



Jogos Espontâneos no Espaço Público

**Apropriação e Reinvenção dos Jogos Espontâneos em Prática Artística
Relacional como meio de Intervenção Urbana**

Titos Moisés Pelembe

Trabalho orientado por: Professor Doutor Miguel Costa

Mestrado em Arte e Design para o Espaço Público

Edição 2018 – 2020

Porto, outubro de 2020

Jogos Espontâneos no Espaço Público

**Apropriação e Reinvenção dos Jogos Espontâneos em Prática Artística
Relacional como meio de Intervenção Urbana**

Titos Moisés Pelembe

Componente escrita para a obtenção do grau
de Mestre em Arte e Design para o Espaço Público,
sob a orientação do Professor Doutor Miguel Costa.

Porto, outubro de 2020

Agradecimentos

Faltam-me palavras para descrever este momento decisivo e emocionante que encerra o presente ciclo e por conseguinte inaugura novos desafios pela frente.

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer aos meus pais (Moisés Gonçalves Pelembe e Cidália Alberto Machava) pelo apoio incondicional que sempre souberam prestar da melhor forma possível em todos os momentos da minha vida: quer em situações de felicidade, quer em fases conturbadas e cheias de incertezas em relação ao presente e futuro. Estendo o meu profundo agradecimento aos meus irmãos (ao mano César – "boss grande, barrão boss", Simão - "wrong turn", Adérito – Sr.Dr., Moisés Junior – "boss pequeno" e Sideo – "o gestor"), aos meus sobrinhos: Dário Machava, Moisés, Sidia, Leila, Celcinha, Faninha e a todos os membros da família, a quem desde já agradeço pelo apoio e carinho indispensável desde sempre.

E talvez as mais importantes palavras de apreço, neste momento e deste lado do equador, são para a minha filha Dercilia Titos Pelembe a quem dedico esta tese. Mesmo ciente de que este gesto jamais recompensará o tempo perdido e as lágrimas derramadas devido às saudades e o medo imposto pela à distância que tanto esvaziava o ar dos nossos pulmões enquanto falávamos ocasionalmente pelo whatsapp da vovó Cidália ou por vezes do papa César. Filha, tudo que faço é por ti e foi também por ti que ganhei coragem lutar e não desistir, por isso receba estas palavras com muito amor e carinho.

Naturalmente não posso deixar de agradecer de forma profunda, em meu nome pessoal e em nome da família Pelembe, a todos que me receberam e me deram um sentido de pertença: à família Soares, à família Correia e aos amigos pelo apoio incondicional, tanto material como moralmente durante a minha formação e estadia cá em Portugal. De modo particular agradeço muito profundamente a Paula Soares pela bondade que sempre me transmitiu. De igual modo, agradeço à Tati pelo amor, carinho, cumplicidade e companheirismo que desde os primeiros momentos até então tem marcado a nossa caminhada. Muito Kxanimambo.

Partilho os meus votos de consideração e reconhecimento à Kulungwana pelo apoio e oportunidade concedida de fazer parte deste maravilhoso projeto, de modo particular agradeço à Dona Henny pela confiança prestada, ao prof. Ulisses, à Maria José pelo o suporte e a todos os colegas que diretamente ou indiretamente contribuíram nesta causa. Quero igualmente endereçar os devidos agradecimentos à Fundação Fernando Leite Couto, em especial ao Sr. Fernando Couto e à Sra. Curadora Yollanda Couto, pela oportunidade concedida e confiança. Graças ao vosso esforço e empenho imensurável, finalmente tornou-se real o sonho de um jovem artista proveniente dos musseques e caniços da cidade de Maputo.

Ainda neste contexto agradeço profundamente ao meu tutor professor Doutor Miguel Costa pelo apoio, acompanhamento e disponibilidade em todas as fases da investigação: obrigado por me ter sempre impulsionado a chegar mais além.

Também agradeço aos meus distintos professores e mentores que desde cedo souberam conduzir-me pelos melhores caminhos, falo em especial do tio Carlos Macuacua, do mano Manuel Cumba, tio Alberto Vasco Macie, Sr. Cassimo Marajo e ao Sr. Palzinho Sulemane, vocês são responsáveis muito do que de bom tem acontecido na minha vida pessoal e profissional.

Partilho este momento incrível que tanto se esperou com as minhas amigas especiais e companheiras da vida e das artes. Muito obrigado Helena Perestrelo, muito kxanimambo Nádia Esteves por tudo quanto que fizeram e contribuíram materialmente e moralmente, e acima de tudo muito obrigado pela amizade. Manifesto ainda a minha desmedida gratidão ao projeto Pearl of Mozambique – Bienal da Ilha de Moçambique, especialmente aos artistas e a todos membros da direção.

Por fim, agradeço a todos aqueles que de modo geral não tenha sido mencionados nesta breve descrição mas que acredito que directamente ou indirectamente contribuíram na materialização deste sonho de infância que se alastrou até então.

Muito Kxanimambo

Resumo

O ato de apropriação e reinvenção artística dos jogos espontâneos permite criar espaço de reflexão social e artística, valorizando a importância dos jogos para a vida humana, enquanto elemento cultural e simbólico de uma determinada sociedade. Nos tempos que correm, os jogos espontâneos são menos visíveis e frequentes nos espaços urbanos das cidades, podendo estarem a passar por um processo de desuso. Com o presente trabalho, retomou-se a exploração dos jogos espontâneos enquanto recurso artístico para pensar e agir sobre a cidade. Por esta via, procurou-se compreender diferentes modos de apropriação, ativação e hierarquias sociais dos espaços públicos.

Foram consultados vários estudos que apontam múltiplas razões e factores de ordem social, económica, política, cultural, étnica e tecnológica que, de modo particular, têm contribuído para o desaparecimento dos jogos em locais públicos ao longo do século XX, até aos nossos dias. Alguns autores defendem que o progresso das cidades e a consequente diminuição dos espaços públicos, outrora destinados à prática de atividades lúdicas, têm concorrido significativamente para o desuso dos jogos. Igualmente, o crescimento da insegurança pública, por múltiplas razões, incluindo a segregação sócio-espacial incorporada na problemática do direito coletivo à cidade, é apontado entre outros factores não menos importantes.

A par das questões problemáticas que nortearam a pesquisa, procurou-se compreender os distintos modos de experimentação artística em ambientes urbanos. Para o efeito, foram mobilizadas diferentes metodologias e técnicas de investigação artística, as quais permitiram cruzar a dimensão teórica conceitual com os dados recolhidos no terreno de forma participativa e colaborativa. Por fim, explorou-se a prática artística experimental no espaço público. O envolvimento e a participação do público no processo artístico visou potenciar a dimensão democrática e inclusiva nas práticas artísticas. A pesquisa centrou-se no estudo dos diferentes modos de experimentação artística no espaço público, a partir da exploração dos jogos espontâneos enquanto recurso estratégico de ressignificação da ludicidade em ato crítico de pensar e agir sobre a cidade. Este processo foi impulsionado a partir do estudo dos diferentes modos de exploração e apropriação dos espaços urbanos, o que possibilitou dar visibilidade e aflorar novas ações de índole artística.

Neste contexto, foi desenvolvido um conjunto de experiências artísticas em espaço público, nomeadamente na Vila de Amares (Portugal) e na Cidade de Maputo (Moçambique). Além destas, foram desencadeadas iniciativas e ações de investigação colaborativa através da plataforma virtual do *facebook*, em resposta ao período de confinamento e de isolamento social devido a pandemia de Covid-19.

O trabalho desenvolvido permitiu revisitar a prática dos jogos espontâneos em desuso, devido às transformações sociais aceleradas pelas dinâmicas tecnológicas, bem como estimular o contacto intergeracional no espaço público, com base nos jogos enquanto interstício social. Através da ideia do jogo foi possível repensar no espaço urbano enquanto meio catalisador da vida urbana e agir criticamente sobre uma determinada condição espacial.

Palavras chaves: jogos espontâneos, espaço urbano, práticas artísticas relacionais.

Abstract

The act of artistic appropriation and reinvention of spontaneous games enables to create space for social and artistic reflection, valuing the importance of games for human life, as a cultural and symbolic element of society. Nowadays, spontaneous games are less visible and frequent in urban spaces and may be going through a process of disuse. This study revisited exploration of spontaneous games as an artistic resource for thinking and acting on the city, in order to understand different ways of public spaces appropriation, activation and social hierarchies.

According to literature on the subject, multiple reasons and social, economic, political, cultural, ethnic, and technological factors have contributed to the disappearance of games in public places throughout the 20th century, until today. Some authors argue that progress of cities and consequent decrease of public spaces, once designed to play, have contributed significantly to games disuse. Likewise, the growth of public insecurity, for multiple reasons, including socio-spatial segregation strongly related to the problem of collective right to the city, is pointed out among other important factors.

Along with addressing the problematic issues that guided this research, it was important to understand different ways of artistic experimentation in urban environments. To achieve this, various methodologies and techniques of artistic research were mobilized, allowing to cross conceptual theoretical dimension with data collected in the field in a participatory and collaborative way. Finally, experimental artistic practice in public space was explored. The involvement and participation of the public in the artistic process aimed at enhancing the democratic and inclusive dimension in artistic practices. Research focused on studying different modes of artistic experimentation in a public space, starting from exploration of spontaneous games as a strategic resource to resignify playfulness in a critical act of thinking and acting on the city. This was driven by the study of different modes of exploration and appropriation of urban spaces, which made it possible to emerge and give visibility to new actions of artistic nature.

In this context, a set of artistic experiences in public space was developed, namely in the town of Amares (Portugal) and the city of Maputo (Mozambique). In addition to these, collaborative research initiatives and actions were triggered through Facebook platform, in response to the lockdown and social isolation due to the Covid-19 pandemic.

The work performed allowed revisiting the practice of spontaneous games in disuse due to social transformations accelerated by technological dynamics, as well as stimulating intergenerational contact in the public space, based on games as a social interstice. Through the idea of game, it was possible to rethink the urban space as a catalyst of urban life and act critically on a particular spatial condition.

Keywords: spontaneous games, urban space, relational artistic practices.

Nota Prévia:

O presente trabalho foi escrito de acordo com o novo acordo ortográfico, todas as traduções de citações em língua estrangeira foram feitas pelo autor, manteve os textos originais sempre indicados em nota de rodapé

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	3
1. JOGOS ESPONTÂNEOS NO ESPAÇO PÚBLICO	
1.1. Enquadramento da Pesquisa.	9
1.2. Conceptualização dos Jogos Espontâneos	10
2. ENTRE O JOGO E O ESPAÇO URBANO	
2.1. Correlação de Reciprocidade com o Espaço Público	13
2.2. Criação e Valorização de Espaços Lúdicos como um Direito à Cidade	15
2.3. A Ludicidade Enquanto Estratégia Relacional de Pensar e Agir Sobre a Cidade	22
2.4. Transformações das Práticas Lúdicas e das Relações Sociais	30
3. EXPERIMENTAÇÕES PROJETUAIS	34
3.1. Práticas Artísticas Colaborativas e Relacionais.	37
4. JOGO MODULAR	
4.1. Breve Contextualização	41
4.1. Exploração de Práticas Colaborativas e Experimentação Material	44
4.2. Ativação Temporária do Espaço Público: Largo Dom Gualdim	49
5. JOGO INTERGERACIONAL	
5.1. Breve Contextualização	52
5.2. Exploração de prática colaborativas e Experimentação artística	55
5.3. Adequação e Ativação de Espaços Marginalizados em Espaços Lúdicos	58
6. ANÁLISE DO GRAU DE PARTICIPAÇÃO DO PÚBLICO	61
7. CONCLUSÕES	64
8. BIBLIOGRAFIA	67
8.1. Webgrafia	70
8.2. Lista de Figuras.	71
ANEXOS	
Anexos 1	76
Anexos 2	77
Anexos 3	78
APÊNDICE	
Apêndice 1	81
Apêndice 2	84
Apêndice 3	85
Apêndice 4	88

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

O presente trabalho de pesquisa visa debruçar-se sobre a apropriação e reinvenção dos jogos espontâneos em prática artística relacional e performativa no espaço público, como meio de intervenção urbana.

A investigação surgiu primordialmente motivada pelo interesse concernente ao alargamento do território da atuação das práticas artísticas pessoais, outrora centradas nos moldes de produção menos participativos e relacionais, a partir das quais a sua relação com o público ocorreria apenas através da sua contemplação visual nos espaços expositivos restritos das galerias, dos museus, ou outros espaços institucionalizados. Enquanto artista visual com formação anterior multidisciplinar no domínio das artes plásticas, foi emergindo nos últimos anos a necessidade de explorar o espaço urbano enquanto suporte expandido das práticas artísticas, como forma de contribuir na democratização das artes e integrar a arte nas dinâmicas sociais do quotidiano urbano.

Nesta perspectiva, foram observadas diferentes inquietações que ocorrem em ambientes sociais de domínio público, no âmbito das pesquisas realizadas no contexto curricular do Mestrado em Arte e Design para o Espaço Público (FBAUP-MADEP), que impulsionaram o desenvolvimento do presente trabalho. Por exemplo, questões relacionadas com o isolamento social nos espaços públicos, decorrente do uso excessivo dos meios de comunicação virtual, conforme referido pela autora Sherry Turkle — "A expansão das tecnologias de informação tem conetado milhões de pessoas em novos espaços e realidades sociais que alteram significativamente as relações interpessoais no dia a dia" (Turkle, [1986] 1997:12). Por outro lado, o decréscimo do convívio e consequente interação social em espaços públicos situados fora das áreas comerciais de consumo de bens e serviços poderá contribuir significativamente no desaparecimento dos jogos e brincadeiras espontâneas nos centros urbanos das cidades contemporâneas. Igualmente o crescimento acelerado das cidades e consequente redução dos espaços lúdicos (Friedmann, 1992). Portanto, estes assim como outros fatores concorrem para o modo como os espaços públicos tradicionais / comuns tais como: largos, ruas e praças por exemplo, são apropriados atualmente.

Deste modo, a pesquisa visou compreender as distintas situações acima arroladas, a partir de análise dos fluxos urbanos e diferentes modos de apropriação dos espaços públicos, procurando-se assim dar respostas às diferentes inquietações. É neste âmbito que a exploração das práticas lúdicas e jogos espontâneos no espaço público floresceu enquanto estratégia de intervenção e experimentação artística. Por conseguinte, os jogos foram usados enquanto recurso poético e artístico de intervenção crítica no espaço urbano, perante as determinadas condições e situações pontuais que caracterizam os projetos desenvolvidos e espaços intervencionados.

Porém, tendo em conta que ao longo da história de arte a invenção e experimentação artística tem sido uma prática em constante evolução e dominante na criação de novas linguagens estéticas e abordagens conceituais, existem vários estudos que se debruçam sobre o surgimento de novas expressões artísticas ao longo do tempo. De referir por exemplo autores como Paulo Wood (2002) e David Batchelor (2000), ou artistas multidisciplinares e coletivos como Hélio Oiticica (1967), Július Koller (1960), *Groupe de Recherche d'Art Visuel* -GRAV (1960 –1967), entre outros referenciados ao longo do trabalho. Estes artistas apropriaram-se da dimensão lúdica e performativa decorrente do acto de brincar e dos jogos espontâneos nas suas

experimentações artísticas de caráter interventivo, participativo, relacional e efêmero no espaço público.

Assim sendo, estas abordagens e intervenções possibilitaram o cruzamento e contágio entre a vida urbana e as práticas artísticas em ambientes públicos, permitindo também reforçar assim a importância do espaço público enquanto lugar físico, acessível, conflituoso e de partilha, de acordo com o filósofo Jürgen Habermas ([1962]1984).

Neste sentido, o coletivo GRAV, realizou uma intervenção artística que decorreu no espaço público na cidade de Paris, cuja a mesma intitulou-se *One day in the street* (1966), "um dia na rua era carnavalesco: um dia único e excepcional de eventos lúdicos projetados para estimular a interação social e criar um relacionamento mais comprometido fisicamente com o espaço público"(Bishop, 2012: 93)¹.

Sendo que o coletivo GRAV, através da sua intervenção *One day on the Street*, ressignificou a ludicidade em metáfora para estimular a interação social e ativar a dinâmica do espaço público enquanto lugar de sociabilidade, para além de ser um mero meio de passagem. E não menos importante, neste contexto de ativação dos espaços públicos e criação de novas dinâmicas urbanas através das práticas artísticas, destacam-se também as experiências realizadas no domínio do campo de arquitetura pelos os arquitetos Aldo Van Eyck (1918 -1999) e o arquiteto paisagista e designer Isamu Noguchi (1904 - 1988), que por meio das suas obras contribuíram para a criação de cidades e espaços urbanos mais humanizados.

Portanto, foi neste domínio que a presente investigação se desenvolveu, por intermédio da exploração da ludicidade em ambientes urbanos, enquanto meio artístico de ressignificação dos jogos espontâneos, a fim de compreender as dinâmicas e modos de apropriação e uso dos espaços públicos, e também instigar o impulsionamento do envolvimento participativo no processo artístico. Trata-se de um processo de envolvimento comunitário que, na perspectiva do investigador e professor da história de arte José Guilherme Abreu, "(...) significa intervenção, cooperação e consenso, negociados em torno de um programa desenvolvido em comum, no âmbito da esfera pública" (Abreu, 2015:174).

Estes processos de envolvimento e cooperação materializaram-se a partir do cruzamento exploratório de métodos participativos, colaborativos e dialogantes tendo em conta as experiências já propostas pelo historiador e crítico de arte Grant H. Kester (2012) — experiências artísticas que se materializam fora do campo da materialidade estética, através de processos imateriais que envolvem o diálogo e cooperação.

Por outro lado, foram também considerados modos relacionais com base nas contribuições da 'arte e estética relacional' proposta pelo curador e crítico de arte Nicolas Bourriaud (1998), reforçando-se a dimensão da arte relacional enquanto "conjunto de práticas artísticas que tomam como ponto de partida teórico e prático o grupo das relações humanas e seu contexto social, em vez de um espaço autônomo e privativo" (Bourriaud, 1998: 151).

De acordo com este enquadramento, entende-se que a dimensão relacional esteve presente no decurso deste trabalho em diferentes momentos, dos quais se explorou em diferentes articulações entre os diversos públicos interpelados no decorrer das ações investigativas e projetuais.

¹ Tradução livre: "A Day in the Street was carnivalesque: a single, exceptional day of ludic events designed to enliven social interaction and create a more physically engaged relationship to public space" (Bishop, 2012:93).

Deste modo, esta dimensão relacional caracterizou igualmente os procedimentos de ativação e apresentação expositiva dos objectos artísticos produzidos no progresso deste trabalho. Este mesmo processo participativo culminou com ativação artística e experimental dos trabalhos, por parte do público que colaborou activamente nas intervenções. O acto de ativação artística manifestou-se através da interação verbal, visual, assim como por meio de ações corporais, gestuais e físicas. No entanto, essas ações por seu turno conduziram à realização de alguns atos lúdicos corporais específicos tais como jogar, saltar, falar, manusear as peças e os dados dos jogos de tabuleiro, ou seja, ações que despoletaram às dinâmicas interativas dos projetos executados.

Portanto, nesta perspectiva os jogos espontâneos foram apropriados e reinventados enquanto meio de experimentação artística que permitiu cruzar diferentes atores sociais, desde às crianças, adolescentes, jovens e adultos, uma vez que geralmente os jogos espontâneos são praticados pelas crianças de forma livre, mas, em alguns casos particulares, também pelos adultos.

Neste sentido, consideram-se jogos espontâneos "todas as brincadeiras de carácter livre, cujo o objetivo primordial destina-se exclusivamente ao lazer" (Cabral, 1998:18). Igualmente, fazem parte deste conjunto, os jogos estandarizados realizados de forma voluntária, como por exemplo os jogos de tabuleiro e os jogos de terra plana como a macaca, entre outros sem nenhuma estrutura formal que ocorrem na base da improvisação.

Acentuou-se assim a importância dos jogos na vida humana. O historiador Johan Huizinga ([1938] 2007), destaca a importância dos mesmos na cultura humana, realçando o jogo como sendo "toda e qualquer atividade humana" ([1938] 2007:3). Por outro lado, também o biólogo e psicólogo Jean Piaget (1926), anuncia a importância dos jogos na formação da personalidade, no desenvolvimento cognitivo e sociocultural nas suas múltiplas dimensões sociais.

Consequentemente, os projetos materializados no âmbito deste trabalho exploraram alguns jogos de tabuleiro nomeadamente, o Jogo do Galo, Damas, Ntluva e Muravarava², incluindo alguns jogos de terra plana, como no caso do jogo da Macaca. O projecto *Jogo Modular* (2019), foi realizado na Vila de Amares em Portugal; e o projeto *Jogo Intergeracional* (2019), decorreu nos bairros periféricos de Polana Caniço e Abel Jafar respetivamente, ambos situados nos arredores da cidade de Maputo em Moçambique.

O desenvolvimento desses projetos em diferentes países, foi bastante enriquecedor no estudo das inquietações e da complexibilidade problemática das questões de pesquisa. Daí que foi possível compreender as distintas realidades e factores que concorrem para a hierarquização dos modos da apropriação dos espaços públicos em contextos distintos.

² Os jogos de Ntluva e Muravarava fazem parte dos jogos de tabuleiro de origem Africana.

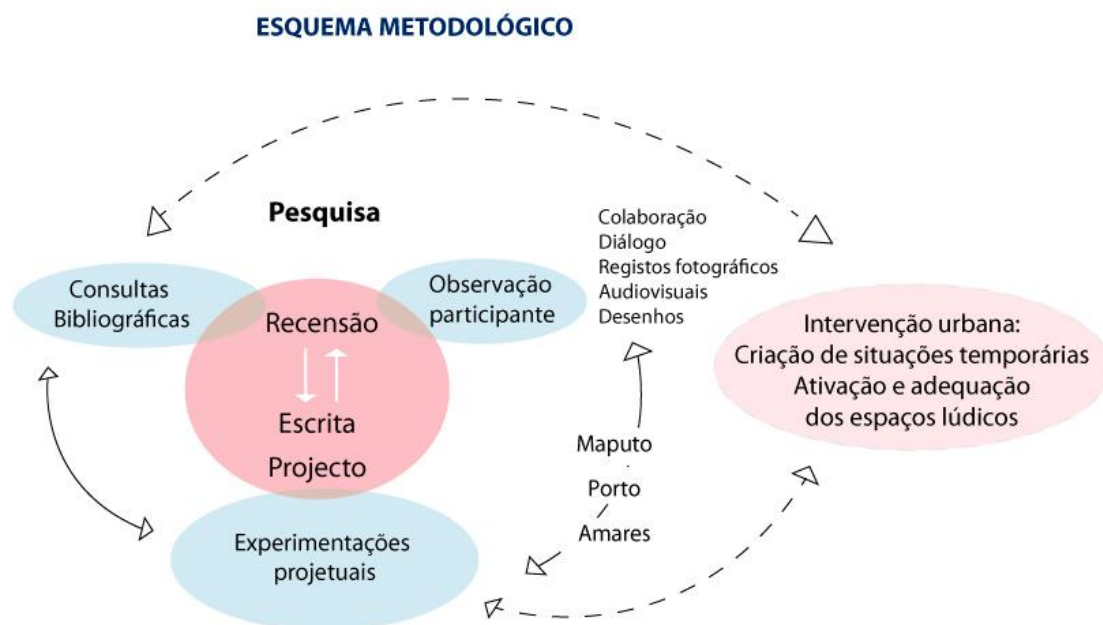
Perguntas de Investigação e Objectivos

As perguntas de investigação procuram descrever as diferentes inquietações levantadas durante o processo de investigação. Por conseguinte, a pesquisa foi desenvolvida sobre três questões fundamentais: 1. como reinventar os jogos espontâneos através da prática artística enquanto estratégia de intervenção no espaço público? 2. De que forma a reinvenção artística dos jogos poderá contribuir na dinamização do diálogo intergeracional e regeneração urbana dos espaços lúdicos? 3. Como ressignificar a ludicidade relacional e performativa dos jogos em processo crítico de pensar e agir sobre a cidade?

Deste modo, foi com base nestas questões que se pretendeu contribuir para a criação de novas dinâmicas de apropriação dos espaços urbanos, menos inativos e degradados a partir das práticas artísticas que estimulam as atividades lúdicas nos espaços urbanos; igualmente o trabalho objetivou revisitar, reinventar e estimular a prática dos jogos espontâneos em desuso através das práticas artísticas no espaço público; bem como, concorreu para repensar na valorização dos espaços lúdicos enquanto um direito à cidade.

Metodologia

A metodologia de investigação explorada, consistiu na conjugação e implementação dos diferentes métodos nomeadamente: consulta bibliográfica, trabalho de campo (observação, registo, mapeamento, recolha, análise documental etc.); trabalho de estúdio (experimentações, simulações, etc.); experimentação artística em ambiente real (definição de programa, técnicas, implementação, etc.).



Pesquisa bibliográfica: fundamentalmente a pesquisa bibliográfica centrou-se na investigação conceitual dos jogos espontâneos no campo multidisciplinar das ciências sociais, porém foram

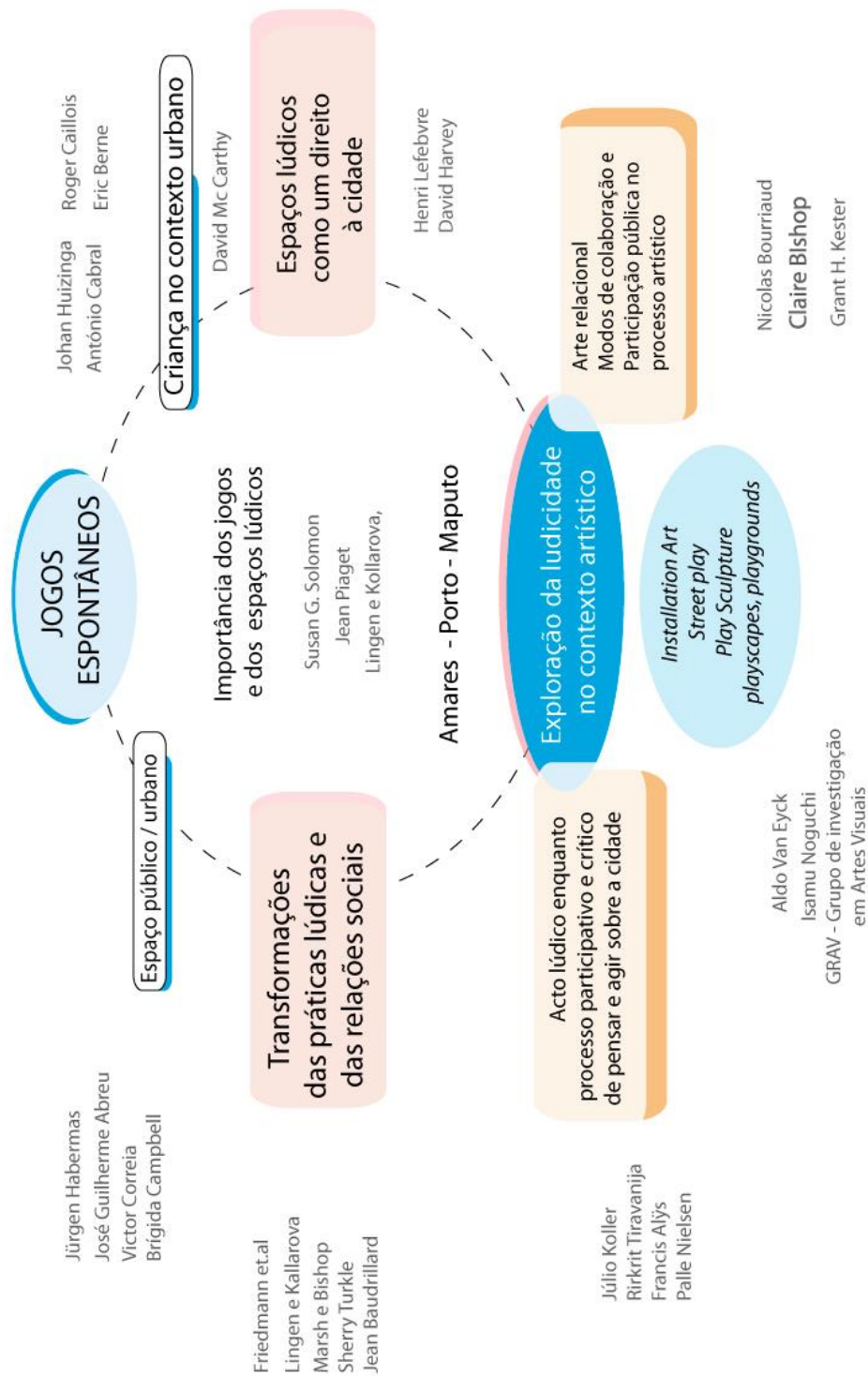
consultadas obras de autores que se debruçam sobre a temática, nomeadamente o investigador e animador sociocultural António Cabral (1998); o filósofo Roger Caillois ([1958] 1990); o historiador Johan Huizinga ([1938] 2007), que tem sido umas das referências incontornáveis. E por fim o psiquiatra e psicanalista americano Eric Berne ([1964] 1995), cuja obra ilustra diferentes situações sociais que se materializam em formas de jogos da vida social, para além do jogo lúdico.

