

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS

Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu*  
Mestrado em Artes

Adeilson William da Silva

**JOGO**

**As conexões entre Constant Nieuwenhuys, em *New Babylon*, e a *Trilogia da malandragem*, de Froid**

Belo Horizonte

2021

Adeilson William da Silva

## **JOGO**

### **As conexões entre Constant Nieuwenhuys, em *New Babylon*, e a *Trilogia da malandragem*, de Froiid**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade do Estado de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes.

Linha de pesquisa: Dimensões teóricas e práticas da produção artística

**Orientador (a): Prof. Dr. Pablo Gobira**

**Belo Horizonte**

**2021**

## Ata de Defesa do Trabalho de Conclusão de Pós-Graduação Stricto Sensu em Artes da Universidade do Estado de Minas Gerais

No dia dezoito de novembro de dois mil e vinte um, às quatorze horas e trinta minutos, por teleconferência pela plataforma Teams, realizou-se a prova de defesa da Dissertação do mestrando Adelson William da Silva, intitulada: *JOGO: as conexões entre Constant Nieuwenhuys, em "New Babylon", e a "Trilogia da malandragem", de Froid*. A comissão examinadora esteve constituída pelos Professores: Professor Dr. Pablo Alexandre Gobira de Souza Ricardo, Orientador e Presidente da banca, da Universidade do Estado de Minas Gerais, Professor Dr. José Márcio Pinto de Moura Barros, Examinador Interno da Universidade do Estado de Minas Gerais, Professor Dr. João Emiliano Fortaleza de Aquino, Examinador Externo da Universidade Estadual do Ceará, Campus Itaperi. Concluídos os trabalhos de apresentação e de arguição, a comissão considerou o candidato:

( ) Aprovado

(X) Aprovado com indicação para publicação

( ) APROVADO CONDICIONALMENTE, devendo o (a) candidato (a) satisfazer, no prazo máximo de 60 dias, as exigências apresentadas no formulário de modificações anexo à presente ata.

( ) Reprovado.

Nada mais havendo a tratar, a sessão foi encerrada sendo lavrada a presente ata, que uma vez aprovada, foi assinada por todos os membros da Banca Examinadora.

Belo Horizonte, aos 18 de novembro de 2021.

Presidente da Banca:

  
Professor Dr. Pablo Alexandre Gobira de Souza Ricardo

Examinador Interno:

  
Professor Dr. José Márcio Pinto de Moura Barros

Examinador Externo:

  
Professor Dr. João Emiliano Fortaleza de Aquino

Adeilson William da Silva

# JOGO

**As conexões entre Constant Nieuwenhuys, em *New Babylon*, e a *Trilogia da malandragem*, de Froïd**

**Belo Horizonte**

**2021**



---

SS96j

Silva, Adelson William da.

Jugu : as conexões entre Constant Nieuwenhuys, em New Babylon, e a trilogia da malandragem, de Freud [manuscrito] / Adelson William da Silva . — 2021.

112 f., em.: il., color. ; 31 cm.

Dissertação (mestrado) — Universidade do Estado de Minas Gerais. Programa de Pós-graduação em Artes, 2021

Orientador: Prof. Dr. Pablo Gotica.

Bibliografia: f. 108-112.

I. Artes. 2. Urbanismo — Filosofia. 3. Constant, 1920-2005. 4. Jogos na arte I. Gotica, Pablo. II. Universidade do Estado de Minas Gerais. Programa de Pós-graduação em Artes. III. Título

CDU911.375.5

CDD:711

---

Bibliotecária responsável: Gilza Helena Teixeira CRB6/1725



## AGRADECIMENTOS

Agradeço:

À minha mãe Maria Fernandes da Silva (*in memoriam*), por todo seu carinho, amor incondicional e irrestrito, dedicação, e apoio em todos os momentos e neste percurso que não começou nesta dissertação.

A Pablo Gobira, orientador desta dissertação, que sempre acreditou no meu potencial, ainda na graduação e iniciação científica e no grupo de pesquisa Lab|Front (Laboratório de Poéticas Fronteiriças), sempre me motivou a pensar, questionar e seguir. Agradeço por sua atenção e paciência e pelo imenso aprendizado e as diversas discussões que permitiram minha evolução nesta pesquisa, ressignificando o que é orientar.

À minha amiga Monique Camelo, pela paciência de me ouvir em todos os momentos que tive dificuldades durante o percurso desta pesquisa, me acolhendo com singeleza, ternura e cuidado.

À minha amiga e vizinha Juliana Garcia, pelos cafés e conselhos sobre vida acadêmica e trocas que mesmos imensas, passaram por uma pequena janela no corredor.

Aos meus amigos Gina Panagiotopoulou e Paulo Soares, pelos encontros, cervejas, e inúmeras conversas e também aos apoios irrestritos nas concepções das exposições e construções das mesmas.

Ao meu amigo Fabrício Henriques, que por muitas vezes me aconselhou e apontou caminhos e leituras que me ajudam no decorrer e desenvolvimento desta pesquisa, ainda antes de meu percurso acadêmico.

Ao meu colega Emerson Amaral, que sempre me acompanhou com suas leituras e apoio no início desta trajetória.

Aos/as companheiros/as do grupo de pesquisa Lab|Front, Emanuelle Silva e Fernanda Corrêa pelas leituras que me ajudaram a guiar esta pesquisa e a Isabela Cesário, Antônio Mozelli, Luiz Carlos, Priscila Rezende e Maria Lima pelas parcerias que iluminaram diversas discussões que estão presentes nesta dissertação.

Aos membros da banca, por suas leituras e críticas, generosidade e sabedoria que guiaram esta dissertação.

À CAPES e CNPq, pelo apoio e fomento em diversas pesquisas que pude participar durante minha trajetória acadêmica.

“O dia em que o morro descer e não for carnaval.”  
Wilson das Neves

## RESUMO

Esta dissertação tem como objetivo estudar a influência de Constant Nieuwenhuys e a *New Babylon* nos trabalhos poéticos que desenvolvi em uma trilogia de exposições intituladas: *Trilogia da Malandragem* realizadas na cidade de Belo Horizonte entre 2019 e 2021. Buscando também apresentar o conceito de jogo que perpassa a duas produções. Esta dissertação conta com um levantamento bibliográfico sobre Constant, *New Babylon*, jogo e cidade e é dividida em três capítulos. No primeiro são levantadas bibliografias relacionadas as vanguardas do século XX, e ao conceito de jogo, associado a cidade e a transformação social. No segundo capítulo mostra-se a recepção crítica relacionada a *New Babylon* e Constant, e como seu trabalho ainda participa de debates contemporâneos sobre a cidade e as possibilidades de viver outra vida. No terceiro capítulo são apresentadas as três exposições do autor desta dissertação. Essas exposições contam com três instalações que dialogam diretamente com a *New Babylon* e com seus preceitos relacionados a jogo e cidade.

**PALAVRAS-CHAVE:** *New Babylon*; Constant; jogo; cidade; malandragem; exposições.

## ABSTRACT

This Masters' Thesis aims to study Constant Nieuwenhuys and *New Babylon*'s influence in poetic works that I have developed through a trilogy of exhibitions titled: *Trilogia da Malandragem*, held at the city of Belo Horizonte between 2019 and 2021. I also try to present the concept of game that can be found in both works. This thesis contains a bibliographic research on Constant, *New Babylon*, game and city and it's divided in three chapters. In the first chapter bibliographic references are developed, related to the 20th century's avant-garde movement, and the concept of game, associated to the city and social transformation. In the second chapter the critical reception of *New Babylon* and Constant is showcased, as well as how his work is still a part of contemporary debates about the city and the possibilities of living another life. In the third chapter this thesis author's three exhibitions are presented. These exhibitions are composed of three instalations that dialogue directly with *New Babylon* and its precepts that discuss city and game.

**KEYWORDS:** *New Babylon*; Constant; game; city; mischief; exhibitions.

**LISTA DE ABREVIACÕES**

CoBrA – Copenhague, Bruxelas e Amsterdam
FIFA – Fédération Internationale de Football Association
Lab Front – Laboratório de Poéticas Fronteiriças
I.L. – Internacional Letrista
I.S. – Internacional Situacionista
MAPA:/ – Manutenção em Procedimentos e Apropriações
MIBI – Movimento Internacional por uma Bauhaus Imaginista

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> – Constant Nieuwenhuys na Bienal de Veneza, 1966.....	29
<b>Figura 2</b> – Cena de uma barricada, <i>Frame</i> do filme <i>Novy Vavilon</i> , 1929.....	32
<b>Figura 3</b> – Pintura de autoria de Constant do período experimental do grupo CoBrA Título: <i>L'animal sorcier</i> , 1949.....	39
<b>Figura 4</b> – Pixação feita em uma pintura, durante o maio de 68. <i>Frame</i> do filme <i>Noites Longas e Manhãs Breves</i> , 1978. de William Klein.....	42
<b>Figura 5</b> – Pixação feita em <i>Retrato do Cardeal Richelieu</i> , depois da ocupação da reitoria da Sorbonne em maio de 1968.....	42
<b>Figura 6</b> – Gravura de autoria de: Constant, <i>Group sectroen</i> (Grupo de setores), 1959.....	47
<b>Figura 7</b> – Pintura de autoria de Constant, <i>Entrée du labyrinthe</i> , 1972.....	62
<b>Figura 8</b> – Pintura de autoria de Constant, título: <i>Les Baigneurs</i> , 2002.....	62
<b>Figura 9</b> – Companhia de balé de Maurice Béjart (1927-2007), com escultura do projeto <i>Ville Cybernétique</i> .....	65
<b>Figura 10</b> – Foto montagem de <i>Ville Spatiale</i> , autoria de Yona Friedman, 1960.....	68
<b>Figura 11</b> – Yona Friedman na esquerda e Constant na direita.....	70
<b>Figura 12</b> – Colagem de autoria de Yona Friedman para <i>Ville Spatiale</i> , 1960.....	70
<b>Figura 13</b> – <i>Walking City</i> , Archigram, Ron Herron.....	72
<b>Figura 14</b> – Desenho do campo de três lados com números marcando as dimensões.....	80
<b>Figura 15</b> – Campo de três lados demarcado na Vila Dias .....	82
<b>Figura 16</b> – <i>Petelecos</i> criados em 2014.....	85
<b>Figura 17</b> – Foto próxima a maquete feita por Constant para a <i>New Babylon</i> , Gele Sector (Setor Amarelo).....	87
<b>Figura 18</b> – Exposição dos <i>Petelecos</i> no Festival Internacional de Fotografia, Parque Municipal Renné Giannetti, 2017.....	89
<b>Figura 19</b> – Foto da vista da exposição <i>Onde a coruja dorme</i> , no BDMG Cultural 2019/2020.....	94
<b>Figura 20</b> – Foto da abertura da exposição <i>Onde a coruja dorme</i> , no BDMG Cultural 2019/2020.....	94



<b>Figura 21</b> – Foto da abertura da exposição: <i>Onde a coruja dorme</i> , no BDMG Cultural, 2019/2020.....	95
<b>Figura 22</b> – Foto do peteleco na exposição: <i>Onde a coruja dorme</i> , no BDMG.....	95
<b>Figura 23</b> – Pintura <i>Café Noturno</i> de autoria de Vincent Van Gogh (1988).....	97
<b>Figura 24</b> – Foto do peteleco na exposição: <i>Onde a coruja dorme</i> , no BDMG.....	99
<b>Figura 25</b> – Foto da abertura da exposição <i>É hora da onça beber água</i> , 2020/2021.....	99
<b>Figura 26</b> – Foto da exposição <i>É hora da onça beber água</i> , 2020/2021.....	100
<b>Figura 27</b> – Foto da exposição <i>É hora da onça beber água</i> , 2020/2021.....	100
<b>Figura 28</b> – Cartaz de divulgação da exposição <i>Boi de Piranha - Brazilian Zodiac</i> .....	102
<b>Figura 29</b> – Foto da exposição <i>Boi de Piranha - Brazilian Zodiac</i> .....	103
<b>Figura 30</b> – Foto da exposição <i>Boi de Piranha - Brazilian Zodiac</i> .....	103
<b>Figura 31</b> – Foto das peças tridimensionais para a exposição - <i>Boi de Piranha - Brazilian Zodiac</i> .....	105
<b>Figura 32</b> – Foto da peça tridimensional PAVÃO para a exposição - <i>Boi de Piranha - Brazilian Zodiac</i> .....	105

# SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	15
<b>CAPÍTULO 1</b>	
JOGO, CONSTANT E <i>NEW BABYLON</i> .....	24
1.1 A utopia neobabilônica .....	26
1.1.1 O nomadismo revolucionário .....	35
1.2 Constant, tecnologias e o jogo da sociedade lúdica .....	37
1.2.1 O jogo como ferramenta para a construção da sociedade lúdica .....	43
1.3 Urbanismo Unitário, Constant e o jogo .....	48
<b>CAPÍTULO 2</b>	
<i>NEW BABYLON</i> E A RECEPÇÃO DA CRÍTICA .....	57
2.1 Constant, jogo e sua recepção pela crítica .....	58
2.2 Constant, <i>New Babylon</i> e seus precursores .....	66
<b>CAPÍTULO 3</b>	
A <i>NEW BABYLON</i> E SUA INFLUÊNCIA CONTEMPORÂNEA .....	75
3.1 Das <del>definições</del> situacionistas de jogo ao campo descampado da Vila Dias .....	76
3.2 Entre o <i>homo ludens</i> , o malandro e os jogos de linguagem .....	88
3.3 A <i>Trilogia da malandragem</i> .....	92
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	106
REFERÊNCIAS .....	110



# INTRODUÇÃO

“Petelecos”

## INTRODUÇÃO

Esta dissertação surge de uma teia de experiências e pesquisas que culminaram em três exposições realizadas na cidade de Belo Horizonte, onde jogo e arte se mesclam para a construção de novas possibilidades de criar realidades em dialogo com questões relacionadas a arte contemporânea. O percurso até a realização deste trabalho é fruto de minha trajetória dentro do campo acadêmico como membro do grupo de pesquisa, desenvolvimento e inovação Laboratório de Poéticas Fronteiriças (Lab|Front/CNPq) durante o período de 2016 a 2019, somando-se a uma trajetória de intervenções urbanas desenvolvidas na cidade de Belo Horizonte através dos diversos grupos e coletivos dos quais participei desde 2011 até os dias atuais. Dentre eles posso destacar: Piolho Nababo e MAPA:/ (Manutenção em Procedimentos e Apropriações).

As três exposições que serão aqui apresentadas surgem como resultado de diversas influências advindas de grupos vanguardistas do século XX. Tais referências me serviram como base para desenvolver linhas de pensamentos diferentes sobre como podemos utilizar nossa atuação na cidade enquanto potencializador de trocas, aprendizados e rupturas.

Nas atividades realizadas junto ao Lab|Front, enquanto bolsista de iniciação científica (PAPq/UEMG e FAPEMIG) sob a orientação do Prof. Dr. Pablo Gobira, dois projetos foram de extrema importância. No primeiro projeto, intitulado “Olhar aprisionado: pesquisa e desenvolvimento de interfaces interativas em realidades diversas” (2015-2018), pesquisamos e desenvolvemos trabalhos artísticos utilizando-nos de diversas realidades, dentre elas a social e as virtuais, que são interesses imediatos meus e do grupo de pesquisa. O segundo projeto, que levou o nome “Literacia digital da arte digital: A arte produzindo novas realidades na educação básica” (2017-2018), visou promover a “literacia digital” ou “alfabetização digital”, na educação básica ao relacionar artes digitais, tecnologia e educação. Foi inserido neste período de pesquisa que publicamos artigos junto ao grupo<sup>1</sup>, produzindo e expondo uma

---

1. GOBIRA, P.; SILVA, A. W. *Anais do VII Seminário Internacional de políticas Culturais*. 7. ed. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2016.; GOBIRA, P.; FROIID, A. W.; MOZELLI, A. H. M. Realidade e separação: ações artísticas para desfocar o real. *ANAIIS DO ENCONTRO NACIONAL DA ANPAP* (ONLINE), v. 1, p. 1, 2019.; GOBIRA, P.; FROIID, A. W.; MOZELLI, A. H. M. Sensing the reality: reflections on artistic actions to defocus the real. *Proceedings of 26th*

obra interativa<sup>2</sup> no Museu Nacional de Brasília e na Galeria da Escola Guignard, além de possibilitar a elaboração de apresentações em eventos e dos respectivos resumos publicados em Anais. Estas publicações trouxeram a discussão sobre “utopias” e “vanguardas” como base para problematizações e reflexões sobre a cidade, as artes digitais e a arte urbana.

Esses trabalhos foram de grande importância para minha graduação em Licenciatura em Artes Plásticas na Escola Guignard (UEMG), culminando na realização de um Trabalho de Conclusão de Curso onde tratei de assuntos ligados a arte, vanguardas, utopias/distopias<sup>3</sup>. Neste percurso de pesquisa dentro do campo das artes percebi o quanto é notável a influência dos pensamentos e textos de grupos advindos do pós-guerra europeu, publicações elaboradas por “artistas que estipulam uma autoria coletiva, quando não anônima, para suas atividades artísticas” (GROYS, 2008, p. 19).

Outra fonte de inspiração se encontra nos trabalhos que repensam os modos de habitar e entender a cidade. Dentre os diversos trabalhos pesquisados, o que mais chama atenção é a *New Babylon* (1959-1974): trata-se de uma obra que propõe a reinvenção permanente da cidade como um jogo. Ela foi criada pelo artista holandês Constant Nieuwenhuys (1920-2005), ex-membro de importantes grupos vanguardistas do século XX, dentre eles o Grupo CoBrA (1948-1951), a Internacional Letrista (1952-1957) e a Internacional Situacionista (1958-1974), do qual participou até 1960 (WIGLEY, 1998). A *New Babylon* pode ser definida como uma cidade, apesar de se tratar de um projeto de cidade nômade (WIGLEY, 1998). Ela foi elaborada a partir de um grande número de maquetes, desenhos, fotomontagens, pinturas, textos e mapas, feitos durante quase duas décadas. Nesses trabalhos, o artista desenvolve um modelo de cidade revolucionária, utópica, de estrutura manipulável, montável e desmontável, uma cidade-jogo, lúdica, “antiutilitária” (NIEUWENHUYS, 1974) e espontânea, ou seja, um espaço de reinvenção modelado por seus próprios usuários.

As pesquisas sobre essa obra nortearam muitas das produções que desenvolvi durante o percurso aqui apresentado. Os apontamentos sobre a relação entre a cidade e jogo são também

---

International Symposium on Electronic Art ISEA 2020 (ONLINE), v. 1, p 199-203, 2020.

2 . GOBIRA, P.; SILVA, A. W.; MOZELLI, A. H. M.. Instalação em realidade virtual imersiva “Emancipação mineira”, 2018. Instalação.

3 . A monografia desenvolvida na graduação, defendida como Trabalho de Conclusão de Curso, sob orientação do professor Pablo Gobira, intitula-se Crônica Para uma Minas Imaginária ou a Narnia Belo- Horizontina.

debatidas amplamente por artistas contemporâneos e pensadores que trabalham com temas relacionados às vanguardas. Portanto, esta dissertação, resultante das experiências e pesquisas relacionadas à arte e vanguardas do século XX, tem como objetivo estudar a influência de Constant Nieuwenhuys e a *New Babylon* nos trabalhos poéticos que desenvolvi em uma trilogia de exposições: *Trilogia da Malandragem* realizadas na cidade de Belo Horizonte entre 2019 e 2021.

As exposições que juntas contemplam esta trilogia foram individuais e realizadas em diferentes espaços da cidade de Belo Horizonte, intituladas: *Onde a coruja dorme* (Galeria de Arte BDMG Cultural, 2019-2020), *É hora da onça beber água* (Palácio das Artes, 2020-2021) e a *Boi de piranha – Brazilian Zodiac* (2021). As exposições são relacionadas diretamente a produção de Constant e a malandragem, o samba e a periferia brasileira.

O trabalho de Constant foi apresentado pela primeira vez, integralmente, em 1974 (WIGLEY, 1998). Desde então ele já foi montado e, por diversas vezes, participou de exposições, mostras e bienais, sendo tema de diversos seminários, congressos e publicações. Este trabalho foi citado em diversas publicações por autores como Mark Wigley (1998) e Paola Berenstein (2013) David Pinder (2005), Henri Lefebvre (2002) e Pablo Gobira (2012), entre diversos outros.

Os grupos em que Constant participou — como o CoBrA<sup>4</sup>, a Internacional Letrista (I.L.)<sup>5</sup> e a Internacional Situacionista (I.S.)<sup>6</sup> —, tiveram declarada influência do livro *Homo ludens* (1938), de Johan Huizinga (1871-1945). Nele o autor mostra o jogo como uma gênese do processo cultural, pois “é no jogo que a civilização surge e se desenvolve” (HUIZINGA, 2014, s/p.). O jogo, então, opera em tensão com o condicionamento do homem ao trabalho e às normas da sociedade. Constant traz o jogo em sua obra como uma possibilidade de intervalo da vida cotidiana (NIEUWENHUYTS, 1974) através do lúdico, como força transformadora da

---

4. Trata-se de uma associação internacional de artistas. CoBrA é uma sigla resultante da junção das letras iniciais dos nomes das cidades Copenhague, Bruxelas e Amsterdã, terras natais de seus principais fundadores, o grupo buscava criar obras baseadas em representações primitivas e infantis (WIGLEY, 1998).

5. Grupo formado em Paris da década de 1950, por dissidentes do movimento Letrista, traziam em suas propostas uma crítica radical ao Surrealismo e ao trabalho especializado e sua manutenção da arte como mercadoria a serviço de uma burguesia (INTERNACIONAL LETRISTA, 1996).

6. A Internacional Situacionista surge com a junção dos membros da Internacional Letrista ao Movimento Internacional por uma Bauhaus Imaginista (MIBI) que pode ser considerado oriundo do grupo CoBrA. O grupo buscava fusão prática a crítica dadaísta com a busca pela supressão da arte junto a realização da arte do Surrealismo, unidas a crítica da representação do movimento proletariado (GOBIRA, 2012).

realidade. Para ele, o indivíduo, no ato de jogar, entra no círculo mágico ou círculo do jogo, cujo princípio foi retirado do livro *Homo Ludens*:

Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes. Esta supressão temporária do mundo habitual é inteiramente manifesta no mundo infantil, mas não é menos evidente nos grandes jogos rituais dos povos primitivos. (HUIZINGA, 2014, p. 13).

A partir da citação anterior somos levados a observar que Constant elabora essa cidade como um círculo mágico, onde a suspensão da realidade acontece através da transformação da atuação a partir do lúdico. Essa cidade, que pode ser utilizada como ferramenta de criação por seus habitantes, é influência simultaneamente com o desenvolvimento dos trabalhos e pesquisas desenvolvidas pela I.S..

Em *New Babylon* a tecnologia é ferramenta fundamental, inclusive para a manutenção e criação do projeto, e necessária para a “crença na liberação de impulsos primitivos através do emprego de tecnologias avançadas.” (NIEUWENHUYS, 1974, s./p). Podemos notar como o autor trata das possibilidades criativas dos usos das máquinas, colocando-as a serviço da imaginação, quando diz que a

[...] automação e produção em massa oferecem possibilidades inéditas para a criação, e aqueles que forem capazes de colocar essas possibilidades a serviço da imaginação ousada serão criadores do amanhã. (NIEUWENHUYS, 1997 *apud* WIGLEY, 1998, p. 27. Tradução nossa)

Dessa forma, vemos que o projeto de Constant apresenta uma esperança a partir do uso das tecnologias e da automatização, não através da glorificação da máquina, mas sim com base na capacidade de seu uso (WIGLEY, 1998). É possível então analisar que Constant pensa a *New Babylon* sendo desenvolvida em um contexto temporal onde as discussões em torno do momento histórico englobavam uma idealização de um futuro promissor através de novas tecnologias como base, possibilitando uma cidade autômata.

Além de uma cidade tecnológica e autômata, *New Babylon* apresenta-se como uma povoação urbana em movimento. Pensar esse urbanismo é algo fundamental dentro do projeto,

visto que as reflexões sobre esse tema estiveram presentes dentro das discussões nos grupos onde o artista participou, através da produção de um outro urbanismo, intitulado Urbanismo Unitário (U.U.). Este disse respeito a negação de uma cidade concebida estaticamente e que se fazia não participativa, uma crítica a museificação das cidades. Esse conceito é melhor apresentado por Guy Debord:

O Urbanismo Unitário vai contra o espetáculo passivo, princípio de nossa cultura, em que a organização do espetáculo estende-se ainda mais escandaloso à medida que aumentam os meios de intervenção humana. Então que hoje as próprias cidades são apresentadas como um espetáculo lamentável, um complemento para museus, para turistas em ônibus de vidro, o U.U. vê o ambiente urbano como terra de um jogo participante. O planejamento urbano unitário não é idealmente separado do terreno atual das cidades. Ele é formado a partir da experiência deste terreno e das construções existentes. Temos muito o que explorar nas decorações atuais, afirmando um espaço urbano lúdico, de modo a reconhecer a deriva, que constrói outros totalmente novos. Esta interpretação (uso da cidade atual, construção da cidade do futuro) envolve lidar com o desvio arquitetônico. O urbanismo unitário se opõe a fixação de cidades no tempo. (DEBORD, 1959, s/p. Tradução nossa)

Esta oposição citada por Debord faz parte das premissas da proposição do urbanismo buscado nas propostas situacionistas, e também das idealizações que foram compartilhadas por Constant e seus companheiros, enquanto atuavam juntos nos grupos que participou. O U.U. não se trata de uma ramificação dos conceitos urbanísticos já existentes, nem sobre a proposição de fórmulas ou modelos a serem seguidos, mas sim um urbanismo formado de experiências efêmeras, focadas no “uso da cidade atual” para a “construção da cidade do futuro”.

