

Infiltração e abertura para cotidianos eventuais

Isabella von Mühlen Brandalise, Rogério José Camara

No presente texto relatamos uma investigação sobre navegações nos sistemas urbanos e suas possibilidades narrativas. Trata-se de uma inquietação teórico-prática sobre operações que abrem espaços de especulação sobre mundos possíveis. Usando a cidade como laboratório dinâmico, tais operações são formas de infiltração, agenciamentos sobre interstícios de espaços prescritos e abertura para zonas de imaginação. Um diagrama infiltração-abertura é o ponto de partida de observações e exercícios; em seguida, exploramos as relações de tensão, navegação e transbordamento entre pares de conceitos estabelecidos no diagrama, relacionados a operações, estruturas, lances e formas de produção espacial. Trazemos ainda formas práticas e articuladas de infiltração, utilizando os conceitos de jogo, dança e dissenso como modos de agir. Por fim, discorremos a respeito das possibilidades de abertura, especulação e imaginação como resultado da infiltração.

Palavras-chave: sistema, espaço, infiltração, arte

Infiltration and opening to eventual everyday

The present text reports an investigation on navigations in urban systems and their narrative possibilities. It is both a theoretical and practical inquiry on operations that open spaces for speculations of possible worlds. Understanding the city as a dynamic laboratory, those operations are forms of infiltration, agencies over interstices of prescribed spaces and openings to zones of imagination. The starting point for the observations and exercises is an infiltration-opening diagram; then I explore the tensions, navigations and overflows between pairs of concepts established in the diagram, that involve operations, structures, moves and forms of production of space. I also bring practical and articulated forms of infiltration using the concepts of play, dance and dissent as forms of acting. Finally, I talk about the possibilities of opening, speculation and imagination as a result of infiltration.

Keywords: system, space, infiltration, art

1. Introdução

O projeto de pesquisa que aqui se apresenta deriva de uma investigação em relação às navegações em sistemas contemporâneos e narrativas nos espaços. Trata-se de uma inquietação teórico-prática sobre operações que abrem espaços de especulação sobre mundos possíveis. Usando a cidade como laboratório dinâmico, tais operações são formas de infiltração, agenciamentos sobre interstícios de espaços prescritos e portais de abertura para zonas de imaginação e cotidianos eventuais.

Um agente em infiltração depende da compreensão inicial de uma estrutura ou sistema, a partir do qual navega e tira vantagem dos caminhos determinados e indeterminados. Aqui, o contexto de ação é a cidade: os espaços de ação dos sujeitos, das poéticas e políticas do cotidiano – lugar das formas de fazer e viver juntos.

Ao usar o termo espaço, nos referimos à ideia de lugar, de espaço praticado, diferente de território. O lugar é um conjunto indissociável de sistemas de objetos e sistemas de ações que interagem (Santos, 2006). O território, por outro lado, se resume à configuração geográfica, um conjunto de formas que carrega as relações entre o homem e a natureza ao longo do tempo. O lugar é o resultado do território combinado à vida que o anima. É o intermédio entre o homem e o mundo, uma situação única e presente, uma expressão atual de experiências passadas e de esperanças no futuro (ibid.).

O objetivo geral é compreender os modos de infiltração e suas concepções como proposta de abertura no espaço urbano. Os objetivos específicos são identificar agenciamentos sobre estruturas que abrem poética e politicamente espaços; conduzir e analisar práticas de infiltração e abertura; conceber um modelo com o potencial de estimular infiltração-abertura como prática.

Trata-se de uma investigação poética de operações sobre espaços na contemporaneidade, tendo como fim a ressignificação do cotidiano e a abertura de caminhos insólitos para mundos possíveis. Não se trata de solucionar problemas, mas de observar e levantar possibilidades, prototipar futuros e manter aberto o aberto. Uso o termo aberto no sentido em que Martin Heidegger (1993) coloca o ser humano e sua capacidade de reflexão e questionamento da sua condição de existência e formas de viver.

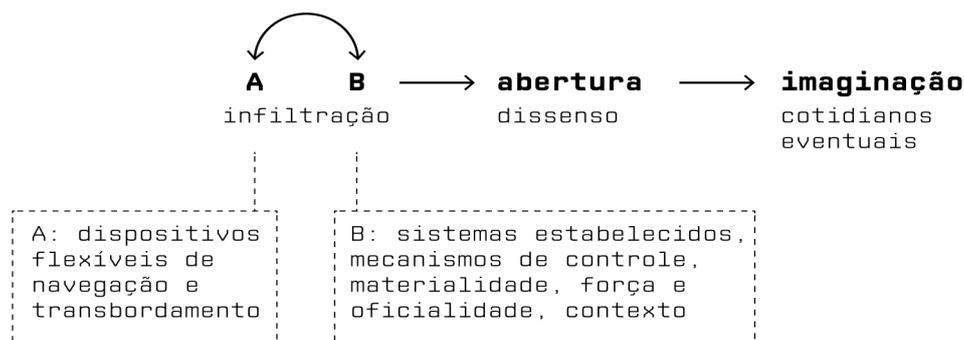
O texto foi estruturado em quatro partes. A primeira apresenta um diagrama-síntese de infiltração-abertura; a segunda se dedica às relações de tensão entre pares de conceitos estabelecidos no diagrama; a terceira traz práticas de infiltração, além de detalhamento do diagrama e a apresentação dos conceitos jogo, dança e dissenso; a última parte discorre a respeito de abertura, especulação e imaginação.