Igualmente foi consultada a obra do psicólogo e pedagogo Jean Piaget (1999), cujo a mesma destacam a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento psicomotor e cognitivo do ser humano.

Pesquisa projetual: estas referências teóricas foram sendo articuladas com vários artistas e coletivos referenciados que têm vindo a explorar o processo de apropriação e reinvenção artística dos jogos nos espaços urbanos. Arquitectos e designers tais como Aldo Van Eyck e Isamu Noguchi contribuíram com os seus trabalhos na produção e ativação de espaços lúdicos, como estratégias de contribuir na criação das cidades humanizadas. Por exemplo, o arquitecto Aldo Van Eyck (1918 – 1999) interveio na regeneração de espaços urbanos destruídos, outrora bombardeados durante a II Guerra e transformou os mesmos em parques infantis inclusivos, que promovem a continuidade de jogos e diferentes modos de apropriação de espaços por diferentes intervenientes sociais, para além das crianças. O coletivo artístico *Groupe de Recherche d'Art Visuel* – GRAV (1960 – 1968), por seu turno desenvolveu intervenções temporárias reintroduzindo o potencial lúdico no contexto urbano, cada vez mais agitado e mecanizado.

Desenvolvimento projetual: Assim sendo, as intervenções realizadas na Vila de Amares no decurso do projecto *Jogo Modular* (2019), e na cidade de Maputo através do projecto *Jogo Intergeracional* (2019), objetivam contribuir na ativação e adequação dos espaços públicos marginalizados, com o intuito de transformá-los em locais lúdicos inclusivos. Adicionalmente, procurou-se também ressignificar os jogos em veículo democrático de apelo crítico à ausência de espaços lúdicos e consequente ocorrência da segregação socioespacial nas cidades em particular na cidade de Maputo.

A dimensão projectual cruzou assim diversos métodos e estratégias como as abordagens relacionais e colaborativas ancoradas nas experiências formuladas pelos autores Grant. H. Kester (2013) e Nicolas Bourriaud ([1998] 2009). Para além da exploração dialogante envolvendo o público, a nível da conversação, também foi introduzida a componente prática através de observação, registo de dados, mapeamento, recolha, etc. Este processo materializou-se com o recurso ao desenho, registos fotográficos, audiovisuais e por fim a realização de experiências à nível de maquetes e simulações formais, espaciais e estéticas. Deste modo, as estratégias metodológicas usadas criaram espaço de acolhimento das ideias, e materialização do pensamento crítico do público.



1. JOGOS ESPONTÂNEOS NO ESPAÇO PÚBLICO

1.1 Enquadramento da Pesquisa

A investigação visa desenvolver a prática artística a partir da apropriação e reinvenção dos jogos espontâneos enquanto recurso artístico relacional e performativo no espaço público. Para o enquadramento eficiente do trabalho, o presente capítulo aborda o conceito dos jogos populares, do qual derivam os jogos espontâneos, que por sua vez norteiam a pesquisa. Por último, procurou-se compreender o estudo e a importância dos jogos na esfera social, educacional e cultural, na perspectiva dos autores que abaixo seguem.

A análise conceitual das terminologias descritas '*jogos populares e espontâneos*' fundamenta-se com base nos estudos desenvolvidos por vários autores, de entre os quais o sociólogo Roger Caillois, autor do livro "*Os Jogos e os Homens: A Máscara e a Vertigem*" ([1958] 1990). Este apresenta uma visão complexa e multidisciplinar no uso da palavra jogo em contextos distintos, como por exemplo, nos domínios da vida social, política e jurídica.

O escritor português e investigador sociocultural António Cabral (1998) apresenta-nos um estudo complexo tendo em conta a realidade sociocultural portuguesa. O historiador Johan Huizinga, na sua célebre obra "*Homo Ludens: O jogo Como Elemento da Cultura*" ([1938] 2007), procura demonstrar a existência lúdica na cultura humana, numa perspectiva etnográfica.

A obra de Johan Huizinga tem sido referenciada em várias pesquisas relacionadas com atividades lúdicas, tendo por exemplo despertado "o interesse do movimento artístico *Cobra*, *Experimental Group* e do arquiteto Aldo Van Eyck na realização dos desenhos dos espaços da cidade que envolvem a infância e a vida das crianças numa cidade moderna"³ (Heuvel⁴, 2005:56). Por outro lado, a pesquisadora de Arte Janna Schoenberger (2020) afirma que a influência de Johan Huizinga também foi relevante nas exposições lúdicas realizadas no Museu Stedelijk em Amesterdão, entre 1960 e 1962.

Sendo claramente impossível esgotar o estudo dos jogos somente com base nos referidos autores, dada a complexidade do tema, importa realçar que existem outros estudos não menos importantes, como sejam os dos autores Opie e Opie (1969), Norman Brosterman (1997), Friedrich Froebel (2003), entre outros, os quais não foram objeto da nossa atenção plena, porque não constitui objetivo deste trabalho desenvolver um estudo etnográfico dos jogos.

O presente trabalho centrou-se na exploração artística dos jogos dentro do campo multidisciplinar das artes visuais, cruzando técnicas e disciplinas tais como a pintura, escultura, instalação, experimentações artísticas no espaço público e práticas da arquitetura. Neste contexto, emergiu a necessidade de explorar o conhecimento relativo aos jogos, enquanto recurso de criação e intervenção artística.

³. Tradução livre: "Van Eyck drew to the child and to childhood life in the modern city had several roots. A notable one was Huizinga's *Homo Ludens* of 1938, a favourite book in the circles of *Cobra* and the *Experimental Group*" (Risselada e Heuvel, 2005:56).

⁴ Dirk van den Heuvel é co-editor do livro *Team 10: in search for a utopia of the present* (2005).

1.2. Conceptualização dos Jogos Espontâneos

A palavra jogo provém da palavra *ludus* de *ludere*, que em latim significa lúdica, e como refere o historiador Johan Huizinga, "*ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar" ([1938] 2007:29).

Na perspetiva do sociólogo Roger Caillois, a palavra jogo "evoca por igual as ideias de facilidade, risco ou habilidade. Acima de tudo, contribui infalivelmente para uma atmosfera de descontração ou de diversão" ([1958] 1990:6). Ainda no pensamento de Caillois "só se joga se quiser, quando se quiser e o tempo que se quiser. Isso significa que o jogo é uma atividade livre. É, além do mais, uma atividade incerta. A dúvida acerca do resultado deve permanecer até ao fim. Quando, numa partida de cartas, o resultado já não oferece dúvida, não se joga mais, os jogadores põem as suas cartas na mesa" ([1958] 1990:27).

Neste contexto, compreende-se que as premissas descritivas e os pressupostos que caracterizam o jogo e o ato de jogar poderá ser a livre expressão de liberdade, a incerteza associada à diversão e ao perigo simultaneamente. Relativamente ao entendimento dos jogos existem vários tipos, tal como descreve o psiquiatra Eric Berne, "jogar futebol e outros atléticos pode não ser absolutamente divertido, e os jogadores podem ser extremamente sérios e até zangados; tais jogos partilham também com os jogos de azar e outras formas de jogos o fato de serem potencialmente muito graves e até mesmo fatais" (Berne, [1964]1995:22).

Na presente tese pretende-se apenas focar os jogos espontâneos enquanto recreações culturais, mas para o efeito, importa antes de mais clarificar o conceito de jogos populares, do qual derivam os jogos espontâneos. De acordo com Johan Huizinga, os jogos populares são:

"Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesma, acompanhada de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana" (Huizinga, [1938] 2007: 24).

Por seu turno, o escritor e animador sociocultural António Cabral vê o jogo popular como: "uma das mais espontâneas e belas formas de expressão da alma popular. Nela se exprime necessidade do lazer, a alegria do trabalho transfigurado em festa e a imaginação enriquecida por uma experiência secular" (Cabral, 1999:7).

Partindo daqui o que são então os jogos espontâneos? Ainda nas palavras de António Cabral:

"(...) ao referir-se aqui a jogos populares quero dizer naturalmente jogos coletivos. Nestes devemos fazer a distinção entre jogos espontâneos, como brincar às lojas (estabelecimentos comerciais), à mãe e aos filhinhos, às casinhas, etc... que são próprios das crianças mais pequenas, e jogos fixos, mais ou menos estandardizados" (1998:18).

Portanto, de acordo com as abordagens apresentadas pelos autores supracitados, parafraseando os mesmos, a manifestação do sentimento de liberdade constitui uma das principais características do jogo. Roger Caillois ([1958] 1990:27) defende que o jogo é uma atividade livre, a liberdade consiste em poder jogar ou não quando se quiser, o gesto de liberdade neste sentido poderá proporcionar um momento de busca de novas experiências e vivências sociais.

Na percepção de Huizinga ([1938] 2007: 24), o jogo popular é uma ocupação voluntária que ocorre num determinado limite temporal e espacial. A noção espacial referida pelo autor, na contemporaneidade poderá remeter-nos para o espaço social físico ou virtual, onde ocorrem as interações sociais de domínio popular ou público. E o termo popular em alusão aos jogos populares, significa "algo que pertence ou se refere ao povo. Que se refere à população de uma comunidade como um todo. Que goza da aceitação geral. Que está ao alcance do grande público" (Dicionário Verbo de Língua portuguesa, 2008:924).

Nesta ordem de ideias, os jogos populares são de domínio público e assim sendo, estão intrinsecamente ligados ao espaço de convívio popular. São realizados por uma determinada população em espaços públicos, geralmente em locais de acesso livre, estando ao alcance de todos os membros de uma comunidade ou região geográfica. Esta compreensão vai ao encontro da conceitualização feita por António Cabral (1998:18), o qual entende que os jogos populares são naturalmente jogos coletivos, ou seja, são relativos a um determinado grupo social de indivíduos, por conseguinte, são pertença social e cultural do povo.

Ainda quanto aos jogos populares na perspetiva de António Cabral, importa referir que os jogos espontâneos são parte integrante dos jogos coletivos. A palavra 'espontâneo', significa algo ou ação "que se faz de livre vontade, sem constrangimento, voluntário. Que se faz ou acontece por si. Que fala e se manifesta sem artificialismo, de uma forma natural e sincera". (Dicionário Verbo de Língua portuguesa, 2008:455).



Fig.1. Pieter Bruegel, *Children's Games* (1560).

Os jogos populares também são designados por jogos espontâneos, justamente por ocorrerem de forma livre, comumente de forma improvisada, com regras previamente estabelecidas, mas que poderão ser sujeitas a alterações de acordo com a vontade dos jogadores, bem como de

acordo com as imposições espaciais e materiais do meio envolvente. Diferentemente, os jogos padronizados de carácter competitivo e profissional realizam-se seguindo regras claras previamente estabelecidas, enquanto que no contexto dos jogos espontâneos nem sempre as regras são determinantes, por essa razão são passíveis de alteração.

Nesta ordem de ideias, a dimensão espontânea reside na flexibilidade, autonomia própria por parte dos jogadores na escolha dos materiais e espaços de jogos. Conforme referiu António Cabral (1998:18), os jogos espontâneos são próprios das crianças, pese embora a dimensão espontânea abrange também os jogos coletivos dos adultos, isto é, os jogos populares. O ato espontâneo também pode ser expresso através da ação, movimento do corpo, mímica, voz e gestualidade, tal como ilustrado na obra do artista holandês Pieter Bruegel (fig.1), bem como na classificação e divisão dos jogos sugerida por Roger Caillois ([1958] 1990:28), na imagem abaixo.

A noção de liberdade e espontaneidade são tidas como elementos fundamentais e característicos dos jogos populares. Daí reside a diferença entre os jogos populares de carácter espontâneo e os jogos desportivos de índole profissional, os jogos de alta competição mundialmente conhecidos, como sejam o futebol, o atletismo, e muitas outras modalidades. Estes, para além de promoverem o lazer e a manutenção física dos praticantes, em alguns casos também têm por objetivo obter recursos financeiros e bens materiais. Em contrapartida, os jogos espontâneos geralmente praticados pelas crianças, bem como pelos adultos, na sua essência são desprovidos de interesse material. O seu objetivo primordial consiste em conferir prazer aos praticantes, como forma de passar o tempo e de sociabilidade comunitária. Tal como salienta António Cabral (1998):

"É no jogo popular que se realiza a melhor forma de integração social, a nível lúdico. Em primeiro lugar, porque esse jogo é uma verdadeira criação comunitária, e é no seio da comunidade que ele se realiza sem regras rígidas e aquele furor competitivo que deixa sempre entrever uma forte motivação individual (...)" (33 - 37).

CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS	DIVISÃO DOS JOGOS
Jogos de diversão ao ar livre: os cavalinhos de madeira e o diabo etc.	Competição: corridas, lutas, atletismo, boxe, esgrima, futebol, bilhar, damas, xadrez. (Competições desportivas em geral, não regulamentados).
Jogos de destreza: Berlindes, etc.	Sorte: Lengalengas, caras ou coroa, apostas, roletas, lotarias simples compostas ou transferidas.
Jogos de sorte/azar: Advinhar o número de berlindes	Simulacro: imitações infantis, ilusionismo, bonecas, brinquedos, máscara e disfarce. Teatro, artes do espectáculo em geral.
Jogo de competição: Acção do jogador (atleticos ou intelectuais).	Vertigem: piruetas infantis, carrocel, balauço, valsa volador, atracções das feiras ski alpinismo e acrobacias.

Fig. 2. Tabela adaptada - classificação e divisão dos jogos.

2. ENTRE OS JOGOS E O ESPAÇO URBANO

2.1. Correlação de Reciprocidade com o Espaço Público

No ponto anterior foram apresentadas as bases que norteiam o conceito dos jogos espontâneos, no presente ponto, aprofunda-se o conceito de espaço público e a sua relação com os jogos espontâneos. Antes de mais, importa referir que o espaço público se integra num complexo quadro de áreas organizacionais e espaciais da cidade que correspondem ao espaço urbano⁵.

Tendo em vista que os jogos espontâneos são de domínio popular e geralmente ocorrem em espaços urbanos, procurar-se-á compreender a conceitualização do termo espaço público a partir dos diferentes pontos de vista dos autores Jürgen Habermas ([1962] 1984), Victor Correia (2013) e José Guilherme Abreu (2015).

O espaço influencia a escolha dos jogos. Por exemplo, a investigadora dos jogos populares e autora Huberta Wiertsema refere um conjunto de questões a ter em conta na escolha de cada jogo: "Analise as vantagens e as desvantagens do espaço disponível. Qual a sua dimensão? Como é a sua acústica? E o mobiliário? O soalho está limpo e sem farpas? Verifique se existem possíveis perigos, tais como esquinas, bancos, chão escorregadio ou divisórias em vidro" (Wiertsema 1998:17).

Geralmente existe uma relação intrínseca entre os jogos espontâneos e o espaço onde ocorrem. A relação de interdependência entre o jogo e o meio envolvente poderá implicar positivamente, assim como negativamente perante eventual ausência, transformação ou deturpação do decurso natural de um dos elementos. O espaço público, tal como os jogos espontâneos não estão alheios a sofrer alterações em função das transformações sociais e espaciais. Por exemplo, devido ao desenvolvimento tecnológico e à massificação dos meios de comunicação social, a noção do espaço público torna-se cada vez mais ambígua.

Segundo a artista e professora de artes visuais Brígida Campbell, autora do livro *"Arte para uma Cidade Sensível"* (2015), "às redes de comunicação, as redes sociais, a internet, podem então ser compreendidas como um espaço público expandido, onde o debate se dá de modo orgânico e descentralizado" (Campbell, 2015:18). O argumento de Campbell poderá ser refletido em função do contexto actual, no qual o acesso ao espaço público está temporariamente condicionado, devido à pandemia do Covid-19. Por isso, como nunca, o processo de contato físico e socialização interpessoal ocorrem sempre que possível por meio das redes de comunicação social.

Neste sentido, de acordo com Brígida Campbell, o espaço virtual é encarado enquanto espaço público expandido, que transcende a noção espacial, geográfica e urbana. Por esta via, a partilha de atividades lúdicas tende a ocorrer no espaço expandido desmaterializado por via das redes sociais. Esta afirmação da autora norteia as experiências artísticas em curso, realizadas com recurso a plataformas digitais. Um exemplo prático desta nova forma de brincar é o projeto

⁵. "O espaço urbano é o complexo conjunto de diferentes usos de terra justapostos entre si, ou seja é a organização espacial da cidade. Tais usos definem áreas, como o centro da cidade, local de concentração de atividades comerciais, de serviços e de gestão, áreas industriais, áreas residenciais distintas em termos de forma e conteúdo social, de lazer e, entre outras" (Corrêa, 1989:7).

"*Brincando em Casa*" (2020), desenvolvido aquando do confinamento social. (Consultar anexo 5).

Na visão de Victor Correia (Correia 2013:13), o espaço público "é espaço aberto ao ar livre, espaço de interação e encontro das diferentes diferenças económicas, sociais, étnicas e culturais, que se realiza sobretudo na cidade de hoje" O autor não aponta o espaço virtual como sendo espaço público, pense embora ocorram também as interações sociais, trocas comerciais, sociais, étnicas e culturais.

Deste modo, confrontando o pensamento dos autores Brígida Campbell e Victor Correia, algumas questões se colocam, como sejam, de que forma é possível considerar que o espaço público virtual é um espaço totalmente livre ou aberto, ainda que essa abertura não seja de carácter físico e espacial, relativa ao espaço urbano. Partindo da ideia de que existem condicionalismos ou pré-requisitos para aceder ao espaço virtual, o cidadão pode partilhar livremente o mesmo ambiente virtual, se tiver ao seu alcance o equipamento eletrónico necessário e acesso à internet.

Portanto, o conjunto dos fatores mencionados poderão constituir-se como elementos excludentes do público que não tenha ao seu alcance os meios digitais⁶. Neste sentido, poder-se-á compreender o espaço virtual como espaço de acesso livre mais condicionado em comparação com o espaço físico livre e aberto referido por Victor Correia (2013).

Na interpretação de Jürgen Habermas, autor do livro "*Mudança Estrutural da Esfera Pública*" ([1962] 1984), o espaço público "constitui-se como o domínio da vida social, em que os cidadãos passavam a associar-se e a reunir-se para debaterem assuntos de interesse político e que através de um discurso racional e crítico se gerou e desenvolveu a opinião pública..." (Habermas, ([1962] 1984: 88).

Sem perder de vista as ideias do Habermas, vejamos o entendimento de espaço público para o investigador e historiador de arte José Guilherme Abreu: o espaço público "é o território comum onde as pessoas desempenham as atividades funcionais e os rituais que ligam a comunidade, seja durante a rotina diária normal ou durante as festividades periódicas" (Abreu, 2015:4).

No ponto de vista dos autores supracitados, como no caso de Jürgen Habermas apresenta uma visão do espaço público que reforça os objetivos deste trabalho, na medida em que o espaço público é apontado enquanto um lugar social, onde as pessoas se reúnem para debaterem assuntos de interesse comum e, por essa via, desenvolvem um discurso racional e crítico. E foi na exploração desta noção do espaço público multifuncional que os processos relacionais e dialogantes que marcaram os projetos desenvolvidos floresceram, a fim de gerar um pensamento de interesse comum em volta do espaço urbano e jogos espontâneos.

Enquanto isso, José Guilherme Abreu (2015:4) evidencia a dimensão sociocultural do espaço público, a qual funciona enquanto elemento catalisador dos rituais e festividades, sendo que os jogos e práticas lúdicas circunscrevem-se no processo festivo.

Para estes autores, o espaço público é visto como um lugar inclusivo de todas as questões sociais, económicas, políticas e culturais. O espaço público é também considerado como lugar

⁶. A reflexão crítica sobre o espaço virtual enquanto expansão do espaço público, de acordo autora Campbell (2015), a sua análise não será esgotada nesta pesquisa, pelo que requer um estudo mais profundo, o qual não é objeto do presente trabalho.

democrático de partilha de valores sociais e assuntos de interesse coletivo, durante a realização de jogos espontâneos. Neste sentido, o espaço público assume um papel preponderante enquanto local de partilha e de realização de atividades culturais de diversos grupos sociais, independentemente da sua orientação econômica, política e étnica.

O espaço faz parte dos elementos estruturais de quaisquer brincadeiras sejam elas virtuais ou não, "as características do brincar de cada grupo infantil serão definidas em função do tempo e do espaço existente para a brincadeira acontecer" (Friedmann, 1992:25). Por estas e outras razões descritas ao longo deste trabalho, sublinha-se a importância da valorização dos espaços públicos vocacionadas para a promoção das atividades lúdicas. Em particular dos jogos espontâneos como estratégia de mantê-los vivos.

2.2. Criação e Valorização de Espaços Lúdicos como um Direito à Cidade

Como referido anteriormente, existe uma correlação de interdependência entre os jogos espontâneos e um determinado espaço. No presente ponto busca-se refletir sobre a importância da valorização e concessão dos espaços lúdicos enquanto um direito social dos cidadãos, plasmado na Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948) e proclamados pela Assembleia Geral das Nações Unidas.

A criação de parques infantis e espaços lúdicos multiusos, tem sido um tema recorrente e transversal ao longo do século XX até aos dias que correm, tendo como particular referência o contexto pós-II guerra mundial. Por exemplo Aldo Van Eyck produziu centenas de parques infantis entre 1947 e 1978, dos quais atualmente apenas existem 17 (Lingen e Kollarova, 2016).

Este assunto tem sido abordado por autores multidisciplinares, dada a sua complexidade e relevância. Existem vários autores que apontam para a importância dos espaços lúdicos no desenvolvimento humano e na melhoria do ambiente urbano das cidades, de entre eles, o biólogo e psicólogo Suíço Jean Piaget (1999), a historiadora de arte Susan G. Solomon (2005), os autores Vicent Ligtelijn e Francis Strauven (2008), o arquiteto holandês Aldo Van Eyck (1962) e outros referidos ao longo deste trabalho.

No contexto da presente tese, associa-se a projeção e valorização dos espaços lúdicos enquanto ações de caráter artístico e experimental no espaço urbano de domínio público que concorrem para a materialização do direito à cidade. 'O direito à cidade' é um conceito que foi apresentado pelo filósofo e sociólogo Henri Lefebvre. Segundo este autor, o ser humano tem "necessidade de uma atividade criadora, de obra (e não apenas de produtos e de bens materiais consumíveis), necessidades de informação, de simbolismo, de imaginário, de atividades lúdicas" (Lefebvre, [1968] 2008:105).

A cidade é vista por Henri Lefebvre como um espaço coletivo de promoção da inclusão social, através por exemplo de atividades lúdicas. A cidade torna -se cada vez mais num território marcado pelo consumo de serviços e bens, por seguinte funciona também como espaço de segregação natural. "O ser humano tem também a necessidade de acumular energias e a necessidade de gastá-las, e mesmo de desperdiçá-las no jogo"([1968] 2008:105).

O direito à cidade é visto também como um direito fundamental do ser humano pelo geógrafo britânico David Harvey, o qual defende que:

"O direito à cidade é, portanto, muito mais do que um direito de acesso individual ou grupal aos recursos que a cidade incorpora: é um direito de mudar e reinventar a cidade mais de acordo com nossos mais profundos desejos. Além disso, é um direito mais coletivo do que individual, uma vez que reinventar a cidade depende inevitavelmente do exercício de um poder coletivo sobre o processo de urbanização. A liberdade de fazer e refazer a nós mesmos e a nossas cidades" Harvey ([2012] 2014:28).

O direito à cidade não se materializa simplesmente com as ações das minorias privilegiadas no acesso aos recursos, bens e serviços urbanos. De acordo com os autores supracitados, o direito à cidade compreende uma ação resultante das necessidades coletivas, com vista a contribuir para o processo participativo do desenvolvimento urbano. O processo de valorização dos espaços lúdicos enquadra-se neste contexto enquanto um processo que visa evidenciar os interesses coletivos associados aos jogos e ao espaço urbano, dada a importância dos jogos como elemento cultural de uma determinada sociedade. Parafraseando as palavras da historiadora de arte Susan G. Solomon, durante o período do pós-guerra, marcado pela reconstrução das cidades mundiais, a preocupação com a criação de espaços urbanos inclusivos, sobretudo espaços lúdicos como forma de tornar à cidade num espaço social e identitário, foi a tônica dominante na época (2005:7-10).

O investigador e autor Roy Kozlovsky, por seu lado, partilha do pensamento da autora acima citada, enfatizando que:

" (...) o período imediato do pós-guerra é considerado a idade de ouro de design do parque infantil e espaços de jogos. (...) Os parques infantis e espaços públicos de jogos foram introduzidos no campo da prática paisagística e arquitetónica, inaugurando deste modo um período de invenção e experimentação que transformou sua aparência, significado e tipo de peça que facilita o desenvolvimento dos jogos livres" (kozlovsky, 2013:47)⁷.

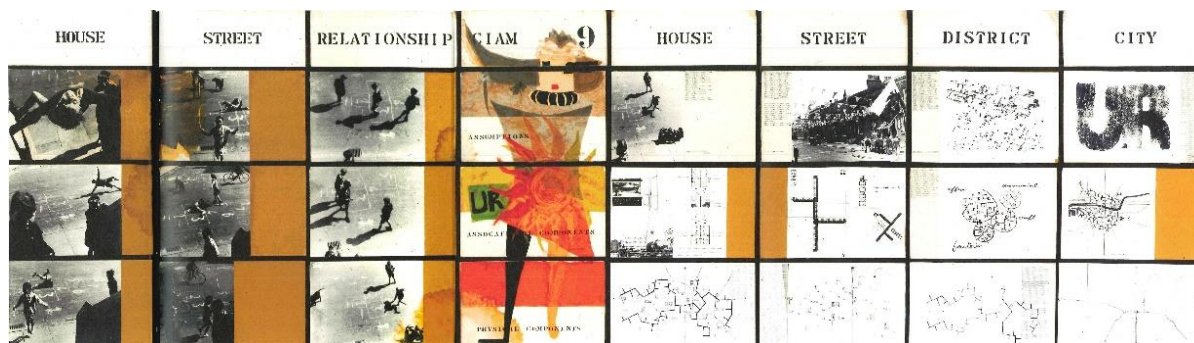


Fig. 3. Alison e Smithson, *Urban reidentification grid* (1953).

Neste contexto destacam-se muitos trabalhos, como por exemplo o conjunto de intervenções urbanas realizadas pelo arquiteto Aldo Van Eyck em algumas zonas que tinham sido bombardeadas durante a II Guerra Mundial. As intervenções consistiram na requalificação e

⁷. Tradução livre: " The immediate postwar period is considered the golden age of playground design. Previously the responsibility of pedagogues, administrators or equipment manufacturers, the playground was brought into the field of landscape and architectural practice, ushering a period of invention and experimentation which transformed its appearance, meaning and type of play it facilitates." (2013:47).

humanização das zonas degradadas, transformando-as em espaços lúdicos urbanos de acesso livre, conforme ilustram as imagens abaixo.



