscreve e quem responde, e reinscreve.

4.4.2 O mapa como guia para o encontro - Desafio *Céus cruzados*

O mapa convida ao encontro. Os marcadores visuais são rastros de passagem, vestígios de presença que orientam o jogador sobre onde escutar, onde estar, com quem (ou com o quê) cruzar. No contexto do jogo, compreende-se rastro como marca deixada por uma ação corporal. Indica gestos como gravar, fotografar, mover, e os lugares onde esses gestos se inscrevem. Vestígio, por sua vez, é o resíduo material ou sensível que perdura e se oferece à retomada de outros corpos em travessia. O vestígio carrega a memória de um corpo, de um gesto, de uma ação. Como aponta Joice Rodrigues de Lima (2010, p.182-183), ao estudar as obras de Sophie Calle (*Suite Vénitienne*, 1980; *L'Hotel*, 1985), o vestígio “representa uma ausência” e, ao ser deslocado de seu contexto original, “adquire a possibilidade de reconfiguração”. Assim, o vestígio funciona como uma abertura à reinvenção. O ausente se torna presente pela mediação sensível de quem observa, reconta, escuta, atua.

O conceito de rastro, em Tim Ingold (2010), está fortemente ligado à materialidade do chão e à corporeidade do movimento. O rastro (*footprint*) é a marca singular e momentânea deixada pela passagem de um corpo: uma impressão que surge da fricção entre o corpo e o terreno. O autor ainda pondera que o rastro está imbricado nos fluxos do ambiente, vinculado à sua textura, umidade e composição. Por isso, não é permanente nem estável:

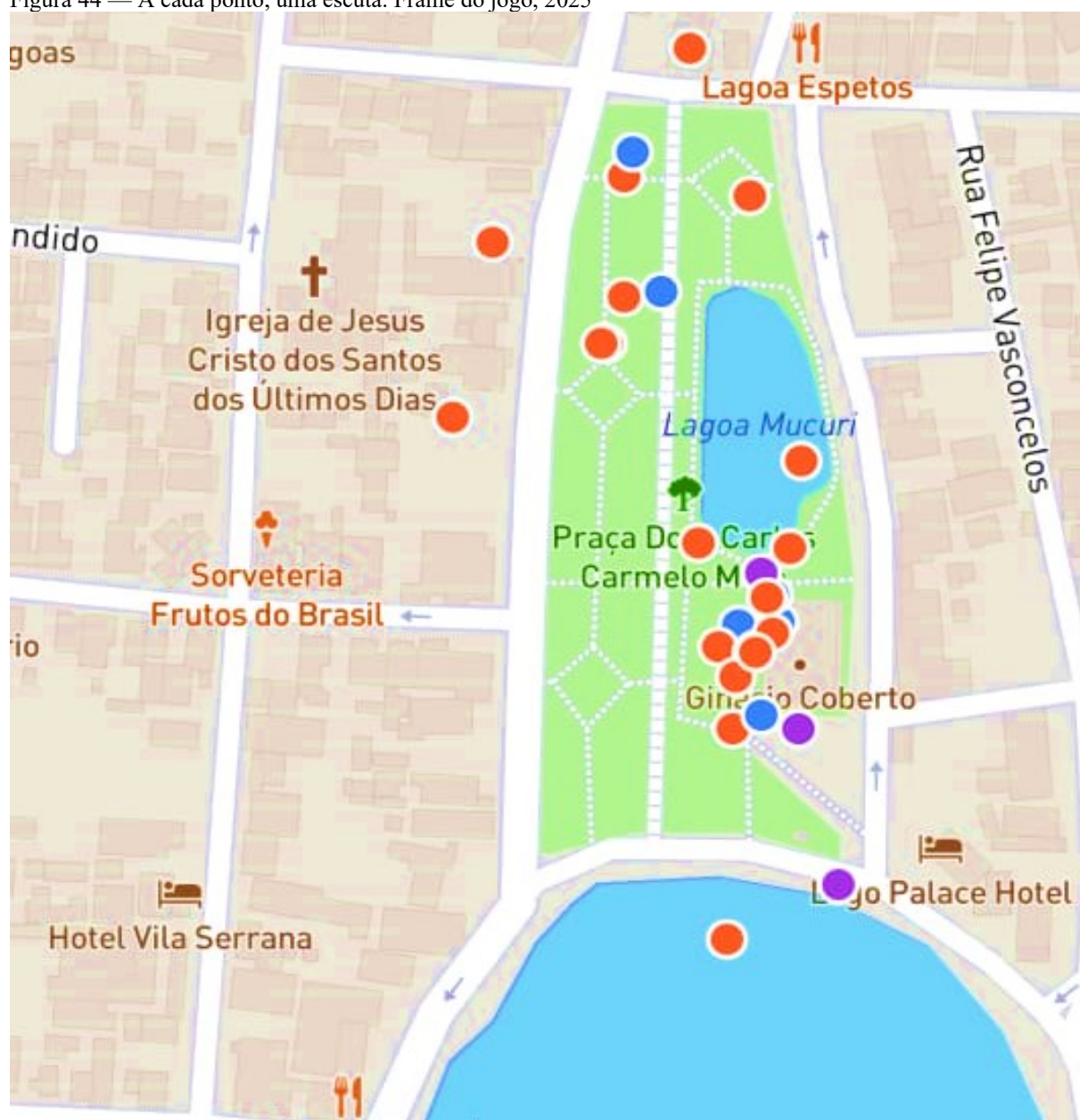
Pegadas tendem a ser relativamente efêmeras. A neve pode ser coberta por novas quedas d'água ou eventualmente derreter, a areia pode ser esculpida novamente pelo vento ou lavada pela maré, a lama pode ser dissolvida pela chuva e musgo ou grama podem crescer novamente” (INGOLD, 2010, p. S129, tradução nossa¹⁰⁶).

Continuando seu raciocínio, o autor faz uma distinção entre rastro individual (*footprint*) e trilha. Segundo ele, a pegada constitui o traço singular e efêmero do corpo no chão, enquanto a trilha resulta da repetição de passos e da coletividade. Ou seja, a trilha não é feita por um só

¹⁰⁶ Footprints tend to be relatively ephemeral. Snow may be covered by further falls or may eventually melt away, sand may be sculpted anew by the wind or washed by the tide, mud may be dissolved by the rain, and moss or grass may grow over again (INGOLD, 2010).

passo, mas pelo acúmulo de muitos; é um gesto compartilhado que persiste, ainda que já não se saiba exatamente quem passou por ali. Assim, a trilha não é um sinal deixado por um movimento encerrado, mas o próprio movimento em seu desenrolar. Podemos pensar as referências e arquivos do mapa sob uma visão dinâmica das marcações, pois representam passagens já concluídas, ao mesmo tempo em que permanecem abertas à reinscrição.

Figura 44 — A cada ponto, uma escuta. Frame do jogo, 2025



Fonte: *Céus*.

Cada ponto pode constituir uma trilha: um gesto que se reitera continuamente toda vez que outro jogador se afeta e reage. O mapa, assim, deixa de ser superfície de registro e passa a ser plano de experiência, onde trilhas se atualizam no encontro. O mapa de *Céus* é o próprio rastro em andamento. Embora os rastros digitais compartilhem com os rastros naturais a

dimensão temporal e corporal da passagem, há uma diferença fundamental: diferentemente das pegadas no gramado, de natureza física e efêmera, as marcas deixadas no mapa são arquivos digitais duráveis. Todavia, essa durabilidade material não assegura a permanência do rastro como experiência viva. O sentido e a existência do rastro dependem da interação, da atenção e da escuta dos jogadores que o visitam, reativam e dão continuidade às histórias ali registradas. Um rastro digital pode tornar-se praticamente invisível, caso não seja ativado por uma presença que lhe conceda sentido.

O mapa configura-se, assim, como uma tecnologia de produção de lugar: ele convida à aproximação e desenha um possível trajeto relacional. Ao segui-lo, o jogador atravessa tempos e constrói expectativas. Seus marcadores visuais são circulares, em três cores distintas, associadas a diferentes tipos de desafio: roxo para *Céus nas mãos*, azul para *Céus cruzados* e laranja para *Colecionar névoas* e *Tecer nuvens*. Esses marcadores constroem uma narrativa do território: onde estão as vozes, onde há travessia, onde se colecionam histórias. Esses círculos não funcionam como meros pontos geográficos, mas como rastros poéticos, vestígios afetivos que sinalizam experiências anteriores e convocam a continuidade. Cada marcador carrega uma promessa de relação e uma abertura narrativa. O lugar é construído na intersecção desses rastros com novos corpos em circulação. O mapa se apresenta como movimento e devir: é um campo de ativação contínua, onde rastro vira vestígio e vestígio vira rastro quando outro corpo o reinscreve.

4.4.3 Contar contando o outro – Desafio *Tecer nuvens*

A missão *Tecer nuvens* propõe ao jogador o gesto de complementar a história do outro de alguma forma, ativando uma prática narrativa que não se estrutura por linearidade, origem ou desfecho, mas por contágio, deriva e conexão. As histórias deixadas no mapa são convites à conversação. Quando um jogador escuta uma gravação ou observa uma imagem deixada por outro e decide colaborar com ela, estabelece um diálogo com um vestígio, aceitando a presença do outro como algo a ser escutado, reimaginado e afetado. Essa conversa, no entanto, não é simétrica nem direta: é mediada por tempo, espaço, diferença de vozes, e por lacunas que jamais se fecham completamente. Os jogadores podem “conversar” um com o outro no compromisso de sustentar o fio narrativo, tecer a nuvem. As histórias se tornam, assim, práticas de conversação fragmentada, sustentadas por atenção, escuta e desejo de continuidade, mesmo que provisória.

Complementar a história do outro é um ato de conexão. O jogador entra em relação com a narrativa alheia, mas não a encerra, não a explica, tampouco a transforma em sua. Ele a atravessa e a reverbera. É uma prática de escuta e criação, sem a pretensão de completá-la ou substituí-la. É um modo de estar com o outro. O vestígio, tal como aparece no jogo *Céus*, não constitui uma evidência plena, mas um traço que demanda interpretação e relação. Cada jogador que se depara com uma gravação ou uma imagem deixada por outro age diante de um rastro que resiste à tradução plena.

Tal complementaridade, enquanto reconfiguração e tecelagem, pode ser compreendida a partir da noção de rizoma formulada por Deleuze e Guattari (1995). A história do outro não é um dado fechado, mas um fragmento em suspenso, que encontra no gesto do jogador uma possível reinscrição no presente, que a faz outra, já múltipla, ainda inacabada. Cada reescrita, regravação ou comentário torna-se uma nova raiz aérea, uma expansão do rizoma narrativo que habita o mapa: um campo de histórias em fluxo, onde toda presença carrega em si ausências, silêncios e a possibilidade de novos encontros. O conceito de rizoma, desenvolvido por Gilles Deleuze e Félix Guattari no livro *Mil Platôs Capitalismo e esquizofrenia v.1* (1995), propõe uma forma de articular o pensamento, o conhecimento e a experiência que escapa à lógica hierárquica e linear das estruturas arborescentes. Diferentemente da árvore, que parte de um tronco central e se ramifica de maneira ordenada e previsível, o rizoma é uma estrutura horizontal, descontínua e sempre em expansão, como os sistemas subterrâneos de raízes e brotos que se conectam de forma não centralizada. A rizomaticidade¹⁰⁷ está no entrelaçamento de histórias no espaço digital e urbano. Os jogadores não constroem um único enredo, mas contribuem com fragmentos que se somam, se desviam e se reconfiguram em uma rede mutante de histórias urbanas.

