

ISABELA DE MATTOS FERREIRA, VERA LÚCIA MOREIRA DOS SANTOS NOJIMA E FREDERICO BRAIDA

As intervenções efêmeras e lúdicas na Praça Santos Dumont: uma experiência pedagógica

The ludic and ephemeral interventions at Santos Dumont Square: a pedagogical experience

Isabela de Mattos Ferreira

Designer gráfica e Web designer. Mestre (2012) e Doutora (2017) em Design pela PUC-Rio. Pós-Doutora em Ambiente Construído, pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Investigadora nas áreas de intervenção urbana, metodologias de design, design social, semiótica, produção gráfica, história do design. Coordenadora executiva do periódico científico Triades em Revista. Professora de Metodologia Científica em cursos de Especialização (CCE/PUC-Rio).

Graphic designer and Web designer. Master' degree (2012) and DSc. in Design (2017) from PUC-Rio. Post-Doctoral researcher in Built Environment at the Federal University of Juiz de Fora. Researcher in the areas of urban intervention, design methodologies, social design, semiotics, graphic production, design history. Executive coordinator of the scientific journal Triades em Revista. Professor of Scientific Methodology in Specialization courses (CCE / PUC-Rio).

isabelamattosf@gmail.com

Vera Lúcia Moreira dos Santos Nojima

Designer. Professora Associada da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Mestre em Engenharia de Produção pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1983) e Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (1991). É líder da Rede de Pesquisa: Design, Arquitetura e Urbanismo. Triades - DAU.T (Base CNPq) da qual fazem parte: o GP Linguagens do Design TRIADES, PUC-Rio (Base CNPq), também sob sua liderança; o GP Linguagens e Expressões da Arquitetura, Urbanismo e Design LEAUD (Base CNPq), UFJF sob liderança do professor Frederico Braida.

Designer. Associate Professor at the Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro. Master's degree in Production Engineering at the Federal University of Rio de Janeiro (1983) and DSc. in Architecture and Urbanism at the University of São Paulo (1991). He is the leader of the Research Network: Design, Architecture, and Urbanism. Triades - DAU.T (CNPq Base) of which they are part: the GP Linguagens do Design TRIADES, PUC-Rio (CNPq Base), also under his leadership; the GP Languages and Expressions of Architecture, Urbanism and Design - LEAUD (Base CNPq), UFJF under the leadership of Professor Frederico Braida.

nojima@puc-rio.br

Frederico Braida

Arquiteto e Urbanista. Mestre em Urbanismo pelo PROURB/FAU, Universidade Federal do Rio de Janeiro (2008), com intercâmbio para Universidad de Belgrano (Buenos Aires, Argentina, 2007), pelo Projeto Alfa. Mestre (2007), Doutor (2012) e Pós-doutorado (2015) em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Pós-doutorando em Matemática, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Professor Adjunto da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFJF. Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Ambiente Construído. Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Gestão e Avaliação da Educação Pública. Líder do Laboratório de Estudos das Linguagens e Expressões da Arquitetura, Urbanismo e Design.

Architect and urbanist. Master's degree in Urbanism from PROURB / FAU, Federal University of Rio de Janeiro (2008), with exchange to Universidad de Belgrano (Buenos Aires, Argentina, 2007), through the Alfa Project. Master (2007), DSc. (2012) and Post-doctoral stage (2015) in Design by the Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro. A post-doctoral student in Mathematics, Federal University of Technology – Paraná. Adjunct Professor at the Faculty of Architecture and Urbanism at UFJF. Permanent Professor of the Graduate Program in Built Environment. Permanent Professor of the Graduate Program in Management and Evaluation of Public Education. Leader of the Laboratory for the Study of Languages and Expressions of Architecture, Urbanism and Design.

frederico.braida@ufjf.edu.br

Resumo

Este artigo apresenta uma experiência pedagógica, fruto de uma pesquisa de doutorado já concluída, cujo objetivo foi investigar as potencialidades das metodologias de design aplicadas às intervenções urbanas, com o intuito de promover a ressignificação do espaço público. A experiência desenvolvida com duas turmas de sexto período da graduação em Design de uma universidade do Rio de Janeiro proporcionou aos alunos a oportunidade de desenvolver projetos conceituais de intervenção urbana, a partir da aplicação de conceitos e processos de design, com ênfase no design urbano e no design do ambiente construído. Foi solicitado aos alunos que desenvolvessem projetos visando a uma permanência maior dos transeuntes que circulavam pela praça, além de estimular uma ocupação de espaços ociosos. O local escolhido foi a Praça Santos Dumont, no bairro da Gávea, na cidade do Rio de Janeiro. A metodologia foi desenvolvida em três momentos principais: primeiramente, realizou-se uma coleta de dados por meio da observação participante; em seguida, procedeu-se a uma análise crítica dos dados coletados; finalmente, foram desenvolvidos os projetos conceituais de intervenção urbana. Os resultados obtidos contemplaram o desenvolvimento de intervenções urbanas lúdicas, que produziram linguagens que, por sua pregnância e ludicidade, teriam a possibilidade de promover maior interação dos cidadãos com a praça e com outros cidadãos que circulam no mesmo espaço. Espera-se que esta contribuição possa trazer novos insights para se pensar em projetos de espaço público na cidade contemporânea e evidenciar como as metodologias de design podem contribuir para a reconfiguração simbólica de espaços públicos.

Palavras-chave: Experiência Pedagógica. Metodologias de design. Intervenções Urbanas. Efêmero. Lúdico.

