



Isabela de Mattos Ferreira

**Design transversal e as práticas de ressignificação
para a cidadania no espaço público**

Tese de Doutorado

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Design.

Orientadora: Profa. Vera Lúcia Moreira dos Santos Nojima
Coorientador: Prof. Frederico Braida Rodrigues de Paula

Rio de Janeiro
Abril de 2017



Isabela de Mattos Ferreira

**Design transversal e as práticas de ressignificação
para a cidadania no espaço público**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Design. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Profª Vera Lúcia Moreira dos Santos Nojima

Orientadora

Departamento de Artes & Design – PUC-Rio

Prof. Frederico Braid Rodrigues de Paula

Coorientador

Departamento de Arquitetura e Urbanismo – UFJF

Profª Jackeline Lima Farbiarz

Departamento de Artes & Design – PUC-Rio

Profª Roberta Portas Gonçalves Rodrigues

Departamento de Artes & Design – PUC-Rio

Prof. Antonio Ferreira Colchete Filho

Departamento de Arquitetura e Urbanismo – UFJF

Profª Barbara Peccei Szaniecki

Escola Superior de Desenho Industrial – UERJ

Monah Winograd

Coordenadora Setorial do Centro de Teologia
e Ciências Humanas – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 11 de abril de 2017

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e dos orientadores.

Isabela de Mattos Ferreira

Mestre em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, em 2012 e Bacharel em Desenho Industrial com habilitação em Comunicação Visual pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2005. Tem experiência como professora em cursos de pós-graduação *latu sensu* e trabalhou como webdesigner e designer gráfica. É coordenadora executiva da Revista Triades, publicação semestral do Programa de Pós-graduação do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio.

Ficha Catalográfica

Ferreira, Isabela de Mattos

Design transversal e as práticas de resignificação para a cidadania no espaço público / Isabela de Mattos Ferreira; orientadora: Vera Lúcia Moreira dos Santos Nojima; coorientador: Frederico Braida Rodrigues de Paula – 2017.

188fl. il.(color.); 30cm

Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design Rio de Janeiro, 2017.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Design. 3. intervenção urbana. 4. lúdico. 5. resignificação. 6. cidadania I. Nojima, Vera Lúcia Moreira dos Santos. II. Paula, Frederico Braida Rodrigues de. III. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. IV. Título.

CDD: 700

*Dedico esta pesquisa a designers e alunos dos cursos de design,
para que se motivem e se alegrem em utilizar o espaço público
como campo de trabalho e de cidadania.*

Agradecimentos

À professora Vera Lucia Nojima, pela orientação segura, eficiente e esclarecedora e pela predisposição de pensar junto para chegar às soluções mais interessantes, criativas e adequadas;

ao professor Frederico Braida, pelo interesse, apoio e incentivo no desenvolvimento dos trabalhos;

à CAPES pela bolsa, muitíssimo importante para a realização da pesquisa;

aos professores Jackeline Farbiarz, Roberta Portas, Barbara Szaniecki, Antonio Colchete, Luiza Novaes e Anderson Horta por aceitarem ler e apreciar esta tese como membros da banca examinadora;

ao professor Luiz Antonio Coelho e aos alunos da disciplina *Imagem e Representação* do primeiro semestre de 2015 pela oportunidade de realizar uma experiência pedagógica de intervenção urbana;

aos professores do nosso Programa da Pós-graduação e às professoras Barbara Szaniecki e Zoy Anastassakis da ESDI por seus ensinamentos e a estas também pelo convite a participar dos seminários *Entremeios* 2015 e 2016;

aos funcionários do Departamento de Artes e Design e da Divisão de Bibliotecas e Documentação da PUC-Rio, pela ajuda muito importante nesse processo;

a todos os colegas do PPGDesign pelo companheirismo e trocas valiosas;

aos professores e pesquisadores Oscar Grauer (MIT, Estados Unidos), David Goveuneur (UPenn, Estados Unidos), Maria Villalobos (Doutora pela ENSA, Versailles, França), Carolina Ferreira (PROURB/FAU-UFRJ) e Henrique Barandier (Doutor pelo PROURB/FAU-UFRJ) pela experiência vivida no *workshop Espaço público e Equidade Urbana* na Praça General Osório – Rio de Janeiro;

aos professores Claudio Magalhães (DAD/PUC-Rio), Eduardo Costa (Instituto Gênese/PUC-Rio), Jarmo Suominen (Universidade Aalto - Finlândia) e aos colegas da UFSC e da UAalto pela possibilidade de desenvolver a experiência conjunta e coletiva no *workshop do Parque Inteligente da Gávea*;

ao professor Fernando da Silva, da Universidade de Lisboa, pelos apontamentos interessantes e pelo relato de experiências que ele e seus alunos desenvolvem projetos em espaços públicos de Portugal;

a Mariza Silvera, pela cuidadosa revisão do texto;

a Jeff Anderson (*Biourban*) pela troca de ideias sobre espaço público e participação cidadã;

aos componentes do Bloco *Tambores de Olokun* por me mostrarem na prática a importância de ocupar ruas, praças, jardins e parques com cultura, com amor e com coletividade;

à minha família, meus amigos, *mi novio Julián*, por compreenderem e aceitarem minha ausência nos vários momentos em que estive dedicada ao doutorado;

e, sobretudo,

à minha mãe, Teresa Cristina, pelo apoio e força para que eu estivesse completamente dedicada ao curso, assim como pelo crédito nos meus sonhos e desejos.

Resumo

Ferreira, Isabela de Mattos; Nojima, Vera Lúcia Moreira dos Santos; Paula, Frederico Braida Rodrigues de. **Design transversal e as práticas de ressignificação para a cidadania no espaço público**. Rio de Janeiro, 2017. 188p. Tese de Doutorado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

As intervenções urbanas são um fenômeno que vêm ocorrendo nos espaços públicos das grandes cidades. Resultam de ações criativas geradas pela participação coletiva e cooperativa de cidadãos interessados na transformação desses espaços em locais de convivência e de encontro. Através da análise desses objetos, pode-se verificar os substratos comunicacionais de processos de ressignificação que os compõem. Também foi possível perceber que a linguagem do lúdico tem um apelo multissensorial, que chama a atenção do cidadão para questões de cidadania. O design, ao empregar um *modus operandi* capaz de entrelaçar diversas expertises (competências), é uma atividade que pode potencializar a cultura da participação por meio de intervenções urbanas. Neste trabalho, foi realizado um estudo bibliográfico sobre: os conceitos de espaço, paisagem, território e lugar; intervenções urbanas; metodologias do design; efemeridade e permanência; ludicidade e processos semióticos. O trabalho de campo, que inclui levantamento de exemplos e experiências *in loco*, evidenciou as mensagens de lazer, informação e cidadania presentes nas intervenções lúdicas que ressignificam o espaço público.

Palavras-chave

Intervenção urbana; lúdico; ressignificação; cidadania; design.

Abstract

Ferreira, Isabela de Mattos; Nojima, Vera Lúcia Moreira dos Santos (Advisor); Paula, Frederico Braida Rodrigues de (Co-advisor). **The transversal design and the practices of resignifying the public space concerning citizenship.** Rio de Janeiro, 2017. 188p. Tese de Doutorado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Urban intervention is a phenomenon that nowadays is happening frequently on the metropolis. They are a result of creative actions that was generated from collective and cooperative participation of citizens interested in giving new significance to the public spaces. Those citizens demonstrate the will to exercitate their citizenship more broadly. Through the analysis of those objects, it was possible to verify the comunicational substracts derived from the processes of *ressignification of* these objects that compound the public space. It made evident that the language of the ludicity has a multisensory appeal, that drives attention of the citizen to messages of citizenship. The design employs a *modus operandi* capable of entrelace expertises as an activity that pontentializes the culture of participation on the public space. For this work, a bibliographical study was made about the following themes: concepts of space, landscape, territory and place; urban interventions; design methodologies; Ephemeral and Permanent; Ludicity and semiotical processes. The fieldwork was constructed with a survey of urban intervention examples and experiences *in loco* that evidentiates messages of leisure, information and citizenship contained on the ludic urban interventions that attribute new significations to the public space.

Keywords

Urban intervention; ludic; resignification; citizenship; design.

Resumen

Ferreira, Isabela de Mattos; Nojima, Vera Lúcia Moreira dos Santos (Tutora); Paula, Frederico Braida Rodrigues (Tutor adjunto). **El Diseño transversal y las prácticas de resignificación por la ciudadanía en el espacio público**. Rio de Janeiro, 2017. 188p. Tese de Doutorado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Las intervenciones urbanas son un fenómeno que ocurren en las grandes ciudades. Ellas son resultado de acciones creativas generadas por la participación colectiva y cooperativa de ciudadanos interesados en la transformación de los espacios públicos en sitios de convivencia y de reunión. De ese modo, demuestran la voluntad de los ciudadanos ejercer su ciudadanía de forma más amplia. Esas actividades evidencian los substratos comunicacionales de procesos de resignificación de los objetos que componen el espacio público. Fue posible percibir que el lenguaje del lúdico tiene un apelo multisensorial, que llama la atención del ciudadano para cuestiones de ciudadanía. El diseño emplea un *modus operandi* capaz de entrelazar varias especialidades y habilidades, como una actividad potencializadora de la cultura de participación en acciones de ciudadanía en el espacio público. Este trabajo está realizado bajo una revisión bibliográfica sobre los siguientes temas: conceptos de espacio, paisaje, territorio y hogar; las intervenciones urbanas; las metodologías de diseño, efimidad y permanencia, ludicidad y procesos semióticos. El trabajo de campo, incluyendo el estudio de ejemplos y experiencias *in loco*, ha permitido evidenciar los mensajes de recreación, información y ciudadanía contenidos en intervenciones lúdicas que resignifican el espacio público.

Palabras-clave

Intervención urbana; lúdico; resignificación; ciudadanía; design.

Sumário

1 Preâmbulo	16
1.1. Contextualização da pesquisa	16
1.2. Estrutura da tese	17
2 As intervenções no espaço da cidade	20
2.1. Cidadania e o direito à cidade	24
2.2. O lugar da intervenção	28
2.3. As intervenções efêmeras	31
2.4. O lúdico na intervenção	36
3 O design no espaço da cidade	42
3.1. Um olhar sobre o projeto	43
3.2. Um olhar semiótico	53
4 As intervenções efêmeras e lúdicas que ressignificam o espaço da cidade	60
4.1. Observando as intervenções	60
4.2. Vivenciando as intervenções	76
4.2.1. Workshop na Praça General Osório	76
4.2.2. Uma experiência pedagógica na Praça Santos Dumont	86
5 Os discursos do design nas intervenções efêmeras e lúdicas no espaço da cidade – à guisa da conclusão	107
6 Considerações finais	110
7 Referências	112
7.1. Bibliográficas	112

7.2. Sites	124
Anexo A – Questionário sobre a Praça General Osório	125
Anexo B – Resultado da aplicação de questionários na Comunidade do Cantagalo	130
Anexo C – Resultado da aplicação de questionários na Praça General Osório	146
Anexo D – Resultado da aplicação de questionários No Posto 8 na Praia de Ipanema	162
Anexo E – Relatórios de alunos participantes da experiência pedagógica	177
Apêndice – Termos de Autorização de uso de imagem	186

