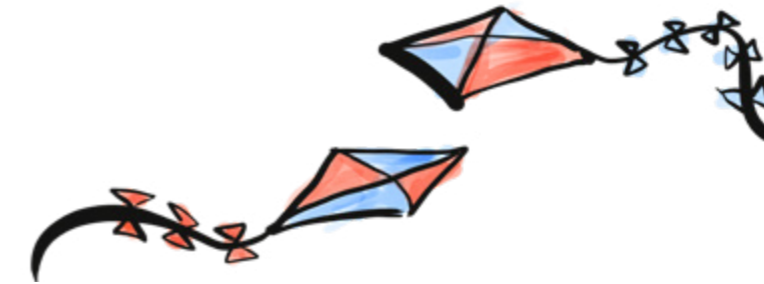


INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA -
CAMPUS BARREIRAS ARQUITETURA E URBANISMO



QUANDO O JOGO VIRA BRINCADEIRA

O USO DA CIDADE PELAS CRIANÇAS E A SUBVERSÃO DAS
REGRAS IMPOSTAS PELO PLANEJAMENTO URBANO



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - Campus Barreiras
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo
Trabalho de Conclusão de Curso

Joanna Karla Nunes Oliveira

Trabalho de conclusão de curso para obtenção de grau bacharel em Arquitetura e Urbanismo, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia

Orientadora: Prof^a. Jurema Moreira Cavalcanti

BARREIRAS, BAHIA, AGOSTO / 2022

BANCA EXAMINADORA

Profª Ma. Jurema Moreira Cavalcanti
Orientadora e presidente da banca examinadora COAU/IFBA

Profº Me. Osnildo Adao Wan Dall Junior
Membro interno da banca examinadora COAU/IFBA

Profª Ma. Helena Avanzo
Membro externo da banca examinadora COAU/IFBA

*Dedico este trabalho às crianças do presente, futuro e
àquelas que um dia no passado fomos*

AGRADECIMENTOS

Esse trabalho nunca foi de uma pessoa só. Ao longo desse período de dois semestres, muitos ajudaram na construção desse material que aqui apresentarei, mesmo que indiretamente.

Primeiramente, quero agradecer a minha professora orientadora Jurema, por aceitar se juntar a mim nesta jornada e por me incentivar a continuar, mesmo quando pensei e desistir.

A todos os meu professores do IFBA que fizeram parte da minha jornada ao longos desses 6 anos. O seu conhecimento me permitiu descobrir e aprender tantas coisas que vão além da matéria dada na faculdade, vocês me ajudaram a ser mais humana.

A minha família, por me proporcionar o que foi preciso para eu entrar nesse curso. Em especial às minhas tias Edinete e Edinéia e meus primos Junior, Valéria e Anna por fornecerem material essencial para essa pesquisa.

A Pati e Vitor, pois o conhecimento que adquiri com vocês ajudou e foi essencial para que este trabalho se concretizasse. Obrigada também por todo o suporte ao longos desses anos e por abrirem as portas de casa e me acolher nos momentos que mais precisei.

Agradeço a Erik por oferecer um ombro (e os ouvidos) nos momentos em que eu me encontrava mais aflita e por ser a pessoa que está sempre do meu lado, mesmo distante. Começamos nossa jornada juntos, então tudo que aconteceu até aqui, eu

dividi com ele.

A Minerva, Morgana, Zaha, Leopoldo, Mike e Nancy por serem as minhas companhias de todos os dias e darem conforto com sua fofura.

Aos meus amigos que sempre compartilharam das minhas angústias e ofereceram uma mão quando precisei. Um obrigada especialmente a Tiago, que me acudiu quando a tecnologia não estava mais do meu lado.

E por fim, às crianças que fizeram parte desse trabalho, mesmo sem saber.

RESUMO

A cidade, assim como vários âmbitos da vida cotidiana, é submetida a determinadas regras que ditam como cada espaço deve ser utilizado, acabando por limitar seus usos e cortar o elo entre pessoa e cidade. A pesquisa busca, através da presença das crianças na cidade, entender como as regras impostas pelo planejamento urbano as expulsam da vivência urbana e como elas, utilizando de jogos e brincadeiras, conseguem quebrar essas regras e tomar para si espaços até mesmo abandonados. Para isso, usou-se como objeto de estudo a cidade de Santa Rita de Cássia, no estado da Bahia. A apreensão urbana se deu através de perambulações pela cidade, que permitiu localizar quatro espaços em que a presença da criança se fez marcante. Então, derivas paradas foram feitas para investigar as relações e dinâmicas entre pessoas e esses espaços, e os resultados são sintetizados através de narrativas que contam a história do campo de forma simbólica. Por fim, é feito um ensaio em um dos locais apreendidos, buscando propor uma intervenção no local que reclame aquele espaço para as pessoas, mas que ao mesmo tempo não delimite seu uso, permitindo que as crianças continuem brincando e vivendo a cidade.

Palavras-chave: Criança. Jogo. Brincadeira. Regras. Planejamento urbano

ABSTRACT

The city, like many areas of everyday life, is subject to certain rules that dictate how each space must be used, which restricts its uses and cut the link between human and city. The present research seeks, through the presence of children in the urban space, to understand how the rules imposed by urban planning expel them from urban life and how they, by playing games, manage to break these rules and take for themselves even spaces that were once abandoned. The city of Santa Rita de Cássia, in the state of Bahia, Brazil, was used as the object of this study. The urban apprehension took place through wanderings and strolling around the city, which made it possible to locate four spaces in which the presence of children was remarkable. Then, stopping to investigate the relationships and dynamics between people and these spaces took place, and the results are synthesized through narratives that tell the history of the field in a symbolic way. Finally, an essay is carried out in one of the chosen places, seeking to propose an intervention in the place, claiming back that space for the people, but at the same time does not limit its use, allowing children to continue playing and living the city.

Key words: Child. Game. Childplay. Rules. Urban planning

SUMÁRIO

Agradecimentos.....	6	TERCEIRA PARTE: BRINCADEIRAS	61
Resumo	7	9. Brincadeiras	62
Abstract.....	8	10. Referências projetuais.....	64
Apresentação	10	11. Proposta de ensaio sobre brincadeiras.....	68
PRIMEIRA PARTE: REGRAS.....	10	Considerações Finais.....	84
1. Regras.....	13	Referências.....	85
2. Medindo a cidade com a régua	15		
3. Crianças Fantasmas	18		
4. O Planejamento Urbano em Santa Rita de Cássia.....	22		
SEGUNDA PARTE: JOGOS	30		
5. O início do jogo	31		
6. Esporte x jogo	32		
7. Jogar com e na cidade	35		
7.1 Apreensão do espaço urbano.....	35		
7.2 Deirvas paradas.....	39		
7.3 Narrativas do campo.....	55		
8. A regra que acaba com a brincadeira	60		

APRESENTAÇÃO

A cidade, assim como vários âmbitos da vida cotidiana, é submetida a determinadas regras que, muitas vezes silenciosas, ditam como cada espaço deve ser usado pelas pessoas. Essas regras são muitas vezes fruto de um interesse capitalista e planejamento urbano muitas vezes ineficiente, que na tentativa de estabelecer funções para cada espaço, acabam por limitar seus usos e cortar o elo entre pessoa e cidade. Essa percepção feita ao longo do processo desta pesquisa foi o ponto-chave para a mudança do direcionamento ao que o trabalho inicialmente se propunha.

Para contextualizar o tema deste trabalho, é importante notar que o objetivo inicial era investigar a prática de esportes no município de Santa Rita de Cássia e propor intervenções que a incentivassem, baseado na observação pessoal que crianças e jovens fazem uso do espaço urbano para essas atividades, mesmo não tendo a estrutura adequada para tal. Porém, ao realizar a pesquisa de campo – chamadas de derivas –, foi possível perceber que essas práticas esportivas não necessariamente precisavam de uma estrutura própria, e que tais práticas se tratavam-se muito mais de jogos e brincadeiras do que um esporte que seguia as regras oficiais usadas em torneios esportivos, e eram praticadas quase exclusivamente por crianças. As brincadeiras não necessitavam de um lugar com funções pré-estabelecidas para acontecerem e a imaginação infantil consegue transformar o espaço urbano em um lugar em que a brincadeira cria vida.

Ao colocar essas três variantes na mesa – as **regras** impostas pelo planejamento urbano, o **esporte** como atividade física e as **brincadeiras** de criança na rua –, o trabalho se desdobra em tentar entender como elas se relacionam e se divide em três partes. A primeira, chamada “Regras”, busca contextualizar historicamente como se deu o surgimento do Urbanismo e como o planejamento das cidades atuais expulsam gradativamente determinados grupos – nesse caso, as crianças – do espaço urbano. A segunda parte, “Jogos”, fala um pouco do esporte ao longo da história, já que foi o ponto de partida do trabalho, e traz a metodologia usada para a apreensão da cidade de Santa Rita de Cássia: as derivas urbanas, e a criação de narrativas sobre os locais apreendidos, que são o jogo feito nesse trabalho. Já a terceira e última parte, “Brincadeiras”, volta o foco para as crianças como corpo presente na cidade e que modifica os espaços com apenas a imaginação, e busca propor uma intervenção que legitime esses espaços como delas, ao mesmo tempo em que permite que sua imaginação continue a fluir.



Figura 1. Crianças soltando pipa na Quadra 15. Fonte: arquivo pessoal

REGRAS

1. REGRAS

É seguro dizer que estamos submetidos a regras o tempo inteiro. Seja através de regras oficializadas pelo Estado (as nossas leis) ou pelos modelos de conduta nas diferentes áreas e situações para as quais assinamos contratos verbais ou não verbais, seja qual for a forma, há certas normas e condutas que inevitavelmente acabaremos por seguir.

A palavra “regra”, no nosso cotidiano pode se referir a diversas situações, como leis científicas, resoluções e planos, instruções e padrões a serem seguidos. É um substantivo derivado do latim *regula*, que por sua vez deriva do verbo (também em latim) *regere*, “determinar, dirigir, guiar, fazer andar em linha reta”. A regra é, por definição, uma espécie de régua que usamos para nos guiar enquanto sociedade.

Quando falamos em Arquitetura e Urbanismo, as regras são traduzidas na nossa legislação, definindo sobre qual postura devemos manter quanto ao nosso campo disciplinar e como traduzimos o conhecimento que adquirimos para projetos que serão feitos ao longo da nossa carreira. Os próprios projetos são uma espécie de regra a ser seguida durante a sua execução, com todas as suas convenções de representação, especificações de materiais, normativas e métodos construtivos. Já quando aumentamos a escala para o território urbano, a régua aparece não apenas nos desenhos de ruas e locais públicos, mas também na forma como esses espaços devem ser utilizados pela população.

É seguindo essa linha de pensamento que se dá início à

primeira parte desse trabalho, que busca desconstruir essa imposição de usos no espaço através da presença das crianças e suas práticas cidade que, ao quebrarem algumas regras estabelecidas, proporcionam um melhor uso das nossas ruas e lugares públicos, e trazer uma reflexão sobre o modo como pensamos o urbanismo na nossa sociedade contemporânea.

2 . MEDINDO A CIDADE COM A RÉGUA

A palavra “urbanização” deriva da expressão em latim *urbi* (cidade) que, por sua vez, deriva da palavra suméria *Ur*, cidade mesopotâmia que existiu por volta do ano 6000 a.C.

O termo “urbanismo”, por sua vez, foi usado pela primeira vez, em 1867 pelo arquiteto Ildelfonso Cerdá, responsável pelo plano elaborado para a remodelação Barcelona (1858). Em sua *Teoria General de L'urbanización*, Cerdá apresenta o urbanismo como uma nova disciplina científica, uma “nova ciência de organização espacial das cidades” (CERDÀ, 1867, apud CAÚLA, 2008, p. 01)” e dá o pontapé de início para o que viria a ser o planejamento urbano moderno. A partir daí, profissionais diversos propõem olhar para a cidade racionalmente, planejando-a de modo a controlar o crescimento desordenado característico das cidades europeias do século XIX. É importante ressaltar, entretanto, que as cidades anteriores à Barcelona de Cerdá não deixaram de possuir planos elaborados, não quer dizer também que as problemáticas do campo urbano não existiam antes da promulgação do termo “urbanismo” como uma matéria de estudo – muito pelo contrário! –, porém as discussões acerca do planejamento urbano e da organização das cidades começam a ganhar força a partir da segunda metade do século XIX.

É importante salientar tal momento histórico em que essas discussões começam a ganhar força. A Europa, já a partir da segunda metade do século XVIII, começa a viver um período de profundas transformações sociais e econômicas, e a cidade

medieval passava então, por uma reviravolta que mudaria toda a sua estrutura no período de apenas um século.

No século XIX a sociedade europeia passa por uma transformação política, cultural e tecnológica, intensificada pelo processo de Revolução Industrial em curso. O homem passa a ter mais poder sobre a natureza, as taxas de mortalidade caem e o campo é substituído pelo ambiente urbano. Esse cenário provocou uma crescente migração de pessoas para as cidades que se desenvolviam naquele momento, e a grande aglomeração de pessoas junto à baixa infraestrutura urbana mostrou-se um grande desafio para acomodar esses novos habitantes. Assim, bairros são transformados em áreas com grande aglomeração de moradias baratas sem ventilação e iluminação adequadas que, aliadas às baixas condições sanitárias da época, ocasionavam alta incidência de doenças, como os surtos de tuberculose e cólera pela Inglaterra e Europa Continental nas décadas de 1830 e 1840.