Abstract

This paper presents a pedagogical experience resulting from doctoral research already completed. It aimed to investigate the design methodologies applied to cities to promote a resignification of the public space. The experience was developed with two classes in the sixth period of graduation in Design from a university in Rio de Janeiro. It intended to allow students to develop conceptual projects of urban intervention and project design, with emphasis on urban design and design of the built environment. The proposal asked the students to develop projects that aimed to promote a greater permanence by the passers-by that circulated the square, as well as an occupation of idle spaces. The place chosen was Santos Dumont Square, in the neighborhood of Gávea, in the city of Rio de Janeiro. The methodology developed had the following main moments: first, a data collection made through participant observation; a critical analysis of the data collected; finally, the development of the conceptual projects of urban intervention. The results obtained contemplate the development of ludic urban interventions in which seek to develop languages that, due to their striking characteristics and their playfulness, allow greater interaction between citizens with a square and with other cities that circulate on the common space. The main purpose is to bring a contribution with insights to think of projects of public spaces on the contemporary city as well to highlight how the design methodologies can contribute to a symbolic reconfiguration of public places.

Keywords: Pedagogical Experience. Design methodologies. Urban Interventions. Ephemeral. Ludic.

Introdução

As intervenções urbanas podem ser consideradas como ações que sugerem novos usos, outras funções e variações nas dinâmicas espaciais. Enquanto propostas de interferências, as intervenções despertam os sentidos das pessoas que transitam por um determinado espaço, tirando-as de seu cotidiano, tornando (novamente) perceptíveis os objetos da cidade já perderam muito de seu caráter de novidade. Por vezes, as intervenções urbanas provocam mudanças de comportamento dos cidadãos.

As intervenções urbanas são, enquanto objetos pertencentes à cidade, passíveis de serem estudadas por diferentes áreas do conhecimento que se interessam pelo tema do espaço urbano. Como elas afetam as pessoas que circulam pelas cidades tratam-se, de fato, de um objeto de caráter transversal que interessa à Arquitetura, ao Urbanismo, ao Ambiente Construído, ao Design, à Geografia, à Sociologia, à História, entre outros campos do conhecimento humano.

Neste artigo, partindo do campo de conhecimento do Design, entende-se que as intervenções urbanas são manifestações que promovem uma interação com o cidadão e que têm por intuito provocar a reflexão, estimular a imaginação e incentivar a apropriação do espaço público como um lugar do exercício da cidadania. As intervenções urbanas tratadas neste trabalho são as efêmeras e lúdicas, as quais buscam convocar os sentidos dos cidadãos por meio de uma linguagem visual que estimula a curiosidade, a imaginação e a interatividade, criando uma espécie de jogo urbano, ao propor uma percepção desautomatizada sobre o espaço público.

É importante levar em consideração a premissa de que os produtos de Design emitem mensagens e que, portanto, a atividade do Design pode ser compreendida, baseando-se em Braida e Nojima (2014), como uma prática sociocultural e comunicativa que, quando utilizada para a proposição de intervenções urbanas, pode gerar significados, compor mensagens e constituir discursos, agregando novas informações aos espaços da cidade.

Para pôr em prática o uso de metodologias de design na criação de projetos de intervenções urbanas efêmeras e lúdicas, realizou-se uma experiência pedagógica com duas turmas de sexto período de graduação em Design de uma universidade do Rio de Janeiro. O lócus de aplicação dos estudos sobre as intervenções foi a Praça Santos Dumont, localizada no bairro da Gávea. A metodologia desenvolvida com os alunos foi dividida em três momentos principais: primeiramente, foi realizada uma coleta de dados por meio da observação participante; em seguida, procedeu-se a uma análise crítica dos dados coletados; finalmente, foram desenvolvidos os projetos conceituais de intervenção urbana.

Assim, este artigo tem por objetivo principal apresentar a experiência pedagógica realizada, bem como os resultados obtidos, os quais contemplaram o desenvolvimento de projetos conceituais de intervenções efêmeras e lúdicas, que buscavam promover uma maior interação dos cidadãos com a praça e com os outros cidadãos que circulam no mesmo espaço.

A intervenção urbana

Fontes (2013) assegura que uma intervenção temporária apresenta algumas características advindas da marca do mundo contemporâneo, que é o efêmero. Para a presente pesquisa, foram tomadas como relevantes as intervenções urbanas que operam dentro da lógica da efemeridade. Assim, conceitos como flexibilidade,

reversibilidade e imprevisibilidade mostraram-se importantes para o delineamento da noção aplicada de efemeridade.

Para a contextualização das intervenções urbanas, faz-se necessário perceber que a deterioração das regras rígidas da modernidade, na contemporaneidade, se traduz em um espaço urbano mais flexível às constantes mudanças de um mundo fragmentário e de relações frágeis, aberto a novas apropriações. Jacques e Drummond (2015) dissertam sobre a fragmentação como característica da cidade contemporânea e a relacionam com o caleidoscópio, uma imagem mental que apresenta “montagens, desmontagens e remontagens de figuras que se multiplicam de acordo com a mudança do ponto de vista” (JACQUES; DRUMMOND, 2015, pp.12-13).