2. Diagrama infiltração-abertura

Pela sua natureza investigativa e diálogo com os saberes preexistentes, o projeto traz pontos de convergência com a ciência. No entanto, a aproximação é mais a uma ciência dinâmica e aberta, uma ciência das oportunidades (Prigogine e Stengers, 1993: 148). Trata-se, acima de tudo, da ciência que não exclui subjetividades e interpretações – uma ciência das incertezas, um reservatório de enigmas.

Como ponto de partida para o projeto, chegamos a um diagrama, uma estrutura analítica que sintetiza processos transformadores de infiltração, tendo como fim a liberação poética e política de espaços urbanos (Figura 1). Um diagrama tem uma realidade própria e permite a compreensão, representação e produção das configurações e arranjos de conexões, forças e fluxos do sistema. Assim como um quebra-cabeças, não se trata da soma de elementos, mas do conjunto, da forma, da estrutura. Os elementos não preexistem ao conjunto, não são nem mais imediatos nem mais antigos (Perec, 2009).

Figura 1. Diagrama infiltração-abertura.



O paradoxo aqui é a eterna tentativa de síntese na representação de um sistema complexo, lançando mão de mecanismos modernos para ilustrar fenômenos da contemporaneidade. Por outro lado, é também forma narrativa, exploração fenomenológica de experiências cotidianas, de momentos de fluxos no espaço e no tempo.

Prigogine e Stengers colocam a tensão ao redor da busca pelo simples: “São inseparavelmente postos em jogo a experiência extraordinária da descoberta de uma simplicidade oculta e o perigo constante de uma simplificação autoritária” (1993: 98).

O diagrama surgiu a partir de investigação de comportamentos narrativos no espaço urbano. É uma tentativa de captura e identificação de um método em determinadas ações na cidade, que de certa forma reivindicam a desautomatização das experiências cotidianas e constituem uma forma de produção espacial. São ações que não têm em si intenção de permanência, mas prefiguram futuros possíveis. Assim, reivindicam também formas de agenciamento e coexistência.

O diagrama é, ainda, uma proposta de leitura e narração de determinados comportamentos do homem ordinário (Certeau, 1994) – herói anônimo que representa cada um e ninguém no murmúrio da sociedade. Tais comportamentos e modos de operação constituem constante atualização do planejamento urbano. São navegações nos espaços e tempos intersticiais, caminhos insólitos para mundos possíveis.

Apesar da impossibilidade de registrar tais momentos, a narração pode ser vista como forma de consciência sobre a ação, retomada e criação de nova experiência sobre o vivido. O registro renova a prática e favorece a reflexão, além de ser uma forma de compartilhamento coletivo do cotidiano. Para Certeau, o relato não apenas diz o movimento, mas o faz, é um modo de prática do espaço (1994 apud Jacques, 2012).

O diagrama compreende, portanto, uma forma de narração sobre agenciamentos nos sistemas e espaços. É apenas um esquema abstrato que conta diferentes histórias. Não há autor, e o único conhecimento possível é o narrativo.

3. Transbordamento e prescrição

Do lado esquerdo da equação, vivem pares de conceitos que coexistem em dualidade. No entanto, a binária só existe enquanto modelo didático: é impossível abranger a complexidade e astúcia dos agenciamentos por polaridades globalizantes e opostas. Trata-se apenas de aproximação pessoal, tentativa de definição de estrutura simples com desdobramentos múltiplos e emergentes.

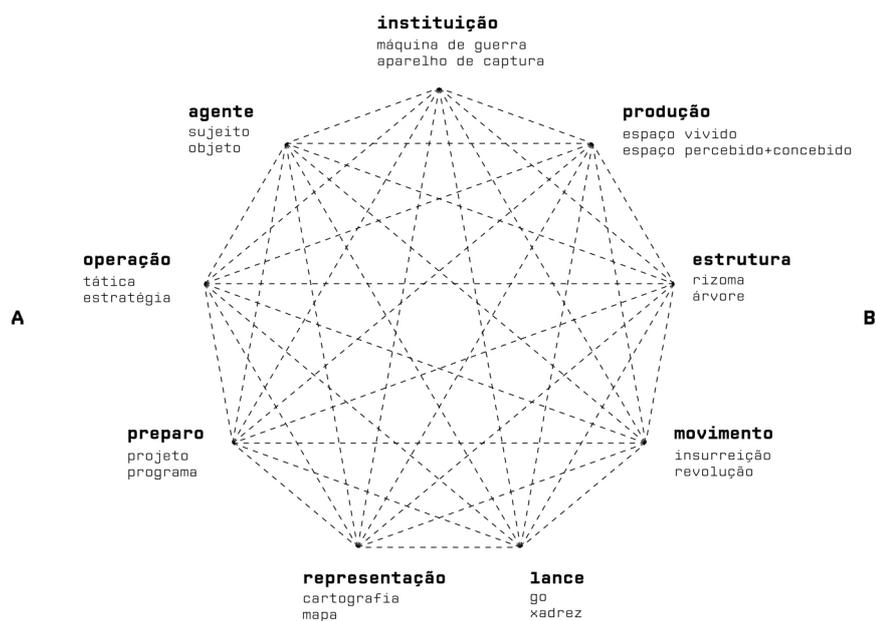
Os conceitos em *B* representam sistemas estabelecidos, mecanismos de controle, materialidade, força e oficialidade. *A*, por sua vez, traz formas potenciais de infiltração em *B*, dispositivos flexíveis de navegação e transbordamento. A interação entre os conceitos acontece de forma complexa, oportunista e sobreposta. *A* se forma em resposta à *B*, ao mesmo tempo que informa transformações em *B*. *A* não consiste necessariamente (ou apenas) em resposta ou defesa frente a *B*, mas em elemento proativo e virtual. *A* está contido em *B*, assim como *B* está contido em *A*. Há um jogo de forças entre as partes, em que *B* aparece a princípio como o mais forte, uma vez que se trata do elemento prescrito e imposto. No entanto, há uma negociação menos evidente que toma forma na potência de *A*, ao identificar oportunidades nas restrições.