Com essa crise urbana se expandindo por toda a Europa, também começam a surgir profissionais ligados ao urbanismo, como sanitaristas, engenheiros e finalmente, arquitetos e urbanistas. A desordem urbana em que essas sociedades viviam eram usadas como justificativas para as ações de controle e ordenamento das cidades. A partir daí, surgem os primeiros movimentos voltados a pensar as grandes cidades, que iriam se transformar em grandes metrópoles em uma velocidade

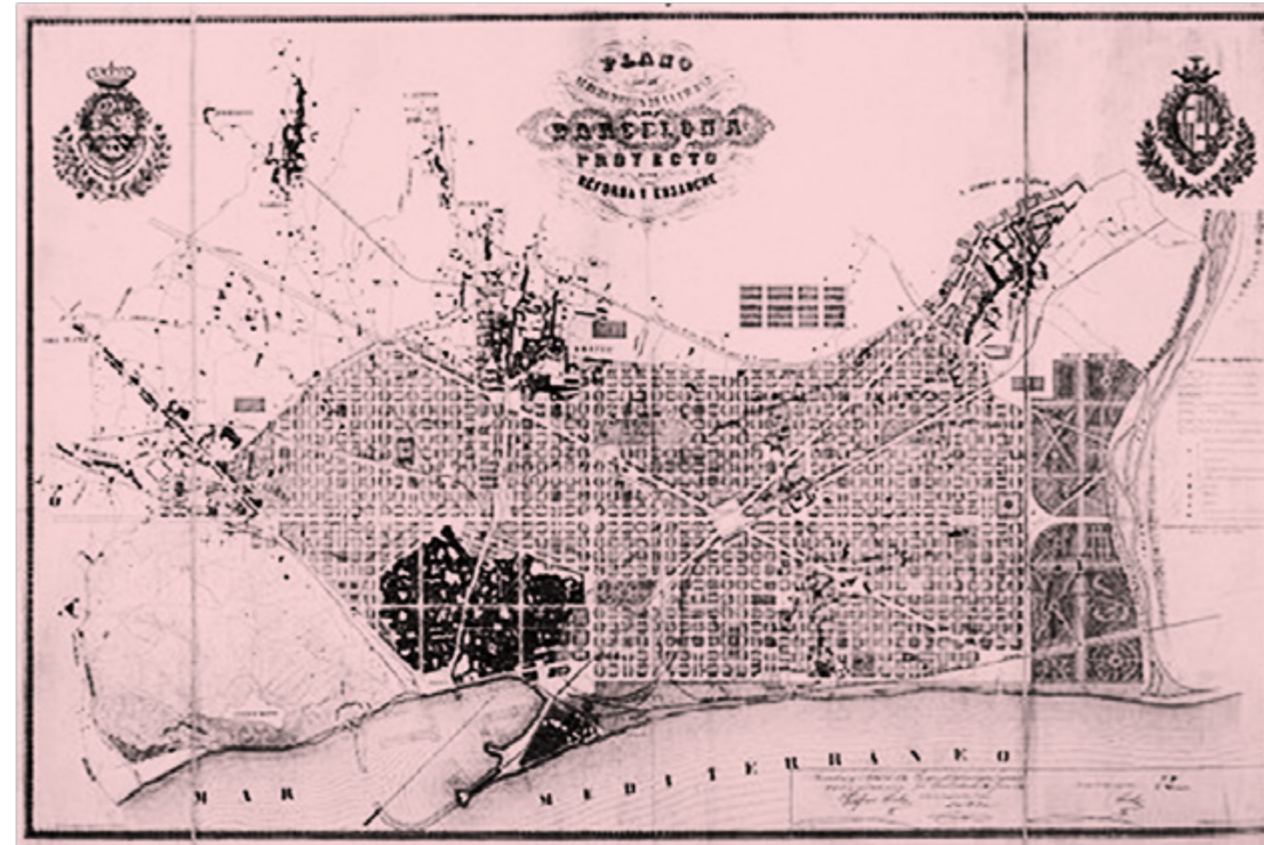
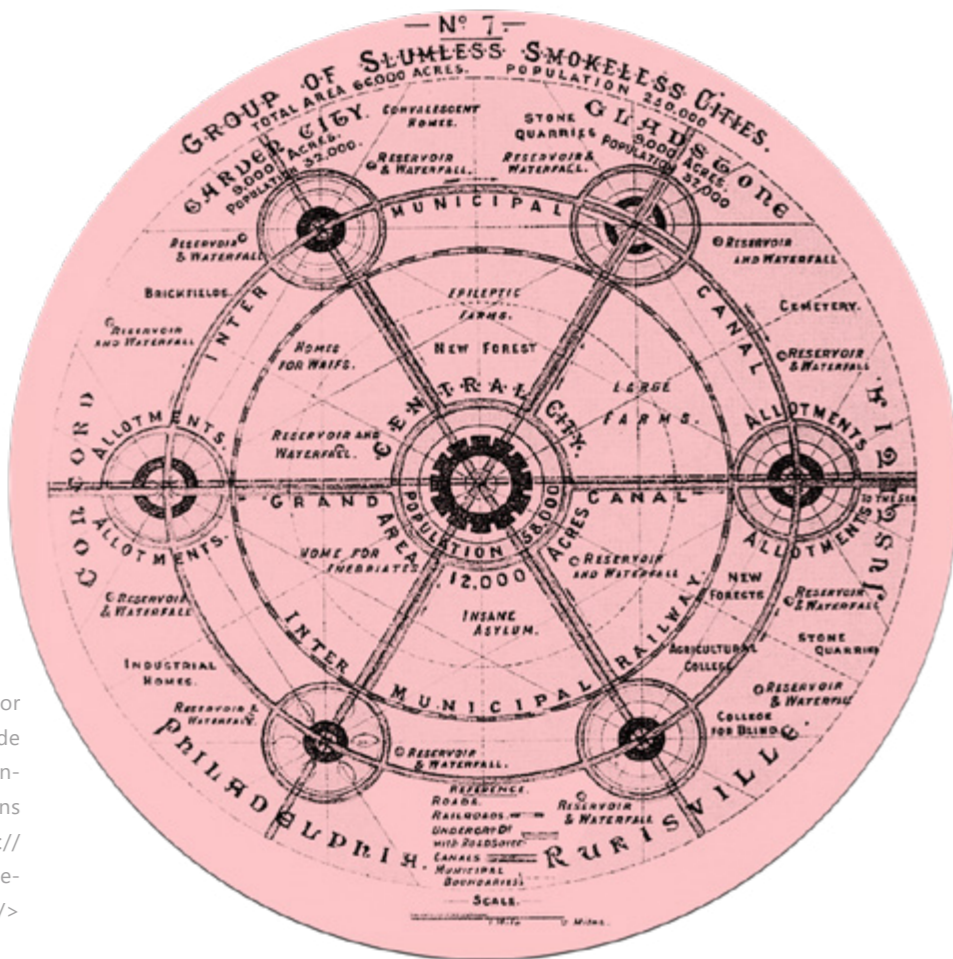


Figura 2. Projeto de expansão da cidade de Barcelona por Cerdá (1858). Possuindo cerca de vinte e dois quarteirões, a cidade fica à beira mar e é cortada por duas avenidas verticais. A cidade antiga está representada em mancha mais escura, junto ao mar, na porção esquerda inferior do mapa. Retirada do site: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano_Cerd%C3%A1>

Figura 3. Diagrama da Cidade Social proposto por Ebenezer Howard (1896). A proposta da cidade social articulava cidade-jardins que deveriam funcionar de forma cooperativa, aliando as vantagens do campo e da cidade. Retirada do site: <<https://urbanidades.arq.br/2008/10/13/ebenezer-howard-e-a-cidade-jardim/>>



alarmante. Projetos de cidades-modelo, guiados por um ideal positivista, começam a surgir com o intuito de propor um projeto de cidade ideal: Ebenezer Howard com seu modelo de Cidade-Jardim, a Cidade Industrial de Tony Garnier, e a cidade funcional do arquiteto e urbanista franco-suíço Le Corbusier são alguns dos exemplos desses modelos pensados para os centros urbanos que se adensavam no século XIX.

O tipo de racionalismo que surge a partir desse contexto de crescimento urbano e industrialização, quando voltado para o urbanismo das cidades modernas, busca através de um ideal positivista criar espaços racionalmente planejados, seguindo projetos concebidos previamente.

Em seu modelo de cidade funcional, Le Corbusier traz um modelo abstrato de produção de cidades, dividindo o espaço urbano de forma funcionalista¹ e racional, pensando o traçado urbano em linha reta, ao contrário do labirinto que, em seu entendimento, estavam espacializadas as cidades medievais, cortando os laços com o passado e introduzindo a geometria como forma pura de se projetar a cidade: é o passar a régua na cidade, e introduzi-las nas regras funcionais de uso do espaço. Na concepção de Corbusier, a cidade ideal é simétrica e padronizada, sendo dividida em zonas segregadas pela sua função comercial, residencial ou de lazer.

O urbanismo funcionalista é então apresentado como a solução para as mazelas das cidades modernas. Esse modo de

pensar viria, inclusive, a ser difundido no Brasil, tendo como exemplo principal o Plano Piloto de Brasília, em que o projeto de autoria de Lúcio Costa propõe uma cidade geometricamente perfeita e segregando a zona administrativa das áreas residenciais.

Toda a época contemporânea é, portanto, eminentemente de geometria; seu sonho, ela o orienta para as alegrias da geometria. As artes e o pensamento modernos depois de um século de análise buscam mais além do fato acidental, e a geometria os conduz a uma ordem matemática, atitude cada vez mais generalizada. (LE CORBUSIER, 2009, p. 07)

¹ O funcionalismo na arquitetura moderna parte do pressuposto de que o edifício deve ser pensado a partir da sua finalidade. "A forma segue a função", frase popularizada pelo arquiteto Louis Sullivan no século XX, expressa a ideia de que o design exterior de um edifício deve refletir as diferentes funções do seu interior.

3 . CRIANÇAS FANTASMAS

Quando Le Corbusier e outros arquitetos modernos, ao pensarem as cidades racionalmente, tendem a suprimir as possibilidades de transformação dos espaços, acabam ignorando que, para toda regra, sempre há alguém disposto a quebrá-la. No contexto desse trabalho, traremos a figura da criança no espaço urbano e como ela subverte a ideia do urbanismo regrado, uma vez que, por desconhecer as “regras” (ou apenas ignorá-las), ressignificam os espaços por meio de brincadeiras que usam apenas da sua imaginação. Antes disso, porém, é importante entender como o planejamento das cidades modernas, chegando às cidades contemporâneas, afasta as crianças dos espaços públicos ou pretendem circunscrevê-las em lugares projetados especificamente para uso delas.

É bastante comum ouvir pessoas de gerações anteriores à nossa afirmarem que “no tempo delas”, “as crianças iam para a rua brincar”, enquanto hoje em dia elas ficam apenas “enfurnadas” em casa com seus celulares. Mas, por que será que as crianças estão “perdendo” o hábito de sair de casa? Uma das respostas para essa pergunta é: as cidades não foram pensadas para elas.

Se as crianças menores fazem da casa um território privilegiado do seu lazer [...], os mais velhos não admitem este tipo de limitação. Não gostam de ficar trancados. Diante disto, as alternativas não são muitas. Podem se divertir nos espaços exclusivos e normalizados que são os clubes e parques de

diversão, os cinemas, centros comerciais e áreas de lazer dos prédios e condomínios privados. Ou buscar seu entretenimento no espaço aberto das ruas e praças. (VOGEL et al, 1995, p. 121)

Na sociedade industrial do século XIX, as ruas eram compartilhadas tanto por comerciantes e operários das fábricas quanto por crianças. A rua era uma extensão da casa, e as crianças eram vistas mais comumente brincando nas ruas do que dentro de suas casas (LIMA, 2017). Com o crescimento populacional nos centros urbanos e a necessidade de um urbanismo que imponha regras sobre como os espaços devem ser usados, junto à adoção de um modelo econômico que visa maximizar produção e lucro, a figura da criança brincando na rua vai desaparecendo, e as crianças se tornam fantasmas no ambiente urbano.

Como os ornamentos, as crianças também desaparecem das propostas de cidade moderna, viraram “desfunções” e sumiram da cidade. Já não há espaço para os meninos na rua, pois eles se tornaram bem excessivo e incômodo, por estarem sempre desvirtuando as imposições da cidade.” (QUEIROZ, 2015, p. 41)

Esse fenômeno acontece em especial pelo modo como ainda é pensada a cidade. A partir do momento em que passamos a entendê-la como um espaço quase exclusivamente de deslocamento entre trabalho e casa, a prioridade passa a ser o automóvel; as pessoas – o pedestre – ficam em segundo plano. Esse pensamento se perpetuou até chegar nas nossas cidades contemporâneas. Basta olhar para os nossos grandes centros urbanos, onde os espaços de convívio públicos são fragmentados e as ruas se tornaram grandes avenidas. Graças a esse fenômeno, não apenas a participação ativa da criança na cidade vai se reduzindo, mas hábitos como o de sentar-se à porta de casa também se tornam mais raros.

Em contrapartida, outros fatores também precisam ser levados em consideração para entender essa movimentação e presença (ou desaparecimento) das crianças na cidade: fatores como classe social e nível de urbanização também estão intrinsecamente relacionados ao uso das ruas pela criança. Crianças de bairros periféricos e cidades de interior aparentam ter um contato maior com a rua do que crianças de bairros mais abastados e grandes metrópoles. À medida que a cidade cresce, menos crianças estarão brincando nas ruas.

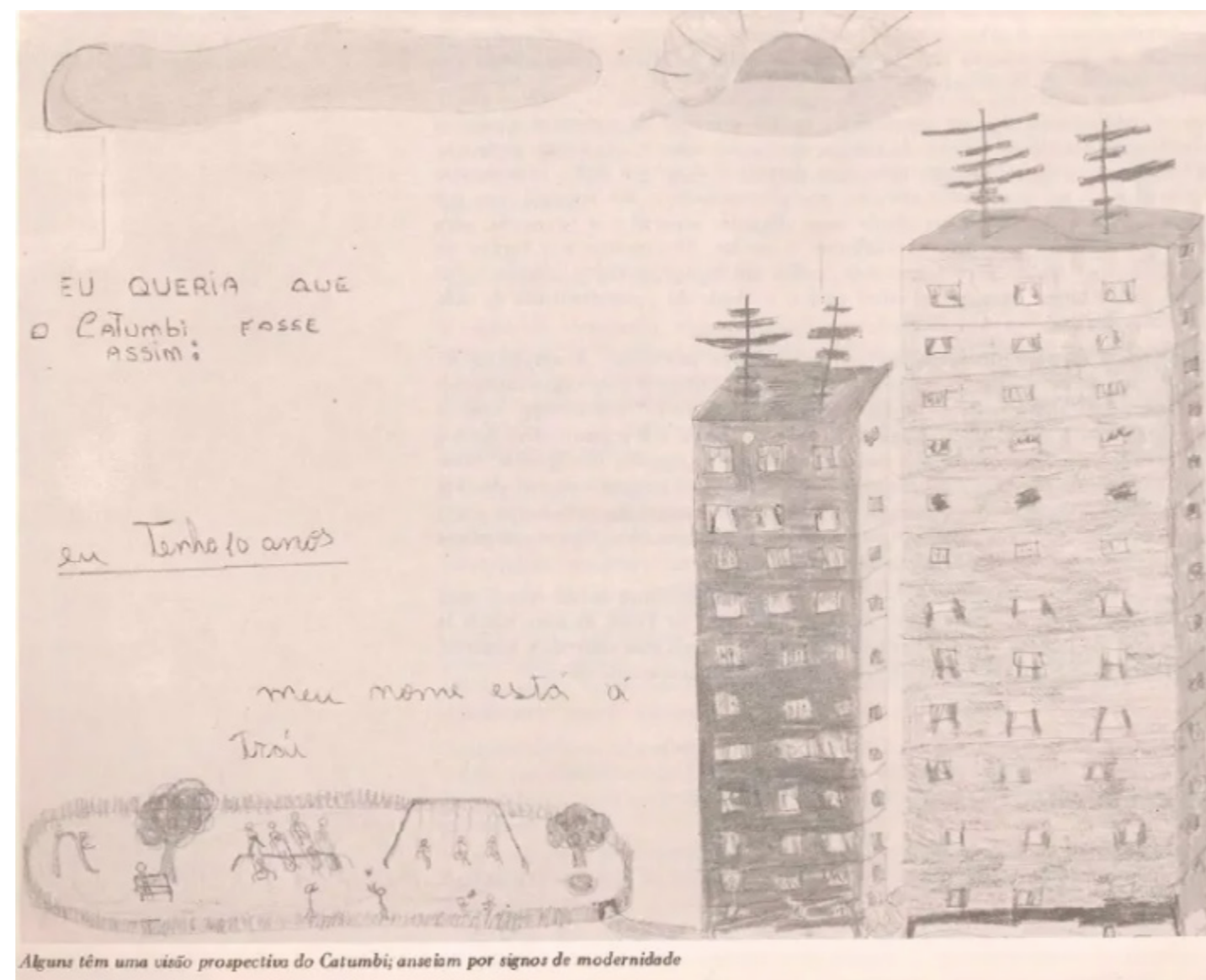
Ao comparar os bairros Catumbi e Selva de Pedra no Rio de Janeiro, Vogel et al (1980) observa como esse fenômeno aconteceu em ambos os bairros que, à época, se inseriam no contexto de reformas urbanas pelo qual a cidade estava passando.