Lista de figuras

Figura 1: As fases da metodologia do <i>design thinking</i>	49
Figura 2: A relação triádica do signo	54
Figura 3: As funções do signo por Nadin	55
Figura 4: Níveis semióticos descritos por Nadin	56
Figura 5: <i>Macaco Gordo</i> , de Florentijn Hoffman, São Paulo, 2010.	61
Figura 6: <i>Aqui bate um coração</i> , São Paulo, 2012.	61
Figura 7: Corações na grama.	62
Figura 8: <i>Projeto Liberte os seus sonhos</i> , de Gabriele Valente, Lapa, Rio de Janeiro, 2012.	63
Figura 9: Brinquedos para <i>RUS Lima</i> , Lima, Peru, 2010.	66
Figura 10: Brinquedo, pintura e murais, Projeto Autobarrios Sán Cristóbal, Madri, Espanha, 2012.	66
Figura 11: <i>Equipamento extraordinário</i> , Virada Cultural de São Paulo, 2014.	67
Figura 12: Intervenção <i>A cidade é para brincar</i> na Virada Cultural de São Paulo de 2013.	68
Figura 13: <i>Lambe-lambe</i> e folheto do <i>Parque de diversões do Minhocão</i> , 2013.	68
Figura 14: Intervenção <i>Balançar eu adoro!</i> , 2013.	69
Figura 15: intervenção <i>Zoológico de Santa Cecília</i> , 2013.	69
Figura 16: <i>A bolha imobiliária</i> , Aniversário da Cidade de São Paulo, São Paulo, 2013.	70
Figura 17: <i>O lixo não existe na Praça Éder Sader</i> , 2014.	71
Figura 18: <i>O lixo não existe no Jardim Miriam</i> , 2012.	71
Figura 19: <i>Playground Augusta</i> , 2013.	71
Figura 20: Projeto <i>Que ônibus passa aqui?</i> – adesivo anterior	73
Figura 21: Adesivo novo	74
Figura 22: Tutorial	75

Figura 23: Quando o projeto foi incorporado pela prefeitura de Porto Alegre	75
Figura 24: Mapa da Praça General Osório no <i>Google Maps</i>	77
Figura 25: Gari desenhou o chafariz que é para ele é a parte mais problemática da praça	80
Figura 26: Entrevistados explicam o que lhe incomodam na praça através da fala e de desenho.	80
Figura 27: Intervenção na praça.	81
Figura 28: Projeto <i>Mais Cor Para Sua Vida</i>	82
Figura 29: Percurso desenhado por fitas coloridas	83
Figura 30: A travessia das fitas despertava curiosidade	83
Figura 31: Intervenção <i>Viver sem barreiras</i>	84
Figura 32: A intervenção <i>Perceba-se aqui</i>	84
Figura 33: A intervenção <i>Faça a sua cidade utopia</i>	85
Figura 34: Mapa da Praça Santos Dumont no <i>Google Maps</i> .	86
Figura 35: Intervenções de estêncil, cartazes e <i>grafitti</i>	87
Figura 36: Banheiros ficam com poça de urina	87
Figura 37: Interferências no caminho do pedestre	88
Figura 38: A ciclovia em alguns momentos fica apagada.	88
Figura 39: Um novo olhar sobre a praça	91
Figura 40: A região em vermelho é o local da horta urbana	92
Figura 41: Placas da escala de rega e sobre consumo consciente	92
Figura 42: Colaboradores da horta	93
Figura 43: Adesivos do personagem Santos Dumont	93
Figura 44: Aplicação do adesivo na aléa	94
Figura 45: Adesivos aplicados na lixeira e na academia do idoso	94
Figura 46: Mapa que ficaria na praça para as pessoas colaborarem com ele	95
Figura 47: O mapa ambientado na praça	95
Figura 48: Exemplos de adesivos para colar no mapa	96
Figura 49: Algumas frases e imagens colocadas pela praça.	96
Figura 50: Esboço do Dumont Skate Park	97
Figura 51: Cartazes de lançamento do Dumont Skate Park	97
Figura 52: Vivendo a praça	98

Figura 53: Totem do Vivendo a praça no ambiente	98
Figura 54: Projeto Curvas (Maquete em 3D de como seriam os brinquedos)	99
Figura 55: O ninho de livros já existente na praça	100
Figura 56: O novo desenho do ninho de livros proposto pelos alunos	100
Figura 57: Espaços de leitura para estimular a permanência das pessoas na praça.	100

Lista de quadros

Quadro 1: Características da intervenção efêmera e lúdica	40
Quadro 2: Características das modalidades projetuais do design que dialogam com a transversalidade	52
Quadro 3: Correlação entre as Dimensões semióticas da linguagem, os Elementos do design e as Funções do design	56
Quadro 4: Relações entre intervenção efêmera lúdica e o arcabouço semiótico	59
Quadro 5: Incidência das características predominantes	106

1 Preâmbulo

1.1. Contextualização da pesquisa

O espaço urbano resulta da representação de práticas sociais e culturais, portanto constitui-se em linguagens. O espaço é mediação que cria uma atmosfera social, responsável por comportamentos, valores e ambientes de convivência (FERRARA, 2002, p.4). As intervenções urbanas são um fenômeno que vem ocorrendo nos espaços públicos das grandes cidades. São ações criativas geradas pela participação coletiva e cooperativa de cidadãos interessados na transformação desses espaços em locais de convivência e de encontro. O design, ao empregar um *modus operandi* capaz de entrelaçar diversas expertises (competências), é uma atividade que pode potencializar a cultura da participação. Braida e Nojima (2014) afirmam que o design é um fenômeno de linguagem e que esse campo do conhecimento pode ser compreendido como prática sociocultural e comunicativa, já que os produtos de design são sistemas de signos que produzem mensagens e, portanto, capazes de ressignificar os espaços da cidade. Os objetos de design são sistemas de signos e, sendo assim, são capazes de gerar significados, compor mensagens e constituir discursos.

A pesquisa aqui relatada investigou as linguagens do design que estão presentes em intervenções efêmeras e lúdicas no espaço público. Diante das premissas que os objetos de design são sistemas de signos e, portanto, capazes de gerar significados, compor mensagens e constituir discursos, chegou à hipótese de que as intervenções efêmeras e lúdicas são praticadas no espaço público como manifestações de cidadania, através de substratos comunicacionais de ressignificação presentes nesses objetos elaborados a partir de conceitos e processos de design.

Em vista disso, objetivou-se destacar e determinar os conceitos e processos das linguagens do design nas intervenções efêmeras e lúdicas no espaço público e compreender os processos que promovem vivências culturais e práticas sociais.

1.2. A estrutura da tese

Em uma primeira etapa, foi realizada uma pesquisa exploratória, que serviu para a aproximação com o tema e que resultou na definição das premissas e formulação da hipótese e do objetivo geral. Para tanto, foram realizados levantamento bibliográfico e iconográfico a respeito de: intervenções urbanas efêmeras e permanentes; o efêmero; o lúdico; os conceitos de espaço, paisagem, território e lugar; o design e suas metodologias e os processos semióticos.

A partir dessa delimitação teórica pode-se chegar à definição das características das intervenções efêmeras e lúdicas e à compreensão de como estas se traduzem em signos que apresentam as funções do design, os fundamentos do design e as dimensões semióticas da linguagem.

Numa etapa posterior, realizou-se uma pesquisa descritiva, que incluiu o levantamento de exemplos e experiências *in loco* e foram evidenciadas as mensagens de cidadania presentes nas intervenções efêmeras e lúdicas que ressignificam o espaço público. A partir dessa pesquisa pode-se comprovar a presença das características das intervenções efêmeras e lúdicas elencadas nos capítulos teóricos. Percebeu-se que algumas características variavam de predominância em cada um dos exemplos analisados.

O arcabouço teórico foi respaldado a partir de preceitos da semiótica em Peirce (2000, 1986), Morris (1976), Schulmann (1994) e Nadin (1987), Braidia e Nojima (2014), Nojima (2006, 2008a, 2008b); de conceitos do espaço, paisagem, território e lugar em Santos (1978, 1989, 1996), Duarte (2002), Cullen (1983), Corner (1999), Adam (2008); de ensinamentos sobre a cidadania em Carvalho (2002) e sua relação com o espaço público em Serpa (2014); de lições de design sobre a cidade em Ferrara (1993, 1988, 2002, 2008) e Gehl (2013), as intervenções urbanas *bottom-up* em Marcos Rosa e Ute Weiland (2013) e as intervenções urbanas temporárias em Fontes (2012a, 2012b, 2013); de pressupostos sobre hibridismo do design e suas manifestações contemporâneas em Braidia e Nojima (2014), modalidades projetuais do design em Brown (2008), Manzini (2008), Couto (1991), Scaletsky (2016), Del Gaudio (2014), Sanoff (2009), Sanders e Stappers (2008).

Por essas razões, a presente tese se inicia com o delineando o objeto da pesquisa que é a intervenção efêmera e lúdica e os discursos do design contidos nela.

No capítulo 2, foram definidos os conceitos que definem e balizam o objeto da tese – a intervenção efêmera e lúdica. O Capítulo foi subdividido em quatro subcapítulos.

Na primeira parte buscou-se demonstrar a importância do conceito de cidadania enquanto direito à cidade, termo cunhado por Lefebvre (2002) no livro *O direito à cidade*, para demonstrar a importância do espaço público como espaço de manifestação de liberdade de expressão, de luta por direitos e espaço comum de diferentes grupos sociais onde é possível exercitar a tolerância e o entendimento.

Na segunda parte, foram apresentados os conceitos de lugar, paisagem, território e espaço, fundamentais para o entendimento do espaço da cidade. Desse estudo, extraiu-se que é no lugar que a intervenção se manifesta enquanto local de construção de identidades e significados.

Na terceira parte pode-se compreender melhor o que é uma intervenção efêmera e como o efêmero é uma marca do mundo contemporâneo.

Na quarta e última parte desse capítulo compreendeu-se o fenômeno do lúdico, que se mostra como uma necessidade imaterial dos homens desde os tempos primitivos. O lúdico se apresentou como um conceito que tem semelhanças com a intervenção efêmera, o que possibilitou a definição de características da intervenção efêmera e lúdica.

O capítulo 3 apresentou o design como fenômeno de linguagem e como esse se relaciona com o espaço da cidade. O subcapítulo *Sob um olhar do projeto*, expôs metodologias do design que permitem participação dos cidadãos na criação e construção de intervenções urbanas. Já o subcapítulo *Sob um olhar semiótico*, aponta que as intervenções efêmeras e lúdicas são objetos de design, que se constituem em linguagens e sistemas sígnicos e que, como tal, intermedeiam as relações dos indivíduos com o mundo real. Buscou-se compreender, por meio de arcabouço semiótico, como se dão os processos de significação e ressignificação no espaço da cidade e como as características das intervenções efêmeras e lúdicas podem atuar nesses processos.

O capítulo 4 apresenta a investigação desenvolvida sobre projetos de intervenções efêmeras e lúdicas. Esse capítulo foi subdividido em três partes: na primeira, uma foi realizada pesquisa documental e bibliográfica que permitiu selecionar e analisar intervenções que mais se aproximavam do objeto de pesquisa. Na segunda parte, discorreu-se sobre vivências decorrentes da participação em atividade de workshop na Praça General Osório, no bairro de Ipanema, Rio de Janeiro e de experiência pedagógica realizada com alunos do curso de Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, na Praça Santos Dumont, no bairro da Gávea, Rio de Janeiro. Desses exemplos pode-se fazer uma análise baseada nas características que compõem a intervenção efêmera e lúdica.

No capítulo 5 conclui-se que os conceitos e processos das linguagens do design nas intervenções efêmeras e lúdicas no espaço público traduzem-se nas características da intervenção efêmera e lúdica, a saber: impactante, inusitado, excepcional, típico, interativo, flexível, participativo, relacional, catártico e motivador. Essas características motivam o empoderamento do cidadão para se tornar “sempre ator, coautor e participante, assim como os espectadores passam a ser participantes e às vezes mesmo coautores” (JACQUES, 2002, p.149).