Fig. 4 - 5. Aldo van Eyck, Área bombardeada transformada em parque infantil - Rapenburg, (1968 – 1969).

Para além dos trabalhos do arquiteto Aldo Van Eyck, evidenciam-se igualmente os trabalhos desenvolvidos pelo escultor e arquiteto paisagista americano de origem japonesa, Isamu Noguchi, cujo trabalho cruza os campos multidisciplinares das artes plásticas, da escultura integrada nos domínios do design industrial até à prática da arquitetura paisagística. Noguchi procurou "(...) trazer as belas artes para o contexto da vida cotidiana. O seu envolvimento ao longo da sua vida no desenho de parques infantis e '*esculturas para brincar*' adveio da ideologia e crença no potencial educativo das formas esculpidas para uso físico das crianças" Shaina D. Larrivee (2011:55)⁸.

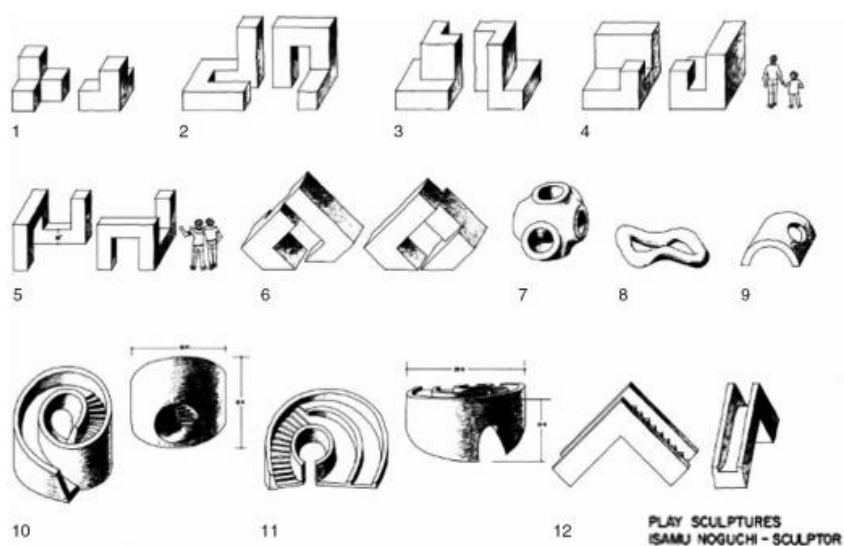


Fig. 6. Isamu Noguchi, Drawing for Play Sculptures (1966–1976).

⁸. Tradução livre: "reflections of Noguchi's desire to bring fine art into the context of everyday living. His lifelong involvement in the design of playgrounds and "play sculpture" stemmed from this ideology and belief in the educational potential of sculptured forms for physical use by children" (Larrivee, 2011:55).



Fig. 7 – 8. Isamu Noguchi, *Moere Numa Park* (1988 -2004) e *Play Scape*, *Piedmont Park* (1968).

Os primeiros parques infantis desenhados por Isamu Noguchi não foram inicialmente bem acolhidos nos Estados Unidos, pelo fato de não se adequarem aos padrões estéticos estabelecidos nos anos 50 do século passado, conhecidos como “S-es,” – *swings, slides, sandboxes, seesaws and spray showers*. Igualmente, os modelos minimalistas dos seus projetos não estavam de acordo com as normas protocolares de segurança em vigor. Na altura, o estilo de arte pública dominante regionalmente eram os murais e esculturas cívicas. (Larrivee 2011:59).

“Isamu Noguchi estabeleceu o parque infantil como uma paisagem escultural, enquanto os mais de 700 parques infantis projetados pelo arquiteto Aldo Van Eyck em Amsterdão usaram a linguagem formal abstrata de *Stijl*⁹ para criar espaço público específico do local” (Kozlovsky, 2013: 49)¹⁰.

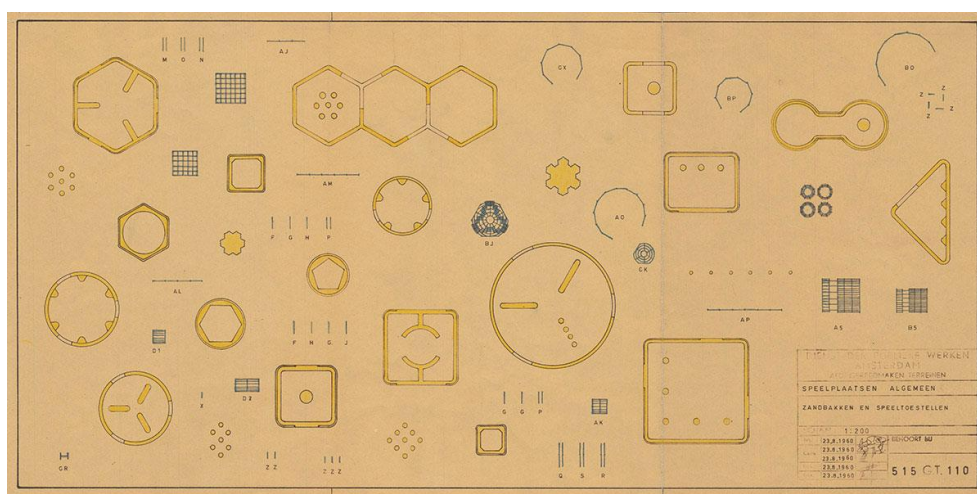


Fig. 9. Aldo Van Eyck, *Estruturas Humanas e Arquétipos Arquitónicos* (1947 -1978).

O surgimento de diferentes tipologias de parques infantis, virados para o lazer e estimulação criativa das crianças e dos adultos através das atividades lúdicas e contato intergeracional, não resultou apenas de ações espontâneas desfasadas do contexto social que se registou no período do pós-guerra. A sua finalidade transcendeu as dimensões estéticas, construtivas e materiais propostas pelos criadores, e consistiu num ato de inclusão social das crianças e da sociedade em geral na dinâmica da vida urbana, bem como na valorização das atividades lúdicas enquanto um instrumento pedagógico e um direito cívico. Os trabalhos realizados visavam potenciar a dimensão humana na arquitetura da cidade, conferindo assim aos espaços públicos novas possibilidades de vivência e compreensão do espaço urbano.

De outro modo, estas ações podem ser encaradas como o culminar de um conjunto de fatores sociais, políticos e económicos. Por exemplo no campo da psicologia e pedagogia, segundo Jean Piaget:

⁹. *Stijl* foi um movimento artístico criado na Holanda em 1918, caracterizou-se pela exploração da linguagem abstrata e simplificada baseada em elementos visuais simples, formas geométricas e cores primárias. Para mais informações, por favor consulte o manifesto (anexo 1).

¹⁰. Tradução livre: "Isamu Noguchi established the playground as a sculptural landscape, while Van Eyck's more than 700 playgrounds in Amsterdam employed the abstract formal language of *Stijl* to create site specific public space" (Kozlovsky, 2013: 49).

"Em 1921, aquando do congresso de Calais, é criada a liga Internacional para a Nova Educação. As ideias de atividade e de interesse, de vitalidade e de desenvolvimento natural, de liberdade e de autonomia, de individualidade e de respeito pela infância, bem como as de coletividade e de integração, constituem as noções principais atribuídas à nova escola ou escola ativa" (Piaget, 1999:9).

O surgimento das novas reformas (escola ativa) pedagógicas impulsionaram a valorização das atividades recreativas manuais, como meio de estimular o desenvolvimento natural das crianças, sem interferência dos professores ou encarregados de educação. Em vista disso, floresceram vários locais de contato com o meio envolvente, onde os seres humanos têm a possibilidade de realizar experiências reais com recurso aos objetos lúdicos relacionais e parques comunitários criativos. Neste contexto, os jogos espontâneos desempenham uma função de extrema importância na materialização e dinamização das experiências interpessoais, que por seu turno instigam as autodescobertas, quer a nível individual que a nível coletivo.

Aldo Van Eyck acreditava que "a tarefa da educação, acima de tudo, é claramente estimular as crianças a serem crianças (...)" (Eyck, 1962:20)¹¹. Na visão do arquiteto, a criança e o ato lúdico de brincar foi transformado numa ação estratégica de requalificação urbana das cidades holandesas, em particular através de intervenções específicas em algumas áreas arruinadas e destruídas durante a II Guerra Mundial. O conjunto dos parques construídos então ainda contribuem para a criação de espaços de sociabilidade entre as crianças e os adultos, tornando assim a cidade num elemento humanizado.



Fig. 10. Aldo Van Eyck, *Playground*, (S/d).

¹¹ Tradução livre: "The task of education, first and foremost, is clearly to stimulate children in being children (...)" (Eyck, 1962:20).



Fig. 11. Zeedijk *Playground* (1955 - 1956), pintura do mural: Joost van Rooijen (1958).

"Existem milhões de crianças em milhares de cidades. As crianças existem apesar das cidades; as cidades persistem apesar das crianças. Ambas sobrevivem, as crianças com as cidades sem identidade. Se fosse verdade afirmar que as cidades são destinadas aos cidadãos, então seria verdade que elas também são destinadas às crianças. A criança é um cidadão?" (Eyck 1962:18)¹².

As intervenções desenvolvidas ganharam visibilidade local e global na regeneração e ativação de espaços públicos degradados, através da criação de parques infantis e espaços de lazer. Segundo as autoras do livro "*Aldo Van Eyck – Seventeen Playgrounds*" (2016), Anna Lingen e Denisa Kollarova:

" (...) o parque infantil convida à interação social. Embora fosse um espaço destinado principalmente a crianças dos quatro aos sete anos de idade, os objetos de escalada maiores eram também atrativos para os adolescentes se divertirem. As formas abstratas do equipamento lúdico sugerem muitas variações para a sua utilização"¹³ (Lingen e Kollarova, 2016:68).

¹². Tradução livre: "There are millions of children in thousands of cities. The children exist despite the cities; the cities persist despite the children. Both survive, the children with, the cities without identity. If it were true to say cities are meant for citizens, would it be true to say that they are meant also for children? Is the child a citizen?" (Eyck, 1962:18).

¹³. Tradução livre: "The playground invites social interaction. Although they were primarily intended for children between the age of four and seven, the larger climbing objects were also an attractive place for teenagers to hang out. The abstract forms of the play equipment suggest many variations for its use" (Lingen e Kollarova, 2016:68).

2.3. A Ludicidade Enquanto Estratégia Relacional de Pensar e Agir Sobre a Cidade

Na sequência da importância dos espaços lúdicos enquanto um direito à cidade que se reflete na vida urbana, no presente capítulo aborda as diferentes formas de apropriação da ludicidade enquanto estratégia artística relacional de pensar e agir sobre a cidade.

As práticas lúdicas têm sido exploradas ao longo da história da arte em diferentes contextos e existem vários registos de exposições e projetos de intervenção social que exploraram a ludicidade como recurso de criação e intervenção artística. De entre vários eventos, recordam-se os seguintes: "*Dylaby*", a exposição lúdica realizada na galeria do Museu Stedelijk em Amsterdam, Holanda (1962); Palle Nielsen – *The Model – A Model for a Qualitative Society*, (1968); GRAV - *One day on the street* (1966); Július Koller - *Ping Pong Society*, (1970 *Playgrounds. Reinventing the Square*, (2014); Dominique G. Foerster – *Pynchon Park*, (2016); *Play Mode*, (2019) e Francis Alys - *Children's Games*, (2019), etc. Alguns desses projetos serão objetos de análise no desenvolvimento teórico deste capítulo.

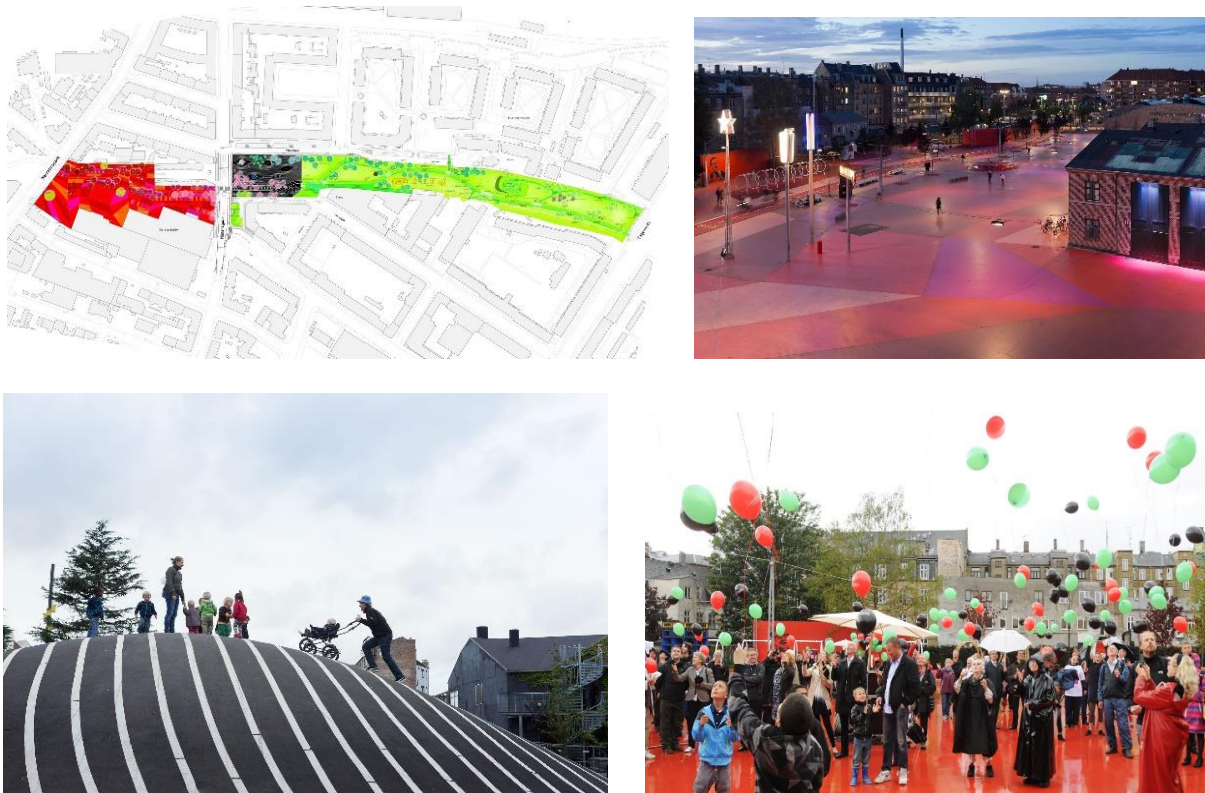


Fig. 12 – 15. Topotek1, BIG Architects e Superflex, *Superkilen* (2012).

O termo 'jogo' designa não somente a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo. Assim, fala-se de jogos de cartas: o conjunto das cartas; de jogos de xadrez: o conjunto das peças indispensáveis para jogar tais jogos. O termo jogo combina, então, em si as ideias de limites, liberdade e invenção. (Caillois, [1958] 1990:10).

A palavra jogo pode ser empregue de forma subjetiva em diferentes atividades e áreas específicas (Eric Berne, [1964]1995). Por exemplo na matéria jurídica diz-se que "o código enuncia a regra do jogo social, a jurisprudência estende-a aos casos litigiosos e a instrução dos processos define a sucessão e a regularidade das jogadas" (Caillois, [1958] 1990:13).

Na prática artística, a palavra jogo pode ser associada ao equilíbrio e à combinação eficaz de elementos expressivos, tais como: jogo de sombra, jogo de luz, jogo de cores entre outros, os quais geralmente são empregues para descrever determinadas obras. Porém, a palavra jogo pode ser usada de modo a produzir sentidos figurados, isto é, criar significados, interpretações, críticas, sátiras e objeções.

Os jogos espontâneos têm sido objeto de apropriação pelos artistas, a fim de gerar intervenções reflexivas, críticas e relacionais no espaço urbano. A dimensão popular dos jogos espontâneos, incluindo os padronizados (por exemplo: jogos de tabuleiro), permite atrair atenção e o interesse do público, geralmente afastado dos espaços expositivos das galerias e museus. O ato artístico permite ressignificar os jogos e reconfigurar a dimensão lúdica em estratégia de intervenção artística. Nesta ordem de ideias, a interação social é potenciada em práticas relacionais referentes à arte relacional.

Esta, nas palavras do curador e crítico de arte Nicolas Bourriaud, designa-se por "conjunto de práticas artísticas que tomam como ponto de partida teórico e prático o grupo das relações humanas e seu contexto social, em vez de um espaço autónomo e privativo," (Bourriaud, [1998] 2009:151).

Para Nicolas Bourriaud, a arte relacional pretende estimular as relações sociais, baseadas no convívio e encontros casuais, através de formas artísticas que promovem o contato e o diálogo com o público. O autor fundamenta em torno da estética relacional nos seguintes termos: "estética relacional é uma teoria que consiste em julgar as obras de arte em função das relações inter-humanas que elas figuram, produzem ou criam" ([1998] 2009:151). A arte relacional permite aos artistas explorarem novos modos de produção que privilegiam o contato interpessoal, isto é, as relações humanas estabelecidas entre os espectadores e as obras. A arte relacional surge motivada pelas mudanças sociais que tiveram o seu início nas últimas décadas do século XX. A título de exemplo, tal como fundamenta Bourriaud, "a comunicação virtual no contexto social atual restringe as possibilidades de relações humanas e, ao mesmo tempo, cria espaços para tal fim. A mecanização geral das funções sociais reduz progressivamente o espaço relacional" ([1998]:23).

Neste sentido, também a ludicidade quando explorada no âmbito da arte relacional, abre múltiplas possibilidades de interferência artística na vida social. A propósito dos interesses específicos deste trabalho, referente ao uso dos jogos espontâneos enquanto meio para a ativação dos espaços lúdico e das relações intergeracionais entre outros objetos. Alguns projetos inicialmente mencionados na introdução deste capítulo são debatidos no âmbito da arte relacional teorizado por Nicolas Bourriaud.

A historiadora de arte Claire Bishop (2012), ainda no âmbito da arte relacional, esclarece que:

"(...) o interesse artístico pela participação e colaboração no processo artístico nasce no início dos anos 90 em muitas zonas geográficas globais. Atualmente, esse campo expandido de práticas pós-estúdio assume uma variedade de nomes: arte socialmente comprometida, arte comunitária, comunidades experimentais, arte dialógica, arte litoral,

arte intervencionista, arte participativa, arte colaborativa, arte contextual e (mais recentemente) prática social" (Bishop, 2012:1)¹⁴.

Continuando com o entendimento da Claire Bishop "a arte participativa exige que encontremos novas maneiras de analisar a arte que não estão mais ligadas apenas à visualidade, ainda que a forma continue a ser um veículo crucial para comunicar o significado" (2017:7)¹⁵.

A arte participativa na visão da autora é uma arte cuja essência não se limita apenas à visualidade, é uma arte que propõe novas formas de compreensão, permitindo assim criar múltiplas interpretações e experiências por parte do público participante como ativo e não passivo. As contribuições de Claire Bishop permitem-nos recuar no tempo e analisar com profundidade os parques infantis multiusos projetados pelo arquiteto Aldo Van Eyck nas cidades holandesas, partindo das experiências artísticas relacionais e do conceito de arte relacional e participativa no espaço urbano.

Nas palavras de Ligtelijn e Strauven Aldo Van Eyck demonstrou preocupação em relação aos valores agregados da arte e da arquitetura "ele encarou a prática da arquitetura como uma arte equivalente às outras artes, como parte integrante da cultura contemporânea" (2008:6)¹⁶. E por esta via, uma das suas preocupações foi pautar-se por uma prática arquitetónica mais próxima das pessoas, em detrimento da prática arquitetónica funcionalista em vigor na época pós II Guerra Mundial. Os parques foram usados como símbolos de transformação social e renovação urbana das cidades holandesas. Ainda de acordo com os autores supracitados:

Depois de Aldo Van Eyck integrar o Congresso Internacional de Arquitetura Moderna - CIAM em 1947, assumiu uma atitude incomumente crítica em relação ao funcionalismo predominante, dedicando-se por palavras e obras ao desenvolvimento de uma arquitetura moderna e humana. (Ligtelijn e Strauven, 2008:6)¹⁷.

A cidade deveria deixar de ser um espaço segregado entre o lazer, trabalho e a habitação, as ruas e as estradas deveriam conferir novos valores humanos de sociabilidade, para além de serem locais de fluxo automóvel e mero meio de passagem para os transeuntes, conforme ilustra a fig.16 (antes e depois da intervenção do Aldo Van Eyck).

¹⁴. Tradução livre: "(...) artistic interest in participation and collaboration that has taken place since the early 1990s, and in a multitude of global locations. This expanded field of post-studio practices currently goes under a variety of names: socially engaged art, community-based art, experimental communities, dialogic art, littoral art, interventionist art, participatory art, collaborative art, contextual art and (most recently) social practice" (Bishop 2012:1).

¹⁵. Tradução livre: "Participatory art demands that we find new ways of analyzing art that are no longer linked solely to visuality, even though form remains a crucial vessel for communicating meaning" (Bishop, 2012:7).

¹⁶. Tradução livre: "he saw architecture as an art equivalent to the others arts, as a constituent part of contemporary culture" (Ligtelijn e Strauven, 2008:6).

¹⁷. Tradução livre: "After Van Eyck joined CIAM in 1947, he took an uncommonly critical attitude towards the prevailing functionalism and dedicated himself in word and deed to developing an authentically modern and humane architecture" (Ligtelijn e Strauven, 2008:6).



Fig.16. Aldo Van Eyck, *Playground*, Van Boetzelaerstraat (1961 – 1964).

Dando continuidade ao processo de análise referencial de algumas exposições e intervenções realizadas no espaço público, é importante referir que os projetos artísticos em alusão não demonstraram apenas o interesse em explorar questões lúdicas, limitando-se ao universo fantástico, mágico e contagiante do mundo lúdico. Pelo contrário, os jogos e brincadeiras espontâneos foram explorados também de ponto de vista poético, estético, crítico e político, enquanto meio de intervenção diante de um determinado contexto social. Por exemplo: *Dylaby - Labirintos lúdicos – estratégia de disrupção* (1962), foi uma exposição coletiva realizada em Amsterdã no Museu Stedelijk. A exposição contou com a colaboração do escultor Jean Tinguely e foi uma exposição que visou proporcionar uma realidade utópica e subversiva no interior do museu através da exploração dos jogos espontâneos e brincadeiras lúdicas.

Os espectadores foram confrontados a uma nova realidade no interior do museu, onde foram desafiados a completarem o sentido e a significação das obras artes, isto é, na medida que interagem com os objetos e distintos materiais expostos. Os espectadores foram desafiados a participarem ativamente, interagindo com o cenário das instalações em jeito de experiência artística. Circunstancialmente, tornaram-se espectadores emancipados. Na contemporaneidade, o filósofo Jacques Rancière defende que "o espectador deverá ser desapossado desse domínio ilusório e arrastado para dentro do círculo mágico da ação teatral onde trocará o privilégio do observador racional pelo de um ser na posse das suas energias vitais integrais" (Rancière, 2010:11).



Fig. 17. Ed van der Elsken, Jean Tinguely, Amsterdã (1962). Fig. 18. Øivind Möller Bakken, (1963).

Como defendido por Claire Bishop (2012), a essência da arte participativa e colaborativa não se limita apenas à contemplação visual das manifestações artísticas, contando também com a exploração experimental por parte do público, como elemento participante da obra. As palavras de Bishop vão de encontro às descrições anunciadas pela historiadora Paula Burleigh, as quais caracterizaram o ambiente das instalações expostas na exposição *Dylaby*. Nas palavras de Paula Burleigh:

"Ao entrar em *Dylaby*, os visitantes mergulharam na escuridão, sentindo o seu caminho através de uma galeria escura repleta de objetos que o artista Spoerri revestiu de uma variedade de materiais, criando assim diferentes texturas e até temperaturas variáveis. Ao longo das instalações, visitantes navegam em plataformas elevadas, escadas estruturais e escadas falsas. E no segundo ambiente da instalação de Spoerri, observou-se cadeiras, pedestais e manequins fixados na parede criando a ilusão de que a galeria foi virada de noventa graus de pernas para o ar" (Burleigh, 2020:6)¹⁸.



Fig. 19. Ed van der Elsken, *Dylaby*, Stedelijk Museum Amsterdam (1962). Fig. 20. Ed van der Elsken, *Vista da instalação de Daniel Spoerri, Dylaby*, Stedelijk Museum Amsterdam (1962).

Continuando com os projetos artísticos, a exposição *The Model – A Model for a Qualitative Society* (1968), da autoria do artista plástico, designer e ilustrador dinamarquês Palle Nielsen, também pode ser compreendida no mesmo contexto crítico que caracterizou a exposição *Dylaby*.

E a exposição e projeto *The Model – A Model for a Qualitative Society*, por seu lado, visou incitar a reflexão sobre as transformações das dinâmicas sociais inerentes aos modos de apropriação do espaço público, por intermédio da interferência tecnológica. Nas palavras do artista, "muita coisa mudou desde 1968, o lugar e a importância das crianças na sociedade, a influência da tecnologia na vida cotidiana, os valores que associamos a uma boa infância e o espaço que damos às crianças para explorar" (Palle, 2014)¹⁹.

¹⁸. Tradução livre: Upon entering *Dylaby*, visitors plunged into darkness, feeling their way through a dark gallery littered with objects that Spoerri coated in an array of materials creating different textures and even varying temperatures. Throughout the installations, visitors navigated raised platforms, climbing structures, and false stairways. In a second environment by Spoerri, chairs, pedestals, and mannequins affixed to a wall created the illusion that the gallery had been flipped ninety degrees (Burleigh, 2020:6).

¹⁹. Tradução livre: "A lot has changed since 1968 – children's place and importance in society, technology's influence on everyday life, the values we associate with a good childhood and the space we give children to explore" Museu da arte Moderna Arken (2014).



Fig. 21. Palle Nielsen, *The Model – A Model for a Qualitative Society* (1968).

A apropriação dos jogos e brincadeiras espontâneas foi um tema dominante, e é recorrente no contexto pós-guerra II guerra, a experimentação de novos materiais e a realização de atividades lúdicas experimentais no âmbito artístico em espaços expositivos institucionais e urbanos. O coletivo artístico *Groupe de Recherche d'Art Visuel* - (GRAV) desenvolveu intervenções artísticas com o intuito de estabelecer uma relação entre a arte e a vida social, privilegiando a criação de experiências multissensoriais de forma lúdica, cujo:

"A ênfase estava nos ambientes polisensoriais e na escultura cinética como forma de afetar a percepção do espectador, de repensar a relação trabalho – olho (*oeuvre-oeil*) para transformar experiências convencionais do tempo e estabelecer novos meios de contato público com os trabalhos produzidos" (Bishop, 2012:88)²⁰.

De acordo com o manifesto publicado em 1967, o GRAV visou:

"Através da provocação, da modificação das condições do ambiente, da agressão visual, do apelo direto à participação ativa, de um jogo ou da criação de uma situação inesperada, para exercer uma influência direta no comportamento do público e para substituir a obra de arte ou a performance teatral por uma situação em evolução que convida à participação do espectador" (Bishop, 2012:88)²¹.

²⁰. Tradução livre: "The emphasis was on polysensorial environments and kinetic sculpture as a means to affect the viewer's perception, on rethinking the 'work-eye' (*oeuvre-oeil*) relationship to transform conventional experiences of time, and on establishing 'new means of public contact with the works produced'" (Bishop, 2012:88).

²¹. Tradução livre: "Through provocation, through the modification of the conditions of environment, by visual aggression, by a direct appeal to active participation, by playing a game, or by creating an unexpected situation, to exert a direct influence on the public's behavior and to replace the work of art or the theatrical performance with a situation in evolution inviting the spectator's participation" (Bishop, 2012:88).