Prolongar a narrativa do outro é também um gesto de hospitalidade: não de apropriação, mas de acolhimento do que é fragmentado e poroso, leve e mutável, que se entrelaça ao toque do outro. Com influência de Jacques Derrida (2003), podemos pensar a hospitalidade como a capacidade de receber o outro sem assimilá-lo completamente — acolher sem tentar concluir ou traduzir. No jogo, essa hospitalidade se manifesta quando um jogador aceita o convite para continuar uma história, criando a partir dela sem apagá-la. Nesse sentido, *Tecer nuvens* é

¹⁰⁷ DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. v.1. Tradução de Aurélio Guerra Neto. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. Platô 1, Introdução: Rizoma, p.10-36.

escutar para fazer companhia, para fazer durar uma presença ausente através do gesto, ao traçar uma nova linha — mesmo que ela se evapore logo adiante, como uma nuvem atravessada pelo vento.

Adriana Cavarero, em *Tu che mi guardi, Filosofia della narrazione* (1997) e *Vozes Plurais* (2011), parte da ideia de que não contamos nossa própria vida sozinhos, pois nossa narrativa sempre se forma no encontro com a escuta do outro. Ela afirma:

0 jogo entre emissão vocálica e percepção acústica envolve necessariamente os órgãos internos[...] A impalpabilidade das vibrações sonoras, mesmo incolores como o ar, sai de uma boca úmida e irrompe do vermelho da carne [...] não se trata, porém, de um tesouro intangível, de uma essência inefável e, muito menos, de uma espécie de núcleo secreto do eu, mas sim de uma vitalidade profunda do ser único que goza da sua autorrevelação por meio da emissão da voz. Tal revelação procede justamente de dentro para fora, avançando no ar em círculos concêntricos na direção do ouvido alheio (2011, p.18-19).

Contar uma história no mapa é também contar-se (e contar) com o outro, que escuta e participa das narrativas alheias. Essa conversação de vestígios é o que torna o espaço do jogo um território polifônico. A história que se complementa é também uma história que se desvia, se transforma, se perde e reaparece em nova forma. O lugar aparece como um campo de relação, de memória partilhada, de presença múltipla e se forma no entrelaçamento.

4.4.4 Recontar e reencantar — Desafio *Colecionar névoas*

A dinâmica de *Colecionar névoas* convida o jogador a recontar uma história, seja resgatando uma narrativa pessoal ouvida ao longo da vida, seja a partir do encontro com um desconhecido disposto a compartilhar um fragmento de si, ali mesmo, nas imediações da experiência do jogo na cidade. Tal gesto pode ser comparado a um jogo de telefone sem fio. Uma história é ouvida, recontada, transformada e atravessada por outras vozes e sentidos. Cada jogador age como um elo nessa cadeia narrativa. Mas, ao contrário do jogo infantil, em que as “alterações” são motivo de riso, aqui a distorção é valorizada: o deslocamento é a própria força poética da travessia. A cidade torna-se um campo de transmissão de fabulações, onde as histórias circulam não para preservar uma origem, mas para ativar novas escutas. A névoa, nesse sentido, é também ruído e contaminação — o que escapa ao controle e abre a narrativa para o acaso, a reconfiguração, a criação. Recontar, aqui, é também reencantar: um gesto de escuta que não busca decifrar o outro, mas abrir-se à sua opacidade e permitir que algo do mundo se diga novamente, de outro modo, em outra voz. Aquele que reconta histórias

assume o gesto do narrador, aquele que redesenha o relato. Ele acompanha a história com o intuito de reinscrevê-la. O jogador é um ouvinte de olhar retrospectivo e um conector de temporalidades com o protagonista.

As histórias carregam sempre a marca de um corpo que as viveu: “Verdadeiras ou fictícias, as histórias são sempre as histórias de alguém cuja singularidade é expressa em palavras” (CAVARERO, 1997, p.182). Em contraste com a impessoalidade que atravessa muitas experiências cotidianas, marcadas pelo ritmo acelerado, pela invisibilização dos sujeitos e pela repetição sem escuta, a narrativa afirma uma presença. Narrar é reconhecer, na vida concreta de cada sujeito, um traço a ser expresso e compartilhado. Cada névoa recontada adiciona uma camada às histórias, pequenas inserções, vestígios e deriva.

Como propõe Adriana Cavarero (1997), ninguém se conta sozinho; toda narrativa pessoal se constitui no encontro com o outro que escuta, traduz e reinscreve. Nesse sentido, a história recontada não é uma tradução fiel nem uma repetição, mas uma conversa entre ecos. O jogador responde ao que ouviu com sua própria voz, seu próprio corpo e sua própria maneira de dar forma à narrativa. Essa relação de recontos e deriva pode ser aproximada do pensamento de Paul Ricoeur. Em *Tempo e narrativa* (1994, p.117-118), o autor propõe que o ato de narrar opera em três níveis: pré-figuração (experiência vivida), configuração (narrativa construída) e refiguração (a escuta e a reinterpretação pelo outro). Estar na cidade, nesse jogo de recontar, escutar e reinscrever, é participar de uma cena narrativa relacional, em que o sujeito se dá a ver e a ouvir por meio da história que o outro conta dele.

O recontar se torna uma maneira de habitar. Habitar não é fixar-se, mas acompanhar os fluxos, as texturas, os ritmos do mundo. É uma prática atenta e sensorial, em que o corpo segue trilhas, sente o tempo, pisa no chão, respira o ar — um processo que envolve caminhar, ouvir, tocar, narrar. “Habitar o mundo, então, não é permanecer num lugar, mas tornar-se parte de um mundo em movimento” (INGOLD, 2010, p.S123, tradução nossa¹⁰⁸). É nesse sentido que se pode falar de uma produção de lugar como zona de atravessamento, onde memórias circulam, vozes se entrelaçam e sentidos emergem no encontro. Como propõem Yi-Fu Tuan (1980, 1983) e Doreen Massey (2008), o lugar é o espaço tornado significativo pela

¹⁰⁸ To inhabit the world, then, is not to remain in one place but to become part of a world in movement (INGOLD, 2010).

experiência vivida. Ou seja, quando o movimento atento do habitar encontra memória, afeto e história, esse espaço se torna lugar.

Os quatro desafios — encontrar o outro, complementar uma história e coletar uma memória alheia e deslocar um objeto — ampliam a noção de lugar no jogo *Céus*: lugar como dobra relacional, como encruzilhada de vozes e afetos. O jogo não atribui valor apenas ao espaço físico percorrido, mas ao modo como esse espaço é habitado e compartilhado. O lugar emerge, assim, como acontecimento plural, sustentado por ações poéticas, éticas e corporais. O mapa, a voz, a imagem e o outro não são elementos isolados, mas vetores de inscrição mútua que fazem da cidade um céu possível a ser tecido.

4.5 Tudo coaduna na Performance

Quando Paola Berenstein Jacques e Washington Drummond, em *Experiências metodológicas para compreensão da complexidade da cidade contemporânea* (2015), usam a metáfora do caleidoscópio para ressaltar a natureza de seus rearranjos e justaposições, utilizam a expressão “com-posições”. Isso significa que “a cada mudança, em qualquer uma dessas posições, surgem novas com-posições” (p.12). Tal formulação incita a pensar a cidade como espaço de montagens e remontagens, sendo sempre um “estar com”, como já comentado anteriormente. Compor com significa posicionar-se em/entre. Os autores estão falando principalmente sobre os modos de apreender, experimentar e reconfigurar a cidade:

O caleidoscópio, um brinquedo de estrutura simples, que toda criança já experimentou, nos mostra uma forma complexa de ver, de compor, de pensar, desmontando qualquer tipo de unidade, qualquer tipo de certeza fixa, sedentária ou sedimentada, e remontando, a partir da complexidade caleidoscópica, uma multiplicidade de outras possibilidades compositivas, de outros pontos de vista, e também, de outras formas de apreensão e outras maneiras de compreendermos a complexidade da cidade contemporânea (JACQUES; DRUMMOND, 2015, p.13).

Os autores colocam em foco a relação entre narrativa, sujeito e experiência. Citam Benjamin para sustentar uma visão comum à dele: a de que o maior problema hoje estaria na forma de compartilhar a experiência. Essa crise da transmissão da experiência na modernidade está fortemente ancorada na obra de Walter Benjamin, especialmente no ensaio clássico *O Narrador* (1987, v.1). Ele descreve a crise da narrativa moderna como a perda da experiência partilhada, sedimentada e transmitida ao longo do tempo. “Com isso, desaparece o dom de ouvir, e desaparece a comunidade dos ouvintes” (p.205), escreve ao refletir sobre a dissolução da escuta e da narração como práticas coletivas. Mesmo escrita no século XX, essa obra

ressoa profundamente na contemporaneidade, especialmente quando pensamos no esvaziamento da experiência na vida urbana acelerada, mediada e fragmentada, em uma época em que a comunicação digital e o ritmo urbano estreitam o tempo da escuta profunda, substituindo a narrativa pausada por fluxos incessantes de informação e imagens.

No entanto, é precisamente aí que Benjamin permanece fértil: ao identificar essa perda, ele também aponta a potência das formas que podem reativar o vínculo com o vivido. Ele defende que a experiência só pode ser absorvida em profundidade quando o sujeito está em estado de abertura: “esse processo de assimilação se dá em camadas muito profundas e exige um estado de distensão que se torna cada vez mais raro. [...] O tédio é o pássaro de sonho que choca os ovos da experiência” (BENJAMIN, 1987, v.1, p.204). O tédio é aquilo que permite que a experiência se enraíze. Esse tempo lento, de distensão, é incompatível com a pressa e com a fragmentação típica das cidades.

O jogo urbano performático aqui proposto busca justamente reativar esse espaço de escuta e recontagem, onde caminhar, gravar e narrar reinstauram a experiência como processo partilhável. Trata-se de um dispositivo de escuta urbana, em que o jogador se torna, ao mesmo tempo, ouvinte, narrador e corpo sensível na cidade, compondo a rede de narrativa por meio de seu gesto performático. Como sugere Jacques (2005, 2007), a experiência performática dissolve o sujeito fixo e o reelabora nas circunstâncias do encontro, em que o corpo se reconfigura no embate com o tempo, o espaço e o outro. Em performance, tudo coaduna: corpo, história, espaço e gesto.

O jogador se inscreve numa ação que é simultaneamente coletiva, contingente e efêmera, mas também capaz de gerar rastros, vestígios e camadas (ou com-posições) no cenário urbano. Cada história gravada, cada missão realizada, reabre o gesto da deriva: não apenas movimenta o corpo pela cidade, mas também desdobra o território virtual do jogo. Como nos experimentos situacionistas, o deslocamento busca a ativação de encontros que desestabilizam a rotina dos espaços e produzem novos modos de habitá-los. Paola Berenstein Jacques conceitua essa experiência como errância urbana, entendida não como um método, mas como um modo sensível e voluntário de vivenciar a cidade, em que se valoriza o extravio, o ritmo desacelerado e a imbricação entre corpo e espaço.