A análise dos exemplos selecionados a partir de observação e vivências permitiu destacar que os conceitos e processos das linguagens do design em projetos de intervenções lúdicas e efêmeras no espaço da cidade, estão contidos nas características participativa e relacional. Percebe-se nesses discursos do design a intenção de estimular a cidadania, a convivência e permanência no espaço público, ao valorizar o indivíduo e o coletivo em sua potência criadora de ressignificação de objetos e lugares, além de estimular a profusão de construção de redes e de trocas comunicacionais na cidade.

2 As intervenções no espaço da cidade

O vocábulo intervenção sugere a ideia de agir sobre algo, podendo ser de forma direta ou indireta; também pode ser utilizado quando há o ato de se envolver em uma situação para evitar ou incentivar que algo aconteça. Tem como sinônimos as palavras interferência, interação e intermediação (HOUAISS, 2001).

A intervenção traz propostas inusitadas de perceber um espaço, diferente da planejada para aquele local. Essas ações sugerem novos usos, funções e dinâmicas espaciais. A intervenção tem um caráter de excepcionalidade. A novidade que traz, enquanto interferência, apela aos sentidos das pessoas que ali transitam, tirando-as de seu cotidiano, onde os objetos da cidade já perderam muito de seu apelo, de seu caráter de novidade. Intencionam provocar, além de reações, transformações no comportamento e nos valores dos indivíduos. Por vezes têm caráter crítico de questionar regras estabelecidas e uma proposição política, muitas vezes se utiliza dos conceitos de “surpresa, do humor, da ironia, da crítica, do estranhamento” (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2017).

A iniciativa e realização de uma intervenção podem ter caráter comunitário, artístico ou ser realizado por arquiteto urbanista a pedido de uma instituição ou iniciativa privada. Caso seja fruto de um projeto arquitetônico ou urbanístico, pode objetivar a renovação, a reabilitação, a requalificação ou a revitalização urbanas.

A renovação urbana preocupa-se com a ocupação de áreas centrais da cidade por prédios novos que abrigam atividades econômicas trazidas por empresas do setor financeiro e por multinacionais. Há, como consequência, a expulsão da área residencial para as periferias, principalmente da classe média. A atuação de uma renovação urbana atinge a morfologia e a paisagem da cidade, além de influenciar na substituição de habitantes de uma classe por outra com níveis de rendimento, instrução e estilo de vida distintos.

A reabilitação funcional ou simbólica de áreas da cidade é uma intervenção em um espaço constituído que objetiva a preservação do patrimônio arquitetônico e a habilitação de edifícios para uso residencial. Com a reabilitação pretende-se

aprimorar a “qualidade de habitação, serviços e instalações” (MOURA et al., 2006, p.18), podendo-se restaurar ou demolir partes dos antigos edifícios ou edifícios inteiros. Essas ações intencionam fazer uma reforma que traga rentabilidade a uma parte histórica da cidade e geração de empregos, além de estimular o fortalecimento de laços identitários. É também sustentável, pois procura preservar as construções já existentes e promover a reforma de sua maioria, possibilitando, assim, a diminuição de descarte de resíduos sólidos que podem poluir o meio ambiente e a redução do uso de recursos necessários para construir um edifício novo.

A requalificação urbana aspira qualificar espaços públicos da cidade por meio de estratégias que sugerem novos modos de utilização de uma área com vistas ao desenvolvimento econômico do lugar e à sua acessibilidade. É chamado também de “política de centralidade urbana” (MOURA et al., 2006, p.20). Como exemplo, podem-se citar as requalificações realizadas em áreas degradadas de metrópoles como Barcelona, Londres e Rio de Janeiro com o intuito de receber turistas que foram a essas cidades para assistir aos jogos olímpicos.

A revitalização urbana é o “conjunto de medidas que visam criar novo grau de eficiência (para um) conjunto urbanístico, de uma região” (FERREIRA, 2001). Essas medidas fazem parte de um plano estratégico e transversal que pretende integrar as “funções urbanas, parceiros e recursos” (MOURA et al., 2006, p.21). Incorporam também, no projeto, valores existentes na região estudada para que seja possível uma proximidade entre as atividades que ocorrem no lugar e as pessoas que por ali circulam. Também pretende identificar potenciais da região e intervém de modo a possibilitar que essa potencialidade aflore. É um projeto de gestão coletiva onde a população e as instituições que ali atuam são coautores.

A intervenção quando artística tem em sua proposta uma investigação do uso da interferência na experiência do homem com o espaço. Essa ocupação também torna a obra do artista mais visível para o público em geral. Os movimentos artísticos do dadaísmo, minimalismo, a arte conceitual e o neoconcretismo, entre outros, além da corrente teórica da fenomenologia e o movimento situacionista, influenciaram o surgimento de intervenções urbanas. Os artistas urbanos que propõem a reflexão, através de sua arte, sobre questões políticas, ecológicas ou sociais têm sido chamados de *ativistas* por alguns teóricos da área e pelo público em geral. Dentre os artistas considerados *ativistas*,

podemos citar o nome do grafiteiro Banksy, que realiza obras que questionam as consequências do neoliberalismo na sociedade atual.

As intervenções ocorrem em áreas externas ou internas de edifícios e em espaços públicos. Como exemplo, podem ser citadas algumas intervenções recorrentes: eventos, obras de arte – instalação, *grafitti*, *land art*, *site specific*, performances, vídeos –, oficinas, mesas redondas e publicidade – cartazes, *flyers*, adesivos e lambe-lambe.

Aqui se faz necessário explicar um pouco mais a fundo os tipos de intervenções artísticas, para que se possa perceber as diferenças entre elas. A instalação é um ambiente construído no espaço de uma galeria ou museu. Esse termo vem sendo utilizado desde a década de 1960 e com frequência é relacionado às obras nomeadas como *assemblages*¹. Uma instalação tem contornos difíceis de serem diferenciados do ambiente que a envolve, o que a torna uma obra de arte muitas vezes ambígua. A apreensão dessa obra se dá ao caminhar por ela.

Grafitti é uma palavra de origem italiana que se refere ao plural de *grafito* que era a inscrição feita nos muros, durante o Império Romano. *Grafitti* foi aportuguesado para grafite. Esta é uma expressão artística realizada em muros, paredes e fachadas de espaços públicos e de casas e prédios. É executado principalmente com spray e látex. Desde a época do império romano se pintava em muros, porém, contemporaneamente, a partir da década de 70 em metrô e muros da cidade de Nova Iorque iniciou-se um movimento de jovens que escreviam seus nomes e criavam símbolos para se sentirem parte daqueles espaços. Esse movimento ganhou força desde então e começou a ser reconhecido como arte a partir da década de 1980 com as obras de Keith Haring e Jean-Michel Basquiat, que utilizaram a linguagem do Grafite como forma de expressão e ganharam notoriedade com a chancela de críticos de arte.

A *land art* ou *Eart art* ou *Earthwork*, intenciona estabelecer uma outra relação com o ambiente natural, não mais a representando, mas a utilizando como *locus* para a obra de arte se concretizar. Planícies, planaltos, grandes depressões, desertos e lagos se tornam o ambiente de manifestação artística. Geralmente são

¹ Esse termo foi cunhado pelo artista plástico e gravador Jean Dubuffet (1901-1985) para designar trabalhos que se assemelham a *bricolages*. É uma “estética da acumulação” onde qualquer tipo de material pode ser incluído na obra. Pretende quebrar barreiras entre a arte e a vida cotidiana, utilizando para tanto objetos de uso cotidiano – cartazes publicitários, embalagens, filmes, revistas, letreiros – e com eles faz uma justaposição de imagens da sociedade de massa.

obras de grandes dimensões e sugerem que o espectador adentre as obras e as percorra. O valor da obra está na percepção do espectador e com a experiência que adquire. Ao buscar o ambiente natural, os artistas desse movimento pretendiam conscientizar o espectador sobre a intervenção do tempo perceptível pelas sedimentações e corrosões nas paisagens naturais.

As intervenções do tipo *site specific* são criadas para um lugar específico. São obras que buscam dialogar com o meio que as circunda. Apresenta uma tendência na arte contemporânea de voltar para o uso do espaço público como ambiente de manifestação artística. A ideia é tornar a arte mais acessível.

As performances são manifestações artísticas que combinam elementos do teatro, artes visuais e música, entre outros. Diferentemente do *happening*², a performance chama o espectador a participar da cena proposta pelo *performer*³. Dirige a atenção da criação artística para o cotidiano, a realidade urbana e para a natureza. Questionam também as subdivisões da arte ao agregar em uma cena dança, música, pintura, teatro, escultura e literatura. Pretende romper barreiras entre o que é considerado arte e o que não é.

As intervenções de *video* começaram a se manifestar na década de 1960 com o barateamento e a difusão da tecnologia do vídeo. Com a introdução dessas no campo da arte, houve um debate sobre o fazer artístico, trazendo questionamentos sobre as possibilidades de pensar a representação – uma nova forma de olhar – e a relação do videoarte com o ambiente circundante. Também pretende romper as barreiras entre arte e vida apresentando imagens do cotidiano – imagens televisivas, do cinema, publicidade e animações.

Muitas vezes, as intervenções urbanas são realizadas sem autorização prévia das prefeituras. Contudo, atualmente, há instituições e órgãos do governo que aprovam e até financiam intervenções em fachadas e espaços públicos.

² Manifestação artística que combina artes visuais com teatro, que não tem enredo. Apenas são proferidas palavras soltas com sentido conotativo ou sons de animais e natureza. É distinta da performance por apresentar uma combinação de elementos multissensoriais com o intuito de incentivar o espectador a participar da cena. Permite qualquer pessoa ser ator de uma cena. O termo foi cunhado por Allan Kaprow (1927-2006) no final da década de 1950. É aberta a improvisos. Pode ocorrer em ambientes fechados ou externos. Não se repete, cada vez é realizada uma maneira nova, de acordo com o acaso e a espontaneidade do artista e do público que interferem na obra.

³ Termo da língua inglesa que denomina um artista que realiza performances.

As intervenções, permanentes ou efêmeras, permitem, portanto, potencializar o espaço em que se inserem, possibilitando novos usos e conformações dos espaços (usados ou ociosos) e podem recuperar/revitalizar lugares. As intervenções tratadas nesta tese são as efêmeras no espaço público, pois, contêm caráter de excepcionalidade que apela aos sentidos do cidadão e que promove leituras e interpretações que permitem novas possibilidades de conceituação, imaginação e utilização dos espaços públicos.

2.1. Cidadania e o direito à cidade

Conforme dito no capítulo anterior, as intervenções de que tratamos aqui, as que povoam de forma efêmera o espaço público, intencionam causar nos cidadãos um impacto informacional que podem fazê-los repensar o espaço em que circulam e os estimulam a dele se apropriarem. As intervenções efêmeras podem levar à “ampliação do espaço público democrático e potencializador da cidadania” (SERPA, 2014, p.62).

Nesse sentido, cabe a observação de Rosa e Weiland, no livro *Handmade urbanism* (2013), acerca de que a participação coletiva em intervenções urbanas, reunindo diferentes atores, é um fenômeno que vem ocorrendo nas grandes cidades. Os autores explicam que essa transformação dos espaços realizada pelos próprios usuários é motivada pela ausência de ações do governo em algumas áreas da cidade, levando grupos de cidadãos a promover ações criativas, transformando ruas, praças, jardins e fachadas, melhorando a qualidade de vida, a convivência e a habitação nas referidas delimitações. Iniciativas do tipo *do-it-yourself* (faça você mesmo), utilizando o conhecimento tácito, têm sido testadas e realizadas em diversas cidades.

