

O lúdico na cidade: Coletivo Flutua e as *Birutas voadoras*

The ludic in the city: Flutua Collective and the *Birutas voadoras*

Lo lúdico en la ciudad: Colectivo Flutua y las *Birutas voadoras*

Luiza Dalvi Quintaes de Moraes

Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Beatriz Brunialti Justo

Universidade Federal do ABC, São Paulo, Brasil

Paolo Colosso

Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

RESUMO

O artigo investiga as relações entre o lúdico e o espaço urbano a partir da trajetória do Coletivo Flutua, grupo interdisciplinar que atua por meio de oficinas educativas e intervenções infláveis utilizando resíduo plástico. Ancorado em referenciais teóricos como Johan Huizinga (2019 [1938]), Henri Lefebvre (2001 [1970]) e o Urbanismo Unitário Situacionista, o texto discute o lúdico como elemento estruturante da vida urbana, associado à experimentação, participação e reinvenção dos espaços comuns. Em seguida, analisa as práticas do coletivo, com destaque para intervenções infláveis e as oficinas de *Birutas*, realizadas em espaços públicos e institucionais. O estudo se debruça especialmente sobre a experiência no Vão Livre do MASP (Museu de Arte de São Paulo), evidenciando o lúdico como possibilidade de pensamento crítico, pedagógico e imaginativo na cidade contemporânea.

Palavras-chave: lúdico, espaço urbano, experimentação, intervenções infláveis, Coletivo Flutua

ABSTRACT

This article explores the intersections between the ludic and urban space through the trajectory of the Flutua Collective, an interdisciplinary group that conducts educational workshops and inflatable interventions made from plastic waste. Grounded in theoretical frameworks of Johan Huizinga (2019 [1938]), Henri Lefebvre (2001 [1970]), and Situationist Unitary Urbanism, the study examines the ludic as a core structuring element of urban life, intrinsically linked to experimentation, citizen participation and the reinvention of the common spaces. Furthermore, it analyzes the collective's practices, specifically its inflatable installations and Birutas (wind vanes) workshops held in both public and institutional settings. By focusing on the intervention at the MASP (Museu de Arte de São Paulo) Vão Livre (open plaza), the research underscores the ludic as a catalyst for critical, pedagogical, and imaginative engagement within the contemporary city.

Keywords: ludic, urban space, experimentation, inflatable interventions, Flutua Collective

RESUMEN

El artículo investiga las relaciones entre lo lúdico y el espacio urbano a partir de la trayectoria del Colectivo Flutua, un grupo interdisciplinario que actúa mediante talleres educativos e intervenciones inflables utilizando residuos plásticos. Basado en referentes teóricos como Johan Huizinga (2019 [1938]), Henri Lefebvre (2001 [1970]) y el Urbanismo Unitario Situacionista, el texto discute lo lúdico como elemento estructurante de la vida urbana, asociado a la experimentación, participación y reinención de los espacios comunes. A continuación, analiza las prácticas del colectivo, destacando las intervenciones inflables y los talleres de Birutas (mangas de viento), realizados en espacios públicos e institucionales. El estudio se centra especialmente en la experiencia en el Vão Livre (espacio libre) del MASP (Museu de Arte de São Paulo), evidenciando lo lúdico como una posibilidad de pensamiento crítico, pedagógico e imaginativo en la ciudad contemporánea.

Palabras clave: lúdico, espacio urbano, experimentación, intervenciones inflables, Colectivo Flutua

Trabalho submetido: 19/01/2026
Aprovado: 04/04/2026

Luiza Dalvi Quintaes de Moraes É bacharel em arquitetura e urbanismo pela Faculdade de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal de Uberlândia (2020) e mestranda no Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Santa Catarina (PósARQ - UFSC).

<https://orcid.org/0009-0002-4878-3043> | luiza.dqm@posgrad.ufsc.br

Beatriz Brunialti Justo é bacharel em arquitetura e urbanismo pela Faculdade de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal de Uberlândia (2022) e mestranda no Programa de Pós-Graduação em Planejamento e Gestão Territorial da Universidade Federal do ABC (PPGPGT).

<https://orcid.org/0000-0001-6010-079X> | beatriz.justo@ufabc.edu.br

Paolo Colosso é professor da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) no Programa de Pós-Graduação em Filosofia e no Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, do qual foi coordenador (2020-2022) e subcoordenador (2022-2024). Tem graduação em filosofia pela Unicamp (2012), mestrado em filosofia pela Universidade de São Paulo (2015), onde desenvolveu também sua tese de doutoramento (2015-2019).

<https://orcid.org/0000-0003-4606-0378> | paolo.colosso@ufsc.br

Este documento é distribuído nos termos da licença Creative Commons Attribution-Non-Commercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> © 2026 Luiza Dalvi Quintaes de Moraes, Beatriz Brunialti Justo, Paolo Colosso

Introdução

Este artigo visa trabalhar correlações entre o lúdico e o espaço urbano a partir do itinerário do Coletivo Flutua, um grupo de profissionais da arquitetura e urbanismo, artes visuais e design em atuação no Brasil desde meados dos anos 2010. Para tanto, o texto se divide em três momentos.