Errar, ou seja, a prática da errância, pode ser um instrumento da experiência urbana, uma ferramenta subjetiva e singular, ou seja, o contrário de um

método ou de um diagnóstico tradicional. A errância urbana é uma apologia da experiência da cidade, que pode ser praticada por qualquer um, mas que o errante pratica de forma voluntária. O errante é então aquele que busca o estado de espírito — ou melhor, de corpo — errante, que experimenta a cidade através das errâncias, que se preocupa mais com as práticas, ações e percursos, do que com as representações, planificações ou projeções (JACQUES, 2007, p.97-98).

A errância promovida pelo jogo atualiza o gesto da deriva como uma prática corpográfica. Nas palavras de Jacques (2007, 2014), trata-se de uma escrita da cidade no e pelo corpo, em que a memória urbana se inscreve na carne e, ao mesmo tempo, o corpo inscreve-se na cidade (p.95). Essa troca sensível configura o que Jacques chama de incorporação: uma relação de mútua contaminação entre corpo e espaço urbano, entre o gesto e a cidade. Nesse sentido, o jogo ativa um campo performático, no qual os deslocamentos, escutas e narrativas projetam o corpo no espaço público e o tornam matéria de criação. A performance, aqui, não é entendida como representação, mas como ato de inscrição e relação: uma forma de “fazer lugar” com o corpo, os afetos e os vestígios deixados pelo caminho. A inscrição corporal no espaço público aproxima arte e vida, jogo e gesto, instaurando uma condição liminar que sustenta a própria experiência performática. O jogo propõe a cidade como invenção partilhada daquilo que se vive, ativando uma dimensão narrativa e relacional que se desdobra na presença. Por meio de suas proposições, cria-se uma situação performativa: os participantes são convocados a agir, interagir, afetar e ser afetados. Todo o material discursivo gerado (palavra, imagem, gravação) só ganha sentido na relação com o corpo e sua ação na cidade. São vestígios de um fazer que projeta o vivido sobre a cidade, articulando gesto e memória numa cartografia sensível.

Essa dimensão corporal, relacional e situada aproxima o fazer performático de um modo de habitar o mundo em constante invenção e negociação. Mais do que uma forma artística, a performance pode ser compreendida como uma prática de presença, de exposição e de implicação no espaço-tempo da experiência. É nesse sentido que Yiftah Peled, em sua tese de doutorado *DTEEP: dinâmicas e trocas entre estados de performance* (2013), propõe a performance como, antes de tudo, um modo de estar no mundo e de implicar-se nas relações, na presença, no tempo e na transformação. Para o autor, as premissas fundamentais da performance são:

1. O artista da performance usa o corpo como obra.
2. A prática da performance aproxima a arte da vida.
3. A performance trabalha com temporalidade variada.
4. A performance busca a aproximação com o espectador.
5. A performance valoriza o momento ao vivo.

6. Na performance existe o elemento do risco.
7. A performance tem um elemento de questionamento ou protesto.
8. A performance está aberta às circunstâncias da vida.
9. Trabalha com a repetição como forma de resistência e superação (2013, p.20-22, adaptado).

Tais premissas não funcionam como regras fixas, mas como vetores de pensamento e ação que orientam modos de estar, criar e implicar-se no mundo. Ao descrever a performance como um campo aberto às circunstâncias da vida, ao risco, ao encontro e à transformação, Peled oferece uma chave potente para pensar práticas artísticas situadas, como o jogo *Céus*. Nessa perspectiva, o jogo se revela como uma experiência performática, urbana e relacional, em que corpo, gesto e narrativa compõem modos de presença. A cidade performada, nesse contexto, deixa de ser apenas um cenário e passa a ser compreendida como um espaço relacional (MASSEY, 2008), tecido por histórias, imagens e encontros que se reorganizam a cada ação. E, igualmente, um espaço incorporado (JACQUES, 2007), entendido como a inscrição mútua entre corpo e cidade, marcada pela experiência, pela memória e pelos afetos. Como num caleidoscópio, o lugar emerge das constantes composições e recomposições entre o vivido, o compartilhado e o imaginado.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ponto de partida desta investigação é a compreensão de que o lugar não é uma entidade estável, dada ou fixa. Ele é, como propõem Lefebvre (2001), Massey (2008) e Tuan (1983), um fenômeno relacional, situado e produzido por práticas sociais e corporais. A tese parte da hipótese de que o jogo *Céus* pode atuar como uma tecnologia de criação de lugar. Mas, afinal, como essa produção ocorre? Como o jogo *Céus* pode produzir lugar? Para responder a tais questões, analiso a articulação entre corpo, narrativa e espaço urbano, mediada pela estrutura lúdica do jogo.

5.1 Acontecer Lugar: entre a pele e o mapa

O jogo propõe uma ontologia performativa do lugar, em que este é acontecimento — uma realidade em fluxo, constituída na ação. Nesse sentido, o lugar não é pré-existente em relação aos corpos que se movem, mas um fenômeno que se faz e refaz na “intra-atividade agencial” entre humanos, matéria urbana e mediações tecnológicas. A produção de lugar, portanto, acontece na medida em que essas entidades se afetam mutuamente, em consonância com a proposta de Barad (2007), segundo a qual os agentes se constituem na própria intra-ação:

O mundo é um processo aberto de materialização, por meio do qual a própria materialização adquire significado e forma através da realização de diferentes possibilidades agenciais. Temporalidade e espacialidade emergem nessa historicidade processual. Relações de exterioridade, conectividade e exclusão são reconfiguradas. As topologias mutáveis do mundo implicam uma rearticulação contínua da própria noção de dinâmica. Dinâmicas não dizem respeito apenas a propriedades que mudam no tempo, mas ao que importa na materialização contínua de diferentes topologias espaço-temporais. O mundo é intra-atividade em sua diferenciação material (p.141, Tradução nossa¹⁰⁹).

Tudo se forma e adquire sentido no próprio vir-a-ser: no tornar-se ou tomar forma. Quando o jogador grava uma história, essa gravação não é a simples captura de algo anterior, mas a própria emergência de um fenômeno material discursivo. A gravação é a experiência materializando-se em sua topologia momentânea. Jogador, cidade, dispositivos (celular, microfone, GPS) e gesto performativo se enredam difrativamente. A gravação, nesse sentido, não representa um lugar: ela o constitui. Ao materializar-se, reorganiza topologicamente o

¹⁰⁹The world is an open process of mattering through which mattering itself acquires meaning and form through the realization of different agential possibilities. Temporality and spatiality emerge in this processual historicity. Relations of exteriority, connectivity, and exclusion are reconfigured. The changing topologies of the world entail an ongoing reworking of the notion of dynamics itself. Dynamics are a matter not merely of properties changing in time but of what matters in the ongoing materializing of different space time topologies. The world is intra-activity in its differential mattering (BARAD, 2007, p.141).

espaço, o lugar se torna aquele acontecimento.

Nem todo acontecimento se adensa¹¹⁰ a tal ponto que possa ser reconhecido como lugar, mas, quando algo se fixa sensivelmente, materialmente ou simbolicamente, quando afeta corpos e é afetado, então podemos dizer que um lugar emergiu. Um jogador parado em uma esquina qualquer, ocupa a princípio, um ponto funcional da cidade. Mas, ao escutar uma história, ativar (ou criar) uma memória, realizar um gesto, interagir com alguém ou com um objeto, aquele ponto se transforma. Deixa de ser espaço genérico e se torna lugar: narrado, vivido, habitado por sentidos em movimento. Nesse processo, o gesto performativo do corpo na cidade produz memória, não como lembrança de um passado fixo, mas como criação presente, emaranhada entre tempo, espaço e afeto. A memória, assim, é um efeito da própria intratividade: forma-se no fazer, e não antes dele. Uma memória construída no presente como marca material-discursiva do encontro. O lugar, assim, é também uma inscrição topológica da memória performada.

Para Yi-Fu Tuan (1980), o lugar é aquilo que emerge quando o espaço é sentido, habitado e nomeado. Ele desenvolve o conceito de topofilia como o laço afetivo entre pessoa e lugar, descrevendo a espacialidade como vivência e percepção: “Topofilia é o elo afetivo entre a pessoa e o lugar ou ambiente físico. Difuso como conceito, vivido e concreto como experiência” (p.17). O lugar, então, é o resultado da percepção sensível, da experiência acumulada e do afeto dirigido a uma porção do espaço. Ao aproximar a topologia sensível de Tuan da topologia relacional de Barad, podemos conceber o lugar como o espaço onde se situam os rastros materializados da experiência vivida. O que nos permite pensar que, ao ativar o corpo atento (Tuan), e ao reorganizar relações materiais-discursivas entre sujeito, cidade e narrativa (Barad), o jogo faz com que o lugar aconteça.

Céus explora a capacidade do jogo de transformar espaço em lugar. Lembrando que o espaço é o campo de relações, ou condição potencial da emergência de lugaridades e, por conseguinte, o próprio acontecimento relacional. Falar em lugaridades é enfatizar que não há um único modo de ser-lugar, pois cada ação dos jogadores pode produzir uma nova lugaridade naquele mesmo ponto físico. Lugaridade é o modo de ser do lugar: “tratar o espaço para além desta dimensão abstrata, trazendo-o para o âmbito da topologia parece oferecer possibilidades para

¹¹⁰ Tornar-se reconhecível enquanto acontecimento situado, é o instante em que a experiência se inscreve.

pensarmos o lugar em sua adverbialidade” (MARANDOLA, 2020, p.10). A *adverbialidade* indica que o lugar não é um substantivo fixo, mas um acontecimento em movimento, que se expressa no modo como o lugar é vivido, ativado e transformado. Não se trata apenas de onde algo acontece, mas de como acontece.

O lugar do jogo não se apresenta como um espaço predeterminado ou um cenário digital fechado, mas como efeito de uma ativação performativa. Cada vez que um jogador para, escuta, registra ou reconta uma história, um lugar do jogo se constitui não como ponto fixo no mapa, mas como dobra entre corpo, cidade e narrativa. O mapa digital guarda os rastros dessas ativações, mas não os esgota. Ele aponta para uma ontologia do lugar que se realiza no gesto, no afeto e na presença. Assim, o lugar do jogo é também o lugar criado pelo jogo (constituído pela prática), e só existe enquanto relação situada, tal como propõe Barad (2007) com a noção de intra-ação. O lugar do jogo, portanto, é criado na performance do jogador. É o lugar que não existiria como tal se o jogo não estivesse em ato.

O lugar não é um ponto no mapa. Ele não preexiste ao corpo, mas é ativado pela experiência: entre gestos e pausas. Mesmo quando a interface registra coordenadas, áudio ou texto, esses elementos são vestígios de um corpo em relação. Assim, o que aparece na interface digital do jogo não é o lugar em si, mas a inscrição de um acontecimento de lugar: um eco, um rastro. O lugar não está contido no digital, mas atravessa o digital. Não é representado, mas evocado. *Céus* convoca o corpo a agir no espaço e, ao mesmo tempo, registrar essa ação como gesto de inscrição e criação. O lugar mesmo aconteceu na presença, quando o corpo do jogador se demorou ali. Cada ponto marcado no mapa digital do jogo — uma gravação de voz, uma fotografia, uma história recontada — não representa um lugar, mas testemunha um acontecimento de lugar. O lugar não é um contorno externo onde o corpo se encaixa, mas uma formação que se dobra a partir da experiência incorporada.