Constant tinha a visão de reorientar o projeto arquitetônico urbano, contrário ao design baseado em uma função estética, de modo que fosse possível vermos a aplicabilidade de uma cidade em transformação constante e experimental na *New Babylon*. Na próxima citação, vinda de um manuscrito original em holandês, de título *Unitair Urbanisme*, extraído de um texto de Constant apresentado no Museu Stedelijk, vemos como o próprio Constant define o U.U..

[...] defino Urbanismo Unitário como uma atividade muito complexa, mutável e constante, deliberada na práxis da vida cotidiana e no ambiente diário; uma intervenção que visa trazer nossas vidas em harmonia duradoura com nossas reais necessidades e com as novas possibilidades que surgirão (NIEUWENHUYNS, 1960)



*apud* WIGLEY, 1998, p.132. Tradução nossa)

Como vemos na citação, a mutabilidade e outros modos de habitar e reconfigurar a cidade de forma infinita, assim como no U.U., é uma questão base para a *New Babylon*. Para os novos babilônios (moradores da *New Babylon*, de Constant), isso significaria estar em um jogo que vai bem além de uma montagem ou remontagem aleatória de peças no espaço. Isso porque se tratava da proposição de um experimento ligado à cidade e ao seu modo de funcionamento. Não caberiam apenas a intervenção sobre o mapa da cidade, mas aplicariam suas impressões à construção de um novo mapa, como um pintor em uma tela, assim descrita pelo autor:

Eles dispõem de todo um arsenal de implementos técnicos para fazer isso, graças aos quais podem fazer as alterações desejadas sem demora. Assim como o pintor, que com um simples punhado de cores cria uma variedade infinita de formas, contrastes e estilos, os novos babilônios podem variar infinitamente seu ambiente, renová-lo e variá-lo usando seus implementos técnicos. Essa comparação revela uma diferença fundamental entre as duas formas de criar. O pintor é um criador solitário que só se confronta com as reações de outra pessoa quando o ato criativo termina. Entre os novos babilônios, por outro lado, o ato criativo também é um ato social: como uma intervenção direta no mundo social, ele provoca uma resposta imediata. (NIEUWENHUYNS, 1974, s/p. Tradução Nossa).

Nesta citação observamos a importância do ato criativo do habitante da *New Babylon*, assim como o artista que produz de maneiras infinitas potencializando novas experiências. No mesmo período em que Constant realizava seu trabalho, outros artistas impulsionaram proposições que se relacionavam com cidades e utopias. Dentre eles posso citar: Yona Friedman (1950-1960), Cedric Price (1934-2003) e os grupos Superstudio (1966-1976) e Archizoom (1966-1974) (CHOAY, 1979).

Assim, pode-se entender a relevância desta proposta de investigação, tendo em vista que a *New Babylon* apresenta um conceito diferencial entre as citadas, no sentido de que ela traz em seu modo de pensar a cidade como uma transformação que ocorre pelo ato de jogar. Deste modo, observamos artistas, no contexto atual, voltando a pensar outros modelos de cidades, utilizando mecanismos que eram próprios da indústria de jogos eletrônicos, como realidades virtuais ou aumentadas.

Atualmente, a *New Babylon* se encontra no Gemeentemuseum, em Haia nos Países

Baixos, junto a grande acervo de obras de autoria de Constant. Nas últimas décadas, ela vem sendo emprestada e exposta em diversos países, estando presente inclusive na 29º Bienal de São Paulo (2011) e, recentemente, na 16º International Architecture Exhibition – La Biennale di Venezia, Itália (2018). A obra também é constantemente mencionada em catálogos e publicações dentro dos campos da arte e arquitetura.

Assim, podemos observar que as questões levantadas na *New Babylon* continuam sendo difundidas nos dias atuais. Portanto, cabe a seguinte pergunta, ainda em aberta para a pesquisa: no momento atual, qual a relevância da obra *New Babylon* e seu conceito de jogo relacionado às três exposições desenvolvidas durante o mestrado?

Deste modo proponho nesta dissertação a execução de um estudo que promove a relação entre jogo e a obra de Constant e como sua influência é relevante nessa produção poética. Para isso desenvolvi três exposições individuais, da série *Trilogia da Malandragem*. As exposições receberam os títulos de *Onde a coruja dorme*, exposta na Galeria de Arte do BDMG Cultural (2019 e 2020), *É hora da onça beber água*, exposta na Galeria Genesco Murta, no Palácio das Artes (2020-2021), e *Boi de piranha – Brazilian Zodiac*, exposta na Rodrigo Ratton Galeria (2021).

Estes títulos usam os ditos populares e pegam elementos da cultura popular brasileira, como o samba e as gírias dos marginais e dos malandros, As exposições foram inspiradas em jogos e em espaços corriqueiros e cotidianos da periferia brasileira, como o futebol de rua, o bilhar na figura do boteco e o jogo do bicho. Espaços que são considerados socialmente marginais.

Para alcançar o seu objetivo, esta dissertação foi organizada em três capítulos. O primeiro capítulo apresenta bibliografias relacionadas e ligadas à produção de Constant além de escritos do próprio autor, e os de membros dos grupos dos quais foi partícipe, desenvolvendo assim um referencial teórico sobre o tema (GOBIRA, 2012; INTERNACIONAL LETRISTA, 1996; INTERNACIONAL SITUACIONISTA, 2003; DEBORD, 1997; NIEUWENHUYNS, 1974; WIGLEY, 1998)

No segundo capítulo, mostro a recepção crítica da *New Babylon*, tanto no período de sua concepção até nas últimas exposições em que o projeto foi apresentado. Além de analisar criticamente os pares de Constant, estes são apresentados nas figuras de artistas, grupos e

pensadores que são associados diretamente ao seu trabalho por terem pensando ou feito outros projetos de cidades tecnológicas, megaestruturas ou que visavam mudar os modos de vida na cidade. Dentre estes pesquisadores trarei dos próprios situacionistas, colegas de Constant e de grupos como ARCHIZOOM, Superstudio, e do artista Nicolas Schöffer (1912-1992). Assim, mostrarei alguns **precursores** de Constant.

Para o terceiro capítulo, foram realizados três trabalhos poéticos. Exposições individuais em diferentes espaços da cidade de Belo Horizonte, estas exposições em conjunto são chamadas aqui de *Trilogia da Malandragem*. Estas exposições autorais são relacionadas as reflexões sobre jogo e vida levantadas pela I.S. e às concepções presentes nas *New Babylon*, apresentadas por Constant.



# CAPÍTULO 1

“Futebol de três lados”,  
Campo Vila Dias.

## CAPÍTULO 1 – Jogo, Constant e New Babylon

Este capítulo será dedicado às visões do autor holandês Constant Anton Nieuwenhuys (1920-2005) sobre seu projeto, intitulado *New Babylon* (1956-1974), com foco principal em seus escritos e de seus colegas dos grupos de vanguardas dos quais foi partícipe e membro fundador. Constant e seus companheiros situacionistas e letristas realizaram diversas publicações, em formato de revistas periódicas. Uma delas, da Internacional Letrista, é intitulada *Potlatch*<sup>7</sup>. Esses impressos apresentam em seu conteúdo várias reflexões e informativos relacionados aos grupos, e neles temos, inclusive, as proposições que posteriormente se fizeram presentes na proposta conceitual do projeto *New Babylon*.

Dessa maneira, será construído o referencial teórico sobre as proposições de Constant e sobre o caráter de sua cidade-jogo — sobretudo sua dimensão anti-utilitarista, importante guia para a elaboração do projeto como o próprio autor afirma (NIEUWENHUYS, 1974, s/p.). A escolha das publicações, os *Potlatches* e as *Revistas da Internacional Situacionista*, como fontes de referência para a construção do capítulo, é justificada pois contêm diversas questões ligadas aos grupos de vanguardas estudadas nesta dissertação.

Além disso, são fontes de textos onde são abordadas diferentes reflexões sobre a proposta de cidades. Projetos estes que são elaborados pelos grupos dos quais Constant foi partícipe: o grupo CoBrA (Copenhague, Bruxelas, e Amsterdã), a Internacional Letrista (I.L.) e a Internacional Situacionista (I.S.). Nos *Potlatches* estão a gênese do projeto *New Babylon*, que é tema desta dissertação. Constant publicou outros textos relacionados a *New Babylon* que são importantes para traçar o rumo que o projeto viria a tomar após o seu desligamento dos grupos onde iniciou sua pesquisa urbanística.

Esses textos foram publicados em catálogos de exposições das quais viria a participar, além de outras publicações do autor com reflexões sobre seu projeto. Esses escritos foram disponibilizados na *Constant Foundation*, uma organização que visa preservar e divulgar o acervo e o legado de Constant Nieuwenhuys. Outros textos estão no Arquivo Constant, localizados na *Rijksbureau voor Kunsthistorische Documentatie*, Den Haag (Instituto Holandês

---

7. O nome se origina de um ritual tribal (de indígenas da América do Norte), uma espécie de festa em que o homenageado renuncia os seus bens materiais que serão dados aos seus amigos e parentes (GOBIRA, 2012).

para a História da Arte), em Haia. Alguns deles foram compilados e publicados no livro *Constant's New Babylon: The Hyper-Architecture of Desire*, em 1998, pelo pesquisador Mark Wigley, outra fonte importante para esta pesquisa.

### 1.1. A utopia neobabilônica

O poeta francês Charles Baudelaire (1821-1867) já havia enunciado no século XIX, um **mal estar**, a partir da consolidação da cidade moderna e as reformas urbanas que transformaram as paisagens e os modelos da Paris de sua época. A implementação da técnica e o uso das tecnologias colocaram máquinas criadas para diferentes fins no cotidiano dos habitantes dos meios urbanos. Estas tecnologias garantiriam iluminação nas vias públicas, velocidade nos meios de transporte e fluidez na comunicação. Esse conjunto de mudanças acabaram por causar tensões profundas na cultura e nas relações entre os indivíduos.

A poesia crítica de Baudelaire demonstra as inquietações do autor relacionadas a tais transformações. No livro do poeta, intitulado *As flores do Mal* (1857), o autor já expressava a profanação que viria com a instauração da modernidade e, mais tarde, no livro *O pintor da vida moderna* (1863), nos apresentaria os andantes das cidades na figura do *flâneur*, aquele que caminha e observa a cidade com o prazer do olhar (BENJAMIN, 2000, p. 8).

Posteriormente, de outro modo, o surrealista Louis Aragon (1939-1970), com o livro *Camponês de Paris* (1926), descreve em detalhes lugares da metrópole no início do século XX, onde acontecem deambulações do autor. Na novela *Nadja* (1928), de André Breton (1896-1966), um narrador descreve a cidade a partir de sua obsessão por uma transeunte que encontra na rua ao caminhar pela capital francesa. Essas obras, dentro de todas as suas subjetividades, trazem e tecem reflexões sobre os modelos das cidades modernas, planejadas e urbanizadas, e o modo como estas trazem a colonização da vida cotidiana.

Diversos fatores influenciaram radicalmente os modelos de cidade do final do século XIX até o início da segunda metade do século XX, como, por exemplo, as cidades planejadas advindas da

Hausmanização<sup>8</sup> e posteriormente dos CIAM's<sup>9</sup> (*Les Congrès Internationaux d'Architecture Modern*), organizados pelo arquiteto franco-suíço Le Corbusier (1887-1965). Essas mudanças trouxeram outros moldes de funcionamento e dinâmicas sociais, além de propor a idealização da construção de espaços planejados onde a vida nas cidades passaria a ter uma abordagem funcionalista (SANTOS, 1994; ROLNIK, 1988). A indústria então se apropria da cidade como fonte de geração de capital através do uso da força de trabalho dos indivíduos que a habitam, e do mercado que permite a circulação de bens e mercadorias (ARAÚJO, 2012, p. 135).

Tais fatores provocaram a integração da cidade ao capitalismo moderno. As mudanças dos papéis sociais, ligados à mecanização, trouxeram novidades que viriam a influenciar na vida cotidiana, principalmente devido ao *boom* econômico — também comumente chamado de era de ouro do capitalismo (HOBSBAWM, 1995) —, que aconteceu no pós-Segunda Guerra Mundial. Como vemos nas reflexões de Eric Hobsbawm,

A grande característica da Era de Ouro era precisar cada vez mais de maciços investimentos e cada vez menos gente, a não ser como consumidores. [...], o ideal a que aspirava a Era de Ouro, embora só se realizasse aos poucos, era a produção, ou mesmo o serviço, sem seres humanos, robôs automatizados montando carros, espaços silenciosos cheios de computadores controlando a produção de energia, trens sem maquinistas. Os seres humanos só eram essenciais para tal economia num aspecto: como consumidores de bens e de serviços. (HOBSBAWM, 1995, p. 262)

Entendemos assim que, no século XX, as tecnologias e o planejamento urbano começam a tomar lugar central na vida das cidades. Este momento abriu um campo fortuito para

---

8. “O barão Georges Eugene Haussmann (1809-1892) foi nomeado por Napoleão III em 22 de junho de 1853, para “modernizar” Paris. Dessa maneira, Napoleão III esperava controlar melhor o fluxo de tráfego, incentivar o crescimento econômico e tornar a cidade “à prova de revolução”, dificultando a construção de barricadas. Haussmann conseguiu tudo isso destruindo muitas das ruas antigas e tortuosas e prédios em ruínas, e substituindo-os pelas amplas avenidas arborizadas e extensos jardins pelos quais Paris é famosa hoje, este processo recebe o nome de Hausmanização.” (FEINSTEIN, 2016, s/p).

9. “Os Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna, os “CIAM’s”, ocorreram durante os anos de 1928 a 1956. Eles foram grupos de trabalho, sem nacionalidade, criados para discutir o rumo da arquitetura e do urbanismo modernos em meio às rápidas mudanças que ocorriam no mundo. Pretendiam revolucionar e internacionalizar a arquitetura para que fosse utilizada como uma ferramenta econômica e política aplicada ao desenho de edifícios e cidades. Esse objetivo, de acordo com José Luís Sert (1955), seria alcançado através de uma sistematização teórica comum no âmbito da arquitetura e do urbanismo. Desde então as questões fundamentais da arquitetura moderna estiveram ligadas aos problemas da urbanística.” (MUNFORD, 2002).

pensadores críticos e opositores à urbanização, incluindo: artistas, arquitetos, entre outros. Esses agentes trouxeram mudanças nas formas de ver e pensar as cidades, permitindo elaborações e ressignificações profundas dos modos de vida, procurando construir outras formas de cidades e utopias. Este cenário descrito constrói um ambiente fecundo que alimentou as vanguardas desse período.

Ao deciframos o caminho pelo qual as cidades e utopias percorreram, de acordo com a elevação das ações das vanguardas artísticas do século XX (sobretudo as da segunda metade do século). Podemos traçar um panorama que as abrange desde períodos pré-Primeira Guerra Mundial — com grupos como o Dadá e Futurismo —, até a chegada de grupos no contexto pós-Segunda Guerra Mundial — um destes sendo a Internacional Situacionista<sup>10</sup> (1957-1972). Onde seus integrantes elaboraram um extenso modo de experimentação coletiva, criando possibilidades de novos espaços e outras formas de viver a cidade. Como aponta David Pinder (2011), seus membros buscavam:

[...] contestar as condições mutáveis do mundo pós-guerra e, em última instância, provocar a revolução. Os situacionistas publicaram “Programa para um novo urbanismo” sob o pseudônimo de Gilles Ivain na edição de abertura de sua revista *Internationale situationniste* em junho de 1958. (PINDER, 2011, p. 4, Tradução nossa)

A revista citada pelo autor conta com textos assinados por Constant Nieuwenhuys (Figura 1), tendo ele sido um importante membro da Internacional Situacionista e de outros grupos vanguardistas que antecederam sua formação, em 1957. As suas revistas, reflexões e ações para a construção de um “novo urbanismo” são postas enquanto estratégias revolucionárias da formulação de uma outra realidade possível (GOBIRA, SILVA, ANDRADE, 2020). Essas reflexões, relacionadas a *New Babylon*, formam o que será apresentado a seguir, ao mostrar a maneira como o autor constrói seus procedimentos que se tornaram, posteriormente, elementos de seu projeto de cidade.

---

10. A Internacional Situacionista inicialmente surge com a junção dos membros da Internacional Letrista ao Movimento Internacional por uma Bauhaus Imaginista (MIBI) que pode ser considerado oriundo do grupo CoBrA. O grupo buscava fusão prática da crítica dadaísta com a busca pela supressão da arte junto a realização da arte do surrealismo, unidas a crítica da representação do movimento proletariado (GOBIRA, 2012).



**Figura 1** – Constant Nieuwenhuys na Bienal de Veneza, 1966.



Fonte: *Website Constant Foundation* (Disponível em: <<https://stichtingconstant.nl/biography-of-constant-nieuwenhuys>>. Acesso em <12/04/2009>

Nos últimos 20 anos é possível perceber um crescente interesse relacionado ao tema “utopia”. Vemos isso refletido em exposições e publicações de pesquisadores do campo acadêmico e científico, relacionados principalmente às críticas radicais feitas por agitadores e pensadores da segunda metade do século XX. Dentre as diversas mostras é possível enumerar a presença constante da obra *New Babylon*<sup>11</sup> como destaque, ou peça fundamental, para discutir as ideias presentes sobre aquele momento do século XX. É importante, então, compreender como esse projeto de cidade foi iniciado, nos possibilitando assim de vermos as suas reverberações. Constant Nieuwenhuys inicia esse projeto aos 36 anos de idade, desenhando e esculpindo materialmente sua cidade: um acampamento para nômades em escala planetária, uma sociedade lúdica, antiutilitária e pós-revolucionária, com conceitos empregados por ele ao seu projeto, onde debruçou-se por cerca de dezoito anos. À sua cidade deu o nome de *New Babylon* (NIEUWENHUYS, 1974), um lugar que

[...] não era principalmente um projeto de planejamento urbano. Igualmente, não pretende ser uma obra de arte no tradicional sentido nem como um exemplo de estrutura arquitetônica mas como um jogo criativo com um ambiente imaginário. (NIEUWENHUYS, 1960 *apud* WIGLEY, 1998, p. 177-178. Tradução nossa).

Embora a Babilônia tenha sido uma cidade referenciada nos contos bíblicos, não foi daí que surge a inspiração da nomenclatura do projeto utópico de Constant, ao menos não de forma direta. O nome foi sugerido por Guy Ernest Debord (1931-1994), revolucionário francês, que o extraiu de uma cena do filme soviético *Novy Vavilon*, de 1929 (Figura 2).

Dirigido por Leonid Trauberg e Grigori Kozintsev, a obra foi baseada em escritos de Karl Marx (1818-1883) sobre a Comuna de Paris e no romance de Émile Zola, *Au Bonheur des Dames* (1883). Assim, “a *New Babylon* do filme, é descrita, com detalhes arquitetônicos, como

---

11 . Dentre as mostras onde *New Babylon* foi apresentada se encontram: **WORK, BODY, LEISURE** – 26 de maio de 2018 – 25 de novembro de 2018, na 16th International Architecture Exhibition – La Biennale di Venezia, Italia. ***New Babylon, revisited by Mark Wigley. Dutch Pavilion.Utopia/ Dystopia*** 22 Março de 2017 – 21 Agosto de 2017 no MAAT (Museu de Arte Arquitetura e Tecnologia), Lisboa, Portugal; **Constant. *New Babylon*** – 20 de Outubro de 2015 – 29 de Fevereiro de 2016, no Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia. Madrid, Espanha; **29a Bienal de São Paulo**, 11 de Setembro de 2011 – 20 de Dezembro de 2011, São Paulo, Brasil; Participação de Constant na **Documenta de Kassel** 11 – 8 de jun. de 2002 – 15 de set. de 2002. Kassel, Alemanha; **Constant *New Babylon*** – 21 de Novembro de 1997 – 10 de Janeiro de 1998, no Witte de With Center for Contemporary Art, Roterdã, Países Baixos.

uma grande Torre de Babel” (ROMERO, 2015, p. 82. Tradução nossa), Vemos que desde as referências e bases do projeto de Constant, o seu teor revolucionário, de ruptura com as normas vigentes de sua época. O caráter revolucionário presente na *New Babylon* aparece ignorado pela crítica que, muitas vezes, trata o projeto de Constant como mais uma variante arquitetônica, ou como um conjunto de maquetes e ilustrações, algo que o próprio autor negava ser (BUCHLOH, 2001, s/p). Para mostrar o caráter expansivo e complexo da *New Babylon* se torna necessário observar sua gênese, desde os experimentos vanguardistas realizados, até as suas reflexões radicais sobre o urbanismo e a cidade.

**Figura 2** – Cena de uma barricada em frente a *Novy Vavilon*



Fonte: *Frame* do filme *Novy Vavilon*, Grigori Kozintsev e Leonid Trauberg, 1929.

É importante salientar que, como o pesquisador David Pinder (2011) esclarece, o pensamento utópico de Constant é um relato substancial, crítico e analítico da perspectiva do desenvolvimento urbano. Isto é, não se trata de uma proposição de uma cidade planejada ou de um modelo arquitetônico. Podemos observar tal característica de seu pensamento ao analisarmos o seu percurso.

Constant não era arquiteto de formação. Nascido em Amsterdã, na Holanda, estudou na *Kunstnijverheidsschool Quellinus Amsterdam* (Escola de Artes e Ofícios) e frequentou a *Rijksakademie van Beeldende Kunst* (Academia Estadual de Belas Artes), onde se graduou em 1941. Viveu alguns anos em Paris e em Londres, entre 1950 e 1953, onde colaborou em projetos com o artista Stephen Gilbert (1902-2007), e, logo depois, em parceria com o arquiteto Aldo van Eyck (1918-1999) publicam, em 1952, o *Manifesto por um Colorismo Espacial* (*Voor een spatiaal colorisme*). Nesse manifesto os autores defendem a aproximação entre artistas e arquitetos para a concepção de um espaço humano.

Assim, uma concepção espacial da cor implica mais do que o uso da cor na criação de efeitos espaciais arquitetônicos. A unidade absoluta da forma e da cor, isto é, o uso puramente plástico da cor leva o arquiteto para o domínio da pintura. O resultado, no entanto, é uma arquitetura baseada em uma realidade visual em que forma e cor se tornam um só, e não elementos formais abstraídos, e a pintura onde a cor não é empregada para a expressão pessoal, mas é empregada sistematicamente para efeito plástico imediato. (WIGLEY, 1998, p. 74. Tradução nossa)

Essa relação entre arte e arquitetura apresentada na citação anterior pode ser pensada como algo que viria a influenciar posteriormente o desenvolvimento da *New Babylon*. Essa influência será tratada adiante neste capítulo, quando apresentarmos os modos como Constant descreve diversas zonas de sua cidade.

É na França que Constant tem contato com o primitivismo abstrato do CoBrA e, posteriormente, em 1954, se afasta do grupo ao se aproximar das experimentações construtivistas e dos membros do grupo holandês *Stijl*<sup>12</sup> (1917-1931) (NIEUWENHUYNS, *apud*

---

12. O *Stijl* foi uma Corrente de Vanguarda que teve seu início no século XX, mais precisamente em 1917 na Holanda. Liderada pelo pintor moderno Piet Mondrian (1872-1944) e seu colega arquiteto e também pintor Theo van Doesburg (1883-1931). O movimento que inicialmente começou na pintura teve grande influência se estendendo para a arquitetura, a literatura, para a moda, o design e a fotografia.

WIGLEY, 1998, p.75). É em 1956 que inicia a elaboração de *New Babylon*. O pesquisador Mark Wigley (1998), aponta que Constant projeta nessa cidade uma sociedade em detalhes através de um manuscrito, nunca publicado por completo, ao qual se dedica cinco anos para concluir (1960-1965), com o título: *Skizze zu einer Kultur* (Esboço para uma cultura) (WIGLEY, 1998, p. 57). Esses escritos se encontram atualmente no Arquivo Constant, no *Rijksbureau voor Kunsthistorische Documentatie*, em Haia, na Holanda. Algumas das seções, fragmentos e artigos desse documento estão presentes no livro de Wigley. Para explicitar suas ideias de uma outra vida, além dos escritos citados, Constant utiliza os recursos imagéticos e técnicos de processos arquitetônicos, juntamente a desenhos e pinturas.