No primeiro, revisitamos marcos históricos e teóricos já consolidados nos estudos urbanos e no campo ampliado das artes. Valerá destaque para as formulações do *homo ludens* de Johan Huizinga (2019) e o papel estruturante da ludicidade na invenção cultural. Com a crítica de Henri Lefebvre (2011) ao urbanismo funcionalista e o imaginário tecnocrata, entendemos os nexos entre o lúdico e uma centralidade urbana embalada pelos princípios do encontro, da reunião, da experimentação, da participação nos rumos coletivos e, ainda, na reapropriação do espaço urbano em comum. Bem próximo deste se encontra a formulação "*changer la vie changer la ville*", que se torna síntese para a Nova Babilônia de Constant Nieuwenhuys (1999). Estas são referências com as quais entendemos a ampliação do campo do urbanismo, da arquitetura e das artes nas décadas seguintes.

A segunda parte repassa o itinerário das práticas do Coletivo Flutua. Obviamente, sem pretender deduzir o repertório deste da análise histórica, mas identificando no coletivo seus eixos estruturantes, temáticas mais recorrentes e fios que constituem o percurso inventivo em aberto. Tratamos da poética ligada à materialidade do plástico coletado em suas derivações, além do lúdico como fator que se desloca entre o formativo e o inventivo.

O terceiro e último momento se centra nas chamadas *Birutas* e suas oficinas participativas realizadas em espaços públicos, territórios populares e ambientes pedagógicos. Merece destaque as realizadas a convite do Museu de Arte de São Paulo no conhecido Vão Livre do MASP.

O lúdico e o espaço urbano em perspectiva histórica

Antes de passarmos ao itinerário do Coletivo Flutua, importante revisitar brevemente marcos teóricos e históricos com os quais se torna possível os nexos entre práticas lúdicas, experimentações inventivas e intervenção no espaço urbano. Adotamos neste estudo dois referenciais-chave, quais sejam, a formulação do *homo ludens* de Johan Huizinga (2019) e a absorção da ideia do lúdico nos estudos urbanos nos anos 1970, com destaque para o pensamento de Henri Lefebvre (2011) e dos Situacionistas, partindo especialmente da visão de Constant Nieuwenhuys (1999).

Em *Homo Ludens*, Huizinga (2019) realiza uma ampla análise sobre a relação entre o jogo, fenômenos culturais e institucionalidades e elabora como o lúdico se manifesta na história evolutiva da espécie humana. Temas universais como a guerra, o direito, poesia, linguagem, filosofia e arte guiam a discussão e se revelam a partir de elementos do jogo, o que indica que o jogo se mostra na cultura antes mesmo de ela existir. A tese de que “o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico” (Huizinga, 2019, p. 3), tendo por si próprio uma função significativa, revela a natureza supralógica da situação humana. “Se brincamos e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional” (Huizinga, 2019, p. 6).

O fato de ser uma atividade envolvente, livre, temporária, voluntária e exterior à vida habitual, tomada sem seriedade ou interesses materiais, confere, na visão de Huizinga (2019), o caráter excepcional do jogo. Assim, de maneira geral, o jogo:

Ornamenta a vida, ampliando-a, e, nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, [devido] à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural (Huizinga, 2019, p. 12).

Para nossos fins, vale destacar as relações que o autor estabelece entre o lúdico, a dança e outras manifestações artísticas e poéticas. Huizinga (2019) considera a dança uma ação musical e ao mesmo tempo plástica, além de lúdica em sua essência, já que seus elementos principais são o ritmo e o movimento associado ao corpo humano. Na visão do autor, a dança se aproxima da linguagem da escultura, considerando sua materialidade e beleza, mas de modo distinto, se limita a um recorte de tempo. “Não é que a dança tenha alguma coisa de jogo, mas sim, que ela é uma parte integrante do jogo: há uma relação de participação direta, quase de identidade essencial. A dança é uma forma particular e especialmente perfeita do próprio jogo” (Huizinga, 2019, p. 185).

Conforme a obra se encerra, surgem questionamentos sobre a presença do lúdico na cultura daquele contexto. Segundo Huizinga (2019), já no início do século XIX houve grande declínio do número de elementos lúdicos que caracterizavam as épocas anteriores, seja no âmbito da vida social, da arte ou da política. Nessa era moderna, pilares do jogo entraram em decadência, a citar a espontaneidade e a despreocupação, enquanto a competição puramente utilitária e séria ganhou espaço, fato avaliado por Huizinga de maneira negativa, afinal “a verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico ... [sua existência] sempre exigirá o espírito esportivo, e a capacidade de *fair play* não é senão a boa-fé expressa em termos lúdicos” (2019, p. 235).