Diante da importância do exercício da cidadania no que concerne ao objetivo de intervenções efêmeras realizadas no espaço da cidade, buscou-se definir o que é cidadania em termos de direito a intervir e se apropriar do espaço público.

A etimologia do vocábulo cidadania é *civitas*, do latim “cidade”⁴ Do Dicionário Houaiss (2001), interessa a esta pesquisa a acepção 1. qualidade ou condição de cidadão. O termo abrange as dimensões civil, política e social⁵. A primeira se refere à liberdade individual de expressão e pensamento; aspecto político dá conta do direito à participação no exercício do poder político, como eleito ou eleitor. A dimensão social concerne ao conjunto de direitos relativos ao bem-estar econômico e social, que vai desde a segurança até o direito de partilhar de um mesmo nível de vida, de acordo com os padrões predominantes na sociedade.

Carvalho, em *Cidadania no Brasil: o longo caminho*, 2002, explica que os direitos civis são os direitos fundamentais à vida, à liberdade, à propriedade e à igualdade perante a lei, asseguram a vida em sociedade, quando há uma justiça independente, eficiente, barata e acessível a todos. Os direitos políticos relacionam-se à participação do cidadão no governo da sociedade, por demonstrações políticas, organização de partidos, pelo ato de votar e ser votado. Os direitos sociais estão baseados no conceito de justiça social, lidam com a repartição da riqueza coletiva, com os direitos à educação, ao trabalho, ao salário justo, à saúde e à aposentadoria.

Carvalho (2002) afirma que no Brasil há maior valorização do direito social, se comparado ao direito civil e político. Além disso, o direito social precedeu os demais, o autor destaca que a ideia de cidadania se desenvolveu a partir do fenômeno de Estado-nação, com a Revolução Francesa. O autor conclui que uma cidadania plena é aquela que combina liberdade, participação e igualdade para todos.

Com a vigência do neoliberalismo, houve diminuição do poder do Estado, o que afetou a natureza dos direitos políticos e sociais, a questão da cidadania voltou a estar em pauta. A globalização da economia acarreta e continua a ocasionar mudanças importantes nas relações entre Estado, sociedade e nação. Estes eram o centro da noção e da prática da cidadania ocidental, mas perderam

⁴ Disponível no Site do Centro de informação europeia Jacques Delors: <http://www.eurocid.pt/pls/wsd/wsdwcot0.detalhe?p_sub=4&p_cot_id=1917&p_est_id=5300#bloco2>. Acesso em: 6 jun.2014.

⁵ Disponível no Site do Centro de informação europeia Jacques Delors: <http://www.eurocid.pt/pls/wsd/wsdwcot0.detalhe?p_sub=4&p_cot_id=1917&p_est_id=5300#bloco2>. Acesso em: 6 jun.2014.

poder, pois “a redução do papel do Estado em benefícios de organismos e mecanismos de controle internacionais tem impacto direto sobre os direitos políticos (...)” (CARVALHO, 2002, p.225).

Para Mendes (2011), o conceito de cidadania se desvirtuou da ideia de formação de uma pessoa capaz de entender seus direitos e deveres para uma relação de consumo.

Quando a pessoa vai fazer um documento no Poupatempo, ela pega um pedaço de papel e, com este ato, se considera um pouco mais cidadã. Mas cidadania não é isso: é viver em harmonia com o outro, transformar princípios e valores em atitudes que não beneficiam só interesses individuais, mas interesses coletivos. Por exemplo, eu varro a rua para evitar que o lixo se acumule e prejudique tanto a mim quanto aos meus vizinhos (MENDES, 2011).

Bauman (1999, p.88) entende que “a maneira como a sociedade atual molda seus membros, é ditada, primeiro e acima de tudo, pelo dever de desempenhar o papel de consumidor”. A cultura de consumo intervém nas relações de cidadania presentes na cidade, fragilizando as noções de comunidade e solidariedade no âmbito social.

A noção individual de pertencimento a uma nação, a uma totalidade, que era trazida pelo Estado nacional, se enfraquece diante de um mundo globalizado em que a economia em escala mundial influencia as políticas econômicas de um país. Está ocorrendo um “encolhimento do espaço público na sociedade contemporânea que cada vez mais [...] é colonizado pela lógica privada” (ALMEIDA, 2009 apud RODRIGUES, 2013, p.15)

Entre as funções sociais do espaço urbano pode-se destacar que é um importante lugar para encontros, manifestações, protestos políticos e *happenings*. É o ambiente para o encontro informal e democrático

Lefebvre (2002) no livro *O direito à cidade*, defende que os habitantes da cidade têm o direito de se apropriar do espaço urbano, como direito de uso. No sentido de ocupar seus espaços e poder representá-los e caracterizá-los. O direito à participação diz respeito a tomar decisões e o que é exercer a cidadania. A expressão urbanidade é entendida por Merlin e Choay (1996) como a polidez no trato social entre pessoas que circulam no mesmo espaço. Coutinho (2006) entende a urbanidade como a aceitação do outro, apesar de ainda existirem preconceitos e diferenças sociais, é como se fosse uma máscara social utilizada para uma boa convivência na cidade.

Joseph (2005) e Cocco (2000) concordam que as políticas urbanas não conseguem dar conta da heterogeneidade dos modos de vida e espaços, não evitam enclaves e privilégios, mas ainda sim o ambiente urbano, a metrópole, é um ambiente de minorias e não de exclusão. Um espaço que possibilita, apesar de tudo, que grupos minoritários exerçam sua cidadania.

Joseph (2005) também apresenta o conceito de rede, que foi definido por estudiosos da escola de sociologia de Chicago. Eles entendem que através de encontros e circulação de diferentes grupos sociais nos espaços intermediários – os círculos, salões, cafés e clubes – o laço social pode se expandir e se desdobrar, mesmo entre grupos sociais estabelecidos e minorias. As relações primárias, que são as relações próprias da comunidade e da vizinhança em ambientes menores e cidades pequenas, podem dar lugar, na metrópole, às relações secundárias, que ocorrem em encontros de indivíduos que circulam no espaço público, estabelecendo laços frágeis, que dependem do interesse desses indivíduos em se comprometer. As redes, portanto, são formadas a partir da vontade de indivíduos assumirem compromissos entre si.

Atualmente, a relação de vizinhança e de trabalho, definidas pela proximidade territorial, perdeu força, o espaço passa a ser definido pelas redes, mas é também cada vez mais dividido e segmentado, agora são os espaços policêntricos, não mais o dualismo centro/periferia. Assim não está no centro a questão territorial e sim as redes que se formam pelas relações formadas pelo “trabalho imaterial” (COCCO, 2000).

A questão da falta de mobilidade para alguns grupos e facilidade de mobilidade para outros pode, por exemplo, ser demonstrada na relação asfalto/favela, o asfalto com facilidade de acesso a serviços, com muitas conexões ao mercado mundial, com muito fluxo por um lado e a favela com pouca infraestrutura, com fluxos prejudicados devido à fragmentação social. Áreas da cidade, como condomínios fechados, centros financeiros e shopping centers tendem a reforçar essas diferenças.

Para os intelectuais da escola de Chicago, o espaço público é constituído de um espaço físico de locomoção e um espaço abstrato de comunicação. Este espaço público feito de conversas é responsável por tornar públicas as experiências individuais, possibilitando uma igualdade entre os estranhos que se comunicam,

mostrando-se como um componente essencial da cidadania. Pode permitir novas maneiras de ser e agir na cidade.

O trabalho contemporâneo “é chamado de imaterial” (COCCO, 2000), pois o que o define são as trocas de conhecimentos e informações em forma de trabalhos cooperativos, colaborativos e de cocriação. Atualmente, as relações de trabalho estão menos associadas a territórios contíguos. As redes colaborativas afetam os modos de vida, as práticas na cidade, as individualidades, relações de sociabilidade e o exercício da cidadania.

Gehl (2013), em *Cidade para pessoas*, compreende que a cidadania dá conta da dimensão humana, pensando em uma cidade que torne fácil o ato de caminhar e se deslocar, sem prejuízos para a segurança, evitando a circulação indevida de veículos e transportes coletivos. Entende que o planejamento urbano deve começar com as pessoas, já que a consideração relativa à circulação de pessoas em centros urbanos é menos dispendiosa, simples, saudável e sustentável, além de tornar a cidade um lugar onde o cidadão pode se sentir mais à vontade para intervir e se apropriar. O uso do espaço público é principalmente relevante em áreas habitacionais com alta densidade populacional e poucos recursos econômicos, já que não há tantas opções de lazer e cultura.

Neste subcapítulo buscou-se, portanto, apresentar o conceito de cidadania como forma de intervir no espaço da cidade, a fim de torná-lo um local mais adequado aos interesses, desejos e necessidades da população. As intervenções possibilitam uma maneira inusitada de perceber o espaço e de utilizá-lo. Estimulam a interação dos cidadãos e intermedeiam a relação do cidadão com o espaço público, fazendo com que ele tenha outras percepções desse local. O cidadão, ao ter uma experiência positiva com o lugar, sente-se livre para atuar no espaço e se apropriar dele, exercendo, assim, a sua cidadania de forma mais ampla.

2.2.O lugar da intervenção

Quando o cidadão compreende o espaço público como algo em que pode intervir e se apropriar, o espaço deixa de ser algo abstrato para ser o local onde o cidadão concretiza suas ações e intenções. Essa operação faz com que o espaço passe a ser lugar, local onde o cidadão se identifica e significa. Para pode

compreender um pouco melhor cada um desses conceitos, a seguir, fez-se uma distinção entre lugar, paisagem, espaço e território.

O lugar é uma fração do espaço em que um grupo de pessoas deposita seus valores culturais e referências, um local onde constroem a sua identidade. Está repleto de signos e valores contidos em objetos e ações que o permeiam e revelam a cultura de um grupo e dos indivíduos que o compõe. Ferrara (1993) estabelece que, enquanto o espaço está definido pelo percepto, o lugar é moldado pelo juízo perceptivo. O espaço proporciona, ao homem na cidade, os estímulos qualitativos de objetos que ainda não passaram por um processo de significação por meio do intelecto, que ainda não foram avaliados segundo o código e repertório próprio de cada pessoa. O estímulo qualitativo do percepto se relaciona com cores, texturas, cheiros, tudo que apela aos sentidos. Em um segundo momento, o intelecto produz um juízo perceptivo que seleciona e organiza objetos e ações em prol de definir uma representação, imagética, sonora ou verbal do espaço. Essa ação determina dentro de um espaço, o estabelecimento de um lugar.

Lynch (1999), em *A imagem da cidade*, realizou pesquisas com habitantes de três cidades norte-americanas e percebeu que a mesma delimitação de espaço urbano é organizada e (re)significada de forma diferente por cada pessoa entrevistada. Cada indivíduo selecionou e destacou objetos e ações que mais lhe pareciam significativos. Essa é a operação de transformar espaço em lugar, ocorre quando o espaço “é vivenciado por seus habitantes pela multiplicidade de significados que desperta, pelo uso que se faz dele, ou pelos valores culturais que dirigem sua apreensão e organização” (DUARTE, 2002, p.66).

É no lugar que “a informação se concretiza” (FERRARA, 1993, p.153), onde ela é interpretada e apropriada pelos indivíduos e grupos que circulam pela cidade. No lugar é “onde diferenças culturais se manifestam e entram em contato” (DUARTE, 2002, p.67). Tuan (1983) assevera que a experimentação do espaço é possível através do lugar, ou seja, através do seu uso. No lugar é possível apreender, reconhecer e ordenar os elementos significativos a nós, que nos definem e que definem o outro. Faz parte de um processo de significação mutante e fértil dos cidadãos, que pelos usos que fazem, constantemente criam novos valores culturais.