[...] com um número grande de outros ensaios no catálogo do Gemeentemuseum de 1974. A teoria fazia parte da exposição. Paredes inteiras foram dedicadas à polêmica apresentada como uma espécie de obra de arte exatamente do mesmo tamanho das fotografias dos modelos. De fato, Constant havia transformado sua teoria em arte, produzindo uma série de colagens de fragmentos de seus escritos para Locher. Foi essa presença contínua da teoria, em vez do que as imagens, que firmemente alojaram o projeto na tradição arquitetônica. (WIGLEY, 1998, p. 57. Tradução nossa)

Para Wigley, Constant unificou sua teoria e prática artística, ao mesmo tempo em que buscava demonstrar a possibilidade de transformação social. Na realidade, Constant trazia a teoria indissociável de suas maquetes, representações pictóricas e gráficas, trabalho que o próprio autor não tratava como uma obra de arte convencional. O que ele de fato enuncia é a possibilidade de outra vida, pressuposto que também era perseguido pela I.S.

No texto publicado na *Revista Internacional Situacionista* nº 5, em 1959, nomeado “Outra cidade para outra vida”, Constant diz que “Desejamos a aventura. Como é difícil encontrá-la na Terra, há quem a procure na Lua. Apostamos antes de tudo numa mudança aqui na Terra” (NIEUWENHUYTS, 1959 *apud* JACQUES, 2003, p. 114). Tais palavras trazem luz a como o projeto de Constant possui um desejo profundo de transformação, o desejo revolucionário de uma aventura onde o jogo se contrapõe ao tédio, causado por sua ausência.

É importante frisar que Constant se recusava a usar o termo “utopia” para a *New Babylon*. Podemos perceber, na citação a seguir, extraída de Mark Wigley, que Constant planejou uma cidade real e calcada na potencialidade de transformação do

indivíduo, onde a libertação do potencial lúdico do homem está ligada diretamente à sua libertação como ser social. (NIEUWENHUYTS, 1974, s/p)

Porque Constant recusou o termo “Utopia” para o seu projeto? A *New Babylon* não era um modelo abstrato, mas uma afirmação sobre uma realidade plausível. De fato, a arte é um dos melhores meios de acesso a uma relação autêntica com a realidade. Ao contrário de ciência ou ética, a arte não estabelece o que a realidade deve ser, mas o que poderia ser. Constant estava profundamente ciente dessa diferença enquanto trabalhava no *New Babylon*, e ele imbuíu o projeto com uma dimensão eminentemente psicológica (WIGLEY, 1998, p. 5. Tradução nossa)

O criador de *New Babylon*, assim como seus colegas da I.S., desejava criar uma sociedade situacionista. Para Constant seu projeto não era, de nenhuma forma, uma utopia. Vale dizer que a leitura de utopia realizada nesta dissertação se dá pelo fato de que não vivemos em uma sociedade lúdica situacionista, ou em algo que seja próximo de uma cidade-jogo, como o que pressupunha a *New Babylon*. Este fato não minimiza a importância do teor revolucionário proposto pelo autor.

Outro fato importante a se pontuar é que, diferente do que aponta Wigley na citação anterior, o projeto de Constant não parte de uma proposição idealista ou metafórica. Ele trata de uma construção de uma nova cidade provida de significados infinitos, um jogo de enigmas que nunca ficam totalmente esclarecidos ou resolvidos.

Muitos dos equívocos na recepção crítica do trabalho de Constant tendem a apresentar a *New Babylon* como mais uma “utopia” do século XX, ou uma “mega estrutura”, como tantas outras proposições — feitas inclusive no mesmo período de sua realização. Tais abordagens e recepções críticas levantadas a partir da obra serão apresentados no próximo capítulo.

### **1.1.1. O jogo nômade revolucionário**

O nomadismo é parte fundamental da crítica radical da *New Babylon* e é a base conceitual que constitui o pensamento do jogo arquitetônico exercido por Constant. Em seu projeto, o autor narra a concepção de sua cidade a partir do contato que teve com um acampamento

cigano, algo que veio a se tornar aparato conceitual para fundamentar e elaborar a cidade que mais tarde desenvolveria. Essa experiência confluiu para o pensamento de um urbanismo móvel, uma morada coletiva.

A relação estabelecida com o nomadismo cigano pode ser vista em seu texto de 1974, “*A nomadic town*” (Uma cidade nômade), realizado para o catálogo de exposição da *New Babylon* publicado pelo Haags Gemeentemuseum, em Haia. Na publicação, Constant mostra os esboços do que viria a ser a *New Babylon*. Essa visita ao acampamento acontece quando vai a um terreno em Alba, propriedade de seu colega Pinot Gallizio (1902-1964), ainda na década de 1950, e lá observa uma comunidade Sinti. De acordo com Constant,

Por muitos anos, os ciganos que pararam por algum tempo na pequena cidade de Alba, no Piemonte, tinham o hábito de acampar sob o teto que, uma vez por semana, no sábado, abrigava o mercado de gado. Lá eles acenderam seus fogos, penduraram suas tendas dos pilares para proteger ou isolar-se, improvisaram abrigos com o auxílio de caixas e tábuas deixadas para trás pelos comerciantes. A necessidade de limpar o mercado a cada vez que os ciganos passavam levou o conselho da cidade a proibir o acesso. Em compensação, eles receberam um pouco de pastagem nas margens do Tamaro, o pequeno rio que atravessa a cidade: a mais miserável das manchas! É lá que, em dezembro de 1956, fui vê-los na companhia do pintor [Guiseppe] Pinot Gallizio, o dono desse terreno irregular, lamacento e desolado, que dera a eles. Eles fecharam o espaço entre algumas caravanas com tábuas e latas de gasolina, eles fizeram um cercado, uma ‘Cidade Cigana’.

Esse foi o dia em que concebi o esquema para um acampamento permanente para os ciganos de Alba e esse projeto é a origem da série de maquetes da *New Babylon*. De uma *New Babylon* onde, sob o mesmo teto, com a ajuda de elementos móveis, é construída uma residência compartilhada; uma área de estar temporária, constantemente remodelada; um acampamento para nômades em escala planetária. (NIEUWENHUYS, 1974, s/p. Tradução nossa)

Podemos ver neste longo trecho desde as concepções iniciais, até a grandiosidade de seu projeto, e como sua cidade imaginada se destina a fazer a junção entre crítica estética e revolução. Dessa forma Constant cria um urbanismo nômade que não respeita fronteiras ou limites demarcados, de forma semelhante a como as comunidades ciganas que se espalharam pelo globo terrestre.

O autor elabora então outro modelo de sociedade, a “sociedade lúdica” (NIEUWENHUYS, 1974, s/p) onde outro modo de viver é possível. Um lugar onde a cidade



possui uma mobilidade viva e espontânea, ou seja, um espaço de reinvenção modelado por seus próprios usuários. Isso possibilita que aponte o direcionamento de uma sociedade sem classes.

O oposto da sociedade utilitária é a sociedade lúdica, onde o ser humano, liberado através da automação do trabalho produtivo, esta ao menos em uma posição de desenvolver sua criatividade. Os termos “sociedade de classes” e “sociedade sem classes” não expressam esse conflito, ou o fazem de maneira imperfeita. Entretanto, é claro que uma sociedade lúdica pode existir somente como uma sociedade sem classes. (NIEUWENHUY, 1974, s/p. Tradução nossa)

Vemos assim que o caráter revolucionário perpassa por toda construção da *New Babylon*. Constant se dizia marxiano (NIEUWENHUY, 2005, s/p) e enxergava aproximações e relações no livro *A ideologia Alemã* (1932), de Karl Marx (1818-1883) e Friedrich Engels (1820-1895), e também nas concepções do *Homo ludens* (1938), de Johan Huizinga (1871-1945) (BUCHLOH, 2001, s/p).

As transições das condições temporárias dos seres humanos e seus intervalos delimitados entre o universo do lazer e as convenções sociais do cotidiano produtivo, são análises que Constant busca em Marx e Huizinga. Ele formula um mundo livre do trabalho, onde reina a liberdade do *homo ludens*, a celebração da cidade móvel e livre. Neste mundo elaborado por Constant a automação serve a seus habitantes e não ao contrário. Desta maneira, os habitantes da *New Babylon* não mais necessitam de trabalhar, podendo se movimentar e jogar no grande tabuleiro e criar outros jogos a partir dele. Temos na *New Babylon* um nomadismo revolucionário, ele retira a relação mítica do espaço agindo contra a fixidez da divisão do trabalho, onde o lúdico se contrapõe a fixidez espacial.

## 1.2. Constant, tecnologias e o jogo da sociedade lúdica

A sociedade lúdica, o amparo do conceito da *New Babylon*, também está presente em grupos dos quais Constant foi membro. Dentre eles estão o CoBrA, a I.L. e a I.S., onde podemos ver as bases desse “lúdico” em algumas citações de seus membros, e do próprio autor. Estas

características, e as buscas pelo impulso primitivo na elaboração criativa, se faziam presentes, inicialmente, no programa do CoBrA (Figura 3), onde exerciam sua prática pictórica.

O programa artístico dos fundadores dinamarqueses do CoBrA era promover uma abordagem espontânea à pintura e uma linguagem pictórica caracterizada por figurações que não se referiam ao mundo “real”, mas que vinham da fantasia do artista, que lembrava formas orgânicas, pássaros, animais e máscaras. (HOVDENAKK, 1998, p. 424-425)

**Figura 3** – Pintura de autoria de Constant do período experimental do grupo CoBrA  
Título: *L'animal sorcier*, 1949.



Fonte: *Website Constant Foundation*

Disponível em: <<https://stichtingconstant.nl/biography-of-constant-nieuwenhuys>>.

Acesso em <12/06/2021>

A busca por outro mundo se fez presente na pintura do autor mesmo após sua saída dos grupos aqui mencionados. Fundamentalmente no CoBrA o autor mantinha a convicção de não produzir obras comercializáveis economicamente. Uma das influências assumidas na concepção do trabalho de Constant vêm da leitura dos escritos do historiador holandês Johan Huizinga, sobretudo do seu livro *Homo ludens* (1938).

Nesta publicação, aqui já citada, o autor mostra a ontologia do jogo: primitivo, místico e sagrado. O jogo em Huizinga opera em tensão a condição do homem, a vida comum e as normas da sociedade, apresentando a figuração do *Homo Ludens*. Em Constant, o homem lúdico é livre para viver do modo como deseja. Vemos a extensão desse conceito em outros grupos onde Constant participou, onde o jogo se manifestava na práxis da I.L. e, posteriormente, na I.S., como crítica a realidade do trabalho e combate ao tédio.

Sendo assim, a marginalidade do jogo e do lúdico, advindo das reflexões tomadas a partir de Johan Huizinga, torna-se o fator transformador e potencializador das proposições desses grupos — inclusive no modo de se realizar e vislumbrar a cidade e o urbano — junto à *Crítica da vida cotidiana*. Essa influência aparece desde o livro *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, ficando evidente em publicações da I.L. e I.S. As referências ao pensamento do autor são aplicadas nas formas como estes grupos articulavam suas bases e ações relacionadas à cidade, e na maneira como promoviam suas visões para uma sociedade do jogo, uma sociedade lúdica.

A maior manifestação da sociedade lúdica situacionista talvez tenha sido as insurreições francesas estudantis e operárias, ocorridas em maio de 1968. Nela, estudantes em protestos na Universidade de Strasbourg, de Nanterre e de Sorbonne se espalharam por toda Paris, posteriormente tomando toda a França, culminando no que veio a ser conhecido como **Maio de 68**. Nesse evento histórico, os participantes caminharam ocupando fábricas, protestando nas ruas, pixando frases em muros da cidade. Frases que ainda permanecem icônicas, como “seja realista: exija o impossível”.

É necessário destacar que, para os situacionistas, como aponta Mário Perniola, o **Maio de 68** foi um movimento essencialmente proletário, e não estudantil, uma greve geral de proporções gigantescas (PERNIOLA, 2009, p. 143). Alguns autores citam os situacionistas, principalmente os textos de Guy Debord e de Raoul Vaneigem, como ponto de ignição dessas manifestações que tomaram as ruas (JAPPE, 1997; RIBEIRO, 1997; PERNIOLA, 2009; GOBIRA, 2012), nutridas de desejos revolucionários, na crença da supressão do capitalismo, da burocracia e do próprio Estado.

É possível ver tal percepção nas recepções críticas feitas aos textos de Guy Debord sobre o também chamado “maio francês”.

Debord anunciou, no entanto, o aparecimento de um movimento de contestação de tipo novo: retomando o conteúdo liberatório da arte moderna, teria como programa a revolução da vida cotidiana, a realização dos desejos oprimidos, a recusa dos partidos, dos sindicatos e de todas as outras formas de luta alienadas e hierárquicas, a abolição do dinheiro, do Estado, do trabalho e da mercadoria. Por isto, Debord sempre considerou o conteúdo profundo de 1968 como uma confirmação de suas ideias. (JAPPE, 1997, p. 4-5).

Dessa forma, percebe-se que, para os situacionistas, em especial para seu membro mais influente, Guy Debord, o **Maio de 68** não se tratou de uma utopia, mas sim da realização de um projeto revolucionário, o vislumbre da sociedade lúdica situacionista. Como aqui apontado anteriormente — com destaque para Constant e o projeto *New Babylon* —, as vanguardas não viam suas propostas como utópicas, mas sim como a realização teórico-prática. O **Maio de 68** trata-se, então, de algo nunca antes visto, inclusive por seus partícipes, se assemelhando de algum modo aos levantes realizados na Comuna de Paris do século XIX. Essa novidade, relacionada à visão de Guy Debord, é tratada por Pablo Gobira, ao dizer que,

Como um momento histórico, difere do cotidiano espetacular, Maio de 1968 foi não apenas um levante de estudantes, mas também uma greve geral, a experimentação coletiva de grandes proporções que teve como meio (e, assim, resultado) a expressão da revolução estética associada à revolução social. Esse “algo novo” dificultou, por exemplo, que os partidos e sindicatos da época controlassem a experiência de imediato. As associações livres e em pequenos grupos, que decidiam na hora e local que surgiam as demandas, ditavam um novo ritmo em um espaço e tempo diferenciado. (GOBIRA, 2012, p. 122)

Este “algo novo” também aparecia nas reivindicações e nas pichações (Figura 4; Figura 5), que exigiam o impossível e continham frases extraídas do livro *A arte de viver para as novas gerações* (1967), de Raoul Vaneigem, membro fundador da I.S. Tais escritos estampavam os muros franceses. Nessas manifestações, os espaços das ruas, que antes eram destinados à circulação de carros, transformaram-se em plataformas revolucionárias. As barricadas de **Maio de 68** eram, de fato, a realização lúdica da arquitetura situacionista, convertendo o espaço do trabalho para o espaço do jogar.



**Figura 4** – Pixação feita em uma pintura, durante o maio de 68 *Noites Longas e Manhãs Breves*, 1978.



Fonte: *Frame* do filme *Noites Longas e Manhãs Breves*, William Klein.

**Figura 5** – Pixação feita em *Retrato do Cardeal Richelieu*, depois da ocupação da reitoria da Sorbonne em maio de 1968.



Fonte: McDONOUGH, *The beautiful language of my century*, 2007, p. 19.

A função social exercida pelo jogo era fundamento e guia para as ações situacionistas. Podemos ver isto na citação a seguir, um trecho de autoria de Guy Debord, extraído de um *Potlatch* publicado pela Internacional Letrista.

Johan Huizinga, em seu *Ensaio sobre a função social do jogo*, estabelece que “a cultura, em suas fases primitivas, apresenta as características de um jogo e se desenvolve nas formas e na atmosfera do jogo”. O idealismo latente do autor e sua apreciação estritamente sociológica das formas superiores de jogo, não desvalorizam a primeira contribuição que constitui sua obra. É inútil, por outro lado, buscar nossas teorias sobre arquitetura ou a deriva de outros lugares que não a paixão do jogo. (DEBORD, 1996, p. 97. Tradução nossa)

Nota-se que a leitura destes grupos, aqui em específico a Internacional Letrista, feita sobre a obra de Huizinga ultrapassa os fatores “estritamente sociológicos” citados por Guy Debord. Existia, claramente, a projeção de outras reflexões a partir dessas leituras, aplicando-os a cidade, tendo como mote a prática do jogar. Para analisar isso de forma mais eficaz é necessário voltar ao livro *Homo Ludens*, onde Johan Huizinga identifica o jogar como uma fuga da vida “real”. Esse modo de “fuga” é uma forma de liberação social e da vida comum, tendo a atividade lúdica como negação e oposição à vida cotidiana e, a partir disto, se contrapõe às regras do jogo existente. Isto é, a forma e o *modus operandi* da sociedade.

Na concepção de jogo elaborada por Huizinga, uma divisão entre jogo e vida comum é demonstrada, divisão esta que os situacionistas pretendiam romper. O grupo buscava potencializar o elemento lúdico em todos os campos da vida, possibilitando a superação e cura do tédio, e a ruptura entre o jogar e o não jogar. Desta maneira, o jogo e o cotidiano se mesclam de tal forma que sua separação não seria mais possível. Esta mesma ruptura está presente na conceitualização da *New Babylon*.

### 1.2.1. O jogo como ferramenta para a construção da sociedade lúdica

Dentre as formas de jogos situacionistas estão a deriva e o desvio. Estes conceitos aparecem pela primeira vez nos *Potlatch*, impressos da I.L. na década de 1950, e se estenderam

para a I.S. sendo pensados/praticados ao longo de três décadas. Esses experimentos tinham como propósito escancarar e atacar diretamente os modos de produção capitalista.

A primeira (a deriva) lida com aspectos do jogo, como sorte e azar, e consiste em derivar e construir uma cartografia própria a partir de experiências com a cidade, formando sua própria cidade, outra cidade. Nela “Brinca-se com a imagem ali presente: as linhas; os caminhos; as possibilidades. É um jogo cujo resultado final pode transformar a paisagem costumeira da cidade em qualquer lugar do mundo” (GOBIRA, 2012, p. 160). Estas experiências não tinham um caráter cientificista, mas possuíam em sua essência a busca por uma transformação da experiência com a cidade e a vida cotidiana. Sendo assim, os situacionistas propunham a superação do urbanismo como uma crítica radical a economia política.

Já o desvio (*détournement*), inicialmente conceituado pelo fundador do lettrismo, o poeta Isidore Isou (1925-2007) (GOBIRA, 2012, p. 65), consistia-se no uso de um elemento retirado de seu contexto, sendo ele modificado e alterando seu sentido, em partes ou na sua totalidade, encaminhando-o para outra direção. Para Anselm Jappe (1962 -), o desvio é combate ao mito do autêntico.

Os letristas, ao invés de criar formas inteiramente novas, querem retomar elementos já existentes para dispô-los de modo distinto. Esta técnica do “reemprego” que remonta, de um lado, à colagem dadaísta e, de outro, às citações deformadas adotadas para Marx e Lautréamont, é chamada de afastamento - palavra que, habitualmente, significa “desvio”, mas também “subtração” (ou “seqüestro”) e distanciamento. Trata-se de uma citação, ou de uma reutilização num sentido mais geral, que “adapta” o original a um novo contexto. É também uma maneira de superar o culto burguês da originalidade e da propriedade privada do pensamento. (JAPPE, 1999, p. 84)

Vemos então que o desvio, para os situacionistas, não era uma prática artística, e sim uma ação anticapitalista, um desafio a propriedade privada, destruindo a origem do texto, da imagem, ou da publicidade (GOBIRA, 2012, p. 205). O desvio, portanto, é como um jogo de linguagem, inteiramente passível de ser desviada. Podemos assim ter uma noção de como é o jogo dentro dos preceitos situacionistas: uma ferramenta que busca a transformação social com a superação do trabalho, como definido por eles.

A existência marginal do jogo em relação à realidade opressora do trabalho é vivida



como algo fictício, mas o trabalho dos situacionistas é justamente a preparação de futuras possibilidades lúdicas. Você pode ficar tentado a menosprezar a Internacional Situacionista reconhecendo facilmente alguns aspectos de um grande jogo nela. “Mas já observamos”, diz Huizinga, “que ‘simplesmente brincar’ não exclui de forma alguma a possibilidade de jogar com extrema seriedade...” (INTERNACIONAL SITUACIONISTA, 1999, p. 15. Tradução Nossa)

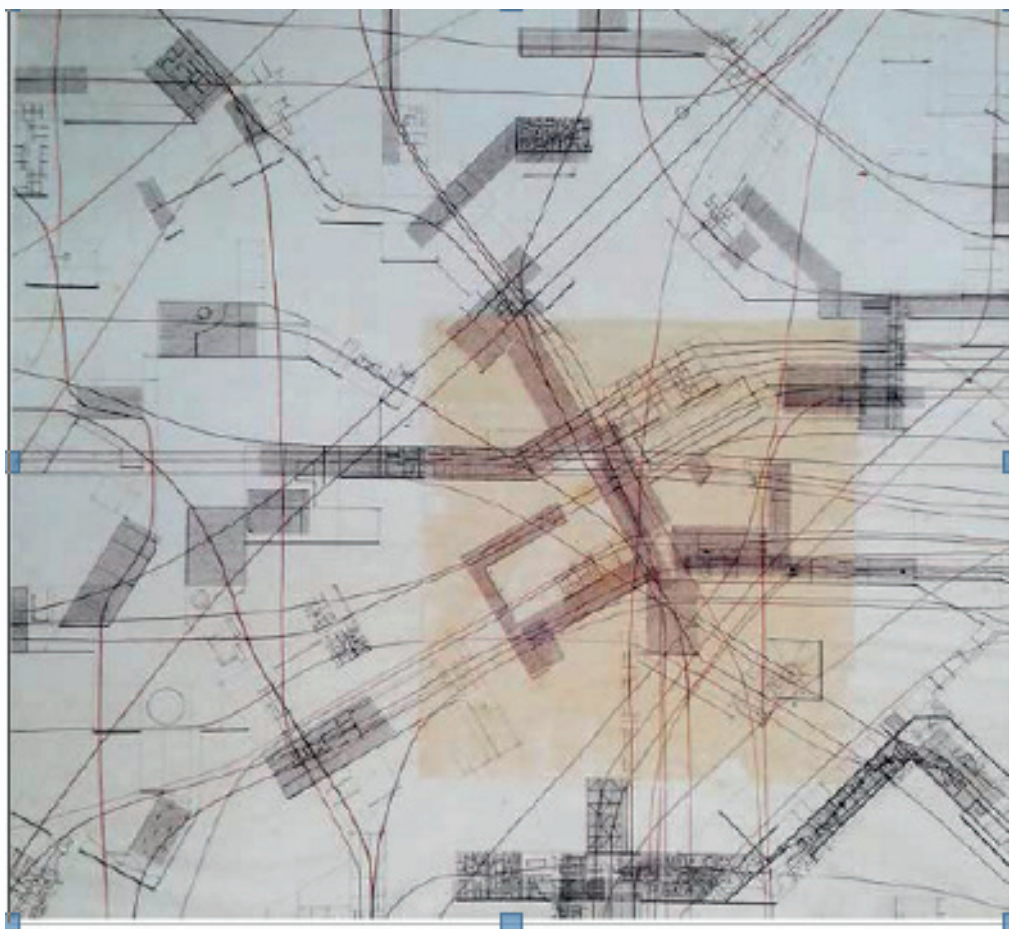
A partir desta definição percebem-se que a deriva é uma aventura espacial, e o desvio é uma aventura ligada ao risco, a superação de limites, além da cultura. Pode-se também pensar a *New Babylon* como um produto destas reflexões, uma cidade em desvio, uma arquitetura de pessoas à deriva, livre do trabalho, que se torna possível a partir da tecnologia e das máquinas. O próprio autor apresenta essa ideia ao evocar um otimismo nos avanços tecnológicos (alcançados a partir do pós-Segunda Guerra Mundial) enquanto potencializadores da criação de novos *Homo Ludens*. Isso pode ser visto quando Constant traz uma defesa libidinal das funções das máquinas na sociedade ao dizer que “A máquina é um útil indispensável para todo mundo, inclusive para os artistas, e a indústria é o único meio possível para satisfazer as necessidades da humanidade em escala mundial, incluindo as necessidades estéticas” (NIEUWENHUY, 1999, p. 54. Tradução nossa). Segundo o autor, a automação promoveria a liberação do trabalho produtivo das massas. Isto fica mais claro quando diz que

O *Homo Ludens* sempre foi uma modalidade raramente manifestada do *Homo Sapiens*, uma condição que, diferentemente da condição do *Homo Faber*, passa em grande parte despercebida. Huizinga, para quem brincar é uma fuga da vida “real”, não se distancia de sua interpretação das normas da sociedade utilitarista. E, em sua análise histórica do tema, ele situa justamente o *Homo ludens* nos altos escalões da sociedade, mais precisamente dentro da classe de lazer, e não nas massas trabalhadoras. No entanto, ao separar a capacidade de trabalho e produção, a automação abriu caminho para um aumento maciço do número de *Homo Ludens*. Huizinga, no entanto, tinha o mérito de apontar para o *Homo Ludens* adormecido dentro de cada um de nós. A liberação do potencial lúdico do homem está diretamente ligada à sua libertação como ser social. (NIEUWENHUY, 1974, s/p. Tradução Nossa)

Este trecho nos mostra algo que havia sido abordado nos parágrafos anteriores: como os situacionistas pretendiam romper as divisões entre o jogo e a vida. Esta concepção que

Constant traz, através de Huizinga — onde tais instâncias estão separadas, e nos aponta que o *homo ludens*, como um ser livre que usufrui de todo o seu potencial lúdico —, se encontra no mais alto patamar da vida social. Deste modo, *New Babylon* é o experimento onde esta vida é possível, a cidade onde habitaria o *homo ludens*. Este é um dos fatores presentes na obra de Constant que mostra como o autor pensava sua cidade para além de um projeto arquitetônico em mega-escala, ou um conjunto de maquetes (Figura 6).