Não faremos aqui um balanço sobre as avaliações pouco otimistas de Huizinga sobre seu momento histórico. Tampouco tentaremos entender por que razões o autor desconsiderou as energias lúdicas subversivas presentes nas vanguardas artísticas dos anos 1920, como as dadaístas e surrealistas. Passaremos direto a intelectuais e círculos que, em grande medida, alimentam-se dessas vanguardas e das contribuições em Huizinga para a formulação de críticas radicais ao chamado Estado de Bem Estar Social, que entre o segundo pós guerra e três décadas seguintes conseguia imprimir crescimento econômico com distribuição de bens básicos – entre eles, a moradia – e a inserção via consumo.

Nos anos 1960 e 1970, a ideia do lúdico emerge em meio aos estudos urbanos, como nas críticas contundentes ao planejamento modernista pautado no zoneamento monofuncional. Para Lefebvre (2011), o planejamento tecnocrático “dissociou as funções e atividades que se encontravam tecidas orgânica e espontaneamente nas cidades históricas e as projetou isoladamente sobre o território” (Lefebvre, 2011, p. 187). O raciocínio de caráter mecanicista, implementado pelo Estado sem a participação dos habitantes e usuários, foi um dos grandes responsáveis pelo empobrecimento das dinâmicas sociais, pela segregação e pela perda de centralidade nos subúrbios e novas cidades daquele período. Características como o tédio, a monotonia e a fragmentação da vida e dos sujeitos tomaram conta da modernidade capitalista industrial.

Para superar essa condição, Lefebvre (2011) aponta a necessidade da “síntese” em *O direito à cidade*, como a reunião daquilo que se encontrava disperso na sociedade urbana. Esse movimento seria possível através da ruptura com as formas hegemônicas que atribuem à cidade um valor de troca e da abertura de espaços para o encontro e prazer, que priorizam o seu valor de uso. É notório, sob essa perspectiva, que tal conquista se ancorava na dimensão do lúdico:

Donde tirar o princípio da reunião e seu conteúdo? Do lúdico. O termo deve ser tomado aqui na sua acepção mais ampla e no seu sentido mais “profundo”. O esporte é lúdico, o teatro também, de modo mais ativo e mais participante que o cinema. As brincadeiras das crianças não devem ser desprezadas, nem as dos adolescentes. Parques de diversão, jogos coletivos de todas as espécies persistem nos interstícios da sociedade de consumo dirigida, nos buracos da sociedade séria que se pretende estruturada e sistemática, que se pretende tecnicista (Lefebvre, 2011, p. 131).

O lúdico, em Lefebvre, não se limita a uma abstração teórica, mas ganha dimensão espacial quando se projeta no urbano – o que chamou de “espaço lúdico”. Pensada como uma nova centralidade, justamente porque não se reduz às funções maquinais – morar,

trabalhar, repousar, deslocar-se – o espaço lúdico deveria coexistir “com espaços de troca e de circulação, com o espaço político, com o espaço cultural” (Lefebvre, 2011, p.132). Conforme Colosso , “para Lefebvre, se o urbanismo pretende não resumir o urbano a um funcionalismo mecânico, é preciso perceber que a ludicidade é um aspecto fulcral para a sociabilidade” (Colosso, 2016, p. 86). Sem ela, os projetos e a vida na cidade se resumem à reprodução sem vida da racionalidade instrumental que aproxima o mundo industrial ao do urbanismo e ao das ciências não-humanas.

Ideias análogas aparecem nas formulações dos Situacionistas, em especial no *urbanismo unitário* de Constant Nieuwenhuys (1999), no qual se defende o “*changer la vie, changer la ville*”. O diagnóstico é o do empobrecimento brutal da vida cotidiana, em especial nas áreas planejadas pelo chamado Estado de Bem Estar Social. Os sujeitos estão bloqueados das interações entre si, mas também e sobretudo na relação com seu entorno mais próximo. Um urbanismo unitário é aquele que baralha as funções artísticas, culturais e políticas, isto é, os habitantes e usuários reinventam as formas de vida ao participarem dos rumos coletivos urbanos. A imagem mais acabada deste urbanismo unitário é o projeto da Nova Babilônia, uma cidade na qual usuários e habitantes – liberados pela automação completa do trabalho – constroem infraestruturas urbanas por meio de processos flexíveis, nômades, “ao mesmo tempo livres, lúdicos e engajados” (Colosso, 2017, p.107).