A relação *AB* é um esquema de entendimento do espaço, numa tentativa de abranger o âmbito da concepção do espaço (*B*) – a princípio física, ideológica e estratégica, com os seus interconectados usos, apropriações e agenciamentos (*A*).

Os pares *AB* de conceitos foram identificados e selecionados a partir de processos não lineares de pesquisa e encontro. Cada dupla à sua maneira, foram consideradas representativas dos argumentos principais do diagrama e apresentam correlações entre si. Abordam diferentes apropriações do espaço: modos de operação e produção, lances e condições, estruturas e representações, agenciamentos, preparos e movimentos. A relação dos conceitos com a forma de apropriação é também uma escolha e, portanto, assume a sobra que produz.

A navegação dos pares que habitam a negociação *AB* se deu em forma cartográfica – sendo cartografia também um dos elementos de um par –, transbordando os limites do diagrama (Figura 2).

Figura 2. Cartografia de apropriações no espaço e negociações *AB*.



3.1 Tática e estratégia; espaço percebido, concebido e vivido

Em *A invenção do cotidiano*, Certeau (1994) estuda as operações dos usuários da cidade: apropriações, artifícios e modos de fazer das pessoas sobre o tempo e espaço estabelecidos. O autor divide esquemas de ações entre estratégicos e táticos. O estratégico é tido como ação formal, de cima para baixo, que parte da instituição, empresa, universidade, exército. Portanto, um conceito *B* no diagrama. O tático, ao contrário, é a vitória do fraco sobre o mais forte, do lugar sobre o tempo. Um conceito *A*. É o jogo constante com os acontecimentos, para conseguir transformá-los em ocasiões e oportunidades de operação. Não se trata de discurso, mas da própria decisão e ação do homem ordinário.

Henri Lefebvre pensa o espaço tanto como condição de ação quanto produto social, e o considera uma tríade sobreposta: espaço percebido, espaço concebido e espaço vivido. Os dois primeiros aspectos se relacionam diretamente à ideia de estratégia (*B*), um espaço panorâmico visto de cima por aqueles que detêm o poder; enquanto o terceiro é análogo ao movimento tático que acontece no nível da rua (*A*), extrapolando o entendimento prescrito (Lefebvre, 1991 apud Traganou, 2015). Espaço percebido se encontra na materialidade, no estabelecimento de práticas sociais que ditam o cotidiano e reproduzem a ordem sócio-espacial dominante. Espaço concebido aparece no âmbito das ideias investidas no espaço, nas ideologias e representações do espaço, normalmente geradas por especialistas ou projetistas. Por fim, espaço vivido é o espaço do desejo e mitificação, escapando prescrições, utilidades e disciplinas (ibid.).

3.2. Go e xadrez, máquina de guerra e aparelho de captura

Há uma relação direta com o sistema de jogo. Afinal, se trata de uma situação com regras absolutas, em que se tira vantagem justamente nas interpretações e formas de ação sobre o que foi estabelecido. Jogos com regras simples, mas com múltiplas possibilidades de lances, aproximam a estratégia da tática, enriquecendo a experiência e proporcionando desdobramentos emergentes.

Os filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari (1980, vol. 5) comparam o jogo de xadrez com o jogo de go para conceituar máquina de guerra e aparelho de captura. O comparativo se assemelha ao contraponto entre estratégia e tática. Consideram o xadrez um jogo de Estado, com peças codificadas, de propriedades intrínsecas, sujeitos enunciados e poderes relativos (um peão é sempre um peão). As peças do go, por outro lado, são anônimas, simples unidades aritméticas, pastilhas iguais sem propriedades intrínsecas, apenas de situação. Enquanto o xadrez funciona como guerra institucionalizada, o go compõe batalha sem linha de combate, apenas estratégia. O espaço do xadrez é fechado, estriado, anunciado, os movimentos vão de um ponto ao

outro. O go trabalha com a ocupação do espaço, um espaço aberto e liso, em que uma peça pode surgir em qualquer ponto, sem origem nem destino. Enquanto o xadrez opera em forma de árvore, go aparece como rizoma.

3.3. Rizoma e árvore, cartografia e mapa, sujeito e objeto

Christopher Alexander (1988) compara a estrutura de cidades “naturais”, geradas espontaneamente, com a de artificiais, projetadas segundo princípios modernistas de setorização e hierarquia. Segundo Alexander, as cidades artificiais apresentam um esquema árvore, caracterizado por uma estrutura espacial e hierárquica rígida, na qual um elemento está contido em um elemento mais amplo e este em um ainda mais amplo e assim por diante. Uma das principais críticas ao esquema árvore é que este reduz a possibilidade de combinações entre elementos, diminuindo as potenciais interações e relações na cidade.