O Catumbi, bairro tradicional que surgiu a partir da imigração de portugueses, italianos e ciganos na década de 1940 e 1950, se viu vítima das políticas públicas de urbanização que demoliu casas e expulsou moradores locais para implantação um novo complexo de viadutos, trevos e faixas conectando o túnel Santa Bárbara às avenidas Presidente Vargas e Rodrigues. Tal cenário gerou nos moradores um sentimento de inquietação, a partir da criação de vários vazios urbanos no bairro, que acabaram por ser ocupados por “invasores”, pessoas em situação marginalizada e que eram mal-vistos pelos moradores “originais”, sendo vítimas de preconceitos e racismo, dado que se encontravam em situação de vulnerabilidade e eram tidas como responsáveis pela criminalidade no local. Ao fazer sua pesquisa etnográfica pelo bairro Catumbi, Vogel et al puderam observar uma comunidade entre os moradores, transformando a rua em uma extensão da casa, onde vizinhos era chamados por si mesmos de “uma grande família”. Em vários pontos do livro – em texto ou fotografia – os autores pontuam como as crianças se faziam presentes no bairro, brincando em calçadas, ruas, frequentando espaços destinados adultos, como bares e armazéns, e até mesmo praticando atividades que incomodavam os moradores, como jogos de futebol nas ruas que, vez ou outra, acarretavam em janelas e vidraçarias quebradas. Até mesmo os viadutos eram palco para brincadeiras infantis, mesmo a contragosto de pais que se preocupavam com a segurança de seus filhos. Nesse quesito, os

autores também observam que, apesar de haver o medo de que a presença das crianças na rua pudesse acarretar em algum acidente ou outra fatalidade, as crianças também “estão dentro da representação que circunscreve casa e rua. Pertencem a um mesmo conjunto. Estão em casa!” (VOGEL et al, 2017, p. 103).

Em contrapartida, o Selva de Pedra nasce já a partir de um projeto pronto, seguindo “os princípios modernos tal qual eram professados” (VOGEL et al, 2017, p.111). Aqui não era vendida a imagem de “grande família” e seus moradores eram compostos por um grupo de classe econômica e social homogênea, o que difere da realidade das ruas do Catumbi. O observado nas etnografias feitas pelo grupo é que a sua caracterização como área exclusiva para moradia e nítida imposição de função pura para cada espaço impossibilita a heterogeneidade no uso dos espaços e isso, somado à segregação social rampante no Selva de Pedra, acarretou no isolamento das pessoas, que não mais possuíam o senso de comunidade observado no bairro Catumbi. As crianças começaram a sumir daquele espaço, sendo vistas quase exclusivamente na praça central brincando durante o dia, mas apenas quando acompanhadas de mães ou babás.

“A ausência de diversidade e a busca de transparência, são eles mesmos elementos de um sistema de valores. Formam um paradigma da vida urbana que enfatiza o indivíduo, sua privacidade e sua autonomia com relação aos outros. Mas,



paradoxalmente, esta última tende a transformar-se numa heteronomia, pois as funções de segurança, mediação e controle, são particularizadas institucionalmente. Daí os poucos, a convicção inexistente, a responsabilidade coletiva abdicada, a escassez de personalidades públicas vocacionais e instâncias mediadoras, a falta de vida pública” (VOGEL et al, 2017, p. 191)

Observando bairros de classe média, em relação aos bairros de periferia, é possível perceber que, nos primeiros, há uma menor possibilidade de se ver crianças se aventurando sozinhas, desbravando as ruas e criando laços com outras crianças e com o próprio espaço em que estão inseridas. O modelo de cidade zoneada, em que cada bairro é projetado de modo a exercer uma função, facilita o esvaziamento de áreas residenciais durante o dia, criando um ambiente segregado e por vezes violento, que serve de justificativa para pais não deixarem suas crianças brincando sozinhas fora de casa. Juntando-se a isso o número de acidentes de trânsito que ocorrem nas zonas urbanas (afinal, as políticas públicas ainda dão prioridade aos carros) e a falta de acessibilidade até mesmo aos locais projetados para o lazer, a participação ativa da criança na cidade fica cada vez mais enfraquecida, resultando na perda de atividades fundamentais para o seu desenvolvimento social e espacial.

Já quando olhamos para os bairros periféricos ou – assim como o objeto de estudo deste trabalho – as cidades interioranas,

Figura 4. Imagem retirada do livro Quando a rua vira casa ilustrando os desejos de uma criança moradora do bairro Catumbi

a realidade se difere um pouco daquela observada nos grandes centros. Como o dito “progresso” ainda não chegou nesses locais na mesma escala que nos grandes centros, as relações das pessoas para com a rua diferenciam. A apropriação desses espaços pelas crianças, seja em uma praça construída ou um terreno baldio, se dá através da quebra das regras impostas pelo planejamento urbano regrado e funcionalista.

“Por mais que se insista nas ruas asfaltadas ou calçadas como símbolos de desenvolvimento, existirão sempre os terrenos irregulares de terra batida; um grupo de garotos desenhará o seu próprio campinho; farão traves com seus chinelos, pedaços de pau e restos de tijolos. O time do baba pode, um dia, pular o muro e invadir o campo oficial.” (QUEIROZ, 2015, p. 55)

É essa quebra de regras, a fuga do que foi planejado, que faz a presença da criança na cidade tão interessante e ação que norteará a pesquisa do presente trabalho.

4. O PLANEJAMENTO URBANO EM SANTA RITA DE CÁSSIA

A cidade de Santa Rita de Cássia, localizada no interior do Oeste da Bahia e a aproximadamente 167 km da cidade de Barreiras, se situa às margens do Rio Preto (afluente do Rio Grande na Bacia do Rio São Francisco) e possui hoje população estimada de pouco mais de 28 mil habitantes (IBGE, 2021) e segue com um crescimento desacelerado: ainda mantém o aspecto rural e interiorano. Devido à falta de registros históricos, pouco se sabe a respeito de como a cidade foi fundada, sendo a origem do seu nome descrita através do imaginário popular e, por vezes, perpetuada por crenças religiosas. Uma história popular que narra a origem do nome da cidade conta que em meados do século XVII um misterioso casal de portugueses chegou ao que era a Vila do Rio Preto. Apesar de não haver registros oficiais de sua existência, acredita-se que após dez anos morando no arraial, o casal desapareceu e deixou para traz uma imagem de Santa Rita dos Impossíveis, encontrada posteriormente pelos novos moradores do casebre em que o casal morava. Para os católicos da região, encontrar a imagem da santa abandonada foi um sinal mandado por Deus.

O que se sabe oficialmente, entretanto, é que a região começou a ser povoada por volta do século XVII com a migração de colonos portugueses para o interior da Bahia pela bacia do Rio São Francisco, chegando ao Rio Grande, em busca de terras para criação de gado e cultivo de cana-de-açúcar. Após conflitos e morte dos indígenas que habitavam a região, o colonos se

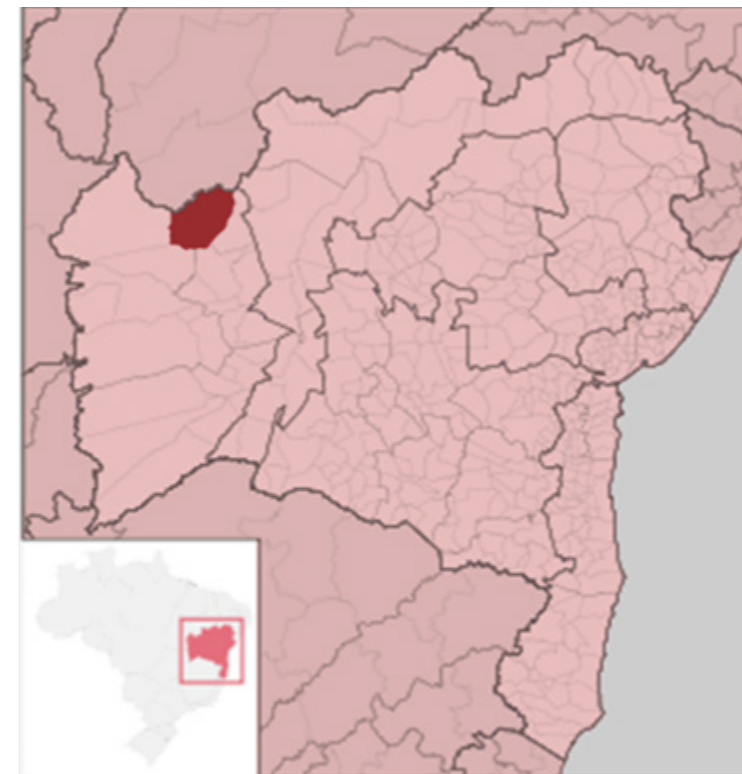


Figura 5. Localização da cidade de Santa Rita de Cássia, Bahia



Figura 6. Imagem de satélite da sede do município de Santa Rita de Cássia, com o trajeto do Rio Preto. A porção de área verde que margeia o outro lado do rio a partir da cidade é chamada popularmente de ilha, por ser isolada pelas águas do rio. Fonte: Google Earth.

assentaram às margens do Rio Preto (primeiro afluente do Rio Grande a ser encontrado) e em algum momento começou a ser povoado o que viria a ser hoje o município de Santa Rita de Cássia.

A cidade, atualmente, ainda possui certo ar bucólico. O crescimento urbano desacelerado do município e a falta de oportunidades, seja estudantil ou de trabalho, acarreta a fuga de jovens e adultos para cidades e estados vizinhos. Para aqueles que ficam, restam poucas oportunidades dentro da cidade, porém, isso não é empecilho para os moradores. Conhecidos na região como um povo acolhedor e boêmio, o santarritense está sempre se apropriando e modificando o espaço dentro da cidade para se adequar às suas próprias necessidades. Áreas como a praça do Fórum, localizada no centro comercial da cidade, e que serve como apoio para o comércio local, ganham vida à noite, e se tornam ponto de encontro principal dos habitantes. Coretos viram palco de brincadeiras infantis, áreas vazias viram campo de futebol. O Rio Preto que corre por toda a lateral da cidade, é o principal local para aqueles em busca de lazer, e até mesmo a porção de terra que fica do outro lado rio - popularmente chamada de ilha - vira palco para práticas diversas como piqueniques, futebol de areia e travessia para áreas de banho.

Fugindo um pouco das regras de cidade grande, Santa Rita de Cássia, por se tratar de uma cidade interiorana pequena, ainda permite um uso mais fluído do espaço urbano. Apesar



Figura 7. Igreja Matriz de Santa Rita de Cássia. Retirada do site: <<https://diocesedebarreras.org.br/paroquia-sta-rita-de-cassia-sta-rita-de-cassia>>



Figura 8. Cais da cidade. Fonte: arquivo pessoal



Figura 10 Praça do Fórum. Fonte: autora

Figura 9. Margens do Rio Preto do outro lado da Ilha. Fonte: autora

da população que dispõe de carro próprio estar crescendo aos poucos, o pedestre ainda é o protagonista da cidade, e os espaços urbanos são vivenciados de acordo com as necessidades dos seus usuários.

Observando as dinâmicas que acontecem na cidade atualmente, temos o centro como o local onde há uma maior troca comercial, em que o comércio ambulante e a agricultura familiar ganha força. Em épocas de festejos municipais, em sua maioria eventos católicos - como o aniversário da cidade -, toda a Praça de Eventos se enche de barracas de alimentos e é comum parques de diversões ambulantes serem montados ali. nessas ocasiões, a rua praticamente é fechada para que as pessoas possam caminhar livremente por ela. O centro também é onde acontecem as festas noturnas, seja de rua ou em espaços fechados, então Santa Rita de Cássia hoje é uma cidade bastante festiva, e se pode escutar música sendo tocada em qualquer horário do dia.

O Rio Preto também é hoje um elemento dentro da cidade que promove uma grande atividade turística e de lazer para moradores e visitantes. Ao longo de todo o seu percurso dentro dos limites do município, é possível ver pessoas tomando banho, praticando pesca, navegando de barco, lavando roupa ou apenas sentadas em suas margens. O Rio Preto também proporcionava a locomoção das pessoas entre municípios nos tempos em que não havia estradas conectando Santa Rita de Cássia às cidades

vizinhas. A ilha também serve de encontro e de lazer para os que buscam se afastar da cidade sem depender de chácaras, bem como auxilia a parte da população que colhe para a venda caju, buriti e outras frutas encontradas na região, cruzando o rio para garantir o seu sustento.

Por ser o local onde há trocas comerciais mais fortes e ser ocupada por parte da população com um poder aquisitivo mais elevado, o centro é a área da cidade onde há maior infraestrutura e para onde se direciona os investimentos públicos do governo local, o que gera um certo abandono das áreas mais periféricas e com pessoas com poder aquisitivo menores. Em mapa (Figura 11) disponibilizado pela prefeitura a respeito da infraestrutura da cidade, é possível confirmar que o bairro central é onde as intervenções feitas pelo Estado se concentram. É importante salientar, porém, que essa infraestrutura ainda é deficiente mesmo no bairro central, uma vez que a rede de esgoto e de águas pluviais não atendem nem mesmo toda a sua totalidade, acarretando num caso crescente de alagamentos em toda a cidade no período de chuva.