Podemos dizer, sem grandes riscos, que os anos 1960 e 1970 foram uma virada de chave para os estudos urbanos e arquitetônicos contemporâneos, contribuindo de modo decisivo para a ampliação do campo de práticas e experimentações. A crítica lefebvriana e as formulações situacionistas, bem como a *Ville Spatiale* (1958-59) de Yona Friedman e o *Morte e Vida de Grandes Cidades* (2011 [1961]) de Jane Jacobs, ainda que tivessem distâncias substanciais entre si, forneceram lições em comum para as gerações futuras. As cidades são produzidas não, ou não apenas, a partir de gabinetes – sejam eles estatais ou em parcerias com grandes empresas –, mas desde o cotidiano dos usuários e habitantes, cidadãs e cidadãos que parti-

cipam dos rumos coletivos. As tomadas de decisão do planejamento incluem escuta das ruas e territórios. É próprio da vida urbana a combinação e multiplicidade de usos, assim como o espontâneo e o imprevisto são para as invenções culturais. Neste sentido, o lúdico segue como elemento que intersecciona o político, as manifestações estéticas e as experimentações expressivas, além de fundamentar novas formas de sociabilidade. Intrínseco à vida social, o lúdico é absorvido como fator em método de projeto, urbanismo e planejamento.

Coletivo Flutua: trajetória e eixos estruturantes

O resgate histórico é um importante recurso para identificarmos balizas e enquadramentos de um campo disciplinar, suas práticas e repertórios. Mas é em vão buscar deduzir o quanto as práticas contemporâneas no campo ampliado da arquitetura e urbanismo seguem à risca premissas de um determinado marco teórico ou referencial histórico; mais relevante é acompanhar seus itinerários respeitando os termos e categorias nativas, suas experimentações, apostas e riscos. É o que faremos a partir daqui.

O Flutua é um coletivo que surge em 2017 entre estudantes de arquitetura e urbanismo da Universidade Federal de Uberlândia e, a partir de então, realiza oficinas educativas e intervenções artístico-arquitetônicas a partir do resíduo plástico e de outros materiais descartados. Sua atuação se apoia nos eixos ambiental, educativo, artístico e arquitetônico-urbanístico e se dá especialmente em espaços públicos e instituições de cultura, educação e cuidado. Por meio das atividades, o Flutua pretende promover reflexões sobre si, o outro, os espaços comuns e suas relações cotidianas, bem como experimentar criações coletivas. Atualmente, o coletivo é formado por profissionais da arquitetura e do urbanismo, das artes visuais e do design que residem em São Paulo, Florianópolis e Uberlândia.

Desde o princípio, o Flutua assume o formato “coletivo” por defender as formas horizontais de trabalho - sem distinções de cargo, função ou outra posição de poder – em que se preze a autonomia

de todas as partes. As responsabilidades e decisões são atribuídas ao conjunto, a autoria das obras é compartilhada, os membros colaboram de maneira interdependente e o processo é valorado mais que o resultado final. Seu propósito, portanto, se constitui não apenas sobre o que faz e produz, mas também em como atua. Podemos citar como referência a esse *modus operandi* o Manifesto da Bauhaus (Gropius, 1919), notável por estimular a cooperação e o diálogo entre arquitetos e artistas sem diferenciação, ou mesmo o urbanismo unitário situacionista, já citado, que tinha por intuito abrir espaços inventivos por meio da intensificação das trocas entre pessoas, não apenas de uma fonte única do gênio criador.

Em termos de identidade, o Flutua é conhecido pelos seus infláveis feitos de plásticos reutilizados, bem como pela ampla discussão que promove em torno desses objetos esculturais. A questão ambiental que envolve a materialidade plástica é, sem dúvidas, um dos maiores desafios da atualidade, considerando o seu impacto na crise climática no século XXI. Resignificar o que seria tratado como lixo e gerar ruídos na cadeia de produção e consumo do plástico torna-se, nesse contexto, um dos propósitos do coletivo. Sendo assim, ele aproveita esse material disponível em escala abundante para criar suas obras, de modo acessível e responsável, ao mesmo tempo que se compromete com o trabalho de catadores de materiais recicláveis e os movimentos voltados para a redução da produção de plástico no Brasil.

Outro aspecto estruturante da atuação do grupo diz respeito aos locais onde realiza seu trabalho e as parcerias que estabelece. Espaços públicos, organizações voltadas ao atendimento de populações vulneráveis, instituições de ensino formal ou informal e iniciativas de arte e cultura são o foco do coletivo. Seja através das oficinas ou das intervenções, o Flutua busca ampliar o seu discurso e prática em ambientes que favorecem a participação do público interessado – sem distinção de classe, renda, gênero, idade, raça, crença ou outra característica – para que assim se estabeleçam trocas de ensino-aprendizagem.