Secchi (2016, p. 53) entende que “a cidade contemporânea parece opor uma firme resistência à descrição, sobretudo se ela é feita sob as formas codificadas do urbanismo moderno”. O autor sugere que o movimento de transição da cidade moderna para a cidade contemporânea leva em conta

o abandono do sujeito isolado e da sociedade de iguais com códigos e pactos constitucionais que reforçaram as semelhanças para o sujeito coletivo, formado pela multiplicidade de modos de vida, da expressão de minorias em busca de identidades próprias e critérios de inclusão e exclusão cada vez mais articulados e o estabelecimento de uma sociedade estatutária, na qual, qualquer minoria ou grupo local ou profissional dispõe, como em épocas pré-modernas, de um estatuto próprio, reconhecido e específico (SECCHI, 2016, p. 53).

Secchi (2016) utiliza o conceito de “figura” para a compreensão dos diferentes tipos de urbanismo: o moderno, marcado pela figura da continuidade, e o contemporâneo, marcado pela figura da fragmentação. Dessa forma,

a figura da continuidade, por exemplo, orientou a maioria dos campos disciplinares ao longo de todo o período moderno, assim como hoje, a do fragmento orienta todo o pensamento contemporâneo. Ambas tiveram e têm um papel crucial e insubstituível no que se refere ao modo de observar, interpretar e construir a cidade (SECCHI, 2016, pp. 22-23).

É dentro desse contexto da contemporaneidade que as intervenções urbanas podem ser compreendidas como objetos “desenhados para serem apropriados pelas pessoas, gerando uma gama diversa e flexível de usos” (FONTES, 2013, p. 99). De acordo com a autora, a reversibilidade sugere a elasticidade de um espaço urbano e é uma característica que mostra a constante adequação entre usos e espaços, que vão se modificando ao longo do tempo. A imprevisibilidade pressupõe que a cidade contemporânea demanda projetos em espaços públicos que tenham o mínimo possível de direcionamento, a fim de que os próprios cidadãos possam se apropriar e utilizar de maneira cada vez mais diversa e democrática.

Diante de tais características contemporâneas que afetam o espaço público, pode-se perceber que elas se traduzem em dimensões-chave das intervenções urbanas, também descritas por Fontes (2013). Algumas dessas dimensões se apresentam como mais relevantes para a pesquisa relatada neste artigo, quais sejam: transitória, particular, subversiva, ativa, interativa, participativa e relacional.

Transitória é uma “atitude que contém o desejo de transformação do espaço, advindo de uma forma contemporânea de pensar e agir” (FONTES, 2012, p. 2). Vivemos em um mundo regido pelo efêmero, característica que influencia as percepções de mundo e suas relações. Essa característica pode ser percebida nos objetos, frutos da sociedade do efêmero.

O conceito do particular se apresenta como importante em uma intervenção temporária, porque qualquer intervenção se insere em um determinado lugar que contém uma dinâmica, inscrito em uma cultura e costumes próprios, portanto é uma característica que se refere ao contexto do local onde a intervenção ocorre.

A ativação tem relação com “as diversas atividades ou ‘atitudes’ perante a cidade” (FONTES, 2013, p. 50). Uma intervenção pode potencializar características que já estão presentes em um local e estimular a apropriação dos locais pelos próprios cidadãos, ativando-os. A participação se refere às redes que transformam os espaços em locais que os participantes da rede intervêm para satisfazer os seus desejos e necessidades. Essa característica não está presente na realização de grandes eventos promovidos pelo governo ou por iniciativa privada que se enquadram na ideia de Debord (2002) de “espetacularização” da sociedade, traço da pós-modernidade, que insere espetáculo em todas as esferas da vida cotidiana.

Também, adotando um posicionamento crítico-reflexivo, o qual se coaduna com o pensamento dos autores mencionados anteriormente, Fontes (2012, p. 3) afirma que as intervenções urbanas criadas por essas redes objetivam a “resistência à normatização dos padrões de comportamento público na cidade contemporânea, ao espetáculo e ao consumismo da cidade opulenta, trazendo à tona a dimensão subversiva da apropriação temporária”.

Ao se tornar uma manifestação de resistência contra a incorporação da ideia de consumismo às relações tecidas no espaço público, as intervenções temporárias revelam um caráter provocador e subversivo. Subverte os modos de agir sugeridos pela rotina da cidade e da vida cotidiana, estimulando, frequentemente, o exercício da criatividade e da liberdade do indivíduo na cidade.

As intervenções urbanas, quando interativas, provocam e apelam aos sentidos dos cidadãos, revelando situações que, de alguma forma, criam um certo contraste com o contexto já existente. Ao estimular a curiosidade, através de linguagens que destoam daquelas já presentes na cidade, possibilitam novas formas de interação, evidenciando um caráter relacional, fomentando oportunidades para que outras intervenções possam ser estabelecidas.

As intervenções podem propiciar conversas entre pessoas desconhecidas, promovendo a conexão almejada, a sociabilidade. Por esse motivo, ao ser relacional, desenvolve a amabilidade urbana, expressão cunhada por Fontes (2013), que significa o estímulo de relações de proximidade e intimidade do indivíduo com o espaço e do indivíduo com outros indivíduos que estão no mesmo espaço, possibilitando que o indivíduo se aproprie do espaço.

A intencionalidade de projeto presente nas intervenções urbanas apresenta novas informações e linguagens, que, por seu caráter não corriqueiro, pretendem provocar nos cidadãos uma mudança de entendimento, de comportamento e de uso do espaço. Acredita-se que a utilização de uma linguagem visual lúdica das intervenções urbanas possa causar um impacto mais efetivo no cidadão que circula nos espaços da cidade, que se sente estimulado a pensar e a imaginar outros usos e funções do espaço público.