Topologias possíveis

De que modo o jogo produz lugar? Essa pergunta atravessa toda a presente tese, conduzindo a investigação por um percurso teórico, metodológico e poético (em torno do jogo urbano *Céus*). Frente à cidade regulada, fragmentada, funcionalizada e espetacularizada, o jogo emerge como uma prática sensível capaz de instaurar brechas no espaço ordinário, deslocando corpos, ativando escutas e reconfigurando modos de presença. O jogo não apenas se passa em lugares: ele os produz.

Não se trata aqui de lugar como entidade física, delimitada e mensurável, mas como efeito de relação, como propõem Yi-Fu Tuan (1983) e Doreen Massey (2008): lugar como aquilo que se constitui no entre — entre sujeitos, tempos, histórias. O jogo atua como meio para fazer emergir esses “entres”, desestabilizando os usos normatizados (habituais) do espaço e ativando sua dimensão sensível, simbólica e compartilhável.

A produção de lugar no jogo *Céus* não opera por fixação, mas por ativação: cada missão realizada, cada história gravada ou imagem inserida no mapa desenha uma topologia encarnada, que se forma no contato entre o corpo em ação, gestos performativos propostos pelos desafios e as narrativas produzidas durante o percurso. Essa configuração pode ser vivida de forma individual — na memória e nos afetos de cada jogador —, mas também se inscreve como experiência compartilhada, na medida em que os rastros acumulados criam um campo coletivo de presença. Esses rastros, que depois veremos no mapa digital como arquivo pulsante de narrativas encarnadas, serão detalhados mais adiante. Nesse sentido, ainda que a produção de lugar não seja exclusiva do jogo, o *Céus* a realiza com particularidades: intensifica-a ao articular corpo, cidade e tecnologia em um dispositivo que transforma deslocamentos em encontros e memória em inscrição sensível.

A rede de lugares que emerge no jogo é constituída por práticas performativas: convoca o corpo a caminhar, escutar, narrar e afetar-se. O jogador de *Céus* não apenas se move pela cidade, mas a performa, reinscrevendo sentidos no espaço vivido. A cidade se transforma em campo de inscrição e invenção, onde histórias se acumulam sem se apagar, compondo uma cartografia sensível e compartilhável. Entender o jogo como performance é assumir o lugar como processo: algo que se faz no encontro, na escuta e no gesto. A cidade que se delinea é caleidoscópica, feita de camadas sobrepostas de memória e presença. Nesse contexto, o jogo cria condições para que o corpo em movimento se torne o centro da experiência, instaurando outras formas de estar no mundo.

No percurso da tese, vimos com Tim Ingold (2010) que o caminhar é uma forma de conhecimento que se dá na fricção com o mundo, no estar-em-movimento entre fluxos de matéria e memória. Com Henri Lefebvre (2001), compreendemos que o espaço é produzido nas práticas cotidianas e que o lúdico e o poético têm o poder de reencantar a cidade. Com Karen Barad (2007), o espaço não é um suporte neutro, mas parte da intra-ação: ele coemerge com as relações que nele se tecem. As lugaridades do jogo são, assim, efeitos dessa

articulação entre tecnologia, ambiente urbano, corpo e narrativa, instaurando no espaço a sua própria condição de lugar. Com Adriana Cavarero (1997), compreendemos ainda que a narrativa de si só se dá na presença do outro que escuta e reconta — como acontece nas missões do jogo, que solicitam o recontar como gesto de cuidado, deslocamento e reinvenção.

As lugaridades que emergem no jogo *Céus* não pertencem apenas a um sujeito isolado, mas operam numa lógica relacional e compartilhada. Cada registro feito por um jogador (uma imagem, uma fala, um texto escrito) é deixado no mapa digital como um rastro acessível a outros, a ser trilhado. Tal partilha reconfigura a própria noção de lugar: ele deixa de ser experiência individual e passa a ser um campo cruzado, um território narrado a muitas vozes.

Colecionar névoas, escutar imagens, recontar histórias de outrem e deslocar objetos da cidade são todas ações que demandam um gesto intencional, que exigem uma postura de presença, atenção e abertura ao instante. Trata-se de um envolvimento sensível que só se dá pela escolha ativa de estar ali, com o corpo inteiro. A cidade, sob o efeito do jogo, converte-se em constelações de fabulações partilhadas, onde cada rastro deixado por um jogador pode ser posteriormente reativado por outro. O mapa digital do jogo, longe de ser uma representação cartográfica estática, é um arquivo pulsante de narrativas encarnadas, um território sensível em constante atualização.

Em tempos de acelerada racionalização dos espaços urbanos, o jogo performático *Céus* propõe uma demora da escuta e do encontro. Ele intenta recuperar a dimensão partilhável da experiência, mobilizando o corpo e a palavra para refazer vínculos com o mundo. Se todo lugar é relação, o jogo é o catalisador de suas emergências. E, assim, a topologia momentânea do jogo é também uma cartografia do possível — efêmera, sim, mas plena de potência de mundo. Inspirando-se em Adriana Cavarero (1997, 2011), pode-se dizer que cada jogador conta e escuta não apenas a si, mas também ao outro, e é nesse contato que o lugar acontece. A escuta do rastro deixado por outro jogador é sempre também uma resposta, um reposicionamento. Assim, o lugar é criado em conjunto, como uma narrativa em camadas, alimentada pela multiplicidade de presenças que ali passaram. O mapa digital torna-se um arquivo topológico dessa partilha: uma cidade feita de interstícios e interseções.

Com base na perspectiva de Karen Barad (2007) e Tim Ingold (2010, 2015), podemos compreender as lugaridades como efeitos performáticos. O lugar não está dado: ele acontece

na relação entre gesto, matéria e afeto. Cada corpo que joga, caminha e escuta transforma-se junto com a cidade. O lugar não é um ponto único localizável, mas um processo em curso. Essa produção é também uma forma de conhecimento sensível: ao mover-se, o jogador percebe com os pés, com o ouvido e com a pele. Em Ingold (2010), o caminhar é uma forma de pensar, e o jogo, nesse sentido, faz o jogador pensar com o corpo. Ele se torna um corpo afetado e agente, compondo o lugar como rede de relações transitórias, mas densas.

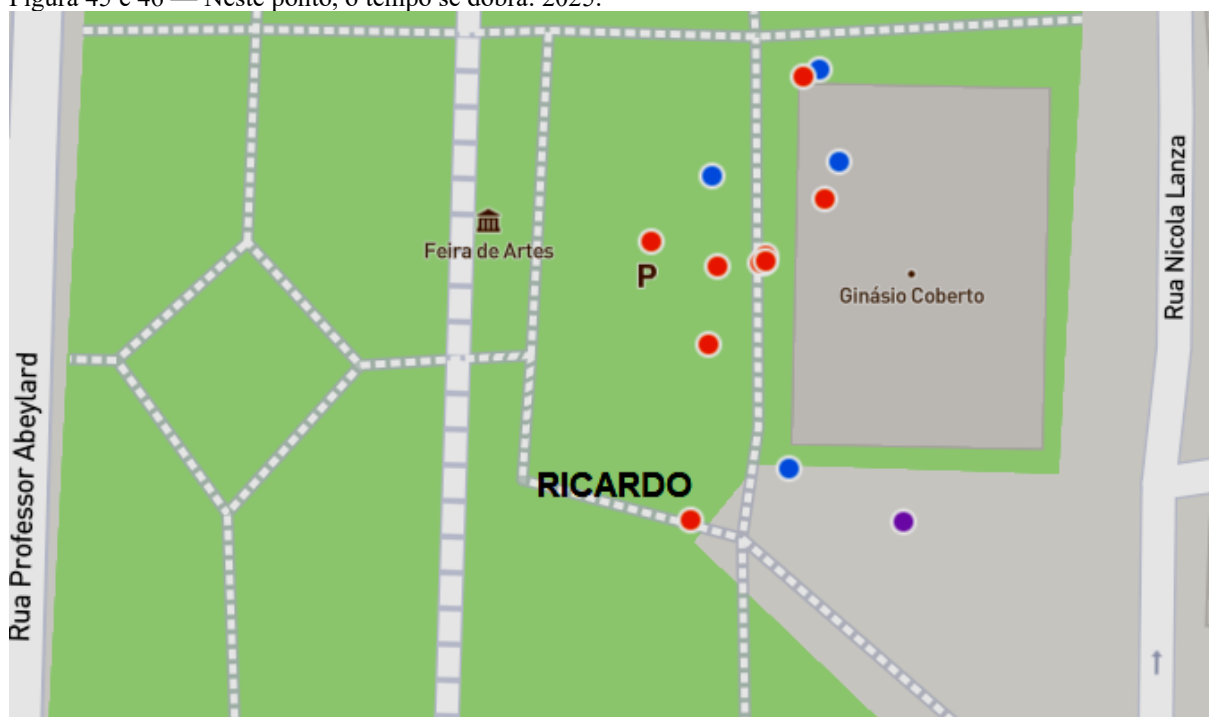
Ao propor deslocamentos e desafios que implicam escuta, atenção e pausa, o jogo *Céus* atua sobre as memórias espaciais preexistentes do jogador. Aquilo que era apenas um ponto de passagem (um muro, uma calçada, uma árvore) ganha espessura: um muro pode tornar-se lembrança, uma calçada pode transformar-se em pausa, uma árvore pode converter-se em história. Essa ativação reposiciona o jogador em relação à cidade, como se o espaço revelasse camadas antes invisíveis. No jogo, o lugar se dá por meio do gesto, do afeto e da inscrição. O gesto de caminhar e gravar ativa não apenas a lembrança, mas também um novo vínculo com aquele lugar, agora atravessado por uma memória narrada em voz. Como disse o jogador:



Estou aqui no ponto, ao lado do ginásio, onde hoje existe uma área verde: cheia de árvores, com uma academia ao ar livre. Recordo de que aqui existia um fliperama e alguns bares. E nesse fliperama, várias vezes vim jogar os jogos antigos, como *Street Fighter*, *Dinossauro Cadillac*, e vários outros. Tem uma história interessante também, que minha esposa já me contou. Ela também vinha no local e gostava de cantar. Naquela época tinha karaokê. Ela vinha muito aqui. Então foram momentos felizes e de lazer dela e meu. Hoje a gente depara com a ausência desse local. [...] Fez parte e faz parte da nossa memória e que com o tempo vai se modificando¹¹¹ (CÉUS, 2025).

¹¹¹ Durante as décadas de 1980 e 1990, os jogos *Cadillacs and Dinosaurs* (1993) e *Street Fighter* (1987) tornaram-se extremamente populares no Brasil, especialmente nos fliperamas (arcades), que eram espaços de convivência comuns nas cidades.

Figura 45 e 46 — Neste ponto, o tempo se dobra. 2025.



Fonte: *Céus*.