Os infláveis e as intervenções urbanas concebidas pelo coletivo exploram o lúdico e permitem a construção de um novo imaginário em relação ao lugar em que acontecem. Essas intervenções temporárias (Sansão Fontes, 2013) alteram a dinâmica e ativam os espaços, criando novos usos e possibilidades imaginativas. Os infláveis acabam, muitas vezes, sendo uma forma de reivindicar novas possibilidades de uso dos espaços de encontro, apropriações, brincadeiras e vivências nas cidades. Pensar essas novas possibilidades se alinha com a necessidade contemporânea de “uma nova consciência que libere as imaginações do planejamento” (Miraftab, 2016, p. 374) e retoma a necessidade de também imaginar outros futuros para os espaços urbanos:

O futuro é inevitável. É aberto e plural. As pessoas necessitam dele como necessitam do ar, escreve Jan Pieterse (2000). Mas o futuro está também vazio; significando que o que o constitui depende de como é imaginado, suscetível de ser reinventado e “aberto por um horizonte de possibilidades” (Miraftab, 2016, p. 374-376).

Quanto à sua trajetória, logo no início o Flutua experimentou uma grande construção inflável feita somente de sacolinhas de mercado. *Inflamável* (Fig. 1) foi a primeira instalação do coletivo, realizada em 2018 em parceria com o ABC do Glória¹, que tem sede no antigo Assentamento do Glória – hoje bairro Élisson Prieto –, localizado em Uberlândia, Minas Gerais. O ambiente plástico e colorido ocupou parte do famoso campinho de futebol e encerrou a programação de “brincadeiras recicladas” promovidas pelo Coletivo Flutua. A chamada para a coleta das sacolas e a execução da técnica de solda, aprendida por alguns integrantes durante uma breve experiência em São Paulo com o grupo Inflou², foi repassada para amigos e alcançou dezenas de pessoas que participaram voluntariamente do projeto. *Inflamável* nasceu como uma intervenção artístico-arquitetônica penetrável sustentada apenas por motores de ar, convidando as crianças e moradores a se tornarem participantes, se quisermos, dos penetráveis de Hélio Oiticica (Favaretto, 2015).

1 ABC do Glória é uma ONG que atua como um espaço de novos caminhos e oportunidades para as crianças e adolescentes do Bairro Élisson Prieto. Oferece oficinas culturais e educativas semanais para mais de 120 crianças e adolescentes, permitindo a experiência da educação popular e o conhecimento multidisciplinar para o exercício da cidadania.

2 Inflou é um grupo que cria realidades inusitadas através de processos criativos e experimentais que respondem às demandas de seu tempo. Sua missão é conceber a espacialidade lúdica estimulando a curiosidade, encontros e trocas, tendo como valores a construção do conhecimento alinhado ao desenvolvimento sustentável, ao contexto urbano-ambiental, à economia de recursos e à promoção de uma sociedade mais justa e inclusiva, de forma colaborativa.



Fig. 1 - *Inflamável* (2018) visto por fora, obra do Coletivo Flutua. Fotografia: Bruna Brunu. Fonte: Acervo de imagens Coletivo Flutua.

Vale nos determos nas propriedades materiais dos infláveis. Sua poética deixa aparente o processo coletivo de coleta dos plásticos, que são combinados como em uma colcha de retalhos mais ou menos disparatados. O processo de colagem se dá pelo aquecimento e fusão das superfícies com o auxílio de um ferro de passar roupa, mas também com fitas adesivas quando as oficinas são realizadas majoritariamente com crianças. Já sua construção é feita a partir das peças planejadas que, quando unidas, se estruturam com a força do vento, seja ele natural ou proveniente de um motor.

Ao longo dos anos, o coletivo produziu não só infláveis de escala e linguagem similar, a exemplo de *Tortuga* (2018), *Donut* (2019), *Broto* (2023) e *Tsunami* (2024), como também outros objetos que utilizam o resíduo plástico enquanto matéria prima. As construções “tubulares”, simples de serem projetadas e executadas, se tornaram expressivas no portfólio do coletivo, compondo a agenda de eventos de arte, cultura e educação em que o Flutua fazia parte. *Udisign* (2018), *Paralela* (2019), *Bait* (2019), *Volte sempre* (2025), *Túnel inflável* (2025) e as várias oficinas de Birutas ilustram algumas das atividades em que os tubulares estão presentes. Neste estudo, vamos nos debruçar sobre o último caso.

As Birutas no MASP

Ainda em 2018, quando o Coletivo Flutua realizava as primeiras oficinas, foi feito um convite de colaboração para o artista visual Raphael Farias (também conhecido como Zezão). O motivo de interesse era a *Biruta*, um dispositivo disparador de ações por ele criado entre 2015 e 2016, cuja natureza consiste em um saco cilíndrico feito de sacolas plásticas moldadas em um fio de arame e preso a uma vara de bambu – semelhante às birutas utilizadas para verificação do sentido do vento em aeroportos e praias. Porém, diferentemente desses objetos de mensuração que são fixos a uma estrutura, os dispositivos criados pelo artista operam “junto aos corpos que participam da ação, de modo que é no encontro [entre] corpo, dispositivo e vento que se agencia ... um movimento no qual as forças do vento operam certos fluxos dançantes no corpo” (Farias, 2023, p. 3).

