



EIXO TEMÁTICO:

- | | | |
|---|---|--|
| ☐ Ambiente e Sustentabilidade | ☐ Crítica, Documentação e Reflexão | ☒ Espaço Público e Cidadania |
| ☐ Habitação e Direito à Cidade | ☐ Infraestrutura e Mobilidade | ☐ Novos processos e novas tecnologias |
| ☐ Patrimônio, Cultura e Identidade | | |

Dimensões do lúdico no espaço público contemporâneo: controle e subversão

Ludic Dimensions in the Contemporary Public Space: Control and Subversion

Dimensiones Lúdicas en el Espacio Público Contemporáneo: Control y Subversión

CARPANEDA, Luciana Viana (1)

(1) Doutoranda, Universidade Federal da Bahia, UFBA, PPGAU, Salvador, BA, Brasil; e-mail: lucarpa@gmail.com

Dimensões do lúdico no espaço público contemporâneo: controle e subversão

Ludic Dimensions in the Contemporary Public Space: Control and Subversion

Dimensiones Lúdicas en el Espacio Público Contemporáneo: Control y Subversión

RESUMO

O artigo analisa a interface do lúdico com a produção da cidade nos espaços públicos de lazer e entretenimento aliados ao sistema capitalista de produção. Após explorar a vinculação do lúdico ao entretenimento de massa e, subsequentemente, ao surgimento de grandes eventos, o estudo aponta as considerações realizadas por Henri Lefebvre acerca da capacidade do lúdico em persistir nos interstícios da “sociedade de consumo dirigida”. Em seguida, buscou-se por ações ou movimentos contemporâneos firmados nessa perspectiva, resultando no exame do conteúdo lúdico do Festival “BaixoCentro”, em São Paulo, que se manifesta em meio a experiências de resistência e subversão no “urbanismo de controle” dos espaços públicos. A título de resultado, espera-se agregar informações para subsidiar pesquisas acerca do papel do lúdico na contemporaneidade e suas dimensões na cidade, em especial nos espaços públicos.

PALAVRAS-CHAVE: lúdico, entretenimento, lazer, espaço público, subversão

ABSTRACT

The article examines the interface between the ludic and the production of the city in public spaces for leisure allied to mass entertainment, and subsequently to the emergency of large events. The study suggests the considerations made by Henri Lefebvre about the ability of playfulness to persist in the interstices of the "consumer society", and then, search for actions or contemporary movements that follows this perspective, resulting in examining the contents of the "BaixoCentro" Festival in São Paulo, which manifests as experiences of resistance and subversion in "planning control" of public spaces. As a result, it is expected to add information to support research on the role of the contemporary and playful activities in the city, especially in public areas.

KEY-WORDS: ludic, entertainment, leisure, public space, subversion

RESUMEN

El artículo examina la interfaz entre el lúdico y la producción de la ciudad en los espacios públicos para el entretenimiento, aliados al sistema capitalista de producción. Después de explorar la vinculación del lúdico para el entretenimiento de masas y, posteriormente, al surgimiento de grandes eventos, el estudio sugiere que las consideraciones hechas por Henri Lefebvre acerca de la habilidad del lúdico para persistir en los intersticios de la "sociedad de consumo" y luego buscar actividades o movimientos contemporáneos firmados en esa perspectiva, lo que resulta en el examen de los contenidos del Festival "BaixoCentro" en São Paulo, que se manifiesta como un conjunto de experiencias de resistencia y subversión en el "urbanismo de control" de los espacios públicos. En resultado, espera agregarse informaciones para apoyar la investigación sobre el papel del lúdico en la contemporaneidad e sus dimensiones en la ciudad, especialmente en los espacios públicos.

PALABRAS-CLAVE: lúdico, entretenimiento, espacios públicos, subversión

1 INTRODUÇÃO¹

A ludicidade² está presente em manifestações socioculturais desde os primórdios, sobretudo nas festas e rituais, tanto sagrados quanto profanos, jogos e brincadeiras individuais ou coletivas. Diversas práticas culturais nas civilizações arcaicas (antífonas, adivinhações, cultos e comemorações relacionados à fertilidade e prosperidade, etc.) manifestavam-se por intermédio do jogo, das comemorações e cultos (HUIZINGA, 2008; CAILLOIS, 1990).