O conceito de paisagem urbana que interessa a esta pesquisa é definido por Cullen (1983), no livro *Paisagem Urbana*, e por Corner (1999) em *Recovering*

landscape. Para Cullen (1983), a paisagem “é a arte de tornar coerente e organizado, visualmente, o emaranhado de edifícios, ruas e espaços que constituem o ambiente urbano [...], possibilita análises sequenciais e dinâmicas da paisagem a partir de premissas estéticas” (ADAM, 2008, p.63).

Cullen (1983) compreende que há três aspectos que compõem o conceito de paisagem: *a ótica*, que é construída a partir da visão geral extraída de percepções sequenciais dos espaços urbanos; *o local*, que é criado a partir das reações do sujeito frente ao espaço e seus pontos de referência e, finalmente, *o conteúdo*, que é um conjunto que contém as cores, texturas, escalas, estilos que caracterizam a malha urbana. Assim, o conceito de paisagem é entendido como um elemento organizador do espaço. A noção de paisagem formulada por Cullen leva em consideração a subjetividade – as emoções e afetividade – do transeunte na relação com a cidade, através da observação de seus elementos estéticos.

Corner (1999), por sua vez, entende a paisagem não como cenário, mas sim como processo ou atividade, já que a malha urbana está em constante transformação como consequência da “consolidação de espaços de mobilidade, transição, circulação e trocas” (FONTES, 2013, p.84). Santos (2014) assevera que a paisagem dá conta da dimensão da percepção e é como uma fotografia, como uma “materialização de um instante da sociedade” (SANTOS, 2014, p.79). Dependendo do lugar em que estamos temos percepções diferentes da paisagem, pois é através de nosso aparelho cognitivo que a apreendemos e através de nossa educação formal ou informal e o nosso repertório, que selecionamos e hierarquizamos o conjunto de objetos que observamos.

O conceito de espaço, diferentemente do conceito de paisagem, engloba as ações da sociedade e se caracteriza pela concretização dos processos sociais na paisagem; “é a sociedade encaixada na paisagem” (SANTOS, 2014, p.80). A espacialização é o movimento responsável pela modificação da paisagem através de uma atualização, uma inovação, uma mudança estrutural ou funcional.

Santos (2014) postula que o espaço não é a relação entre o homem e a natureza bruta, mas sim uma relação entre a sociedade e os objetos geográficos, naturais e sociais. O homem age no espaço e o produz quando insere formas geográficas – objetos naturais e artificiais – que corporificam conteúdos – as informações, as mensagens e os discursos – produzidos pela sociedade em movimento. Esses objetos são mediadores que concretizam as relações presentes

na cidade, são signos que organizam “todas as nossas sensações, atividades e instituições” (DUARTE, 2002, p. 49-50). Lefebvre (2013) entende o espaço como um espaço social que tem uma lógica própria responsável por delimitar quais objetos serão destacados e como esses se organizarão.

O território, por sua vez, é

uma porção de espaço codificada, onde os símbolos e suas ordens tendem a imantar o espaço, organizando o regime de forças que nele habitam ou que por ele passam não necessariamente controlados apenas por um poder soberano, mas também por valores que determinam a sociedade (DUARTE, 2002, p. 46).

Essa é uma delimitação que se dá pela concretização de relações de poder no espaço da cidade. Esse conceito se relaciona “à ideia de domínio, à área de influência” (DUARTE, 2002, p. 77). O traçado de um território ocorre quando há um sistema de valores em comum pelas pessoas que ocupam essa área. Tal código influencia na dinâmica de ações e objetos que se encontram dentro de uma delimitação territorial. Há o processo de desterritorialização quando ocorrem mudanças de ideias, técnicas, objetos e hierarquia de valores que definem “o regime de influências de um território” (DUARTE, 2002, p. 93).

Retomando o tema principal do capítulo, após as definições conceituais de espaço, paisagem território e lugar, pode-se concluir que as intervenções urbanas se realizam no lugar, nas porções do espaço que são definidas pelas identidades e pelos usos, pois é na esfera local que os indivíduos se apropriam social e culturalmente.

2.3. As intervenções efêmeras

Neste subcapítulo, procurou-se compreender o que define as intervenções efêmeras, objeto de análise da presente pesquisa. Para compreender o conceito de intervenção efêmera se faz necessário primeiramente definir o que é o efêmero e as características que compõem uma intervenção efêmera.

O efêmero é um conceito que assinala a contemporaneidade, considerada ainda pela ótica de alguns pensadores como a pós-modernidade. O efêmero “é algo com vida curta e que não pode ser estendido” (FONTES, 2013, p.58). Como aponta Harvey (1993), é a marca da fragmentação, do descontínuo e do caótico em um mundo pós-moderno. Essa é, para ele, a condição pós-moderna que possibilita a convivência em um mesmo espaço de diferentes habitantes com

modos de vida e culturas distintas, possibilitando-lhes influenciarem-se mutuamente e criarem novas culturas. Esse fenômeno gera laços mais frágeis, superficiais e efêmeros. Ocorre a supervalorização do indivíduo em detrimento do senso de coletividade e cidadania.

Já Sennet (1998) afirma que a velocidade da contemporaneidade é a responsável por tornar o corpo do homem pós-moderno insensível aos espaços em que circula e às pessoas que por ali transitam. Há uma crise dos sentidos. E quando esse homem se depara com a diferença, evita contato. Bauman (2001) concorda com Sennet (1998) ao determinar a aceleração da vida contemporânea, promovida pela facilidade de comunicação e circulação que as tecnologias possibilitaram é a causa da construção de relações mais precárias e descartáveis. É o que ele chama de *modernidade líquida*. Esses laços frágeis e superficiais criam uma sensação constante de incerteza e insegurança e também encorajam o nomadismo, valorizando a constante circulação nos espaços e pouca permanência nestes. Diante de um mundo governado pelo efêmero, a intervenção, também efêmera, apresenta-se como uma alternativa de caráter criativo e libertador que utiliza o seu curto tempo de vida para propor aos cidadãos vivências distintas de sua cidade. Trata-se de um convite à imaginação que possibilita novas maneiras de perceber e interpretar os espaços públicos. Intenciona-se a superação da superficialidade e hostilidade que caracterizam as relações presentes no espaço das metrópoles, estimulando a construção de relações mais amistosas e menos frágeis.

Para pensar em categorias para as intervenções efêmeras, primeiramente foi realizada uma pesquisa em que se chegou a conceitos de como a condição efêmera se concretiza na cidade e também as dimensões-chave da intervenção temporária, ambas elencadas por Fontes (2013) em *Intervenções temporárias, marcas permanentes: apropriações, arte e festa na cidade contemporânea*.

Fontes (2013) assegura que uma intervenção temporária apresenta algumas características advindas da marca do mundo atual, que é o efêmero. Para a presente pesquisa, foram selecionadas apenas as características que se aproximavam ao objetivo proposto e que se referem às modificações exclusivamente de espaços públicos, descartando-se conceitos que abrangem a paisagem da cidade. Podem-se citar os conceitos de flexibilidade, reversibilidade, e imprevisibilidade.

A deterioração das regras rígidas da modernidade no mundo contemporâneo se traduz em um espaço urbano mais *flexível* às constantes mudanças de um mundo fragmentário e de relações frágeis, aberto a novas apropriações. As intervenções são objetos “desenhados para serem apropriados pelas pessoas, gerando uma gama diversa e flexível de usos” (FONTES, 2013, p. 99).

A reversibilidade sugere a elasticidade de um espaço urbano, 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 da intervenção efêmera, também descritas por Fontes (2013). Algumas dessas se apresentam como mais relevantes para a pesquisa em questão, são elas: 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, 2012b, p.2). Conforme foi explicado anteriormente, vivemos em um mundo regido pelo efêmero, característica esta que influencia a percepções de mundo e relações. E que são percebidas nos objetos, frutos da sociedade do efêmero.

O conceito do *particular* se apresenta como importante em uma intervenção temporária porque essa se insere em um determinado lugar que contém uma dinâmica, 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-o.

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. Nesse contexto, a cultura também se torna espetáculo e mercadoria. Enquanto os grandes eventos estimulam o consumo e reforçam a passividade nos cidadãos que participam dele, as intervenções efêmeras estimulam a criação de redes, o pertencimento e o uso do espaço público adequado às necessidades dos cidadãos. Diferentemente dos grandes eventos, a festa de escala local é “profundamente enraizada na tradição coletiva” (FONTES, 2013, p.63) tendo também a participação como característica marcante.

Harvey (1993 *apud* FONTES, 2013, p. 67) entende que ao abrigar eventos grandes e genéricos, os espaços públicos tendem a se afastar de sua autenticidade e essência, já que ocorre a repetição de uma linguagem visual e estética de modelos bem sucedidos que se assemelha a reprodução em série da indústria. Pallamin (2002 *apud* FONTES, 2013, p. 68) entende que as estratégias de marketing utilizadas em projetos de eventos e entretenimentos no espaço público, não estimulam a criatividade dos cidadãos, já que os saturam de valores e padrões estéticos que os anestésiam. A intervenção seria então uma forma de resistência à cidade espetáculo onde tudo se transforma em mercadoria, inclusive a cultura.

As intervenções efêmeras criadas por essas redes objetivam, portanto, 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” (FONTES, 2012b, p. 3).

Ao se tornar uma manifestação de resistência contra a incorporação da ideia de consumismo às relações tecidas no espaço público, a intervenção temporária tem um caráter *subversivo*. Subverte os modos de agir sugeridos pela cidade, através de sua linguagem e estimula o exercício da criatividade e de liberdade do indivíduo na cidade.

As intervenções efêmeras são *interativas* visto que provocam e apelam aos sentidos através do seu contraste com o contexto já existente. Estimula a curiosidade, através de linguagens que destoam das linguagens já presentes na cidade e possibilitam novas formas de interação com o cidadão. A intervenção urbana temporária que promove interação entre as pessoas, a obra e a relação entre as pessoas que estão ali interagindo com a obra, o que lhe confere a característica de *relacional*. Abre brechas para que novas intervenções ocorram.

As intervenções propiciam conversas entre pessoas desconhecidas, promovendo a conexão almejada. Por esse motivo, ao ser *relacional* desenvolve a *amabilidade urbana*, termo cunhado por Fontes (2013), que é 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. O conceito de *amabilidade urbana* é formado pela relação entre as características físicas do lugar, as intervenções temporárias que ocorrem neste espaço e as pessoas que o utilizam e criam relações. O uso do termo amabilidade tem a ver como a ideia de tornar as relações na cidade amáveis e cordiais. A *amabilidade urbana*, portanto, confere ao espaço público uma facilitação das relações de proximidade atribuir ao ambiente uma sensação de refúgio, intimidade e proteção.

O termo amabilidade iria mais além de relações superficiais na cidade, e se assemelha mais ao termo cordialidade, que significa hospitalidade, generosidade, envolvendo questões subjetivas que ultrapassam as boas maneiras e defesas perante o outro, distinguindo-se da expressão urbanidade cunhada por Merlin e Choay (1996) e por Coutinho (2006) que se refere à aceitação do outro e polidez do trato social para uma boa convivência na cidade. Pode-se até fazer um contraponto entre urbanidade – que é a qualidade relativa a um espaço-tempo cotidiano – e a amabilidade – qualidade de um espaço-tempo da intervenção, que tem a qualidade de ser uma exceção, algo diferente no espaço da cidade. A intervenção com sua *amabilidade* possibilita chegar a um próximo estágio que é definida por Jacobs (2003), em seu livro seminal *Morte e vida nas grandes cidades*, como *vitalidade*, termo que caracteriza o uso intenso de espaços públicos, advindo de boas condições de segurança, contato, integração social e diversidade.