Assim como Alexander, Deleuze e Guattari (2000, vol. 1) trabalham com o conceito de árvore. Utilizam o termo no contexto da cultura e da sociedade, aplicado a qualquer forma de organização centralizada, com níveis de hierarquia, do centro para a periferia (*B*). Para destruir um sistema árvore, basta atacar seu tronco, entidade central por onde passam todos os seus fluxos. Como contraponto, os agenciamentos não hierárquicos constituem os rizomas, sistemas desprovidos de centro, caracterizados por múltiplas direções e conexões (*A*). Os autores enfatizam a condição de meio de um rizoma, em que não importa a origem nem o destino: “Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, interser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança. A árvore impõe o verbo “ser”, mas o rizoma tem como tecido a conjunção “e...e...e...” (ibid.).

A dialética árvore-rizoma evoca a relação mapa-cartografia. O rizoma procede por variação, expansão, conquista, captura. Oposto ao grafismo, ao desenho ou à fotografia, o rizoma se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com linhas de fuga (ibid.). Um mapa em constante movimento perde a sua natureza inerte e incansável tentativa de precisão (*B*), passando a ser uma construção dinâmica: cartografia (*A*). O mapa é uma ferramenta especializada, método de desenvolvimento e controle de espaços percebidos e concebidos, enquanto a cartografia é um processo que recupera a natureza elusiva dos itinerários do homem ordinário, suas táticas e espaços vividos. A cartografia é uma forma que acompanha e se faz junto com as dinâmicas de transformação do espaço, contrária à ideia de representação de um todo estático nos mapas (Rolnik, 2011: 23). Ela ultrapassa questões territoriais, sendo uma experiência de criação de baixo para cima, forma de performance e produção de subjetividades. É o

sujeito (A) agindo sobre e com o objeto (B), mesmo que não seja possível pensar sobre o objeto separadamente do sujeito.

O sujeito é sujeito porque coloca a realidade como outra e distinta de si; o objeto é objeto apenas porque é assumido e pensado pelo sujeito. Nesse sentido, podemos dizer que a realidade ou um fragmento de realidade tornam-se objeto na medida em que, pensada por um sujeito, adquire a singularidade do sujeito. Da mesma forma, o homem é sujeito porque compreende e faz sua a realidade ou um seu fragmento (Argan, 1998). Dessa forma, conclui-se que design é um processo de existência finalística da realidade, ao promover uma coisa ao grau de objeto e participante do finalismo da existência humana. Entretanto, Giulio Argan expõe uma crise para a qual o mundo se encaminha, tendendo a deixar de ser um mundo de objetos e sujeitos, coisas pensadas e pessoas pensantes – um mundo de projetistas, podendo ser um mundo de programados.

3.4. Projeto e programa

“A vida segue os caminhos que lhe foram preparados na obra”, escreve Paul Klee (apud Peres, 2009). A obra, seja qual for sua natureza, consiste na composição e configuração de ordens de realidade. Assim, por consequência, é também forma de preparo de situações para a vida, que podem ser tanto mais abertas e flexíveis quanto mais fechadas e restritas. Argan, em *A crise do design* (1998), discorre sobre essa ideia de preparo quando apresenta o distanciamento entre projeto (A) e programa (ou programação) (B). O projeto é um processo integrado à sociedade como devir histórico, entendendo a história como um “esquema de vida projetada”, que encontra no ato de projetar seu momento prático (1998). O projeto, como um projétil, carrega em si um movimento latente: é a “predisposição dos meios operacionais para pôr em prática os processos imaginados” (ibid.). Se não houver imaginação, não há como existir projeto, apenas cálculo. A programação, por sua vez, é uma preordenação calculada que surge como superação da história enquanto princípio de ordem e existência social. A programação priva os indivíduos de qualquer escolha e decisão. Tende à repressão e violência contra qualquer contradição ao seu sistema, negando qualquer condição de existência histórica da sociedade. Em constantes relações de tensão, o programa fecha e o projeto abre. De modo autoritário, o programa tende a substituir o projeto, fechando os espaços. Em espaços fechados, mapeados e territorializados (B), insurgem zonas autônomas temporárias (TAZes) (Bey) (A): abertas, cartográficas e desterritorializadas. Nas políticas e poéticas dos espaços, encontramos a dualidade revolução (B) e insurreição (A).

3.5. Insurreição e revolução

De acordo com historiadores, revoluções (B) são movimentos que conquistam uma certa duração e permanência. Em geral, se caracterizam por um ciclo padrão: revolução, reação, traição e fundação de um Estado ainda mais forte e opressivo (Bey). Levante ou insurreição (A), por outro lado, é a revolução que fracassou. Não há progresso na insurreição. Trata-se de uma experiência temporária, extraordinária. Algo muda, há espaço para trocas e integrações, uma diferença acontece. Especialmente, os levantes produzem zonas autônomas temporárias (TAZes): “A TAZ é uma espécie de rebelião que não confronta o Estado diretamente, uma operação de guerrilha que libera uma área (de terra, de tempo, de imaginação) e se dissolve para se refazer em outro lugar e outro momento, antes que o Estado possa esmagá-la” (ibid.). É um movimento prefigurativo, em que se testa (prototipa) um modelo de vida possível. Assim como um rizoma, a TAZ surge e desaparece, até brotar em outro lugar. É nômade e invisível. Uma máquina de guerra que se move e conquista espaços antes do mapa ser retificado – portanto, é essencialmente uma forma cartográfica de ocupação. A TAZ surge como uma tática de preenchimento das fendas e rachaduras de um mapa fechado, de um Estado onipresente (ibid.), criando culturas de liberdade e liberação do aqui e agora.

Os pares são modelos abstratos de tensões dialéticas. São, no entanto, trajetórias sobrepostas e intercambiáveis, que tomam diferentes formações de acordo com a situação.