Huizinga (2008), em seu livro *Homo Ludens*, explora a ideia de que tanto a palavra quanto a noção de jogo não se originaram do pensamento lógico ou científico, mas da linguagem criadora. Ao longo de sua pesquisa, o autor examina a raiz das palavras utilizadas para significar “jogo” em diferentes idiomas e as relaciona aos aspectos culturais pertencentes às sociedades estudadas, para definir um eixo comum que possa abarcar os mesmos significados de “jogo” em sociedades diversas.

Nesse sentido, Huizinga ressalta que, em contraste com a heterogeneidade das designações da função lúdica em grego, o latim consegue envolver todo o terreno do jogo com apenas uma raiz, *ludus*, ou *ludere*:

[...] Embora *ludere* possa ser usado para designar os saltos dos peixes, o esvoaçar dos pássaros e o borbulhar das águas, sua etimologia não parece residir na esfera do movimento rápido, e sim na da não-seriedade, e particularmente na da ‘ilusão e da ‘simulação’. *Ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar. Na expressão *lares ludentes*, significa ‘dançar’. Parece estar no primeiro plano a ideia de ‘simular’ ou de ‘tomar o aspecto de’. Os compostos *alludo*, *colludo*, *illudo*, apontam todos em direção do irreal, do ilusório. Esta base semântica esta oculta em *ludi*, no sentido dos grandes jogos públicos que desempenhavam um papel tão importante na vida romana, ou então no sentido de ‘escolas’. No primeiro caso o ponto de partida semântico é a competição; no segundo, é provavelmente a ‘prática’. (HUIZINGA, 2008, p. 41)

Ludus, no entanto, termo equivalente a jogo em geral, desaparece nas línguas românicas e não deixa nelas vestígio (Huizinga, 2008, p. 42): “Em todas as línguas, desde muito cedo, *ludus* foi suplantado por um derivado de *jocus*, cujo sentido específico (gracejar, troçar) foi ampliado para o de jogo em geral”. É o caso do francês *jeu*, *jouer*, do italiano *gioco*, *giocare*, do espanhol *juego*, *jugar*, do português *jogo*, *jogar*³.

O jogo não se restringe às brincadeiras infantis, na realidade. Somente o complexo contexto da vida adulta permite sobressair as qualidades dialéticas do jogo: a diversidade e a densidade do cenário urbano intensificam as tensões e as contradições existentes entre o mundo ‘sério’ dos adultos e suas fugas do cotidiano (STEVENS, 2007).

As características formais do lúdico podem ser resumidas em: ação livre, não dirigida à produção de riquezas, conscientemente tomada por ‘não-séria’⁴, com limites e regras próprios, exterior à vida corriqueira e capaz de absorver o indivíduo de maneira intensa e total. O lúdico

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio do CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – Brasil.

² Em língua portuguesa, o Dicionário Houaiss (2009, p. 1200) apresenta o termo lúdico como adjetivo relativo a jogo, a brinquedo; ou que visa mais ao divertimento que a qualquer outro objetivo, ou ainda que se faz por gosto, sem outro objetivo que o próprio prazer de fazê-lo.

³ A categoria geral de jogo não foi discriminada com a mesma precisão por todas as línguas, nem sempre sendo sistematizada em uma única palavra. Embora algumas línguas estabeleçam uma distinção entre competição e jogo, Huizinga (2008) propõe a existência de uma ‘identidade profunda’ entre ambos. Para ele, é impossível separar a competição, haja vista sua função cultural no conjunto “jogo – festa – ritual”.

⁴ O termo ‘não-sério’ refere-se à informalidade, flexibilidade e liberalidade.

ou jogo⁵ abrange atividades relacionadas à competição, sorte, simulação e vertigem, as quais permitem aos sujeitos participantes interagir, testar e expandir seus limites (CAILLOIS, 1990; STEVENS, 2007).