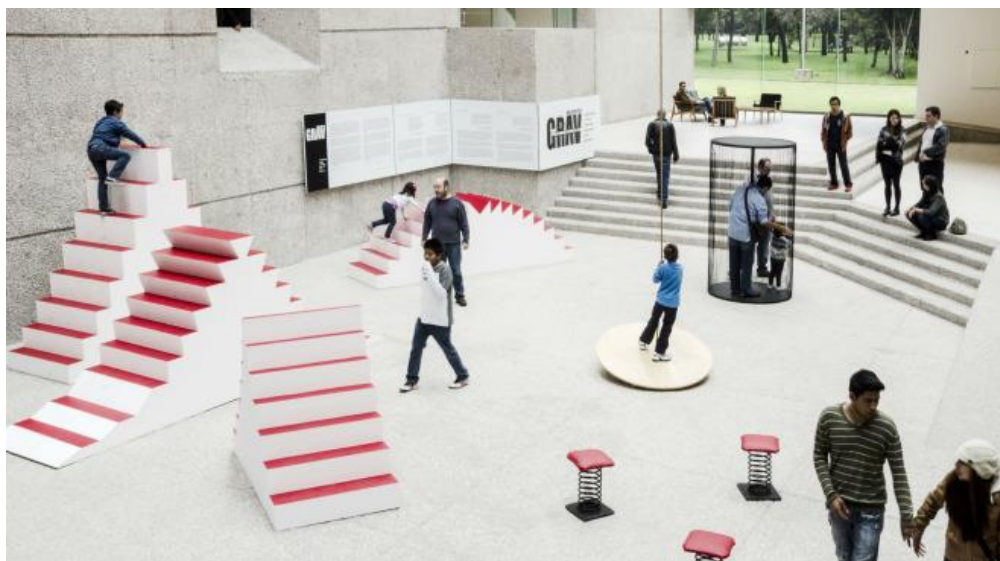


Fig. 22 - 23. GRAV, Instalação de Museu (1960 - 1968)

Uma das intervenções emblemáticas do *GRAV* foi a intervenção realizada no espaço público, intitulada *One day on the street* (1966):

"O mais idiossincrático dos esforços de coesão social do *GRAV*, foi a intervenção intitulada *Um dia na rua*, um itinerário de ações públicas por Paris, realizado na terça-feira, 19 de abril de 1966. Funcionando das 8h à meia-noite (...). Um dia na rua era carnavalesco: um dia único e excepcional de eventos lúdicos projetados para estimular a interação social e criar um relacionamento mais comprometido fisicamente com o espaço público" (Bishop, 2012: 91)²².

²². Tradução livre: "The most idiosyncratic of *GRAV*'s efforts social cohesion was *A Day in the Street*, an itinerary of public actions around Paris, held on Tuesday, 19 April 1966. Running from 8 a.m. to midnight (...). *A Day in*

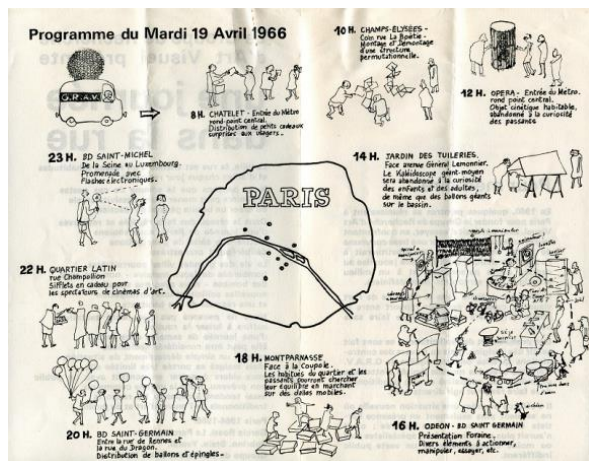


Fig. 24 - 25. GRAV, *One day on the street* (1966).

O GRAV visou refletir sobre a condição social no espaço público, tentando deste modo reativar o espírito de convívio no espaço público, face à redução do contato social interpessoal. Outra referência não menos importante, que também a partir da apropriação do jogo de ténis interveio no espaço público de forma poética, irônica e política, deste modo ressignificando a ludicidade, foi o artista eslovaco Július Koller. De acordo com Mumok, (2016)²³ ele "viu o ténis de mesa como uma forma de arte participativa e combinou desporto com declaração política exigindo que as regras do jogo e *fair play* fossem respeitadas – como base de toda ação social". O artista fez essas declarações no contexto da liberalização política na Tchecoslováquia em 1968. Atualmente o seu trabalho tem inspirado outros artistas, como no caso recente do artista contemporâneo tailandês Rirkrit Tiravanija que recriou a obra *Ping pong society* em 2019.

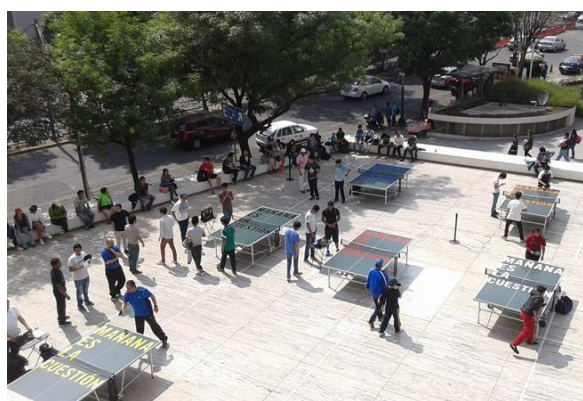


Fig. 26. Július Koller, *Ping pong society* (1968).

Fig. 27. Rirkrit Tiravanija, *Tomorrow is the question* (2019).

the Street was carnivalesque: a single, exceptional day of ludic events designed to enliven social interaction and create a more physically engaged relationship to public space" (Bishop, 2012:88)

²³. Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien - mumok

2.4. Transformações das Práticas Lúdicas e das Relações Sociais

No capítulo anterior foram abordados alguns projetos que encaram a ludicidade enquanto estratégia de intervenção artística. No presente capítulo, pretende-se esmiuçar algumas linhas gerais relacionadas com as transformações das práticas lúdicas e das relações sociais no espaço público na contemporaneidade.

Os estudos dos autores Adriana Friedmann (1992), Anna Van Lingen e Denisa Kallarova (2016) Jackie Marsh e Julia C. Bishop (2013) demonstram múltiplas causas e transformações de ordem social, económica, política, racial e tecnológica registadas ao longo do século XX, até ao presente momento.

Com base nos depoimentos de algumas pessoas nascidas nas primeiras décadas dos anos 1900, como o Sr. Ariosto, citada pela autora Friedmann (1992):

"Naquela época não existiam brinquedos (...). Eu fazia carrinhos com rodas de carretel de linha e nós brincávamos o dia todo, livremente. Nunca me magoei porque a rua não tinha carros (...). A criançada corria e jogava, no meio da rua, futebol com bola feita de meia (...)" (Friedmann 1992:1).

As declarações do Sr. Ariosto enquadram-se perfeitamente na experiência vivencial em torno das práticas lúdicas que marcaram a minha infância. Pessoalmente, apesar de ter nascido em 1988, ainda tive a sorte de brincar na rua e fabricar os meus próprios brinquedos. Na cidade de Maputo em particular no meu bairro Polana Caniço a "A", ainda não havia muita circulação automóvel nas ruas, visto que Moçambique acabava de conquistar a sua independência em 1975 e logo a seguir eclodiu a luta armada de 1977 até 1992. Neste cenário, a partir dos anos 80 o artista plástico Malangatana (1935 – 2011), desenvolveu várias atividades recreativas e colaborativas no bairro de Aeroporto, as referidas ações tiveram lugar no âmbito do projeto *Escolinha Vamos Brincar* (1986).

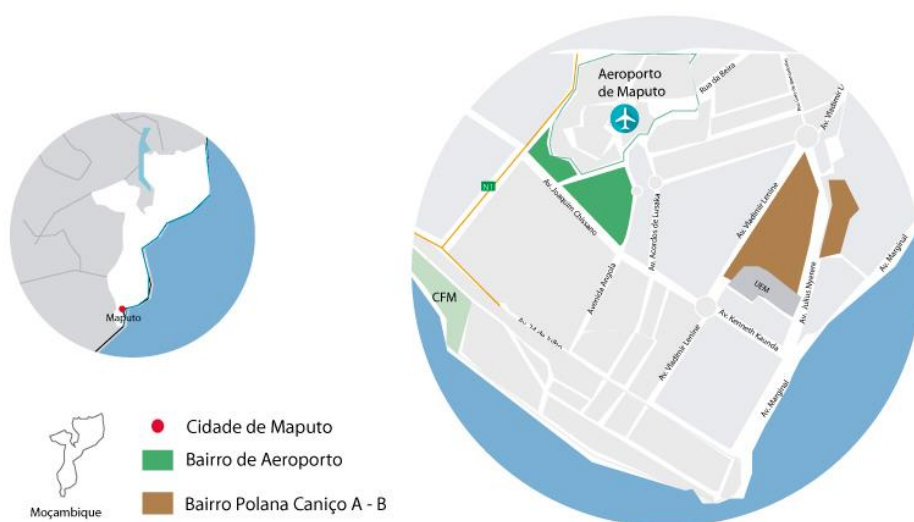


Fig. 28. Mapa de Moçambique, enquadramento geográfico dos Bairros de Aeroporto e Polana Caniço na malha urbana da Cidade de Maputo (2020).



Fig. 29 – 30. *Casa Comum, Escolinha Vamos Brincar* (1986 - 1988).

Por exemplo, depois da II Guerra Mundial, em alguns países europeus como a Holanda, a Inglaterra, entre outros, a realidade era quase a mesma, ainda havia pouca interferência dos automóveis nas ruas, assim como dos meios de comunicação social, incluindo os jogos eletrônicos. Portanto, as brincadeiras decorriam nas ruas espontaneamente. Tal como afirmam as autoras Lingen e Kollarova (2016), nas cidades holandesas no período do pós-guerra "as crianças brincavam (...) em locais de construção inseguros, no caso das ruínas, obras abandonadas e nas ruas. Mas mais tarde, brincar nas ruas tornou-se cada vez mais difícil devido ao crescente número de veículos automóveis que progressivamente as expulsaram" (2016:24)²⁴.



Fig. 31 - 32. Nigel Henderson, *Children playing on Chisenhale Road*, London (1949 –1956).

A par do crescimento do parque automóvel quase à escala global, o que acabou por afastar as crianças das ruas, houve um investimento significativo nas cidades para colmatar esta situação.

"(...) as décadas de 1950 e 1960 conheceram a difusão generalizada da televisão no seio das famílias, que iniciaram um envolvimento no entretenimento dinâmico através das telas, a partir de casa. Portanto, este momento comprova o ponto central do início do

²⁴. Tradução livre: "Children played in (...), on unsafe construction sites and on the streets. But the latter became difficult with the increasing number of cars that slowly drove them off the streets" (Lingen e Kallarova, 2016:24).

estudo sobre as mudanças das relações sociais entre as redes de comunicação social, sociedade de consumo e os jogos" (Marsh e Bishop, 2013: 1)²⁵.

Jackie Marsh e Julia C. Bishop, no capítulo conclusivo do seu estudo, defendem que os fatores econômicos, políticos e culturais ocorridos nos últimos sessenta anos foram determinantes para as transformações que atualmente vivenciamos. Em consequência dessas mudanças, as estruturas familiares foram afetadas, pelo que o número de membros que as compõem têm vindo a reduzir exponencialmente. Igualmente, apontam que as questões referentes ao racismo institucional, da população negra e das minorias étnicas. (Marsh e Bishop, 2013: 150 - 157).

O período a seguir à II Guerra Mundial é apontado por estes autores, como uma face fulcral que marca o início das mudanças sociais, por conta da generalização das redes sociais, assim como do surgimento da sociedade de consumo. Este ponto de vista vai de acordo com o da socióloga e psicóloga Sherry Turkle, a qual refere que "a expansão das tecnologias da informação tem conectado milhões de pessoas em novos espaços e realidades sociais que alteram significativamente as relações interpessoais no dia a dia" (Turkle, [1986] 1997:12).

Com a massificação dos meios eletrónicos, naturalmente que as formas de estar e de ser que antecedem a ocorrência deste fator foram afetadas. Nesta perspetiva, os jogos espontâneos de forma gradual foram sendo substituídos pelos brinquedos industriais e pelos videojogos.

Deste modo, a prática dos jogos espontâneos em espaços urbanos (parques, jardins, etc.), está a ser progressivamente transferida pelos meios eletrónicos (*videogames*) para o novo espaço público expandido virtualmente, referido pela Brígida Campbell (2015:18). Existem alguns jogos eletrónicos recentes, como o *Pokémon go*, que permitem aos jogadores estabelecerem o contato relacional em simultâneo com o espaço urbano e virtual, por intermédio dos dispositivos eletrónicos. Contudo, é cada vez mais notório no mundo contemporâneo o desuso dos jogos e brincadeiras livres.

De acordo com Adriana Friedmann (1992), existem vários estudos que se debruçam sobre as transformações das práticas lúdicas, sendo que a autora indica as seguintes causas:

(...) transformações e virtualização do brincar no espaço público, registrado nos finais do século XX; Redução dos espaços físicos, devido ao crescimento das cidades e pela violência urbana; diminuição do tempo destinado ao brincar, aumento do tempo das crianças nos lares para a televisão, ausência dos pais devido às ocupações profissionais; o desenvolvimento da indústria do brinquedo contribuiu para o deslocamento do objeto "brincante" para o centro da brincadeira, relegando a um papel secundário as interações sociais. E a proliferação do consumo dos brinquedos industrializados (Friedmann, 1992:4-5).

A antropóloga Adriana Friedmann aponta também alguns progressos de grande dimensão ocorridos ao longo dos séculos XIX e XX de impacto global. Pode-se mencionar o progresso da revolução industrial, o crescimento urbano rápido das cidades, e os respetivos meios de transportes, a evolução tecnológica da informação e comunicação registada ao longo da segunda metade do século XX.

²⁵. Tradução livre: (...) "the 1950s and 1960s saw the widespread take-up of television by families, which began a dynamic engagement with screen entertainment in the home. This, therefore, provides a pivotal point for the start of a study on changes in the relationship between media, play and consumer culture" (Marsh e Bishop 2013: 1).

Nessa época verificou-se o aumento exponencial de consumo de bens e serviços. Tal como argumenta o sociólogo Jean Baudrillard (1970):

O processo de racionalização das forças produtivas que ocorreu durante o séc. XIX, no sector da produção, alcança o termo, no século XX, no sector do consumo. O sistema industrial, depois de socializar as massas como forças de trabalho, deveria ir mais longe para se realizar e as socializar (ou seja, controlá-las) como forças de consumo. (Baudrillard, 1970:122).

Parafraseando as palavras do Jean Baudrillard, o capitalismo transformou as sociedades da época pós-industrial em sociedade de consumo, neste caso pode ter ocorrido uma reversão das ações ou sentidos, na medida em que as pessoas se tornaram abertas para o consumo dos objetos produzidos industrialmente pelas máquinas em substituição das forças humanas de produção anterior, que não estiveram voltadas ao consumo.

Continuando com as palavras do sociólogo:

À nossa volta, existe hoje uma espécie de evidência fantástica do consumo e da abundância, criada pela multiplicação dos objetos, dos serviços, dos bens materiais, (...). Para falar com propriedade, os homens da opulência não se encontram rodeados, como sempre acontecera, por outros homens, mas mais por objetos. O conjunto das suas relações sociais já não é tanto o laço com os semelhantes (...), (1970:15).

Os argumentos do autor fundamentam o cenário vivenciado atualmente, onde os objetos e as tecnologias interferem e alteram significativamente as dinâmicas das relações sociais no espaço público e da vida no geral. Retomando as palavras de Friedmann (1992), segundo as quais se destacou a virtualização lúdica com o advento dos jogos eletrônicos, televisão, redes sociais que por sua vez expandiram e transferiram o campo das ações lúdicas do espaço físico para o virtual.



Fig. 33. Sherry Turkle, *Alone Together*, 2017.

Desta forma, e tendo por base os fatores enumerados, a investigação procurou atuar através da prática artística, intervir no espaço público com recurso aos jogos espontâneos, os quais conduziram à materialização das experiências artísticas.

3. EXPERIMENTAÇÕES PROJETUAIS

As abordagens projetuais surge a partir das inquietações levantadas no contexto da investigação presente investigação. Para o efeito foram mobilizados diferentes métodos de estudos, desde as revisões bibliográficas de algumas obras proeminentes no campo das ciências sociais, que de forma particular esmiúçam sobre a temática dos jogos populares, como as publicações dos autores: Johan Huizinga ([1938] 2007), Roger Caillois ([1958]1990) e António Cabral (1998).

Por outro lado, a pesquisa foi desenvolvida a partir de alguns estudos literários no campo das artes visuais e projectos multidisciplinares implementados no campo da arquitetura e das artes plásticas, tendo como referências os trabalhos dos arquitetos Aldo Van Eyck e Isamu Noguchi. Foram ainda objectos de estudos importantes as intervenções de carácter temporário desenvolvidas na cidade de Paris entre 1960 a 1968, pelo o colectivo artístico *GRAV*, entre outros não menos importantes. (Consultar o capítulo 2.3).

Tendo como base as pesquisas multidisciplinares avançadas, seguiu-se para o terreno da investigação, onde decorreram as experiências artísticas projetuais no espaço público, com vista a compreensão dos diversos fenómenos, actualmente em curso, que concorrem para o desuso dos jogos populares de carácter espontâneo.

Partindo daí, com a conjugação das inquietações pessoais, motivações e informações resultantes do processo de investigação no terreno, por intermédio da exploração dos modos de observação participativa, práticas artísticas colaborativas, dialogantes e relacionais propostas pelos autores Grant H. Kester (2013) e Nicolas Bourriaud ([1998] 2009), foram executadas duas intervenções projetuais distintas, em conformidade com condições sociais e realidades urbanas das respectivas áreas intervencionadas.

A primeira intervenção projetual intitula-se *Jogo Modular* (2019), decorreu em Portugal na Vila de Amares, no âmbito da participação na residência artística alusiva ao Festival Encontrarte ²⁶, edição 2019.

A segunda intervenção projetual realizou-se subordinada ao tema *Jogos Intergeracionais* (2019), e teve lugar em Moçambique, na cidade e província de Maputo, concretamente nos bairros suburbanos de Polana Caniço – A e Abel Jafar. Este projeto resultou da iniciativa e interesse pessoal com vista a contribuir e pensar criticamente no espaço urbano através da apropriação e reinvenção dos jogos espontâneos em práticas artísticas no espaço público.

As experiências projetuais empreendidas de modo geral objetivaram materializar os objetivos gerais do trabalho, como por exemplo: ativação e adequação de alguns espaços públicos inativos, degradados, quase em estado de abandono, ou seja, lugares comumente poucos explorados na dinâmica urbana do seu meio envolvente. Por conseguinte, estes espaços foram intervencionados e transformados em espaços lúdicos permanentes e temporários, contribuindo assim para o processo de revitalização da prática dos jogos espontâneos em desuso.

Dado que de acordo com os resultados da pesquisa e os estudos desenvolvidos pela autora Adriana Friedmann (1992)²⁷. O conjunto de fatores económicos, políticos, sociais, tecnológicos entre outros concorrem significativamente para o desaparecimento dos jogos.

²⁶. Para mais informações sobre o festival, consulte: <http://www.encontrarte.pt/>

²⁷. Consultar o capítulo (2.4).

Deste modo, tendo por base os objetivos anunciados, a implementação projetual em contextos urbanos e realidades socioculturais distintas entre Portugal e Moçambique, permitiu expandir o campo de atuação em função dos problemas levantados. Desta forma, tornou-se possível cruzar algumas questões problemáticas comuns aos dois países, de modo a estabelecer estratégias e táticas de atuação. Por exemplo, no contexto das investigações decorridas, observou-se que ambos os países enfrentam os mesmos desafios referentes à preservação dos jogos, face às transformações em curso das práticas lúdicas e das relações sociais no espaço público na contemporaneidade.

Continuando com a descrição das observações da pesquisa, aferiu-se que em Portugal regista-se algum avanço significativo referente à valorização dos espaços públicos, sobretudo parques infantis, jardins e locais de lazer multiusos, em comparação com a realidade Moçambicana. Nesta, ainda se verifica pouco avanço e progresso no que diz respeito à valorização dos espaços públicos. Observa-se a insuficiência ou escassez de parques infantis e locais públicos de lazer, em particular nos bairros periféricos. As poucas infra estruturas lúdicas existentes dentre privadas e públicas estão inacessíveis à maioria da população, pelo fato de estarem situadas apenas no centro das principais cidades, enquanto a maioria da população reside nas áreas metropolitanas afastadas do centro das cidades, de acordo com os dados apresentados no recenseamento geral da população realizada em 2017. Por isso, as populações residentes nas zonas periféricas da cidade e província de Maputo enfrentam maiores dificuldades no acesso aos serviços, bens e essenciais.

Em Portugal observou-se que apesar da valorização dos espaços lúdicos comparativamente com a realidade moçambicana, ainda assim regista-se pouca afluência e interação entre as crianças e os adultos nos parques infantis entre outros espaços públicos. Comumente observa-se em alguns espaços multiusos muita afluência da população idosa, que adere a este locais para passar o tempo a jogar às cartas entre outros jogos.



Fig. 34. D.R., Grupo de reformados a jogar às cartas no jardim da Alameda em Lisboa (2020). Fig. 35. Hugo Marques, Jόse Cardoso Pereira e Antόnio Joaquim Lopes recriam um jogo de alquerque em Monsaraz, (2020).

E em relaçaō às crianas e adolescentes que normalmente tēm frequentado os parques infantis, nāo tēm tirado proveito dos jogos e brincadeiras espontāneas. Geralmente limitam-se apenas a praticar a ludicidade em funçaō dos movimentos corporais que os equipamentos sugerem. Pois, esta realidade tambēm ē extensível ao contexto moçambicano, onde a prātica dos jogos espontāneos nos parques existentes no centro da cidade de Maputo tem sido enfraquecida. Igualmente se regista pouca afluência do pūblico nos espaos pūblicos localizados nos arredores da cidade de Maputo, devido às mās condiçōes do meio e anarquia no uso e gestāo dos mesmos em muitos casos.



Fig.36. Afroivan, Parque infantil público – Chamaculo (2020).



Fig.37. Notícias, Praça da Juventude - Magoanine – Maputo (2019).

Portanto, os projectos desenvolvidos visam revisitar a prática dos jogos e brincadeiras espontâneas, como forma de manter viva a importância dos jogos como parte considerável do património cultural imaterial das sociedades. Tal como fundamenta António Cabral:

"É necessário preservar quanto possível as tradições do nosso povo. Preservação que não signifique o desejo de manter formas ultrapassadas de viver, que o tempo tornou caducas e incapazes de dar resposta aos anseios e impulsos do nosso tempo, mas que, encarando o movimento progressivo da história, saiba conjugar o presente com o passado, descobrindo neste as artérias ainda vivas, aquelas que proporcionam um melhor conhecimento do que somos ou que podem ainda possibilitar um modo característico de ser e de viver, sem entrar em contradição com o que verdadeiramente somos e devemos ser" (Cabral, 1998:7).

Os argumentos apresentados pelo escritor e animador sociocultural António Cabral reforçam os princípios que norteiam o trabalho. Visto que não pretende-se de forma alguma tirar o mérito dos benefícios alcançados com o processo do desenvolvimento social, tecnológico e científico. Todavia, propõe-se encontrar um contraponto para estimular e despertar a sociedade sobre as práticas culturais que vêm sendo postas do lado devido ao impacto da interferência tecnológica no relacionamento e convívio humano, sobretudo no uso do espaço público enquanto local de interação.

A propósito existem muitos estudos que focam a interferência tecnológica nas relações humanas. De acordo com a socióloga e psicóloga Sherry Turkle existe "um sistema de redes em rápida expansão, conhecido coletivamente por internet, liga milhões de pessoas em novos espaços que estão a alterar a forma como pensarmos, a natureza da nossa sexualidade, a organização das nossas comunidades e até mesmo a nossa identidade" (Turkle, [1986] 1997:11).

Neste sentido, diante das transformações sociais anunciadas pela Turkle, este trabalho objetiva reviver os jogos e brincadeiras espontâneas culturalmente enraizadas mas atualmente enfraquecidas com a mudança dos hábitos e costumes por causa do advento e progresso tecnológico. Por outro lado, o trabalho visa ressignificar os jogos espontâneos em desuso em instrumento crítico de agir sobre a cidade, bem como instrumento de dinamização do diálogo intergeracional e inserção social dos jogos na vida urbana.

3.1. Práticas Artísticas Colaborativas e Relacionais.

Neste capítulo debruça-se sobre a dimensão conceitual e projetual que norteou os projetos implementados, nomeadamente: *o Jogo Modular* (2019) e *o Jogo Intergeracional* (2019). Tendo em conta alguns conceitos centrais em torno da pesquisa, tais como práticas colaborativas e dialogantes; arte relacional; arte participativa e instalação artística. Tais conceitos foram explorados a partir da visão dos autores Grant H. Kester (2013), Claire Bishop (2012) e Nicolas Bourriaud ([1998] 2009).

Para além dos conceitos acima mencionados foram igualmente empregues terminologias específicas como *Play Scapes* e *Play Sculptures*. Os termos são referentes ao género dos parques infantis e esculturas lúdicas desenvolvidas pelo escultor, designer e arquiteto paisagista nipo-americano Isamu Noguchi.

De acordo com o professor de história de arte e investigador Grant H. Kester, "o conceito prática artística dialógica deriva do teórico literário russo Mikhail Bakhtin, o qual argumentou que a obra de arte pode ser vista como um tipo de conversa – um lugar de múltiplos significados, interpretações e diferentes pontos de vista" ²⁸ (Kester, 2013: 10). Ainda segundo Kester "(...) a conversa e o diálogo tornam-se parte integral do trabalho em si" (2013: 8)²⁹. Porém, foi com base nas contribuições deste autor que a conversa e o diálogo foram explorados, enquanto método de recolha de dados e consequente inclusão do público no processo de materialização artística.

"(...) uma intervenção concreta na qual os materiais artísticos tradicionais de mármore, tela ou pigmento foram substituídos por relacionamento sociopolítico" (2013: 3)³⁰. Neste contexto, o autor sugere que os processos dialogantes e colaborativos assumem a mesma importância que os materiais de produção artística. O relacionamento sociopolítico em alusão materializa-se por meio do diálogo e debate em torno dos assuntos de domínio social e político, como forma de legitimar o exercício de poder e participação pública dos cidadãos, através das práticas artísticas.

Grant H. Kester (2013) propõe uma prática artística que se desenvolve centrada no diálogo e nas relações sociais estabelecidas com o outro. O processo dialogante e modos colaborativos configuram o meio e o fim da prática artística, sem que seja necessário recorrer a representação estética formal e visual. Ainda debruçando sobre os modos colaborativos e dialogantes no processo artístico na perspetiva do Kester, a prática artística ocorre a partir de outros formatos estéticos e processuais que transcendem os modos tradicionais até então predominantes, que consistem na percepção das obras de arte através da materialidade e visualidade. Neste sentido, o processo performativo derivado da conversa transfigura-se em ato do processo artístico, na qual se dispensa a elaboração dos objetos de arte, substituindo-os pelo diálogo e colaboração entre o público e o artista.

²⁸. Tradução livre: "The concept of a dialogical art practice is derived from the Russian literary theorist Mikhail Bakhtin, who argued that the work of art can be viewed as a kind of conversation-a locus of differing meanings, interpretations, and points of view" (Kester, 2013: 10).

²⁹. Tradução livre: "(...) conversation becomes an integral part of the work itself" (Kester, 2013: 3).

³⁰. Tradução livre: "(...) a concrete intervention" in which the traditional art materials of marble, canvas, or pigment were replaced by "sociopolitical relationship" (Kester, 2013: 3).