4. Infiltração

Infiltração, aqui, é um método e uma forma de dança com os sistemas. É a ação de acordo com as circunstâncias predominantes, sentindo o seu ritmo e abraçando as oportunidades que elas abrem. É quando o homem ordinário vai além das coreografias esperadas, quando desliza pelas fronteiras das categorias e navega em espaços indeterminados. É quando tira vantagem das regras prescritas, jogando com o sistema imposto e agindo em prol de uma contestação da vida cotidiana.

Dito isso, tentamos encontrar exemplos de práticas articuladas – conscientes da sua própria condição de abertura, realizadas por grupos ou formações artísticas – a fim de informar o detalhamento das ações no processo de infiltração-abertura. São práticas por vezes de aventura, por vezes desobediência, que constroem constantemente novas ordens de realidade e ampliam o entendimento do espaço urbano e suas estruturas. De maneira generalizada, parto de exemplos e intervenções menos a mais pontuais: Internacional Situacionismo, Inserções em Circuitos Ideológicos, intervenção na ponte Costa e Silva e OuLiPo.

O grupo Internacional Situacionismo, fundado no cenário europeu dos anos 50, defendia que cada indivíduo deve construir as situações de sua vida cotidiana, rompendo com a alienação reinante e obtendo prazer próprio. Lutavam radicalmente contra a espetacularização, o autoritarismo de Estado e a burocracia. Criticavam a postura passiva, a não-participação, a monotonia e a alienação da sociedade diante da vida cotidiana moderna. Para os internacional situacionistas, a nova beleza se daria pela situação, algo provisório e vivido, uma unidade singular de tempo e espaço. Davam importância ao meio urbano como terreno de ação, de modo que a arquitetura e o urbanismo surgem como dimensões fundamentais para o movimento – sua abordagem é chamada de Urbanismo Unitário. As práticas propostas pelo grupo eram justamente a deriva, a psicogeografia e o desvio, que consistem em perambulações ao acaso pela cidade e estimulam as reinterpretações do espaço com base na experiência vivida. É quando a infiltração-abertura acontece: é a apropriação da estrutura urbana dada para novos fins, estes inesperados e subjetivos. Nas suas jornadas, criam cartografias sobrepostas ao mapa estabelecido, explorando e descobrindo o espaço vivido teorizado por Lefebvre. No entanto, sua atuação é intangível e temporária – mesmo quando há rastros materiais deixados no espaço de ação, eles não são o foco ou o meio de disseminação e ressonância dos valores situacionistas, usualmente registrados por meio de textos e visualizações de trajetórias.

Mais pontual na sua manifestação material, o artista brasileiro Cildo Meireles lança a série de trabalhos *Inserções em Circuitos Ideológicos*. São impressões (por amostragem) de textos políticos em cédulas de dinheiro e garrafas de Coca-Cola, objetos de troca e circulação. O artista retira, intervém e reinsere objetos no seu circuito original, lidando diretamente com os conceitos de produção, distribuição e controle da informação. Para Cildo Meireles, a ideia de circuito é fundamental, é o aspecto estrutural isolado que torna a obra possível. O projeto só acontece enquanto praticado, em circulação autônoma e anônima, com participação imprescindível do público. É, mais do que nunca, exemplo de processos de infiltração em sistemas dominantes de poder, a partir do desvendamento e domínio de suas regras e linguagem. É máquina de guerra, rizoma, tática, dissenso. *Inserções em Circuitos Ideológicos* rompe fundamentalmente com o consenso em relação a sistemas unilaterais de informação, liberando zonas autônomas de respiro e abrindo precedentes para novas práticas.

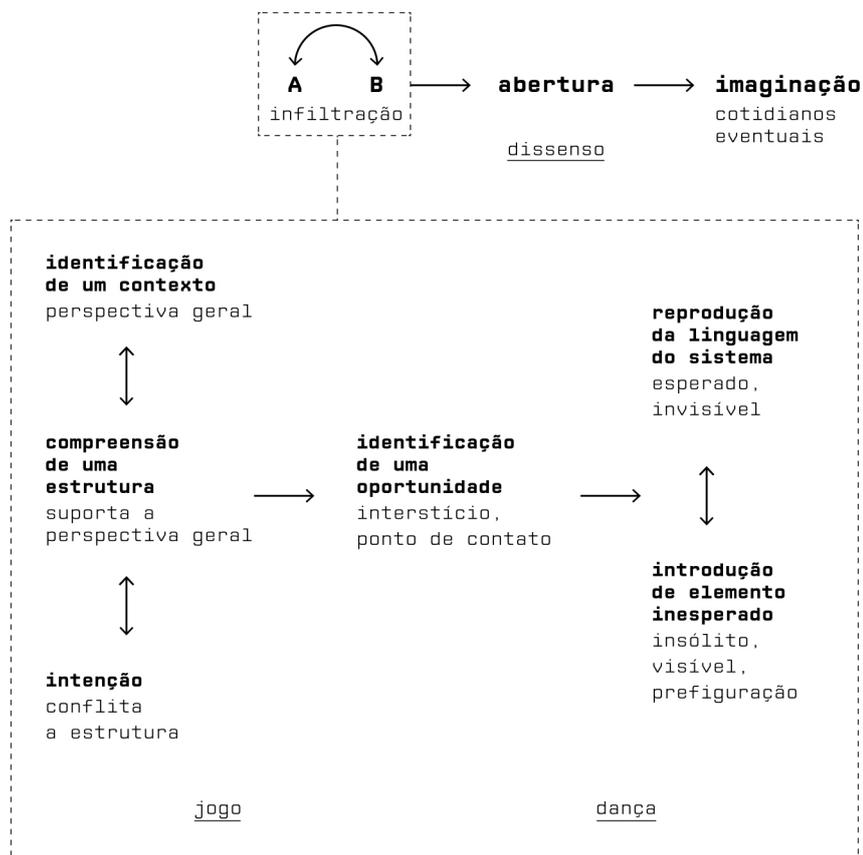
Em um exemplo mais específico, o grupo Coletivo Transverso rebatizou uma das pontes de Brasília, do ditador Costa e Silva para o sambista Bezerra da Silva. Os ativistas se apropriaram das condições estabelecidas, utilizando o sobrenome dado, mas mudando completamente a narrativa com o inesperado primeiro nome. O que eles fazem não é propor a mudança do nome da ponte para Bezerra da Silva, mas sim criar uma nova condição de cotidiano em que a ponte tem outro título, quase absurdo. Levantam a