No âmbito da formação cultural, o lúdico exerceu papel importante na instituição e consolidação de áreas do conhecimento. De acordo com Huizinga (2008, p.54), parte da esfera do lúdico foi absorvida pela esfera do sagrado, enquanto que o restante concretizou-se em categorias do saber: folclore, poesia, filosofia, formas da vida jurídica, política, dentre outras. Para esse autor, o elemento lúdico original fica oculto atrás dos elementos culturais, sendo possível, a qualquer momento, ao 'instinto' lúdico manifestar-se em sua totalidade, mobilizando as pessoas em um grande jogo.

No entanto, também Huizinga (2008, p.217-221), ao estudar o jogo sob uma perspectiva histórica e social, constatou a decadência do lúdico na cultura ocidental desde o século XIX, ao ponto de questionar em que medida a cultura atual continua a manifestar-se imbuída de ludicidade. Tais preocupações centraram-se na crescente sistematização e inovação técnica no campo da organização e regulação do divertimento, em especial quando resultado de uma iniciativa institucional.

No âmbito do urbanismo, o controle funcionalista da cidade moderna do século XX estendeu-se para além da definição de espaços para usos específicos: incluiu a designação de áreas próprias para lazer e entretenimento, corroborando para a manifestação controlada do lúdico e para que, na cidade contemporânea, o "urbanismo de controle" avançasse na captura do lúdico para a privatização da esfera pública.

Verifica-se, portanto, a formação de espaços urbanos contemporâneos cada vez mais associados a processos de espetacularização e consumo de lugares vinculados ao entretenimento das massas. São espaços direcionados a um público específico, onde o papel do 'capital simbólico' (BOURDIEU, 2011) nas operações de dominação, produção e reprodução de hegemonias é preponderante.

Ao mesmo tempo, essa dinâmica suscita contradições ao revelar que o lúdico também emana de resistências a essa realidade. Com base em tais questões, o presente artigo propõe investigar o conteúdo lúdico do Festival "BaixoCentro", em São Paulo, como experiência de oposição a um 'urbanismo de controle' dos espaços públicos⁶. Para tanto, além de pesquisa bibliográfica, foram analisadas, para o estudo de caso, diversas entrevistas, imagens, informações e reportagens, com o intuito de obter dados que permitissem descrever o Festival, examinar o discurso dos idealizadores do evento e iniciar um estudo crítico acerca do papel do lúdico nos espaços públicos contemporâneos.

2 LÚDICO E ENTRETENIMENTO DE MASSA: REFLEXOS NA CIDADE

Na sociedade capitalista marcada pela necessária atividade produtiva privatizada e pelo trabalho assalariado, regulado em jornadas de produção e tempo de descanso, é comum associar o lazer/entretenimento ao lúdico. Entretanto, insta fazer uma distinção entre tais

⁵ Percebe-se que os vocábulos, *lúdico* e *jogo*, entrelaçam-se e, em alguns momentos, são sinônimos tanto nos estudos realizados por Huizinga (2008) quanto por Caillois (1990).

⁶ A problemática se encontra em fase de enfrentamento no projeto de tese de doutorado da autora (PPGAU-UFBA): *Urbanismo de controle nos espaços públicos contemporâneos: O lúdico como subversão*.

conceitos. O lazer/entretenimento relaciona-se às atividades realizadas durante o tempo livre das obrigações e do trabalho, as quais seguem, portanto, demarcações espaciais e temporais específicas, fazem parte de uma construção histórica e social precisa, pois carregam consigo conotações de repouso, descanso, passividade, fuga das tensões da vida mundana e dedicação à vida familiar e pessoal.

O lazer/entretenimento, à sombra do controle, insere-se em circunstâncias que regulam a diversidade, a intensidade e a complexidade das experiências lúdicas, a partir da criação institucional de espaços ou atividades específicos para o divertimento associado ao consumo. O lúdico, por outro lado, embora possa nascer dentro de um contexto de lazer e de entretenimento, não depende dessas situações para ocorrer (STEVENS, 2007, p. 28-29).