Todavia, no decurso deste trabalho, as contribuições do Kester (2013), consistiram na exploração da prática artística dialogante e dos modos colaborativos com o público que colaborou nos projetos desenvolvidos nas cidades de Amares e Maputo. Este método resultou em encontros e debates com alguns grupos da sociedade civil em torno dos jogos espontâneos.

Embora os processos projetuais não se tenham limitado exclusivamente à exploração dos modos dialogantes e colaborativos, optou-se por conjugar diferentes métodos e suportes artísticos, com o intuito de expandir o campo de pesquisa e a audiência. Por exemplo, com sustentação nas contribuições coletivas decorrentes das conversas públicas, seguiu-se para a fase da sintetização conceitual que, por sua vez, deu lugar à fase da experimentação artística dos materiais formais e visuais com recurso aos seguintes materiais: madeira prensada, ferro, betão armado, mosaico e tinta de óleo.

Assim sendo, a experimentação artística resultou na produção de objetos artísticos relacionais que constituem os projetos. Os mesmos foram produzidos com recurso aos materiais acima descritos. A construção dos objetos surgiu da necessidade de transformar os dados recolhidos diante do público em objetos de arte, como estratégia de conferir visibilidade às diferentes vozes, opiniões e depoimentos do público que prestou a sua participação e colaboração. Sendo que os trabalhos experimentais produzidos, por seu turno, são extremamente importantes, pois constituem o veículo catalisador das conexões com o público mais alargado que não tenha sido abrangido no processo anterior dialogante.

Nas palavras da Claire Bishop o objeto "(...) é o mediador, do conceito, imagem ou história - é o elo necessário entre o artista e o público secundário (você e eu e todos os outros que não participaram)" (2012:9)³¹.

As afirmações da historiadora de arte e curadora Claire Bishop (2012), vão de encontro às intenções e expectativas criadas em torno dos objetos relacionais produzidos. Parafraseando as palavras da Bishop, os objetos artísticos podem desempenhar o papel de ligação entre você e eu e todos os outros que não participaram do processo de recolha de dados, através das conversas. Os objetos de arte constituem representações visuais simbólicas que comunicam o contexto e a problemática que elas expõem ao público. Neste caso, o conjunto dos elementos produzidos objetivam estimular o envolvimento social na prática dos jogos espontâneos no espaço público, enquanto estratégia de pensar e agir sobre ativação dos espaços urbanos.

Sendo que, após a inserção dos objetos relacionais nas respetivas áreas intervencionadas nas cidades de Amares e Maputo, o público foi convidado a participar de forma voluntária na dinamização e ativação das referidas experimentações projectuais. Assim sendo, nesta etapa a ação participativa do público consistiu na adesão "aos projetos" e consequente apropriação dos jogos, que se traduziu na prática dos mesmos, enquanto recursos visuais dos projetos.

Enquanto os espetadores (crianças, adolescentes, jovens e adultos) participavam ativamente, tornavam-se *performers* do convívio lúdico. Ou seja, alguns emanciparam-se da passividade libertando tensões e emoções. Tal como afirma o filósofo francês Jacques Rancière (2010), que:

"É preciso um teatro sem espetadores, no qual quem assiste aprenda, em vez de ser reduzido por imagens, no qual quem assiste se torne participante activo, em vez de ser um *voyeur* passivo" (Rancière, 2010:10).

³¹. Tradução livre: "(...) the mediating object, concept, image or story – is the necessary link between the artist and a secondary audience (you and I, and everyone else who did not participate)" (Bishop, 2012:9).

Parafraseando as palavras do filósofo Jacques Rancière, o ato lúdico poderá ser equiparado a um teatro sem espetadores, pelo fato, dos espetadores tornarem-se ativos, *performers* do processo de ativação e espectacularidade dos projetos. Embora entre eles houvesse os ativos, os que directamente jogavam; os menos activos que acompanhavam e torciam, animando assim o ambiente; por último, existiam os espetadores totalmente passivos, aqueles que exclusivamente assistiam atentamente às jogadas. Ainda assim, o ato de aprendizagem anunciado pelo Rancière, ocorre de forma abrangente nas diferentes hierarquias que caracterizaram a participação dos espetadores no processo artístico em alusão.

O ato de jogar ou brincar em si, também reflete um meio mútuo de transmissão e assimilação de conhecimentos. Enquanto se divertiam a jogar, a torcer ou simplesmente a observar, o público espetador em simultâneo aprendia, solidificando assim as suas experiências. Os espetadores passivos enquanto observavam as cenas, absorviam por sua vez os conhecimentos transmitidos pelos outros. Às vezes os jogos ocorrem entre pessoas antes desconhecidas, que se juntam espontaneamente em determinado lugar, motivados pelo impulso lúdico, geralmente durante ou após às sessões dos jogos os jogadores acabam por se conhecerem. A dimensão relacional intrínseca na morfologia dos jogos populares estimula a aproximação e o convívio social entre os participantes.



Fig. 38. Encontrarte, Interação social entre os jogadores ativos e passivos (2019).

Por isso, os projetos implementados buscam refletir também em torno das conexões de sociabilidade entre o público. Os trabalhos produzidos constituem o principal suporte catalisador e simbólico dos jogos representados. Ou seja, os objetos produzidos simbolizam alguns jogos, como por exemplo: Ntchuva, Muravava, Damas, Macaca / Necas, Jogo do Galo, etc. Por conseguinte, o público estabelece a dimensão relacional com os projetos, a partir do momento em que se apropria dos jogos gerando, assim situações de convivência lúdica.

O termo relacional que vem sendo referido no âmbito deste trabalho deriva do conceito da '*arte relacional*', cunhado pelo o curador e crítico Nicolas Bourriaud ([1998] 2009). Na perspectiva deste autor a arte relacional visa operar no âmbito da esfera social, explorando as relações humanas e o seu contexto social, como no presente caso que a experimentação artística corporiza-se no espaço público.

4. JOGO MODULAR

4.1. Breve Contextualização

O *Jogo modular* (2019) diz respeito ao projeto de ativação do espaço público por intermédio da instalação artística³² baseada nos jogos espontâneos como meio de intervenção urbana. Esta actividade foi desenvolvida no Largo Dom Gualdim Pais, localizado no concelho de Amares³³. O largo é um espaço público que tem sido usado para acolher diversos eventos sociais, tais como: festas, feiras temporárias e entre outros eventos. Apesar disso, o espaço do largo tem sido muito pouco explorado na dinâmica social e urbana de Amares.

O espaço livre do largo, (zona assinalada a vermelho na figura que abaixo segue), tem sido usado como local de passagem / trânsito, tornando – o deste modo, num local totalmente isolado do meio circundante. No prolongamento da sua extensão, do outro lado da rua (área assinalada pelo azul claro), está situado um pequeno jardim infantil, dentro da extensa área verde do largo, a qual também integra um café. Geralmente, pais ou acompanhantes das crianças utentes do parque infantil têm passado algum tempo no café, enquanto as crianças brincam no parque. Esta área do largo acaba por ser mais dinamizada em relação à outra.



Fig. 39. Portugal - Enquadramento urbano do Largo Dom Gualdim Pais em Amares (2019).

O espaço lúdico que compõe o parque infantil é constituído por equipamentos padronizados. Importa lembrar que geralmente, os equipamentos padronizados dos parques infantis contribuem para o condicionamento da liberdade criativa e da ludicidade dos jogos e brincadeiras espontâneas. O investigador e autor Roy Kozlovsky partilha do mesmo entendimento, anunciando que:

"O produto do investimento na arte de brincar mais radical do pós-guerra foi o parque infantil de aventura. Em contraste consciente com equipamentos tradicionais infantis

³² O termo instalação artística é fundamentado no capítulo (4.3).

³³ Situado na parte Norte de Portugal Continental, e a cerca de 50 km do litoral, o Concelho de Amares é uma Vila do distrito de Braga, com uma área aproximada de 82 km².

baseados em quatro elementos que são o balanço, o sobe e desce, a caixa de areia e escorrega, instrumentos que providenciam movimentos cinéticos primários, modos de gratificação física, o parque infantil de aventura não dispõe de equipamento pronto e disponível com funções pré-definidas. É proporcionado às crianças um espaço livre, instrumentos de construção e fragmentos de materiais diversos. O parque infantil constitui-se como um trabalho em progresso, um progresso, um produto da atividade e capacidade inventiva das crianças.³⁴ (Kozlovsky, 2013:47).



Fig. 40. Aldo Van Eyck, *Playground*, Laagte Kadijk (1954).

Fig. 41. Acconci Studio. *Land of Boats*, Saint Aubin Park, Detroit, Michigan (1987–1991).

Com base nos argumentos do Kozlovsky, compreende-se que a tipologia dos parques experimentação material e de movimentos corporais aos seus usuários. Os equipamentos lúdicos pré-fabricados induzem os usuários a seguirem o padrão do movimento corporal de acordo com a função de cada equipamento. Em contrapartida, os arquitetos Aldo Van Eyck e Isamu Noguchi partilham do mesmo pensamento de que os parques infantis de aventuras, aqueles que não apresentam nenhum equipamento pré-definido, as crianças, bem como os adultos têm mais opções e liberdade em desenvolver qualquer tipo de jogo e brincadeiras, combinando o uso de diversos elementos.

As autoras Anna Lingen e Denisa Kollarova³⁵ também concordam com a mesma crítica dos arquitectos, ao referirem que o "novo tipo de equipamento em vigor assume o domínio. Cores vivas, estruturas plásticas e elementos com formato de animais que parecem definir o ritmo, deixando um espaço limitado para a imaginação das crianças que usam o parque" (Lingen e Kollarova, 2016: 6)³⁶.

³⁴. Tradução livre: "The most radical product of postwar investment in play was the adventure playground. In conscious contrast to the traditional, equipment-based playground with its four S's of the Swing, Seesaw, sandbox and Slide, instruments which provide primarily a kinetic, physical mode of gratification, the adventure playground has no readymade play equipment. Children are given an empty space, construction tools and waste material. The playground is a work in progress, a progress, a product of their activity and inventiveness" (Kozlovsky, 2013:47).

³⁵. Tradução livre: Anna Lingen e Denisa Kollarova são autoras do livro *Aldo Van Eyck - Seventeen Playgrounds* (2016).

³⁶. Tradução livre: "(...) new type of play equipment is taking over. Bright colors, plastic structures and animal-shaped elements seem to have set the tone, leaving little room for the imagination of the children using them" (Lingen e Kollarova, 2016: 6).



Fig. 42. Extensão do largo, vista parcial do parque infantil (2019).

Fig. 43 – 44. Câmara Municipal do Porto, parque infantil do Palácio Cristal e da Cordoaria (2020).

Por conta deste tipo de equipamento, são poucas as possibilidades de estímulo à criatividade e imaginação espontânea dos usuários. Por outro lado, os equipamentos do género, conforme por exemplo ilustram as imagens acima em comparação com os equipamentos que compõem os parques infantis de autoria do Aldo Van Eyck e *Plays Sculptures* desenvolvidas pelo Isamu Noguchi, estes equipamentos padronizados produzidos em massa têm tornado os espaços lúdicos em lugares simbólicos exclusivamente reservados para a ludicidade infantil. Fato que contribui também para o rompimento do espaço de convívio social entre os adultos, jovens, adolescentes e crianças, tal como pode-se constatar nas imagens (fig. 40 - 42). Enquanto que em contrapartido os projetos do Van Eyck e Noguchi estimulam diferentes tipos de apropriações do espaço ao longo do dia entre usuários de diferentes faixas etárias, instigando desse modo as relações intergeracionais através das práticas lúdicas.

Porém, há ausência de espaços lúdicos partilhados entre os usuários diversificados, poderá contribuir no desaparecimento de alguns hábitos e costumes intergeracionais em espaços urbanos, no caso vertente dos jogos. Daí reside a pertinência e o interesse deste trabalho em ativar determinados espaços urbanos, a partir da prática dos jogos espontâneos que permitem estimular a sociabilidade entre os jogadores de diferentes faixas etárias, bem como melhorar o relacionamento e a exploração do espaço urbano.

4.2. Exploração de Práticas Colaborativas e Experimentação Material

Este projeto foi produzido no contexto do espaço urbano da vila de Amares. A primeira ação experimental desenvolvida consistiu na pesquisa de campo realizada no âmbito da participação na residência artística referente ao Festival Encontrarte edição 2019, que teve lugar entre os dias 22 a 28 de Julho em Amares. A participação deveu-se ao contato estabelecido com a organização do evento, a qual manifestou o interesse em acolher a presente pesquisa no contexto do festival. Deste modo, a organização correspondeu positivamente à intenção proposta, tendo em seguida endereçado o convite que garantiu a minha participação. Deste modo, a pesquisa decorreu tendo em conta as seguintes etapas:

A primeira etapa foi caracterizado pelo o contato interpessoal com o público de Amares, como meio de tornar o processo artístico de investigação inclusivo, tendo em conta os grupos sociais ativos (crianças, adolescentes, jovens e adultos). Desde então, procurou-se explorar a essência da prática artística colaborativa e dialogante, fora do contexto expositivo institucional das galerias e museus. Partindo das experiências colaborativas e dialogante propostas pelo Grant H. Kester (2013), e cruzando com outros métodos de prática artística participativa e relacional propostos pelos autores Claire Bishop (2012) e Nicolas Bourriaud ([1998] 2009).

Neste contexto, o diálogo estabelecido com o grupo comunitário gerou reflexões e opiniões diversas em torno das dinâmicas do uso do espaço urbano e a sua relação com os jogos espontâneos, por este meio foi possível partilhar as memórias coletivas e individuais dos participantes. A participação do público no processo artístico não observou nenhuma mediação institucional, mas tornou-se possível graças ao apoio e colaboração da junta de freguesia de Amares, que facultou o contato com de alguns participantes, tendo acolhido a sessão de debate reflexivo em torno dos jogos espontâneos nas suas instalações.



Fig. 45 - 46. Práticas colaborativas e dialogantes, Amares (2019)

Ainda neste âmbito, foi realizada uma sessão experimental, também de cunho colaborativo e participativo com um grupo de alunos da Escola Primária de Amares, (fig. 45 - 46). No final do debate reflexivo com os alunos participantes, cujas conversas serviram como meio para

acolher as experiências e inquietações dos participantes, seguiu-se o momento de criação e experimentação prática. Assim sendo, foi realizado um workshop de desenho em torno dos jogos. Os participantes foram orientados a constituírem pequenos grupos de trabalho durante a realização do workshop, esta acção permitiu reforçar a dimensão colaborativa e convívio mútuo entre os participantes, envolvendo alunos e professores. Os contributos resultantes desta atividade recreativa, foram apresentados e debatidos entre os grupos e por fim, foram apresentados coletivamente. Porém, a representação coletiva dos desenhos elaborados permitiu atribuir visibilidade aos principais jogos e brincadeiras de interesse comum entre os alunos.



Fig. 47 – 48. Sessão experimental e colaborativa - workshop de desenho (2019).

Realizadas as atividades colaborativas, concretamente a sessão de debate com o grupo comunitário, seguido da sessão do workshop, teve lugar a etapa de produção artística experimental, durante a qual se fez o cruzamento de todos os dados obtidos por intermédio da participação do público, tanto nas conversações assim como no workshop de desenho.

Embora o resultado final derivado deste processo participativo, por via do workshop, seja meramente de carácter visual e estético, mesmo assim não anula a essência relacional, colaborativa e dialogante que o caracteriza enquanto processo. Esta percepção vai ao encontro do pensamento de Claire Bishop (2012), ao fundamentar que "a arte participativa exige que encontremos novas maneiras de analisar a arte que não estão mais ligadas apenas à visualidade, mesmo que a forma continue sendo um veículo crucial para a comunicação de significado" ³⁷ (Bishop, 2012:7).

Portanto, compreende-se que o resultado visual alcançado com os desenhos é consequência de um processo relacional, cuja matriz não está relacionada com formas visualmente perceptíveis, mas sim com a experiência humana adquirida por meio do convívio e diálogo com outros. Por isso, a representação visual foi explorada como estratégia de imortalizar o processo e torná-lo presente, de modo a que o trabalho possa ser visto e partilhado com mais pessoas.

Foi neste contexto, que as informações partilhadas pelos participantes, incluindo os desenhos produzidos no workshop, serviram como matéria prima do processo criativo que culminou com a materialização dos elementos escultóricos que integram a instalação. Nesta etapa, se optou em materializar os resultados obtidos em forma da instalação artística, composta por um conjunto de objetos relacionais (12 cubos).

³⁷ Tradução livre: "Participatory art demands that we find new ways of analyzing art that are no longer linked solely to visuality, even though form remains a crucial vessel for communicating meaning" (Bishop, 2012:7).

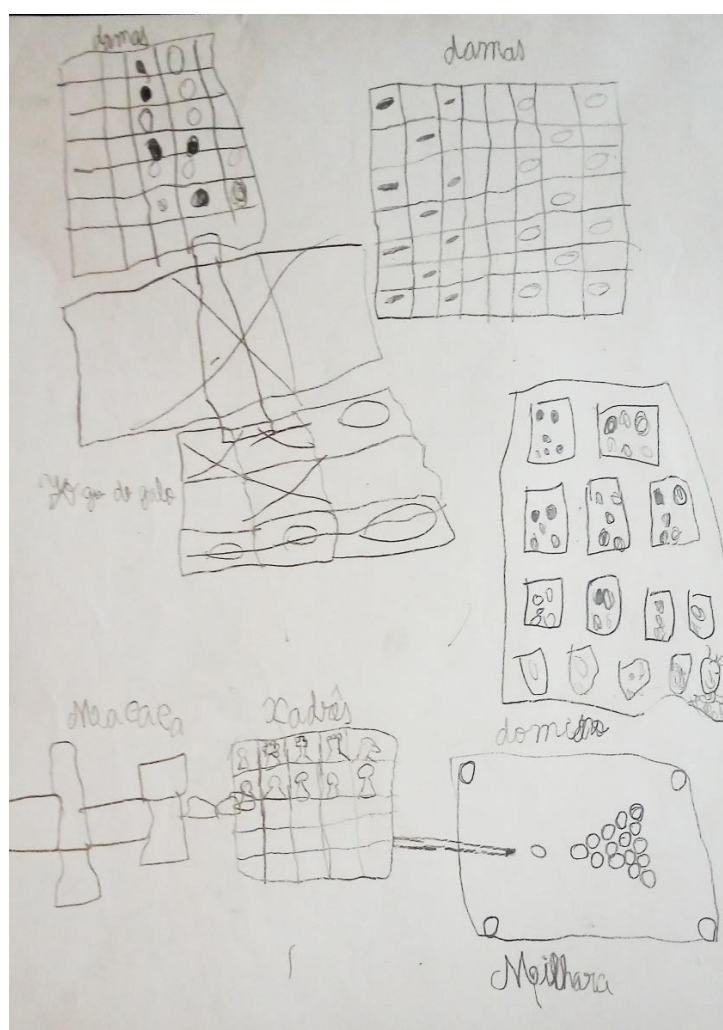
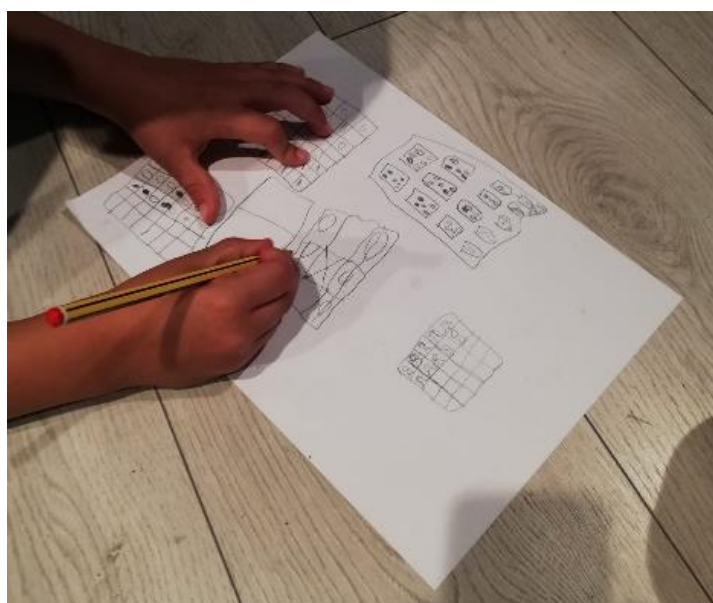


Fig. 49 – 50. Workshop de desenho (2019).

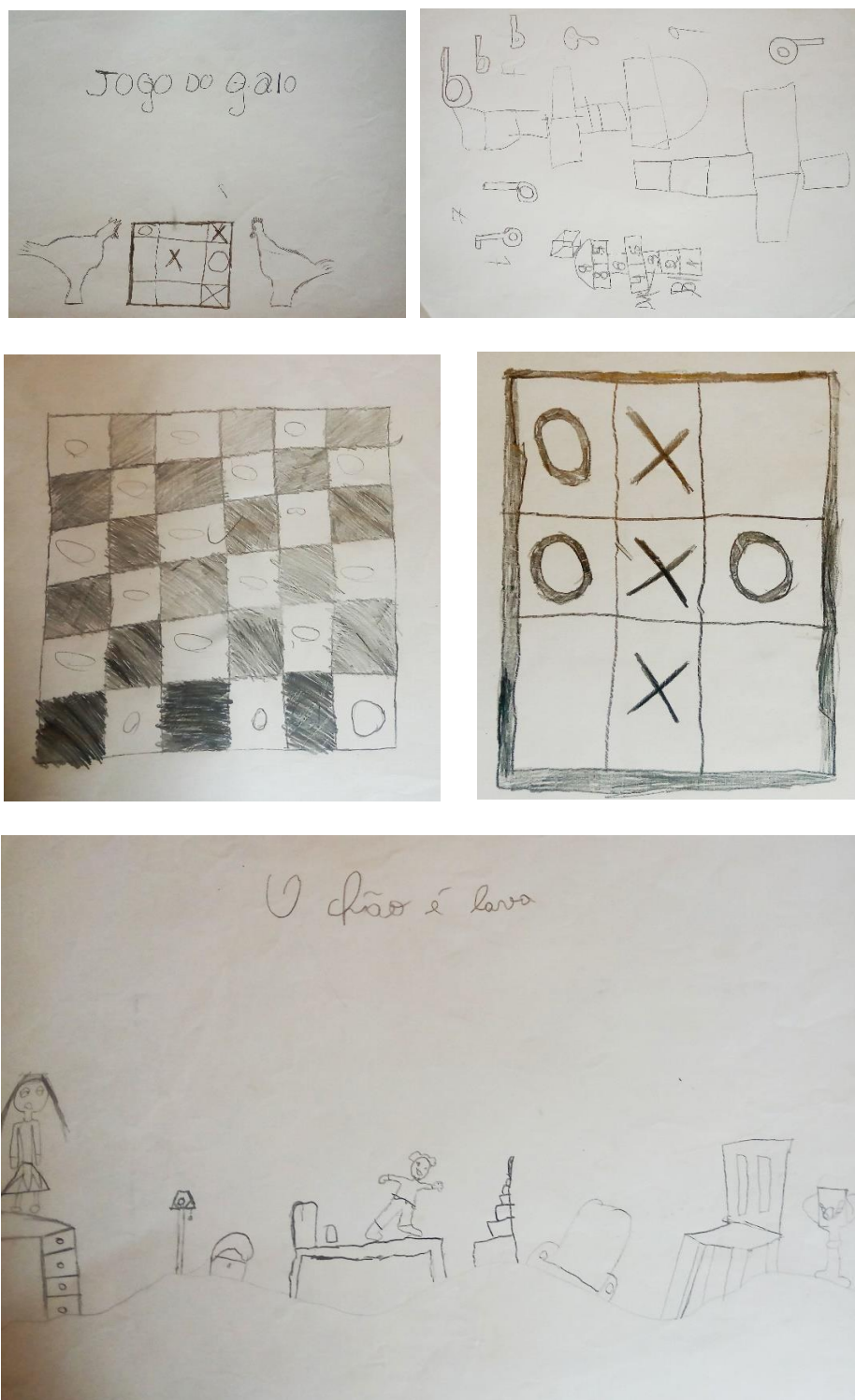
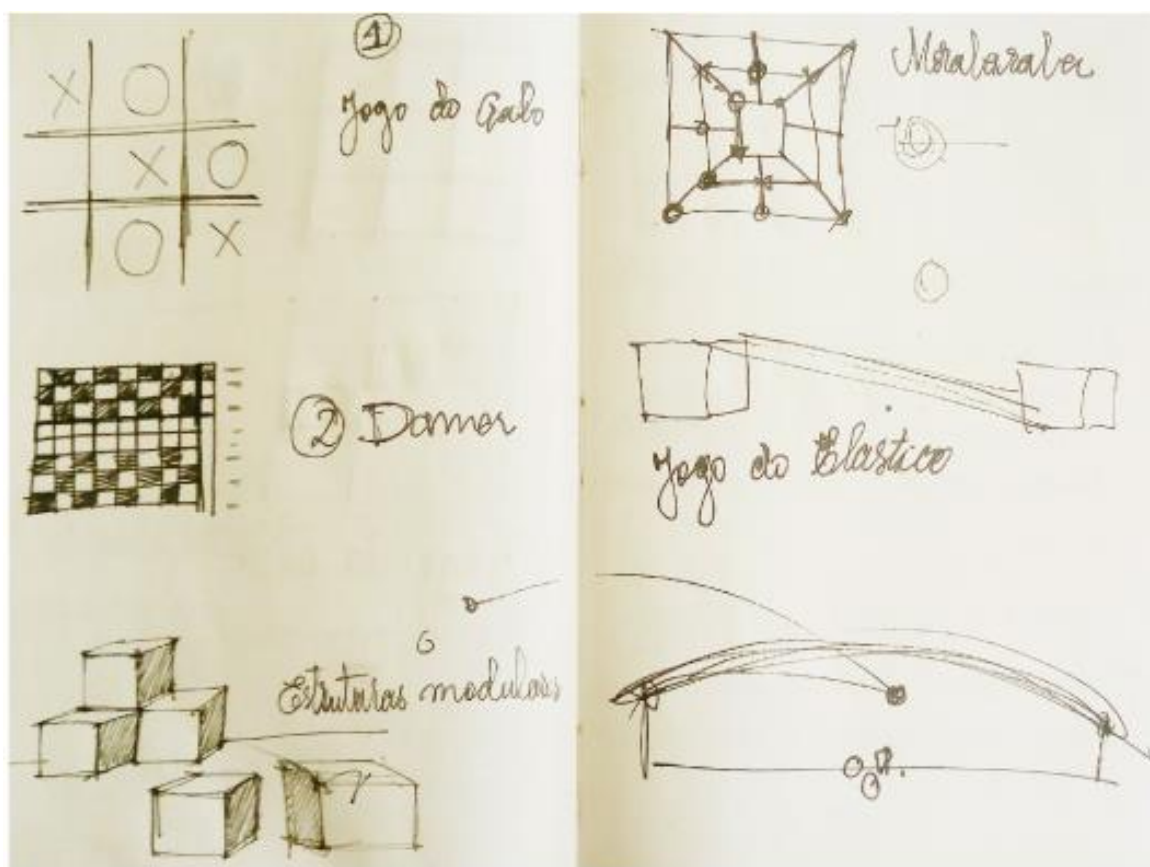


Fig. 51 – 55. Jogos representados no âmbito do workshop (2019).



56. Planificação criativa da instalação a partir da apropriação dos desenhos do workshop (2019).



Fig. 57 - 58. Materialização e pintura dos elementos escultóricos da instalação (2019).

4.3. Ativação Temporária do Espaço Público: Largo Dom Gualdim

Esta última etapa foi caracterizada pela intervenção no espaço público, através da inserção da instalação artística, denominada *Jogo Modular* (2019), no Largo Dom Gualdim. A inserção da instalação no espaço público menos dinamizado do largo, serviu como forma de retornar às contribuições prestadas pelos participantes ao público mais alargado, desta forma instigar a continuidade do diálogo e da ativação temporária do Largo.