questão das homenagens que prestamos nos espaços por meio de uma intervenção física, prefigurativa, e não simplesmente retórica. De uma certa forma, introduzem projeto onde há programa, criam uma zona autônoma temporária em que se tem uma realidade alternativa.

Por fim, trazemos o OuLiPo como um meta-exemplo de infiltração. OuLiPo, acrônimo para Ouvroir de Littérature Potentielle (Oficina de Literatura Potencial), é uma proposta de interseção entre literatura e matemática. O grupo foi fundado em 1960 pelo matemático François de Lionnais e pelo escritor Raymond Queneau, inicialmente como um subcomitê do Colégio de 'Patafísica (Collège de 'Pataphysique). OuLiPo investiga as possibilidades da produção escrita sob um sistema estrutural de *contraintes*. As *contraintes* são restrições voluntárias, semelhantes a regras de um jogo de base axiomático-matemática, que ditam a lógica do texto. Se dão na forma geral de desafios, regras ou fórmulas, como escrever um texto em um específico padrão métrico, ou um romance sem uma determinada letra. O paradoxo que rege o grupo é a libertação da literatura por meio de *contraintes*, de modo que um oulipiano se coloca como um "rato que constrói para si mesmo um labirinto do qual se propõe a sair" (OuLiPo, 2002 apud Pereira, 2012). Membros notáveis incluem Georges Perec, Italo Calvino, Oskar Pastior, Jean Lescure e Jacques Roubaud. O OuLiPo surge como forma de infiltração a partir do momento em que se propõe a libertar a literatura por meio da própria língua. Nas possibilidades e limitações, em postura de jogo e descoberta, o grupo explorava as arbitrariedades combinatórias do sistema linguístico por meio das – também arbitrárias – *contraintes* no ato de escrever. Assim, é também meta-infiltração: não apenas se apropria das *contraintes* colocadas pelo sistema linguístico, como as sobrepõe com outras restrições, dessas vez inventadas (Figura 3).

Os casos trazem aprendizados sobre o recorte prático do projeto, informando sequências de ações possíveis. Situam as interferências em diferentes espectros de materialidade e efeito. Reforçam as questões teóricas levantadas a respeito de navegação em sistemas prescritos, de forma mais direta e sequencial. Usando de exemplo o trabalho do Cildo Meireles, mas aplicável a todos os casos levantados, existe um momento preliminar de identificação de um sistema maior, de opressão direta ou indireta (ditadura militar no Brasil), mapeamento/compreensão de uma estrutura/subsistema que suporta o sistema maior (distribuição de Coca-Cola) e a manifestação de uma intenção social, política ou poética que conflita o sistema (textos de subversão ao sistema, autorreferência aos produtos norte-americanos, questionamentos sobre o lugar da arte e papel do artista). Em seguida, tem-se a identificação de uma oportunidade de ação, em geral um artefato ou elemento no ambiente construído, um ponto de contato material do sistema com os indivíduos (garrafa de Coca-Cola).

Figura 3. Detalhamento do diagrama infiltração-abertura.



Depois, há o momento da infiltração propriamente dita, que se manifesta em dois formatos: um invisível, em que há a reprodução ou simulação de elementos da linguagem do próprio sistema (posicionamento, escolhas cromáticas e tipográficas do texto, simulando as informações contidas na garrafa, além das formas de retorno e circulação próprias da distribuição de Coca-Cola) e um visível, em que há a introdução de uma novidade, algo inesperado dentro daquele contexto (o conteúdo do texto em si). Em todas as situações, a infiltração é algo que não tem a intenção de ser permanente, não é uma solução para nenhum problema ou uma proposta real de transformação. É algo além disso, é a abertura de um espaço intermediário dentro do cotidiano já conhecido, um enigma sobre os espaços habituais, espaço de experimentação e imaginação para o futuro, necessariamente prefigurativo, a criação de cotidianos eventuais dentro do cotidiano atual (Critchley, 2004). Eventuais não só no sentido de evento, mas também, e principalmente, potencial e latente (*eventuell*, do alemão, que significa possível). O momento final é de desaparecimento. As possibilidades, no

entanto, permanecem por meio de recursos narrativos de registro, documentação e repercussão do fato (textos, fotografias e exposição das garrafas com inserções em galerias e museus). As etapas identificadas agora atualizam o diagrama, detalhando a relação complexa de infiltração-abertura entre A e B.

A disposição dos passos no diagrama nos levou ao reconhecimento de etapas conceituais nas ações, interconectadas e sobrepostas: jogo, dança e dissenso. As duas primeiras lidam com formas de apreensão do indivíduo no espaço – pela mente e pelo corpo, respectivamente, enquanto a terceira se trata de um posicionamento em relação aos outros seres e ao sistema corrente.