Em complemento a referida percepção, apesar de o lúdico, na condição de entretenimento, encontrar-se presente nas sociedades de outrora com a finalidade de divertir as elites e as massas (circos romanos, feiras medievais, teatro de rua, procissões, festas religiosas, etc.), as manifestações lúdicas sofreram mudanças em um momento transicional, quando da consolidação do “entretenimento de massa”⁷ e do consumo de massa, a partir da tendência de produção de mercadorias e serviços em todas as circunstâncias sociais. A inflexão ocorre quando a indústria do entretenimento se consolida e passa a fornecer objetos e serviços dirigidos ao consumo de mercadorias, as quais devem ser constantemente produzidas e renovadas. A expansão da indústria do entretenimento, ao demandar a produção constante de novas mercadorias não materializadas, firmou-se na apropriação da cultura para o consumo.

O processo de “mercantilização da cultura” encontra nas manifestações lúdicas uma fonte inesgotável de “matéria-prima” a ser comercializada crescentemente, em escala planetária, por meios de tecnologia virtuais. No campo do lazer e entretenimento, além da produção em massa associada ao marketing e à propaganda de brinquedos, jogos, vídeos, filmes, programas televisivos, práticas esportivas, cassinos, revistas e jornais, constata-se a partir do Século XX a proliferação de parques temáticos, cidades turísticas e grandes eventos culturais e esportivos, aliados ao processo comercialização da cultura e dos lugares.

Nesse tocante, é incontestável que os “espaços lúdicos” exerçam fascínio e provoquem encantamento, tornando-se lugares de grande atratividade para a população, especialmente na forma de atividades coletivas. Contudo, tais espaços constituem-se também componentes importantes do processo de espetacularização (DEBORD, 1997) da cidade contemporânea, configurando-se inseparáveis das estratégias de marketing político e turístico. Não incomum, portanto, a priorização de políticas públicas e privadas que contemplem a consolidação de áreas e espaços destinados ao lazer, sob a forma de equipamentos urbanos e intervenções urbanas “lúdicas”, ou seja, práticas de lazer e de entretenimento que se apropriam do lúdico para a sua reprodução e continuidade.

A partir dos anos 1970, a reestruturação econômica global provocou novas alterações nas formas de organização do capitalismo, o qual passou a priorizar a dispersão com foco na mobilidade geográfica e nas respostas flexíveis nos mercados de trabalho, nos processos de trabalho e nos mercados de consumo. Se, por um lado, a produção organizada do conhecimento expandiu-se largamente e assumiu um caráter cada vez mais comercial, por

⁷ Sob o ponto de vista histórico-temporal, o entretenimento de massa, cujo conceito refere-se às atividades programadas, comercializadas como mercadorias é algo relativamente recente e, no Ocidente, aparece de forma mais específica ao longo dos Séculos XIX e XX, em resultado da estruturação do capitalismo em sua fase pós-industrial (TRIGO, 2003, p. 25-26).

outro, o controle de informações e da difusão do gosto e da cultura populares tornou-se arma competitiva, de modo a promover a intensificação da produção e do consumo dos bens de serviços de caráter efêmero e relacionados ao entretenimento e ao espetáculo (HARVEY, 2012, p.150-152).

Logo, no âmbito das cidades, instalam-se novas forças de produção do espaço urbano ancoradas no planejamento estratégico, na reabilitação de áreas urbanas fragmentadas e nos grandes eventos mundiais, também denominados *megaeventos*. Nesse momento, ao vincular-se estreitamente ao urbanismo, o lúdico torna-se elemento condicionante na produção do espaço urbano de entretenimento e lazer, capturado como mercadoria e controle urbanístico.