O termo instalação artística nas palavras da Claire Bishop :

"é um termo que de forma imprecisa se refere ao tipo de arte na qual o espetador percorre o espaço em volta da obra , e que é muitas vezes descrita como teatral, imersivo ou experimental. O termo instalação artística expandiu-se de tal forma que atualmente descreve qualquer disposição de objetos num determinado espaço, a ponto de poder ser alegremente aplicado até a uma exposição convencional de obras de pinturas disposta numa parede"³⁸ (Bishop, 2005:6).

No caso da presente instalação *Jogo Modular* (2019), o público percorreu o espaço em volta dos elementos constituintes da mesma. Tendo em conta que a temática do trabalho retratou os jogos e brincadeiras espontâneas, os participantes dispuseram da total liberdade para manusear aleatoriamente os objectos artísticos relacionais inseridos temporariamente no largo.



Fig. 59. Intervenção no espaço público, [Instalação]. largo Dom Gualdim – Amares (2019).

³⁸. Tradução livre: "Installation Art is a term that loosely refers to the type of art into which the viewer physically enters, and which is often described as theatrical, immersive or experiential. The word installation has now expanded to describe any arrangement of objects in any given space, to the point where it can happily be applied even to a conventional display of paintings on a wall" (Bishop, 2005:6).

Durante o decurso do *Festival Encontrarte*, o público foi convidado a participar de forma livre na interação com o trabalho e por essa via ativando o espaço público do largo. De acordo com Claire Bishop (2005), ao descrever o processo de ativação da instalação por parte do espectador "(...) muitos artistas e críticos têm argumentado que o espectador precisa de movimentar-se em volta e pelo trabalho para experienciar, (...) , em contraste com a arte que simplesmente requer contemplação visual (que é considerada passiva e desapegada)"³⁹ (2005:11).

A visão da autora norteou o modo como decorreu o processo de ativação do projecto *Jogo Modular* (2019). Os espetadores na medida em que manuseiam os objetos, jogando e brincando em volta deles, tornavam-se parte integrante da intervenção, enquanto espetadores ativos, isto é participantes do processo de ativação artística do espaço. O processo de ativação artística é complexo, outras instalações “desencorajam da contemplação, e insistem para que o espetador age - escreva algo, tome uma bebida, ou converse com outras pessoas”⁴⁰ (Bishop, 2005:8).

Este fenómeno ocorre igualmente na espetacularização da instalação, alguns espectadores não se limitaram apenas à contemplação visual de forma passiva. O potencial lúdico gerado pelos jogos e formas modulares das peças motivaram a realização de múltiplas ações por parte do público. Algumas pessoas apropriaram-se das peças para diversos fins, tais como: sentar-se em volta delas, enquanto conversavam, jogando ou acompanhado o cenário lúdico em progresso.



Fig. 60. *Encontrarte* . Momentos de interação e ativação do espaço (2019).

³⁹. Tradução livre: "Many artists and critics have argued that this need to move around and through the work in order to experience it *activates* the viewer, in contrast to art that simply requires optical contemplation (which is considered to be passive and detached)" (Bishop, 2005:11).

⁴⁰. Tradução livre: "Others discourage you from contemplation and insist that you *act*-write something down, have a drink, or talk to other people" (Bishop, 2005:11).



Fig. 61 - 63 . Diferentes modos de activação do espaço e sociabilização (2019).

5. JOGO INTERGERACIONAL

5.1. Breve Contextualização

Este projeto foi produzido no contexto da cidade e província de Maputo respetivamente, visou responder às inquietações específicas relacionadas com as determinadas condições espaciais do meio urbano, como por exemplo: o enfraquecimento da convivência intergeracional no espaço público, por conta da ausência de espaços lúdicos multiusos na periferia urbana da cidade, que por sua vez possam contribuir na investigação da prática dos jogos espontâneos.

De acordo com os dados observados comumente os jogos ainda são realizados em locais inseguros. A propósito lembro - me que durante a minha infância toda, sobretudo nos anos 90 também brinquei nas bermas das estradas e ruas do meu bairro Polana Caniço. Onde por vezes a circulação dos transeuntes era temporariamente condicionada. Tal como aconteceu em outras partes do mundo, em concreto nas cidades Holandesas de acordo com as autoras Lingen e Kollarova (2016).

Nos bairros periféricos da cidade de Maputo geralmente os populares têm disputado os espaços improvisados, inapropriados para a realização de jogos e atividades recreativas com os transeuntes e os automobilistas. As atividades lúdicas são realizados em ambientes de vulnerabilidade e insegurança pública, em alguns casos os praticantes têm sofrido acidentes de viação de tipo atropelamento, entre outros acidentes decorrentes da violência e insegurança urbana. Portanto, atualmente brincar nas ruas e bermas das estradas nos bairros periféricos da cidade de Maputo constitui um grande perigo para a sociedade em particular para às crianças, devido ao crescimento do parque automóvel, entre outros fatores associados.

"Em média, entre 2013 e 2018, constatou-se um aumento considerável do parque automóvel no país, ao passar de pouco mais de 542 mil para mais de 782 mil veículos, correspondente a um crescimento médio anual de 40 mil veículos. Entretanto, o crescimento acelerado do parque automóvel no país pode estar a influenciar para um elevado número de acidentes de viação. A velocidade excessiva, má travessia de peões, condução sob efeito de álcool e deficiências mecânicas nas viaturas continuam a ser as principais causas dos acidentes de viação". (Jornal O País, 2019).

Para além da ausência de espaços lúdicos nas zonas periféricas da cidade e da desvalorização social dos jogos, outro fator não menos importante a considerar, de ordem sócio - económico e político referente a pobreza urbana infantil. Também faz parte das possíveis motivações ou causas locais particulares que concorrem para o desuso dos jogos espontâneos. "Em Moçambique, mais de um milhão de crianças com idades compreendidas entre 7 e 17 anos estão envolvidas no trabalho infantil⁴¹". E "mais de 300 mil crianças dedicam-se ao trabalho infantil na cidade de Maputo" (Jornal País, 2018).

⁴¹Trabalho infantil é "muitas vezes definido como o trabalho que priva as crianças da sua infância, seu potencial e sua dignidade, e isso é prejudicial para o desenvolvimento físico e mental" (Unicef, Moçambique: 2015).



Fig. 64 – 65. O País. Trabalho infantil – Cidade de Maputo (2018).

Diante deste cenário, foram realizadas pesquisas na cidade de Maputo, que consistiram no levantamento bibliográfico dos jogos tradicionais, junto do ministério da juventude e desporto, instituição responsável pela a organização do Festival Nacional dos Jogos Tradicionais de Moçambique. Igualmente foi feito um trabalho de contacto e diálogo a nível comunitário com os populares dos Bairros da Polana Caniço - "A" e Abel jafar.

Na sequência destas ações foi implementado um conjunto de intervenções artística de caráter permanente no espaço público comunitário, situado no exterior e interior das Escolas Primárias da Polana Caniço - A e Abel Jafar respetivamente.

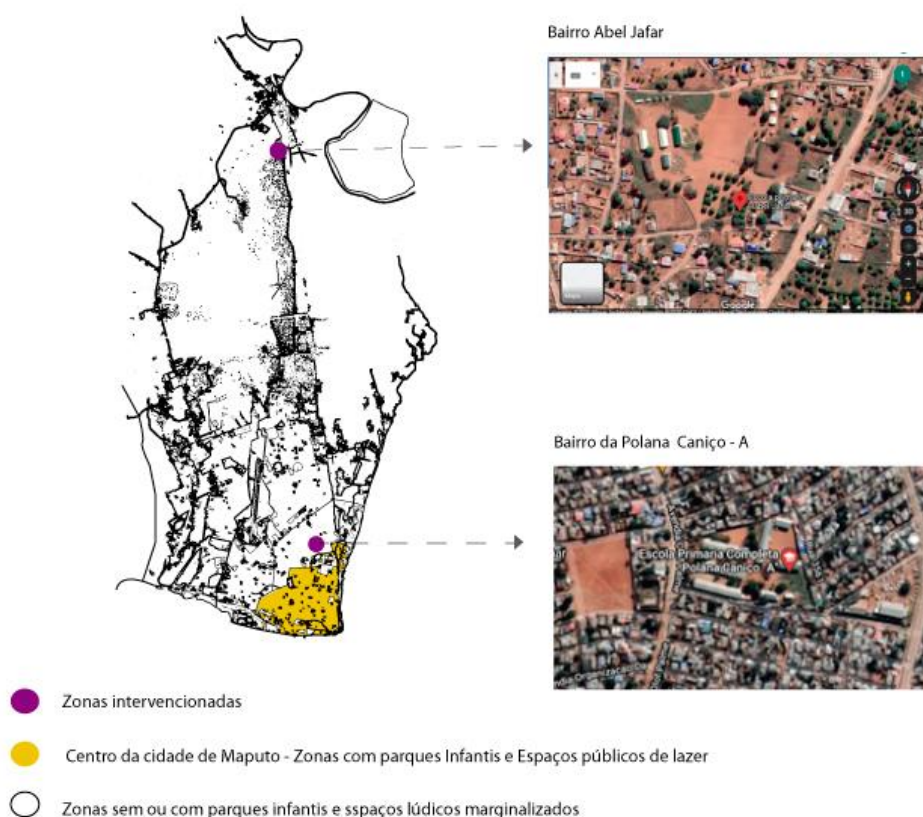


Fig. 66. Maputo, enquadramento urbano dos bairros de Polana Caniço "A" e Habel Jafar (2019).

O Bairro da Polana Caniço - "A" faz parte dos bairros periféricos situados nos arredores a sul da cidade de Maputo, a cerca de 9 km do centro da cidade. O bairro Abel Jafar faz parte dos bairros peri-urbanos, está situado a norte da província de Maputo, no distrito de Marracuene, a cerca de 29 km do centro da capital. Ambos os bairros apresentam realidades comuns, no que diz respeito à ausência de espaços lúdicos públicos, apesar da distância que separa os dois do centro da cidade.

A falta de espaços lúdicos na malha urbana destes bairros, à semelhança dos restantes, tal como ilustra a fig. 60 que todos os jardins e os respetivos espaços lúdicos em óptimas condições estão situados no centro da cidade de Maputo na sua maioria. Portanto, acredita-se que este fator poderá concorrer significativamente no desuso dos jogos espontâneos no espaço público, devido a desvalorização das infraestruturas urbanas ligadas às atividades lúdicas e do convívio intergeracional. De acordo com as perguntas de investigação levantadas no seguimento dos objetivos propostos, foram desenvolvidas ações que visam contribuir para a dinamização do diálogo intergeracional, a partir do ato lúdico de jogar e brincar, enquanto recurso relacional de ativação e de vivência nos espaços urbanos. Procurou-se ainda contribuir para a ativação de espaços lúdicos mal tratados ou degradados, como estratégia de revisitar os jogos.

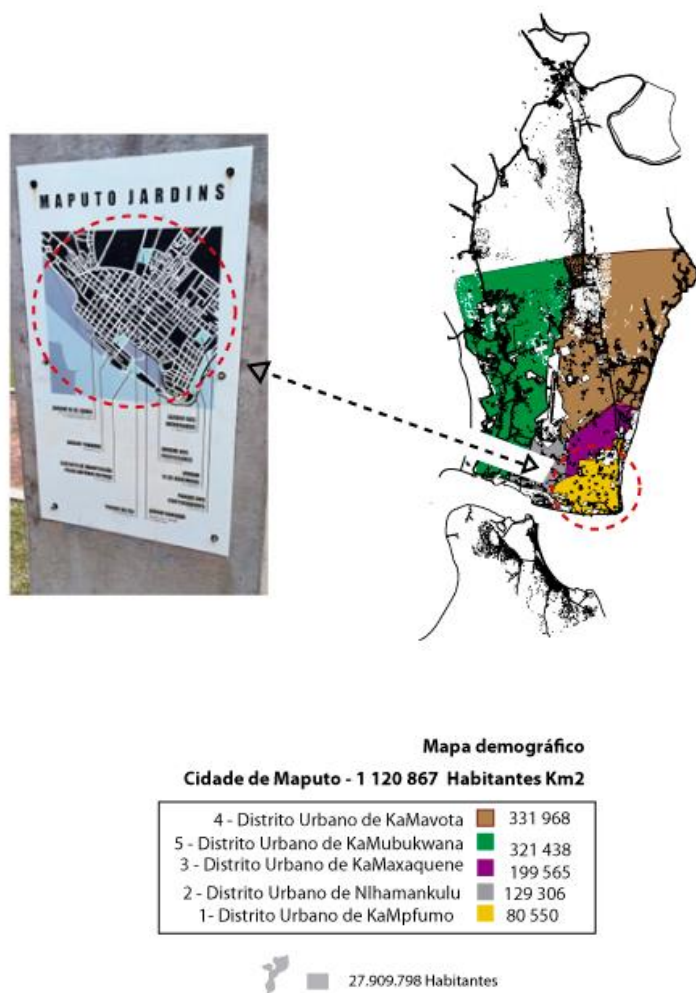


Fig. 67. Maputo – Mapeamento dos parques infantis, jardins e espaços públicos multiusos VS mapa demográfico da cidade (2019)

5.2. Exploração de prática colaborativas e Experimentação artística

Este projeto à semelhança do anterior realizado na Vila de Amares, também foi desenvolvido seguindo as três etapas distintas, como descrito a seguir. Os primeiros momentos de trabalho foram caracterizadas pelos procedimentos burocráticos e administrativos, que consistiram na apresentação da proposta do trabalho junto das Escolas Primárias e Completas de Polana Caniço – A e Abel Jafar respetivamente.

O segundo momento consistiu na pesquisa documental dos dados existentes no terreno, tendo sido consultada a brochura estatal sobre o "*Festival de Jogos Tradicionais de Moçambique*" (2011).

Em seguida partiu-se para a exploração documental, dialogante e relacional do meio envolvente, privilegiou-se o método de observação participativa na recolha de dados e vestígios existentes no terreno. O trabalho foi levado a cabo de forma discreta, de modo a evitar influenciar o posicionamento das pessoas contatadas, bem como de contaminar a natureza dos dados recolhidos, por meio conversas informais, desenhos, fotografias e audiovisuais. Enquanto isso, e simultaneamente, accionamos também a exploração das experiências dialogantes e colaborativas. O processo colaborativo envolveu a alguns membros da comunidade e alguns alunos das respetivas Escola anteriormente descritas. Desta forma, o processo de pesquisa decorreu de forma informal, fato que possibilitou a nossa integração de forma natural nas comunidades e junto do público alvo diversificado praticante dos jogos e brincadeiras espontâneas.

Demos continuidade às práticas colaborativas propostas pelo autor Grant H. Kester (2013) e da 'estética relacional' propostas pelo curador e crítico de arte Nicolas Bourriaud ([1998] 2009). Este processo desenvolveu-se através da partilha de informação e diálogo, permitindo deste modo o relacionamento em loco com os alunos e restantes membros das comunidades circunvizinhas das escolas. Neste sentido, foi possível acolher as suas opiniões e inquietações relacionadas com as dinâmicas dos jogos e as condições sociais relativas à acessibilidade dos espaços lúdicos. Tal como afirma o escritor e animador sociocultural António Cabral:

Os jogos estão muito dependentes das condições geográficas e sociais que lhes impõem limitações de espaço, de movimento e de materiais utilizados. (...) as crianças não podem divertir-se como nas cidades, tendo de inventar os seus próprios jogos (...), (Cabral, 1998:24).



Fig. 68 - 69 . Registo de alguns jogos e brincadeiras espontâneas, Habel Jafar (2019).

O pensamento de António Cabral vai de acordo às realidades observadas nos bairros suburbanos da cidade de Maputo, visto que às crianças residentes nos bairros periféricos em particular, incluindo a população adulta não beneficia de certos direitos e privilégios essenciais, tais como espaço lúdicos públicos, por exemplo. As brincadeiras são feitas com base nos materiais recolhidos no meio envolvente e adaptados aos jogos.

O momento intermédio do projeto foi caracterizado pela materialização de algumas esculturas de jogos (*Play Sculptures*) e adequação de alguns espaços públicos marginalizados, cujo os mesmos foram intervencionados e transformados em espaços lúdicos.

As esculturas de jogos foram produzidas ancoradas nas informações e fatos reais recolhidos no terreno. Por exemplo a falta de espaços planificados e equipamento lúdico contribui para o desuso dos jogos. Fato que também poderá agravar para o desuso das práticas lúdicas.

Portanto, a materialização das esculturas de jogos visa dar continuidade com o processo efémero dos jogos, por falta de meios simbólicos permanentes que possam atrair os jogadores de diferentes faixas etárias e instigar a sua prática.

O conceito '*Esculturas de jogo*' tem sido associado ao legado escultórico das obras do escultor e arquiteto paisagista Isamu Noguchi. Grande parte das suas esculturas permitem ao público apropriar-se delas como ferramentas ou catalisadores de jogos e brincadeiras lúdicas. Embora tendo em conta as contribuições de Claire Bishop (2005), referente às características da instalação artística, igualmente o conjunto destas intervenções pode ser compreendido no âmbito das instalações artísticas.

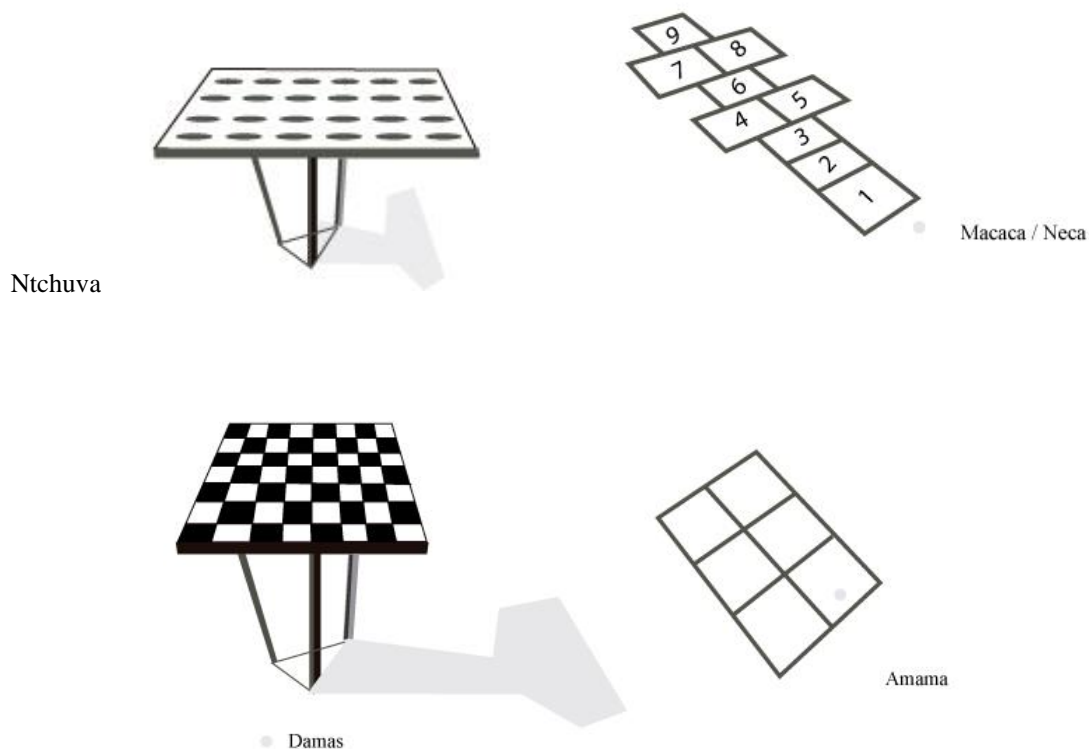


Fig. 70. Planificação projetual, Jogo Intergeracional (2019).



Fig. 71 – 76. Processo de produção – Práticas colaborativas (2019).

5.3. Adequação e Ativação de Espaços Marginalizados em Espaços Lúdicos

As esculturas de jogo produzidas representam os jogos de Ntluva e Damas que são alguns dos jogos de tabuleiro mais disputados e apreciados na cidade e província de Maputo em particular nos bairros de Polana Caniço - "A" e Habel Jafar. Para além das esculturas de jogo foram representados alguns jogos de terra plana, como a Macaca / Neca e outras formas geométricas que permitem a continuidade de jogos criativos. Este processo permitiu ativar pequenos espaços outrora marginalizados e abandonados, contribuindo deste modo para o alcance dos objetivos da investigação.

A escolha dos locais intervencionados para a inserção das esculturas do jogo foi decidida em conjunto pelas comunidades e as direções das escolas envolvidas. O processo de conservação e manutenção do trabalho ficou a cargo da comunidade, a qual assumiu até então garantir o bom uso e monitorização dos mesmos. É importante referir que o processo de feitura dos trabalhos contribuiu também em pequena escala para a dinamização da renda local de alguns profissionais e comerciantes que colaboraram no provimento do material de produção, nomeadamente: cantoneiras, betão, aluguer da máquina de soldar, etc. (ver anexo 4.1).



Fig. 77 – 80. Ativação e adequação do espaço lúdico. Habel Jafar (2019).



Fig. 81 - 86. Espaço lúdico ativado, Habel Jafar (2019).



Fig. 87 – 88. Espaço lúdico ativado, Habel Jafar (2019).

6. ANÁLISE DO GRAU DE PARTICIPAÇÃO DO PÚBLICO

O caráter participativo do público presente em todas as etapas do trabalho foi reflexo da implementação das estratégias colaborativas, dialogantes e relacionais. A participação e o envolvimento público realizou-se em diferentes níveis e intensidades, sendo que foi importante procurar apurar o contributo e o grau de participação do público alvo de forma sistemática, visto que todos os participantes contribuíram positivamente para o alcance dos objetivos preconizados.

Porém, analisou-se o grau de participação coletiva ou individual a partir das implicações e evidências reais resultantes do processo de materialização dos projetos desenvolvidos, cujo os mesmos são objetos de análise do presente capítulo, com base nas contribuições propostas pela investigadora americana e consultora analista de políticas públicas Sherry Arnstein (1969). Portanto, procurou-se situar o nível de participação em função de cada etapa realizada e consoante os princípios indicados na escada de participação do cidadão.

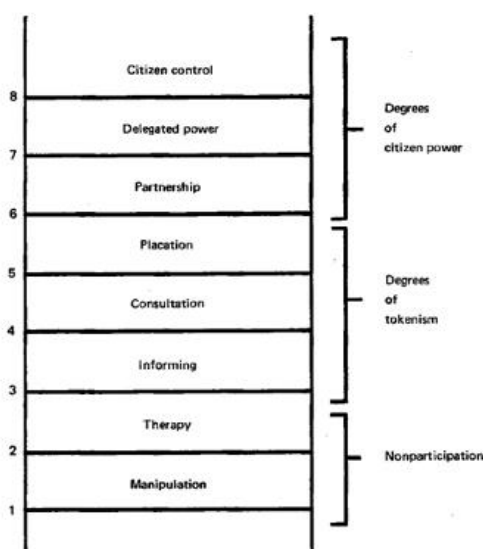


Fig.89. Oito degraus da escada de participação do cidadão (Arnstein, 1969 : 217).

"Participação do cidadão é um termo categórico para empoderar o cidadão. É a redistribuição do poder que permite que os cidadãos que não o têm, atualmente excluídos dos processos políticos e económicos, sejam deliberadamente incluídos no futuro ⁴²" (Arnstein, 1969:216). No contexto deste trabalho objetivou-se empoderar o público normalmente excluído nos processos de produção artística e tomada de decisão nas questões socioculturais. Deste modo, foi neste domínio que explorou-se o processo participativo do público alargado, com o intuito de incluir o pensamento crítico e as opiniões do mesmo em torno das questões problemáticas da investigação.

Portanto, o momento de criação artística deixou de ser autónomo, singular, solitário apenas do criador e passou a ser partilhado coletivamente com múltiplos públicos, que normalmente não

⁴² Tradução livre: "(...) citizen participation is a categorical term for citizen power. It is the redistribution of power that enables the have-not citizens, presently excluded from the political and economic processes, to be deliberately included in the future" (Arnstein, 1969:216).

têm tido oportunidades de participação e acesso aos eventos culturais. Assim sendo, este ato simbolizou uma forma de conferir poder, legitimação e visibilidade aos participantes, pondo em marcha os seus contributos por intermédio das experimentações projetuais.

Com base nas escalas e degraus representados na escada de participação do cidadão, apurou-se que a participação do público nos projectos realizados pode ser considerada como correspondente à escala *degrees of citizens power*, situada nos degraus 6 e 7, pelo fato do processo participativo nesses degraus ocorrer de forma deliberada. Tal como afirma a autora nos seguintes moldes:

Nesse degrau da escada, o poder é de facto redistribuído por meio de negociações entre cidadãos e detentores de poder". E no degrau 7 "as negociações entre cidadãos e funcionários públicos também podem resultar em cidadãos alcançando autoridade dominante para a tomada de decisões sobre um plano ou programa específico"⁴³ (Arnstein, 1969: 221 - 222).

A visão da autora vai de acordo com os procedimentos que nortearam a participação dos cidadãos no decurso deste trabalho, na medida em que os procedimentos colaborativos, dialogantes e relacionais compuseram-se em negociações marcadas pelas partilhas de memórias e opiniões. Embora neste âmbito as negociações tenham decorrido sem nenhum imperativo do poder institucional, acima mencionados pela autora, apesar das conversações para a concretização do projecto terem sido realizadas com o apoio e a colaboração institucional do *Festival Encontrarte* (edição 2019), Junta de Freguesia de Amares, Escola Primária de Amares, Escola Primária Completa da Polana Caniço – A e Escola Primária Completa Abel Jafar. Mesmo assim, apesar da parceria estabelecida com as instituições supracitadas, o processo de participação e envolvimento público decorreu de forma autónoma, independente e informal.

Ainda assim, a mediação das conversações foi inteiramente assegurada pelos próprios participantes em função das suas expectativas e interesses coletivos. Por exemplo: os participantes sugeriram os jogos e brincadeiras que gostariam de ver representados nos projetos. Igualmente falaram das inquietações associadas às transformações das práticas lúdicas e relações sociais no espaço público.

Por conseguinte, o processo participativo fluiu democraticamente, tanto nas sessões que culminaram com a realização do workshop de desenho em Amares, bem como nas sessões dialogantes e participativas que se seguiram em Maputo. Nestas, os participantes foram orientados para se organizarem em pequenos grupos, como forma de estimular a dimensão relacional, interativa e convívio entre eles.

Porém, os participantes vivenciaram a oportunidade e o privilégio de falarem uns com os outros e ouvirem-se uns aos outros, ao contrário do cenário que corre na escala de participação designado por *degrees of tokenism*, situado nos degraus 3, 4 e 5, na qual, de acordo com a autora Sherry Arnstein "os cidadãos começam a ter algum grau de influência, embora o tokenismo ainda seja aparente" ⁴⁴ (Arnstein, 1969: 2020).

⁴³. Tradução livre: At this rung of the ladder, power is in fact redistributed through negotiation between citizens and powerholders. (Arnstein, 1969: 221- 222).

⁴⁴ Tradução livre: It is at this level that citizens begin to have some degree of influence though tokenism is still apparent. (Arnstein, 1969: 2020).

Apesar do grau de visibilidade e influência que a autora descreve nesta escala de participação, ela afirma, mesmo assim que o tokenismo ainda seja aparente. Isto é, simulado ou artificial quando a participação é condicionada pelos seguintes factores:

(...) quando a informação é fornecida num estágio avançado do planeamento, as pessoas têm pouca oportunidade de influenciar o programa projetado para seu benefício. Convidar os cidadãos a exporem as suas opiniões, assim como informá-los, pode ser um passo legítimo para sua participação plena. Mas se consultá-los não é combinado com outros modos de participação, esse degrau continua a ser uma farsa, pois não oferece garantia de que as preocupações e ideias dos cidadãos serão tidas em consideração.⁴⁵ (Arnstein, 1969: 2019).