O lúdico nas intervenções urbanas

As intervenções urbanas, enquanto um fenômeno sociocultural que estimula a participação dos cidadãos e de novas percepções do espaço estão, de algum modo, vinculadas aos aspectos lúdicos. O lúdico foi um tema extensamente pesquisado por Johan Huizinga, que chegou a algumas características fundamentais e definidoras do jogar enquanto atividade cultural (HUIZINGA, 1980).

A primeira característica é o fato de o jogo ser um exercício de liberdade de escolha. O jogo traz foco e satisfação para quem realiza tal atividade por vontade e interesse próprio, estimulando a subjetividade. A segunda característica é que o jogo é uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade; é um faz de conta e uma ilusão. O jogo também estimula a subjetividade, a imaginação e a sociabilidade.

O jogo é efêmero, tem caráter de excepcionalidade e estimula a criatividade, a emancipação e as trocas comunicacionais entre as pessoas que dele participam. Da mesma forma, a intervenção urbana é carregada de signos que a diferencia dos elementos urbanos cotidianos, signos que intencionam estimular a criatividade e a emancipação individual, além de promover ideais comunitários. É por isso que as características dos jogos podem estar a serviço das intervenções urbanas.

A terceira característica do jogo é o isolamento espacial e a limitação temporal. O jogo é realizado em um limite de tempo e espaço próprios. Apesar de a criação de um jogo prever um começo, um meio e um fim, a memória dele costuma ser conservada e transmitida mesmo após o seu término. À medida que é transmitido e reproduzido com as mesmas regras, torna-se uma tradição.

A repetição é também uma qualidade do jogo. A limitação espacial constitui um jogo, o qual delimita um espaço material ou imaginário, escolhido espontaneamente ou após uma reflexão. Da mesma forma, as intervenções efêmeras, apesar de terem um tempo curto de vida, também afetam a vida daqueles que participam dela, provocando percepções e subjetividades, além de criar relações, redes e estimular a realização de outras intervenções.

O jogo também se caracteriza por criar uma ordem, de ser um mundo temporariamente ordenado dentro de uma vida repleta de imperfeições e impossível de se controlar. Aqui se encontra uma relação entre ordem e estética, o belo derivado de formas ordenadas. As palavras que qualificam um jogo são semelhantes às palavras que usamos para descrever aspectos estéticos das formas: “tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião” (HUIZINGA, 1980, p. 13). Os jogos estão repletos de ritmo e harmonia, características que agradam aos seres humanos.

Assim como o belo, o jogo também causa impacto, fascinação e curiosidade. O divertimento é uma característica que tem um poder de fascinação, já que o indivíduo se sente livre para exercer a sua criatividade quando está jogando. A intervenção também apresenta características estéticas que apelam, agradam e fascinam os que circulam nos espaços da cidade, provocando-os com sua estética inesperada – e por vezes estranha –, aguçando a curiosidade dos cidadãos.

Aqueles que jogam juntos tendem a formar uma comunidade que se sustenta, mesmo após o término do jogo. Compartilhar o mesmo jogo torna-os pertencentes a um mundo mágico próprio daquele limite temporal e espacial. Da mesma maneira, aqueles que participam de uma intervenção ou que interagem com ela tendem a tecer relações e redes que não se acabam ali, que podem continuar após o término da interferência no espaço público, sobretudo após o advento das tecnologias de informação e comunicação digitais e ubíquas.

Apesar de muitas vezes a seriedade e o jogo serem entendidos como ideias opostas, Huizinga (1980), através de exemplos, demonstra que uma criança ou um esportista leva muito a sério o jogo no momento que está dedicado a essa atividade. Destaca-se que o ambiente do jogo é inconstante, visto que algum impacto da vida “real” ou a quebra de regras pode afetar e encerrar o jogo. Do mesmo modo, a intervenção tem esse caráter instável e efêmero.

Uma das grandes motivações de se jogar é a competição que está contida nessa atividade, já que ganhar possibilita uma sensação de superioridade e autoconfiança.

Ganhar também pode significar a vitória para um grupo. E o grupo, em retribuição ao indivíduo que lhe rendeu a vitória, dá a ele aplausos, ovações, honra, estima e prestígio. A vitória é uma motivação forte, porque, além do reconhecimento individual e coletivo, traz um prêmio que pode ter valor simbólico, material ou abstrato. Utilizar a ideia do jogo, no seu sentido mais conhecido de competição e premiação, pode ser um estímulo aos cidadãos interagirem através de uma intervenção, uma força motriz para incentivar o uso do espaço público.

Diante de tais características tão profícuas dos jogos, pode-se tomá-las, dentro de uma noção tanto conceitual como pragmática, para que se proponham intervenções urbanas com um forte caráter lúdico, alinhadas aos preceitos vigentes na cidade contemporânea.

Os projetos conceituais de intervenções urbanas lúdicas

Diante do entendimento das intervenções urbanas como objetos de design que apresentam linguagens que trazem significados e constituem discursos, foi solicitado aos alunos de duas turmas de sexto período da graduação em Design gráfico, a aplicação de conceitos e processos de design em projetos conceituais de intervenção urbana na Praça Santos Dumont, localizada no bairro da Gávea, no Rio de Janeiro (Figura 1), a fim de promover maior convivência, permanência e ocupação das áreas deste espaço público.