A Copa do Mundo, por exemplo, é um dos *megaeventos* de caráter esportivo cuja repercussão mundial atrai investidores, patrocinadores e gestores de cidades para uma disputa pelos vultosos efeitos econômicos, em grande parte originários de fora do lugar onde ocorrem. São constantes as adaptações às quais as cidades se submetem para tornarem-se aptas a abrigar tais competições. Invariavelmente, a oportunidade de acolher esse evento mundial perpassa o abandono de normas e legislações concernentes ao planejamento e uso do solo urbano, desde a criação de novas centralidades urbanas até a gestão privada dos equipamentos.

As análises desses processos recentes identificam, como premissas desses grandes projetos, a segmentação das áreas urbanas mais valorizadas e direcionadas à recepção de turistas e visitantes para os locais do evento, juntamente com grandes investimentos de recursos públicos associados a uma gestão de natureza privada. Além disso, estimulam condições de exclusividade para o consumo e a “privatização seletiva da cidade”, acentuando a segregação socioespacial e a exclusão urbanística (Gordilho-Souza, 2011).⁸

O entretenimento relacionado ao lúdico, ao ser capturado enquanto mercadoria, constitui-se vantagem competitiva na economia de consumo pelo apelo que o espetáculo traz ao prazer dos indivíduos contagiados. O Carnaval, festa popular e tradicional na cidade de Salvador, é um exemplo do lúdico espontâneo que sofreu a incorporação de regras e estratégias espaciais de controle social, com a finalidade de alimentar as vantagens econômicas para seus investidores.

A ordenação e a segregação socioespacial gerada pelo lazer e pelo entretenimento voltados para o consumo limitam as potencialidades lúdicas de criação e interação urbanas. Entretanto, embora possa estar presente em um contexto de lazer e entretenimento, o lúdico não depende deles para ocorrer, motivo pelo qual cabe enfatizar: além da apropriação do lúdico pela cultura e pelo mercado, há também a possibilidade de sua apreensão realizar-se por uma postura política de oposição às espetacularizações e pacificações sociais (STEVENS, 2007, p. 28-29).

Tal assertiva é respaldada por Lefebvre (2011, p.130), para quem a cidade capitalista criou irmanada a centralidade capitalista (o lugar do consumo e o consumo do lugar), com base no valor de troca e em subterfúgios hegemônicos de reprodução. Em resposta, uma outra centralidade deve ser proposta a partir do sentido lúdico que vai posicionar a apropriação acima do domínio e restituir o sentido da obra.

⁸ Informações obtidas a partir das pesquisas no âmbito do “PROJETO METROPOLIZAÇÃO E MEGAEVENTOS: impactos dos Jogos Olímpicos/2016 e Copa do Mundo/2014”, Observatório das Metrôpoles IIPUR/UFRJ, efetuadas em rede nacional, nas 12 cidades-sede, sob a coordenação geral do Prof. Dr. Orlando Alves dos Santos Júnior. A autora atuou na condição de pesquisadora do Núcleo Regional de Salvador – LabHabitar PPGAUFBA, coordenado pela Profª Dra. Angela Gordilho Souza. Para maiores aprofundamentos ver Gordilho-Souza, 2011.

A constatação de Lefebvre associa o lúdico aos espaços de troca, de circulação, de política e de cultura e permite pensar no lúdico desvinculado da sociedade de consumo:

Donde tirar o princípio da reunião e do conteúdo? Do *lúdico*. O termo deve ser tomado aqui na sua acepção mais ampla e nos seu sentido mais “profundo”. O esporte é lúdico, o teatro também, de modo mais ativo e mais participante que o cinema. As brincadeiras das crianças não devem ser desprezadas, nem as dos adolescentes. Parques de diversão, jogos coletivos de todas as espécies persistem nos interstícios da sociedade de consumo dirigida, nos buracos da sociedade séria que se pretende estruturada e sistemática, que se pretende tecnicista. Quanto aos antigos lugares de reunião, em grande parte perderam seu sentido: a festa, que perece ou se afasta deles. O fato de eles reencontrarem um sentido não impede a criação de lugares apropriados à festa renovada, essencialmente ligada à invenção lúdica (LEFEBVRE, 2011, p.131).