Em *Birutas nº 1* (Fig. 2), uma série de birutas serviram como intervenção urbana em Uberlândia, Minas Gerais, no contexto de golpe de estado (2016) e ocupação das universidades públicas por parte dos estudantes. Durante os protestos que surgiam em espaços públicos da cidade, as birutas foram utilizadas coletivamente, resultando em um gesto que se mostrava como uma dança em grupo improvisada e experimental. De acordo com Farias,

Por meio do fluxo deste movimento com este outro corpo acoplado, opera-se uma dinâmica de ocupação espacial na qual os corpos que constroem a ação criam certa força excêntrica de bloco, ao passo que negociam entre si a ocupação dos espaços. O que cria uma dinâmica de dança ligado a certa improvisação com o novo corpo-biruta e os acontecimentos que [surgem] nesses encontros. ... Um balé louco onde o vento opera as forças nos corpos. (Farias, 2023, p. 2-3)



Fig. 2 - *Birutas nº1* (2016). Dispositivo criado por Raphael Farias (Zeção). Fotografia: cedida pelo artista. Fonte: Acervo de imagens Coletivo Flutua.

Diferente dos grandes infláveis que criam “ambientes penetráveis” e, por isso, exigem uma grande equipe de produção, infraestrutura adequada para o funcionamento dos motores de ar e outras condições necessárias para a instalação da obra, as *Birutas* são mais facilmente construídas e experimentadas. De modo geral, elas permitem maior liberdade, seja pela facilidade de acesso a seus materiais, à técnica de construção, seu manuseio e transporte. Como não se trata de um grande volume único, há mais autonomia dos envolvidos na combinação de cores, escritas e pequenas soluções. Neste sentido, as *Birutas* levam a outras combinações entre inventividade coletiva e expressões individuais.

A primeira oficina de birutas realizada pelo Coletivo Flutua foi ministrada em parceria com Zezão para uma turma de crianças da Escola Estadual Enéas de Oliveira Guimarães (Uberlândia, Minas Gerais). Na ocasião, plásticos coletados, fio de arame, canetas e fitas coloridas serviram para a produção dos objetos que permitiam brincar com o vento de modo “amalucado”, assim como dita a definição de biruta do dicionário. Posteriormente, outras oficinas de birutas foram realizadas pelo Flutua, a citar: no Centro Cultural São Paulo e ruas do bairro Bixiga durante a programação do 5º Festival A Cidade Precisa de Você, e Honk! SP, na Oca do Parque Ibirapuera, ao longo da 14ª Bienal Internacional de Arquitetura de São Paulo e, finalmente, no Museu de Arte de São Paulo (MASP) em 2025, objeto desta investigação.

Birutas voadoras (2025) foi o nome da atividade criada pelo Coletivo Flutua para compor o ciclo de oficinas da temporada de “Histórias da Ecologia” do MASP. De acordo com a equipe de mediação, o convite feito para o coletivo partiu do interesse em incluir o público infantil nos assuntos do museu, bem como ocupar o famoso Vão Livre com atividades por ele viabilizadas. Segundo o MASP Oficinas (2025), o programa “busca acentuar o caráter de encontro, compartilhamento e troca, ampliando olhares sobre a arte, a cultura, o corpo e a ocupação do espaço do museu, bem como da cidade, através do Vão Livre”. A propositase alinha à concepção projetual original de Lina Bo Bardi para o edifício do MASP.

Em *Arte, Cultura e Cidade*, Vera Pallamin (2015) relembra a importância política e cultural do gesto arquitetônico de Lina quando apresentou a proposta de utilização do espaço do Terraço Trianon, em 1957. O projeto do MASP previa um edifício suspenso que preservava a história local, ao passo que criava novos significados de uso do espaço tanto pelo museu quanto pela população de São Paulo. Conforme documentos e uma das aquarelas do projeto (Fig. 3), Lina (1968) “gostaria que lá fosse o povo, ver exposições ao ar livre e discutir, escutar música, ver fitas. Gostaria que crianças fossem brincar no sol da manhã e da tarde” (MASP, 2025)³.

3 Guilherme Wisnik, ao comentar a trajetória de Lina, também destaca: “Lina Bo Bardi concentra sua potência imaginativa na esfera lúdica, que assume para ela um sentido eminentemente construtivo. Pois Lina não projeta espaços determinados por leis internas ao desenho, como se desejasse controlar todas as variáveis desencadeadas por ele, e sim ambientes abertos ao condicionamento intersubjetivo dos usuários, contaminando-os, portanto, com as interferências da realidade, e configurando-os como arcabouços infraestruturais voltados ao imprevisto”.