**Figura 6** – Gravura de autoria de: Constant, *Group sectroen* (Grupo de setores), 1959.



Fonte: WIGLEY, 1998, p. 118.

No artigo “Cidades inteligentes e utopia: um guia de vanguarda para repensar as ‘smart cities’” (GOBIRA; SILVA; ANDRADE, 2020), os autores realizam uma breve análise das cidades modernas. Para isso levam em consideração a dimensão de hausmanização, que emprega uma disciplina a cidade de pleno emprego e consumo, onde todos os campos da vida social são dominados pelo trabalho, inclusive o lazer. No mesmo artigo também são tecidas reflexões relacionadas às cidades planejadas do final do século XIX e a crítica das vanguardas artísticas do século XX, seus modelos organizacionais e o modo como as cidades do século XXI, podem ser pensadas em paralelo com a *New Babylon*.

Em outro texto de Constant, intitulado “Outra cidade para outra vida” (1959), o autor menciona a maneira pela qual os processos tecnológicos e da automação, não apenas viabilizam o despertar do *homo ludens*, mas também fazem parte desse outro modelo urbano, buscado pelas vanguardas das quais foi partícipe. Para Constant, “As cidades que desejamos no futuro devem oferecer uma variabilidade inédita de sensações nesse sentido, e jogos imprevisíveis tornar-se-ão possíveis pelos incentivos de condições materiais como ar-condicionado, a sonorização e a iluminação.” (NIEUWENHUYTS, 1999, p. 97. Nossa tradução). As tecnologias fazem parte do jogo e se tornam instrumentos da transformação lúdica, não no sentido tecnocrático mas como forma de trazer a ruptura total com o passadismo, o romantismo e o conservadorismo, de maneira semelhante a como Walter Benjamin prenuncia sua abordagem do conceito de “segunda técnica” (BENJAMIN, 2012), referente a fotografia e ao cinema. Algumas das descrições de Constant sobre os usos das tecnologias em *New Babylon* encontram-se mais precisas em textos posteriores do autor, após sua saída da I.S. Todas as tecnologias a qual se refere fazem parte da configuração da cidade, que leva seu morador a participar da arquitetura sem estar a serviço dela.

### 1.3. Urbanismo Unitário, Constant e o jogo

Para falar sobre as conjunções teóricas que corroboram o que viria a formar a *New Babylon*, é importante dar ênfase ao Urbanismo Unitário (U.U.). Esta é uma das principais teses relacionadas à cidade, composta pela crítica ao modelo urbano, formada pela Internacional

Letrista e Internacional Situacionista. Também é importante salientar que o Urbanismo Unitário aparece em diversos textos aqui já citados, e em outros relacionados a esses grupos e ao próprio Constant, como uma formulação teórica na qual esteve envolvido desde o início. A ideia de recriar e experimentar o ambiente das cidades de forma coletiva ainda foi teorizado por Constant, mesmo anos depois, em um texto onde esclarece que,

O urbanismo unitário foi descrito na Declaração como “a atividade complexa e contínua que recria conscientemente o ambiente do homem de acordo com as concepções mais avançadas em todos os domínios”. Em outro ponto, o urbanismo unitário foi referido como “o fruto de um tipo inteiramente novo de criatividade coletiva”. Essas duas citações da Declaração são gerais o suficiente para uma interpretação ampla e ainda podem ser usadas em conexão com a *New Babylon*. “A criação de ambientes favoráveis a este desenvolvimento é a tarefa imediata dos criadores de hoje”. (NIEUWENHUYS, 1980, p. 1. Tradução nossa)

A declaração à qual o autor se refere é a “Declaração de Alba”, de 1956, documento onde está a gênese do U.U. Essa declaração foi escrita durante a dissolução da I.L. e a fundação da I.S. Trata-se de uma resolução onde Constant, e seus colegas, declaram pontos circunstanciais para a promoção de um novo urbanismo (NIEUWENHUYS, 1996, p. 86).

Graças ao trecho apresentado, podemos ver também a importância do U.U. como algo fundante para a *New Babylon* de Constant, sendo constituída a partir de um desejo coletivo e promovido de forma urgente. Na *New Babylon* está presente, de forma materializada, muitas das questões desenvolvidas sobre o U.U., o que reforça as questões apresentadas já neste capítulo. Uma das questões é que a *New Babylon* não é um simples conjunto de maquetes e desenhos, ou de esculturas feitas por um artista, e sim um modo de transformação social complexa e revolucionária.

Para fazer um breve histórico sobre a relevância do Urbanismo Unitário para a pesquisa de Constant, e a formação da *New Babylon*, realizo a seguir um pequeno panorama histórico de seu surgimento, tendo como fonte os *Potlatch*. Dessa forma, é possível a apresentação da visão de seus colegas situacionistas e letristas em relação às diversas camadas de pensamentos e reflexões que levam a superação do urbanismo, e o que Constant neste percurso trataria na *New Babylon*.

No texto “A plataforma de Alba” (1956), já é apresentada uma proposta de transformação revolucionária, enquanto parte do *Potlatch* nº 27, da Internacional Letrista. O texto é composto por

fragmentos das falas realizadas no congresso de Alba, de modo que Debord mostra o caráter de rupturas com os modos de cidade vigente.

[...] qualquer crédito que a burguesia queira conceder hoje por tentativas artísticas fragmentárias ou deliberadamente retrógradas, a criação agora pode ser apenas uma síntese que tende à construção integral de uma atmosfera, um estilo de vida... Um urbanismo unitário – a síntese, artes anexas e técnicas que exigimos – terá que ser construído de acordo com certos novos valores da vida, que agora é necessário distinguir e difundir... (DEBORD, 1996, p. 152. Tradução nossa)

Através deste trecho é possível compreender o lugar central que o urbanismo ocupava nas pretensões situacionistas, como ferramenta de transformação da sociedade em uma sociedade situacionista. Vemos isso mais claramente em outro texto, de autoria de Constant, onde demonstra sua preocupação e a importância do U.U., declarando que, sem sua realização plena, as pretensões e o programa da I.S. “seriam um fracasso” (NIEUWENHUYS, 1999, p. 85).

Vemos também que nas publicações posteriores do grupo é evidenciado o caráter transformador e radical do U.U., como, por exemplo, no “Programa para um novo urbanismo” (IVAIN, 1999, p. 19), de autoria de Gilles Ivain (pseudônimo de Ivan Chtcheglov). Nele o autor traz uma carga crítica que condena o utilitarismo das cidades modernas, são descritas imagens lúdicas de cenas urbanas e locais mágicos, fantásticos, onde a imaginação seria estimulada a seu potencial máximo. Posteriormente, este mesmo texto foi criticado por Constant como ingênuo, na edição posterior da *Revista Internacional Situacionista* no texto *Sobre nossos meios e perspectivas* (1958), o que mostra que não havia um consenso entre todos os membros da I.S. sobre as reflexões relacionadas à cidade e ao U.U.. Tal fato levaria, mais a frente, à ruptura de Constant com o grupo, o que será tratado com mais detalhes no decorrer deste capítulo. Na revista da *Internacional Situacionista* nº 3, no texto intitulado “Informe Inaugural”, Constant faz apontamentos metodológicos em três pontos sobre o modo como o U.U. seria aplicado.

Primeiro: a criação de ambientes favoráveis à propaganda do urbanismo unitário: temos que denunciar incansavelmente o desaparecimento das artes individuais e obrigar os artistas a escolher e mudar de profissão.

Segundo: Temos que realizar um trabalho criativo coletivo, formar equipes e propor projetos reais.

Terceiro: a criação coletiva deve ser sustentada no estudo permanente de problemas que

enfrentamos e as soluções que encontramos. (NIEUWENHUYS, 1999, p. 85. Tradução nossa)

Podemos ver o modo como Constant pensa no coletivo, como aporte para a realização de uma nova cidade. Essa aplicação dos três pontos traçados por ele trariam a renovação de toda a organização da vida social.

Mesmo mostrando uma metodologia, ou um modelo de aplicação do U.U, Constant não pode ser considerado um tecnicista, termo que a crítica empregava ao seu trabalho após apresentar a *New Babylon* (BUCHLOH, 2001, s/p). O elemento lúdico, herdado do livro de Huizinga, é manifesto em seu desejo de construir a *New Babylon*. Vemos isso no texto “O grande jogo do porvir”, publicado no *Potlatch* nº 30, em 1959, onde o autor se dedica a teorizar a relação entre o urbano e a cidade.

A nossa concepção de urbanismo não se limita à construção e as suas funções, mas também a qualquer uso que dela possamos fazer, ou mesmo imaginar. Nem será preciso dizer que este uso terá de mudar com as condições sociais que permitem que a nossa concepção de urbanismo seja antes de mais nada dinâmica. Também rejeitamos essa colocação de edifícios em uma paisagem fixa que agora passa pelo novo planejamento urbano. Pelo contrário, acreditamos que todo elemento estático e inalterável deve ser evitado, e que o caráter variável ou móvel dos elementos arquitetônicos é a condição de uma relação flexível com os acontecimentos que aí estão. (NIEUWENHUYS, 1959, s/p. Tradução nossa)

Estas características de um urbanismo móvel demonstra como a I.S., no texto de Constant, não se preocupava por realizar uma cidade simplesmente estética. A nova cidade só teria relevância quando relacionada aos efeitos que este meio poderia proporcionar.

Esses argumentos ficam implícitos em alguns pontos da “Declaração de Amsterdã” (1958)<sup>13</sup>, manifesto assinado por Debord e Constant, publicado na revista nº 2 da Internacional Situacionista<sup>14</sup>. Nessa declaração os autores dão direcionamentos operacionais do urbanismo relacionados ao programa da I.S. No manifesto são apresentados onze pontos que, posteriormente, sofreram modificações para serem adotados na conferência de Munique, em 1959 (NIEUWENHUYS,

---

13. NIEUWENHUYS, DEBORD nº 2, 1952, p. 61.

14. NIEUWENHUYS, C; DEBORD, G. La déclaration d'Amsterdam. In: *Internationale Situationniste* n.2, Dezembro de 1958.



DEBORD, 1999, p. 62). Nesse escrito, dividido em teses, os autores apresentam o programa da Internacional Situacionista com relação a cidade, como, por exemplo, a experiência a partir dos cenários que moldam a relação do indivíduo com o espaço. Isso porque “O Programa mínimo da I.S. é a experiência de cenários completos, extensível a um urbanismo unitário e a busca de novos comportamentos condizentes com esses cenários” (NIEUWENHUYS, DEBORD, 1999, p.62). No mesmo texto os autores mostram como o U.U. se torna indispensável para a criação de situações, ao dizer que “Uma situação construída é um meio de aproximação do Urbanismo Unitário e o Urbanismo Unitário é a base indispensável para o desenvolvimento da construção de situações, tanto no jogo como na seriedade, em uma sociedade mais livre” (NIEUWENHUYS, DEBORD, 1999, p. 62). A partir da leitura da declaração vemos o fato de que o U.U., para os situacionistas, busca no elemento lúdico o ponto de partida para a ressignificação das cidades. Nas publicações da I.S., Constant já mostrava o que viria a ser o projeto da *New Babylon* e formulava princípios básicos da cidade. Algumas das composições pensadas pelo autor são apresentadas em detalhes no texto “Descrição da Zona amarela” (1960), na *Revista Internacional Situacionista* nº4. Estes são os primeiros esboços em que Constant mostra descritivamente os diferentes setores da *New Babylon*. São narrados pelo autor os materiais e as ambiências labirínticas, escadas em espiral, recantos perdidos, terrenos vagos, becos, jogos com alto-falantes radiofônicos, jogos cinemáticos de ressonância psicológica, quartos para descanso, quarto para jogos eróticos, quarto das coincidências, entre outros (NIEUWENHUYS, 1999, p. 116-117). Este diagrama complexo separava espaços específicos, dispostos a reinvenção constante, que formulavam imageticamente a noção do urbanismo pensado por Constant.

O autor projeta um urbanismo abrangente à função de organizar a cidade, ou implementar um modo de funcionamento urbano, e também propunha como uma anti-arquitetura, a ser moldada, inventando e reinventando estruturas físicas (MIYADA, 2013). Posteriormente isso viria a contrastar com os interesses da Internacional Situacionista, que buscava não um projeto arquitetônico, mas a transformação social através do jogo. Essas divergências podem ser um dos fatores pelos quais, dois anos após a publicação do texto “O grande jogo do porvir” (1959), Constant, em 1960, se desliga do grupo.

A saída de Constant foi publicada em uma nota na *Revista Internacional Situacionista* nº 5 da I.S. (1960). Na mesma publicação eram anunciados os desligamentos de outros membros, como



Pinot-Gallizio (por colaboração com a mídia), e de arquitetos da seção holandesa (por terem aceito participar da construção de uma igreja em Volendam).

Constant resolve desligar-se devido a suas contraposições ao grupo. É necessário apontar que Constant não foi expulso, como outros membros foram durante todo o período de atuação da I.S., sua saída foi voluntária (BUCHLOH, 2001, s/p). Em sua nota de desligamento é possível ver como o grupo qualifica a saída de Constant, o acusando de estar mais preocupado com questões técnicas divergindo-se assim do desejo da I.S.

Constant foi encontrado em oposição à I.S., porque lida principalmente e quase exclusivamente com questões de estrutura de alguns conjuntos de urbanismo unitário, depois de que outros situacionistas rejeitaram que, no estado atual de um projeto, seja necessário enfatizar seu conteúdo (de jogo, de criação livre da vida cotidiana). As teses de Constant, portanto, valorizam as técnicas de formas arquitetônicas com respeito a toda investigação a uma cultura global. E a simples igualdade de tratamento, como para o comportamento mínimo exigido de ambos, parece desproporcionalmente grave. Constant declarou, então, no mesmo mês de junho, que desde que discordava com a disciplina da I.S., ele queria recuperar sua liberdade por um tempo que os acontecimentos a seguir determinariam. Nós respondemos que, deixando de lado qualquer ideia de hostilidade ou demérito, o sentido da arma prática que afirmamos a longo prazo com os as rupturas registradas na I.S., permitia apenas escolher imediatamente entre uma renúncia definitiva ou a renúncia a essa forma de pressão. Constant escolheu abandonar a I.S. (INTERNACIONAL SITUACIONISTA, 1999, p. 148. Tradução nossa)

Algumas questões expostas neste trecho mostram como o autor holandês viria a elaborar seu trabalho, após seu rompimento com a Internacional Situacionista, e também como o grupo caminharia com suas ações, sem a presença de Constant. Sobre este período, anos depois, em uma entrevista realizada pelo historiador Benjamin Buchloh, no final da década de 1990, Constant relataria alguns detalhes sobre sua saída da I.S., destacando suas divergências, principalmente com Guy Debord. Na visão de Constant, a I.S. se voltava cada vez mais para ações políticas e, aos poucos, estava abandonando a visão sobre o U.U..

Na verdade, eu não queria mais esse contato, porque continuava do meu jeito e isso me afastou dos situacionistas. Debord e os outros situacionistas, eles se voltaram cada vez mais para a política, declarações políticas. A preocupação com o urbanismo, urbanismo unitário, estava desaparecendo lentamente. (BUCHLOH, 2001, s/p)

Vemos então como Constant compreendia o U.U., não como uma discussão estritamente política, embora declarasse em seu projeto uma ação revolucionária e *New Babylon* como uma cidade pós-revolucionária. Em sua compreensão do U.U., a transformação social não poderia ser desatrelada a uma crítica estética. Após a ruptura, Constant continua, na década de 1960, a elaboração da *New Babylon*, publicando alguns dos textos aqui já citados, enquanto a Internacional Situacionista seguia progressivamente em suas reflexões relacionadas às questões críticas a economia-política e a cultura. “O avanço do pensamento coletivo situacionista chega ao ponto de compreender o equívoco em propor um projeto de cidade, quando a verdadeira questão é propor um novo projeto de realização da vida” (GONÇALVES, 2017, p. 528). O próprio grupo anuncia o abandono do U.U. na *Revista Internacional Situacionista* nº 6, publicada em agosto de 1961, no ano após a saída de Constant, emitindo uma nota que diz:

Se aceitarmos essa especialização do urbanismo, nos colocaremos a serviço da mentira urbanística e social existentes, do estado, para realizar um dos múltiplos urbanismos “práticos” possíveis, porém o único urbanismo prático possível para nós, o que temos chamado de Urbanismo Unitário, é abandonado neste momento, pois exige a criação de condições de vida completamente diferentes. (INTERNACIONAL SITUACIONISTA, 1999, p. 174. Tradução nossa)

Deste modo, a experiência do U.U. se provou, para os situacionistas, como parte de uma especialização prática ligada ao próprio urbanismo, outro modo de urbanismo, ligado à economia espetacular, o que era contrário às práticas do grupo. Em outro momento, na *Revista Internacional Situacionista* nº6 (1961), é possível notar o contraste entre as propostas de Constant e as visões dos situacionistas, que mais uma vez o criticavam, deixando claro sua ruptura.

A crítica agora é devido a sua participação, junto a outros ex-arquitetos da seção holandesa, em projetos de modelos de indústria, em uma exposição ocorrida no Museu Municipal de Bochum, na Alemanha. Na publicação, os situacionistas se referem a este projeto como “um plágio mal feito das ideias situacionistas (...), propõe abertamente como relações-públicas a integração das massas na civilização técnica capitalista, abandonaram completamente o programa de subversão do ambiente urbano” (INTERNACIONAL SITUACIONISTA, 1999, p. 174. Nossa tradução). Desse modo, Constant continua com sua incursão e pesquisa relacionada ao U.U.. Ele volta a produzir suas pinturas, gravuras e desenhos de forma sistêmica nos anos posteriores (BUCHLOH, 2001,

s/p.). A opção tomada por Constant pode ser vista no manuscrito de título “Urbanismo Unitário”, extraído de um texto publicado pelo mesmo, em Amsterdã no Museu Stedelijk, ainda em 1960. Nesse texto, o autor apresenta sua teoria fazendo um percurso para a construção das cidades, mas, além disso, apresenta a *New Babylon* como seu grande feito artístico, um sonho no sentido wagneriano.

Como não tinha a obrigação de adaptar a minha cidade à liberdade, condições socioeconômicas, uma obrigação que se tornou os planos dos urbanistas modernos, inverti os papéis e pintei a minha cidade contra o pano de fundo de uma sociedade baseada sobre a liberdade. Não tive, portanto, em conta a terra de terrenos e de habitação, dos muitos especulativos e elementos comerciais que desempenham um papel na construção de uma cidade. Exclui tudo o que impede uma cidade de se tornar uma obra de arte. No entanto, a *New Babylon* é tão real como qualquer obra de arte. No fundo, é a realização de um sonho antigo, um sonho que conta em todas as tendências, todos os movimentos, todos os esforços na história da arte neste século, e que, na sua forma mais simples, se poderia referir pelo seu nome wagneriano: das Gesamtkunstwerk, a obra de arte no seu todo. (NIEUWENHUYNS, 1960 *apud* WIGLEY, 1998, p. 171. Tradução nossa)

Esta citação mostra a visão de Constant sobre seu projeto: como um ideal moderno de transformação, ao sentido que Richard Wagner havia teorizado no fim do século XIX. A *New Babylon* seria então, para Constant, a própria Gesamtkunstwerk<sup>15</sup>, a junção de todas as formas de se fazer e viver arte. Por outro lado, vemos que, após a saída de Constant, a I.S. segue em sua crítica voraz e ainda radical ao urbanismo, apresentando a negação do próprio urbanismo, pondo que ele seria o próprio espetáculo, criticado em outras publicações do grupo<sup>16</sup>. Tais afirmações se seguiram nos textos de Raoul Vaneigem (1934-) e Attila Kotanyi (1924-2003) na *Revista da Internacional Situacionista* nº6 (1961):

O urbanismo não existe: não é mais do que uma ideologia no sentido de Marx. A arquitetura existe realmente, como a coca-cola: é uma produção recheada de ideologia que satisfaz falsamente uma falsa necessidade, porém é real. Entretanto, o urbanismo

---

15. “Gesamtkunstwerk, ou obra de arte total, é um termo da língua alemã atribuído ao compositor alemão Richard Wagner e refere-se ao ideal wagneriano de junção das artes – música, teatro, canto, dança e artes plásticas. “Para esta junção era necessário que cada uma destas artes se colocasse à mercê de uma ideia integradora, que transpasse a própria individualidade de cada arte.” (PEREIRA, 1995, p. 7).

16. ver: DEBORD, G. 1997.

é, como a ostentação publicitária que rodeia a coca-cola, pura ideologia espetacular. O capitalismo moderno, que organiza a redução de toda a vida social a espetáculo, é incapaz de oferecer outro espetáculo se não o da nossa alienação. Seu sonho urbanístico é seu mestre de obras. (KOTANYI, VANEIGEM,, 1999, p. 183. Tradução nossa)

Observamos que as visões de Constant e dos situacionistas se afastaram de forma diametralmente opostas. O grupo buscava uma transformação cultural, política e social, radical uma vez que “Os situacionistas tinham como objetivo criar uma sociedade situacionista. Uma grande utopia que, para eles, só podia ser alcançada com a junção da crítica estética e da revolução social” (GOBIRA, 2012, p. 78). Eles abandonaram assim, por completo, a especialização urbanística e qualquer modo de urbanismo. Constant, por outro lado, continuou a concepção de um outro urbanismo para outra vida, representada na forma da *New Babylon*. A *New Babylon*, só foi apresentada integralmente em uma exposição em 1972, logo após o fim da I.S. (WIGLEY, 1998, p. 57). No decorrer do tempo de produção da *New Babylon* de Constant, outros modelos de cidades e arquiteturas utópicas de megaestruturas foram apresentadas. Entretanto, seu descompromisso técnico com os planos urbanísticos modernistas e o desejo de criar outra forma de vida, real e tangível, mostram como a proposição de Constant é única e se distancia das outras suas contemporâneas.

*New Babylon* não é uma cidade planejada, diferente de tantas outras que apareceram desde o século XIX. Ela não apresenta medidas numéricas, não se preocupa com relevo e, por mais que as maquetes demonstrem formas estruturais, não pretende ser permanente. Essa ludicidade consolida o projeto fora do pensamento urbano criticado pelo autor.

No mesmo passo em que evoca uma atmosfera lúdica, Constant cria um mundo vivo e sem fronteiras. As proposições realizadas por ele e a I.S. ainda são frequentemente discutidas nos campos do urbanismo, arquitetura e artes. Mesmo com o decorrer dos anos ainda vemos um interesse em suas proposições teóricas sobre a cidade e os modos de vida.

No próximo capítulo, aprofundaremos essa discussão a partir da recepção crítica de textos relacionados a Constant. Também serão contrapostos outros modelos de cidades contemporâneas a *New Babylon*, mostrando como se relacionam e se diferenciam. A partir dessas contraposições faremos um estudo sobre os precursores do projeto.

A black and white photograph of two soccer players in action on a field. The player on the left is wearing a light-colored jersey and dark shorts, while the player on the right is wearing a dark jersey and dark shorts. They are both in a dynamic pose, suggesting a play or a tackle. The background is a blurred field.

# CAPÍTULO 2

“Futebol de três lados”,  
Campo Vila Dias.

## Capítulo 2 - *New Babylon* e a recepção da crítica

Este capítulo traz considerações e leituras sobre a *New Babylon*, apresentando sua recepção crítica por diversos autores, com o enfoque na transformação social através do jogo, presente no projeto de Constant. A fim de contrapor essas leituras, busco artistas e pensadores contemporâneos, considerados aqui precursores (BORGES, 2007, p. 126) ao Constant, ou seja, os que conectam com sua obra de algum modo e desenvolvem outros modos de pensar cidades futuras. Dentre esses, trarei os próprios situacionistas, colegas de Constant, Nicholas Schöffer, Yona Friedman e grupos como Archizoom e Archigram, que têm seus trabalhos diversas vezes comparados ao autor, por também terem criado outros modelos de cidades.

### 2.1. Constant, jogo e sua recepção pela crítica

Tratar da recepção pela crítica do trabalho de Constant Nieuwenhuys, especialmente a *New Babylon*, é um trabalho complexo pelo fato de ser influente em campos distintos, não apenas nas artes visuais, mas igualmente na arquitetura e urbanismo. É importante notar que o trabalho tem sua maior presença nos espaços destinados às exposições artísticas, tendo participado de grandes bienais e exposições por diversos museus no mundo.