Ao realizar uma missão, o jogador recordou um fliperama hoje inexistente que frequentava na adolescência, tornando-o novamente habitável, como memória compartilhada, ao longo da experiência do caminhar. O jogo, assim, pode reabrir lugares, reativando o vivido, tensionando o passado com o presente do corpo que joga e se implica. O lugar emerge no entrelaçamento de trajetórias, tempos e experiências. A “dobra¹¹²” do lugar revela que cada ponto da cidade pode abrigar simultaneamente diferentes camadas de experiência, transformando o espaço em uma topologia sensível e performativa. O jogo *Céus* demonstra, assim, que produzir lugar é permitir que essas camadas coexistam, e a experiência encarnada do jogador se converta em conhecimento sensível, configurando o espaço urbano como campo de criação e transformação contínua.

Céus evidencia que a produção de lugar se dá na relação, na performance, na atenção e no afeto, funcionando como catalisador de experiências urbanas emergentes. O jogo propõe brechas na racionalização do espaço urbano, permitindo que o corpo, a palavra e a memória reinvestam a cidade. As lugaridades geradas não são fixas, tampouco exclusivamente individuais: brotam de experiências singulares, mas carregam algo da intra-ação que as constituiu — e que continua a reverberar quando outros jogadores passam por ali. Cada

¹¹² O termo *dobra* é utilizado neste texto para indicar a coexistência de temporalidades, memórias e experiências em um mesmo ponto urbano, ou seja, a sobreposição sensível e performativa de camadas de lugar.

lugaridade guarda vestígios de um corpo, de um gesto, de uma narrativa, e esses vestígios permanecem abertos a novas ativações. No jogo *Céus*, por exemplo, uma gravação deixada por um participante pode ser escutada por outro em outro tempo; um objeto deslocado pode ser encontrado por alguém que não participou da ação original. Assim, o lugar não se encerra no instante vivido: ele permanece vivo, tensionado e reconfigurado, sempre atravessado por presenças, ecos e reativações. É nesse sentido que o jogo intensifica a produção de lugar, transformando o espaço urbano em um campo sensível de memória e encontro.

Em síntese, esta investigação reforça que o lugar é um fenômeno relacional, constituído no encontro, na escuta, no gesto e no afeto. O jogo *Céus* não representa a cidade, mas a faz emergir como lugar performativo, topológico e sensível, oferecendo novas formas de presença e mobilidade urbana. Ao mesmo tempo, abre possibilidades de desdobramentos que convergem para dois eixos principais: a criação de práticas de convívio e hospitalidade urbana, capazes de intensificar o vínculo comunitário no cotidiano, e a reapropriação crítica das tecnologias de vigilância e georreferenciamento, ressignificando-as como instrumentos de fabulação, poesia e invenção de mundos. Nesse horizonte, *Céus* não é apenas um jogo, mas uma provocação de perguntas sobre como podemos habitar a cidade de maneira mais sensível, compartilhada e criativa.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Cristilene; BRAGA, Lizandra Ferreira; LIMA, Matheus Giardini de Castro; OLIVEIRA, Rhariane Ferreira dos Santos; SANTOS, Tamiris Caldeira Viana dos; SILVEIRA, Valquíria Kássia; DIAS, Vânia Lúcia de Assis. Bairro Santa Tereza: uma constante resistência à metropolização. **Revista do Instituto de Ciências Humanas**, Belo Horizonte, v.11, n.14, 2015. Disponível em: <https://periodicos.pucminas.br/revistach/article/view/12966>. Acesso em: 3 set. 2025.
- ALMEIDA, Fernando Antonio da Silva. **A cidade dataficada: uma trajetória para a construção de uma epistemologia crítica sobre a urbanização no século XXI**. Recife, 2024. 214 f. Tese (Doutorado) — Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Urbano, 2024.
- ALÿS, Francis. **Children’s Game #16: Hopscotch**. [Vídeo]. Sharya Refugee Camp, Iraq, 2016. Duração: 4min02s. Disponível em: <https://francisalys.com/childrens-game-16-hopscotch/>. Acesso em: 27 ago. 2025.
- ANJOS, Moacir dos. As ruas e as bobagens: anotações sobre o delirium ambulatorium de Hélio Oiticica. **ARS**, São Paulo, v.10, n.20, p.23-33, 2012. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/47924>. Acesso em: 28 ago. 2025.
- ATTENBOROUGH CENTRE FOR THE CREATIVE ARTS. **Blast Theory: Can You See Me Now? (Players – Online)**. Brighton: ACCA, 2024. Disponível em: <https://attenboroughcentre.com/events/5222/blast-theory-can-you-see-me-now>. Acesso em: 1 set. 2025.
- AUGÉ, Marc. **Não lugares: introdução a uma antropologia da sobremodernidade**. Lisboa: 90 Graus, 2005.
- BACHELARD, Gaston, A Poética do espaço. Tradução: António da Costa Leal e Lúcia do Valle Santos Leal. In: **Col. Os Pensadores**. 3.ed. São Paulo: abril, 1988.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. Tradução: Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- BARAD, Karen. **Meeting the universe halfway: quantum physics and the entanglement of matter and meaning**. Durham; London: Duke University Press, 2007.
- BARCELÓ, Ricardo. Dois casos de música descritiva na guitarra clássica: Fantaisie Villageoise, op. 52 (ca. 1832), de F. Sor, e A l’aube du dernier jour, op. 33 (1988), de F. Kleynjans. In: LESSA, Elisa; MOREIRA, Pedro; PAULA, Rodrigo Teodoro de (org.). **Ouvir e escrever paisagens sonoras: abordagens teóricas e (multi)disciplinares**. Braga: Universidade do Minho, Centro de Estudos Humanísticos (CEHUM), p.441-460, 2020.
- BARTHES, Roland. O Grão da Voz. In: **O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III**. Tradução: Lea Novaes. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1990.
- BARTOLY, F. Debates e perspectivas do lugar na geografia. **GEOgraphia**, v.13, n.26, p.66-91. 2012. Disponível em <https://periodicos.uff.br/geographia/article/view/13625> Acesso em

26 fev. 2024.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução: Sergio Paulo Rouanet; Paulo Cezar de Souza; Jeanne Marie Gagnebin. 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. (Obras escolhidas, v.1).

BENJAMIN, Walter. **Rua de mão única**. Tradução: Rubens Rodrigues Torres Filho; José Carlos Martins Barbosa. São Paulo: Brasiliense, 1987. (Obras escolhidas, v.2).

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Tradução: Irene Aron (do alemão); Cleonice Paes Barreto Mourão (do francês). Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.

BENTES, Ivana. Mídia-arte: estéticas da comunicação e seus modelos teóricos, In: **Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. INTERCOM**. UERJ, Rio de Janeiro, 2005.

BLAST THEORY. **Can You See Me Now?** 2003. Disponível em: <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>. Acesso em: 5 set. 2025.

BLAST THEORY. **Rider Spoke: terms of use – Eden Arts**. [S.l.]: [s.n.], 2023. Disponível em: https://www.blasttheory.co.uk/wp-content/uploads/2023/03/RS-terms-of-use_Eden-Arts.pdf. Acesso em: 31 ago. 2025.

BLAST THEORY. Blast Theory's legendary mixed reality game Can You See Me Now? returns. **Pressat**, 12 nov. 2024. Disponível em: <https://pressat.co.uk/releases/blast-theorys-legendary-mixed-reality-game-can-you-see-me-now-returns-c04df229e3d676dd99d461f6485d435/>. Acesso em: 6 set. 2025.

BLAST THEORY. Rider Spoke: data introduction. **Dialogue, Data and Place**, 20 jan. 2025. Disponível em: <https://dialoguedataplacement.co.uk/rider-spoke-data-introduction/>. Acesso em: 31 ago. 2025.

BONARD, Yves; CAPT, Vincent. Dérive et dérivation. Le parcours urbain contemporain, poursuite des écrits situationnistes? **Journal of Urban Research**, special issue 2, 2009. Disponível em: <http://journals.openedition.org/articulo/1111> Acesso em jun. 2025.

BRETON, André. **Nadja**. Tradução: Ivo Barroso. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

BRITTO, Fabiana Dultra; JACQUES, Paola Berenstein (org.). **CorpoCidade: gestos urbanos**. Salvador: EDUFBA, 2017.

BRUNET, Karla ; FREIRE, Juan . Locação em arte e tecnologia: lugares e/ou espaços. In: Gisela Domschke; Bronac Ferran; Roberta Mahfuz; Annette Wolfsberger. (Org.). **Paralelo: Unfolding Narratives: in Art, Technology & Environment**. Amsterdam: Virtueel Platform, 2010.

BRUNO, Fernanda. **Máquinas de ver, modos de ser: vigilância, tecnologia e subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

BYFIELD, Macy. **Audience agency & AI: insights from Nick on lessons in Rider Spoke**. Blast Theory, 3 dez. 2024. Disponível em: <https://www.blasttheory.co.uk/audience-agency-ai-insights-from-nick-on-lessons-in-rider-spoke>. Acesso em: 03 set. 2025.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução: José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CALVINO, Ítalo. **As Cidades Invisíveis**. Tradução: Diogo Mainardi. São Paulo: Biblioteca Folha, 2003.

CAMPBELL, Brígida. **Arte para uma cidade sensível: arte como gatilho sensível para novos imaginários**. 2018. 314f. Tese (Doutorado em Artes Visuais) — Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

CAMPT, Tina M. **Listening to Images**. Durham, NC: Duke University Press, 2017.

CAPCOM. **Street Fighter**. [Jogo eletrônico]. Japão: Capcom, 1987. Disponível em: <https://www.mobygames.com/game/arcade/street-fighter>. Acesso em: 6 set. 2025.

CAPCOM. **Cadillacs and Dinosaurs**. [Jogo eletrônico]. Japão: Capcom, 1993. Disponível em: <https://www.mobygames.com/game/arcade/cadillacs-and-dinosaurs>. Acesso em: 6 set. 2025.

CARERI, Francesco **Walkscapes: o caminhar como prática estética**. Tradução: Frederico Bonaldo. São Paulo: Editora G. Gili, 2013.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. Henri Lefebvre: o espaço, a cidade e o “direto à cidade”. **Revista Direito Práxis**. Rio de Janeiro, v.11, n.01, p.349-369, 2020.

CARVALHO, Flavio de. **Realizada sobre uma procissão de Corpus-Christi: uma possível teoria e uma experiência**. 2.ed. São Paulo: Irmãos Ferraz, 1931.

CARVALHO, Hermínio Bello de; CAPIBA. **Amigo é casa**. 2004. Música. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=FYczWjRzD_Q. Acesso em: 4 set. 2025.

CAVARERO, Adriana. **Tu che mi guardi, tu che mi racconti**. Filosofia della narrazione. Milano: Feltrinelli, 1997.

CAVARERO, Adriana. **Vozes Plurais: filosofia da expressão vocal**. Tradução: Flávia Terrigno Barbeitas. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer**. Tradução: Ephraim Ferreira Alves. 3ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

CHATWIN, Bruce. **The Songlines**. New York: Viking Penguin, 1987.

CONSALVO, Mia. There is no magic circle. **Games and Culture**, v.4, n.4, p.408-417, 2009.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: a psicologia do alto desempenho e da felicidade**. Tradução: Cássio de Arantes Leite. Rio de Janeiro: Objetiva, 2020.