Conduto, parafraseando Sherry Arnstein (1969), a participação plena só ocorre quando o cidadão ao participar de certa atividade tem a oportunidade de ser informado, consultado e dessa forma ganha visibilidade. Embora o processo não termine por aí. Segundo a autora, é necessário que os procedimentos anteriores de informar e consultar o cidadão sejam combinados com outras ações, tais como: permitir que as opiniões emitidas pelos participantes possam ser tidas em consideração e que, por conseguinte, tenham o poder de influenciar a decisão final para o seu benefício em qualquer evento em que estejam envolvidos. E quando não é concedido aos participantes o direito de comprovar que as suas contribuições foram levadas em consideração, logo, isto pode significar que não há garantias de tratar-se de uma participação íntegra.

No caso em análise, referente aos projetos desenvolvidos na Vila de Amares e na Cidade de Maputo, os participantes foram envolvidos em todas as etapas que conduziram ao alcance do resultado final dos projectos. Desta forma, os intervenientes identificaram-se com o resultado alcançado, como prova de que realmente as suas preocupações e ideias foram levadas em consideração. A capacidade de controlo total dos projectos pelo público continua até então a traduzir-se na gestão e dinamização contínua dos mesmos pelas lideranças comunitárias das respetivas áreas intervencionadas.

O público exerce o poder total na gestão dos projetos. Tal como Sherry Arnstein (1969) descreve, o último degrau (8) da escada de participação do cidadão, designado como *escalão citizen control*.

⁴⁵ Tradução livre: (...) when information is provided at a late stage in planning, people have little opportunity to influence the program designed “for their benefit.” Inviting citizens’ opinions, like informing them, can be a legitimate step toward their full participation. But if consulting them is not combined with other modes of participation, this rung of the ladder is still a sham since it offers no assurance that citizen concerns and ideas will be taken into account (Arnstein, 1969: 2019).

7. CONCLUSÕES

Ao longo deste trabalho constatou-se que o desuso dos jogos espontâneos está intrinsecamente relacionado com diversos fatores de ordem social, económica e política. Partindo das contribuições dos autores Adriana Friedman (1992), entre outros citados em particular no capítulo 2.5.

Por outro lado, constatou-se que as hipóteses e as inquietações levantadas em forma de perguntas de investigação vão de acordo com a realidade vivenciada no terreno e também coincidem com as informações bibliográficas consultadas.

Diante dos factos resultantes da pesquisa, compreendeu-se igualmente o grau de complexibilidade e a problemática em torno do desuso dos jogos espontâneos na contemporaneidade. Daí foi possível observar que os jogos espontâneos são fortemente influenciados pelas transformações sociais dominantes numa determinada época e contexto histórico. Porém, as transformações sociais em alusão podem ser consideradas de origem local ou regional. A magnitude global, por seu turno, também contribui significativamente para as alterações das dinâmicas lúdicas nos espaços urbanos. Como por exemplo: o crescimento exponencial das cidades e da sociedade de consumo de produtos industrializados e digitais ao longo da segunda metade do século XX.

Por conseguinte, às relações sociais baseadas nos valores de aproximação e convívio relacional no espaço público foram gradualmente substituídas pelos equipamentos de comunicação virtual. Este facto, permitiu a rápida acessibilidade na comunicação de forma virtual entre pessoas em diferentes lugares. No que tange às práticas lúdicas em concreto, o jogo espontâneo relacional e corporal também conheceu novas dinâmicas com o surgimento e proliferação dos vídeos jogos e brinquedos comerciais.

Conclui-se que é extremamente importante o envolvimento de todas as forças vivas das sociedades no incremento dos esforços e envolvimento na preservação dos jogos em risco de entrarem em desuso. Sem perder este aspeto de vista, ao longo do desenvolvimento do processo investigativo e projetual procurou-se destacar diferentes abordagens criativas que têm sido exploradas a partir da ideia do jogo, enquanto elemento catalisador dos diversos modos de apropriação e ativação dos espaços urbanos. Nesta perspetiva, a investigação entrelaçou um conjunto de trabalhos desenvolvidos por autores multidisciplinares dentre eles sociólogos, historiadores, biólogos, arquitetos, designers e artistas visuais, nas suas múltiplas disciplinas artísticas tais como: desenho, pintura e escultura. O cruzamento de diferentes campos disciplinares teve como intenção tirar partido dos estudos e experiência artísticas anteriormente realizadas, cujo as mesmas exploraram igualmente a dimensão da apropriação e ativação do espaço urbano e ainda o sentido crítico de pensar e agir sobre a cidade a partir das práticas lúdicas, sem perder de vista os objetivos centrais que norteiam a investigação no domínio do campo artístico.

Partindo das contribuições de Anna Lingen e Denisa Kollarova (2016), que contrapôs-se à realidade presenciada no campo da investigação, e com base na observação dos modelos dos equipamentos lúdicos que caracterizam os parques infantis atuais, concorda-se com as autoras quando afirmam que os mesmos não estimulam os utentes a procederem com a continuidade das brincadeiras livres e criativas. Sendo que este facto acaba limitando aos adultos apropriarem-se dos espaços lúdicos, o equipamento e o espaço envolvente foi pensado apenas para o uso exclusivo das crianças. Tanto que os equipamentos lúdicos urbanos contemporâneos

na sua maioria tendo em conta a realidade observada no contexto moçambicano e português, condicionam a realização de certos movimentos específicos, contribuindo assim na uniformização das práticas lúdicas, bem como do uso do espaço de forma intergeracional. Em contrapartida o modelo dos parques infantis ou espaços lúdicos multiusos desenhados pelo o arquiteto Aldo Van Eyck (1918 - 1999), permitem a exploração da criatividade dos utentes, visto que os equipamentos lúdicos foram desenhados formalmente para não exercerem funções específicas, mas sim diversas funções de acordo com o impulso lúdico dos utentes. Por isso, este modelo de parque infantil reforça a ideia de que o espaço lúdico é um local de coesão social entre todas as faixas etárias. Portanto, neste sentido as atividades lúdicas são integradas nas dinâmicas espaciais da vida urbana, enquanto uma condição do direito à cidades humanizadas. E sem perder de vista que um dos objetivos deste trabalho visou explorar a ludicidade a partir dos jogos e de modo geral repensar criticamente nas diferentes dinâmicas de uso e apropriação do espaço público entre diferentes intervenientes sociais desde às crianças, adolescente, jovens e adultos. Assim como reinventar os jogos em práticas artísticas no espaço público.

A perspectiva acima citada é claramente evidente de ponto de vista construtiva e formal nos trabalhos do arquiteto paisagista e designer Isamu Noguchi (1904 - 1988), cujo os seus trabalhos associaram o design e a linguagem plástica que caracteriza a escultura abstrata e geométrica. Em articulação com a dimensão experimental, o projecto *Jogo Modular* (2019), foi desenvolvido na vila de Amares, de acordo com as metodologias de investigação aplicadas, baseadas nos processos colaborativos dialogantes, relacionais, observação participativa e intervenção espacial por intermédio da instalação artística explorada na ativação do espaço público do Largo Dom Gualdim.

O método de observação participativa contribuiu para a compreensão e registo das dinâmicas sociais decorrentes dos modos de apropriação e uso do parque infantil localizado junto ao Largo, sendo que a posterior intervenção artística que decorreu na área menos usual do largo. A natureza da instalação visou ir ao encontro da dimensão relacional e abrir um espaço de criação de situações lúdicas aleatórias, como meio de instigar a continuidade das práticas lúdicas livres e a priori incondicionadas.

Dando continuidade à reflexão sobre o âmbito da experimentação projetual, foram realizadas mais duas ações interventivas no espaço público, na cidade de Maputo em Moçambique, especificamente nos Bairros de Polana Caniço e Abel Jafar. Tendo em conta o estudo realizado no contexto da cidade de Maputo, referente ao mapeamento dos parques infantis e espaços de lazer multiusos de carácter público, constatou-se que os parques infantis municipais apenas existem no centro da cidade. E as restantes zonas periféricas da cidade e periurbanas não têm parques infantis e nem áreas de lazer multiusos reconhecidos pelas autoridades locais, segundo as figuras apresentadas no projecto *Jogo Intergeracional*. Ou seja, algumas das referidas zonas possuem parques infantis marginalizados, assim como espaços lúdicos multiusos em avançado estado de degradação. No entanto estes não fazem parte das estatísticas oficiais.

Neste sentido, o projeto visou ativar e adequar alguns espaços lúdicos comunitários nos bairros acima mencionados. Dada as circunstâncias do contexto local, observou-se que os jogos espontâneos ocorrem de forma efémera em áreas improvisadas. Enquanto que no centro da cidade de Maputo, apesar da existência de alguns parques infantis, os jogos espontâneos não são praticados devido à proliferação dos jogos eletrónicos entre outros fatores mencionados no capítulo (2.4). Outro dado importante constatado nos parques infantis existentes no centro da cidade de Maputo é que os mesmos também se enquadram no género de parques infantis caracterizados pelas autoras Anna Lingen e Denisa Kollarova (2016), igualmente pelo arquiteto

Aldo Van Eyck, como sendo os parques que não permitem a continuidade dos jogos e brincadeiras livres.

As intervenções realizadas visaram o registo das evidências que comprovam ou que permitem compreender os tipos dos jogos mais usuais e o seu grau de praticabilidade. A partir dos dados recolhidos no terreno conclui-se que os jogos são cada vez menos praticados nos principais centros urbanos. Concluiu-se ainda que são comumente mais valorizados e praticados pelas crianças e populares no geral residentes nas periferias e áreas periurbanas no caso da cidade de Maputo. Porém, o conjunto das intervenções de carácter permanente concorreu para a ativação dos espaços públicos, por meio de inserção de um conjunto escultórico, que por sua vez será o principal catalisador no impulsionamento das novas dinâmicas sociais, associadas às práticas lúdicas.

Portanto, através do jogo foi possível compreender certos fatores sociais que normalmente ocorrem de forma invisível, como no caso da segregação sócio-espacial, descortinada a partir do estudo cartográfico dos mapas temáticos, no caso vertente, os mapas dos parques e jardins públicos da cidade de Maputo. De modo geral, observou-se que apesar de muita exposição dos meios digitais e outras formas de passar o tempo e lazer associadas ao consumo, a sociedade ainda encontra a motivação e interesse nos jogos e brincadeiras espontâneas quando é estimulada a praticar.

Por isso, entende-se que o desaparecimento das brincadeiras espontâneas no espaço público, principalmente nas grandes cidades, constitui o reflexo do modo de vida bastante acelerado nos centros urbanos. Geralmente as famílias actuais têm dito pouca disponibilidade diária para introduzirem os jogos durante os tempos livres da família e dos seus membros. Sendo que actualmente devido a dinâmica da vida acelerada tem havido pouco contacto social, relacional e intergeracional entre os diferentes intervenientes sociais, as relações interpessoais, baseadas nas ações e valores de partilha e convívio coletivo entre os seres humanos e o meio urbano, têm registado um afastamento e desunião. Por conseguinte, este processo acelerou o surgimento de novas dinâmicas sociais orientadas para o individualismo com o advento das mídias digitais e da proliferação de consumo dos objetos domésticos.

Diante deste leque de observações os projetos implementados contribuíram essencialmente na ativação e criação de espaços lúdicos enquanto um direito à cidade. O filósofo e sociólogo Henri Lefebvre (2008), afirma que "o ser humano tem necessidade de uma atividade criadora, de obra (e não apenas de produtos e de bens materiais consumíveis), necessidades de informação, de simbolismo, de imaginário, de atividades lúdicas" (Lefebvre, 2008:105).

As palavras do filósofo e sociólogo Henri Lefebvre reforçam a importância e a pertinência deste trabalho. Porque a partir reinvenção e apropriação dos jogos espontâneos o trabalho objetivou contribuir na melhoria dos espaços públicos, como resultado da intervenção crítica de pensar e agir sobre as determinadas condições espaciais e sociais da (s) cidade (s). Por outro, lado estas ações também concorrem para reviver e conferir mais visibilidade aos jogos espontâneos em desuso.

8. BIBLIOGRAFIA

Abreu, José Guilherme. (2015). "Arte Pública Como Meio de Interação Social: Da Participação Cívica ao Envolvimento Comunitário" in Almeida, Bernardo. Rosendo, Catarina. Margarida, Alves. (eds (2015), *Arte pública: lugar, contexto, participação*. Câmara Municipal de Santo Tirso: Instituto de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa (IHA – FCSH/UNL), pp. 171-174.

Almeida, Bernardo. Rosendo, Catarina. Margarida, Alves. (eds.) (2015). *Arte Pública: Lugar, Contexto, Participação*, Câmara Municipal de Santo Tirso: Instituto de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa (IHA – FCSH/UNL).

Batchelor, David (2000). *Minimalismo*, 1ª edição, Lisboa: Editora Presença.

Baudrillard, Jean (1975). *A Sociedade de Consumo*. Lisboa : Edições 70.

Berne, Eric [1964] (1995). *Os Jogos da Vida: Análise Transacional e o Relacionamento entre as Pessoas*, (Tra. E. Artens. Adaptação: Julio de Moraes), São Paulo: Nobel.

Bishop, Claire. (2012). *Participatory Art and The Politics of Spectatorship*, London: Verso

_____. (2005). *Installation Art: A Critical History*, London: Tate Publishing.

Bourriaud, Nicolas. [1998] (2009). *Estética Relacional*, (trad. Denise Bottmann) São Paulo: Martins Fontes.

Brosterman, Norman (1997). *Inventing Kindergarten*. New York, United States: Abrams.

Calabrese, Osmar. [1985] (1986). *Linguagem da Arte*, (Tra. Armandina Puga), 1ª edição: Lisboa, Editorial Presença.

Campbell, Brígida. (2015). *Arte Para Uma Cidade Sensível*, São Paulo: Radical Livros.

Cabral, António. (sem/data). *Jogos Populares Portugueses*, Porto: Editorial Domingos Barreira.

Caillois, Roger. [1958] (1990). *Os Jogos e os Homens: A Máscara e a Vertigem*, (Trad. José Garcez Palha), Lisboa: Cotovia.

Corrêa, Alberto Lobato. (1989). *O Espaço Urbano*. São Paulo: Editora Ática S.A.

Denis, Huisman. (1994). *Estética*, Lisboa: Edições 70.

Donne, Marcella. (1979). *Teorias sobre a cidade*, Lisboa: Edições 70.

Eyck, Aldo Van. (1962). "The Image of Ourselves" in Ligtelijn, Vicent. Strauven, Francis. (eds). (2008). *Aldo Van Eyck - The child, the City and The Artist: An Essay on Architecture the In-Between Realm*. Amsterdam: Sun. p. 18.

- _____. (1962). "The Child, the City and the Artist" in Ligtelijn, Vicent. Strauven, Francis. (eds). (2008). *Aldo Van Eyck - The child, the City and The Artist: An Essay on Architecture the In-Between Realm*. Amsterdam: Sun. p. 20.
- Franck, Karen. Stevens, Quentin. (eds.) (2006). *Loose Space: Possibility and Diversity in Urban Life*, Abingdon: Routledge.
- Froebel, Friedrich [1861] (2003). *Pedagogics of the Kindergarten: Ideas Concerning the Play and Playthings of the Child*. Miami: University Press of the Pacific.
- Gooding, Mell. (2002). *Movimentos de Arte Contemporânea Arte Abstrata*, (Tra. Maria de Graça Caldeira), 1ª edição. Lisboa: Editora Presença.
- Guedes, Pacho. (2007). *Manifestos, ensaios, falas, publicações*. Lisboa: Ordem dos arquitectos.
- Habermas, Jürgen. [1962] (1984). *Mudança Estrutural da Esfera Pública*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- Harvey, David. [2012] (2014). *Cidades Rebeldes: Do Direito à Cidade à Revolução Urbana*. (Trad. Jeferson Camargo). São Paulo: Martins Fontes – Selo Martins.
- Henriques, Júlio. (ed). [1970] (1997). *Internacional Situacionista*, Lisboa: Editores Refractários.
- Heuvel, Dirk van den. (2005). *Lost Identity Grid, 1956: Aldo Van Eyck*. in Risselada, Max e Heuvel, Dirk van. (eds). (2005). *Team 10: in search for a utopia of the present: 1953-81*. Rotterdam: NAI Publishers. p. 56.
- Huizinga, Johan. [1938] (2007). *Homo Ludens*, (Trad. João Paulo Monteiro), 5ª edição, São Paulo: Editora Perspectiva.
- Kester, Grant H. (2013). *Conversation Pieces : Community and Communication in Modern Art*. Berkeley: University of California Press.
- Kozlovsky, Roy. (2013). *The Architectures of Childhood: Children, Modern Architecture and Reconstruction in Postwar England*. Farnham, Surrey: Ashgate.
- Lefebvre, Henri. [1968] (2008). *O Direito à Cidade*. (Trad. Rubens Eduardo Frias). São Paulo: Centauro Editora.
- Lingen, Anna. Kollarova, Denisa. (2016). *Aldo Van Eyck–Seventeen Playgrounds*, Amsterdam: Donald Geradts.
- Ligtelijn, Vicent. Strauven, Francis. (eds). (2008). *Aldo Van Eyck - The child, the City and The Artist: An Essay on Architecture the In-Between Realm*. Amsterdam: Sun.
- Marsh, Jackie e Bishop, Julia C. (2013). *Changing Play: Play, Media and Commercial Culture from the 1950S to the Present Day*. London: Open University Press.

- Oiticica, César. (ed). (2011). *Hélio Oiticica: Museu é o mundo*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue.
- Oliveira, Guedes. (1996). *Educação Visual e Tecnologia*, 1ª edição, Porto: Porto Editora.
- Opie, Iona e Opie, Peter (1969). *Children's Games in Street and Playground: Chasing, Catching, Seeking, Hunting, Racing, Dueling, Exerting, Daring, Guessing, Acting, and Pretending*. USA: Oxford University Press.
- Piaget, Jean. (1999). *Pedagogia*, (Trad. Joana Chaves), Horizontes pedagógicos. Lisboa: Instituto Piaget.
- Rancière, Jacques. (2010). *O Espectador Emacipado*, (Trad. José Miranda Justo), 1ª edição, Lisboa: Orfeu Negro.
- República de Moçambique – Ministério da Juventude e Desporto. (2011). *Jogos Tradicionais de Moçambique*. Maputo: Ministério da Juventude e Desporto.
- Risselada, Max e Heuvel, Dirk van. (eds). (2005). *Team 10: In Search for a Utopia of the Present: 1953-81*. Rotterdam: NAI Publishers.
- Solomon, Susan G. (2005). *American Playground: Revitalizing Community Space*. Hanover and London: University Press of new England.
- Turkle, Sherry. [1986] (1997). *A Vida no Ecrã – Identidade na Era da Internet*, (Trad. Paulo Faria), Lisboa: Relógio d'Água Editores.
- Van Lingen, Anna e Kollarova, Denisa. (2016). *Aldo Van Eyck: seventeen playgrounds: Amsterdam*. Eindhoven: Lecturis.
- Victor, Correia. (2013). *Arte Pública-Seu Significado e Função*. 1ª edição. Lisboa: Editora Fonte da Palavra.
- Weber, Max. [1922] (1997). *Conceitos Sociológicos Fundamentais*, (Trad. Artur Moro), Lisboa: Edições 70.
- Wood, Paul. (2002), *Arte Conceptual* , 1ª edição. Lisboa.

8.1. Webgrafia

Arnstein, Sherry R. (1969). *A Ladder of Citizen Participation*. Journal of the American Planning Association, 35: 4, 216 — 224. Disponível em: <https://www.participatorymethods.org/sites/participatorymethods.org/files/Arnstein%20ladder%201969.pdf>.

Burleigh, Paula. (2020). *Labirintos Lúdicos: Estratégias de Ruptura*. Disponível em: <https://stedelijkstudies.com/journal/ludic-labyrinths-strategies-of-disruption/>

Friedmann, Adriana.(1992). *O Direito de Brincar: A Brinquedoteca*. São Paulo: Scritta. Disponível em: <https://atividart.files.wordpress.com/2016/05/a-evoluc3a7c3a3o-do-brincar.pdf>

Instituto Nacional de Estatística. (2019). *Recenseamento Geral da População e Habitação. (IV CENSO 2017)*. Disponível em: <http://www.ine.gov.mz>.

Jornal O País. (2019). *Parque Automóvel Disparou no ano Passado*. Disponível em: <http://opais.sapo.mz/parque-automovel-disparou-no-ano-passado>

_____. (2019) *Mais de 300 mil Crianças Dedicam-se ao Trabalho Infantil na Cidade de Maputo*. Disponível em: <https://opais.co.mz/pesquisa/trabalho%20infantil>

Larrive, Shaina D. (2011). *Playscapes: Isamu Noguchi's Designs for Play, Public Art Dialogue*. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21502552.2011.536711>.
Mumok. (2016). *Július Koller: One Man Anti Show*. Viena: museum moderner kunst stiftung ludwig wien. Disponível em: <https://www.mumok.at/en/events/julius-koller>.

Nações Unidas (1948) *Declaração Universal dos Direitos Humanos*. Disponível em: <https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/2572/30/DECLARA%C3%87%C3%83O%20UNIVERSAL%20DOS%20DIREITOS%20HUMANOS.pdf>

Nielsen, Palle. [1968] (2014). *The Model – A Model for a Qualitative Society*. Copenhagen: Arken Museum of Modern Art. Disponível em: <https://artmap.com/arken/exhibition/palle-nielsen-2014>.

Público. Pt. (2016). *Observar Comportamentos*. Disponível em: <https://www.publico.pt/2016/11/03/culturaipsilon/critica/observar-comportamentos-1749485>.

Schoenberger, Janna (2020). *Exposições Lúdicas no Museu Stedelijk. Die Welt Als Labyrinth, Bewogen Beweging Dylaby*. Disponível em: <https://stedelijkstudies.com/journal/ludic-exhibitions-at-the-stedelijk-museum-die-welt-als-labyrinth-bewogen-beweging-and-dylaby/>.

Superflex. (2011). *Tools Superkilen*. Disponível em: <https://superflex.net/tools/superkilen/image>.

Tiravanija, Rirkrit. (2015). *Rirkrit Tiravanija: UFO*. Helga Maria Klosterfelde (eds). Venice: My Art Guides. Disponível em: <https://myartguides.com/exhibitions/mexico-city/rirkrit-tiravanija-ufo/>.

Unicef Moçambique. (2015). *Direitos das Crianças Trabalho Infantil*. Disponível em: http://eeas.europa.eu/archives/delgations/mozambique/documents/news/20150612_uniceftrabalho infantil.pdf.

8.2. Lista de Figuras

Fig. 1. Pieter Bruegel, *Children's Games*, (1560).

<https://virusdaarte.net/pieter-bruegel-o-velho-jogos-infantis/>

Fig. 2. Tabela adaptada - classificação e divisão dos jogos.

Roger Cailliois ([1958] 1990:28)

Fig. 3. Alison e Smithson, *urban reidentification grid*, (1953).

<https://books.openedition.org/msha/10249>

Fig. 4 – 5. Aldo van Eyck, *Playground in Rapenburg* (1968 – 1969).

<https://merijnoudenampsen.org/2013/03/27/aldo-van-eyck-and-the-city-as-playground/>

Fig. 6. Isamu Noguchi, *Drawing for Play Sculptures* (1966–1976).

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21502552.2011.53671>

Fig. 7. Isamu Noguchi, *Moere Numa Park* (1988 -2004).

http://seventeenplaygrounds.com/wordpress/wp-content/uploads/2017/02/Noguchis_Playscapes_Museo_Tamayo.pdf

Fig. 8. Isamu Noguichi, *Play Scape, Piedmont Park* (1968).

<http://blog.livedoor.jp/tsudachie/archives/52006757.html>

Fig. 9. Aldo Van Eyck. *Estruturas Humanas e Arquétipos Arquitônicos* (1947 – 1978).

<http://socks-studio.com/2018/02/11/human-structures-and-architectural-archetypes-aldo-van-eycks-playgrounds-1947-1978/>

Fig. 10 – 11. Aldo Van Eyck, *Playground*, (S/d); *Zeedijk Playground* (1955 - 1956), pintura do mural: Joost van Rooien (1958).

<https://dedededos.files.wordpress.com/2009/07/parques-de-juego-aldo-van-eyck2.pdf>

Fig. 12 – 15. Topotek1, BIG Architects e Superflex, *Superkilen* (2012).

<https://www.archdaily.com/286223/superkilen-topotek-1-big-architects-superflex>

Fig. 16. Aldo Van Eyck, *Playground*, Van Boetelaerstraat (1961 – 1964). Antes e depois.

<https://dedededos.files.wordpress.com/2009/07/parques-de-juego-aldo-van-eyck2.pdf>

Fig. 17. Ed van der Elsken, *Jean Tinguely em um mercado de pulgas em Amsterdã* (1962).

<https://stedelijkstudies.com/journal/ludic-exhibitions-at-the-stedelijk-museum-die-welt-als-labyrinth-bewogen-beweging-and-dylaby/>

Fig. 18. Øivind Möller Bakken, *É permitida toda reprodução, deformação, modificação, derivação e transformação dos Tempos Situacionistas* (1963).

<https://stedelijkstudies.com/journal/ludic-labyrinths-strategies-of-disruption/>

Fig. 19. Ed van der Elsken, *Dylaby*, *Stedelijk Museum Amsterdam* (1962).

<https://stedelijkstudies.com/journal/ludic-exhibitions-at-the-stedelijk-museum-die-welt-als-labyrinth-bewogen-beweging-and-dylaby/>

Fig. 20. Ed van der Elsken, *Vista da instalação de Daniel Spoerri*, *Dylaby*, *Stedelijk Museum Amsterdam* (1962).

<https://stedelijkstudies.com/journal/ludic-labyrinths-strategies-of-disruption/>

Fig. 21. Palle Nielsen, *The Model – A Model for a Qualitative Society* (1968).

<https://www.macba.cat/en/learn-explore/publications/palle-nielsen-model-model-qualitative-society>

Fig. 22 - 24. GRAV, *Instalação de Museu* (1960 - 1968)

<http://www.kunstzolder.be/en/movement/grav>

Fig. 24 - 25. GRAV, *One day on the street* (1966).

Claire Bishop, (2012: 90 - 92)

Fig. 26. Júlio Koller, *Ping pong society* (1968).

<https://juliuskollersociety.org/archive/>

Fig. 27. Rirkrit Tiravanija, *Tomorrow is the question* (2019).

<https://remainmodern.org/program/exhibitions/exhibition/rirkrit-tiravanija-tomorrow-is-the-question>

Fig. 28. Mapa de Moçambique, enquadramento geográfico dos Bairros de Aeroporto e Polana Caniço na malha urbana da Cidade de Maputo (2020). Figuras redesenhadas e adaptado a partir do Google Maps: <https://www.google.com/maps/@-25.8667153,32.5076891,12z>.

Fig. 29 – 30. *Casa Comum*, *Escolinha Vamos Brincar* (1986 - 1988).

Casa Comum Projecto Desenvolvido por Fundação Mário Soares.

http://casacomum.org/cc/arquivos?set=e_941/p_2

Fig. 31 - 32. Nigel Henderson, *Children playing on Chisenhale Road*, London (1949 –1956).

<https://www.tate.org.uk/art/archive/items/tga-201011-3-1-128-11/henderson-photograph-showing-children-playing-on-chisenhale-road-london>

Fig. 33. Sherry Turkle, *Alone Together*, 2017.

<https://eustaciatan.com/2019/05/alone-together-by-sherry-turkle.html>

Fig. 34. D.R., *Grupo de reformados a jogar às cartas no jardim da Alameda em Lisboa*

(2020). <https://www.jn.pt/local/noticias/lisboa/lisboa/a-jogar-as-cartas-em-lisboa-indiferentes-ao-estado-de-emergencia--11956657.html>

Fig. 35. Hugo Marques, *Jóse Cardoso Pereira e António Joaquim Lopes recriam um jogo de alquerque em Monsaraz*, (2020).