Nos anos recentes é possível perceber uma tentativa do governo local de atrair novos moradores para cidade e, por consequência, expandir o município. Dois bairros planejados ganham um projeto de implantação na periferia da cidade e há uma expectativa de que sejam ocupados por pessoas de classe média. Residencial Cidade Alta (Figura 12), por exemplo, já

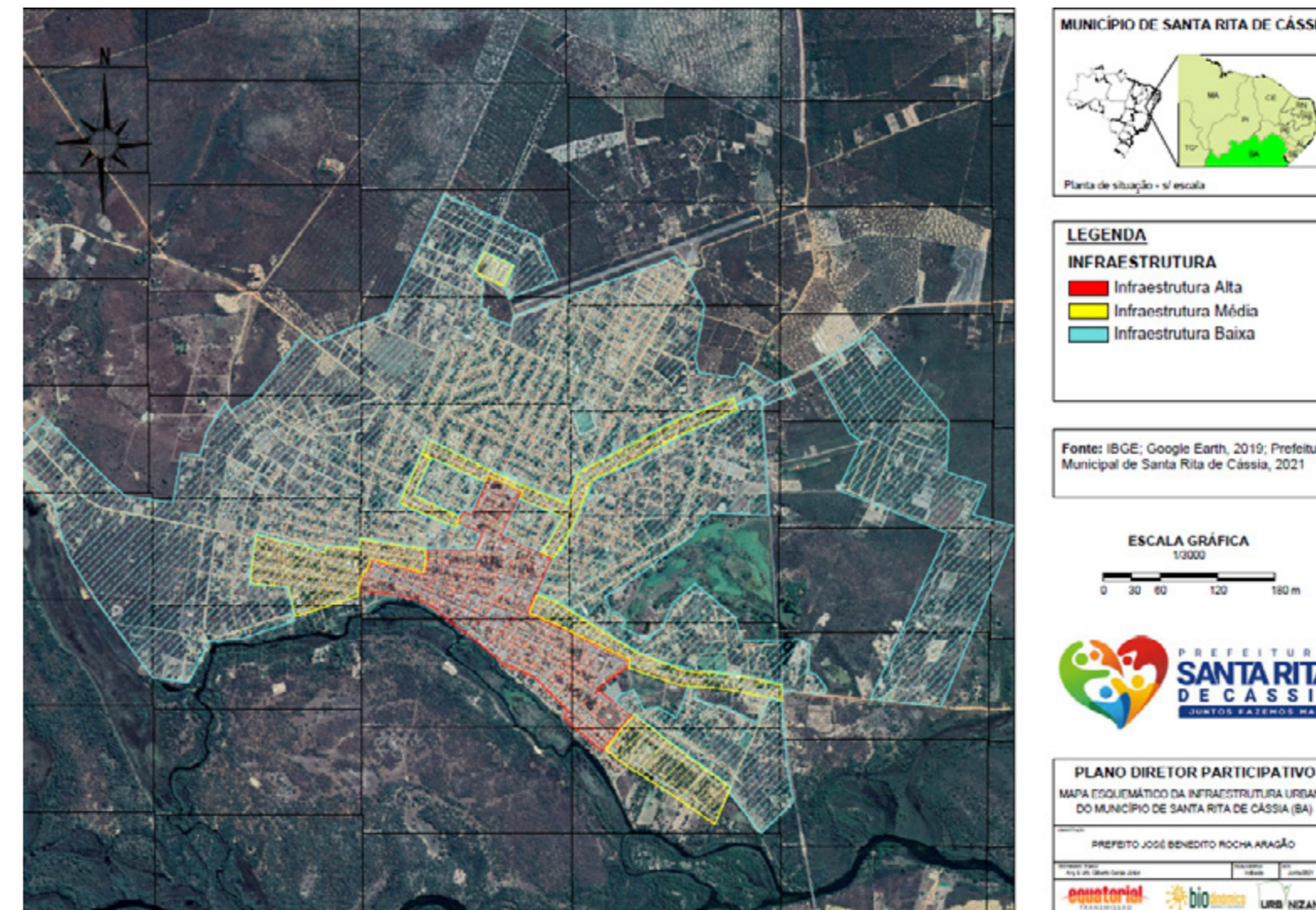


Figura 11. Mapa de distribuição da infraestrutura da sede municipal de Santa Rita de Cássia, Bahia. Fonte: Relatório Técnico PDP (2019) disponibilizado pela prefeitura.

começou sua implantação próximo ao Porto das Piranhas possui atualmente apenas algumas poucas casas construídas, porém em seu desenho de bairro, a proposta é o aproveitamento ao máximo do uso do solo para a construção de residências.

Obviamente, não se pode afirmar que a ocupação e uso desse bairro se dará da forma como é esperada pelo projeto, afinal sua ocupação ainda é escassa e as possibilidades podem se abranger no futuro. Porém a partir do estudo e questionamentos acerca do planejamento urbano já discutidos neste trabalho, pode-se supor que a tendência é que esses espaços criem um ambiente de segregação e esvaziamento urbano, uma vez que, como pode ser observado em seu próprio projeto, até mesmo áreas destinadas ao uso público – como praças e outros equipamentos – são escassas ou até mesmo inexistentes, evidenciando um plano que busca um adensamento máximo de lotes residenciais (e talvez pontos comerciais). Assim, criando um ambiente propício aos chamados vazios urbanos, tira dos moradores a oportunidade de lazer dentro do próprio bairro, forçando-os a se deslocarem para áreas mais distantes da cidade ou a se manterem reclusos dentro de casa.

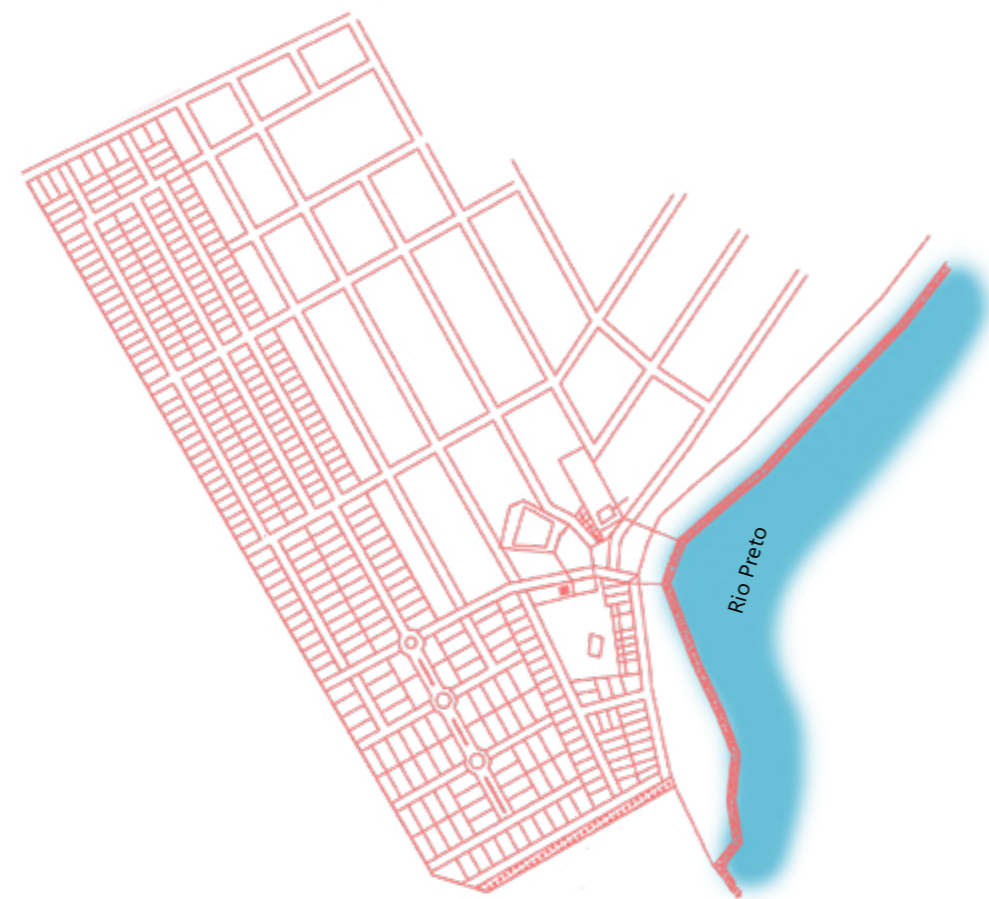


Figura 12. Residencial Cidade Alta, em Santa Rita de Cássia. Projeto de bairro planejado construído próximo ao Porto das Piranhas, às margens do Rio Preto



Figura 13. Mapa desfragmentado de Santa Rita de Cássia.

A partir dessas observações feitas acerca da cidade de Santa Rita de Cássia e sua ocupação e uso atuais, pode-se perceber uma tendência de deslocamento da população para as áreas centrais, seja por trabalho ou lazer, uma vez que todos os olhos estão voltados ao centro (em azul na Figura 12). Essa movimentação e a falta de equipamentos públicos nas áreas periféricas, cria essa sensação de que a cidade está dividida mas convergindo sempre ao bairro central e à beira do rio.

Com essa imagem de uma cidade fragmentada com o centro da cidade como protagonista das atividades de comércio e lazer, surge o questionamento de como as pessoas dessas outras áreas se relacionam dentro destes espaços longe do centro e quais regras podem existir (ou não) ali.

JOGOS

5. O INÍCIO DO JOGO

Antes de prosseguir com o trabalho, é importante contextualizar como o tema evolui para brincadeira de crianças.

Nascida e criada em Santa Rita de Cássia até a minha adolescência, eu sempre tive um carinho muito grande pela cidade e por isso a escolhi como foco da minha pesquisa. De início, por sempre observar meninos brincando de bola (eu mesma sendo uma dessas crianças), havia uma idéia pré-concebida na minha cabeça de que o esporte era bastante forte na cidade, mas que por não ser oferecido espaços para a prática formal do mesmo, era uma área que, ao meu ver, possuía bastante potencial. Portanto, de início, a linha seguida para estudo seria voltada às essas práticas esportivas dentro do município. Nesse sentido, foi feita uma pesquisa sobre a situação atual do esporte e qual seria a possibilidade de um centro desportivo na cidade.

Porém, ao avançar nas pesquisas, aplicar a metodologia de caminhar pela cidade, escolher locais de interesse para uma proposta projetual e observar as relações pessoas x lugar, foi possível perceber que, ao menos nos locais escolhidos, o esporte, com treinos e regras rígidas e foco competitivo, talvez não fosse o objeto que tais locais demandam ou sequer precisam.

Sendo assim, como será mostrado ao longo do trabalho, o foco acaba por voltar-se para as brincadeiras infantis e a forma como isso afeta a própria experiência urbana vivida por essas crianças ao fazerem uso do espaço com um olhar mais imaginativo e permissivo.

A partir das vivências e apreensão de campo, foi possível soltar aquela ideia rígida de que é preciso um local fechado exclusivo para essas práticas e entender que viver o campo muitas vezes pode acabar fazendo com que se perceba coisas antes muito sutis, mas que no plano geral fazem uma grande diferença, como o simples soltar de uma pipa ou o jogar de uma bola.

Assim, esse trabalho acaba por quebrar também regras impostas a nós por nós mesmos, entendendo que isso também faz parte do processo de pensar a cidade.

6. ESPORTE X JOGO

Como vimos, a ideia para esse trabalho estava voltada para a prática desportiva na cidade de Santa Rita de Cássia, interior da Bahia. O motivo que levou a escolha desse tema inicial era uma percepção de que havia vários locais pontuais na cidade onde os habitantes se apropriavam da prática de esportes recreativos diversos, com um enfoque principalmente no futebol e voleibol. Porém, por se tratar de uma cidade interiorana, a prática esportiva na cidade está fortemente ligada ao lazer e à recreação.

O esporte, como atividade formal, possui regras estabelecidas e os próprios atletas passam por um treinamento rigoroso para manter o condicionamento físico. Já as práticas esportivas que acontecem em Santa Rita de Cássia, conforme observado, perdem esse caráter formal e se tornam um jogo que se adapta às condições físicas que o próprio espaço oferece: ao invés de uma partida de 90 minutos com juiz e técnicos acompanhando, a partida de futebol torna-se uma brincadeira de bola onde o gol pode sequer existir fisicamente, mas apenas demarcado no chão por chinelos dos meninos que brincam. Essa percepção que surgiu ao longo do trabalho aqui apresentado, e que será explicada mais adiante, fez com que o foco saísse de uma visão estritamente ligada às práticas desportivas e voltasse ao imaginário das brincadeiras e jogos praticados por crianças e adolescentes na cidade.

O próprio conceito de esporte surge inicialmente com características lúdicas e vai, ao longo da história, transformando-

se em um caráter político e social (e até mesmo econômico). A prática esportiva envolve o movimento de corpos, o que implica no bem-estar físico e mental com grande potencial para ser um meio de baixo-custo de lazer e alívio do estresse. Porém, além de ser apenas um símbolo de cuidado com a saúde, o esporte é também chave para o fortalecimento sociocultural de uma comunidade.

O esporte é um catalizador para as relações socioafetivas e troca de vivências, que cria e fortalece os laços, mesmo nas modalidades individuais. A prática esportiva ajuda na integração – especialmente de crianças e adolescentes – à sociedade, contribuindo no desenvolvimento de suas capacidades motoras, técnicas e comunicativas. Tem-se, atualmente, o esporte como um modificador social que pode ajudar no amparo de crianças e adolescentes em situação de risco e integrando-os à sociedade e ajudando-os na formação de sua cidadania e consciência social.

Quando, na Grécia Antiga, são propostas os Jogos Olímpicos, o esporte possuía caráter majoritariamente militar e os jogos olímpicos serviam como “intercâmbio cultural entre as cidades-estados gregas e eram realizados para celebrar a paz entre povos gregos” (SIGOLI; DE ROSE JR, 2004, p. 112). Já na Roma Antiga, aconteciam os Jogos Públicos, que se configuravam em grandes espetáculos com o intuito de distrair a população das políticas impopulares do Imperador – a famosa política de “pão e circo”.

Após a primeira Revolução Industrial, a burguesia faz uso do

esporte para “ensinar” ao proletariado conceitos de disciplina, rendimento e hierarquia, atrelado a um discurso de higienização e melhora da saúde dos operários. Durante esse período na Inglaterra, o esporte atingiu todas as classes e segmentos sociais, e de acordo com Sigoli e De Rose Jr (2004), a inclusão da prática esportiva na grade dos colégios públicos propiciou a massificação e expansão das práticas esportivas pelo país, tanto que até mesmo jornais começaram a cobrir jogos entre operários das fábricas.

Avançando um pouco no tempo, durante as Olimpíadas de Berlim em 1936, o governo alemão também fez uso do esporte como ferramenta de controle político e exaltação seu ideal fascista, usando os jogos que aconteceriam ali como uma tentativa de comprovar a supremacia branca. No entanto, a equipe de atletismo estadunidense que era composta majoritariamente por atletas negros perturbou a suposta superioridade da raça branca defendida por Hitler. A vitória, em especial, do atleta Jesse Owens durante os jogos se transformou em um símbolo contra o racismo e o nazismo e mostra que, ao mesmo tempo que o esporte pode ser uma forma de controle, é também de revolução.

Esse breve apanhado histórico tem o intuito de contextualizar um pouco sobre como o esporte pode ser um instrumento de transformação da sociedade, dado que muitas vezes está também atrelado às dinâmicas de poder que envolvem Estado, classes dominantes e classes oprimidas.

O esporte é um modificador social e objeto de aspiração de



Figura 14. Ilustração dos Jogos Olímpicos na Grécia, representando uma competição de atletismo. Retirada do site: <<https://www.gettyimages.com.br/detail/foto-jornal%C3%ADstica/the-olympic-games-in-ancient-greece-held-at-olympia-foto-jornal%C3%ADstica/51122330?adppopup=true>>



Figura 15. Jesse Owens cruzando a linha de chegada. Retirada do site: <<https://www.olimpiadatododia.com.br/curiosidades-olimpicas/242137-jesse-owens-calou-hitler-e-virou-simbolo-contra-o-racismo/>>

vários garotos e garotas, especialmente ocupantes das periferias das grandes cidades. O futebol, por exemplo, é, sem dúvidas, o esporte mais popular no Brasil e atletas como Neymar, Ronaldo ou Romário possuem raízes nas periferias onde nasceram e cresceram. No entanto, mesmo com a popularização de alguns esportes como futebol e voleibol, há outras diversas modalidades que ainda são elitizadas e de difícil acesso ao público em geral. Marivoet (1997) explica que essa diferença se dá pelo esporte ser não só produto sociocultural, mas também econômico, inserido num mercado de oferta e procura, onde classes sociais com poder econômico mais elevado buscam modalidades de difícil acesso por lhes conferirem uma distinção de outras classes.