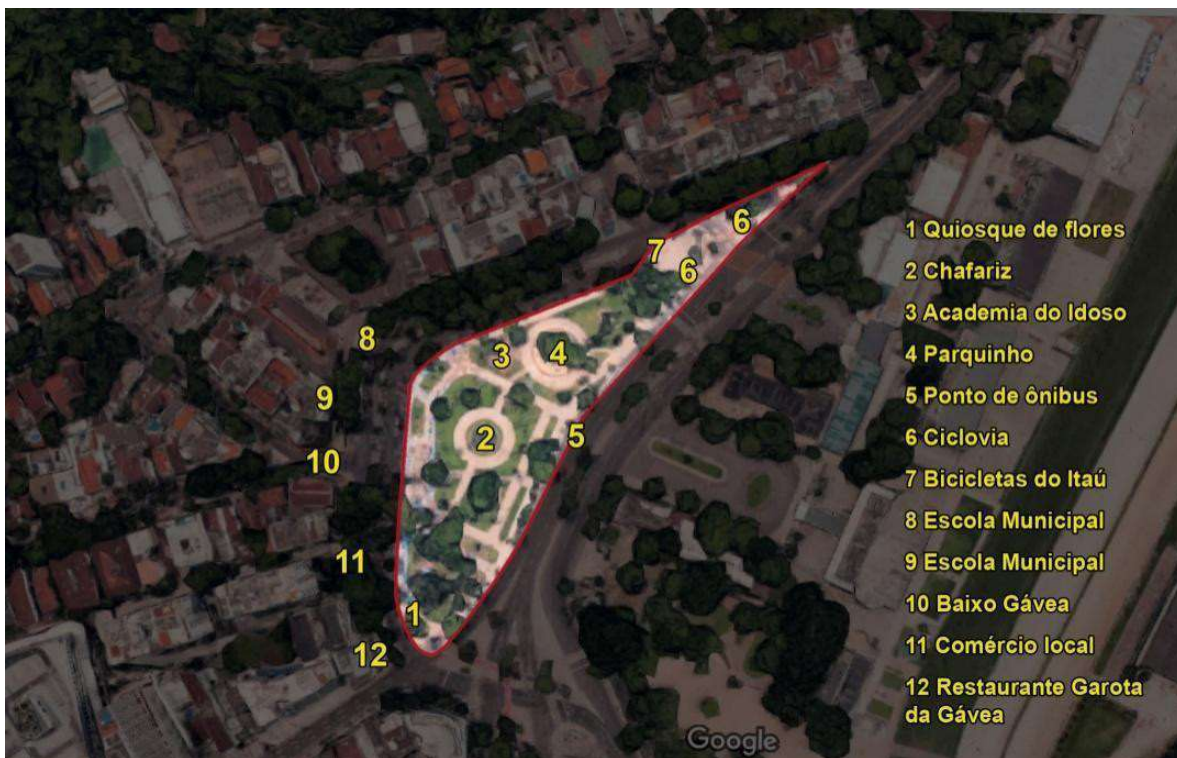


FIGURA 1- Mapa da Praça Santos Dumont, no bairro da Gávea, Rio de Janeiro/RJ.

Fonte: Dos autores. Fonte original do mapa: Google Maps. Disponível em: <https://goo.gl/dgwTQj>. Acesso em: 9 mar. 2016.

Na praça, já havia algumas intervenções de comunicação visual, como estêncil e cartazes, o que, de certa forma, evidenciam algumas manifestações de apropriações por parte de grupos de cidadãos. No que diz respeito à manutenção física e de infraestrutura da praça, observam-se algumas questões que potencialmente dificultam o uso prazeroso desse espaço, tais como sujeira de forma generalizada, poças de urina que saíam dos banheiros químicos instalados e degradação das grades das áreas.

Na esquina com a Rua Marquês de São Vicente, há uma floricultura, a qual dificulta a visualização por parte dos pedestres de carros que vêm da Rua Jardim Botânico para entrar na Rua Marquês de São Vicente ou para virar para contornar a praça. Neste mesmo local, à frente, fica um bar que posiciona as mesas na calçada, além de ter um totem e bicicletas amarradas no poste. Embora essas questões denotem a presença humana e o uso do espaço público, acabam por interferir na chegada do pedestre até a praça, principalmente no caso de ser alguém com mobilidade reduzida.

Com relação à sinalização e ao tráfego, destaca-se a presença de uma ciclovia que atravessa a praça, sendo que sua marcação termina quando a praça tem início, na esquina da Rua Marquês de São Vicente, onde os ciclistas acabam por ter o seu trajeto comprometido; a marcação da ciclovia só é retomada no final da praça, já quase na Rua Jardim Botânico.

Diante dessas questões observadas primeiramente em uma visita in loco não sistematizada, foram definidos alguns temas apresentados aos alunos quando da visita à Praça Santos Dumont, para as observações estruturadas:

1. Mobilidade: quando se pensa em mobilidade, leva-se em consideração o ponto de ônibus em frente ao Jôquei Clube, as bicicletas que circulam pela praça e os caminhos percorridos por pedestres (acessibilidade e escolha de caminhos);
2. Segurança: uma boa iluminação promove a sensação de segurança aos transeuntes, para que consigam enxergar a praça como um todo;
3. Eventos: uma maneira de ocupar melhor a praça é promover eventos ou valorizar os que já existem, divulgando-os. Os eventos podem promover a integração de diferentes públicos em um mesmo local;
4. Comunicação: Como tornar a praça um espaço de encontros e de troca de conhecimento? Que recursos poderiam ser utilizados para que ela seja um lugar onde as pessoas queiram ficar e se comunicar umas com as outras?;
5. Esporte e lazer: Como melhorar a academia de idosos? Como tornar a praça um local específico para atividades físicas, aproveitando melhor todos os espaços do local? E o parquinho, o que é possível fazer para melhorá-lo?