Para Angelo Serpa (2007, p. 268), o espaço lúdico tratado por Lefebvre vai ocorrer “em especial nas periferias sociais e geográficas da metrópole capitalista”, particularmente em espaços livres, com funcionamento similar à lógica do “circuito inferior”. Invisíveis para os métodos hegemônicos de produção do espaço urbano, referidos espaços funcionam de uma maneira mais liberta em relação ao consumo do espaço.

A busca pelos interstícios espaciais onde esse tipo de ludicidade acontece passa pela investigação de ações coletivas ou individuais, com o propósito de confrontar a hegemonia funcional da mercantilização dos espaços públicos urbanos, por intermédio do resgate e da enlevação das características lúdicas originais não institucionalizadas.

Existem diversas ações que buscam revelar o potencial agregador e político dos espaços públicos urbanos mediante manifestações lúdicas, no Brasil destaca-se o Festival “BaixoCentro”, na cidade de São Paulo.

3 O LÚDICO NO FESTIVAL “BAIXOCENTRO”

O movimento começou em 2011, como uma proposta de festival de rua a partir da articulação entre núcleos culturais de bairros em torno do viaduto Costa e Silva (Minhocão) em São Paulo. Na tentativa de “enviesar” as propostas institucionais e governamentais, o Movimento “BaixoCentro” propõe a ocupação das ruas na região central de São Paulo a partir de ações culturais e lúdicas, em oposição às políticas oficiais de uso e ocupação do solo urbano e recuperação da área.

A região denominada Baixo Centro, na cidade de São Paulo, compreende os bairros da Luz, Barra Funda, Santa Cecília, Campos Elíseos e Vila Buarque. De acordo com os organizadores do movimento, a região caracteriza-se por espaços públicos degradados e de intensa especulação imobiliária. A esses problemas, acrescenta-se o Minhocão, viaduto com grande desconforto sonoro, tráfego intenso de automóveis e que tem sido utilizado na condição de ponto de tráfico e uso de drogas e entorpecentes. Em razão disso, a Prefeitura do Município tem desenvolvido uma série de medidas dirigidas à revitalização da área.

Um dos idealizadores do evento, Thiago Carrapatoso, explica que o movimento nasceu de uma reação da sociedade civil à especulação imobiliária, a projetos urbanísticos de revitalização da região propostos pela Prefeitura e às políticas públicas adotadas para lidar com o problema do *crack*. Segundo ele, o objetivo do movimento não é revitalizar, mas complementar o que já acontece e criar uma cultura de ocupação contra políticas públicas que privilegiam “o carro e não a pessoa” (ENTREVISTAS..., 2013).

Nesse sentido, o Movimento “BaixoCentro” surge em forma de protesto social contra as políticas públicas direcionadas para a região, as quais visam demolir alguns trechos para fins de revitalização. Sob a ótica do Movimento, a região não estaria “morta”, mas precisaria que seus espaços públicos fossem “resignificados” e “reapropriados” pela comunidade. Por isso, surge a proposta de usar atividades culturais e artísticas dirigidas a estimular a ocupação da área pelos moradores. Uma das ações do Movimento “BaixoCentro” é o Festival “BaixoCentro”, que acontece uma vez ao ano desde 2012. Sob o lema “As ruas são para dançar” (FIG. 1), o Festival convida a sociedade civil a ocupar os espaços públicos de maneira criativa, utilizando-se da arte, do jogo, do teatro, da música e da brincadeira.

Figura 1: Cartaz do festival



Fonte: <http://baixocentro.org/2012/04/03/obrigado/>

Também idealizador do evento, João Baptista Lago explica o significado do *slogan* do Festival:

Tomando como referência o slogan “As ruas são para dançar”, esta frase deve ser lida de duas maneiras. Uma, literal, de dançar de verdade com o próprio corpo. E a outra, indireta, no sentido de dançar em outras dimensões da própria existência. Como o local dessa dança é o espaço público, a dança do #BaixoCentro seria uma vivência pessoal mais criativa e de maior expressão de si, no ambiente dos espaços públicos (e não no ambiente fechado dos shopping-centers, não no espaço privado de casas noturnas, bares, restaurantes ou outros equipamentos de lazer e entretenimento da indústria cultural tradicional, nem tampouco no ambiente online de sites de redes sociais). Daí a re-significação do espaço público, através dessa “dança”: porque esse espaço, aquele metro quadrado de concreto ou aquele trecho de asfalto que antes eram percebidos como algo sem vida (ou simplesmente, sequer eram percebidos), passam a fazer sentido ao “cidadão dançante”, na medida que foi apropriado por ele, que também vê naquele lugar algo onde imprimiu sua marca pessoal, por ter sido ali onde teve uma vivência pessoal criativa e, conforme a pessoa ou situação, até mesmo libertadora (ENTREVISTAS..., 2013).

A forma de organização do festival baseia-se em decisões tomadas por consenso e o principal meio de troca de informações, inscrições, discussões e tomada de decisões é a *internet*, por intermédio do *site* e do *blog* do evento. As duas primeiras edições do Festival ocorridas em 2012 e 2013 obtiveram financiamento apoiado em *Crowdfunding*⁹ e não solicitaram

⁹ Sistema de financiamento cujo objetivo é arrecadar fundos para uma realização coletiva, onde os financiadores, geralmente pessoas físicas, estão interessadas na iniciativa. Uma das características do sistema é a atribuição de recompensas proporcionais ao investimento feito pelos financiadores. É um sistema que tem se tornado vultoso a partir de plataformas disponibilizadas pela internet.

autorização da Prefeitura de São Paulo, nem de órgãos governamentais para a ocupação dos espaços públicos (ENTREVISTAS..., 2013).

A primeira edição do Festival ocorreu entre os dias 23 de Março e 1º de Abril de 2012, tendo sido o envio das propostas realizado pela *internet* mediante chamada pública. Dentre as 110 (cento e dez) atividades inscritas para o Festival, no primeiro final de semana destacaram-se (QUADRO 1):

QUADRO 1: Exemplos de atividades propostas para o primeiro final de semana do Festival BaixoCentro 2012

Cinóia	“Cinema para Fumantes, cafeinólatras e compulsivos em geral, sessões de uma hora com curtas metragens que dialogam com o conceito de ocupação/estética das ruas”.
Laroyê – Oferta para Exús	“cortejo em que um carrinho multimídia sairá do lugar onde estarão sendo exibidos os filmes e transitará pelo BaixoCentro oferecendo a bebida preferida dos Exús: cachaça”.
Pernas Dançantes	“uma projeção móvel de pernas dançarinas, em uma caixa tipo exportação”.
Piquenique do Compartilhamento	“uma grande celebração a cultura livre no Largo do Arouche, a partir das 13h. A ideia é que todos tragam comíveis, bebíveis e seus HDs cheios de mídia para uma tarde agradável de compartilhamento no Arouche”.
Futebol Autônomo da Madrugada	“Para os guerreiros, a partir da meia noite tem o “Futebol Autônomo da Madrugada” na Rua das Palmeiras próximo a Praça Marechal Deodoro. São mini-jogos abertos de futebol com duração de sete minutos, cada time com cinco jogadores cada. Antes das partidas, o público participa de um debate que envolve o futebol e a ocupação de espaços na cidade comandado pelos integrantes do Autônomos FC, time autogestionado da Lapa, zona oeste de São Paulo”.
Quequeré jogos	“quatro jogos de tabuleiros sobre história e política do Brasil disponibilizados para o público em geral”.
Festa Voodoo Hop	“a tradicional festa Voodoo Hop se transfere para o elevado e aparece em forma de cortejo, com discotecagem de música brasileira e eletrônica”.

Fonte: (SENHORAS...,2012)

Também em 2012, o “BaixoCentro” promoveu a “Festa Junina do Minhocão” e houve maior participação de residentes do entorno, com o perfil das pessoas habituadas a frequentar as quermesses. A segunda edição do Festival, ocorrida em 2013, contou com 530 atividades e maior diversidade no perfil das propostas, a citar “Baile da Saudade”, música eletrônica com raízes culturais africanas, Chorinho e “brega” (ENTREVISTAS..., 2013).