Muitos críticos e teóricos vêm discutindo o projeto da *New Babylon* desde sua criação. É interessante observar que muitas das críticas realizadas vêm ocorrendo nas últimas duas décadas. Isto se deve aos aquecidos debates relacionados a novas utopias, ligadas a tecnologias, arte e cidade, demonstrando assim a relevância e contemporaneidade do projeto, mesmo após quase cinco décadas de sua primeira exibição.

O filósofo italiano Giorgio Agamben (1942-) nos aponta que o contemporâneo é o que toma distância do seu tempo e consegue observar além, já que

A contemporaneidade, portanto, é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias; mais precisamente, essa é a relação com o tempo que a este adere através de uma dissociação e um anacronismo. (AGAMBEN, 2009, p. 159).

Neste sentido, vemos que a *New Babylon* é contemporânea. As discussões relacionadas a cidade e transformação social foram uma constante das vanguardas artísticas do século XX. Discussões estas que se fazem presentes na *New Babylon*. Deste modo o projeto de Constant é pertinente e contribui para refletir sobre questões relacionadas às cidades, tecnologias e transformações sociais do século XXI, por seu caráter atemporal. Essa pertinência provoca um olhar crítico sobre as projeções da cidade de Constant, não apenas no contexto da arte, mas estendendo-se para o campo do urbanismo e da arquitetura. Não por um acaso, uma das primeiras críticas a seu trabalho foi feita pelo filósofo Henri Lefebvre (1901-1991), que conhecia as proposições da *New Babylon* desde o início.

Como aponta o pesquisador David Pinder, em seu livro *Visions of the city* (2005), Lefebvre e Constant cultivavam uma amizade. Os dois, inclusive, trocaram visitas para falar sobre o projeto. Em alguns textos e entrevistas vemos como Lefebvre tece elogios a *New Babylon*, afirmando que Constant “recapta e eleva um conceito da grande tradição arquitetônica, de acordo com a qual o espaço desperta ou cria algo como um encontro, uma alegria, uma tristeza, uma submissão” (PINDER *apud* LEFEBVRE, 2005, p. 227. Tradução nossa). Lefebvre viria a associar a perspectiva de Constant a sua teoria de **momento**<sup>17</sup>. Nós vemos como o geógrafo cita a posição de Constant na I.S. quando, em uma entrevista realizada em 1983<sup>18</sup>, afirma:

E a figura central foi Constant Nieuwenhuys, o arquiteto utópico que projetou uma cidade utópica, uma *New Babylon* – um nome provocativo, já que na tradição protestante, Babilônia é uma figura do mal. *New Babylon* seria a figura do bem que tomou o nome de cidade amaldiçoada e se transformou na cidade do futuro. O projeto da *New Babylon* data de 1950. E em 1953 Constant publicou um texto intitulado **Para uma Arquitetura da Situação**. Este foi um texto fundamental baseado na ideia de que a arquitetura permitiria uma transformação da realidade cotidiana. Esta foi a concepção com a *Crítica da vida cotidiana*: para criar uma arquitetura que instigasse a criação de novas situações (LEFEBVRE, 1997, s/p. Tradução nossa).

Temos, na recepção de Lefebvre, uma aproximação com Constant de forma multilateral, levando em consideração que muitas das teorias do grupo CoBrA e da I.S., alavancadas por Constant, partiram de questões elaboradas por Henri Lefebvre no livro *Crítica da vida cotidiana*

---

17. Teoria desenvolvida por Henri Lefebvre no segundo volume do livro *Crítica da vida cotidiana* (1962), a tentativa de alcançar a realização total de uma possibilidade. Possibilidade que se oferece; que se revela. É determinada e, conseqüentemente, é limitada e parcial (LEFEBVRE, 2002, p. 348).

18. LEFEBVRE. Henri Lefebvre e a Internacional Situacionista. Entrevista de Kristen Ross, 1983.

(1958) (GOBIRA, 2012; PINDER, 2005). A crítica de Lefebvre é uma das mais próximas ao que o próprio Constant trazia em seus textos, encarando a *New Babylon* não como um conjunto de obras artísticas ou gráficas, mas como um projeto que carregava potencial de transformação da realidade através da arquitetura. Outra questão presente na crítica de Lefebvre é o apontamento de que Constant era um arquiteto utópico. Vale notar que o adjetivo de utopia já era empregado a *New Babylon* pela crítica desde sua fase seminal.

Entretanto, nem todos os críticos do período em que a *New Babylon* foi concebida receberam a proposta de forma tão amistosa. Conforme o destaque de Constant aumentava, aparecendo em diversas publicações e realizando exposições, os situacionistas se afastaram concomitantemente. Eles se distanciaram não apenas da arte, mas também de qualquer forma de utopia relacionada à transformação ou criação de outro urbanismo, posicionando-se de forma ferrenha contra a produção de Constant, ou qualquer outro que pudesse ter ambições parecidas (PINDER, 2005).

Em uma palestra intitulada *New Babylon – Ten Years On (New Babylon – Dez Anos Depois)*<sup>19</sup>, feita por Constant para a Faculdade de Arquitetura na Universidade de Tecnologia de Delft, em 1980, o autor traz reflexões posteriores ao fim do projeto, completado em 1978. Constant cita como o trabalho teve uma recepção negativa tendo em vista o seu desligamento da I.S..

A *New Babylon* foi perseguida por críticas ao longo de sua história inicial. Meu trabalho nela levou rapidamente à minha ruptura com a Internacional Situacionista, que havia apadrinhado os primeiros modelos. Embora eu tenha dado palestras e exposições em vários países europeus na tentativa de chamar a atenção para a *New Babylon*, raramente encontrei qualquer simpatia genuína pelas ideias que sustentam este projeto e estava constantemente tendo que me defender de acusações de utopismo ou tecnocracia, dependendo de onde o ataque vinha se da direita ou da esquerda. Meus modelos pareciam semear confusão em vez de fomentar a compreensão de meus esforços para visualizar um mundo que era tão fundamentalmente diferente do mundo no qual vivemos ou dos mundos que conhecemos da história. No final, recorri mais uma vez ao pincel e às tintas como a forma mais eficaz de retratar o desconhecido. (NIEUWENHUYTS, 1980 *apud* WIGLEY, 1998, p. 232. Tradução nossa)

---

19. A versão traduzida desse texto para o inglês foi publicada no livro de Mark Wigley.



Como o próprio autor coloca, nos anos posteriores à primeira exposição do projeto, ele viria a dedicar suas produções exclusivamente a pinturas. Essas telas tiveram foco em figuras humanas, o que ocorreria até o fim de sua vida, em 2005. Tais representações se afastaram dos modos de figuração presentes nas imagens da *New Babylon* e também das realizadas com seus companheiros do grupo CoBrA.

Sobre as imagens que integram a *New Babylon* o pesquisador Mark Wigley tece reflexões sobre o desenvolvimento das imagens, gravuras, desenhos e foto montagens criadas por Constant (1998). Wigley compara as imagens que representam os neobabilônios (moradores da *New Babylon*) com as figuras humanas representadas nas plantas e projetos de arquitetura, que tinham fotos de celebridades ou pessoas sorrindo. Enquanto nas primeiras imagens produzidas por Constant a figura humana era ausente, o foco maior era dado às representações geométricas de planos e contraplanos arquitetônicos. Posteriormente, quando as figuras apareciam, eram mostradas em cenas perturbadoras com corpos disformes ou esfacelados, em marcas de sangue que ficaram mais evidentes a partir das telas pintadas em 1962 (WIGLEY, 1998, p. 69). Para Wigley, naquele momento, as pinturas buscavam demonstrar a violência e os perigos do mundo que o autor estava criando, associado aos instintos de sobrevivência dos povos tradicionais. Sobre esse modo de composição e representação das figuras humanas, Constant diz que

A *New Babylon* é um universo incerto onde o homem “normal” está à mercê de todas as possibilidades de força destrutiva, todo tipo de agressão. Mas deixe-nos saber que “normalidade” é um conceito ligado a uma certa prática histórica, o seu conteúdo é, portanto, variável ... A imagem de um homem livre que não tem de lutar por sua existência não tem base histórica... a agressividade do homem não desaparece com a satisfação de suas necessidades materiais imediatas. (NIEUWENHUY, s/d *apud* WIGLEY, 1998, p. 69. Tradução nossa)

Constant mostra, assim, a liberdade intrínseca à existência da *New Babylon*, rondada de satisfação e perigo. A violência (os desejos primitivos) não são eliminados por um modelo civilizatório. As imagens a seguir (Figuras 7 e 8) demonstram as diferentes fases do pintor. Na primeira temos uma representação em perspectiva, mostrando os labirintos descritos nos primeiros textos de Constant sobre a formulação da cidade, e na segunda imagem vemos uma pintura de Constant feita nos últimos anos de sua vida.

**Figura 7** – Pintura de autoria de Constant, *Entrée du labyrinthe*, 1972.



Fonte: *Constant Foundation*

Disponível em: <[https://stichtingconstant.nl/work?field\\_technique\\_tid=1&page=8](https://stichtingconstant.nl/work?field_technique_tid=1&page=8)>. Acesso em: <13/07/2021>

**Figura 8** – Pintura de autoria de Constant, título: *Les Baigneurs*, 2002.



Fonte: *Constant Foundation*

Disponível em: <[https://stichtingconstant.nl/work?field\\_technique\\_tid=1&page=8](https://stichtingconstant.nl/work?field_technique_tid=1&page=8)>. Acesso em: <13/07/2021>

Outros modos sobre como Constant situa a criação do universo presente em sua obra pode ser observada quando refuta a crítica do historiador Michel Ragon (1924-2020) sobre o texto publicado no livro *Histoire mondiale de l'architecture et de l'urbanisme modernes* (1971). Constant indaga que o historiador e crítico de arte constatou que, para a existência da *New Babylon*, seria necessária a “socialização, a propriedade comum da terra e dos meios de produção” (NIEUWENHUYTS, 1980 *apud* WIGLEY, 1998, p. 232. Tradução nossa). Sobre essa crítica, Constant mostra uma visão otimista, de acordo com ele, traçando de que forma a situação geopolítica mudaria a ponto de favorecer o nomadismo das cidades e a mobilidade individual. A socialização apontada por Constant viria a ser possível junto a automação e a industrialização. Entretanto, salientamos que, diferente do que aponta o autor, a geopolítica foi a responsável pela crise imigratória e guerras presentes no contexto atual e o empobrecimento nomadismo. A não existência da propriedade privada é algo que já está posto na gênese da *New Babylon*, e na ideia de uma sociedade lúdica. Mais uma vez observamos que Constant tinha visões sobre a implementação de sua cidade pensando, inclusive, nos desdobramentos futuros das questões políticas e sociais. Em 2015 foi organizada uma exposição da *New Babylon* na Espanha, no Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofia, organizada em conjunto com o *Gemeentemuseum Den Haag* (2015/2016). A exposição, intitulada *Constant Nueva Babilonia*, reuniu cerca de 150 trabalhos referentes a *New Babylon*.

Dentre as peças presentes estavam maquetes, fotomontagens, pinturas e desenhos produzidos por Constant. Esta exposição teve a curadoria da pesquisadora Laura Stamps que, na ocasião, publicou um artigo contemplando o histórico da produção de Constant relacionada a *New Babylon*. A autora foca suas percepções da obra a partir das parcerias do autor com artistas, cineastas e arquitetos, figuras que entendia importantes na concepção do trabalho. Stamps desenvolveu também uma linha do tempo mostrando o trabalho de Constant desde sua relação com seu colega, o pintor Asger Jorn, a formação do grupo CoBrA, até sua saída da I.S. (STAMPS, 2015).

A curadora aponta outros contatos e divergências de Constant. Dentre eles o encontro que teve em 1954, como o pintor Stephen Gilbert (1910-2007), e o artista cibernético, o húngaro Nicholas Schöffer (1912-1992). Este último é conhecido por elaborar obras robóticas relacionais e ter projetado um modelo de cidade utópica e futurista intitulado *Ville Cybernétique* (1955)

(Figura 9). Laura Stamps, em seu artigo, reconhece as diferentes abordagens de Constant relacionadas às proposições urbanísticas de Schoffer. As principais a serem apontadas pela autora são as de que, no trabalho do artista húngaro, a cidade é pensada de modo que os indivíduos habitantes tivessem apartamentos fixos, mais confortáveis e acessíveis para a produção e trabalho, enquanto na *New Babylon* os indivíduos teriam uma vida nômade e a noção do trabalho substituída pelo jogo (STAMPS, 2015, p.18).

**Figura 9** – Companhia de balé de Maurice Béjart (1927-2007), com escultura do projeto *Ville Cybernétique* e de Nicholas Schöffer.



Fonte: SCHAIK, 2005, p. 155.

Stamps conclui que a *New Babylon* foi precursora de vários processos tecnológicos, inclusive a internet, considerando seu modo de pensar ligações em rede e conexões presentes em suas maquetes. Entretanto, a curadora acaba por não apresentar os aspectos revolucionários da *New Babylon*, o que ocorre principalmente na recepção do projeto na área de artes visuais, onde as questões relacionadas a revolução social que Constant aborda, como premissas de uma nova sociedade, não são aprofundadas. A autora mostra que, de fato, existia uma perspectiva transformadora nas proposições da *New Babylon*, mas simplesmente as associa ao espírito do tempo das vanguardas modernistas das décadas de 1950 e 1960, não explorando o caráter transgressor da “sociedade lúdica” almejada por Constant (NIEUWENHUYTS, 1976, s/p).

## 2.2. Constant, *New Babylon* e seus precursores

Em 1951, o escritor argentino Jorge Luis Borges (1899-1986) publica o texto *Kafka e seus precursores*. Nele, Borges traz análises relacionadas aos textos de diversos autores, mostrando a afinidade destes com o escritor tcheco Franz Kafka (1883-1924). O autor diz que, “O fato é que cada escritor cria seus precursores. Seu trabalho modifica nossa concepção do passado, assim como há de modificar o futuro” (BORGES, 2007, p. 127).

O conceito de “precursor”, alinhavado por Borges, dilata as nossas percepções ao fazer seu leitor pensar sobre as formações de cânones, influências e correspondências, trazendo outras possibilidades de realizar leituras de diversas obras. Conforme citado no início do capítulo, o filósofo Giorgio Agamben exercita uma reflexão profunda sobre a temporalidade a partir da ideia de **contemporâneo**. Também enfocando uma perspectiva temporal não progressiva, o precursor de Borges não é o que vêm antes ou depois, mas sim o que se conecta. Esta seção busca tecer reflexões sobre os precursores de Constant e de sua cidade, a *New Babylon*.

Diversos críticos comumente relacionam, ou fazem comparações e aproximações, do projeto *New Babylon* a outras cidades e arquiteturas utópicas propostas desde a década de 1950 até 1970. Muitas dessas críticas são feitas dentro do campo da arquitetura e das artes.

Dentre diversos projetos, os mais comparados a *New Babylon* são o *Ville Spatiale* (1957), do arquiteto franco-húngaro Yona Friedman (1923-2019), a *Walking City* (1964), do grupo britânico Archigram, e os projetos *No-stop city* (1968-1972) e *Gli Atti Fondamentali*

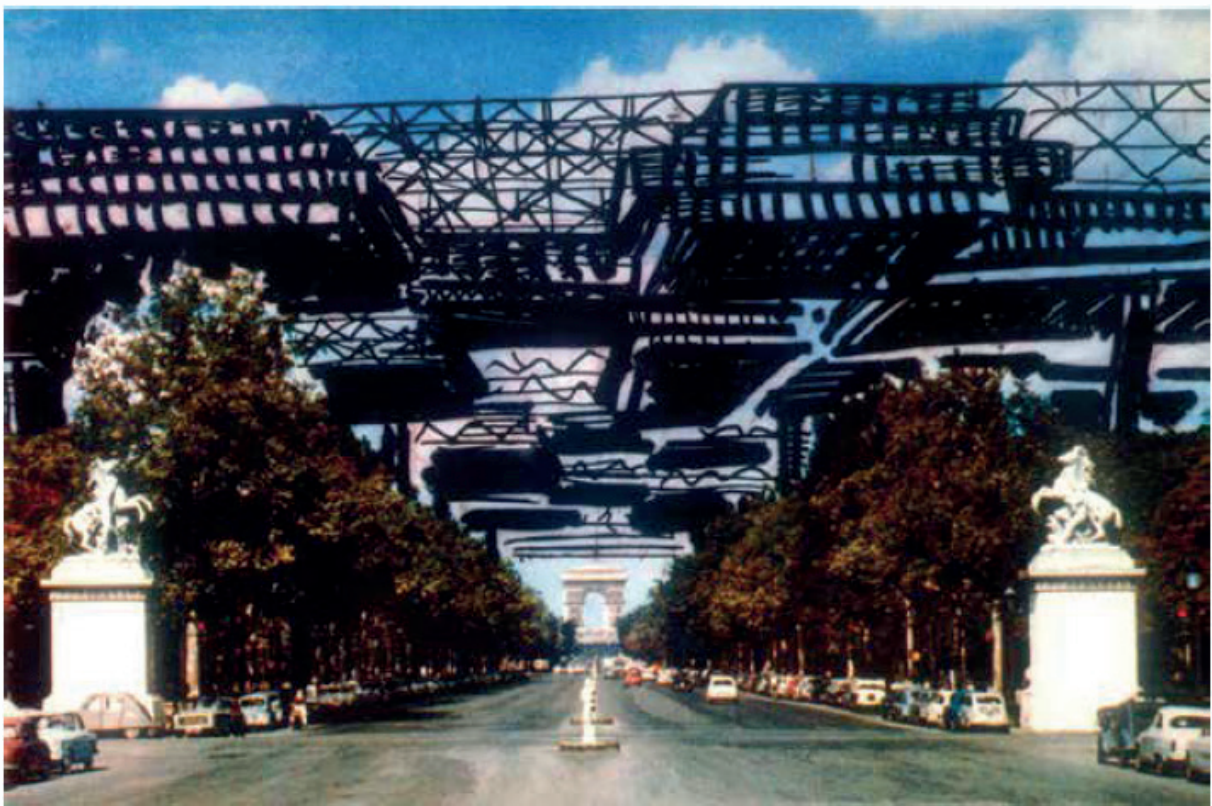


(1969-1970), de autoria dos grupos italianos Archizoom (1966-1974) e Superstudio (1966-1976)<sup>20</sup>, respectivamente. Essas propostas de cidade, que relaciono com a *New Babylon*, se expandem além da área de artes, aparecendo, inclusive no Brasil, como objeto de estudo em dissertações de mestrado na área de arquitetura e urbanismo. Temos como exemplos a produção de Rodrigo Kamimura, *Tecnologia, emancipação e consumo na arquitetura dos anos sessenta: Constant, Archigram, Archizoom e Superstudio* (2010), e de Paulo Myiada Kiyoshi Abreu, *Supersuperfícies: New Babylon (Constant Nieuwenhuys e Internacional Situacionista, 1958-74) e Gli Atti Fondamentali* (2013). Realmente é possível ver a semelhança dessas utopias com a *New Babylon*, mas o que Constant propõe se afasta de uma simples crítica arquitetônica, que tem por objetivo elaborar projetos tecnicistas, ou que buscam trazer soluções para problemas urbanos. Traçarei como alguns desses projetos citados dialogam, se comunicam, se conectam, mas também se afastam do que é proposto por Constant. Um exemplo é o citado projeto *Ville Spatiale*, de Yona Friedman. Ele traz uma crítica à cidade moderna, onde o arquiteto elabora o conceito de uma “arquitetura móvel”, nômade, uma cidade construída com malhas flexíveis, projetando enormes estruturas que poderiam ocupar tanto o espaço urbano como o campo. Friedman tensiona seu projeto criando espaços onde os habitantes poderiam ter total liberdade na criação e nos usos de suas habitações, feitas a partir de peças pré-fabricadas e intercambiáveis (KAMIMURA, 2011, p. 115). Os moradores de *Ville Spatiale* (Figura 10) não seriam consumidores, mas sim profissionais especializados no modo de criar e interferir na forma da cidade conforme seu desejo (FRIEDMAN, 1970, p. 7). Assim como para Constant, Friedman entendia que a arquitetura deveria se moldar às pessoas e não o contrário.

---

20. Os grupos italianos Archizoom e o Superstudio são associados a um movimento chamado “arquitetura radical” (PAPANEK, 1995, p. 195), termo cunhado pelo historiador e crítico de arte Germano Celant (1940-2020) no ensaio “Senza Titolo” (1970) para designar grupos de vanguardas italiana que questionavam a arquitetura e urbanismo na década de 1960.

**Figura 10** – Foto montagem de *Ville Spatiale*, autoria de Yona Friedman, 1960.



Fonte: SCHAIK, 2005, p. 27.



De fato, as propostas da *Ville Spatiale* e da *New Babylon* têm inúmeras semelhanças, principalmente pelo caráter nômade e o pensar o habitante como agente transformador do espaço. Entretanto, as divergências, principalmente ideológicas, nos mostram que os pensamentos dos autores caminhavam de forma completamente opostas, algo observado pelo próprio Constant, que, na época, havia se aproximado de Friedman (Figuras 11 e 12). Os dois chegaram a trocar cartas sobre seus projetos e, por essas correspondências, o que podemos ver é que, embora ambos tivessem questões em comum, suas propostas caminhavam para pensamentos divergentes de cidade. Constant faria críticas ao modelo de cidade de Friedman. Em sua perspectiva, uma cidade futura não deveria ser pensada a partir das resoluções dos funcionalismos das cidades atuais, o que era o cerne da proposta de Friedman, um projeto de viés técnico. Isto pode ser visto em correspondência enviada a ele por Constant em 1961.

Não é o suficiente transformar a cidade em um sentido técnico ou prático, mas sobretudo num sentido social e cultural. A cidade do futuro não deve acentuar a habitação (que não é senão a oposição entre dentro e fora) nem deslocamento (procura de necessidades), mas uma nova utilização para fins sociais (ecologia). Seu projeto não está lidando completamente com essa crítica social. Você continua a acentuar a habitação privada. Vocês estão fugindo de uma solução da vida coletiva e uma cultura baseada no jogo (...) um tipo de cidade completamente diferente da cidade funcional de hoje. Não é suficiente transformar a cidade em um sentido técnico ou prático, mas acima de tudo em um sentido social. (NIEUWENHUYIS, s/d *apud* WIGLEY, 1998, p. 40. Tradução nossa)

Dessa maneira, vemos entre os autores uma divergência, inclusive, ideológica. Assim como no trabalho de Nicholas Schöffer, citado anteriormente, Yona Friedman desenvolve uma evolução técnica das cidades atuais, em moradias reservadas à propriedade privada, não buscando uma revolução social, uma vez que o nomadismo proposto é da residência e não do habitante. Constant, por outro lado, traz o desejo de uma emancipação social coletiva baseada no jogo e na troca de experiências. Em sua proposta não há espaço para a individualidade.

Outro que viria a criticar de forma pública o trabalho de Friedman foi Henri Lefebvre, em seu livro *A revolução urbana* (1970). Do mesmo modo que Constant, Lefebvre argumenta que *Ville Spatiale* estaria alinhada com as formulações de cidades capitalistas já existentes. As propostas habitacionais de um nomadismo residencial, em blocos semelhantes, formariam, nas suas palavras, um mecano gigante, ridículo (LEFEBVRE, 2008, p. 94).

**Figura 11** - Yona Friedman na esquerda e Constant na direita no GEAM (Groupe d'Etude d'Architecture Mobile) Congress em Amsterdam, 1962.



Fonte: Rijksbureau voor Kunsthistorische Documentatie, The Hague (WIGLEY, 1998, p. 40).

**Figura 12** - Colagem de autoria de Yona Friedman para *Ville Spatiale*, 1960.



Fonte: SCHAIK, 2005, p. 27.

Outra proposta de cidade nômade e utópica é *Walking City*, do grupo Archigram<sup>21</sup>. Idealizada pelo arquiteto Ron Herron (1930-1994), ela é desenvolvida a partir de um conjunto de desenhos. A cidade traz o nomadismo como base conceitual, mas como crítica irônica ao próprio nomadismo (KAMIMURA, 2011, p. 138; RIBEIRO, 2017, p. 179). A proposta é criar uma cidade que caminhe por todo o globo terrestre, sem respeitar fronteiras, através de estruturas que se assemelham a máquinas gigantes de filmes de ficção científica, como veremos na citação abaixo.

[...] o conceito nômade segundo o qual, o futuro deverá ser nada mais que um composto de lapsos temporais, cada vez mais curtos, a serem constantemente repaginados para dar espaço ao novo. Suas estruturas são transitórias e flexíveis baseadas em módulos de encaixe, facilmente substituídos. (BORGES; CYRINO, 2016, s/p)

O grupo traz, em sua proposta de cidade móvel, um otimismo em relação aos avanços tecnológicos advindos do pós-Segunda Guerra Mundial, tendo ainda criado outros projetos de cidades utópicas. Todos estes, acompanhado da proposta da *Walking City* (Figura 13), foram apresentados em publicações periódicas do grupo, no ano de 1964, sendo estas: *Plug-in city*, *Interchange city* e *Underwater city* (KAMIMURA, 2011, p. 138). Tais projetos foram voltados a pensar formas de habitações em enormes estruturas. Archigram carrega nas suas utopias a esperança e otimismo nos progressos tecnológicos, algo herdado das vanguardas artísticas italianas, como o Futurismo.