O exercício teve a duração de duas semanas. Inicialmente, os alunos caminharam pela praça, observando comportamentos e ocorrências. Depois, em sala de aula, responderam a questões acerca do que lhes chamou atenção. Os alunos destacaram os seguintes pontos negativos:

1. há áreas da praça subutilizadas;
2. o formato alongado da praça dificulta sua ocupação integral;
3. o desenho orgânico das áreas dificulta a locomoção das pessoas, que acabam pisando na grama e a danificam;
4. o fato de moradores de rua dormirem nos bancos e tomarem banho no chafariz é algo que traz certo receio aos transeuntes;
5. a iluminação insuficiente promove sensação de insegurança à noite;

6. o trajeto durante o dia de pessoas que saem dos bares, restaurantes e lojas até o ponto de ônibus é um percurso que dá sensação de insegurança, visto que o meio da praça e o ponto de ônibus ficam ermos;
7. o parquinho para crianças pequenas não estava sendo utilizado apenas por elas, uma vez que algumas pessoas levam cães para passear lá dentro, mesmo havendo uma placa proibindo entrada de animais;
8. alunos adolescentes, das duas escolas municipais próximas, na hora do almoço, formam rodas e ficam conversando dentro do referido parquinho;
9. pessoas que levam bebês para o parquinho com carrinho e ocupam o espaço de brincadeira das crianças e não há um fraldário;
10. a academia do idoso possui placas pequenas e sujas, que não explicam como o aparelho funciona, apenas diz qual grupo muscular é trabalhado em cada aparelho;
11. o acesso à academia é difícil para aqueles que têm dificuldade de locomoção; uma parte da grade foi aberta para o acesso, porém há poças d'água e buracos;
12. há poucas lixeiras pela praça.

Para os alunos, como pontos positivos, tem-se:

1. a presença de policiamento;
2. movimento grande no final de semana, perto da hora do almoço;
3. há presença de pessoas andando de bicicleta;
4. no domingo, a feira de antiguidades ocupa a praça; há tapetes estendidos em frente aos restaurantes;
5. há roda de capoeira no centro da praça, perto do chafariz, aos domingos;
6. observa-se que o público muda ao longo do dia e que cada grupo ocupa diferentes áreas da praça – a praça é camaleônica.

Mediante as observações e alternativas vislumbradas, foram propostas algumas intervenções urbanas para a Praça Santos Dumont, tendo como condição temporal a efemeridade, como escopo teórico a ludicidade e como ação pragmática a busca pelo engajamento dos cidadãos na ocupação de áreas da praça diferentes das já normalmente ocupadas.

Resultados

Para este artigo, foram selecionadas as quatro propostas mais representativas da experiência pedagógica desenvolvida. Cabe mencionar que os projetos das intervenções, de fato, não foram implementadas, sobretudo em função do curto espaço de tempo dedicado a essa atividade perante o cronograma de conteúdos ministrados na disciplina e também em razão da ausência de recursos financeiros destinados para essa finalidade. De qualquer forma, os projetos foram concebidos dentro de uma premissa extremamente pragmática e factível, conforme pode ser conferido a seguir:

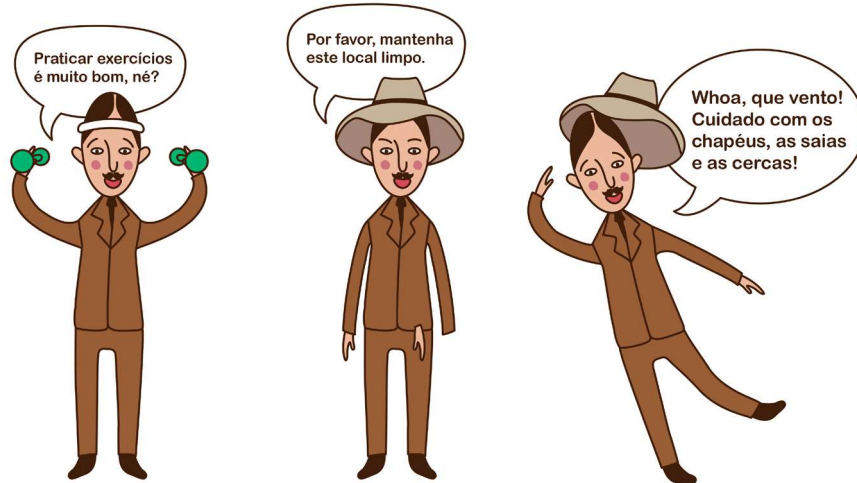
1. Personagem Santos Dumont

Para estimular a caminhada dos pedestres pelas âleas da praça e chamar atenção para a falta de conservação, o grupo A decidiu personificar a praça por meio do personagem Santos Dumont. Esse personagem representa o ilustre brasileiro, pai da aviação, que dá nome à praça. A ideia era, basicamente, criar uma espécie de interlocutor com

os usuários da praça. Assim, por meio da afixação de adesivos do personagem, em distintos suportes, os usuários seriam chamados a interagir com o espaço e a refletir sobre a sua atuação na praça (Figura 2).

FIGURA 2- Adesivos do personagem Santos Dumont

Fonte: Grupo A. Acervo dos autores.