A intenção transformadora presente nas intervenções urbanas é o que as diferenciam dos usos cotidianos do cidadão que atua nos espaços públicos da cidade de forma a adaptá-los aos seus interesses e necessidades. A intencionalidade de projeto presente nas intervenções efêmeras apresentam 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. Diferentemente da intervenção permanente, que propõe uma construção constante de relações e redes em um determinado local, a intervenção

efêmera agrega signos ao espaço da cidade a fim de provocar uma reavaliação da relação do indivíduo com a cidade em que se insere.

As intervenções efêmeras, portanto, seguem a tendência do mundo contemporâneo no qual o provisório e fragmentário são marcas que se consubstanciam numa linguagem compreensível que se quer democrática.

2.4. O lúdico na intervenção

Intenciona-se demonstrar as imbricações entre o lúdico e a intervenção efêmera, tomando-as como características relevantes na observação do fenômeno da intervenção na cidade enquanto um fenômeno sociocultural que tem como uma forte característica promover participação dos cidadãos e estimular outra percepção do espaço. O lúdico, apesar de não fazer parte das necessidades básicas de sobrevivência do homem, é uma atividade que o homem, desde tempos imemoriais, pratica. O jogo e a brincadeira acompanham-no desde os primeiros tempos da humanidade e se mostram como uma necessidade imaterial.

O termo *lúdico* deriva das palavras de origem latina *ludus* e *ludere*. Esses termos referem-se aos “jogos infantis, as recreações, as competições, as representações litúrgicas teatrais e os jogos de azar” (HUIZINGA, 1980, p. 41). *Ludus* tem a base semântica em *alludo*, *colludo*, *illudo*. Todos esses significam o irreal e ilusório, ou seja, o *faz de conta*. O termo *ludus* foi superado na língua latina pelo termo jogar, derivado de *jocus* – que significa gracejo ou troça, e que, ao longo do tempo foi adquirindo um sentido mais amplo, que é como o conhecemos hoje (HUIZINGA, 1980).

O lúdico ultrapassa o nível fenomênico de atividade física e se apresenta com uma função significativa que transmite determinado sentido à ação. O lúdico não está diretamente relacionado às necessidades básicas da vida, mas tem um valor social importante. É através do jogo que a “sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo” (HUIZINGA, 1980, p. 53).

O jogo é uma atividade que pode ser dispensada por um indivíduo adulto, mas que acaba se tornando uma necessidade devido ao prazer que ela provoca. É uma ação que a qualquer momento pode ser suspensa ou adiada. Não é uma necessidade física, tão pouco um dever moral. É praticada no tempo livre e só se

torna um fardo quando constitui uma função cultural, já que “a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e no ambiente do jogo” (HUIZINGA, 1980, p. 53) e também pode se inserir na esfera do culto ou do ritual, nesse caso pode se tornar uma obrigação.

Huizinga fez uma extensa pesquisa sobre o lúdico e chegou a alguns conceitos definidores do jogar enquanto atividade cultural. Os conceitos são os seguintes: “descarga de energia vital superabundante”, “instinto de imitação”, “preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá”, “exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo”, impulso inato para exercer o domínio ou a competição, “escape para impulsos prejudiciais”, “restaurador para energia despendida para uma atividade unilateral”, “realização do desejo” e finalmente, “ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal” (HUIZINGA, 1980, p. 4).

No entanto, todas as definições supracitadas sempre relacionam o jogo a alguma espécie de “finalidade biológica”:

os fatores básicos do jogo, tanto individuais como comunitários, encontram-se já presentes na vida animal – a saber, nas competições, exibições, representações, desafios, nos ornamentos e pavoneios, nos fingimentos e nas regras limitativas. É duplamente notável que os pássaros, filogeneticamente tão distantes dos seres humanos, possuam tantos elementos em comum com estes. Os faisões silvestres executam danças, os corvos realizam competições de vôo, as aves do paraíso e outras ornamentam os ninhos, as aves canoras emitem suas melodias. Assim, as competições e exibições, enquanto divertimentos, não procedem da cultura, mas, pelo contrário, precedem-na (HUIZINGA, 1980, p. 54).

Huizinga, por outro lado, acredita que essas abordagens são soluções parciais da questão de definição do que seja o jogo. Ele entende que há um caráter profundamente estético no que se refere ao jogo e que métodos quantitativos de ciências experimentais não dão conta de definir o lúdico. O jogo, para ele, “se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens)” (HUIZINGA, 1980, p. 7). Também a intervenção no espaço público se propõe a manipular algumas imagens desse local e tem um forte apelo estético.

A atividade lúdica apresenta algumas características fundamentais que descrevemos a seguir.

A primeira característica essencial do jogo é o fato de ser um exercício de liberdade de escolha, é uma atividade realizada por vontade e interesse próprio de quem o faz. Estimula a subjetividade, a imaginação e a sociabilidade.

A segunda característica é que o jogo não é vida “real”, ao contrário, é uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade. É um faz de conta e uma ilusão, essa palavra vem do latim *illusio* que significa “em jogo”. O faz de conta do jogo não impede que ele seja levado a sério, uma seriedade que culmina no êxtase por realizar tal atividade. O jogo não faz parte da

vida comum, ele se situa fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos e, pelo contrário, interrompe este mecanismo. Ele se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização. É pelo menos assim na primeira instância, o ele se nos apresenta: como um intervalo em nossa vida cotidiana. (HUIZINGA, 1980, p. 11-12).

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 esses que intencionam estimular a criatividade e a emancipação individual, além de promover ideais comunitários.

A terceira característica do jogo é o isolamento espacial e a limitação temporal. O jogo é realizado “dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e sentido próprios” (HUIZINGA, 1980, p. 13). Apesar da 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 se torna uma tradição. A repetição também uma qualidade do jogo. A limitação espacial também constitui um jogo, esse 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, afetando 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). Estão repletas de ritmo e harmonia, características que agradam muito a nós, humanos. Assim como o belo, o jogo também causa em nós impacto, fascinação e curiosidade. O divertimento é uma característica que tem um poder de fascinação já que o indivíduo 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 com sua estética inesperada – e por vezes estranha –, a curiosidade dos cidadãos.

Os que jogam junto tendem a formar uma comunidade que se sustenta, mesmo após o término do jogo. A ideia de “partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva a sua magia para além da duração de cada jogo” (HUIZINGA, 1980, p. 15). 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.

Apesar de muitas vezes a seriedade e o jogo serem entendidos como ideias opostas, Huizinga, através de exemplos, demonstra que uma criança ou um esportista levam muito a sério o jogo no momento que está dedicado a essa atividade. Para ilustrar, o autor cita um trecho de Platão que reproduzimos aqui: “a vida deve ser vivida como um jogo, jogando certos jogos, fazendo sacrifícios, cantando e dançando, e assim o homem poderá conquistar o favor dos deuses e defender-se de seus inimigos, triunfando no combate” (PLATÃO, 2010).

O ambiente do jogo é inconstante visto que algum impacto da vida “real” ou 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 significa manifestar sua superioridade num determinado jogo. Contudo, a prova desta superioridade tem tendência para conferir ao vencedor uma aparência de superioridade em geral [...] ganha estima, conquista honrarias (HUIZINGA, 1980, p. 56-58).

Além do estímulo que a competição promove no homem, 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 do esclarecimento das características do lúdico, pode-se observar que essas se assemelham às características das intervenções efêmeras. A partir dessa aproximação, delineou-se as características que definem, portanto, a intervenção efêmera e lúdica. Essas são apresentadas no **Quadro 1** a seguir.

Quadro 1: Características da intervenção efêmera e lúdica

Aspectos comuns	Características
têm apelo estético que impacta os indivíduos através de signos que podem transmitir um aspecto perceptivo de tensão ou equilíbrio, contraste ou harmonia, união ou desunião;	impactante
têm um espaço, tempo de atuação e regras mínimas de como se constituem;	típica
representam um “faz de conta”, uma fuga do cotidiano;	excepcional
unem pessoas através da interatividade que estimulam a partir de uma linguagem própria;	interativa
é um acontecimento que destoa do usual e causa estranhamento;	inusitada
os participantes podem a qualquer momento finalizar e recomençar a atividade ou a participação;	flexível
unem indivíduos em torno de uma atividade ou um projeto;	participativa
é uma oportunidade de indivíduos se apropriarem tanto do jogo quanto da intervenção;	relacional
permitem o exercício da criatividade e liberdade sem julgamentos;	catártica
incentivam à repetição da atividade.	motivadora

Fonte: Elaborado pela autora.

Concluindo o capítulo 2, pode-se extrair do arcabouço teórico sobre os conceitos de intervenções, cidadania, espaço, paisagem, território e lugar e dos fenômenos do efêmero e do lúdico, o entendimento necessário para delinear as características que definem as intervenções de que são tratadas nessa tese, que são as intervenções efêmeras e lúdicas. Esses objetos pretendem, através de mensagens que provocam uma renovação de linguagem visual e estética do espaço da cidade – que já está saturado de valores e padrões que normatizam a relação do cidadão com esse espaço – o estímulo à imaginação, à subjetividade e às práticas criativas que se traduzem em ações que reconfiguram a relação dos indivíduos com o espaço, tornando-o um lugar que contém signos e valores que os representam. Estas atividades ocorrem no espaço da cidade a partir de processos participativos que podem ser potencializados por meio da aplicação de modalidades do design que se apresentam como uma alternativa na criação e implementação de projetos colaborativos. Tais metodologias serão explicadas no próximo capítulo.

3 O design no espaço da cidade

O design é “uma atividade que configura objetos de usos e sistemas de informação e, como tal, incorpora parte dos valores culturais que a cerca” (BONFIM, 2014, p.23). No mundo contemporâneo tecnologicado, cabe ao designer humanizar as interfaces homem/ máquina, humano/tecnologia, sem esquecer o significativo papel como atividade comunicacional agregadora dos valores simbólicos da sociedade. Em modificações operadas em um espaço público, por exemplo, as interferências do design podem reforçar ou alterar as informações contidas nesses locais.

O *modus operandi* da atividade do design é de difícil delimitação, devido a sua natureza complexa e fluida. A falta de homogeneidade na escolha de aplicações práticas e teóricas, que foram ao longo do tempo sendo agregadas ao campo e trazendo diferentes competências e conhecimentos, dificultou o processo para se criar um corpo coerente de conhecimentos, como sinaliza Love (2002), em seu artigo *Constructing a coherent Crossdisciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues*. Isso porque o design tem como premissa transitar em diferentes campos de conhecimento, tanto no saber acadêmico quanto no saber presente na prática profissional. Buchanan (1992) e Nojima (2006) afirmam que o campo de design tende ao universal ao criar relações e conexões com diferentes campos do conhecimento da atividade humana, abrindo espaços de circulação e construção do saber, e permitindo uma compreensão mais alargada e mais integrada entre os conceitos de cada área.

Essa natureza múltipla do design tem sido tema recorrente, sobretudo em pesquisas que buscam a construção de uma teoria, destacando-se a temática da transversalidade do design. O conceito da transversalidade é inspirado na metáfora do rizoma, proposta por Deleuze e Guattari (2000), em *Mil platôs*. A professora Priscila Arantes, no artigo *Transversalidade em i/legítimo: dentro e fora do circuito* (2009), apresentado no 18º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, Transversalidades nas Artes Visuais, participa de uma discussão sobre o conceito de transversalidade e propõe:

A transversalidade é uma espécie de metáfora do trânsito entre conceitos de diferentes disciplinas ou saberes, um conceito/dimensão que implica na ideia do movimento e na passagem que atravessa disciplinas e pontos diversos (...) é uma mobilidade/conceito que aponta para o reconhecimento da produção da multiplicidade, para a atenção à diferença e diferenciação e, portanto, para a ideia de conexão entre pontos e disciplinas diversas (ARANTES, 2009, p. 2593-2594).