---

21. O Archigram foi formado em 1961, lançavam periodicamente uma revista de mesmo nome até o ano de 1974. Os integrantes do grupo eram os arquitetos Ron Herron (1930-1994), Warren Chalk (1972-1987), David Greene (1937), Peter Cook (1936), Michael Webb (1937) e Dennis Crompton (1935) (MYIADA, 2013).

**Figura 13** - *Walking City*, Archigram, Ron Herron. Imagem divulgação de Herron Archives



Fonte: BORGES, CYRINO, 2016, s/p.



Embora a *New Babylon* conte com a automação e o emprego das mais altas tecnologias para suprir as necessidades de seus moradores, as semelhanças com as propostas do Archigram param por aí. O grupo britânico não tem, assim como os outros modelos de cidades utópicas já citadas, o desejo de uma transformação política social — a força motriz do projeto de Constant Nieuwenhuys. *New Babylon* é a habitação do homem lúdico, o homem do jogo de Johan Huizinga (HUIZINGA, 2000), que habitaria em uma sociedade pós-revolucionária, e só nesse ambiente o projeto de Constant seria possível de ser concebido.

Muito das recepções críticas sobre Constant e a *New Babylon* são feitas no sentido em que o autor projetara uma cidade exótica, uma arquitetura ou uma megaestrutura que viria com a proposta de mudar toda a dinâmica social e a vida de seus habitantes. Abordagens críticas menos aprofundadas encaram as obras de Constant como um conjunto de pinturas, desenhos e esculturas modernistas. Entretanto, é necessário olhar a *New Babylon* para além de um projeto artístico ambicioso de uma arquitetura diferente ou até mesmo um modo de resolver os diversos problemas das infraestruturas de uma grande cidade, pois Constant não trata dessas questões.

O autor realiza um projeto a partir de bases teóricas que perpassam Karl Marx, Johan Huizinga e a cultura cigana, o que ele afirmaria até o fim de sua vida, em 2005 (NIEUWENHUYS, 2005). Embora o ex-situacionista holandês criticasse seus contemporâneos, que elaboraram outras cidades que não levavam conta as relações e apregoaram o fim das classes sociais, Constant falha ao pensar que um modelo gráfico de cidade poderia realizar uma vida de aspecto revolucionário em escala global.

Constant não conta com outros modos de ver o mundo. Seu projeto prenuncia uma anti-arquitetura, mas com zonas delimitadas, algumas até com funções, constituindo um outro urbanismo. Essa configuração não prevê, ou permite, que seu habitante lúdico transformasse a cidade de uma forma que não fosse dada aos encaixes e desencaixes de peças, como um tabuleiro de um grande jogo. Deste modo, a cidade lúdica foi realizada com maior êxito na psicogeografia situacionista, onde cada indivíduo construiria sua própria cidade a partir de suas experiências psicológicas.

Assim, observamos como seus colegas situacionistas difundiriam a ideia de que a criação de um novo urbanismo seria apenas uma extensão do urbanismo vigente. Portanto, criar um outro urbanismo não criaria uma outra vida. Isso pode ser visto na forma em que as

cidades, pós a virada do segundo milênio, começam a implementar outros modos de urbanismo, com um viés sustentável, aliado a sistemas computacionais, como, por exemplo, vemos no caso das *smart cities* (GOBIRA; SILVA; ANDRADE, 2020).

Enquanto as discussões sobre cidades, utopias e outros modos de vida ainda permanecem como algo perene, a *New Babylon* encontra terreno fértil para levantar debates dentro destas temáticas. Desse modo, a cidade de Constant é contemporânea, no sentido em que nos aponta a teoria de Giorgio Agamben, quando diz que, se é contemporâneo quando não se encaixa, ou não se adere ao seu tempo, mas muito diz dele em um movimento de aproximação e afastamento.

Um exemplo recente, no qual vemos essas discussões prevalecerem, mesmo décadas depois das produções citadas, é a Bienal de Veneza de Arquitetura de 2021. Essa bienal traz como título *How will we live together?* (Como vamos viver juntos?). Nela, diversos pesquisadores, ao redor do mundo, apresentam em muitas das propostas modos viver e habitar as cidades de forma coletiva em discussões variadas, em pavilhões onde são expostos modos de ocupação e ressignificação de prédios das cidades<sup>22</sup> (PEIXOTO, 2021).

Ressalto que as propostas de Constant ainda são influentes e necessárias para o diálogo dentro do campo do urbanismo, das políticas públicas, da arquitetura e da arte. Importa ressaltar porém que ela diferencia-se de todos estes campos, pois sua operação se dá via o jogo, o que mostra sua inatualidade.

No próximo capítulo apresentarei um estudo poético que se divide em três exposições individuais realizadas na cidade de Belo Horizonte. Essas exposições se relacionam diretamente com as propostas de Constant, tratadas ao longo desta dissertação.

---

22. O Pavilhão do Brasil, presente na Bienal de Veneza de Arquitetura, é intitulado “Utopias da vida comum”, onde tratam da vida de habitantes de uma ocupação em Belo Horizonte que reivindica direito a moradia.

# CAPÍTULO 3

“É hora da onça beber água”,  
Palácio das Artes

### Capítulo 3 – Jogos, marginalidades e a *New Babylon*

Este capítulo tem como objetivo apresentar o diálogo com a cidade jogo *New Babylon*, evidenciando a influência de seus conceitos em uma trilogia de exposições, nomeadas *Trilogia da Malandragem*, realizadas pelo autor desta dissertação, na cidade de Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil, entre os anos de 2019 e 2021. A ideia de “influência” aqui aparece através da conexão do que foi realizado na tríade de exposições, com a cidade projetada pelo autor holandês há mais de quarenta anos. A aproximação se dá na relação do jogo e do lúdico, como formas de tensionar e ampliar possibilidades de criação.

As exposições são influenciadas por um amplo diagrama de questões sociais, passando pelos elementos construtivos do jogo e do lúdico, pelo samba, pela arte contemporânea, e por questões das periferias (locais longe do centro), relacionadas às cidades. Ressalto que não proponho nenhuma utopia e nenhum modelo de cidade, mas jogos que vêm de questões relacionadas cultura urbana, deformando, quebrando e ampliando suas formas para construir outras possibilidades de jogar.

#### 3.1 Das definições situacionistas de jogo ao campo descampado da Vila Dias

O percurso que leva ao meu contato inicial com Constant, e seu projeto, acontece antes mesmo da minha formação acadêmica, em meados dos 2010, onde as discussões sobre a cidade e ocupações permeavam Belo Horizonte. As teses de Guy Ernest Debord, presentes no livro *A sociedade do espetáculo* (1967), eram veiculadas através de cartazes, intervenções urbanas e também em redes sociais. Estas teses e frases eram associadas a críticas e movimentos sociais guiados por jovens que, na época, iam às ruas para reivindicar questões relacionadas às políticas públicas.

Algumas das várias iniciativas — como o D9eMeia (Domingo Nove e Meia) (2007-



2010)<sup>23</sup>, Praia da Estação (2010-)<sup>24</sup>, Duelo de MC's (2007-)<sup>25</sup>, entre outros grupos e propostas que frequentei —, por muitas vezes promoviam a ocupação de espaços da cidade de formas variadas, promovendo outros modos de se pensar os espaços urbanos. Essas ocupações, em diversos momentos, traziam tensões com o poder público. Os grupos citados, desde décadas anteriores a sua fundação, são também frutos de movimentações que já ocorriam em Belo Horizonte.

Naquele momento, me interessei por estas discussões, chegando a ter acesso a um amplo conjunto de publicações, que incluíam outros textos de Guy Debord, da Internacional Letrista, do filósofo Henri Lefebvre<sup>26</sup> e da Internacional Situacionista. A radicalidade das propostas das vanguardas artísticas do século XX, naquele momento, foram fatores influentes e força motriz para pensar minha formação acadêmica e também as propostas que viria a fazer nos anos posteriores.

Algumas das diversas imagens e textos que apareciam constantemente nessa época, em fóruns e em sites que pesquisava, eram os mapas elaborados por Constant para seu projeto *New Babylon*. Ao ver as construções gráficas feitas pelo autor tive a constatação de que se tratava de uma outra proposição de cidade e território, o que me levou a pensar e tecer outros modos de reflexões sobre os espaços públicos. Ao mesmo tempo fui membro de diversos coletivos e grupos que promoviam tais discussões em Belo Horizonte. Dentre eles, os mais relevantes foram o Piolho Nababo (2011-2014)<sup>27</sup>, uma “galeria anti-galeria” influenciada, principalmente,

---

23. Encontros libertários que aconteciam de 2007 até 2008, sempre no primeiro domingo de cada mês, às 09:30 da manhã, abaixo do viaduto Santa Tereza, no centro em Belo Horizonte. Nesses encontros eram propostas atividades que tinham como mote a ressignificação do espaço urbano, fazendo debates, oficinas, trocas, shows, performances artísticas e feiras grátis, etc.

24. Iniciada como ato de desobediência civil atuando como ocupação na Praça da Estação em Belo Horizonte. Uma mobilização da classe artística e política da cidade após um decreto que proibiu a ocupação da praça pelo prefeito da época, sob a alegação de depredação de patrimônio público. Os manifestantes ocupam a praça, munidos de trajes de banho, boias e alimentos, simulando uma praia (GOBIRA, SILVA, ALMEIDA, 2016, p. 1660)

25. Evento relacionado a cultura *Hip-hop* que ocupava semanalmente o Viaduto Santa Tereza, de agosto de 2007 até maio de 2013.

26. Acrescento que a I.S. se afasta agressivamente das teorias de Henri Lefebvre.

27. Galeria, antigaleria de arte e coletivo que ocupou o Edifício Maletta em Belo Horizonte de 2011 até 2013, após sua expulsão de um espaço anarquista. O grupo promovia exposições semanais que acumulavam-se gradativamente, o que fazia os trabalhos serem destruídos periodicamente devido à falta de espaço. Promoviam

pelas propostas antiarte dadaístas e, posteriormente, o grupo MAPA:/ (2014-2015).

O grupo MAPA:/, fundado em 2014, reuniu colaboradores, de diferentes áreas de conhecimentos, relacionados a arte e a cidade. No grupo produzimos ações relacionadas à arquitetura e urbanismo, voltados para a arte. Havia em nós uma necessidade intrínseca de realizar uma discussão sobre a cidade e a possibilidade de ocupação dos espaços, não apenas público, mas também privados. Essa necessidade viria a se intensificar, devido as nomeadas Jornadas de Junho, conjunto de manifestações que ocorreram no Brasil no ano de 2013.

As influências das manifestações de Junho, nos debates sobre cidade, apareceriam nos anos posteriores em artigos acadêmicos e discussões em movimentos populares. As críticas ferrenhas às relações entre a mercantilização e o uso meramente comercial da cidade afloraram e fizeram mais barulhos do que as bombas de gás lacrimogênio lançadas contra os manifestantes.

Outros autores viriam a discutir as relações daquelas manifestações de 2013, e o uso das cidades, como Giuseppe Cocco, que lançaria no ano seguinte o livro *Korpobraz – Por uma Política dos Corpos*, onde faz afirmações sobre as manifestações.

Os levantes de junho fizeram o país tremer e algumas mentes fraquejaram. Afirmaram-se como um movimento potente, autônomo e sem precedentes na escala que alcançaram. Para nós, o que de mais inovador e liberador neles se expressou foi a contestação (difusa e confusa, mas vigorosa) de duas dimensões da polis: de um lado a “política” autista e alienada de seus fundamentos constituintes; de outro, o sequestro das cidades pelo projeto autoritário de sociedade-empresa, que comprime as alternativas de sociabilidade na via única e estreita do consumo pago e submete os pobres ao calvário dos transportes. Uma reivindicação por serviço público gratuito de qualidade desencadeou o movimento; uma contraditória mistura da tentativa de captura midiático-reacionária das manifestações com a indignação civil ante a repressão brutal e a surdez do poder o agigantou. Agora ele vive um momento de recomposição e relativo refluxo, mas está longe de se ter esgotado. (COCCO, 2014, p. 189)

Esta citação nos aponta que as manifestações brasileiras de 2013, vieram como algo

---

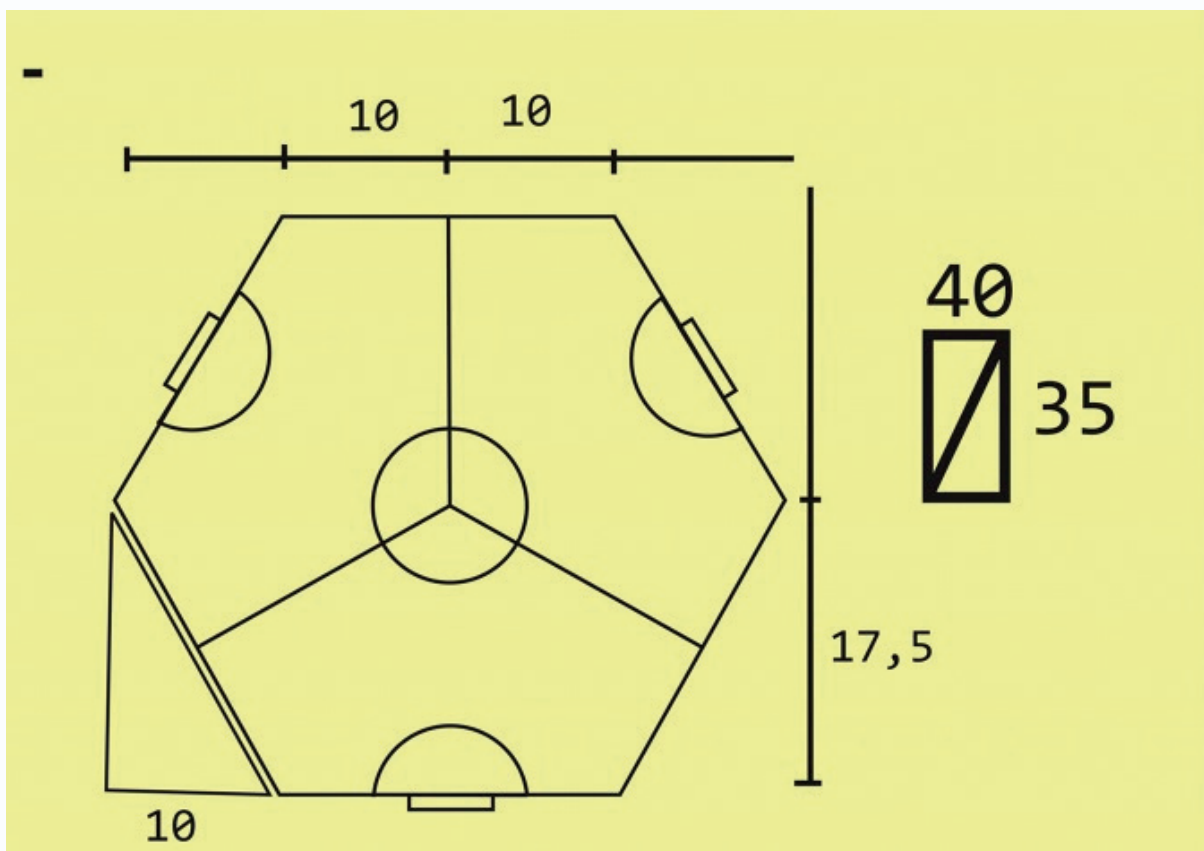
também performances, shows e diversos eventos em um espaço minúsculo onde obras de arte de diversos artistas eram misturadas e vendidas a valores irrisórios quando comparados ao mercado de arte tradicional. Além da galeria o grupo promovia o *Leilão de Arte 1,99*, onde obras de arte eram leiloadas pelo valor inicial de 1,99, fazendo alusão aos mercados populares: as lojas de 1,99. Caso as obras não tivessem lance seriam destruídas em uma performance catártica.

inovador, por sua difusão de pautas e pelo fato de não apresentarem uma ou mais propostas diretas e bem definidas. Elas também dissociaram-se de forças sindicais ou partidos políticos que vieram participar ativamente, a posteriori, das manifestações. Há também de se destacar que outras manifestações aconteceram, ao mesmo modo no século XX. Um exemplo é o próprio Maio de 68 (francês), aqui já citado.

Desde 2013, e até os dias atuais, são feitas frequentes comparações entre o Junho de 2013 e o Maio de 1968 (FARIA, 2018, p. 13). Estas interessariam mais ainda ao grupo MAPA:/ sobre tudo nas questões relacionadas diretamente aos situacionistas, que escreveriam a partir de sua influência e participação direta naquele processo.

Naquele período, entre 2013 e 2014 — dentre diversas discussões sobre a cidade e a Copa do Mundo de Futebol que seria realizada no Brasil —, veio o processo de reproduzirmos o campo de futebol elaborado pelo pintor dinamarquês, e membro da Internacional Situacionista, Asger Jorn: o “Futebol de três lados” (Figura 14) (*Triolektisk fodbold/3 sided football*). Nesse jogo “três times, e não dois, deveriam se enfrentar em um campo de formato hexagonal, colaborando mais do que competindo, concordando entre si a respeito do que é e o que não é permitido, em vez de serem controlados por uma força externa” (MAPA:/, 2014, p. 5).

**Figura 14** - Desenho do campo de três lados com números marcando as dimensões.



Fonte: Imagens de acervo do autor.

Asger Jorn propõe um jogo trialético, e não dialético, onde se desconstrói a mítica do futebol convencional em sua falsa simetria. No futebol de três lados é excluída a presença do juiz e é acrescentado um terceiro time. Se trata de um jogo de alianças e traições, onde os times deveriam mais colaborar do que competir. O jogo foi demarcado no Bairro Santa Tereza, em Belo Horizonte, no campo popular da Vila Dias (Figura 15), tradicional campo descampado de futebol. Esta área, no mesmo ano, havia sido palco de uma disputa judicial onde famílias haviam sido desapropriadas, ao mesmo momento em que acontecia no Brasil a Copa do Mundo, evento internacional de futebol realizado pela Federação Internacional de Futebol (FIFA).

**Figura 15** - Campo de três lados demarcado na Vila Dias



Fonte: Acervo do autor

No jogo desenvolvido pelo MAPA:/, intitulado *COPA DO MUNDO 2014 – O GRANDE JOGO*, as propostas, o desenho e as regras criadas por Asger Jorn no futebol trialético são apropriadas, distorcidas, desviadas e mescladas as regras do futebol de rua (também apelidada de pelada). Desse modo, foi concebida uma partida que deveria ser jogada até a exaustão dos jogadores ou a quem se interessasse em jogar. Com relação à proposta experimental feita neste jogo, um artigo escrito pelo grupo MAPA:/ foi publicado na revista periódica *Distopia*, explicando que,

O jogo começou com três times em campo, representando países que não foram selecionados para o mundial de futebol da FIFA, ou simplesmente não quiseram participar. Afinal, muitas outras coisas têm acontecido no mundo. Aos poucos, com a regra acordada de 5 minutos ou um gol, os jogadores foram se revezando, criando times internacionais, onde ninguém se reconhecia. “Eu não confio em ninguém”, gritou um jogador no meio do campo. E no final, não se sabe quem perdeu e quem ganhou, mas todos jogaram até a exaustão e o cair do dia. Para os situacionistas, o jogo era ao mesmo tempo luta e representação: “luta por uma vida de acordo com o desejo, representação concreta de uma vida assim”. Como disse Huizinga, a ideia de “simplesmente jogar” não exclui a possibilidade de jogar com extrema seriedade. (MAPA:/, 2014, p. 5)

Podemos ver que os textos e propostas elaboradas pelo MAPA:/ já tinham a influência direta das propostas situacionistas e das perspectivas lúdicas do *Homo ludens* de Huizinga. Esta influência era, principalmente, do texto *Contribuição a uma definição situacionista de jogo*, publicado na *Revista da Internacional Situacionista* nº1, de 1958.

Parece que a nova fase de do jogo se caracteriza pelo desaparecimento de todos os elementos de competição. A questão de ganhar ou perder, até o presente momento quase inseparável da atividade lúdica, mostra-se ligada a todas as outras manifestações da tensão entre indivíduos para a apropriação dos bens. O sentimento da importância da vitória no jogo, sejam satisfações concretas ou, mais frequentemente, ilusórias, é o produto miserável de uma sociedade miserável. Esse sentimento é naturalmente explorado por todas as forças conservadoras que se servem dele para mascarar a monotonia e a atrocidade das condições de vida que elas impõem. (INTERNACIONAL SITUACIONISTA, 1999, p. 14. Tradução nossa)

Essas definições situacionistas, relacionadas a não competição, foram importantes nas reflexões exercidas no jogo alegórico feito pelo MAPA:/, que organizou como base para

a partida três pontos fundamentais para a realização do jogo. O primeiro ponto é que não existiria a possibilidade de vitória ou derrota. O segundo ponto é que não teriam jogadores, ou participantes, fixos (de todos os gêneros), bastava a troca de camisas para dar lugar a outro participante, de modo que a quantidade de jogadores não seria possível de ser contabilizada. E, por último, o jogo não teria tempo demarcado, devendo ir até a exaustão dos participantes ou sendo finalizado por uma força externa, seja ela natural ou estatal.

É importante mencionar que outras versões do futebol de três lados foram realizadas em outros lugares do mundo (inclusive no mesmo ano), mas o que torna a versão aqui apresentada única é seu modo de mesclagem com as dinâmicas e regras do futebol de rua, também chamado de pelada. A cada 5 minutos, ou a cada gol, entraria um outro jogador de um outro time que não fosse daqueles que estavam na partida. Criava-se, então, uma confusão entre os participantes que, ao evoluir da partida, teria como adversário alguém com o mesmo uniforme. No experimento do MAPA:/, desviado de Jorn, o jogo avançaria ao ponto que não houvessem mais times e sim cores misturadas e cobertas pela poeira do campo descampado de chão de terra vermelha da Vila Dias.



**Figura 16** - *Petelecos* criados em 2014.



Foto: Acervo do MAPA:/.

Durante o processo de divulgação do jogo surgem os Petelecos, ou futebol de prego (Figura 16). Os petelecos são jogos de tabuleiro que representam campos de futebol, geralmente montados sobre tábuas de madeira menores que um metro.

Inicialmente os petelecos serviram para apresentar aos interessados como seria o jogo, feito no campo do bairro Santa Tereza. Sua criação foi também influenciada pelas maquetes de Constant, elaboradas para a *New Babylon* (Figura 17), e o jogo de tabuleiro (*Kriegspiel*) *Le jeu de la Guerre*<sup>28</sup>, desenvolvido por Guy Debord. Apresentar o jogo em uma escala reduzida, com elementos reconhecíveis, foi uma tática para conseguir angariar e engajar o maior número de pessoas possíveis.

O projeto contou ao todo com a participação de mais de cem pessoas, incluindo as envolvidas na produção do jogo, as equipes de filmagens, os jogadores, as torcidas e curiosos, além de uma repercussão midiática que contava com divulgações em rádios e mídia física impressa. Tal experimento abriu portas para os processos que se consolidaram nas três exposições seguintes, como veremos adiante neste capítulo.

---

28. “O jogo, lançado em 1987, estava sendo pensado pelo teórico francês desde os anos 1950. Como narrativa, ele prepara o jogador para uma ação de mudança da realidade, treina-o estrategicamente. O jogador é acostumado a outro terreno, a uma guerra entre dois exércitos, em que as estratégias de enfrentamento, aliadas à ruptura das comunicações, acabam por ser uma analogia da guerra contra o espetáculo.” (GOBIRA, 2012, p. 143)

**Figura 17** - Foto próxima a maquete feita por Constant para a *New Babylon*, Gele Sector (Setor Amarelo), 1960.



Fonte: WIGLEY, 1998, p. 91.

### 3.2. Entre o *homo ludens*, o malandro e os jogos de linguagem

Em 2015, após a dissolução do grupo MAPA:/, continuei a pesquisa dos jogos e construí outros *Petelecos*, experimentando outros formatos, criando outras regras e compondo outras formas de pensar os ordenamentos formais do futebol associados a gírias e dialetos periféricos. Naquele momento iniciei as pesquisas para produzir uma exposição que mostrasse maquetes e desenhos, estudando as primeiras expografias das exposições da *New Babylon*, e no intuito de criar outros jogos formais — com inspirações em pinturas e esculturas modernistas, sobretudo, criando obras relacionais a partir do jogo.

Nesse percurso, em 2017, os *Petelecos* voltaram, mas agora em fotos de uma exposição realizada no Parque Municipal Renné Giannetti, em Belo Horizonte, como parte da programação do Festival Internacional de Fotografia, o FIF (Figura 19).



**Figura 18** - Exposição dos petelecos no Festival Internacional de Fotografia, Parque Municipal Renné Giannetti, 2017.



Fonte: Acervo pessoal.