2. Nessa praça eu...

Já o grupo B pretendeu resgatar a memória dos frequentadores, por meio de mapas que seriam pendurados em diferentes lugares da praça: no ponto de ônibus, próximo ao bicicletário, floricultura, entre outros (Figura 3). Junto a esses mapas, haveria canetas e adesivos com pictogramas para encorajar as pessoas a intervir no mapa, posicionando o adesivo no mapa de acordo com a sua memória sobre a praça. Ao lado do adesivo, a pessoa escreveria alguma frase com a caneta que remetesse à memória que guarda deste local. Esse movimento faria as pessoas perceberem a ligação afetiva que têm com a praça e, com isso, conseguiriam ter mais afeto e cuidado com ela. Em um segundo momento, algumas memórias escritas no mapa seriam transformadas em cartazes a ser espalhados pela praça. Os cartazes chamariam a atenção e seriam pontos de interesse para que os pedestres circulassem em diferentes áreas da praça.

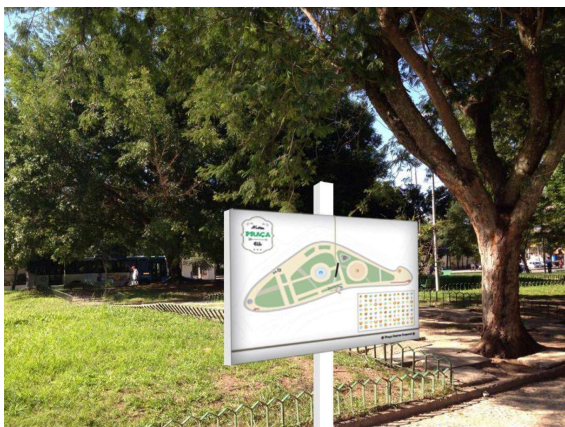


FIGURA 3- Mapa interativo e placa com memória dos usuários afixados na praça.

Fonte: Grupo B. Acervo dos autores.

3. Vivendo a Praça

O grupo C se preocupou em desenvolver uma intervenção que mudasse um pouco as rotas que as pessoas fazem na praça. Nessa proposta, foram mapeados os pontos mais “abandonados” da praça. Desenharam totens com superfície de quadro negro com um contorno do mapa da praça. Cada totem teria um tema específico: lojas, restaurantes e memórias afetivas. Teriam giz para que as pessoas que passassem pudessem escrever sobre esses temas e dar dicas. Seria uma forma de valorizar a praça enquanto local de memórias e de trocas de informações entre as pessoas que frequentam a praça.

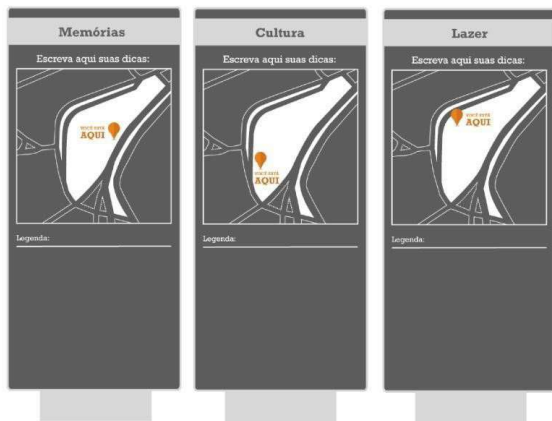


FIGURA 4- Vivendo a praça.

Fonte: Grupo C. Acervo dos autores.

4. Ninho de livros

Os alunos do Grupo D perceberam que existe, na praça, um ninho de livros. Esse é um objeto onde as pessoas podem deixar livros para que outras pessoas possam pegá-los e levá-los, caso sejam do seu interesse. Tal objeto, em formato de casa, não estava tendo muito destaque na praça. Muitos que passavam por ali nem prestavam atenção nele. Portanto, o projeto dos alunos do grupo D propôs criar um ambiente em volta do ninho de livros. Objetivavam estimular a transformação do local em um espaço de leitura com uso de pallets para criar sofás com almofadas. Os alunos também sugeriam que o ninho de livros deveria ter um tamanho maior e cores mais atraentes, para que os pedestres pudessem observá-lo de longe.



FIGURA 5- O ninho de livros já existente na praça e proposta de ambientação.

Fonte: Grupo D. Acervo dos autores. Acesso em: 9 mar. 2016.

Discussão

Após as apresentações orais e as avaliações dos resultados, foram observadas algumas questões sobre as abordagens levadas a cabo nas propostas. Em relação às formas de intervenção, apesar de serem distintas, todas tiveram como foco o aspecto lúdico. Verifica-se que a proposta intitulada Personagem Santos Dumont intervém nos aspectos imagéticos e simbólicos, levando à praça o personagem que a nomeia, recorrendo à memória do pioneiro da aviação e ressignificando a sua imagem, através de traços mais arredondados, típicos de personagens de histórias em quadrinho. Assim, ele se torna mais lúdico e as suas falas informais o aproximam daqueles que circulam a praça. Esse aspecto o distingue da imagem de Santos Dumont em fotos e filmagens da época em que viveu e que inventou seus aviões.

O painel do Nessa praça eu... permite uma interação do usuário que agrega significados ao quadro, fazendo com que o indivíduo se sinta representado na praça e possa explicitar boas experiências que teve no espaço. Esse objeto propõe uma reflexão sobre as relações entre os indivíduos e a praça. Também a intervenção Vivendo a Praça buscava trabalhar com a memória dos indivíduos.