Fig. 3 - Estudo preliminar - Esculturas praticáveis do Belvedere do Museu de Arte Trianon. Aquarela e nanquim sobre papel, 56,5 x 76,5 cm, de L. B. Bardi, 1968, Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand. Fotografia de Luis Hossaka. Doação Instituto Lina Bo e P.M. Bardi, 2006. Recuperado em 14 de janeiro de 2026 de https://www.masp.org.br/vao_livre_programacao_2025.

Nas palavras de Pallamin, “o uso do terraço como mediação entre as atividades promovidas pelo MASP e a cidade foi uma das maiores inovações do museu” (Pallamin, 2015, p. 122), mas a ideia não se projetou na realidade como esperado. Apesar do MASP nunca perder sua posição de prestígio no meio cultural da cidade, ele sofreu com o avanço da mercantilização da arte e da cultura e o crescimento das atividades da indústria do turismo nos anos 1990. As transformações bruscas na organização espacial do edifício e na missão do museu marcaram as decisões do novo diretor – o empresário e arquiteto Júlio Neves – que havia tomado a cadeira de Pietro Maria Bardi naquele momento. Em contradição aos princípios de Lina, o museu restringiu a acessibilidade pública e passou a “proibir [o uso do terraço] por grandes públicos, coincidindo com o desejo de controle legal de eventos culturais e políticos de massa na Avenida Paulista” (Pallamin, 2015, p. 134).

Felizmente, a situação atual é diferente. Após concessão da Prefeitura de São Paulo em novembro de 2024, o Vão Livre está sob gestão do MASP e, desde então, oferece ao público uma programação artística e cultural regular e gratuita, bem como boa infraestrutura de permanência. Nesse novo momento, a curadoria do MASP (2025) visa traçar conexões entre os temas da exposição e “convida as pessoas a ocupar esse espaço através da proposta original de Lina Bo Bardi: um espaço público e de encontro entre as pessoas, a cidade e a arte a céu aberto”.

O cenário em que se deu a oficina de *Birutas voadoras* (2025), portanto, foi de forte carga simbólica para o MASP, já que materializa os desejos de Lina para o espaço do Vão Livre e facilitava o acesso do público ao museu – especialmente de crianças. Para o Coletivo Flutua, não foi diferente. Realizar a atividade nos espaços interno e externo do museu, estabelecendo diálogos entre as obras expostas, a vida cotidiana e a dimensão do lúdico na cidade foi um grande marco para o histórico do grupo. Sete anos depois da primeira oficina de *birutas* realizada em uma pequena escola em Uberlândia, o Flutua havia amadurecido suas discussões, metodologia e espaços de atuação.



Fig. 4 - *Birutas voadoras*, 2025 (<https://www.flutua.org/birutasvoadoras/>), por Coletivo Flutua. Fotografia: Micaela Wernicke. Fonte: Acervo de imagens Coletivo Flutua.



Fig. 5 - *Birutas voadoras*, 2025 (<https://www.flutua.org/birutasvoadoras/>), por Coletivo Flutua. Fotografia: Daniel Cabrel. Fonte: Acervo de imagens Coletivo Flutua.

No caso do MASP, a atividade das *Birutas voadoras* (2025) foi oferecida na modalidade presencial e gratuita em duas tardes de sábado durante a programação de férias de julho. Somando as inscrições, foram atendidas em torno de trinta crianças com idades entre seis e quatorze anos, devidamente acompanhadas de seus responsáveis. Ao longo de duas horas reservadas para a oficina, o Coletivo Flutua promoveu discussões sobre a questão ambiental do plástico, refletiu sobre modos de criar com materiais recicláveis, ensinou o passo a passo da construção de uma biruta feita com os plásticos coletados e, depois de os participantes colocarem a mão na massa, guiou algumas brincadeiras no Vão Livre com os mais diversos *corpos-objetos-amalucados*.

As birutas serviram como dispositivos disparadores de novas formas de brincar, novos jeitos de movimentar o corpo e novos imaginários para espaços comuns. Além disso, ao se misturarem com o que acontecia dentro e fora do museu, os transeuntes e a paisagem urbana, estabeleceram diálogo com os propósitos da arquiteta idealizadora e o manifesto atual do MASP, quais sejam a liberdade, a criatividade e a coletividade. Sendo assim, é evidente que as *Birutas* produzidas no Vão Livre são um ponto alto do coletivo. A imponência e centralidade do lugar, somadas à sua vida vibrante – a todo momento muita gente passa, senta, observa – dão densidade e consistência às decisões que norteiam os trabalhos do Flutua. Neles, o lúdico se reapropria do espaço público, suscitando questões do passado, presente e de nosso futuro em comum.

Considerações finais

A trajetória do Coletivo Flutua se insere no campo ampliado de processos coletivos que combinam princípios urbanísticos, práticas experimentais da arquitetura, artes e design e postura crítica em relação aos desafios contemporâneos. Seu itinerário funciona em registro um tanto análogo ao de sua poética material, a saber, por acoplamentos que resultam das interações e atravessamentos. Os participantes, os territórios e espaços nos quais se inserem são absorvidos ao repertório do grupo e reaparecem em trabalhos

futuros a depender das necessidades locais. É mais ou menos deste modo que podemos entender os fios que ligam os infláveis penetráveis às *Birutas*.