DE SOUZA E SILVA, Adriana. Hybrid Spaces 2.0: Connecting networked urbanism, uneven mobilities, and creativity in a (post)pandemic world. **Mobile Media & Communication**, v.11, n.1, p.59–65, 2023.

DE SOUZA RICARDO, Pablo Alexandre Gobira. **Guy Debord, jogo e estratégia: Uma teoria crítica da vida**. 2012. 258f. Tese (doutorado em Estudos linguísticos) — Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2012.

DEBORD, Guy-Ernest. Introduction à une critique de la géographie urbaine. **Les Lèvres Nues**, n.6, Bruxelles, 1955. Disponível em: <https://rohandrape.net/ut/rttcc-text/Debord2006a.pdf> Acesso em: 28 ago. 2025.

DEBORD, Guy-Ernest. Théorie de la dérive. **Internationale Situationniste**, Paris, n.2, déc. 1958. Republicado de: **Les Lèvres Nues**, n. 9, 1956. Disponível em: https://www.larevuedesressources.org/IMG/pdf/internationale_situationniste_2.pdf. Acesso em: 28 ago. 2025.

DEBORD, Guy-Ernest. **A sociedade do espetáculo**. Projeto Periferia / eBookLibris, 2003.

DEBORD, Guy-Ernest; SANGUINETTI, Gianfranco. **The real split in the International: theses on the Situationist International and its time**. Tradução: John McHale. London: Pluto Press, 2003.

DELEUZE, Gilles. Post-scriptum sobre as sociedades de controle. **L'Autre Journal**, n.1, maio 1990.

DELEUZE, Gilles; GATARRI, Felix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol.1**. Tradução: Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

DELEUZE, Gilles; GATARRI, Felix. **Mil Platôs: Capitalismo e esquizofrenia. V. 3**. Tradução: Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Cláudia Leão e Suely Rolnik. Rio de Janeiro: Ed 34, 1996.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol. 4**. Tradução: Suely Rolnik. São Paulo: Ed. 34, 1997.

DELORY-MOMBERGER, Christine. **A condição biográfica: ensaios sobre a narrativa de si na modernidade avançada**. Tradução: Carlos Galvão Braga; Maria da Conceição Passeggi; Nelson Patriota. Natal: EDUFRN, 2012.

DERRIDA, Jacques; Dufourmantelle, Anne. **Anne Dufourmantelle convida Jacques Derrida a falar Da hospitalidade**. Tradução: Antônio Romane. São Paulo: Escuta, 2003.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Cascas. Tradução: André Telles. **Serrote: Uma Revista de Ensaios, Artes Visuais, Ideias e Literatura**, São Paulo, n.13, p.99-133, mar. 2013.

DIJCK, José van; POELL, Thomas. Compreendendo a lógica das mídias sociais. **Revista Comunicação Mídia e Consumo**, São Paulo, v.1, n.1, p.02-14, ago. 2013. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/263566996_Understanding_Social_Media_Logic. Acesso em: 03 set. 2025.

EVANGELISTA, Rafael. Colonialismo de dados: como opera a plataformização da internet. **Revista Comunicação & Educação**, v.24, n.2, p.59-67, 2019. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v24i2p59-67>

FIRMINO, Rodrigo José. Securitização, vigilância e territorialização em espaços públicos na cidade neoliberal. In: BRUNO, Fernanda et al. (Org.). **Tecnopolíticas da vigilância: perspectivas da margem**. São Paulo: Boitempo, p. 69-90, 2018.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: história da violência nas prisões**. Petrópolis: Editora Vozes, 1987.

FOUCAULT, Michel. Aula de 17 de março de 1976. In: **Em defesa da sociedade** São Paulo: Martins Fontes, 2005.

FOUCAULT, Michel. **Nascimento da biopolítica: curso dado no Collège de France (1978-1979)**. Tradução: Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2008. (Coleção Tópicos)

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método**. Tradução: Flávio Paulo Meurer. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

GIANNACHI, Gabriella; LOWOOD, Henry; ROWLAND, Duncan; BENFORD, Steve; PRICE, Dominic. CloudPad - a cloud-based documentation and archiving tool for mixed reality artworks. In: **Journal Digital Humanities**, 2011.

GONÇALVES, Flávia Braga. **CÉUS**. [Jogo eletrônico]. Sete Lagoas: Produção Independente, 2025. Disponível em: <https://ceusgame.com>. Acesso em: 2 out. 2025.

GOUVEIA, Patrícia. **Artes e jogos digitais: estética e design da experiência lúdica**. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 2010.

GRISHAEVA, Elena B. An anthropological perspective on Australian Aboriginals as the Dreamtime descendants. **Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences**, Krasnoyarsk, v.18, n.4, p.795-803, 2025.

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica: cartografias do desejo**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1996.

HARVEY, David. **Cidades rebeldes: do direito à cidade à revolução urbana**. Tradução: Jeferson Camargo. São Paulo: Martins Fontes - selo Martins, 2014.

HEIDEGGER, Martin. Construir, habitar, pensar. In: HEIDEGGER, Martin. **Ensaio e conferências**. Petrópolis: Vozes, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução: João Paulo Monteiro. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

INGOLD, Tim. The Temporality of the Landscape. **World Archaeology**. London, v.25, n.2, p. 152-174, 1993. DOI: <https://doi.org/10.1080/00438243.1993.9980235>.

INGOLD, Tim. **The perception of the environment: essays on livelihood, dwelling and**

skill. London; New York: Routledge, 2000.

INGOLD, Tim. **Lines: A Brief History**. London: Routledge, 2007.

INGOLD, Tim. Footprints through the weather-world: walking, breathing, knowing. **Journal of the Royal Anthropological Institute** (N.S.), v.16, supl.1, p.S121-S139, 2010.

INGOLD, Tim. **Estar vivo: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição**. Tradução de Fábio Creder. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015. (Coleção Antropologia).

INTERNATIONALE SITUATIONNISTE. **Internationale Situationniste**. Paris, n.1, juin 1958.

JACQUES, Paola Berenstein (Org.). **Apologia da Deriva: escritos situacionistas sobre a cidade / Internacional Situacionista**. Tradução: Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro, Casa da Palavra, 2003.

JACQUES, Paola Berenstein. Errâncias urbanas: a arte de andar pela cidade. **ARQTEXTOS**, Porto Alegre, n. 7, p. 16-25, 2005. Disponível em: https://www.ufrgs.br/propar/wp-content/uploads/2023/06/7_Paola-Berenstein-Jacques.pdf. Acesso em: 4 ago. 2025.

JACQUES, Paola Berenstein. Corpografias urbanas: o corpo enquanto resistência. **Cadernos PPG-AU/FAUFBA**, Salvador, v.5, n.4, p.93-103, 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/ppgau/issue/view/2680>. Acesso em: 2 out. 2025.

JACQUES, Paola Berenstein. **Elogio aos errantes**. Salvador : EDUFBA, 2012.

JACQUES, Paola Berenstein. O grande jogo do caminhar. **Resenhas Online**, São Paulo, ano 12, n. 141.04, Vitruvius, set. 2013. Disponível em: www.vitruvius.com.br/revistas/read/resenhasonline/12.141/4884. Acesso em: 2 out. 2025

JACQUES, Paola Berenstein. Táticas profanatórias. In: CARVALHO FILHO, M. J.; URIARTE, U. M. **Panoramas urbanos: usar, viver e construir Salvador**. Salvador: Edufba, p.15-30, 2014.

JACQUES, Paola Berenstein; BRITTO, Fabiana Dultra; DRUMMOND, Washington (Org.). **Experiências metodológicas para compreensão da complexidade da cidade contemporânea**. Salvador: EDUFBA, v.4, 2015. (Coleção PRONEM).

JAGODA, Patrick. **Experimental Games: Critique, Play, and Design in the Age of Gamification**. Chicago: University of Chicago Press, 2020.

JODELET, Denise. La memoria de los lugares urbanos. **Alteridades**, Ciudad de México, v.20, n. 39, p. 81-89, jun. 2010. Disponível em http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-70172010000100007&lng=es&nrm=iso. Acesso em: 26 fev. 2024.

JUUL, Jesper. **Half-real: video games between real rules and fictional worlds**. Cambridge: MIT Press, 2005.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. **Plurais –**

Revista Multidisciplinar, Salvador, v.1, n.2, p.1-15, 2010. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/880>. Acesso em: 6 set. 2025.

KITCHIN, Rob. The real-time city? Big data and smart urbanism. **GeoJournal**, Dordrecht, v.79, n.1, p.1–14, fev. 2013. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/262008155_The_real-time_city_Big_data_and_smart_urbanism. Acesso em: 03 set. 2025.

KOOLHAAS, Rem. **Junkspace**. October, n.100, p.175-190, 2002. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/779098>. Acesso em: 6 set. 2025.

KOOLHAAS, Rem. **Três textos sobre cidade**. Barcelona, Gustavo Gil, 2010.

LE CORBUSIER. **A carta de Atenas**. Tradução: Rebeca Scherer. São Paulo: Hucitec; Edusp, 1993. (Estudos Urbanos. Série Arte e Vida Urbana).

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. Tradução: Rubens Eduardo Frias. São Paulo: Centauro, 2001.

LEFEBVRE, Henri. **A produção do espaço**. Tradução: Doralice Barros Pereira; Sérgio Martins. São Paulo: Editora da Unesp, 2006.

LEMOS, André. Jogos móveis locativos. Cibercultura, espaço urbano e mídia locativa. **Revista USP**, São Paulo, n. 86, p. 54-65, jun./ago. 2010.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. Tradução: Tânia Pellegrini. Campinas, SP: Papyrus, 1989.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 4. ed. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Loyola, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010.

LING, Rich. **The mobile connection: the cell phone's impact on society**. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2004.

LINGIS, Alphonso. **The Imperative**. Bloomington: Indiana University Press. 1998.

LOPES, Maria Conceição. **Ludicity: a theoretical term. Sixth Annual Convention of Media Ecology Association**. New York: Fordham University, Lincoln Centre Campus, 2005.

LOXTON, Howard. Rider Spoke – Blast Theory at Barbican. **British Theatre Guide**, 21 out. 2007. Disponível em: <https://britishtheatreinfo.com/reviews/riderspoke-rev>. Acesso em: 31 ago. 2025.

MACIEL, Artur Luiz de Souza. CARREGAR A CASA. In: **Existências: Anais do 31º Encontro Nacional da ANPAP**. Recife (PE) On-line, 2022. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/31ENANPAP2022/513491-CARREGAR-A-CASA>. Acesso em: 6 jun. 2024.

MARANDOLA JUNIOR, Eduardo. Lugar e Lugaridade. **Mercator**, Fortaleza, v.19, abr. 2020. Disponível em: <http://www.mercator.ufc.br/mercator/article/view/e19008>. Acesso em: 26 fev. 2024.

MARQUES, D. G. R. Notas sobre uma possível construção narrativa participativa em games. In: XIII SEMINÁRIO INTERNACIONAL DA COMUNICAÇÃO, 2013, Porto Alegre. **Livro de Resumos – XIII Seminário Internacional da Comunicação**. Porto Alegre: EDIPUCRS, p.208-208, 2013.