Essa problematização está sendo aqui levantada com o intuito de se fazer perceber que, embora haja um crescente interesse em levar o esporte para as massas, esse processo ainda não é totalmente democratizado. Assim, embora talvez certas modalidades esportivas não sejam possíveis de serem aplicadas em algumas realidades e locais, por diversos fatores, é interessante trazer esse questionamento para que façamos uma reflexão sobre o papel maior que o esporte pode exercer na sociedade.

“Os órgãos governamentais perceberam o poder de abrangência do esporte e passaram a fazer uso de suas estruturas.

Ocorreu a estatização de entidades esportivas o que trouxe ao esporte o sentimento de patriotismo e representação nacional, sobretudo com a convocação de seleções para disputar campeonatos internacionais. O Estado usurpou do esporte valores como prestígio político e econômico internacional” (SIGOLI, 2004, p. 115)

Diferente do caráter puramente desportivo, os jogos infantis que acontecem na cidade perdem esse rigor e desvirtuam das regras oficiais dos esportes, adaptando-as ao espaço e condições ofertadas: as regras ainda existem, mas de forma mais livre e adaptável.

Huizinga (2000) ao tomar o jogo como um fenômeno natural e o define como algo que se aproxima da brincadeira e que é, sobretudo, voluntário e jamais uma obrigação. Porém quando falamos apenas de jogo, ainda assim, há regras a serem seguidas de forma a manter certa harmonia entre os participantes, e muitas vezes aqueles que quebram essas regras são vistos como os “estraga-prazeres”, tirando a graça da atividade: o jogo cria e é também ordem; existe afinidade entre jogo e ordem, mas uma ordem flexível e livre. O jogo começa a adentrar-se no mundo de faz-de-conta, ao mesmo tempo que não perde a seriedade.

O mesmo comportamento ordenador do jogo é também possível de ser observado quando os adultos ordenam e regulam as atividades lúdicas das crianças, da mesma forma que se impõem na construção dos seus brinquedos. ‘Aprender brincando’ na lógica escolar, na maioria dos casos, não é o imaginário criativo que importa, mas a realidade do resultado que domina o processo. Este percurso deveria, portanto, ser alterado, focalizando a atenção não nos resultados, mas no processo”. (QUEIROZ, 2015, p. 31)

7. JOGAR COM E NA CIDADE

7.1. Apreensão do espaço urbano

Para chegar ao ponto atual do trabalho e tentar embasar o tema inicial da pesquisa – o esporte em Santa Rita de Cássia – o trabalho de campo será visto como um jogo. Regras serão estabelecidas, mas estas não serão imutáveis e tampouco se dará de forma estritamente rígida, buscando de forma subjetiva captar o que o campo tem a oferecer. O meio urbano é o nosso brinquedo, e “ganha” o jogo quem conseguir responder às questões que surgiram antes mesmo do jogo começar: Quais movimentos corporais acontecem na cidade? Como esses espaços estão sendo usados? É o esporte o carro-chefe dessas relações ou há algo mais a ser levado em consideração? Como o

campo responde à essas perguntas?

Para tal, a metodologia a ser utilizada é buscar uma apreensão sensível do campo. “Apreender” significa captar, assimilar algo, segurar em suas mãos. Alessia de Biase (2012) defende que para buscarmos compreender a cidade intelectualmente, precisamos “passar por uma experimentação” pois apenas ao fazer as coisas é que conseguimos compreendê-las. Biase também defende uma postura antropológica ao investigarmos o campo urbanístico. Por antropologia da cidade, questão levantada pela autora, diz do entedimento da cidade como sujeito concreto, não apenas como um mero objeto de pesquisa: uma junção harmônica entre o espaço construído, os moradores e os demais agentes que atuam no território.

“No lugar de persistir analisando o objeto arquitetônico como uma coisa pronta, estática e acabada, a ideia do movimento nos abre a possibilidade de ver o projeto[...] como um jogo contínuo, onde todos os atores continuam a negociar, ninguém ganha ou perde, mas todos aprendem de maneira responsável formas de negociar juntos.” (BIASE, 2012; p. 198).

Esse modo de “fazer arquitetura” ou, nesse caso, fazer cidade, busca entender como apreender, analisar e restituir a mudança e a transformação, não reduzindo arquitetura apenas

ao objeto em si, mas como “um processo material e simbólico de espaços e tempos que são continuamente imaginados, narrados, negociados e projetados pelas pessoas que o habitam” (BIASE, 2012, p. 199)

Bechler (2014) se apropria da prática da deriva na cidade, termo que designa a teoria apresentada por Guy Debord na década de 1950. A Internacional Situacionista, do qual Debord era o nome e expoente, foi um movimento artístico europeu que buscava desconstruir a cultura da espetacularização² e promover a participação ativa da sociedade na apropriação da cidade. Sua intenção era “modificar a relação dos homens com o espaço urbano e de produzir outro urbanismo, baseado em práticas erráticas na cidade inconsciente” (BECHLER, 2014). As derivas têm como uma de suas definições “uma desorientação dos sentidos através da mudança contínua da paisagem. É como ‘uma viagem, mas ela não tem jamais um ponto fixado para a chegada’” (BECHLER, 2014). Buscava-se um urbanismo através de práticas errantes, deslocamentos, passeios, o movimento de corpos, uma cidade, enfim, menos racional e mais sensível. Assim, pegando emprestado o termo dos situacionistas, mas não seguindo totalmente à risca o que eles propunham, Bechler começa a chamar essas caminhadas de “exercícios de deriva”, que acabariam se transformando no que viria a ser o seu método principal de apreensão urbana: a deriva parada.

Usando-se, inicialmente, desse conceito de “exercícios de

deriva” como uma caminhada pela cidade, sem nenhum destino fixo, a perambulação, então, se torna a primeira “regra” deste jogo urbano. Para tentar entender as dinâmicas que acontecem dentro no ambiente urbano e buscar localizar espaços onde os habitantes se apropriam para realizar atividades que envolvem, de início, práticas esportivas, foram feitas perambulações pela cidade (de bicicleta e a pé), com o intuito de observar as dinâmicas que aconteciam nos locais. Observando que a maior parte da infraestrutura urbana de Santa Rita de Cássia é concentrada no bairro central, e que os espaços de lazer também se localizam ali, a perambulação toma um outro rumo em direção aos bairros mais afastados da área central, buscando entender que tipo de relações e atividades acontecem nesses espaços.

A busca inicial era por locais onde pessoas praticavam esportes, mas o que chama atenção nesses espaços é que as práticas desenvolvidas na cidade, e em especial nesses locais, apesar de serem baseadas em esportes existentes, elas não são necessariamente o esporte em si: é um jogo, uma brincadeira,

² A espetacularização urbana trata-se a mercantilização das cidades, que busca transformar os espaços de uso público em seletivos locais de consumo, especulando atratividades destinadas a angariar investimentos financeiros e mercado turístico. A cidade é pensada como uma peça publicitária, fabricando imagens espetaculares para promovê-la, ao mesmo tempo que esconde a realidade que não é “atrativa” para os olhos dos investidores. A preparação para mega-eventos esportivos, como a Copa do Mundo e Jogos Olímpicos, são um exemplo de espetacularização do meio urbano.

e majoritariamente praticada por crianças. Essas crianças estão espalhadas pela cidade, seja em praças ou em terrenos baldios. A criança em Santa Rita de Cássia não é apenas um fantasma no ambiente urbano, pelo contrário, é ela que está se apropriando de espaços que não tem um uso definido: são elas que definem qual uso dar a eles, de acordo com a brincadeira do momento.

Aqui aparecem 4 terrenos em 3 bairros distintos (Figura 16), locais de brincadeiras em bairros distintos da cidade: o primeiro, conhecido como Praça do Campo, ou Campo Jatobazço; segundo, as quadras 02 e 15 no bairro BHN; e terceiro, área próxima ao Porto das Piranhas.



Figura 16. Mapa geral da cidade com áreas onde foram feitas as perambulações (linha azul) e as derivas paradas (retângulos verdes)
Foto de satélite retirada do Google Earth e editada. Escala: 1/20000

7.2 Derivas Paradas

Definidos esses espaços, a segunda regra do nosso jogo urbano passa a valer: feitas as perambulações pela cidade e definidos locais com potencial para a proposta de intervenção, o próximo passo será um exercício de deriva parada cunhado por Bechler (2014). Baseando-se no conceito de deriva dos situacionistas mas dando um significado próprio, Bechler (2014) chama de deriva parada o ato de parar em um local e se fixar ali, observando os desdobramentos das relações cotidianas entre pessoas e espaço físico. Esse ato de parar em um local por um determinado tempo, ficar em um estado de atenção quase de alerta, permite aguçar o olhar para as trocas e relações presentes naquele espaço. Bechler (2012) também propõe a volta àquele mesmo lugar outras vezes, para entender que outras dinâmicas que acontecem ali quando o mesmo espaço está sujeito a diferentes fatores.

“A sistematização também se deveu por entender que a repetição era um elemento importante do trabalho, ela daria condições para que o território acontecesse e, também, para que o território se desfizesse, visibilizando, nesse movimento, as camadas que o compõem, nesse caso, que compõem essa rua.” (BECHLER, 2012, p. 57)

A segunda regra então é: sentar-se nos locais escolhidos e buscar entender exatamente como os acontecimentos

manifestados ali relacionam-se com o tema proposto pelo trabalho. É a partir dessa apreensão de forma contínua em cada um desses espaços, que fica claro que o esporte inicialmente escolhido como tema de pesquisa não é o termo correto para se referir às atividades que acontecem nesses locais.

O jogo vira brincadeira, e os protagonistas são as crianças. Todos os espaços estudados são locais que, por sequer ter elementos construídos, não possuem regras impostas pela arquitetura, e isso permite às crianças apropriarem-se do ambiente e transformá-los em palco para sua imaginação, que é traduzida em forma de brincadeiras. A presença do adulto se torna esporádica e distante, salvo por poucos momentos em que interagem com as crianças para ajudá-las com qualquer coisa que talvez não consigam fazer sozinhas. O adulto aparece à margem, como um observador sentado em suas cadeiras que trazem de casa.

Área 01. Praça do campo Jatobazço



Figura 16. Área 01 - Praça do Campo Jatobazço
Foto de satélite retirada do Google Earth e editada. Escala aproximada



Figura 17. Crianças brincando na quadra. Fonte: autora



Figura 18. Crianças brincando no gramado. Fonte: autora



Figura 19. Crianças brincando na quadra. Fonte: autora

O primeiro ponto de apreensão é a área do que fora o campo de futebol onde acontecia os campeonatos da cidade: o Campo Jatobazço. Com o passar dos anos, por algum motivo os campeonatos deixam de acontecer aí, e o local entra em desuso, acarretando o abandono do espaço. Recentemente, porém, o governo local separou uma grande área com um alambrado e esse local “protegido” foi gramado, com acesso restrito.

Localizado em uma área em que não há uma infraestrutura construída para lazer e recreação, esse grande vazio na cidade já foi um local importante de encontro e promoção de eventos esportivos e, hoje, meio abandonado, aponta uma possibilidade de usos diversos, motivo pelo qual foi escolhido para a apreensão neste trabalho.

O local em si apresenta duas divisões claras: a primeira sendo a parte gramada cercada com alambrado; e a segunda a parte com acesso livre pelo público. Nessa última, há uma quadra poliesportiva em cimento, com arquibancada. Em volta da quadra porém - diferente da área cercada e bem cuidada - não há qualquer manutenção por parte do governo, acarretando em um local com bastante vegetação espontânea, chão de terra batida e até mesmo uma vala aberta para conter as águas da chuva no período chuvoso.

Com essas características, é de se esperar que o local fique em completo abandono. Porém, como observado nas derivações feitas ali, a realidade é outra. O espaço é usado (e muito

usado) por um certo grupo: as crianças. Elas brincam de bola na quadra, correm onde tem mato, pulam nas poças de lama, e ultrapassam a cerca que claramente está ali para barrar sua passagem. As crianças ali são as protagonistas do local, enquanto adultos se sentam embaixo das árvores que circundam o terreno, brincando de seus próprios jogos de adulto.

Ao sentar-se ali em um tronco de árvore e observando o local, como forasteira ao bairro, atraí olhos curiosos, sendo até mesmo abordada para me explicar sobre o porquê de estar ali. Nessas conversas com moradores, um tema que surgiu foi o desejo de transformar o terreno em um local que agregasse não apenas os moradores das casas em volta do campo, mas outras comunidades locais. Por ser um bairro periférico negligenciado pelo poder público por vários anos, não há espaços produzidos segundo a regra do jogo do planejamento urbano e para eventos comunitários, configurando-se assim como espaço de brincadeiras das crianças que moram no entorno da praça.

Quadras 15 e 02



QUADRA 02

QUADRA 15

Figura 20. Área 02 - Quadras 02 e 15 (BNH)

Foto de satélite retirada do Google Earth e editada. Escala aproximada.



Figura 21. Crianças brincando na Quadra 15. Fonte: autora

Figura 22. Crianças brincando na Quadra 15. Fonte: autora





Figura 23. Campo aberto na Quadra 02 com crianças descansando sob árvores. Fonte: autora'

As Quadras 15 e 02 fazem parte de um conjunto de ruas do bairro BNH. O Bairro BHN surgiu após uma grande enchente na cidade no final da década de 1980, quando o grande volume de água que transbordou do Rio Preto destruiu o antigo cais da cidade e deixou dezenas de famílias desabrigadas. Para atender a essa população, uma iniciativa do governo local com o Banco Nacional de Habitação (de onde vem o nome do bairro) possibilitou a construção do bairro que hoje é conhecido simplesmente como BNH. Este bairro, por muitos anos, tem sido visto como uma área marginalizada e violenta, realidade esta que vem mudando nos anos mais recentes com a construção de praças, escolas e postos de saúde e um aumento crescente de novas residências.

Observando a distribuição do bairro e suas quadras³, percebe-se que havia um projeto de urbanização para a área, porém que nunca foi posto em prática. As quadras atualmente são apenas grandes lotes vazios delimitados pelas árvores que o circundam. Ao que tudo indica, o projeto previa praças para essas quadras, que nunca foram construídas, com exceção apenas da quadra em frente ao colégio Municipal do bairro, que hoje é uma praça com arborização e até quadras de vôleibol.

As quadras hoje são então um terreno vazio no meio da rua, com muita vegetação espontânea e chão de terra batida. É importante salientar, que a maior parte do bairro não possui ruas com calçamento, por isso, os limites entre quadra e rua são difusos e se misturam, sendo delimitadas apenas por algumas

árvores. Dada essa configuração espacial, as quadras tem usos bem específicos: servem basicamente de ponto de travessia para os moradores e são também um palco para as brincadeiras de crianças, mais uma vez protagonistas do espaço.