Se por um lado a trajetória do grupo já tem desdobramentos diversos, por outro já se consolidam os fatores que conectam o elemento lúdico com a experimentação e a reapropriação dos espaços públicos, os territórios populares e espaços educativos. Brincar e criar em formato coletivo remete, assim diria Huizinga (2019), a atividades envolventes, livres e exteriores – mas também parte – da vida habitual, assumindo relação direta com seu conceito de lúdico. Projetada sobre o urbano, o “espaço lúdico” ainda colabora para a superação da vida fragmentada e mercantilizada criada pelos planos tecnocráticos e a aceleração do capitalismo, como aponta Lefebvre (2011).

Essas conexões mostram que trabalhos como as *Birutas* e os infláveis retomam movimentos que reivindicam a ludicidade na cidade e permitem ao coletivo, ao espaço urbano e aos participantes novas associações culturais, novos imaginários e novas possibilidades de ativação do espaço e da materialidade, ajudando a absorver essa característica nos fatores de projeto, urbanismo e planejamento do futuro.

Agradecimentos

Agradecemos à CAPES pelo suporte financeiro essencial para a realização desta pesquisa, especialmente em nome de Luiza Dalvi Quintaes de Moraes e Beatriz Brunialti Justo, estudantes bolsistas em nível de mestrado.

Referências

ABC do Glória. (n.d.). *ABC do Glória*. Recuperado em 16 de janeiro de 2026, de <https://abcdogloria.org/>

Colosso, P. (2016). A crítica de Henri Lefebvre ao urbanismo moderno. Em *Anais do XIV Seminário de História da Cidade e do Urbanismo* (pp. 80-88). IAU-USP. Recuperado em 13 de janeiro de 2026, de <https://www.iau.usp.br/shcu2016/anais/wp-content/uploads/pdfs/06.pdf>

Colosso, P. (2017). *Rem Koolhaas nas metrópoles delirantes: entre a Bigness e o big business*. Annablume.

Nieuwenhuys, C. A. (1999). Unitary urbanism. In M. Wigley, *Constant's New Babylon: The hyper-architecture of desire* (pp. 122–130). 10 Publishers.

Faria, R. G. (2023). Birutas nº1. In *Solo* [Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, Universidade Federal de Uberlândia]. Repositório Institucional da UFU. <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/38811>

Favaretto, C. (2015). *A invenção de Hélio Oiticica*. EDUSP. (Trabalho original publicado em 1992).

Flutua. (n.d). *Birutas Voadoras*. Recuperado em 15 de janeiro de 2026, de <https://www.flutua.org/birutasvoadoras/>

Gropius, W. (1919). *Bauhaus: A modernidade como projeto*. Goethe-Institut. Recuperado em 17 de janeiro de 2026, de <https://www.goethe.de/prj/hum/pt/dos/bau/21394277.html>.

Huizinga, J. (2019). *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura* (9a ed., J. P. Monteiro, Trad.). Perspectiva. (Trabalho original publicado em 1938).

Inflou. (n.d). *Sobre o Inflou*. Recuperado em 18 de janeiro de 2026, de <https://cargocollective.com/inflou/Sobre-o-Inflou>

Jacobs, J. (2011). *Morte e vida de grandes cidades* (3ª ed., C. S. Mendes Rosa, Trad.). WMF Martins Fontes. (Trabalho original publicado em 1961)

Lefebvre, H. (2008). *O direito à cidade* (5a ed., R. E. Frias, Trad.). Centauro. (Trabalho original publicado em 1968).

Miraftab, F. (2009). Insurgent planning: Situating radical planning in the Global South. *Planning Theory*, 8(1), 32–50. <https://doi.org/10.1177/1473095208099297>

Museu de Arte de São Paulo. (n.d.). *Oficinas*. Recuperado em 14 de janeiro de 2026, de <https://www.masp.org.br/oficinas>

Museu de Arte de São Paulo. (n.d.). *Vão livre*. Recuperado em 14 de janeiro de 2026, de <https://masp.com.br/pt-br/vao-livre>

Pallamin, V. M. (2015). *Arte, cultura e cidade: aspectos estético-políticos contemporâneos*. Annablume.

Sansão Fontes, A. (2013). *Intervenções temporárias, marcas permanentes: Apropriações, arte e festa na cidade contemporânea*. Casa da Palavra; FAPERJ.

Wisnik, G. (2018). *O Brasil condenado ao moderno: Do desenvolvimentismo de Estado aos grupos contraculturais* [Tese de Livre-Docência, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo]. Repositório da Produção USP. <https://doi.org/10.11606/T.16.2019.tde-29052019-173822>

arte
: lugar
: cidade