Para o Festival no ano de 2014, não está previsto financiamento coletivo (*Crowdfunding*), o proponente ficará totalmente responsável pela articulação da sua atividade sem a figura do cuidador (pessoa que auxiliava na aquisição de material, montagem de palco, diálogo com moradores, etc.) e o horário de realização do evento será das 10h às 22h, para não incomodar os moradores. Acredita-se, a partir de tais premissas, na busca de uma autonomia cada vez maior do proponente em ocupar ludicamente os espaços públicos urbanos, inclusive em lugares e momentos não abrangidos pelo Festival.



4 REFLEXÕES FINAIS

Em contraste com as externalidades institucionalizadas do lazer e do entretenimento, as quais se mostram normatizadas, reguladas, focadas no funcionalismo e no controle, o Festival “BaixoCentro” atinge maior expressão com os arranjos socioespaciais espontâneos, com o conteúdo das ações de resistência à ordem constituída e com foco nas relações intersubjetivas imediatas. Outro aspecto diferencial e relevante situa-se na gestão coletiva, desburocratizada e participativa, em contraposição às formas contemporâneas de gestão do lazer baseadas no controle do Estado, parcerias público-privadas ou simplesmente comerciais.

Tais características delineiam diferenças cruciais nas diversas manifestações lúdicas na cidade, na medida em que colaboram para a reflexão acerca das dimensões lúdicas nos espaços urbanos contemporâneos e da criação de escapes ao lúdico institucionalizado, nos interstícios da sociedade de consumo, conforme preconizado por Lefebvre (2011). O caráter lúdico do Festival, gravado no slogan “As ruas são para dançar”, incentiva a apropriação do espaço público, permite revelar desejos, necessidades e intenções coletivas. Por essa razão, o lúdico abarca outra dimensão, pertinente à cidadania e, portanto, à política.

Cumpramos prosseguir na investigação da dimensão do lúdico nos movimentos sociais contemporâneos, de modo a apreender a sua capacidade de resistência e sustentação, diante de sua tensão permanente com a captura do lúdico para o entretenimento coletivo por intermédio do processo capitalista de apropriação das múltiplas dimensões dos espaços urbanos.

REFERÊNCIAS

- BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas simbólicas*. Trad. Sergio Miceli et al. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens. A máscara e a vertigem*. Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- ENTREVISTAS DADAS PELO BAIXOCENTRO. 2013. [Mensagem Pessoal]. Mensagem enviada por <Thiago.carrapatoso@gmail.com> e recebida por <lucarpa@gmail.com> em 18 jun. 2014.
- GORDILHO-SOUZA, Angela. *Qual o Plano de Cidade nos Projetos da Copa 2014?*, 2011. Disponível em: <<http://www.observatoriosalvador2014.com.br/post/qual-o-plano-de-cidade-nos-projetos-da-copa-2014>> Acesso em: 26 out. 2011.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. Trad. Adail Sobral; Maria Estela Gonçalves. 22.ed. São Paulo: Edições Loyola, 2012.
- HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Sales. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- LEFEBVRE, Henri. *O direito à cidade*. Trad. Rubens Eduardo Frias. São Paulo: Centauro, 2011.
- SERPA, Angelo. A Cidade e o Urbano: Discutindo o Conceito de “Centralidades Lúdicas”. In: *Espaço & Geografia*, v. 10, n. 1, 2007, p. 265-278.
- SENHORAS E SENHORES EIS A PROGRAMAÇÃO DO 1.º FINAL DE SEMANA! 2012. Disponível em: <<http://baixocentro.org/2012/03/20/senhoras-e-senhores-eis-a-programacao/>> Acesso em: 08 mar. 2014.
- STEVENS, Quentin. *The Ludic City: Exploring the Potential of Public Spaces*. New York: Routledge, 2007.
- TRIGO, Luiz Gonzaga Godoi. *Entretenimento: uma crítica aberta*. São Paulo: Senac, 2003.