4.1. Jogo

Johan Huizinga (2010) confere o termo *Homo ludens* para a espécie humana, de modo que qualquer atividade pode ser considerada jogo. Para Huizinga, o jogo ultrapassa os limites das atividades e as necessidades imediatas da vida, conferindo um sentido à ação. Trata-se de uma totalidade, uma realidade autônoma inegável. Huizinga define algumas características fundamentais: atividade voluntária e livre; evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria; o terreno do jogo é um local sagrado, proibido, fechado e com regras, mundo temporário dentro do mundo habitual dedicado à prática de atividade especial; o jogo cria ordem e é ordem; as regras são absolutas e criam uma perfeição limitada e temporária; o ambiente é marcado por incerteza, acaso e ética. (Huizinga, 2010: 16)

Há, portanto, relação direta entre a ideia da infiltração com o sistema de jogo, principalmente nos estágios iniciais. Afinal, é uma situação com regras absolutas, sistema existente, em que se tira vantagem justamente nas interpretações e formas de ação sobre o que foi estabelecido. Para agir, o jogador parte da compreensão das regras e relações entre parte-todo – no diagrama, portanto, há o mapeamento da estrutura a fim de identificar oportunidades de operação. Enquanto o jogo, aqui, diz respeito mais ao entendimento cognitivo do todo, suas estruturas e potencialidades, a infiltração propriamente dita, a ação sobre os espaços, é relacionada à ideia de dança. Entretanto, o instante entre a identificação da oportunidade e o ato em si é um momento ambíguo em que jogo e dança se confundem.

4.2. Dança

Dança é a materialização da ação, seja na sua forma latente ou atual. É a extensão do conceito de jogo, sua dinâmica, na medida em que de fato reage à oportunidade, podendo tomar diferentes formas.

Alain Badiou (2002) traz essa perspectiva ao afirmar que a dança é o movimento primário, uma roda que gira a si mesma e um novo começo. Há um certo controle e desobediência na dança, é o movimento de um corpo subtraído de toda “energia selvagem”, de todo impulso. A dança revela um princípio de leveza – capacidade de manifestar a lentidão secreta do que é rápido. Tal lentidão latente é justamente o poder afirmativo da retenção e controle ao impulso. Mesmo que manifestada pelos gestos, a essência da dança é, portanto, a do movimento virtual, imanente, e não a do movimento atual em si. A sua tarefa é a suspensão do tempo no espaço, a espacialização da imanência. A dança depende dos acontecimentos e usa da articulação ao redor das regras estabelecidas (situações e prescrições no espaço) para gerar um movimento latente, além do que seria a reação espontânea do corpo.

Em uma aproximação maior ao senso comum, a dança também pode ser essencialmente uma forma de apropriação dos espaços pelo movimento do corpo. Diferentemente da apreensão pela mente (sensível e racional), a apreensão pelo corpo é a ocupação física dos lugares, o espaço concretamente vivido (Holanda, 2013). E tal apropriação se dá de acordo com os desempenhos e efeitos dos lugares. Os espaços e suas configurações surgem como campo de possibilidades e restrições, voltando para a relação entre *A* e *B*. Mais do que apropriação pelo corpo, a dança envolve um âmbito da subjetividade e expressividade corporal sobre um espaço. A dança é composta de gestos, movimentos e sentidos, que ao se mover, criam espaços. Uma corporeidade cotidiana expressiva, um corpo em dança pelos espaços estabelecidos da cidade, abre espaço para micropolíticas, novas relações de alteridade, imaginação e dissenso.

4.3 Dissenso

O corpo em infiltração é um corpo em dissenso. Para Jacques Rancière, dissenso consiste em um modo de racionalidade próprio da política. E a racionalidade da política, por sua vez, é a de um mundo tornado comum, a configuração do mundo sensível, a distribuição dos espaços privados e públicos, seus assuntos, atores e objetos. O dissenso não busca simplesmente valorizar a diferença e o conflito, mas respeitar as diferenças entre sentimentos e maneiras de sentir (1996).

O dissenso torna possível a emergência de novas formas de negociação, pertencimento e identidade. O âmbito político trata de como a sociedade é constituída como organização de coexistência humana. Inclui atenção para como identidades, subjetividades e coletividades são colocadas (Keshavarz; Mazé). Uma cena política de dissenso abre espaço para a natureza de contestação e conflito da vida comum. Assim, suplementa e expande a situação de consenso, que pode ser vista meramente como o resultado temporário de uma hierarquia provisória, a tomada da decisão “mais razoável”,

a estabilização de poder, que sempre e inevitavelmente promove alguma forma de exclusão (ibid.). Dissenso retoma o rizoma – cada indivíduo é capaz de contribuir para as operações diárias de micropolítica e participação em escala local. Naturalmente, novas formas de governança, leis e atores emergem, ressignificando e reapropriando a ideia de participação. Volta-se à ideia do *Homo ludens* de Huizinga (2010). As pessoas não só produzem e usam ferramentas e tecnologia, mas também jogam de modo ativo e engajado, criando atmosferas lúdicas de participação e abertura.

5. Abertura

Imaginação é a “faculdade que nos permite pensar em nós mesmos de forma diferente do que somos” e “propor uma finalidade além da situação presente” (Argan, 1998), permitindo que haja ressonância e desdobramento, e não apenas resiliência e reação a imposições e prescrições autoritárias.

O entendimento de abertura a partir da infiltração se relaciona à ideia de uma imaginação ativa. Consiste na ação e não no discurso, na abertura do espaço de desautomatização dentro do sistema estabelecido.