Crianças aparecem brincando em ambas as quadras 15 e 02 nas mais variadas horas do dia. As atividades vão de brincar de pega-pega a soltar pipa no fim da tarde. Elas transformam um espaço que, à primeira vista, parece apenas um terreno baldio, em um local onde as mais diversas brincadeiras acontecem.

Crianças estão presentes nas duas quadras: na Quadra 15, com crianças na faixa de 08-12 anos, as brincadeiras parecem ser mais livres e imaginativas, enquanto na Quadra 02, a maioria são adolescentes jogando bola no campinho improvisado.

Um fato curioso sobre todas as quadras do bairro possível de ser observado durante as perambulações é que todas elas possuem espaço para gol improvisados feitos de madeira, o que indica que, em algum momento, o futebol se faz presente como atividade no bairro.

Quanto a presença de adultos, eles se mostraram mais propícios a brincar com as crianças, especialmente na quadra 15, onde frequentemente algum adulto se juntava à brincadeira de pipa que se fez bastante presente nas derivas paradas.

³ Quadra aqui se refere a delimitação do quarteirão, e não a quadras esportivas

Porto das Piranhas

O Porto das Piranhas é hoje o maior ponto turístico da cidade. É onde as pessoas se encontram, principalmente aos fins de semana e feriados, para tomar banho no rio, socializar e se divertir. Por trazer essa temática do lazer, poderia ser um ponto pertinente para o trabalho.

A área de apreensão no Porto é um espaço que costumava ter uma quadra de areia para a prática de voleibol por alunos de educação física das escolas; prática esta que levava pessoas para o local fora dos dias em que fica mais movimentado. Porém, na deriva viu-se que o ponto antes utilizado para essas atividades físicas hoje está coberto de grama e que a área em volta é usada apenas para estacionamento, mesmo havendo local específico para estacionamento na entrada do porto.

Observando como as pessoas que vão ao porto se relacionam com este local antes de prática de atividades físicas, percebe-se que não há quase nenhuma interação. A atenção é voltada para o rio, e as pessoas ficam de costas para a pequena quadra de voleibol que era tão viva antes (usada até mesmo pelos banhistas em dias muito movimentados).

Sendo assim, conclui-se que as relações ali destoam de certo modo da observada nos locais anteriores: as brincadeiras aqui não são mais na terra, são dentro d'água, porém as crianças e adolescentes são o grupo que mais brinca dentro do rio, enquanto adultos preferem ficar às margens, conversando e bebendo, entrando no rio apenas vez ou outra, por breves momentos.



Figura 24. Área 02 - Porto das Piranhas
Foto de satélite retirada do Google Earth e editada. Escala aproximada.



Figura 25 - Antiga quadra de areia no Porto das Piranhas. Fonte: autora



Figura 26 - Carros estacionados na área da quadra. Fonte: autora



Figura 27 - Porto das Piranhas no período de cheia. Fonte: autora

Deriva 01 (12 de janeiro de 2022) - Quadra 15

Início a deriva pela manhã, por volta das 09h e fico até pouco depois das 17h. Escolho um tronco de árvore em um local sombreado e espero. O tempo está nublado, com nuvens carregadas. De início não há muita movimentação exceto por alguns traseuntes que passam por ali. A área da quadra em si até por volta das 11h da manhã era utilizada apenas por moradores que a cruzavam em direção às suas casas. Curiosamente, não há muita lama da chuva do dia anterior, apenas algumas poças, o que permite ser possível transitar pela quadra. Os primeiros a chegar no local são alguns moradores adultos que trazem cadeiras de suas casas e sentam-se sob uma árvore próxima a mim. Não parecem se incomodar com minha presença e seguem conversando durante todo o tempo que ficam ali. Pouco depois chega um grupo de 3 crianças que começam a brincar com um cachorro que chega logo depois. As crianças começam a soltar pipa e em um momento, um homem adulto se junta a elas por um período breve, auxiliando um garotinho que não conseguia erguer a pipa que brincava. Durante a hora do almoço apenas as crianças brincam, e o único adulto presente está deitado em uma rede na frente de sua casa. Com um clima agradável durante todo o dia, as crianças brincam a tarde toda, soltando pipa ou apenas explorando o local. Adultos apenas passam por ali e, vez ou outra, param para chamar uma criança. Quando saio, as crianças ficam lá.

Deriva 02 (16 de janeiro de 2022) - Porto das Piranhas

Finalmente as chuvas dão uma trégua e chego pela manhã, por volta das 10h e já há várias pessoas no local. Há carros com música tocando e pessoas sentadas em cadeiras tomando cerveja e comendo petiscos. Aproveito e peço também uma água de coco. Há muito mais crianças dentro d'água que adultos, embora o rio esteja muito mais cheio que o usual devido às chuvas, o que faz elas ficarem bem próximas à beira d'água, as menores nos degraus de concreto do rio. Uma criança corre pela extensão do píer pedindo pipoca ao seu responsável. Vários adolescentes pulam da beira do píer para água. Toda a concentração de pessoas fica à beira do rio. O local que me fez escolher o local para deriva é usado apenas como estacionamento. Há muitos mosquitos, o que me faz anotar que preciso lembrar do repelente na próxima vez. As pessoas começam a ir embora ao pôr-do-sol. Fico mais um pouco e permanecem ali menos pessoas do que haviam quando cheguei.

Deriva 03 (17 de janeiro de 2022) - Quadra do Campo Jatobazço

O tempo está bastante aberto, com sol forte pela manhã. Ao chegar sou recebida pelas crianças que já se encontravam ali e elas me fazem perguntas, a gente conversa enquanto uma

delas sobe na árvore e outra fica em cima do seu velocípede com sua boneca. Também sou apresentada à boneca. Pela manhã, a quadra de esportes fica vazia e as crianças preferem brincar próximas a mim, o que me faz perguntar se a minha presença chamou muita atenção. As crianças entram para casa na hora do almoço, e alguns adultos chegam de moto por volta desse horário também. À tarde, uma senhora me aborda e conta a respeito dos desejos dela para aquela local, atraindo a atenção de um senhor idoso que também vem fazer suas próprias reclamações a respeito da vala que foi cavada ali para conter a água da chuva, mas que apenas causa incômodos aos moradores da área. Um café é oferecido, mas o recuso para continuar a deriva. Há um banco de madeira quebrado em volta de uma árvore próxima; resolvo sentar-me nele. Quando as crianças voltam, se reúnem ali também, e usam a parte do banco quebrado que é inclinada, como escorregador. Fico ali observando elas brincarem por um bom tempo, até a hora que volto para casa a tardinha.

Deriva 04 (19 de janeiro de 2022) - Praça do Campo Jatobazço

Dessa vez, escolho o outro lado da área, para ver como se desdobram as relações ali. Há uma oficina onde um rapaz trabalha ali o dia inteiro. Há dois caminhões parados às sombras das árvores, que possuem uma copa maior que as do outro lado. Em

minha frente, vejo crianças jogando bola fora da quadra, numa área aberta. Algumas cruzam a cerca para ir para a área gramada e se sentam lá. Senhoras atravessam de um lado ao outro, vez ou outra. Há um senhor sentado em uma cadeira um pouco distante de mim; ele fuma. Outro rapaz aparece para cortar a grama dentro do cercado. Deste lado há mais poças de lama e bastante mato. Hoje faz muito calor, e por volta das 04 horas da tarde observo que não há mais ninguém dentro do espaço da quadra, nem na grama; apenas algumas sentadas na frente de casa. De tardezinha, alguns adolescentes aparecem e vão para dentro da quadra jogar bola. A quadra é toda cercada por alambrado, cujos portões estão fechados, mas há várias aberturas na grade, por onde as pessoas entram. A conversa, do outro lado da rua, fica mais alta, as pessoas parecem estar se divertindo.

Deriva 05 (21 de janeiro de 2022) - Porto das Piranhas

Resolvo voltar em um dia de semana pela manhã. O local está quase vazio, exceto por algumas pessoas na frente das poucas residências dali. Quando saem de casa, algumas vão nos seus vizinhos, outras saem de moto para algum outro canto da cidade. Até a hora do almoço, essa é a única movimentação. Não há carros estacionados dessa vez. À tarde, algumas pessoas chegam e vão para a beira do rio, mas não entram nele. Tiram

fotos, sentam-se um pouco, e vão embora. É bem diferente do rio dos fins-de semana, que usualmente se enche de gente, mas continua sendo um local bastante agradável de se estar. Há vários cachorros por aqui, coisa que não nos damos conta quando há muita gente em volta. Outras pessoas passam por aqui, de bicicleta ou de moto. Vejo um barco com dois homens seguindo o fluxo do rio. Volto para casa à tardinha.

Deriva 06 (17 de abril de 2022) - Quadra 02

Quando chego pela manhã me sento no chão, debaixo da sombra de uma árvore baixa. Há alguns adolescentes jogando bola no campinho improvisado. Adultos apenas passam por ali, em direção ou saindo de suas casas. Essa quadra parece mais isolada, já que a rua que a atravessa não é ligada à Avenida, ao contrário da Quadra 15. Quando chega próximo do meio-dia, o jogo para e os meninos vão para debaixo de uma árvore distante de onde eu me sentei. Eles começam a jogar pedras, fazendo competição de quem as joga mais longe. Durante a tarde observo um menino passeando de bicicleta em volta da Quadra sozinho. Uma senhora se senta numa calçada do lado oposto a mim.

Deriva 07 (22 de abril de 2022) - Quadra 15

Me deparo com uma construção sendo levantada na quadra. Já havia escutado boatos sobre a construção de um posto policial ali, e que a população não estava muito contente, mas eu não esperava que fosse ser levantado tão rápido. Não há crianças brincando na rua desta vez por um bom tempo. Vejo apenas um rapaz sentado na moto em frente a uma casa. Os trabalhadores da construção seguem fazendo seu serviço durante todo o tempo. Sinceramente, há um desconforto em estar naquele local, o que não acontecia nas outras vezes que passei e fiquei por ali.

Deriva 08 (23 de abril de 2022) - Praça do Campo Jatobazço

Como nas outras vezes, as mesmas crianças brincam de bola na quadra, com uma garota mais velha que não tinha vista das outras vezes. Pela manhã, o céu está limpo e as crianças se dividem entre brincar de bola dentro da quadra, ou correr pelo gramado. À tarde observo uma dupla de um menino por volta dos 13 anos com um menor que parecia ter por volta de 4 anos, eles cruzam a cerca e ficam andando pela grama, o maior pegando coisas que acha no chão e jogando-as, e o menor segurando, uma bola amarela. Quando o sol já baixou um pouco, um grupo de adultos chega com uma mesa e cadeira de plástico e começam a jogar dominó. Vez ou outra uma criança se aproxima para

observar o jogo; vez ou outra, um adulto grita alguma criança que brinca pelo nome. Uma moça me chama e pergunta o que eu tenho feito ali todas essas vezes. Quando vou embora o sol já está se pondo, e novamente há adolescentes na quadra. Os adultos continuam jogando seu jogo e se despendem de mim quando saio.

7.3 Narrativas do Campo

Feitas as derivas parada, e levando em consideração que muito do que se sabe da cidade hoje foi passado de geração em geração através de contos e histórias passadas oralmente, a quarta e última regra deste trabalho é buscar formas de narrar as vivências apreendidas durante as derivas e buscar nessas narrativas as justificativas para intervenção em cada área.

Em uma narrativa, diferentemente do mero ato de descrever uma vivência, são selecionados momentos e acontecimentos que julgamos importantes, através de um olhar artístico e até mesmo inventivo, para passar uma história adiante. Narrar o campo não se resume apenas a um texto escrito – embora esta opção não seja descartada. Para construir uma narrativa condizente aos elementos selecionados, podemos tirar proveito também de outras manifestações artísticas como fotografias, ilustrações, poesia, música. A criatividade é o ponto chave para que as narrativas traduzam o campo e se relacionem com a temática escolhida. Na Arquitetura e Urbanismo, essas narrativas vêm como uma forma de contar uma história, reconstruindo as memórias e o tempo passado em campo.

Ao contrário da descrição, a narrativa exige que o narrador insira-se no momento de tal forma que ao expressar o objeto de estudo, consiga-se comunicar para o observador o “elemento-chave que confere a dinâmica às relações entre espaço e elementos em seu interior” (URIARTE, 2013, p. 133).

“Na medida em que formaliza uma lembrança, narrar é produzir um esquecimento. Essa dialética entre lembrar e esquecer é o movimento da memória e das histórias contadas. Lembrar, esquecer, lembrar. O esquecimento produz ‘franjas,’ ornamentos no tempo”. (BECHLER, 2014, p. 18).

Biase (2013) ao defender uma postura antropológica na apreensão da cidade, diz que o “fazer cidade” envolve uma análise que enxergue o objeto arquitetônico não como algo estático e imutável, mas como elemento passível de transformação.

A narrativa proposta neste trabalho buscará ter exatamente esse caráter libertador que tem as brincadeiras infantis como ponto de partida. O método narrativo escolhido é feito através de ilustrações digitais, que traduzam o observado em campo, através de uma justaposição da regra (o mapa delimitado) com as brincadeiras que acontecem naqueles locais, transformando esse exercício em um jogo: uma brincadeira dentro de uma regra. Acompanhando essas ilustrações, pequenos versos foram elaborados a partir de certos acontecimentos e diálogos que causaram uma impressão mais marcante dentro das práticas de deriva parada, porém de uma forma poética.

Por fim, ao analisar todo esse conjunto de pequenos jogos dentro do jogo maior que é esse trabalho, será feito um ensaio com uma proposição arquitetônica para potencializar os usos desses espaços e permitir tantos novos, sempre respeitando a liberdade das brincadeiras infantis.



**Uma quadra de futebol bloqueada
Tanta grama, mas por que cercada?
Um buraco no chão.
O banquinho quebrou e não dá pra sentar mais não.
Mato para todo lugar...
Ora, para mim são apenas mais um lugar para brincar!**

**Eu costumava perder minha pipa
Quando a linha era cortada
Quem diria que viria o dia
Que quem cortaria seria uma farda
Mas não desisto, o céu é imenso
Se aqui não existo, vou para outro relento**



A pedra vai até ali
 A bola consigo jogar mais longe
 Curioso olhar esse campo aqui
 A outra beira parece tão distante

Na cheia é mais difícil nadar
 Mamãe não me deixa ir longe
 que é pra eu não afogar
 Mas nessa época o rio é tão bonito
 A gente só olha pra ele, sinto até um sorriso

8. A REGRA QUE ACABA COM A BRINCADEIRA

Uma situação que ocorreu no processo de pesquisa deste trabalho demonstra como um urbanismo que não leva em consideração as pessoas que habitam ali, pode quebrar as relações de afeto e identidade que já existiam entre pessoa e lugar.

Logo após as primeiras insistências na Quadra 15, chega a notícia que um posto da Polícia Militar seria construído naquela área. Pegando de surpresa não apenas a mim, mas também aos próprios moradores da rua, a implantação da placa de aviso de construção gerou revolta entre a população, que fez até mesmo uma abaixo-assinado para que o posto não fosse construído ali.