Finalmente, o Ninho de Livros, ao agregar pallets com sofás e almofadas, propõe uma noção de aconchego, que aproxima os usuários da praça ao local e a caixa de ninho de livros, que atualmente tem pouco uso. Assim, o grupo D lança uma proposta que parte de uma função já existente na praça, porém busca revitalizá-la.

Para além do caráter lúdico, os projetos também exploraram a dimensão participativa. No início da experiência pedagógica, foram definidos alguns temas que serviram como inspiração para os alunos pensarem em projetos para a praça, com especial destaque para o caráter participativo. As observações dos alunos também apontaram para a participação (e o engajamento) como agente que potencializa a transformação e a valorização do espaço. Por exemplo, ao se pensar uma ambientação para o Ninho de livros, o que se propõe é uma nova forma de apropriação do espaço público. Pretendeu-se oferecer uma infraestrutura adequada para a atividade de leitura e permitir um conforto aos usuários da praça.

Assim, pode-se dizer que os projetos evidenciam também a característica relacional, a qual busca oportunizar aos cidadãos uma nova forma de se apropriar do espaço, de maneira mais afetiva. As intervenções urbanas efêmeras e lúdicas, apesar de possibilitarem uma mudança do espaço por um curto prazo, permitem que aqueles que têm as suas subjetividades tocadas pelas propostas, prolonguem a ação dessas intervenções. À semelhança da dinâmica dos jogos, a intervenção permanece na memória dos usuários e isso estimula a sua repetição.

Considerações Finais

Subjacente às propostas desenvolvidas durante a experiência pedagógica apresentada neste artigo, tem-se a compreensão do ambiente urbano como sistema de signos construídos e percebidos pelos cidadãos. É a partir da perspectiva da praça como lugar de comunicação social que se admitem as intervenções urbanas como possibilidades de inserção dos indivíduos em um jogo mais amplo, social, e em um espaço que pode ser participativo, lúdico e simbolicamente construído pela coletividade.

Enfatiza-se que a experiência desenvolvida cumpre uma dupla função: trata-se tanto de pensar no espaço da cidade como um campo fértil para atuação dos futuros designers, quanto para a educação do olhar desses profissionais em formação. O exercício permitiu que os alunos imaginassem soluções para aos problemas encontrados no espaço público, traduzindo e interpretando os signos da realidade

para, de acordo com as suas referências, construir outras realidades para os espaços na praça. Ao se pensar sobre as formas de construção de subjetividades e de sociabilidades, os próprios alunos passavam por uma experiência de mudança de percepção da cidade em que vivem e circulam todos os dias.

A partir dessa experiência entende-se que o projeto de uma intervenção urbana efêmera e lúdica se concretiza quando atinge os cidadãos de modo a se sentirem permitidos a intervir no espaço público e exercitar a sociabilidade e a construção de redes de relações menos frágeis, mais amistosas e cordiais. É nesse sentido, conforme trazemos neste artigo, que os discursos do Design, aliados a outros campos do conhecimento humano, podem contribuir para a promoção de processos de vivências culturais, de práticas sociais urbanas e de apropriação do espaço público.

Referências

BRAIDA, F.; NOJIMA, V. L. M. dos S. **Por que design é linguagem?** Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2002.

FONTES, A. S. Intervenções temporárias e marcas permanentes na cidade contemporânea. **Arquiteturarevista**, São Leopoldo, Unisinos, v.8 n.1, p.31-48, jan-jun, 2012. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/arquitetura/article/view/arq.2012.81.05/879>. Acesso em: 18 jul. 2014.

FONTES, A. S. **Intervenções temporárias, marcas permanentes: apropriações, arte e festa na cidade contemporânea.** Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2013.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 1980.

JACQUES, P. B.; DRUMMOND, W. (Orgs.). **Experiências metodológicas para compreensão da complexidade da cidade contemporânea – Tomo 1: Experiência Apreensão Urbanismo.** Salvador: EDUFBA, 2015.

SECCHI, B. **Primeira lição do urbanismo.** São Paulo: Perspectiva, 2016.

RESPONSABILIDADE INDIVIDUAL E DIREITOS AUTORAIS

A responsabilidade da correção normativa e gramatical do texto é de inteira responsabilidade do autor. As opiniões pessoais emitidas pelos autores dos artigos são de sua exclusiva responsabilidade, tendo cabido aos pareceristas julgar o mérito das temáticas abordadas. Todos os artigos possuem imagens cujos direitos de publicidade e veiculação estão sob responsabilidade de gerência do autor, salvaguardado o direito de veiculação de imagens públicas com mais de 70 anos de divulgação, isentas de reivindicação de direitos de acordo com art. 44 da Lei do Direito Autoral/1998: "O prazo de proteção aos direitos patrimoniais sobre obras audiovisuais e fotográficas será de setenta anos, a contar de 1º de janeiro do ano subsequente ao de sua divulgação".

O CADERNOS PROARQ (issn 2675-0392) é um periódico científico sem fins lucrativos que tem o objetivo de contribuir com a construção do conhecimento nas áreas de Arquitetura e Urbanismo e afins, constituindo-se uma fonte de pesquisa acadêmica. Por não serem vendidos e permanecerem disponíveis de forma **online** a todos os pesquisadores interessados, os artigos devem ser sempre referenciados adequadamente, de modo a não infringir com a Lei de Direitos Autorais.

Submissão: 27/07/2019

Aceite: 10/02/2020