A prática da imaginação e especulação sobre alternativas de formas de viver e habitar os espaços nos permite melhor articular nosso presente e a forma como vivemos e convivemos na cidade. É uma forma de recuperar o enigma do ambiente construído, a ciência de oportunidades intrínseca a qualquer produção espacial. Um retorno ao múltiplo potencial do mundo, aos *cotidianos eventuais*.

Tal ideia de imaginação ativa requer uma intervenção prefigurativa, ou seja, ações diretas situadas no espaço em questão, uma espécie de prototipagem do futuro. Buckminster Fuller argumenta que não é possível mudar as coisas lutando contra a realidade existente, mas que se deve construir um novo modelo que faça com que a realidade existente se torne obsoleta (Fuller apud Boyd). A prefiguração retoma diretamente a ideia de TAZ, a criação de áreas independentes (de respiro, energia, conflito) dentro do contexto existente.

6. Considerações finais

O ponto central do trabalho é abrir discussões sobre as formas de navegação e transbordamento que cabem na proposta de infiltração-abertura. A relação entre a ciência das oportunidades, a especificidade do espaço e a ação do sujeito é fundamental para o procedimento se desdobrar nas suas possibilidades narrativas e imaginativas.

Permanece uma certa dúvida sobre os limites da infiltração como proposta de dissenso e coexistência. *Até que ponto é uma ideia exaustiva de resistência à acomodação dos dias?* Sem certa acomodação, a vida seria impossível. A infiltração exige momentos, espaços e formas de colocação do sujeito diante das situações, articulações próprias e eventuais. É um diálogo que acontece em quebra às regularidades do sistema, mas ao mesmo tempo autorreferenciando o próprio sistema.

Reforçamos, assim, a importância da estrutura anterior: a cidade, suas modulações e cadências. O sistema apresenta determinadas condições – volto à ideia do espaço construído como um campo de restrições, mas também (e justamente por isso) oportunidades de apropriação e abertura. A *contrainte* espacial rearticula as binárias A e B e propõe determinadas explorações. A infiltração já está acontecendo, lenta ou invisivelmente, pelos canais e linguagens do próprio sistema, até provocar uma prefiguração inesperada.

A infiltração é uma *anti-contrainte* às *contraintes* estabelecidas pelo meio, é um erro induzido: “É preciso — isto é importante — destruir o sistema de *contraintes*. Não é necessário que ela seja rígida, é preciso que haja o jogo, como se diz, que isto ranja um pouco; não é preciso que seja totalmente coerente, é preciso um clinamen.” (Perec, 2003; 201-202, tradução nossa)

Aqui se pergunta se a própria infiltração não exige uma *anti-contrainte* para sua estrutura de atuação e quais seriam seus caminhos e formas.

Por fim, concluímos que o trabalho é um estudo de operações no contemporâneo, mas acima de tudo um estudo sobre como deixar rastros de futuros e abrir espaços para novas formas de existir.

Referências

- Alexander, Christopher. 1988. *A city is not a tree*. In: Thackara, John. *Design after modernism: Beyond the object*. London: Thames & Hudson.
- Argan, Giulio C. 1988. *História da Arte como História da Cidade*. São Paulo: Martins Fontes.
- Badiou, Alain. 2002. *Pequeno Manual de Inestética*. Tradução de Marina Appenzeller. São Paulo: Estação Liberdade.
- Bey, Hakim. T.A.Z. *The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*.

Boyd, Andrew. *Prefigurative intervention*. Disponível em:

<<http://beautifultrouble.org/tactic/prefigurative-intervention/>>

Certeau, Michel de. 1994. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis: Vozes.

Critchley, Simon. 2004. *Very Little... Almost Nothing: Death, Philosophy, Literature*. Londres; Nova Iorque: Routledge.

Deleuze, Gilles; Guattari, Félix. 2000. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo:Ed. 34, 1 v.

_____. 2000. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed. 34, 5 v.

Heidegger, Martin. 1993. *Basic writings: from Being and time (1927) to The task of thinking (1964)*. Harper Collins.

Holanda, Frederico de. 2013. *Dez mandamentos da arquitetura*. Brasília: FRBH.

Huizinga, Johan. 2010. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 6. ed.

Jacques, Paola Berenstein. 2012. *Elogio aos errantes*. Salvador: EDUFBA.

Johnson, Steven. 2003. *Emergência: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

Keshavarz, Mahmoud. Mazé, Ramia. 2013. *Design and Dissensus: framing & staging participation in design research*. Design Philosophy Papers, v 1, n 1.

Klee, Paul. 1966. *Paul Klee on modern art*. Londres; Boston: Faber and Faber.

Lefebvre, Henri. 1991. *The Production of Space*. Oxford: Blackwell Publishers.

Perec, G. 2009. *A vida modo de usar*. São Paulo: Companhia das letras,

Perec, G. 2003. *Entretiens et conférences*. Paris: Joseph K, v2.

Sobre os autores

Isabella Brandalise, mestre em Design Transdisciplinar pela Parsons School of Design e em Arte Contemporânea pela Universidade de Brasília (UnB). Atua como professora na UnB e designer no laboratório de governo MindLab, em Brasília, Brasil.

<isabrandalise@gmail.com>

Rogério José Camara, Doutor em comunicação pela ECO – UFRJ e professor da UnB dos programas de pós graduação em Design e em Artes. Coordena o grupo de pesquisa espaço, poética e jogo. <rogeriojcamara@gmail.com>