Na ocasião dessa exposição, os campos ainda seguiam as questões conceituais que haviam sido delimitadas no MAPA:/, como: 1. A desconstrução dos modelos do futebol tradicional, a criação de outras regras e a impossibilidade da vitória; 2. O design dos jogos não priorizando a funcionalidade; 3. Os tabuleiros nunca poderiam ser repetidos, assim cada peça criada seria única. Algo que mudaria bruscamente seriam os títulos, que ficaram mais complexos, utilizando gírias comuns das periferias de Belo Horizonte, como, por exemplo, “Naquelenaípe”, “Maladeza” e “Pelaordi”. Foram nomeados os campos produzidos, e as gírias se relacionariam aos modos de jogar.

O uso de gírias (ditos populares) apareceriam em outras vezes, tomando conta dos trabalhos que criei naquele período, sendo também influenciado por letras de RAP e de sambas antigos que, na época, ouvia com frequência. Sobretudo as músicas do sambista pernambucano Bezerra da Silva (1927-2005) e seus jogos de linguagens, presentes nas canções das quais era intérprete. Bezerra exerceria um jogo diferente do que apresentavam os situacionistas, embora suas gírias também tivessem um caráter disruptivo. Como o próprio músico diz, em uma fala extraída do documentário *Onde a coruja dorme* (2006),

A gíria é uma cultura negra. A base dela foram os escravos. Eles então quando iam traçando plano de fuga, né? Quilombo, aquela coisa. Eles aí falavam aquilo em gíria: “Tal hora a gente vai dar um pinote, tal hora...”. Que era para eles não entenderem, entendeu? É justamente hoje o que os intelectuais fazem com a gente. Eles vão pra escola, aprendem “revertério, laconton, latum, burungundum, data venia...”. Aí chega, fala com você o dia todinho, chama você do que quer, e você não entende nada. E você: “Sim, senhor doutor. Tá bem, doutor. Sim, senhor. Tá, tá, doutor. Sim, senhor. Sim, senhor”. E não sabe o quê que é. Então o quê que a gente faz. A gente também pode conversar com o doutor do mesmo jeito e ele fica o dia todo sentado e não entender nada também! Aí é zero a zero. (SILVA, 2006, informação verbal)

Vemos na sua fala que o próprio Bezerra apresentava as gírias como uma estratégia em um jogo de linguagem (uma forma de chegar a um empate) que se ramifica em uma tradição oral, uma disputa entre a linguagem técnica, a linguagem coloquial e a linguagem popular, acessível sob o domínio de um grupo específico. As canções do artista seguem, em sua maioria, por narrações de histórias com refrões que se repetem como mantras. Em todas as letras de suas canções eram munidas de gírias que, comumente, aparecem enaltecendo a figura mistificada

do malandro, indivíduo posto a marginalidade e fruto do complexo processo de organização da sociedade brasileira pós-escravidão. O malandro é quem não cumpriria as obrigações e os papéis sociais, e não se submeteria às dicotomias postas socialmente, como, por exemplo, o trabalho (CUNHA, 2002, p. 7).

A concepção do “narrador malandro” já era existente no samba antes mesmo das evocações nas canções de Bezerra. Porém, de outro modo, existe uma visão dicotômica sobre o indivíduo que recebe esse adjetivo a depender da classe social na qual se enquadra o observador.

Quando visto da ótica da aristocracia dominante, aparece como um narrador que possui o caráter de autenticidade do povo, cujo ponto positivo é a expressão da vida feliz dos dominados; carrega, por outro lado, uma condenação, quando deixa de ser autêntico ou se revolta. Do outro ponto de vista, o dos dominados, o narrador malandro aparece como a encarnação de alguém que ascendeu, levando uma vida de folga e prazeres (CALDEIRA, 2007, p. 85-86).

O malandro é o que suplanta a lógica do trabalho formal, ou vive em outra lógica. Esta reflexão também pode ser vista na citação do antropólogo Roberto da Matta (1936-), retirada do livro *Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro* (1979), onde o autor mostra o potencial de transformação do malandro como um agente capaz de transformar a estrutura social.

Finalmente, pode-se dizer que tanto bandidos quanto malandros e renunciadores trazem para a luz do dia possibilidades de realizar um caminho criativo, mas invertido, dentro da estrutura social. Em vez de entrar mais e mais na ordem social e ser totalmente submetido a ela e suas regras, o que aqui se representa é a possibilidade concreta de sair do mundo – ou melhor, de deixar “este mundo”. (DA MATTA, 1979, p. 334)

Desse modo, o malandro é o indivíduo livre do trabalho. Assim como o homem do jogo pensado em *New Babylon*, embora o malandro e o *Homo ludens* sejam figuras diferentes, há alguma proximidade. O malandro é o marginalizado que se desvincula, ou é negado, nos mecanismos sociais e, a partir da contravenção, consegue se beneficiar, ou simplesmente sobreviver, e assim se difere do neobabilônio (habitante de *New Babylon*) por não viver em uma sociedade lúdica, criando seu modo lúdico de viver na sociedade vigente.

A partir das junções das propostas da *New Babylon*, e as questões do universo marginal da malandragem, elaborei outros jogos. Ressalto aqui que os jogos situacionistas partiam do desvio, da deriva e a psicogeografia, temas tratados no primeiro capítulo desta dissertação. Os jogos que apresentarei a seguir partem de um conjunto de três exposições, intituladas de *Trilogia da Malandragem*. Em algumas dessas exposições existe a forte presença das concepções situacionistas de jogo, como o desaparecimento da competição, e também das relações que foram explicitadas sobre Constant na *New Babylon*, como uma vida que seria guiada pelo prazer e a reinvenção permanente.

Os jogos foram escolhidos a partir das proximidades de identificação com o público brasileiro, e também, de algum modo, ao serem associados às figuras da malandragem — principalmente as duas últimas exposições, que se relacionam com ambientes como bares e salas ilegais, abertas ao universo dos jogos de azar. Dessa forma, foram escolhidos o futebol — manifesto nas figuras em maquetes dos *Petelecos* —, a sinuca — dentro da composição atmosférica e embriagante de um boteco, mas com suas dimensões ampliadas — e, por fim, o jogo do bicho — representado em esculturas dispostas a uma contravenção relacional. Os títulos, vindos de ditos populares e gírias das periferias, conceituam e colocam essas exposições não como algo seriado, mas como proposições interligadas de um mesmo modo de conexão entre jogo e vida.

### **3.3. A Trilogia da malandragem**

A primeira exposição da trilogia segue a pesquisa iniciada em 2014, mas agora com nove campos de Petelecos (Figuras: 19, 20, 21 e 22), realizada por meio do edital de ocupação da galeria do BDMG Cultural<sup>8</sup>. A exposição, intitulada *Onde a coruja dorme*, foi aberta a visitação de 29 de novembro de 2019 até 25 de Fevereiro de 2020, contando como conversas com a curadoria e visitas guiadas dentro da programação. Os campos exposto traziam nomes diferentes, formas diferentes e suas regras ficaram disponíveis nas paredes da galeria.

Para jogar os *Petelecos* os participantes devem utilizar-se dos dedos, impulsionando uma peça até sua chegada no gol adversário. Os trabalhos buscam, principalmente, a desconstrução dos modelos do futebol tradicional, adicionando ou retirando elementos gráficos, modificando



formatos do campo e criando novas formas de jogar. Os jogos são apresentados como metáforas, que instigam nos jogadores a participação através das regras e a busca por objetivos. Para a curadoria da mostra foi convidado o professor doutor Pablo Gobira que, no texto curatorial, apresentava um panorama da produção relacionada às vanguardas do início e da segunda metade do século XX:

[...] transmuta a dimensão estética presente em jogo rememorando as diversas experiências no campo da arte, desde as vanguardas, no século XX. Dialoga concretamente com futuristas, dadaístas, surrealistas, o CoBrA e outros grupos e movimentos. Rememora a relação entre o jogo e o ser humano que traz no jogar um modo de passar o tempo, de conhecer o espaço, de sobrepor realidades, de viver e construir a vida em comunidade. (GOBIRA, 2019, s/p)

O curador apresenta assim as relações das vanguardas com os jogos e, mais uma vez, ressalta o diálogo exercido na exposição com os grupos já citados nesta dissertação. Ressaltam no jogo uma forma de sobreposição da realidade e combate ao tédio, da mesma forma como Huizinga nos mostra que, a partir do jogo, constrói-se um círculo mágico. No caso dos petelecos, mudar as formas convencionais do futebol, utilizando os seus elementos mais conhecidos, geram uma forma de transmutação da realidade. As instalações têm regras próprias, mesmo que outras, diferentes das do futebol tradicional que serviram de base para suas elaborações a concepção de criar regras para cada peça individualmente veio diretamente das reflexões de Huizinga onde o autor aponta,

Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. Uma vez, de passagem, Paul Valéry exprimiu uma ideia das mais importantes: “No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável”. E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: o apito do árbitro quebra o feitiço e a vida “real” recomeça. (HUIZINGA, 2000, p. 12)

**Figura 19** - Foto da vista da exposição *Onde a coruja dorme*, no BDMG Cultural, 2019/ 2020



Foto: Miguel Aun, 2019

Fonte: Acervo do autor.

**Figura 20** - Foto da abertura da exposição: *Onde a coruja dorme*, no BDMG Cultural, 2019/ 2020



Foto: Elcio Paraíso

Fonte: Acervo do autor.

**Figura 21** - Foto da abertura da exposição *Onde a coruja dorme*, no BDMG Cultural, 2019/ 2020



Foto: Elcio Paraíso  
Fonte: Acervo do autor

**Figura 22** - Foto do peteleco junto as regras fixadas nas paredes da exposição *Onde a coruja dorme*, no BDMG Cultural, 2019/ 2020.

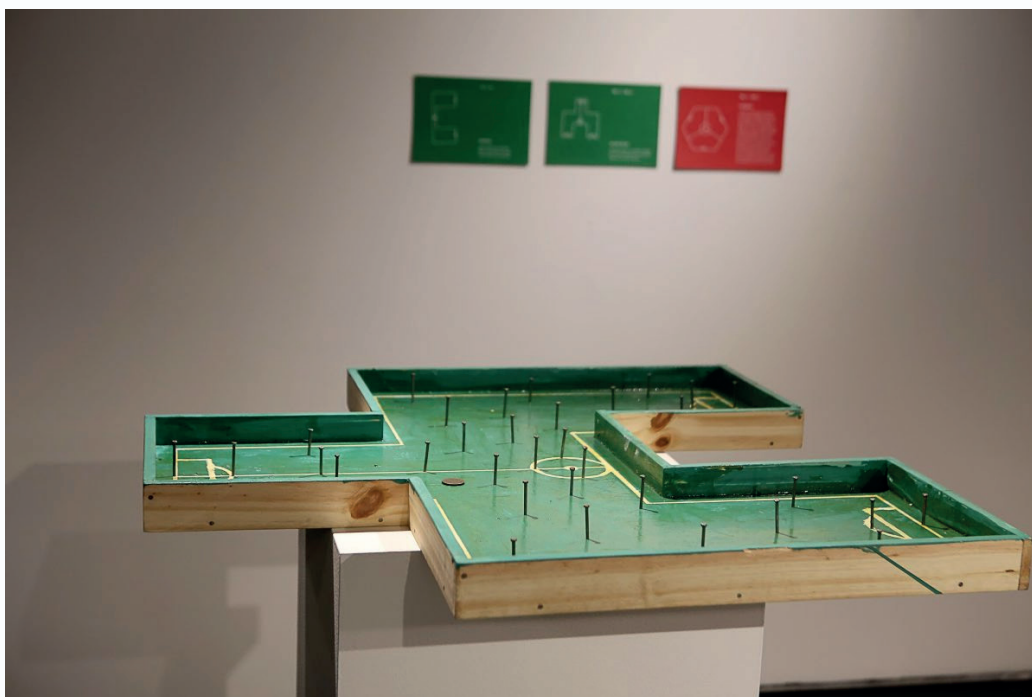


Foto: Elcio Paraíso  
Fonte: Acervo do autor

Essa indistinção entre o modo do jogo e a vida real são questões presentes nos trabalhos e nas concepções dessa exposição. Entretanto, os petelecos são jogos baseados em elementos que contornam a mística do próprio futebol, não se apropriando apenas de seus elementos gráficos, mas também da própria linguagem que permeia o imaginário futebolístico. Um exemplo é o próprio título da exposição: *Onde a coruja dorme*, que se refere a uma expressão utilizada nas narrações de jogo de futebol e também dá título a um documentário póstumo sobre o sambista Bezerra da Silva. O significado da expressão vem da tangente das traves do gol, onde a bola atinge o ponto mais difícil para um goleiro defender. Essa tangente se fez presente nos campos e nas interlocuções entre os desenhos dos campos.

Ao mesmo tempo em que os objetos são individuais, seus desenhos são encaixáveis, formando uma unidade entre eles, tornando possíveis de serem juntados, transformando-se em um só jogo. Esta relação também foi inspirada nas maquetes de Constant, que mostravam a *New Babylon* separada em setores que, mesmo quando diferentes, faziam parte da unidade da cidade, montada e desmontada. A exposição contava ainda com um peteleco vermelho, baseado no futebol de 3 lados de Asger Jorn.

A segunda exposição da trilogia segue os mesmos preceitos dos *Petelecos*, mas de outra forma, expandindo as relações entre jogo e a vida cotidiana. Intitulada *É hora da onça beber água*, ela ocorreu por meio do Prêmio Décio Noviello<sup>29</sup> em 2020/2021, no Palácio da Artes, na Fundação Clóvis Salgado. A exposição que ficou aberta a visitação de 19 de novembro de 2020 até 14 de março de 2021, consistia de uma peça única ao centro da galeria, uma mesa de sinuca (bilhar) de 13 metros, com 30 bolas e 14 bocas, que tem seus sons amplificados através de microfones instalados por toda sua extensão, criando um jogo de dimensões ampliadas, não apenas físicas, mas também sensoriais.

As paredes do espaço expositivo são pintadas do mesmo modo que as paredes de bares populares da cidade de Belo Horizonte, e remetem a pintura *Café Noturno* (Figura 23), do artista Vincent van Gogh (1853-1890), que, em 1888, faria uma pintura com o bilhar como tema central. Essa pintura apareceria descrita em cartas para seu irmão, onde, em um trecho, o pintor diz que “Tratei de expressar com o vermelho e o verde as terríveis paixões humanas [...] o café é um lugar onde as pessoas podem se arruinar, enlouquecer ou cometer um crime” (GOGH, 2012, s/p).

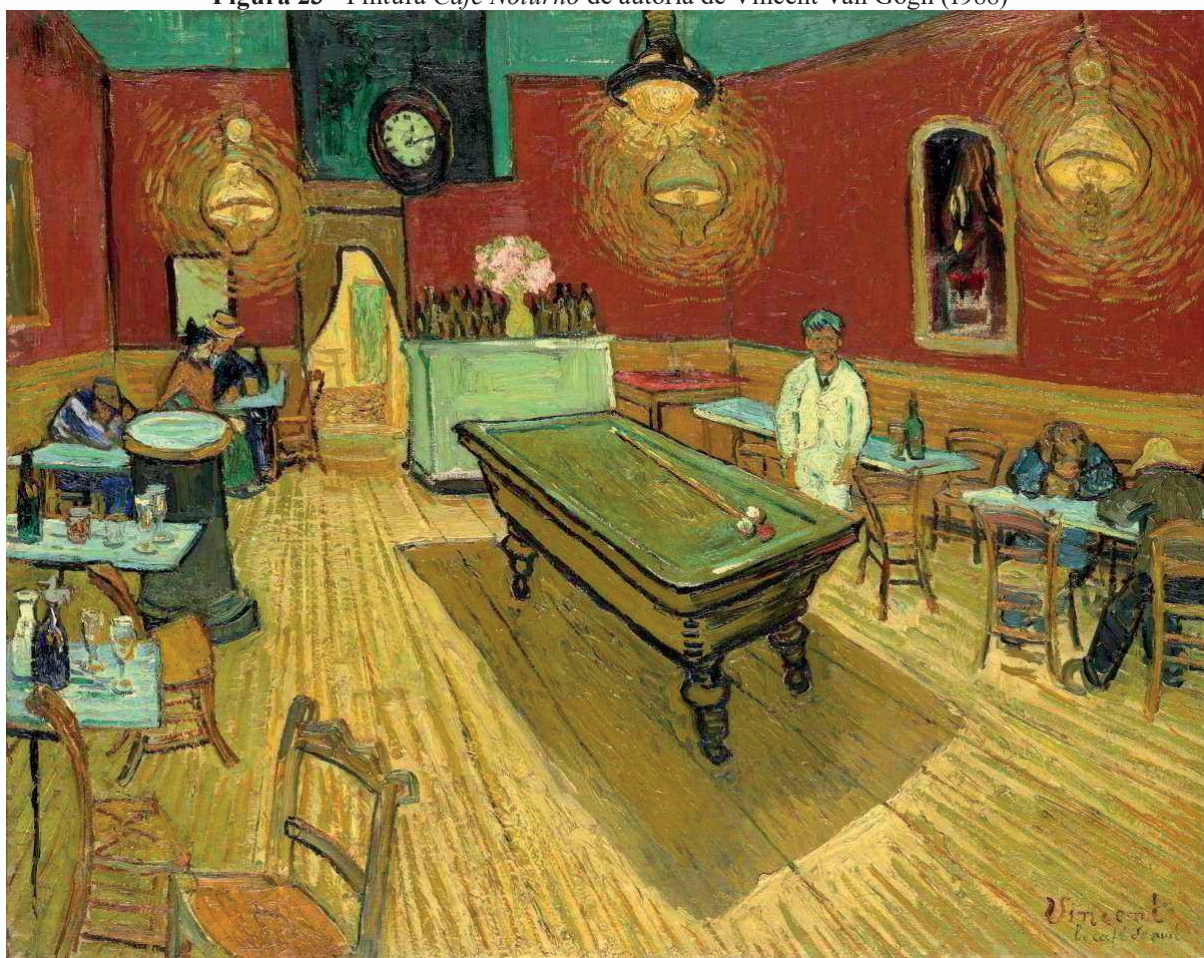
A pintura de Van Gogh foi referência para a composição da instalação, que teve um vermelho vibrante nas paredes, criando um espaço imersivo, uma atmosfera inebriante, que desafia o público a ser partícipe daquele ambiente. Esse ambiente trouxe a sensação de algo conhecido, mas que, ao mesmo tempo, causasse estranheza.

---

29. Prêmio nacional que anualmente é concedido pela Fundação Clóvis Salgado.



**Figura 23** - Pintura *Café Noturno* de autoria de Vincent Van Gogh (1888)



Fonte: Website The Yale University Art Gallery

Disponível em: <<https://artgallery.yale.edu/collections/objects/12507>> Acesso em <20/07/2021>

Diferente dos petelecos da exposição anterior, para o bilhar não são criadas novas regras, mas a obra propõe ao visitante utilizar as mesmas regras do jogo convencional em um espaço que não comportaria a mesma dinâmica, devido a suas proporções exageradas. Essa dinâmica explora a espacialidade máxima que a galeria Genesco Murta (Figura 24, 25, 26 e 27) poderia oferecer. A mesa de sinuca é, sobretudo nesta exposição, como uma máquina, uma esteira de produção, por isso seu formato alongado e em perspectiva, mudando a percepção de sua forma dependendo de onde o visitante se encontra. A ampliação oferece outras possibilidades de envolvimento do público com o jogo.



**Figura 24** - Foto da exposição *É hora da onça beber água*, 2020/2021



Foto por: Daniela Paoliello, 2021.

Fonte: Acervo do autor

**Figura 25** - Foto da abertura da exposição *É hora da onça beber água*, 2020/2021.



Foto por: Gina Panagiotopoulou, 2021

Fonte: Acervo do autor

**Figura 26** - Foto da exposição *É hora da onça beber água*, 2020/2021



Foto por: Daniela Paoliello, 2021.

Fonte: Acervo do autor

**Figura 27** - Foto da exposição *É hora da onça beber água*, 2020/2021



Foto por: Daniela Paoliello, 2021.

Fonte: Acervo do autor



A terceira exposição da trilogia foi realizada na Rodrigo Ratton Galeria, em 2021, também aberta ao público de 14 de Janeiro até meados de Junho do mesmo ano. Diferente dos outros espaços institucionais, esta é uma galeria privada, localizada na região central de Belo Horizonte. A exposição intitulada *Boi de piranha – Brazilian Zodiac*, tem como mote para sua construção o jogo do bicho, jogo de azar tipicamente brasileiro, símbolo de nacionalidade (DA MATTA, 1999, p. 80). O jogo do bicho é proveniente de várias práticas de apostas que tiveram sua origem em uma loteria realizada para angariar fundos, em um zoológico do Rio de Janeiro, no final do século XIX. A partir disso se desenvolveu como loteria que, mesmo proibida, alcança a popularidade e atenção das autoridades municipais da época, sendo fortemente reprimida por ameaçar valores cristãos e familiares (BENATTE, 2002, p. 110-112). Mesmo com mais de cem anos de sua proibição a prática de jogar no bicho resiste até os dias atuais. É possível notar o modo como esse jogo é entranhado na cultura, seus elementos são reconhecíveis, não pela estética, mas por seu conceito.

Essa terceira exposição é a que mais se afasta dos preceitos da *New Babylon* e dos situacionistas. Não oferece um jogo diretamente relacional e tem na sua construção uma relação competitiva, a partir da sorte ou azar. Ainda assim mexe com um imaginário lúdico de cidade, por sua ilegalidade e sua presença no contexto social. A minha intenção não foi, em momento algum, fazer um julgamento moral do jogo ou apresentar os aspectos de sua formação, mas sim utilizar seus mecanismos já estabelecidos para colocar em circulação trabalhos artísticos e criar especulações sobre seus valores ou desvalores, algo que já estava presente na minha produção desde os anos iniciais no Piolho Nababo.

Foram produzidas vinte e cinco peças tridimensionais que remetem aos vinte e cinco animais do jogo. As peças foram postas nas paredes da galeria (Figuras: 28, 29, 30, 31, 32) e não poderiam ser vendidas, mas sim obtidas através de sorteios feitos por apostas, semelhante a mecanismos e moldes do jogo do bicho. Diferente do futebol e da sinuca, não utilizei elementos gráficos, mas sim elementos conceituais, que fazem o jogo ser reconhecido, e as formas das pinturas foram baseadas em obras de artistas concretistas brasileiros. A proposta era a de organizar as peças com pinturas que se encaixassem como um jogo de formas e contra formas. Os nomes dos animais, que identificam cada peça, se fizeram presentes para suas construções. Esses nomes foram escritos por um tipógrafo que faz suas inscrições em caçambas de caminhão, o que deu as peças um caráter único.

**Figura 28** – Cartaz de divulgação da exposição *Boi de Piranha - Brazilian Zodiac*



Imagem por: Froiid, 2021.

Fonte: Acervo do autor

**Figura 29** - Foto da exposição *Boi de Piranha - Brazilian Zodiac*

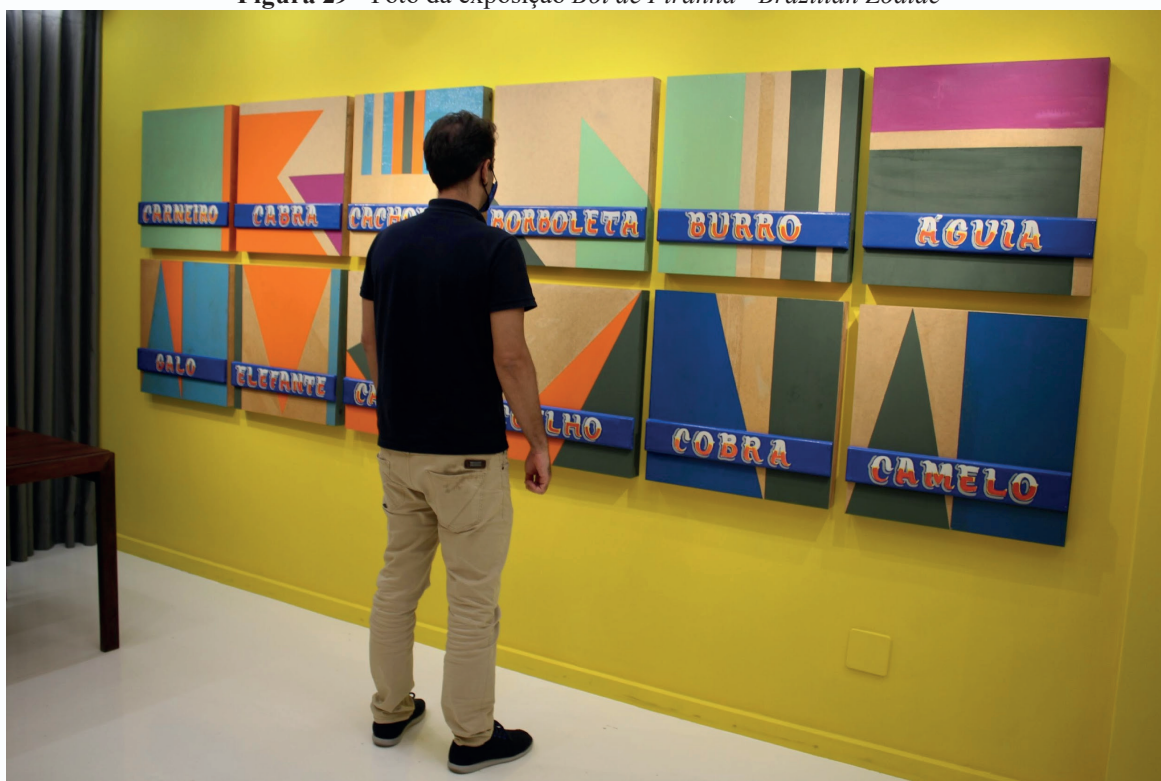


Foto por: Froiid, 2021

Fonte: Acervo do autor

**Figura 30** - Foto da exposição *Boi de Piranha - Brazilian Zodiac*



Foto por: Froiid, 2021.