Ao voltar na Quadra 15 para continuar as minhas insistências alguns meses depois, para a minha maior surpresa foi que o posto da PM já estava sendo construído. Desapontad a, resolvi continuar ali e observar como esse novo edifício afetava a dinâmica apreendida nas derivas anteriores. Diferentemente da primeira vez, as crianças já não aparecem em quase nenhum momento, e mesmo os adultos que se sentavam embaixo das árvores para conversar, agora ficam retraídos apenas nas portas de suas casas. Parece incrível, mas apenas um edifício, que foi erguido ali a contragosto da população, é capaz de alterar toda a dinâmica que provavelmente acontecia ali há anos.

Outro fato que veio a ser conhecido apenas depois de alguns meses de pesquisa é que há também um projeto para a construção de um estádio de futebol na Praça do Campo, que tomará toda a área do local. Um espaço que é usado para brincadeiras e horas

de descanso, poderá virar mais uma obra grandiosa com uso regrado e limitado.



**BRIN
CADEI
RAS**

9. BRINCADEIRA

O ato de brincar é uma ação característica de qualquer criança. A brincadeira é a forma que a criança encontra para se comunicar e traduzir a sua imaginação para o plano físico e é a melhor forma de ela se comunicar e se relacionar com outras crianças. A infância é a fase em que melhor se forma a percepção de lugar e do “eu” e é de extrema importância que proporcionemos espaços adequados que estimulem a criatividade e permitam que elas cresçam desenvolvendo vínculos com o mundo.

Quando pensamos em brinquedo, é fácil relacioná-lo apenas aos comprados em loja com uma função específica, porém, o ato de brincar vai muito além de apenas enfeitar uma boneca ou empurrar um carrinho: a brincadeira é uma atividade incerta, que mostra a autonomia da criança para criar e ressignificar os mais variados objetos e lugares. Diferente do jogo, a brincadeira não tem regras pré-estabelecidas: é em suma, um jogo sem regras.

Quando voltamos ao campo do urbanismo e observamos o modo como as crianças fazem uso da cidade, as brincadeiras aparecem como um movimento que vai contra às regras impostas pelo planejamento urbano. Como se pode observar nas derivações feitas nesse trabalho, as crianças se apropriam dos espaços sem se importar muito se há algo construído ou não, e quando há, tomam a liberdade de usá-los da forma que bem entendem. A criança vê um monte de terra e o transforma em farol; ela vê a cerca que bloqueia a passagem e a atravessa mesmo assim; o

banco quebrado vira escorregador; e tantas outras formas de subversão e ressignificação de espaços. Como os espaços aqui analisados sequer tem um uso estabelecido, as crianças os transformam em seu lugar de brincar.

Em sua dissertação de mestrado *Brinquedo e Brincadeira: fabulações entre criança, cidade e urbanismo*, Igor Queiroz (2018) traz uma importante pesquisa que aborda como a presença das crianças, através de suas brincadeiras na cidade, foi importante para fundamentar a crítica ao racionalismo e ao dogmatismo defendidos pelos arquitetos e urbanistas modernos que participavam do CIAM⁴. O Team X, grupo de arquitetos e urbanistas críticos da arquitetura moderna, provocam os arquitetos modernos e usam da presença da criança na cidade

para contrapor o ideal maquinário de Le Corbusier e “retomar a identificação das pessoas com o meio urbano” (QUEIROZ, 2018, p. 91).

Queiroz faz também uma relação entre as fotografias tiradas por Nigel Henderson das crianças que brincavam nas ruas de Bethnal Green com a crítica do Team X aos preceitos modernos. As fotografias tiradas por Henderson, logo após a Segunda Guerra Mundial, evidenciam a presença das crianças nas cidades e assinala uma necessidade de voltar o olhar a elas e dar prioridade ao ser humano nas suas diversas classes sociais e idades, contrapondo-se ao ideal moderno de homem-padrão vivendo em uma cidade-padrão.

“A necessidade da criança de brincar com o que a cerca e construir um novo mundo, dando outra significação ao cotidiano e ao espaço, incorporando às suas vivências, enfatiza sua sensibilidade criadora no mundo material. Na experiência da cidade, como a criação de uma possibilidade utópica de questionamento da realidade existente, ou o desejo de construir o seu próprio mundo, a brincadeira pode ser compreendida como uma experiência estética e, sobretudo, numa atitude que interroga a discussão política. A criança faz da cidade-brinquedo a sua própria brincadeira; faz o nada virar qualquer coisa e, mesmo depois da brincadeira ter chegado ao fim, ela permanece como uma criação nova, uma memória guardada em cada um, e possível de ser transmitida.” (QUEIROZ, 2018, p. 56)



Figura 28. Grille Urban Reidentification, CIAM IX (1953), por Alison e Peter Smithson: Retirada do site: <http://www.cronologiadourbanismo.ufba.br/leituras.php?id_leitura=26>

⁴ O CIAM (Congrès internationaux d'architecture moderne), foram congressos de arquitetura e urbanismo organizado por Helene de Mandrot, Le Corbusier e Siegfried Giedion, como um instrumento de propagação do ideário da nova arquitetura em desenvolvimento. De 1928 a 1956, o congresso se reuniu por dez vezes, tratando de temas como o habitat mínimo, o edifício racional, a cidade funcional, a habitação coletiva, o núcleo da cidade. Seu mais conhecido produto foi a “Carta de Atenas”, produzida no CIAM IV, de 1933.

10. REFERÊNCIAS PROJETAIS

Ao começarmos a pensar a cidade a partir da perspectiva da criança e seu potencial imaginário de transformar espaços através de brincadeiras, o funcionalismo moderno perde o sentido: ao invés de espaços com funções pré-determinadas, a arquitetura deve facilitar a atividade humana e interação social. Com essa premissa, foram trazidos alguns projetos que buscam a ruptura do funcionalismo e estimulem a criatividade de seus usuários.

O primeiro nome apresentado aqui é o do arquiteto e urbanista Aldo Van Eyck. Holandês membro do Team X e crítico fervoroso da tendência funcionalista, Van Eyck desenhou mais de 700 playgrounds infantis a durante a década de 1950, e seus projetos viraram referência pela forma como rompia com os preceitos modernos e planejava conscientemente os equipamentos de forma mínima para estimular a imaginação das crianças.



Figura 29. Playground projetado por Aldo Van Eyck, em Amsterdam, 1968. Retirada do site: <<https://tallerdeformacion2.wordpress.com/2015/04/10/playgrounds-de-aldo-van-eyck/>>

64

Figura 30. Playground projetado por Aldo Van Eyck, em Amsterdam, 1955. Retirada do site: <<http://architektur fuer kinder.ch/aldo-van-eyck/>>



Figura 31. Playground projetado por Aldo Van Eyck, em Amsterdam, 1956. Retirada do site: <<http://architektur fuer kinder.ch/aldo-van-eyck/>>



Figura 32. La Villette de Bernard Tschumi, Paris. Retirada do site: <<http://www.tschumi.com/projects/3/>>



65

Outro projeto que remete à ideia apresentada neste trabalho são as *folies* do *Parc de la Villette* em Paris, projetado pelo arquiteto suíço Bernard Tschumi. Vencedor do concurso para o projeto do parque em 1987, Tschumi fragmenta o programa do parque em uma série de folies (construções com funções variadas, que tinham por objetivo destacar pontos de interesse na paisagem, ao longo de um determinado caminho). Embora cada ponto seja único, não há um programa designado, apenas um espaço que pode abrigar atividades diversas. O desenho das folies busca deslocar os conceitos de uma série de elementos arquitetônicos: escadas e pilares que se desfazem no nada, edifícios sem função aparente, espaços abertos à interpretação dos usuários.

Figura 33. La Villette de Bernard Tschumi, Paris. Retirada do site: <<https://www.flickr.com/photos/99032406@N07/12174795013/in/set-72157640220493525/>>



Figura 34. La Villette de Bernard Tschumi, Paris. Retirada do site: <<https://www.flickr.com/photos/80352374@N07/12036560096/>>



Outro projeto de referência para esse trabalho é o *Park 'n Play*, do grupo *JAJA Architects* na Dinamarca. O *Park 'n Play* é uma proposta de edifício de estacionamento na cidade de Copenhague. Para aproveitar a cobertura do edifício e incetivar o uso pelas pessoas, o escritório propôs uma estrutura metálica que se iniciava no corrimão da escadaria pública e se estendia até a cobertura, transformando-se em um grande playground sinuoso, com balanços e outros equipamentos, bem como deixando espaços livres para diversos tipos de atividades, convidando o público a experimentar a vista do porto da cidade através da cobertura do estacionamento. Assim, em vez de um convencional estacionamento monofuncional, o projeto transforma um grande edifício em uma área aberta à população e proporciona outros usos.

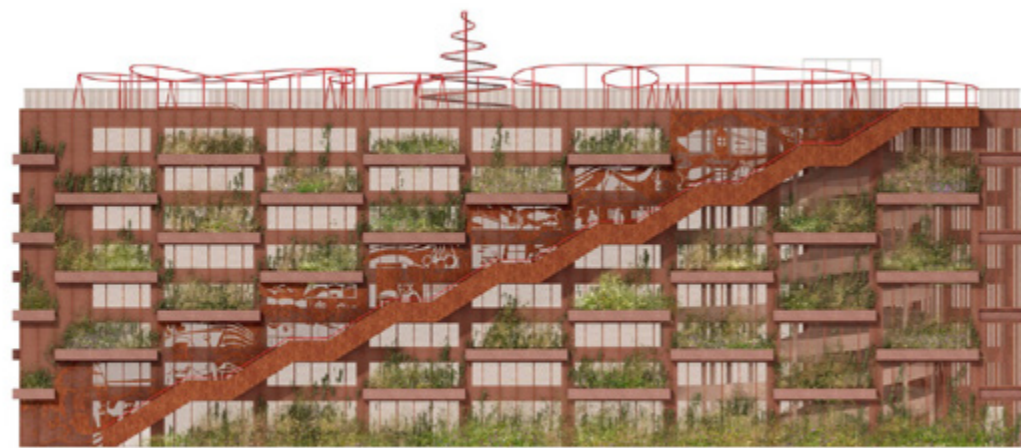


Figura 35. Fachada do Park 'n Play. Retirada do site: <<https://www.archdaily.com.br/885539/park-n-play-jaja-architects>>

Figura 37. Estrutura metálica na cobertura do estacionamento Park 'n Play. Retirada do site: <<https://divisare.com/projects/335207-jaja-architects-rama-studio-rasmus-hjortshoj-park-n-play>>



Figura 36. Estrutura metálica na cobertura do estacionamento Park 'n Play. Retirada do site: <<https://ramastudio.dk/work/parking-house-luders/>>



Ao longo dos anos, várias críticas ao movimento moderno e sua forma de pensar cidade vem sendo feita e, apesar de ainda estarmos reféns de um mundo capitalista que busca primeiramente o lucro e traduz isso em cidades adensadas e que priorizam o comércio e a especulação imobiliária, acima do bem-estar dos habitantes, várias iniciativas já estão sendo colocadas em prática, defendidas por pesquisadores de diversas áreas de atuação, e que buscam usar de estratégias que tornem as cidades acessíveis aos diversos públicos que nela habitam. Discussões a nível internacional vem sendo feitas nas últimas décadas numa iniciativa de tirar a prioridade do carro de uso pessoal para a implantação de planos que tornem o transporte público mais eficiente e permita ao pedestre maior mobilidade e transformando os espaços públicos em locais sustentáveis e que ofereçam acessibilidade para idosos, pessoas com deficiência e crianças.

Por fim, um projeto bastante relevante para esse trabalho é a Urban95, uma iniciativa da fundação Bernard van Leer que busca incluir no planejamento urbano estratégias de mobilidade que visam a primeira infância.

A iniciativa visa propor medidas a gestores, arquitetos e urbanistas a pensar a partir de uma altura de 95cm - altura de uma criança - e contribuir com o desenvolvimento infantil a partir da experiência das cidades, identificando e atuando nos territórios onde os bebês e suas famílias estão e promover interações que

facilitam o contato com os espaços urbanos e a natureza, e acesso e comodidades para bebês, crianças e seus cuidadores, pois estes vivenciam a cidade de um modo diferente. Na cartilha disponibilizada pelo programa, há uma série de estratégias e problemáticas a serem consideradas quando pensamos a cidade para as crianças, e servirá de parâmetro para esse trabalho.

Uma das diretrizes do Urban95 é justamente a promoção de ambientes que incentivem as brincadeiras entre crianças e seus cuidadores pois “brincadeiras interativas são essenciais para estimular conexões nos cérebros de bebês e crianças pequenas, ajudando no desenvolvimento motor, cognitivo e nas habilidades socioemocionais”. (URBAN95, p. 15)

11. PROPOSTA DE ENSAIO PARA BRINCADEIRAS

Voltando à Santa Rita de Cássia, a presença marcante das crianças nos espaços de insistências também mostra que, apesar da diferença temporal entre este trabalho e as fotografias tiradas por Henderson (revividas por Queiroz), a essência das brincadeiras infantis ainda se fazem presente atualmente, ainda que com novas brincadeiras e com uma sociedade em um tempo histórico diferente.

É a partir do entendimento desse movimento feito pelas crianças no espaço urbano que se deve pensar um urbanismo que foge do padrão imposto nos grandes centros. Lima, em seu livro *A cidade e a criança* (1989), defende que ao abordar a cidade, devemos “deixar o espaço suficientemente pensado para estimular a curiosidade e a imaginação da criança, mas incompleto o bastante para que ela se aproprie e transforme esse espaço através da sua própria ação”.

Seguindo essa linha de pensamento é que é feita a proposta para os espaços apreendidos nesse trabalho. O objetivo, portanto, não é ocupar esses espaços totalmente e impor como eles devem ser usados, mas propor equipamentos que potencializem as brincadeiras e atividades que já ocorrem em cada área, abrindo margem para que várias outras possam se desdobrar também.

As quatro áreas, localizadas em bairros diferentes da cidade, possuem suas próprias dinâmicas e potencialidades. Buscando conectá-las simbolicamente utilizando-se das brincadeiras como ponto de partidas, veio a imagem da pipa, que paira no céu e voa

para onde o vento sopra, com sua rabiola explorando o céu sem ritmo nem rumo definido, porém, presa apenas o suficiente para que não se perca e vá embora para sempre. Com esse conceito em mente, é proposta a implantação da nossa rabiola, desenhando uma linha imaginária pelo espaço urbano que percorre toda a cidade, conectando cada área e se materializando dentro de cada espaço.