MARQUES, Daniel. **Ficções expansivas: software, simulação e narratividade em ingresso**. 2016. 112 f. Dissertação (Mestrado Multidisciplinar) — Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade, Instituto de Humanidades, Artes e Ciências, Salvador, 2016.

MARTÍNEZ SANTA-MARÍA, Luis. **El árbol, el camino, el estanque, ante la casa**. Madrid: Fundación Arquia, 2004.

MARTINS, Fernando Aquino. **Parafrenálias**. [S.l.]: [s.n.], 2014. Disponível em: <https://corpos.org/parafrenalias/index.html>. Acesso em: 20 abril 2024.

MASEMANN, Elisha. Urban art intervention and molecular flows. **Drain Magazine - Online Arts Journal**, v.11, n.1, 2014. Disponível em: <https://drainmag.com/urban-art-interventions-and-molecular-flows/> Acesso em: 6 set. 2025.

MASSEY, Doreen. **Pelo espaço: uma nova política da espacialidade**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.

MAYER-SCHÖNBERGER, Viktor; CUKIER, Kenneth. **Big data: a revolution that will transform how we live, work, and think**. Boston; New York: Houghton Mifflin Harcourt, 2013.

McGONIGAL, Jane. **Reality is broken: why games make us better and how they can change the world**. New York: Penguin Press, 2011.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. Presença e organicidade: corpos informáticos, performance, trabalho em grupo e outros conceitos. **Revista do LUME**, Campinas, n.4, dez. 2013.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. Sugestões de conceitos para reflexão sobre a arte contemporânea a partir da teoria e prática do Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos. **ARJ – Art Research Journal**, Brasil, v.4, n.1, p. 33-47, 2017.

MONT’ALVERNE, Adelino. **Jogos móveis locativos: estudo de casos brasileiros**. 2010. 145 f. Dissertação (mestrado) — Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, Salvador, 2010.

MUNSTER, Anna. **Materializing new media: embodiment in information aesthetics**. Hanover-New Hampshire: Dartmouth College Press, 2006.

MULDER, Ingrid; KUN, Péter. Hacking, making, and prototyping for social change. In: DE

LANGE, Michiel; DE WAAL, Martijn (Orgs.). **The hackable city: digital media and collaborative city-making in the network society**. Singapore: Springer, p. 225-241, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-981-13-2694-3>.

NANCY, Jean-Luc. **Listening**. New York: Fordham University Press, 2007.

NEAL, Ben. **Can you see me now?**. [Site]. 2024. Disponível em: <https://psiconlab.co.uk>. Acesso em: 1 set. 2025.

OLIVEIRA, Maria do Ceu Diel de. **Imagens do inferno: lugares da memória, palavras de Dante**. 2000. 98f. Tese (doutorado) — Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP, 2000. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1589543>. Acesso em: 5 set. 2023.

OSTETTO, Luciana Esmeralda; BERNARDES, Rosvita Kolb. Modos de falar de si: a dimensão estética nas narrativas autobiográficas. **Pro-Posições**, Campinas, v.26, n.1, p. 161-178, jan./abr. 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pp/a/xrdLcNHtLfsmrRpHrYY4c8H/> Acesso em: 04 maio 2025.

PAQUOT, Thierry. La ville récréative. **Strenae**, [S.l.], n.23, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.4000/strenae.10696>. Acesso em: 20 ago. 2025.

PELED, Yiftah. **DTEEP: dinâmicas e trocas entre estados de performance**. 2013. 210f. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/T.27.2013.tde-14022014-112246>. Acesso em: 18 jul. 2025.

PINK, Sarah. **Doing Visual Ethnography**. 3. ed. London: SAGE Publications, 2013.

RANCIÈRE, Jacques. **O destino das imagens**. Tradução: Mônica Costa Netto. Tadeu Capistrano (Org.). Rio de Janeiro: Contraponto, 2012. (ArteFíssil).

RICARDO, Pablo Alexandre Gobira de Souza. **Guy Debord, jogo e estratégia: uma teoria crítica da vida**. 2012. 258 f. Tese (Doutorado em Letras) — Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras, Belo Horizonte, 2012.

RICCO, Erick. **Can you see me now? no Arte.mov 2008**. [S.l.]: YouTube, 15 mar. 2010. Vídeo (3 min 41 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Vvjy7MgkL8Y>. Acesso em: 6 set. 2025.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa (tomo 1)**. Tradução: Constança Marcondes Cesar. Campinas, SP : Papyrus, 1994.

RIDER SPOKE. Rider Spoke: Data introduction. **Dialogue, Data and Place**, 20 jan. 2025. Disponível em: <https://dialoguedataplacement.co.uk/rider-spoke-data-introduction/>. Acesso em: 1 set. 2025.

RINALDI, Carla. **Diálogos com Reggio Emilia: escutar, investigar e aprender**. Tradução: Vania Cury. São Paulo: Paz e Terra, 2012.

RIO, João do. **A alma encantadora das ruas: crônicas**. Rio de Janeiro: Secretaria Municipal de Cultura, Departamento Geral de Documentação e Informação Cultural, Divisão de Editoração, 1995.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric (Orgs.). **The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning**. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

SANTAELLA, L. A ecologia pluralista das mídias locativas. In: **FAMECOS**, Porto Alegre, n.37, p.20-34, dez. 2009.

SANTINI, Chiara. **Building or breaking**. [S.l.]: [s.n.], [s.d.]. Disponível em: <https://braddowney.com/k/words>. Acesso em: 4 set. 2025.

SANTOS, Vanessa Sonia. **Designing mobile narratives: discursive strategies and participation modes in locative media art**. 2016. 469 f. Tesis Doctoral (Departamento de Comunicació, UPF); (Departamento Multidisciplinar de Sociedad y Cultura, UFBA). Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2016.

SCHECHNER, Richard. **Between theater and anthropology**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1985.

SCHECHNER, Richard. **Performance studies: an introduction**. 4. ed. Abingdon; New York: Routledge, 2020.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem numa série de cartas**. 4. ed. Tradução: Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002.

SENNETT, Richard. **O Declínio do Homem Público: as tiranias da intimidade**. Tradução: Lygia Araújo Watanabe. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. Tradução: Sérgio Marques dos Reis. In: VELHO, Otávio Guilherme (Org.). **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Zahar, 1967. p.10-24. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/169253110/VELHO-Otavio-org-O-Fenomeno-Urbano>. Acesso em: 03 set. 2025.

SOUZA, Joyce Karine de Sá. **Desalienar o poder, viver o jogo: uma crítica situacionista ao direito**. 2019. 261f. Tese (doutorado em direito) Faculdade de direito da Universidade Federal de Minas Gerais, 2019.

STILES, Kristine. Uncorrupted Joy: International Art Actions. In: SCHIMMEL, P. (Org.). **Out of Action: Between Performance and the Object, 1949-1979**. New York: Thames and Hudson, p. 227-330, 1998.

STRAUS, Erwin Walter. **The Primary World of Senses: a vindication of sensory experience**. New York, The Free Press, p.33, 1963.

TANDEVANITJ, Nick. Audience agency & AI: insights from Nick on lessons in Rider Spoke. **Blast Theory**, Brighton, dez. 2024. Disponível em: <https://www.blasttheory.co.uk/macy-lessons-in-rider-spoke>. Acesso em: 1 set. 2025.

TAVARES, Gonçalo M. **Atlas do Corpo e da Imaginação: teorias, fragmentos e imagens**. Alfragide: Editorial Caminho, 2013.

THRIFT, N. Steps to an Ecology of Place. In: MASSEY, Doreen; ALLEN, Jhon; SARRE, Phil. (Orgs.). **Human Geography Today**. Cambridge, Polity Press, 1999.
TOMLIN, Liz. **British Theatre Companies: 1995-2014**. London: Bloomsbury Publishing, 2016.

TRIER, Lars von (Dir.). **Dogville**. Copenhagen: Zentropa Entertainments, 2003. 1 filme (178 min), son., color.

TUAN, Yi-Fu. **Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente**. Tradução: Livia de Oliveira. São Paulo: DIFEL, 1980.

TUAN, Y-Fu. **Espaço e lugar: a perspectiva da experiência**. Tradução: Livia de Oliveira. São Paulo: DIFEL, 1983.

VAN DIJCK, José; POELL, Thomas. Understanding social media logic. **Media and Communication**, v.1, n.1, p.2-14, 2013. DOI: <https://doi.org/10.17645/mac.v1i1.70>

VANEIGEM, Raoul. Commentaires contre l'urbanisme. **Internationale Situationniste**, Paris, n.6, p.34, août 1961. Disponível em: https://www.larevuedesressources.org/IMG/pdf/internationale_situationniste_6.pdf. Acesso em: 29 ago. 2025.

VELLOSO, Rita; JACQUES, Paola Berenstein. **Enigma das cidades: ensaio de epistemologia urbana em Walter Benjamin**. Belo Horizonte; Salvador: Cosmópolis; Edufba, 2023.

WANG, Hao; SUN, Chuen-Tsai. Game reward systems: gaming experiences and social meanings. In: DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE: THINK DESIGN PLAY, 2011, Tampere. **Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play**. Tampere: DiGRA, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.26503/dl.v2011i1.594>. Acesso em: 6 set. 2025.

WEILLER, Thais A. **Game Design Inteligente. Elementos de design de videogames, como funcionam e como utilizá-los dentro e fora de jogos**. 2012. 146f. (Mestrado em Comunicação) Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

WERNER, Alice Helga; COMBAT, Flávio Alves. História “viva” e história “objetivada”: George F. Kennan e o Plano Marshall. **História Social**, n.13, p.173-191, 2007. DOI: 10.53000/hs.n13.216. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/historiaemrevista/article/view/216>. Acesso em: 28 ago. 2025.

WILES, William. Rider Spoke. **Icon Magazine**, n.054, dez. 2007. Disponível em: <https://www.iconeye.com/back-issues/rider-spoke-icon-054-december-2007>. Acesso em: 31 ago. 2025.

WILKEN, Rowan. Proximity and alienation: narratives of city, self, and other in the locative games of Blast Theory. In: FARMAN, Jason (Org.). **The Mobile Story: Narrative Practices**

with Locative Technologies. New York: Routledge, p.1-27, 2013.

WILLIAMS, David. Small secrets in public spaces: Blast Theory's Rider Spoke, Sydney. In: **Realtime**, n. 90, p.32 nov. 2009. Disponível em: https://www.blasttheory.co.uk/wp-content/uploads/2018/01/Review_Rider_Spoke_rt90.pdf. Acesso em: 15 maio 2024.

WILLIAMS, Tennessee. **The night of the iguana.** Sewanee: University of the South; New Orleans: The Historic New Orleans Collection, 2011.

ZUBOFF, Shoshana. Big Other: surveillance capitalism and the prospects of an information civilization. **Journal of Information Technology**, v.30, n.1, p.75-89, 2015. DOI: <https://doi.org/10.1057/jit.2015.5>

APÊNDICE A – Sequência de telas do jogo *Céus* Fluxos de abertura, *onboarding* narrativo e modos de interação.



Tela 1 — Interface de entrada do jogo

Interface de entrada do jogo, com o botão “Entrar no Céus”, que conduz o jogador à animação inicial do jogo.