Fonte: Acervo do autor



**Figura 31** - Foto das peças tridimensionais para a *Boi de Piranha - Brazilian Zodiac*



Foto por: Froiid , 2021.

Fonte: Acervo do autor

**Figura 32** – PAVÃO - Foto de uma das 25 peças tridimensionais para a exposição *Boi de Piranha - Brazilian Zodiac*



Foto por: Froiid , 2021.

Fonte: Acervo do autor

Desse modo, as três exposições foram realizadas de modo a serem conectadas, algo que teve influência das proposições situacionistas de jogo, passando pelo futebol de três lados de Asger Jorn e, posteriormente, galgadas nas relações lúdicas e antiutilitaristas bases conceituais presentes em *New Babylon*. Não propus um outro modelo de cidade utópica, com maquetes e interferências em imagens, como nas propostas apresentadas no segundo capítulo desta dissertação. Quis utilizar elementos e jogos existentes da cidade para compor um imaginário lúdico, que se conectava com a cultura popular brasileira e a malandragem.

Enfatizo que os trabalhos dessas três exposições não foram feitos a partir de *New Babylon*, mas sim sob sua influência, calcada no conceito de jogo, elaborado por Constant e pelos situacionistas, onde as instâncias e as relações entre arte e vida não são separadas. Busquei meu próprio modo de me apropriar de elementos lúdicos a partir da minha vivência na cidade.

Desse modo, criei propostas relacionais que envolveriam sorte e azar, criatividade e ócio como elementos de uma construção lúdica provocada por dois encontros. O primeiro sendo do corpo com a obra — onde o visitante se torna jogador e joga coletivamente com os trabalhos —, e o segundo encontro o da cultura suburbana com as instituições de arte — o que não é novidade na arte contemporânea brasileira, mas, nessas exposições, se difere no sentido em que a experiência do jogo é protagonista como elemento gerador de possibilidades e potencializadora de experimentações coletivas.

Outra questão é que, assim como em *New Babylon*, a arquitetura é elemento fundamental para as exposições, e seu uso é voltado ao jogo, onde as galerias são transformadas em salas de jogos, espaços lúdicos. As paredes são pintadas em cores vibrantes (ao menos em duas delas), os trabalhos são organizados nos espaços, diferenciando-se da lógica racional binária da arquitetura de uma galeria de arte — onde se predomina o chamado “cubo branco” e as obras ficam a altura dos olhos como elementos sacros a serem venerados por um público passivo. Cria-se, nas exposições, algo que vai para além de um espaço expositivo: a produção de uma atmosfera lúdica expansiva.

Por fim, acredito que a *Trilogia da Malandragem* e a *New Babylon* de Constant, mesmo distanciadas pelo tempo, através de seus suportes e, em alguns momentos, através de seus fins e objetivos, se conectam. As noções entre jogo e vida se aproximam nas relações do meu trabalho e a produção de Constant, este que fiz meu precursor no sentido borgeano.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS



Esta dissertação teve como objetivo mostrar as aproximações e concatenações relacionadas ao conceito de jogo apresentado na *New Babylon*, do holandês Constant Nieuwenhuys, e a *Trilogia da Malandragem*, nome dado conjunto de três exposições individuais, que desenvolvi. Para a concretização deste objetivo foi necessário apontar um percurso e atravessamentos que compõem uma imensa teia de conceitos e influências que permeiam as produções de Constant. Também foi preciso salientar como estes conceitos perpassaram minhas produções, desde o nomadismo cigano até a malandragem brasileira. Entretanto, o foco principal foi dado a concepção do **jogo** como elemento de suspensão da realidade, algo que é primordial interesse nas concepções de ambos os trabalhos.

Para a construção da dissertação escolhi construir três capítulos onde, no primeiro, apresentei Constant e os percursos e conceitos que embasam seu trabalho, bem como seu período histórico. Para tal, busquei escritos do próprio autor e de seus companheiros vanguardistas — dos grupos dos quais foi membro e fundador e atuou de forma ferrenha até a sua saída (no caso da Internacional Situacionista) —, estes textos, em grande parte, estão presentes nos boletins *Les lèvres nues*, *Potlatch*, da Internacional Letrista, e nas *Revistas da Internacional Situacionista*. A partir destes escritos abordei os conceitos de Deriva, Desvio e Urbanismo Unitário como bases presentes nas concepções da *New Babylon*.

Outras referências importantes para esta dissertação foram os textos que Constant publicou após a saída do grupo, quando continua suas reflexões sobre a *New Babylon*. Alguns destes textos se encontram disponíveis no livro *Constant's New Babylon: The Hyper-Architecture of Desire* (1998), do pesquisador Mark Wigley. Nesta publicação, importante fonte para a pesquisa aqui apresentada, o Wigley faz uma compilação de escritos, cartas, imagens e outros documentos, relacionados a *New Babylon*. É importante frisar que este livro foi publicado com a contribuição de Constant e quando o autor ainda estava vivo.

Algumas das questões para a elaboração deste primeiro capítulo foram a dificuldade de encontrar bibliografias de autoria de Constant, e também a barreira do idioma. Isso se deve ao fato de que grande parte dos textos foram publicados, originalmente, em línguas estrangeiras (francês e holandês).

Já no segundo capítulo, busquei apresentar a recepção crítica da *New Babylon*. Neste momento da pesquisa percebi que muitas das críticas ao projeto eram feitas a partir



de comparações do trabalho de Constant com os de outros autores, principalmente utopistas europeus da década de 1950, que buscavam imaginar possibilidades de cidades imaginárias ou cidades utópicas. Apresentei algumas delas e seus autores e especifiquei de que modo esses projetos se diferenciavam das noções de lúdico e jogo, e o fim do trabalho, partes fundamentais para a construção da *New Babylon*, algo que o próprio Constant denunciou em suas críticas.

Estas recepções também se fazem presente nas poucas pesquisas publicadas em língua portuguesa, e no Brasil, sobre Constant e *New Babylon*, principalmente nas pesquisas voltadas ao campo da arquitetura e urbanismo. Durante a dissertação mostrei essas críticas, desde a gênese da *New Babylon*, apresentadas pelo filósofo Henri Lefebvre, até a mais recente (até o presente momento) curadoria de uma exposição da *New Babylon*<sup>30</sup>, feita em 2016.

No terceiro capítulo apresentei o conjunto de três exposições que realizei, em diálogos com a *New Babylon* e outras referências. Todas estas exposições foram feitas no período da escrita da dissertação (2019-2021). As exposições individuais que, em conjunto, formam uma tríade, intitulada *Trilogia da Malandragem*, foram inspiradas nas relações entre jogo e vida, desenvolvidas e elaboradas pelos membros da I.S.. Outra inspiração veio dos modos de linguagem da cultura popular, expressas na figura do “malandro narrador”, presentes no trabalho do sambista pernambucano Bezerra da Silva. Neste capítulo apresentei o percurso, e os elementos, que regeram o trabalho e seus desdobramentos, como uma trilogia que se relaciona com jogo e arte.

Neste mesmo capítulo também foi apresentado um diagrama que perpassa toda minha produção, desde minhas participações nos movimentos e coletivos de ocupação de rua, na cidade de Belo Horizonte, a partir da década de 2000. Estas movimentações me levaram ao contato com a I.S., por meio de discussões vinculadas as movimentações que ocorriam naquele período. Elas me levaram a conhecer e me aprofundar nos preceitos estéticos e conceituais da *New Babylon* e no trabalho de Constant, o que influenciou diretamente as exposições em pesquisas artísticas que já vinha realizando desde 2011, e culminaram nas criações de novos jogos que trouxeram possibilidades de experimentações coletivas.

Além das dificuldades materiais, físicas e de recursos financeiros que acompanham o processo de realizar exposições, ainda tive algumas intempéries, como a questão da pandemia

---

30. *Nueva Babilonia* no Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, em Madrid, 2016.

que assolou o Brasil a partir de março de 2020. Neste período, as instituições de arte e comércios estiveram fechados por alguns meses. Os debates presentes nas publicações de catálogos, frutos destas exposições, sofreram com atrasos de mais de um ano no lançamento.

Desse modo, foi necessário adequar as exposições. Em especial cito aqui as últimas duas, intituladas *É hora da onça beber água* (2020/2021) e a *Boi de piranha – Brazilian Zodiac* (2021), que tiveram de ser fechadas e reabertas durante o período de visitação ao público, com horário de visitação e dias de funcionamento restritos, dificultando a realização de outras ações com os visitantes das mostras. Todas estas questões foram necessárias devido aos protocolos de segurança aplicados no combate ao pandemia da COVID-19, o novo coronavírus.

A pesquisa, trouxe contribuições necessárias às reflexões entre jogo e arte, a partir das elaborações que tangem as discussões sobre cidades, relacionadas a I.S.. Em específico, como estas elaborações culminaram no que veio a ser a *New Babylon* a partir das reflexões herdadas por Constant. A pesquisa também mostrou que as ideias perpassaram a construção de outras possibilidades de elaborar exposições a partir de cânones, influências e correspondências. Nelas são justapostos o *homo ludens*, de Johan Huizinga, e a referência da figura icônica do malandro, de Bezerra da Silva. Na elaboração das exposições fiz aproximações dos jogos, presentes nas vanguardas citadas, com a malandragem, como concepções próximas que se interligam pelo forte desejo de ruptura com a vida comum, a vida cotidiana.

Acredito que esta dissertação alcança seu objetivo, ao ponto que apresenta e penetra em discussões que se espelham, mesmo afastadas temporal e geograficamente. Este texto mostra que esta pesquisa não é um final, e sim apenas parte de proposições que trazem outros olhares para a produção artística, acadêmica e para as percepções e leituras sobre grupos que levantaram debates que transcorreram no século XX. Estas discussões ainda têm sua presença massiva no campo das artes, e suas influências continuam presentes em debates contemporâneos, ao ponto em que se torna necessário, cada vez mais, pensar em outras formas de vida, seja através de mudanças políticas, climáticas, ambientais ou pelo jogo de forças que nos atravessam de formas coletivas e nos instigam a criar outras formas de jogar.

## REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? e outros ensaios*. Chapecó: Argos, 2009.
- BENATTE, Antonio. *Dos jogos que especulam com o acaso: contribuição a historia do “jogo de azar” no Brasil (1890-1950)*. 2002. 210 p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciencias Humanas, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/280593>>. Acesso em: 13 ago. 2021.
- BENJAMIN, Walter. *A modernidade e os modernos*. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000.
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*, Apresentação, Tradução e Notas: Francisco De Ambrosis Pinheiro Machado, 1ª Reimpressão, Porto Alegre, RS: Zouk, 2012.
- BORGES, Jorge Luis. *Kafka e seus precursores*. In: BORGES, Jorge Luis. *Outras inquisições*. São Paulo: Cia. das Letras, 2007a. p. 127-130.
- BORGES, Vitor; CYRINO, Tarcísio. *Utopia e produção arquitetônica, Archigram, uma nova forma de teoria*. Vitrus, 2016. Disponível em: < <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/17.196/6221>>. Acesso em 15/06/2020.
- BUCHLOH, Benjamin. *Conversation with Constant (Outubro de 1999)*, in: ZEGHER, Catherine de; WIGLEY, Mark (Eds.), *The Activist Drawing, Retracing Situationist Architectures from Constant's New Babylon to Beyond*, Nova York: The Drawing Center, MIT Press, 2001.
- CALDEIRA, Jorge. *A construção do samba*. São Paulo: Mameluco, 2007.
- COCCO, Giuseppe. *Korpobraz: por uma política dos corpos*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2014.
- CUNHA, Fabiana Lopes. *Negócio ou ócio: o samba, a malandragem e a política trabalhista de Vargas*. In: *Actas del IV Congreso Latinoamericano IASPM – AL*. abril de 2002. Disponível em: <<http://www.hist.puc.cl/historia/iaspm/mexico/articulos/Lopes.pdf>>. Acesso em: 07 jan. 2009.
- DA MATTA, Roberto. *Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DEBORD, Guy. *Potlatch (1954-1957)*. Paris: Gallimard, 1996.
- DEBORD, Guy. *L'urbanisme unitaire à la fin des années 50*. Internationale Situationniste n°3, 1959.
- FARIA, José Eduardo, *De maio de 1968 a junho de 2013*, Estadão, São Paulo, 10. Jul. 2013.

Disponível em: <<https://opiniao.estadao.com.br/noticias/geral,de-maio-de-1968-a-junho-de-2013-imp-,1051885>>. Acesso em: 03 Ago. 2020.

FEINSTEIN, Susan S. (2016). *Urban planning*. Encyclopædia Britannica, inc., 2016.

FRIEDMAN, Yona. *L'architecture mobile*. Tournai: Casterman, 1970.

GOBIRA, Pablo. *Onde a coruja dorme*, In: Catálogo da Exposição *Onde a coruja dorme*, BDMG Cultural. 2020.

GOBIRA, Pablo; SILVA, Adeilson; ANDRADE, Maria. Ciudades inteligentes y utopía: una guía de vanguardia para repensar las “smart cities”. In: *Cultura y tecnologías digitales socialmente responsables e innovadoras*. Madri. Ediciones Trea, S. L. 2020.

GOBIRA, Pablo. (2012). *Guy Debord, jogo e estratégia: uma teoria crítica da vida*. Tese (Doutorado em Letras) - Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, Brasil.

GOBIRA, Pablo.; SILVA, Adeilson.; ALMEIDA, Karla. (2016). Para suavizar a cidade hostil: arte e políticas públicas no meio urbano. In: *VII Seminário Internacional Políticas Culturais*, (2016). Rio de Janeiro, Brasil: Casa de Rui Barbosa. v. 1. p. 1-16.

GONÇALVES, Glauco. Do urbanismo unitário à crítica ao urbanismo: um percurso sobre a cidade e o urbano na Internacional Situacionista. *Geosp – Espaço e Tempo* (Online), v. 21, n. 2, p. 518-530, agosto. 2017. ISSN 2179-0892. Disponível em: < <http://www.revistas.usp.br/geosp/article/view/117516>>. Acesso em: 09 de maio de 2020.

GOGH, Vicent van. *8 de Setembro de 1888*. Tradução de Pierre Ruprecht, Ed. L&PM Pocket. 2002.

GOMBRICH, Ernst Hans. *A História da Arte*. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 4ª edição, 1988.

HARVEY, David. *From Managerialism to Entrepreneurialism: The Transformation in Urban Governance in Late Capitalism*. Geografiska Annaler. Series B, Human Geography, vol.71, n.1, 1989

HOVDENAKK, Per. CoBrA, transgressão e velocidade. In: *Catálogo da XXIV Bienal de São Paulo*. São Paulo: Núcleo histórico antropofagia e histerias de canibalismos, V.1, 1998.

HOBBSAWM, Eric. *A era dos extremos: o breve século XX – 1914/1991*. São Paulo: Ed. Companhia das Letras, 1995.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

INTERNATIONAL LETRISTA. Qui est potlatch? (réponses) In: DEBORD, Guy. *Potlatch* (1954-1957). Paris: Gallimard, 1996.

INTERNACIONAL SITUACIONISTA. Crítica del urbanismo, 1961. In: INTERNACIONAL SITUACIONISTA. *Textos íntegros en castellano de la revista Internationale Situationniste* (1958-1969). Madrid: Traficantes de Sueños, 1999. p.174-178.

INTERNACIONAL SITUACIONISTA. Problemas preliminares a la construcción de una situación, 1958. In: INTERNACIONAL SITUACIONISTA. *Textos íntegros en castellano de la revista Internationale Situationniste* (1958-1969). Madrid: Traficantes de Sueños, 1999. p. 15-17.

INTERNACIONAL SITUACIONISTA. *Textos íntegros en castellano de la revista Internationale Situationniste* (1958-1969). Madrid: Traficantes de Sueños, 1999.

INTERNACIONAL SITUACIONISTA. Teoria dos momentos e construção das situações (1960). In: JACQUES, Paola Berenstein. *Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

IVAIN, Giles. Formulario para un nuevo urbanismo, In: INTERNACIONAL SITUACIONISTA. *Textos íntegros en castellano de la revista Internationale Situationniste* (1958-1969). Madrid: Traficantes de Sueños, 1999. p.19-22.

JAPPE, Anselm. *Arte de desmascarar: um dos principais libelos contra o capitalismo, “A sociedade do espetáculo”*, 1997.

JAPPE, Anselm. *Guy Debord*. Tradução de Iraci D. Poleti. Petrópolis: Vozes, 1999a.

KAMIKURA, Rodrigo. Constant e a Revolução de New Babylon. In: *ANAIIS DO XIV ENCONTRO NACIONAL DA ENANPUR*. Rio de Janeiro. v. 14, n.1, 2011, p.2-10. 2011.

KAMIMURA, Rodrigo. “Tecnologia, emancipação e consumo na arquitetura dos anos sessenta: Constant, Archigram, Archizoom e superstudio” Dissertação (mestrado em Arquitetura) - Universidade de São Paulo Engenharia de São Carlos. São Carlos. 2010.

KOTANYI, Attila; VANEIGEM, Raoul. Programa elemental de oficina de urbanismo la unitario. In: INTERNACIONAL SITUACIONISTA. *Textos íntegros en castellano de la revista Internationale Situationniste* (1958-1969). Madrid: Traficantes de Sueños, 1999. p. 183-185.

LEFEBVRE, Henri. *A Revolução Urbana*. Tradução de Sergio Martins. 1º Reimpressão. Belo Horizonte. Editora UFMG, 2002.

LEFEBVRE, Henri. *Henri Lefebvre e a Internacional Situacionista*. Entrevista de Kristen Ross, 1983. Tradução de Cláudio Roberto Duarte. Disponível em: <[http://api.ning.com/files/rOd2QKEJrbKnUqIPaCQdVC5VLkL\\*WNQgHuowqjclr2y\\*GG83tq7RSeUiNJRh6A3sb0EFRKvT50cQO1dKnxffHrvZ1V46znlv/HenriLefebvreInternacionalSituacionista.pdf](http://api.ning.com/files/rOd2QKEJrbKnUqIPaCQdVC5VLkL*WNQgHuowqjclr2y*GG83tq7RSeUiNJRh6A3sb0EFRKvT50cQO1dKnxffHrvZ1V46znlv/HenriLefebvreInternacionalSituacionista.pdf)>. Acesso em: 15/03/2020.

LEFEBVRE, Henri. *Critique of everyday life [vol. III]: from modernity to modernism (towards a metaphilosophy of daily life)*. [1981] Trad. Gregory Elliot. Londres/ Nova York: Verso, 2008.

MAGALHÃES, Fabio. *Ideias provisórias para tempos provisórios: A trajetória da Internacional Situacionistas e apontamentos para seu lugar na Geografia*. Dissertação de Mestrado, FFLCH, USP, São Paulo 2011.

MAPA:/. Futebol de três lados. In: *Revista Distopia*, Org. Andityas S M C Matos, Belo Horizonte, 2020.

McDONOUGH, Tom. *The beautiful language of my century: reinventing the language of contestation in postwar France, 1945-1958*, Cambridge: MIT Press, 2007.

MIYADA, Paulo. *Supersuperfícies: New Babylon* (Constant Nieuwenhuys e Internacional Situacionista, 1958-74) e *Gli Atti Fondamentali* (Superstudio, 1972-73). Dissertação (mestrado em Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. São Paulo. 2013.

MUNFORD, Eric; Kennet, FRAMPTON. *The Ciam discourse on urbanism, 1928- 1960*. Cambridge: The Mit Press, 2002.

NIEUWENHUYS, Constant. Informe inaugural, 1959. In: INTERNACIONAL SITUACIONISTA. *Textos íntegros en castellano de la revista Internationale Situationniste* (1958-1969). . Madrid: Traficantes de Sueños, 1999, p. 85-87.

NIEUWENHUYS, Constant. *Constant by Linda Boerma*. Entrevista de Lina Boerma, 2005. Bomb Magazine. Disponível em: <<https://bombmagazine.org/articles/constant/>>. Acesso em: 20 de fev. de 2021.

NIEUWENHUYS, Constant; DEBORD, Guy. Declaración de Amsterdam, 1958. In: INTERNACIONAL SITUACIONISTA. *Textos íntegros en castellano de la revista Internationale Situationniste* (1958-1969). . Madrid: Traficantes de Sueños, 1999. p.61-62.

NIEUWENHUYS, Constant. Le grand jeu à venir, 1959. Publicado em *Potlatch*. Informations intérieures de l'Internationale situationniste, nouv. série, #1 Julho de 1959 Disponível em: <[https://stichtingconstant.nl/system/files/1959\\_le\\_grand\\_jeu\\_a\\_venir.pdf](https://stichtingconstant.nl/system/files/1959_le_grand_jeu_a_venir.pdf)> Acesso em 16 jun. 2021

NIEUWENHUYS, Constant. *New Babylon - Ten Years On*. Stichting Constant, 1980. Disponível em: <[https://stichtingconstant.nl/system/files/1980\\_new\\_babylon-ten\\_years\\_on.pdf](https://stichtingconstant.nl/system/files/1980_new_babylon-ten_years_on.pdf)>. Acesso em: 15 de jun. de 2019.

NIEUWENHUYS, Constant. *Nomadic town*. Stichting Constant, 1974. Disponível em: <<http://www.notbored.org/new-babylon.html>>. Acesso em: 15 de jun. de 2019.



NIEUWENHUYNS, Constant. Sobre nuestros medios y nuestras perspectivas. In: INTERNACIONAL SITUACIONISTA. *Textos íntegros en castellano de la revista Internationale Situationniste* (1958-1969). Madrid: Traficantes de Sueños, 1999. p. 54-56.

SILVA, Bezerra. In: *Onde a coruja dorme, Márcia Derrai e Simpício Neto, Antenna & TV Zero*, Rio de Janeiro, Brasil, 2006.

PEIXOTO, Mariana. Brasil leva suas utopias urbanas para a Bienal de Arquitetura de Veneza. *Estado de Minas*, Belo Horizonte, 20 de jan. de 2021. Disponível em: <[https://www.em.com.br/app/noticia/cultura/2021/05/20/interna\\_cultura,1268354/brasil-leva-suas-utopias-urbanas-para-a-bienal-de-arquitetura-de-veneza.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/cultura/2021/05/20/interna_cultura,1268354/brasil-leva-suas-utopias-urbanas-para-a-bienal-de-arquitetura-de-veneza.shtml)> . Acesso em 02/08/2020.

PEREIRA, Miguel. *Cinema e Ópera: um encontro estético com Wagner*. Dissertação de Mestrado. Escola de Comunicação e Artes – USP, 1995.

PAPANEK, Victor. *Arquitectura e design*. Lisboa: Edições 70, 1995.

PINDER, David. *Visions of the City Utopianism, Power and Politics in Twentieth-Century Urbanism*. Routledge, 2005.

RIBEIRO, Renato Jaime. *Feitiçarias do capital*. Folha de S. Paulo, São Paulo, 17 ago. 1997.

RIBEIRO, Diego. Arquitetura em disputa: Discussões sobre utopias entre o fim dos anos 1950 e início dos anos 1970. In: *Revista UFMG*, Belo Horizonte, v. 24, n. 1 e 2, p. 176-203, jan./dez. 2017.

ROLNIK, Raquel. (1998). *O que é cidade*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

ROMERO, Pedro. G. *Los Nuevos babilonios (68-119) Constant*. Nueva Babilonia. In: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, España. 20 de octubre de 2015 – 29 de febrero de 2016.

SADLER, Simon. *The situationist city*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1999.

SANTOS, Milton. *Técnica, Espaço, Tempo, Globalização e Meio Técnico-Científico-Informacional*. São Paulo, Brasil: Hucitec. 1994.

SCHAIK, Martin; MÁCEL, Otakar. *Exit Utopia*. Munique/ Delft: Prestel Verlage e Delft University of Technology, 2005.

STAMPS, Laura. *La Nueva Babilonia de Constant Cómo llevar al límite el espíritu de la época*: In Constant. Nueva Babilonia. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, p. 12-31, 2016.

WIGLEY, Mark. *Constant's New Babylon, The Hyper-Architecture of Desire*, Rotterdam: Witte de With, Center for Contemporary Art, 1998.