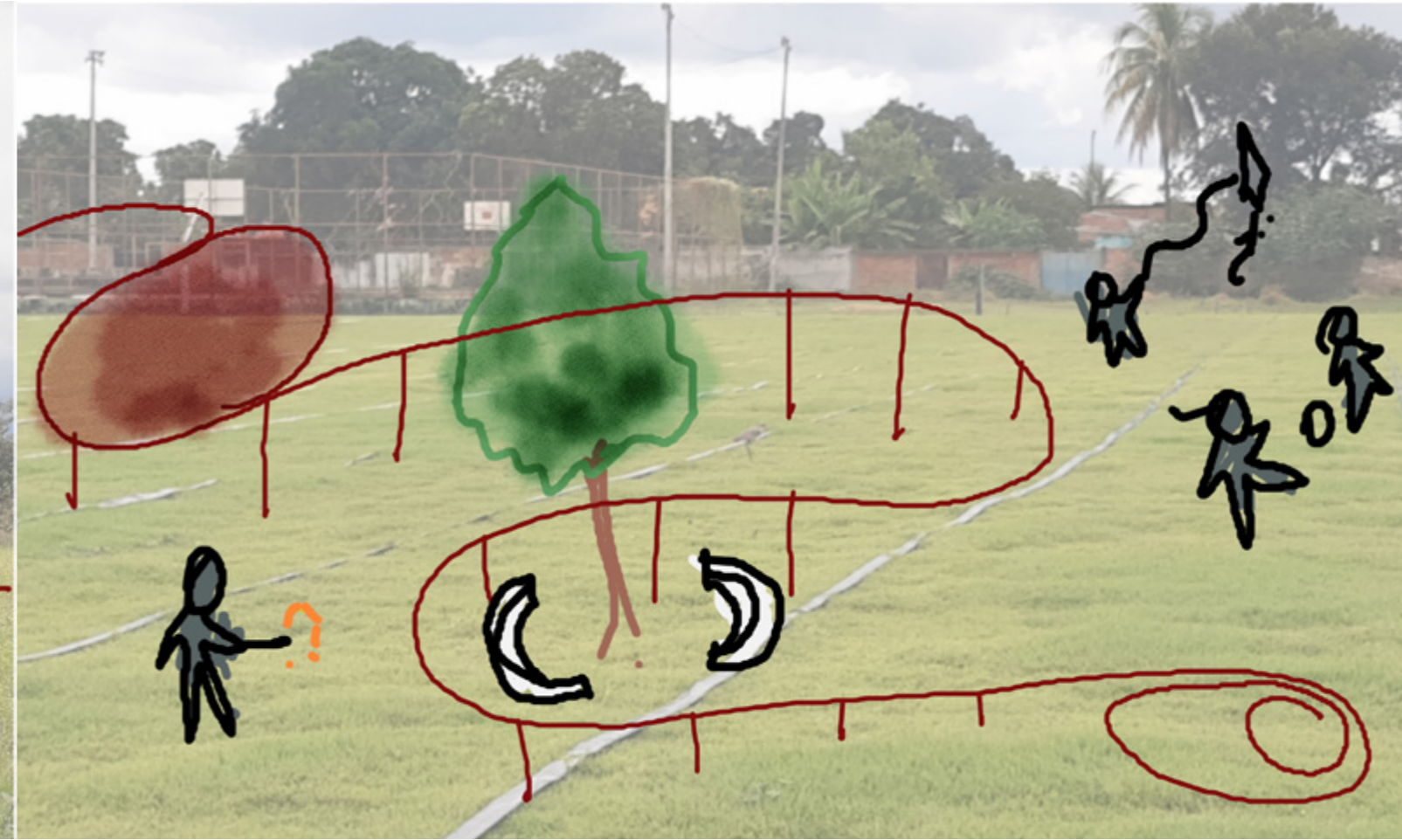
“O urbanismo, enquanto forma projetual, pode ser entendido como brinquedo, imagem que pode se desfazer e se reinventar a partir do uso – e brincadeira – que a criança dá à cidade, enquanto objeto fixado em suas formas e funções.” (QUEIROZ, 2018, p. 36)



A rabiola que conecta a cidade.



Quadra 15



Praça do Campo

Em vez de algo fechado e quadrado, a curva ganha forma percorrendo o espaço

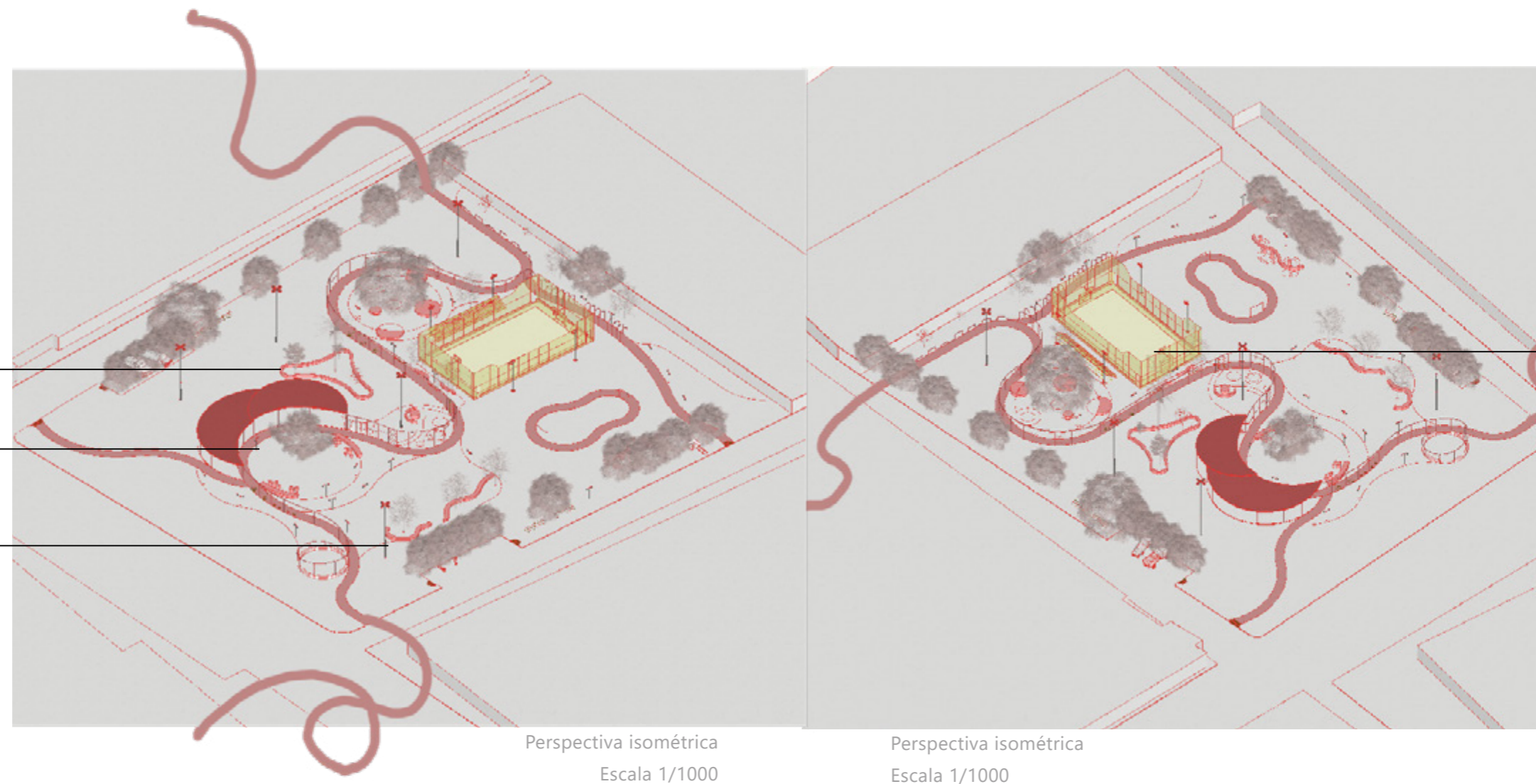
Aqui consideraremos a Praça do Campo Jatobazço, para o estudo da proposição.

Mesmo que as outras áreas não apareçam neste momento, a intenção é que elas articulem-se entre si com o desenho da rabiola continuando em cada uma delas.

Piso em bloco de concreto intertravado

Cobertura em telha de policarbonato vermelha

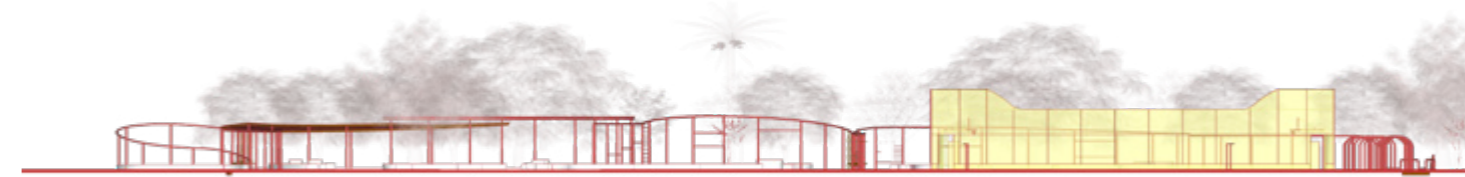
Estrutura metálica cilíndrica percorrendo toda a extensão



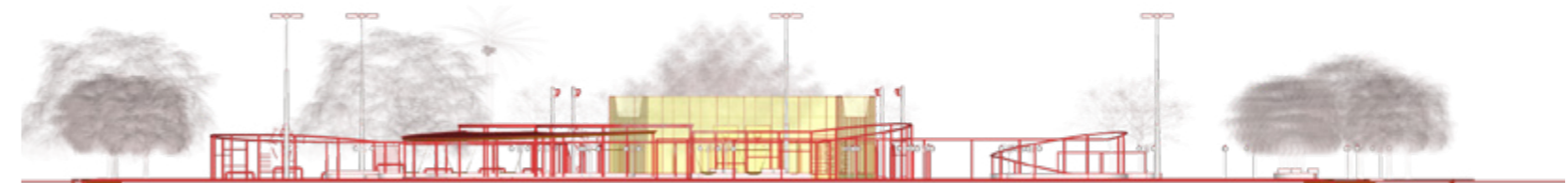
Quadra existente a manter

A proposta é a implantação de uma estrutura metálica tubular seguindo o desenho da paginação (em vermelho).

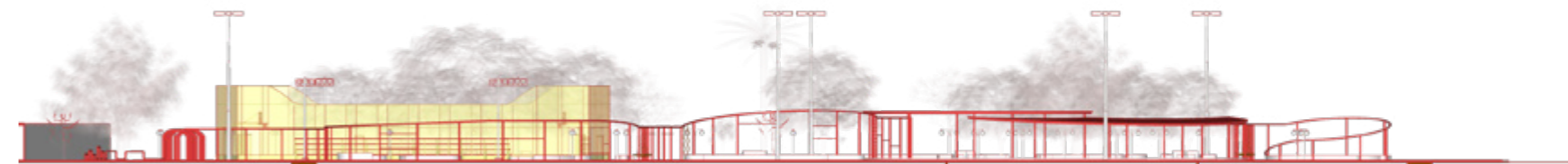
A estrutura conta com barras ao longo do seu comprimento em diferentes alturas, servindo não apenas como contravetamento mas permitindo que as pessoas apropiem-se de acordo com seus gostos e vontades.



Vista Sudeste
Escala 1/200



Vista Sudoeste
Escala 1/200



Vista Norte
Escala 1/200





Ao longo da estrutura, barras de ferro são colocadas de modo a travá-la bem como potencializar outras brincadeiras aconteçam.



Um campo de areia é proposto para permitir que várias brincadeiras aconteçam ao mesmo tempo e permitir que enquanto alguns grupos usam a quadra, outros podem jogar na areia também. Bancos são colocados próximos para que cuidadores também possam ficar perto das suas crianças.



Os blocos de concreto intertravado são escolhidos em três cores: vermelho na fita da rabiola, cinza claro no piso geral, e cinza escuro nos detalhes em locais pontuais. A escolha desse material se deu para permitir uma maior permeabilidade e ser acessível a quem frequentar a praça.



Uma área coberta é proposta para realização de eventos a comunidade e outras atividades que precisem de proteção contra as intempéries

A estrutura deverá ser dimensionada para poder receber balanços e para que nos espaços vazios outras coisas possam ser penduradas, como redes e balanço de corda



A arquibancada de concreto original é retirada para dar lugar a uma outra com estrutura metálica, proporcionando mais leveza ao conjunto.
A quadra poliesportiva existente é mantida e restaurada, permitindo assim que jogos e campeonatos possam voltar a acontecer



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho foi um desafio do início ao fim. Aceitar que você pode errar e as coisas podem tomar um rumo completamente diferente de quando começou se transformou num jogo próprio, tal qual uma brincadeira que muda de direção antes mesmo de terminar.

Entender que a cidade é para todos, e isso inclui crianças e, por consequência, quem cuida delas, é um passo para entender uma cidade cada vez mais humana. Para as crianças, é essencial a existência de espaços que sejam seguros e permitam que elas exerçam sua criatividade, ao mesmo tempo que sejam receptivos com outros grupos e promova um melhor convívio social.

O ensaio aqui proposto não tem a intenção de ser tomado como verdade tampouco - ele sequer precisa existir para que as crianças o imagine e o transforme. O proposto é apenas uma das inúmeras possibilidades de uso de um local que já possui uma história. O importante é fazer com que essa história continue sendo contada.

REFERÊNCIAS

BECHLER, Janaina. **Deriva parada: experiências e errâncias urbanas**. Tese de Doutorado em Psicologia Social e Institucional - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014

BECHLER, Janaina. **Deriva Parada**. Redobra. UFBA, n.10, p. 56-263, 2012.

BIASSE, Alessia de. **Por uma postura antropológica de apreensão da cidade contemporânea**. Redobra. UFBA, n.10, p.190-206, 2012.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4ª Edição. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LE CORBUSIER [1925]. **Urbanismo**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

LIMA, Mayumi Souza. **A Cidade e a Criança**. São Paulo: Nobel, 1989 – Coleção Cidade Aberta.

MARIVOET, Salomé. **Dinâmicas sociais nos envolvimento desportivos. Sociologia - Problemáticas e Práticas**. Instituto Universitário de Lisboa, n. 23, p;101-113, 1997.

OLIVEIRA, Claudia Maria Arnhold Simões de. **O ambiente urbano e a formação da criança**. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.

QUEIROZ, Igor Lima. **Labirinto, brinquedo, brincadeira: o uso da cidade pela criança como crítica ao ideário moderno**. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2015

QUEIROZ, Igor Lima. **Brinquedo e Brincadeira: fabulações entre criança, cidade e urbanismo**. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018.

ROCHA, Eduardo et al. **Cartografias sensíveis na cidade: Experiência e Resistência no espaço público da Região Sul do RS**. Píxo - Revista de Arquitetura, Cidade e Contemporaneidade n. 03 v. 01, Rio Grande do Sul, 2017.

SIGOLI, Mário André; ROSE JR, Dante de. **A história do uso político do esporte**. Revista Brasileira de Ciência e Movimento. N. 12(2), p.111-119, 2004.

URIARTE, Urpi Montoya. **Como narrar o campo? Reflexões provocadas pela Oficina “Insistências urbanas”**. Redobra, UFBA, n. 12, p.130-135, 2013.

VOGEL, Arno; VOGEL, Vera Lúcia; LEITÃO, Gerônimo. **Como as crianças vêm a cidade**. UNICEF, Rio de Janeiro, 1995.

VOGEL, Arno; MOLLICA, Marco Antônio da Silva Melo. **Quando a rua via casa**. Editora Eduff; 4ª edição, Rio de Janeiro, 2017.