Tela 2 — Animação de abertura

Uma janela se abre para o céu, marcando o início da imersão.



Tela 3 — Tela de título

Exibição do nome do jogo com efeito visual. É parte da identidade visual do jogo.



Tela 4 — Tela inicial do jogo

Página principal, com o título *Céus*, a frase de convite e o botão “Começar jornada”, que conduz ao cadastro. Essa tela funciona como uma ponte narrativa entre a abertura e a entrada efetiva na experiência da cidade.



Tela 5 — Cadastro de jogador

Tela de criação de conta. Esta etapa estabelece o vínculo individual com o jogo e cria um perfil para o armazenamento das histórias compartilhadas.



Tela 6 — Boas-vindas e introdução à jornada

Mensagem de boas-vindas que apresenta o conceito central do jogo: o compartilhamento de histórias sonoras conectadas aos lugares da cidade.



Tela 7 — Instrução inicial de atenção ao espaço

Mensagem introdutória que convida o jogador a observar o entorno e reconhecer a narrativa presente nos passos cotidianos.



Tela 8 — Instrução de observação e sensorialidade

Convite para que o jogador perceba o ambiente. A tela aprofunda a imersão corporal, incentivando uma escuta atenta e a construção de presença no caminho.



Tela 9 — Instrução de contemplação do percurso

Orientação para contemplar o trajeto e pausar quando algo chamar atenção. A mensagem reforça a relação entre movimento, encontro e percepção.



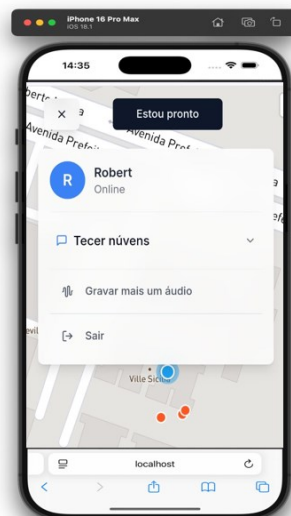
Tela 10 — Pergunta de sensibilização

Tela que questiona o jogador sobre a percepção de uma conexão no percurso, estimulando a reflexão sobre momentos que despertaram atenção, afeto ou inspiração. Essa etapa funciona como um gatilho para a criação da história pessoal.



Tela 11 — Preparação para a gravação da história

Mensagem que orienta o jogador a parar, respirar e se preparar para registrar sua narrativa. Essa instrução marca a transição entre a caminhada exploratória e o ato performativo de contar uma história ao jogo.



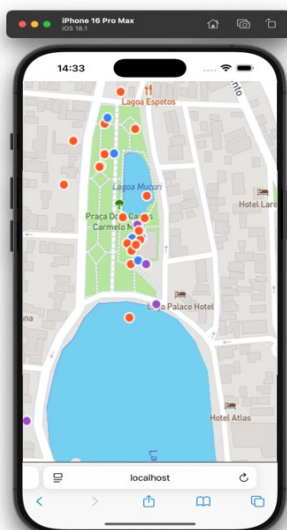
Tela 12 — Menu de gravação e ações do jogador

Exibição do menu que permite ao jogador iniciar uma gravação. A interface aparece sobreposta ao mapa, reforçando a integração entre deslocamento, narrativa e interação direta com o espaço urbano.



Tela 13 — Tela de gravação

Interface de criação em que o jogador é convidado a gravar sua primeira história sonora. Essa tela simboliza o primeiro gesto de inscrição do jogador no espaço narrativo do jogo.



Tela 14 — Mapa interativo

Exibição do mapa da cidade com os pontos de histórias já registradas. Cada ponto representa uma narrativa deixada por outro jogador, compondo uma cartografia de memórias e trajetos. Essa tela materializa a sobreposição entre espaço físico e camada digital: um dos eixos conceituais do *Céus*.



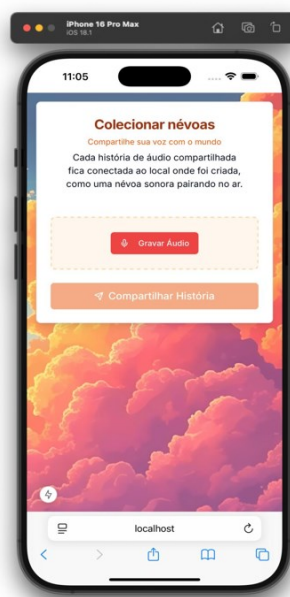
Tela 15 — Desafios disponíveis

Introduz o sistema de desafios narrativos. Compõe o núcleo de interação do jogo. A partir dos desafios, o jogador transita entre a ambientação do jogo e a ação performativa: gravar, escutar, deslocar e tecer histórias.



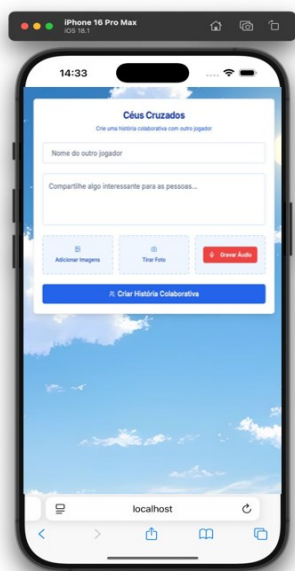
Tela 16 — Céus nas mãos

Interface destinada ao desafio *Céus nas mãos*, em que o jogador desloca um objeto pela cidade e registra esse movimento. A tela permite inserir o nome do objeto e adicionar fotografia antes ou depois de concluir a ação com o botão “Registrar Objeto Deslocado”.



Tela 17 — Colecionar névoas

Interface voltada ao desafio *Colecionar névoas*, que propõe compartilhar histórias sonoras pelo mundo. Cada gravação fica conectada ao local onde foi criada, formando uma névoa de vozes no mapa.



Tela 18 — Céus cruzados

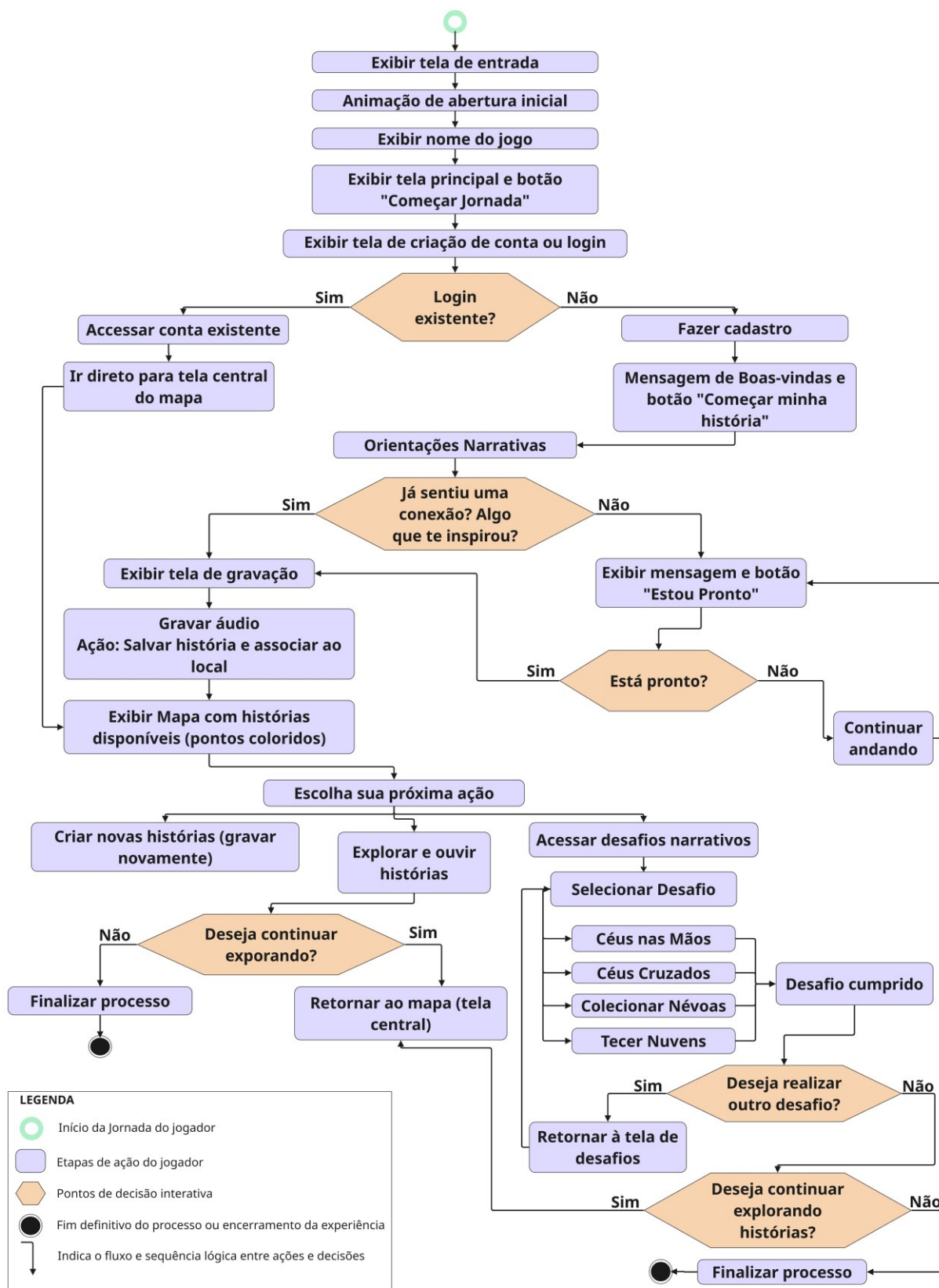
Interface dedicada ao desafio *Céus cruzados*, que permite criar uma história colaborativa com outro jogador. O participante pode inserir o nome do parceiro, adicionar imagens, tirar fotos ou gravar um áudio, compondo uma narrativa conjunta.



Tela 19 — Tecer nuvens

Tela do desafio *Tecer nuvens*, que convida o jogador a interagir com histórias já existentes no mapa. Ao clicar em um ponto laranja — que indica uma memória deixada por outro usuário — o jogador encontra a opção “Tecer uma nova versão”, podendo criar sua própria leitura ou continuação da história.

APÊNDICE B – Fluxograma de *Céus*



APÊNDICE C – Presenças do Céus

Há rostos que contam sem dizer.

Há olhares que caminham antes do passo.

Esses rostos que aqui se apresentam não são retratos de um experimento, mas presenças. Presenças que se deixaram afetar pela cidade, que escutaram ruídos, sussurros, memórias esquecidas no cimento.

São rostos que olharam para o alto, para o outro, para dentro.

São também mapas, variações de tempo, imagens-lugar.

Não os coloco aqui para ilustrar, mas para compor.

Compor com a cidade, com o jogo, com os gestos que eles mesmos inventaram.

Cada um caminhou por ruas reais e inventadas, desviou o curso dos dias, interrompeu o relógio. Fez da escuta um modo de estar.

Esses rostos, sozinhos, não contam tudo.

Mas são traço do vivido, vestígio do instante em que o jogo virou corpo e o corpo virou lugar.

As histórias não pertencem só a quem as vive.

Elas se fazem no sopro de quem escuta,

na dobra de quem reconta,

na pele de quem caminha com elas.