A atividade do design é, portanto, transversal e por isso, apresenta modalidades de projeto que não apenas criam conexões com outras áreas do saber, como também permitem a contribuição dos usuários e diferentes atores no processo de construção de objetos e sistemas. Portanto, tais modalidades se apresentam como uma alternativa na criação e implementação de projetos de intervenções urbanas no espaço público.

O design também pode incluir no projeto de intervenção urbana, a partir dessas metodologias, valores culturais do lugar onde essa será realizada, fazendo com que os indivíduos que circulam na cidade, possam se identificar com esse objeto e possam se apropriar dele. Através da linguagem desenvolvida a partir de uma metodologia de projeto, o design pode evidenciar mensagens que transmitem os valores do lugar e explorar potencialidades percebidas nesse espaço público. Por esse motivo, o subcapítulo a seguir apresenta algumas metodologias do design que podem permitir maior participação dos cidadãos em intervenções no espaço público.

3.1. Sob um olhar do projeto

Neste subcapítulo pretende-se apresentar metodologias do design que permitem participação dos cidadãos na criação e construção de intervenções urbanas, objetivando tornar o processo de intervenção mais democrático. São elas: o design participativo, o design em parceria, o *design thinking*, o design estratégico, o design para a inovação social e sustentabilidade e o design livre.

O design participativo (*Participatory design*) tem como princípio a participação do usuário na tomada de decisões. Surgiu na Escandinávia, motivado pela reivindicação da participação de operários nas tomadas de decisão dos postos de trabalho já que a informatização desses era vista pelos trabalhadores como ameaça. A intenção era democratizar e tornar o processo mais equânime nos rumos do projeto na área de software que dava suporte às atividades de trabalho

nas indústrias. Durante muito tempo foi utilizado exclusivamente na área da informática, contudo, Rizzo (2009 *apud* Del Gaudio, 2014) e Sanoff (2007), afirmam ter havido experiências de uso do design participativo por designers que pretendiam fazer projetos incluindo usuários no processo de projeção não só de objetos e serviços para a melhoria da sociedade como também na transformação do espaço público. Pretendiam tornar o processo mais democrático ao promover fortalecimento da consciência comunitária e a inclusão de grupos sociais marginalizados. Essa modalidade projetual tem como premissa reconhecer as competências e experiências dos usuários em relação ao contexto em que trabalham. Rizzo (2009 *apud* Del Gaudio, 2014) e Sanoff (2007) asseguram que o design participativo foi influenciado pelo conceito de Democracia Participativa que estimula um processo de tomada de decisão coletivo e descentralizado em diferentes áreas da sociedade “para que todos possam participar das decisões que os afetam” (DEL GAUDIO, 2014, p.55). Há ainda uma característica relevante dessa modalidade projetual que é a cocriação. O designer funciona como um facilitador, estimulando a criatividade individual e coletiva do grupo envolvido no projeto e ajudando a explicitar questões que ele como um elemento externo consegue perceber melhor do que aqueles que estão diretamente envolvidos com o problema.

O *design em parceria* é a metodologia desenvolvida pelos professores Ana Branco e José Luiz Mendes Ripper, na PUC-Rio, com o objetivo de utilizar a bagagem cultural e experimental de designers e dos usuários no processo projetual. Pressupõe que o designer trabalhe com contextos e necessidades reais, além de “introduzir em praticamente todas as etapas do processo de projeto [...] a participação efetiva de elementos da população alvo” (COUTO, 1991, p.13) e dar ao usuário o poder da escolha. Ao se compreenderem como parte fundamental do processo de projeção e de tomada de decisão, os usuários tornam-se mais disponíveis a participar e promovem “uma riqueza de informações, opiniões e atitudes que não são possíveis de se captar através da observação e da simples conversa” (COUTO, 1991, p.16). A autora afirma que há uma quase anulação da figura do designer nesse processo enquanto tomador de decisão. Neste contexto, o designer tem uma postura muito diferente da postura do designer na indústria, que decide os rumos do desenho de objetos. O design em parceria nasceu de uma vontade dos professores para desenvolver projetos de cunho social, projetos que

contribuem para a solução de carências existentes na sociedade, voltados principalmente para pessoas menos favorecidas, cujo acesso a bens de consumo é difícil, suas prioridades são sobrevivência e moradia.

Por tal motivo, o designer que desenvolve um projeto social possui uma questão de comunicação a resolver, já que valores e linguagens são distintos daqueles pertencentes à indústria e ao mercado consumidor. O design em parceria tem como base o design participativo – ao propor uma aproximação entre o designer e seu público alvo – e o design social – visto que almeja desenvolver projetos de cunho social e melhorar aspectos da sociabilidade. Esta modalidade projetual tem muito a acrescentar ao espaço público, já que estimula a cidadania naqueles para os quais os projetos são destinados.

O design em parceria, segundo Couto (1991 *apud* GAUDIO, 2014, p. 68) se desenvolve em três fases:

- Fase de análise: entrar em contato com a população e contexto com que se pretende trabalhar, procurando compreender seus códigos comunicativos, peculiaridades, necessidades e desejos;
- Fase de síntese: há a definição de hipóteses para o problema, experimentação das hipóteses com a população escolhida e da qual é mais adequada, desenvolvimento da forma e função do produto;
- Fase de realização do produto: definição das alternativas mais adequadas, construção de modelos para testar com o público-alvo.

O *codesign* é uma mescla dos conceitos do design participativo e do design centrado no usuário. Contudo, diferentemente do design participativo, o processo da cocriação no *codesign* deve necessariamente permear todas as etapas do projeto (SANDERS; STAPPERS, 2008). O papel do designer nesta modalidade é de facilitador e pesquisador, estimulador da criatividade e explicitador de demandas não óbvias. Essa característica é semelhante ao papel do designer no *design participativo*. É inspirado pelo *design centrado no usuário* ao utilizar observação participante e testes e análises constantes com usuários (inspirado nas ciências sociais), além de objetivar a criação de produtos e serviços.

O *design estratégico*, realizado por um conjunto de atores sociais, visa interpretar a realidade e desenvolver de modo estratégico, projetos afins. Trata-se de, segundo Sckaletsky (2016, p.10), “um processo aberto, que traz o design como ponte entre diversas disciplinas e pontos de vista, [...]” Empresta a importância a uma etapa preliminar, o metaprojeto, uma técnica para interpretar a realidade em

que o projeto está inserido. O nome já carrega em si o significado de uma reflexão sobre o que será realizado, levando em conta a construção de um processo de compreensão e estruturação de modelos simplificados da realidade em questão. É o momento para o designer interpretar e reinterpretar a questão projetual.

O contexto tem um papel importante, visto que influencia o projeto e o transforma. Para compor o metaprojeto, há dois tipos de pesquisa: a contextual e a não contextual. A primeira tem a função de analisar o usuário e interpretar os vínculos do ambiente organizacional, estabelecendo os limites do projeto; já a segunda objetiva apontar caminhos e investigar estímulos, tendências e cenários, por meio de referências que mantêm um vínculo menos direto com o problema de projeto apresentado.

Estímulos são referências visuais possibilitadoras da construção de metáforas que permitam uma aproximação indireta da questão em si, por associação de ideias. As tendências são retiradas de observações do designer acerca de comportamentos, da sociedade, de mercado e tecnologias. Os cenários são exercícios de imaginação de futuros possíveis, a partir das possibilidades do projeto, que se traduzem em mapas ou imagens.

Pode-se então concluir que a pesquisa contextual está diretamente orientada pelo problema de projeto; a pesquisa não contextual busca, em outras áreas e contextos, conhecimentos de referência para respostas ao problema inicialmente proposto. O propósito do metaprojeto é confrontar essas duas pesquisas, a fim de se chegar a uma decisão de projeto surpreendente, contudo adequada ao contexto.

O método de design para a inovação social e sustentabilidade é descrito por Manzini em seu livro *Design para a inovação social e sustentabilidade*, 2008. Essa modalidade projetual teve como inspiração o design estratégico que, objetiva o desenvolvimento de uma estratégia de ação de uma empresa, atuando nos produtos, serviços e comunicação da empresa. O design para inovação social e sustentabilidade, por sua vez, propõe diretrizes e estratégias para que o designer possa desenvolver a habilidade de projetar um conjunto de soluções capazes de aperfeiçoar e reproduzir a inovação social. Inovação social é basicamente o desenvolvimento de novas ideias para responder a problemas e demandas sociais locais e promover mudanças de comportamento (NESTA, 2008, p.1) e permitir “distribuição de valor gerado (social ou econômico) a sociedade como um todo” (DEL GAUDIO, 2014, p.48), sendo assim, um “processo *bottom-up*” (DEL

GAUDIO, 2014, p.50), um processo de cima para baixo, em que grupos de pessoas organizadas, chamadas de comunidades criativas⁶, trazem respostas a problemas que a instância governamental não consegue resolver. Posteriormente, as soluções encontradas podem ser replicadas, transformando-se em ferramenta ou modelo. Segundo Manzini (2008), o rompimento de tendências dominantes do estilo de vida é que possibilitará preservar e regenerar os patrimônios ambiental e social.

Manzini (2008, p.16) afirma:

Os designers podem ser parte da solução, justamente por serem os atores sociais que, mais do que quaisquer outros, lidam com as interações cotidianas dos seres humanos com seus artefatos. São precisamente tais interações, junto com as expectativas de bem-estar a elas associadas, que devem necessariamente mudar durante a transição rumo à sustentabilidade.

O autor chama a atenção para o fato de que são os designers que têm o instrumental adequado para mudar a essência dos objetos, mexer em sua qualidade, agindo em direção a sua aceitação, desempenham de modo específico na transição que espera que ofereçam soluções novas à problemática antiga ou não, podendo “propor seus cenários como temas em processos de discussão social, colaborando na construção de visões compartilhadas sobre futuros possíveis e sustentáveis” (MANZINI, 2008, p.16). O autor ainda acrescenta que “as habilidades difusas de design são capazes de criar modos de ser e de fazer ao mesmo tempo criativos e colaborativos, considerados também como passos promissores rumo à sustentabilidade” (MANZINI, 2008, p.17).

A sociedade contemporânea é representada por grupos de pessoas que estão inventando espontaneamente novos modos de vida sustentáveis, “a ideia de bem-estar, hoje dominante no ocidente e amplamente difundida por todo o mundo, nasceu com a revolução industrial.” [...] “e agora se revela como um conjunto dinâmico e articulado de visões, expectativas e critérios de avaliação [...]” (MANZINI, 2008, p. 39). Em design, para a inovação social e sustentabilidade, o autor propõe diretrizes e estratégias para que o designer possa desenvolver a habilidade de projetar um conjunto de soluções capazes de aperfeiçoar e

⁶ Comunidades criativas é o termo que Manzini (2007) utiliza para definir grupos de pessoas que se organizam com o objetivo de produzir mudanças no sistema existente na sociedade ou de atender a necessidades cotidianas que não são resolvidas nem pelo governo, nem pela indústria e comércio.

reproduzir a inovação social. Sendo que inovação social é “agregar o design estratégico e o design de serviços”.