<https://nationalgeographic.sapo.pt/historia/actualidade/1995-os-jogos-que-encantaram-as-sucessivas-civilizacoes-estao-em-todo-o-lado>

Fig.36. Afroivan, Parque infantil público – Chamaculo (2020).

Fig.37. Notícias, *Praça da Juventude - Magoanine – Maputo* (2019).

<https://www.jornalnoticias.co.mz/index.php/capital/maputo/90536-praca-da-juventude-sera-requalificada>

Fig. 38. Encontrarte, Interação social entre os jogadores activos e passivos (2019).

Fig. 39. Portugal - Enquadramento urbano do Largo Dom Gualdim Pais em Amares (2019).

Figuras redesenhadas e adaptado a partir do Google Maps:

<https://geneallnet/pt/mapa/54/amares/>

Fig. 40. Aldo Van Eyck, *Playground, Laagte Kadjk* (1954).

<https://dedededos.files.wordpress.com/2009/07/parques-de-juego-aldovaneyck2.pdf>

Fig. 41. Acconci Studio. *Land of Boats, Saint Aubin Park, Detroit, Michigan* (1987–1991).

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21502552.2011.536711>

Fig. 42. Extensão do largo, vista parcial do parque infantil (2019).

<https://geneallnet/pt/mapa/54/amares/>

Fig. 43 - 44. Câmara Municipal do Porto, parque infantil do Palácio Cristal e da Cordoaria (2020).

https://www.cm-porto.pt/parques-infantis/cordoaria_7

Fig. 47 - 48. Práticas colaborativas e dialogantes, Amares (2019)

Fig. 49 – 50. workshop de desenho (2019).

Fig. 51 – 55. Jogos representados no âmbito do workshop (2019).

Fig. 56. Planificação criativa da instalação a partir Da contribuição dos desenhos do workshop (2019).

Fig. 57 - 58. Materialização e pintura dos elementos escultóricos da instalação (2019).

Fig. 59. Intervenção no espaço público. [Instalação]. largo Dom Gualdim – Amares (2019).

Fig. 60. Encontrarte . Momentos de interação e ativação do espaço (2019).

Fig. 61 - 63. Diferentes modos de activação do espaço e sociabilização (2019).

Fig. 64 – 65. O País. Trabalho infantil – Cidade de Maputo (2018).

https://www.newsaipe.com/moz_news/mais-de-300-mil-criancas-dedicam-se-ao-trabalho-infantil-na-cidade-de-maputo-2/

Fig. 66. Maputo, enquadramento urbano dos bairros de Polana Caniço "A" e Habel Jafar (2019). Figuras redesenhadas e adaptadas pelo o autor a partir do Google Maps:
<https://www.google.com/maps/@-25.8667153,32.5076891,12z>

Fig. 67. – Maputo – Mapeamento dos parques infantis, jardins e espaços públicos multiusos VS mapa demográfico da cidade (2019). Mapa demográfico da cidade (2019). Adaptado a partir dos dados do Recenseamento Geral da População e Habitação. (IV CENSO 2017)
<http://www.ine.gov.mz>.

Fig. 68 - 69 . Registo dos jogos e brincadeiras espontâneas, Habel Jafar (2019).

Fig. 70. *Planificação projetual, Jogo Intergeracional* (2019).

Fig. 71 – 76. *Processo de produção – Práticas colaborativas* (2019).

Fig. 77 – 78. *Ativação e adequação do espaço lúdico*. Habel Jafar (2019).

Fig. 81 – 86. *Espaço lúdico ativado*, Habel Jafar (2019).

Fig. 87 – 88. *Espaço lúdico ativado*, Habel Jafar (2019).

Fig. 89. *Oito degraus da escada de participação do cidadão* (Arnstein, 1969 : 217).
<https://www.participatorymethods.org/sites/participatorymethods.org/files/Arnstein%20ladder%201969.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1.

Manifesto do movimento artístico Stijl.

MANIFEST I OF „THE STYLE”, 1918.

1. There is an old and a new consciousness of time.
The old is connected with the individual.
The new is connected with the universal.
The struggle of the individual against the universal is revealing itself in the world-war as well as in the art of the present day.
2. The war is destroying the old world with its contents: individual domination in every state.
3. The new art has brought forward what the new consciousness of time contains: a balance between the universal and the individual.
4. The new consciousness is prepared to realise the internal life as well as the external life.
5. Traditions, dogmas and the domination of the individual are opposed to this realisation.
6. The founders of the new plastic art therefore call upon all, who believe in the reformation of art and culture, to annihilate these obstacles of development, as they have annihilated in the new plastic art (by abolishing natural form) that, which prevents the clear expression of art, the utmost consequence of all art notion.
7. The artists of to-day have been driven the whole world over by the same consciousness, and therefore have taken part from an intellectual point of view in this war against the domination of individual despotism. They therefore sympathize with all, who work for the formation of an international unity in Life, Art, Culture, either intellectually or materially.
8. The monthly editions of „The Style”, founded for that purpose, try to attain the new wisdom of life in an exact manner.
9. Co-operation is possible by:
 - I. Sending, with entire approval, name, address and profession to the editor of „The Style”.
 - II. Sending critical, philosophical, architectural, scientific, literary, musical articles or reproductions.
 - III. Translating articles in different languages or distributing thoughts published in „The Style”.

Signatures of the present collaborators:
THEO VAN DOESBURG, Painter.
ROBT. VAN 'T HOFF, Architect.
VILMOS HUSZAR, Painter.

ANTONY KOK, Poet.
PIET MONDRIAAN, Painter.
G. VANTONGERLOO, Sculptor.
JAN WILS, Architect.

ANEXO 2.

Mapeamento das intervenções do arquiteto Aldo Van Eyck entre 1954 - 1961.



ANEXO. 3.

Descrição dos Jogos populares explorados nos projectos desenvolvidos, a partir da brochura "*Jogos Tradicionais de Moçambique*" (2011).

Jogo Mundo: cada participante saltita a pé coxinho passando pelas vinte casinhas dispostas no chão até ao meio e volta à posição inicial fora da quadra. Depois, risca uma casa e quando é a vez da segunda não pode pisar na casa riscada pela adversária. Por sua vez, esta quando volta à posição inicial também risca uma casa. Cada casa riscada pertence somente a participante que a riscou não podendo ser pisada por outra. Este movimento continua até se concluir as vinte casas.

Desfecho: ganha a equipa que riscar mais casas. Material: não se utiliza material. O esboço em forma circular contendo várias casas é feito no chão. Modelo do jogo: 1 x 1, 2 x 2. Número de participantes: duas ou quatro participantes. Objectivo: desenvolver a capacidade coordenativa de diferenciação cinestésica.

Amama: Os participantes entram em jogo um de cada vez quando o jogo é praticado no esboço circular, ou aos pares no caso de o jogo estiver a ser praticado num esboço rectangular tendo a malha colocada numa das partes do corpo (cabeça, mão, peito, pé, etc) e a pé coxinho vão saltitando pelas casas. Quando praticado aos pares, os participantes entram com a malha colocada numa das partes do corpo mas, depois de atingir o topo da quadra, devem pegar as malhas nas mãos regressando à posição inicial.

Desfecho do jogo: Ganha o jogador (a) que não deixar cair a malha até ao fim das casas. E perde a que deixar cair a malha ao longo do percurso. Material: uma malha. Modelo do jogo: misto (individual ou por equipa). Número de participantes: 2 até 4 jogadores. Objectivo: desenvolver a capacidade coordenativa de diferenciação cinestésica.

Neca / Macaca: a primeira participante, que pode se individual ou par, atira a malha ao chão (na primeira casa) e, em seguida, salta para a segunda casa continuando a saltar até ao fim da quadra. No regresso, passa a apanhar a malha. Retoma a lançar a malha, desta vez na casa seguinte, eo exercício continua até ao fim do jogo.

Desfecho: quando a participante passa por todas as casas sem lançar a pedra fora da quadra. Em caso de derrota, o jogo termina quando a mesma, antes de enfrentar a quadra. Em caso de derrota, o jogo termina quando a mesma, antes de enfrentar a quadra, lança a malha fora do quadrante determinado para aquela fase do jogo

Xifungwerere / Fembera: este jogo é praticado por duas pessoas, onde uma delas esconde o objecto para a outra adivinhar em qual das mãos está o objecto. À medida que o participante acerta a mão onde o adversário esconde o dado tira-lhe o dado a vão disputando até que um deles ganhe o jogo.

Desfecho: a pessoa que conseguir chegar ao topo, que fica no centro do tabuleiro, é considerada vencedora. Modelo do jogo: 1 x 1. Número de participantes: 2 pessoas. Objectivo: desenvolver a capacidade cognitiva de memória.

Muravarava / Djudja: o objectivo do jogo é eliminar todas as pedras do adversário. Os jogadores começam a colocar as pedras alternadamente no tabuleiro, ou seja, num dos 24 pontos permitidos que são o cruzamento das linhas. À medida que o jogador consegue completar a fileira ou coluna de 3 dados, em qualquer direcção, tem o direito a tirar um dado do adversário num ponto. Após todas as peças já colocadas, o jogo prossegue com as mesmas normas realizando -se as jogadas através do deslocamento de uma das peças pertencentes a quem joga, deslocamento essa que só pode ser feito ao longo da linha em qualquer direcção), de um ponto para o outro e desde que esse ponto não esteja ocupado com nenhum dado. Quando o jogador fica só com três pedras pode saltar de um ponto para qualquer outro.

Desfecho: o jogo termina quando um dos participantes consegue eliminar as pedras do adversário de modo que lhe seja impossível formar linhas de três. Disposição inicial: cada um com 12 peças, os jogadores ficam sentados ou acorados frente a frente para o tabuleiro. Modelo de jogo: 1 x 1, por vezes 2 x 2. Número de participantes: duas equipas de um jogador cada. Objectivos: desenvolver a capacidade cognitiva de construção estratégica de ataque e defesa.

Ntluva: a cada equipa correspondem duas fileiras de covas / casas e o objectivo final é eliminar as pedras do adversário. Para começar o jogo, o jogador escolhe uma cova de partida. Agarra nas pedras dessa cova e coloca-as uma nas covas seguintes andando no sentido anti-horário pelos covais formando grupos de três-três até sobrar uma. Sempre que a última pedra que largou fica numa cova que ainda tem pedras, o jogador reinicia o processo, ou seja, retira as pedras dessa cova e coloca-as uma a uma nas cova seguintes até que a última pedra a colocar seja largada numa cova vazia, isto é, que fica só com a pedra que o jogador tinha na mão⁴⁶.

O Jogo de galo é um jogo que envolve dois jogadores: um joga com a marca x e o outro com 0. Os dois movem alternativamente, começando com o jogador X. Eles podem mover apenas nos quadrads livres. Inicialmente, o tabuleiro é composti por 9 quadradinhos vazios, alinhados em um tabuleiro 3x3. O objetivo do jogo é de fazer 3 marcas próprias em uma linha, coluna ou diagonal. Se o tabuleiro está cheio mas nenhum jogador conseguiu a cumprir este objetivo, então o jogo termina empatado.

⁴⁶. O jogo de Ntluva apresenta regras complexas, sendo que para mais informações consulte: <https://www.mmo.co.mz/jogos/ntxuva/>.

APÊNDICE

APÊNDICE 1

Projecto Jogo Intergeracional (2019).



Apropriação do meio (*Play scape*) - prática das atividades lúdicas nos arredores da cidade de Maputo, Escola Primária de Habel Jafar.



Escola Primária da Polana Caniço – A.



APÊNDICE 2

. Processo de produção *Projeto Jogo Intergeraciol* (2019).



APÊNDICE 3.

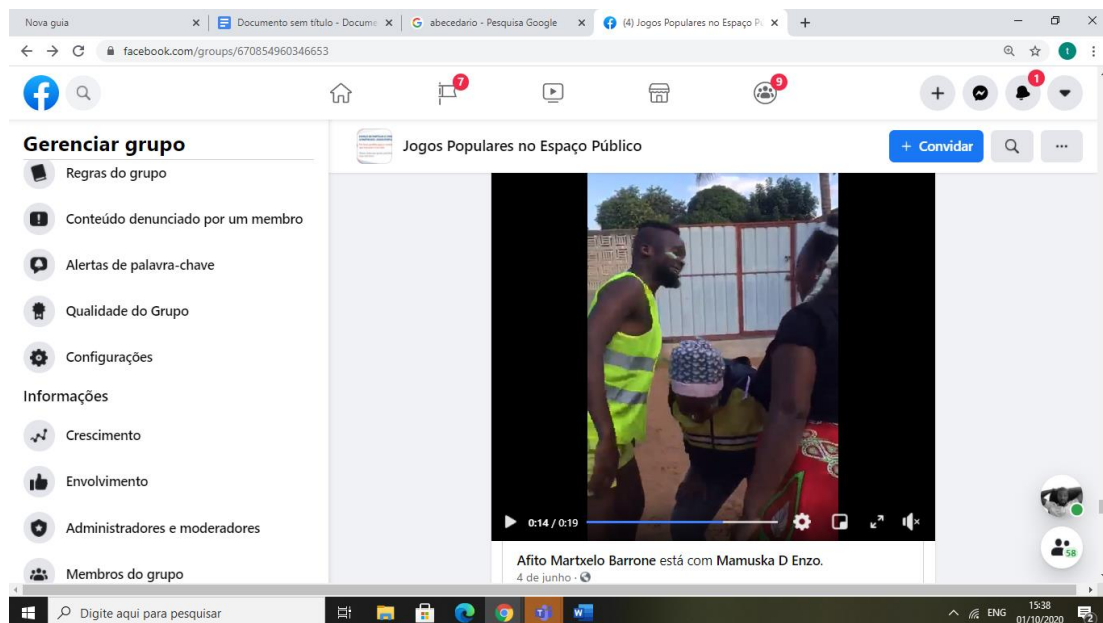
.

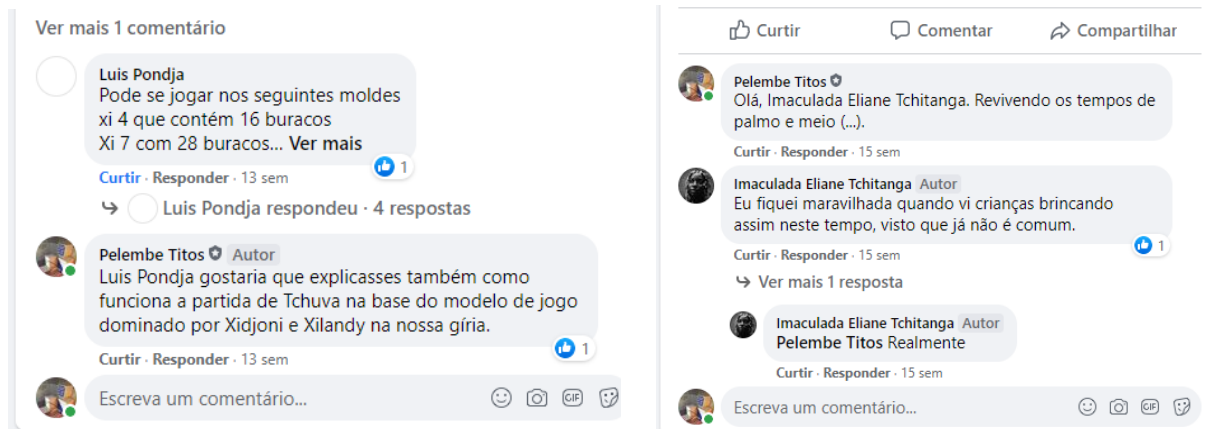
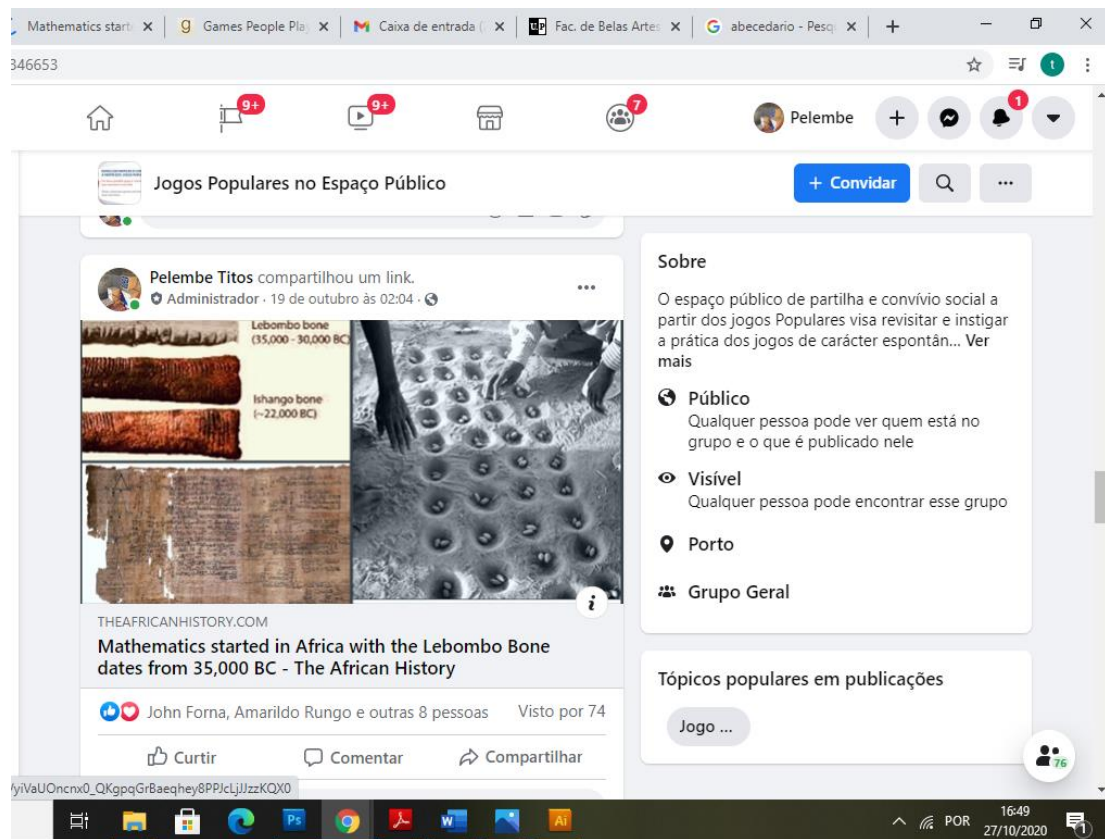
Projecto "*Brincando em Casa*" (2019), desenvolvido na plataforma virtual (facebook) no âmbito das limitações do uso e acesso ao espaço devido a pandemia do Covid – 19.



Como tornar o papel dos jogos
espontâneos em dispositivos de
fortalecimento das relações
e afetos entre pais e filhos
(em particular durante o período de quarentena)

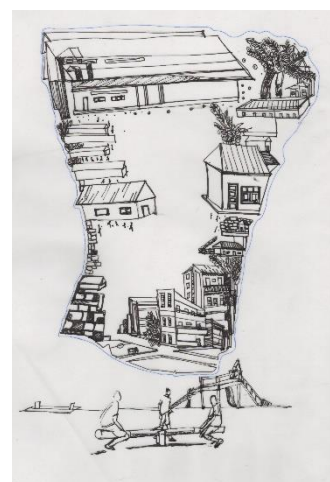
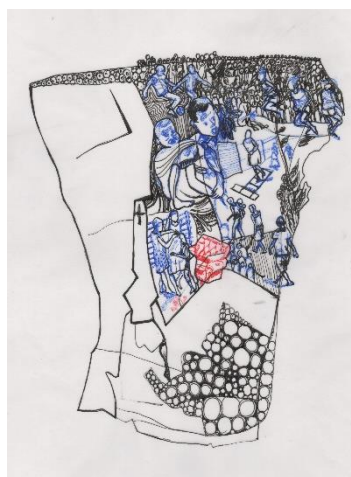
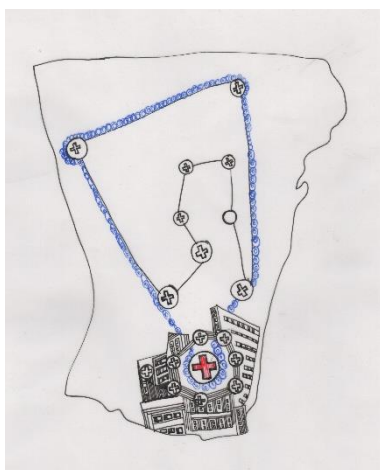
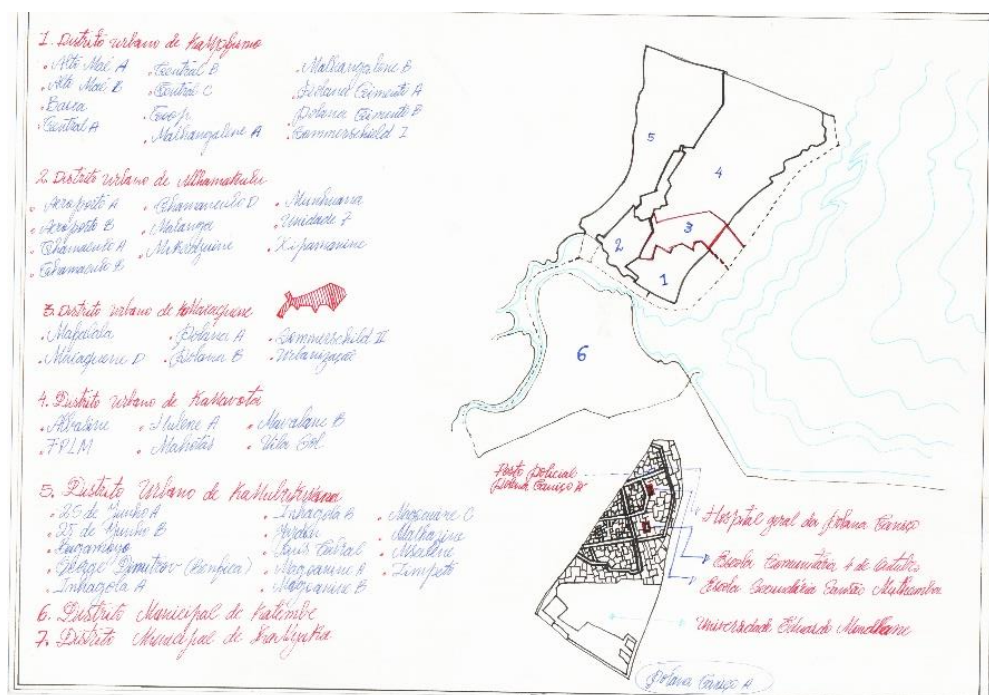






Para mais informações: <https://www.facebook.com/groups/670854960346653>

APÊNDICE 4



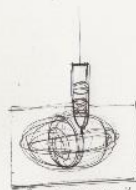
Brincadeiras e jogos tradicionais representam o domínio das crianças tradicionais. "Os jogos tradicionais não podem vir em desuso" por falta de tecnologia.

Coordenador: Carillon Torres
Associação de Cultura e desenvolvimento
cultural, Centro de ensino de
Artes, artesanato e Design, auto modelo
e Presença das práticas tradicionais
e culturais.

- tempos livres - ocupação pessoal
- Massificação

Material from 1976. Carlos
de Jesus and Estelita

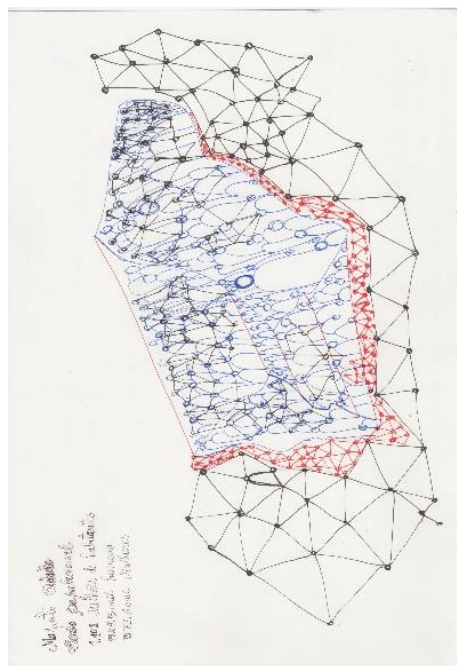
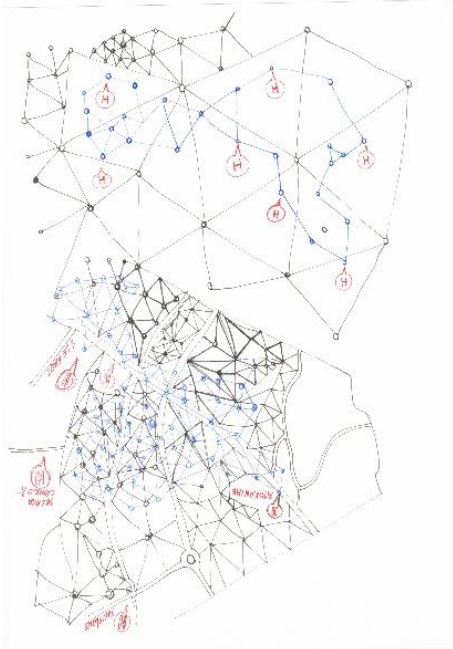
Os usos tradicionais demonstram
o relacionamento entre as crianças
e as suas habilidades, assim, nos
a lição com a matemática como
uma disciplina, processo e
procedimento a fim de diversos
aspectos em relação a matemática
em si. Por exemplo, com os jogos
matemáticos, os alunos podem aprender
aproximadamente o real e o imaginário e
descrever os seus conceitos matemáticos e
relacionamentos lógico-matemáticos.

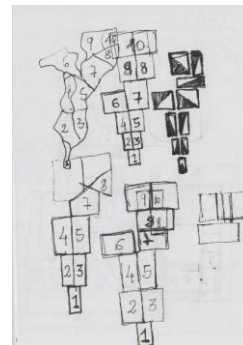
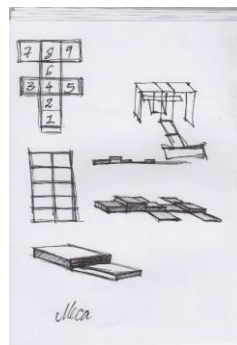
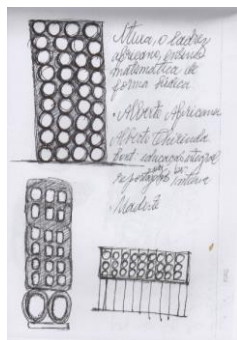


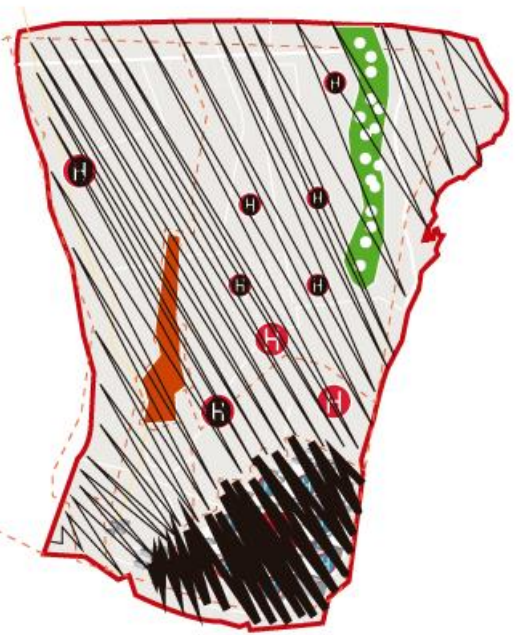
The pregnancy is
safe.

Endre formula / impune
pós guerra: apropriado
Indicativo considerado na cat

Antes de entrar, sobre a porta
1/10/1910
Exclusão Social







 Área com infantários e escolas em condições precárias

 Área com infantários e escolas em boas condições