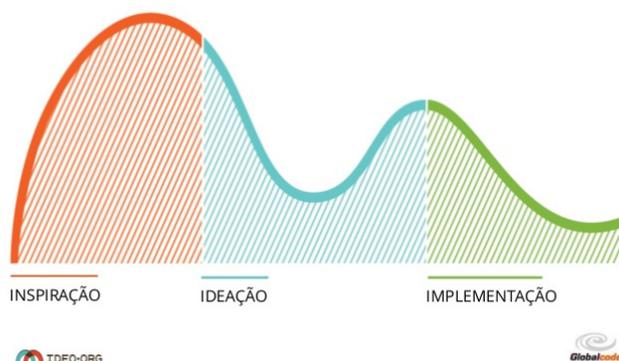
Carla Cipolla, na apresentação do livro de Manzini, supracitado, afirma que está havendo uma “redescoberta do valor da convivencialidade, como indicam os termos ‘comunidades criativas’ e ‘organizações colaborativas’”. Este novo enfoque se traduz em “desafios projetuais e conceituais inéditos” (MANZINI, 2008, p.14). A autora e a rede de que faz parte analisaram uma série de casos de inovação em que muitas vezes pessoas “sem nenhuma especialização formal em disciplinas projetuais, elaboram por si mesmas e de modo colaborativo soluções para seus próprios problemas”. A convivencialidade deve ser ressaltada no pensar o espaço público, pois valoriza a possibilidade e a frequência da interação social em ambientes públicos, é um movimento de retorno de hábitos.

A metodologia de *design thinking* (forma de pensar o design), surgiu no final da década de 1990, através do escritório IDEO, com o intuito de resolver problemas complexos, centrar o projeto no humano, tendo como objetivo principal inovar na área de design de serviços, criando estratégias de negócios voltados para esse fim. Brown (2008), um dos sócios desse escritório, escreveu um livro, explicando a metodologia adotada, que popularizada, passou a ser utilizada em diversas áreas para além do design.

Em 2006, no Fórum Econômico de Davos, ficou claro que muitos líderes mundiais acreditam no *design thinking* como o modelo de pensamento capaz de lidar com problemas complexos do mundo atual (PINHEIRO, 2011). O uso intercalado dos pensamentos divergente e convergente importa para essa metodologia. Brown (2008) baseou-se nos conceitos do psicólogo americano Joy Paul Guilford (1897-1987) sobre os pensamentos convergente e divergente e os utilizou na construção de metodologia de *design thinking*. Enquanto o pensamento divergente é horizontal, sem hierarquia, possibilitando uma profusão de soluções, o convergente tende a eliminar os excessos e afunilar as escolhas. O mundo atual, formado por redes e fluxos de informações sobejos, demanda esta dinâmica. No *design thinking*, existe uma etapa de projeto chamada de *double diamond*, que consiste no uso do pensamento divergente, para propor alternativas; e do pensamento convergente, para selecionar as soluções mais adequadas.

Brown (2010) define os processos da metodologia do *design thinking* como: inspiração, ideação e implementação, como se pode ver na **Figura 1**.

Figura 1: As fases da metodologia do design thinking



Fonte: IDEO. Disponível em <<http://www.ideo.org/approach>>. Acesso em: 13 jan. 2017.

Na etapa inicial, inspiração, define-se a questão ou oportunidade que motiva a busca por soluções, momento em que se delimita o *briefing*, um resumo preliminar dos conceitos, do contexto e da tecnologia a ser empregada e ponto de partida para uma estrutura se configurar, definindo os objetivos, além de ser a etapa de análise de similares.

Um *briefing* bem construído é aberto o suficiente para permitir que a imprevisibilidade possa servir como fonte de inspiração para o desenvolvimento do projeto. Falar do *briefing* é falar de transversalidade. Contudo, Brown (2008) pontua a necessidade de atenção a um parâmetro, um recorte, um decalque, o *briefing* não deve ser nem demasiadamente abstrato nem ter muitas restrições. Se muito restrito, pode gerar a mudança incremental apenas, então o resultado tenderia à mediocridade.

A etapa seguinte, ideação, é o processo de gerar, desenvolver e testar ideias para delinear as necessidades das pessoas que utilizarão o serviço ou o objeto. Primeiramente, se faz o *brainstorming* – traduzindo para o português, poderia-se dizer que o termo significa *tempestade de ideias* –, que muitas vezes tem como suporte o mapa mental (que é um mapa com os principais conceitos e ideias relacionadas ao projeto). O *brainstorming* é uma dinâmica de grupo em que as pessoas envolvidas, a partir do *briefing* verbalizam ideias que não necessariamente são viáveis mas que servem para pensar sobre conceitos par produtos e serviços de forma livre, sem se criticarem. Trata-se de uma parte importante do processo, onde se utiliza o pensamento divergente para mais tarde,

utilizar o pensamento convergente para reduzir os conceitos apenas aos que sejam possíveis de se realizar. O grupo de foco e questionários, segundo Brown (2008), dificilmente fornecem informações contundentes, porque perguntas diretas acerca dos desejos possibilitarão apenas mudanças incrementais. Transformações mais profundas serão possíveis se, além de perguntar, o grupo de trabalho observar as pessoas, buscando entender seus comportamentos, hábitos e valores.

Finalmente, na fase de implementação, faz-se a prototipagem rápida e executa-se o projeto. O processo de projeto não se dá de modo sequencial, é intercambiante entre as fases.

O *design centrado no humano* (termo original é *Human Centred Design – HCD*) é um conjunto de abordagens desenvolvido pelo escritório IDEO que pretende mudar o entendimento dos designers com relação ao público-alvo para percebê-lo não como um grupo de usuários e sim como pessoas. Intenciona reumanizar o homem, que muitas vezes na relação com o objeto se desumaniza. Leva em conta a pessoas com todas as suas complexidades e especificidades. Há um envolvimento direto do público-alvo no processo de design com o intuito de criar uma relação deste com o produto de forma mais intuitiva e mais próxima. Através de grupos de trabalho multidisciplinares, com dinâmicas interativas, objetiva-se encontrar um ponto comum de decisão entre designers e pessoas, confrontando ideias e conhecimentos. Esse processo só é possível através da atitude empática por parte do designer, que vai aos poucos se aproximando do público-alvo até ganhar sua confiança. Ao longo desse processo, demonstra que a opinião da pessoa que vai usar o produto é fundamental para o desenvolvimento do projeto.

O *design livre* pressupõe que o usuário não só compreenda todo o processo de criação de um objeto, como também possa ele mesmo desenvolver um projeto a partir do que foi revelado. Através de tutoriais de produtos previamente desenvolvidos e disponibilizados em sites, o *design livre* permite que os usuários possam se utilizar daquele saber para eles mesmos replicarem ou recriarem o passo a passo de um objeto desenvolvido a partir de uma ideia de *design livre*. Pretende-se, com isso, democratizar conhecimentos e estimular a apropriação desse conhecimento por parte de qualquer indivíduo que se interesse em utilizá-lo.

As metodologias projetuais de design supracitadas definem uma relação com o usuário que quebra hierarquias anteriormente observadas em metodologias

da era moderna. Em todas essas modalidades do design, nas primeiras etapas é onde ocorre a observação do público e o contato com ele, além da geração de alternativas. Essas tem como premissa a ideia de que elementos distintos quando relacionados entre si, através de redes, se afetam. Então, como estas técnicas colocam sempre o usuário com algum nível de poder de decisão, fazendo com que ele afete o processo, haverá momentos em que o usuário será o sujeito e outros em será objeto de estudo, serão relações que a todo o momento se intercambiam, dependendo da intencionalidade.

Os objetivos, as características, o papel do designer e o nível de envolvimento do usuário na tomada de decisão das modalidades supracitadas estão resumidos no **Quadro 2**, pois interessa aqui explicitar a relação entre design e democratização de saberes e fazeres. Especificamente no caso da pesquisa, pretende-se demonstrar como essas modalidades podem servir como base para desenvolver projetos que potencializem atuações e apropriações do cidadão no espaço público.

Certeau (2005) diferencia as práticas cotidianas em estratégias e táticas. Enquanto as instituições costumam agir de forma estratégica, as pessoas comuns intervêm na cidade de forma tática. Agir estrategicamente então é um modo de agir menos flexível e mais ordenado e sistematizado, para criar uma homogeneidade para que certas ações possam ser reproduzidas como modelos exemplares. A tática tem como princípio o dinamismo e a falta de rigidez na atuação e na tessitura de relações em espaços públicos. A escolha de espaço de atuação e a rede dependem majoritariamente da intenção ou da necessidade para qual se deseja seguir em um projeto de atuação no espaço público. A estratégia encara a necessidade como uma leitura que um grupo que está no poder faz do grupo que se utiliza do espaço público, sendo normalmente, uma necessidade artificial, visto que a falta de proximidade com o público tende a tornar o projeto algo fora da realidade daquelas pessoas que ali circulam. Já a tática vem de baixo para cima e demonstra com a intervenção no espaço público a manifestação de uma necessidade do grupo que se utiliza daquele espaço. Vislumbra-se que o *modus operandi* do designer pode atuar como ponte entre o saber tático e o saber estratégico, ajudando as duas partes dialogarem e a chegarem a um ponto comum.

Quadro 2: Características das modalidades projetuais do design que dialogam com a transversalidade

Características das Modalidades do design				
	Objetivo	Métodos	Papel do designer	Usuário na tomada de decisão
DESIGN PARTICIPATIVO	democratizar: participação, conhecimento e desenvolvimento	brainstorming storyboard desenho	facilitador estimulador de criatividade explicitador de necessidades	ativo em todas as etapas
DESIGN EM PARCERIA	lidar com contextos e necessidades reais	análise (coleta de dados sistemática, jogo de palavras) síntese realização do produto	articulador/ mediador	ativo em todas as etapas
CODESIGN	cocriar e estimular colaboração de usuários	criatividade coletiva e individual aplicada a todo o processo de design	facilitador estimulador de criatividade explicitador de necessidades	ativo em todas as etapas
DESIGN ESTRATÉGICO	interpretar a realidade	metaprojeto: metáforas, cenários, análise de comportamento.	mediador entre diferentes disciplinas e pontos de vista	ativo em quase todas as etapas, menos na realização
INOVAÇÃO SOCIAL E SUSTENTABILIDADE	provocar mudanças nas relações sociais, colaborações e comportamentos	metaprojeto utilizado em comunidades criativas	mentor do diálogo entre os participantes na escolha de uma visão compartilhada de como o futuro deveria ser	ativo em todas as etapas
DESIGN THINKING	lidar com problemas complexos	briefing observação participante brainstorming prototipagem rápida	gestor	ativo em quase todas as etapas, menos na realização
DESIGN CENTRADO NO HUMANO	encontrar um ponto comum de decisão entre designers e as demais pessoas	trabalho em grupos multidisciplinares com dinâmicas interativas	gestor	ativo e empático em todas as etapas
DESIGN LIVRE	incentivar o usuário a compreender todo o processo projetual para reproduzi-lo	tutorial para que o usuário apreenda, reproduza e modifique o processo projetual, de acordo com seus interesses	orientador das etapas do projeto e desenho de protótipo para que o usuário o conheça e o modifique	passivo no início de projeto. ativo na ressignificação do projeto para incluí-lo no contexto em que está inserido

Fonte: Elaborado pela autora.

3.2. Sob um olhar semiótico

Como visto no capítulo anterior, os objetos que compõem a cidade são muitas vezes reconfigurados e por seus habitantes que nela constroem representações. Tais eventos que ocorrem por intervenções junto a grupos sociais, apontam para uma reflexão sobre o design como presumível atividade catalisadora de ações culturais. Braida e Nojima, no livro *Por que design é linguagem?* trazem a noção de que cultura é um fenômeno de comunicação, validada por Santaella (1996 *apud* BRAIDA; NOJIMA, 2014, pp.45-46):

todo fenômeno de cultura só funciona culturalmente porque é também um fenômeno de comunicação, e considerando-se que esses fenômenos só comunicam, porque se estruturam como linguagem, pode-se concluir que todo e qualquer fato cultural, toda e qualquer atividade ou prática social constituem-se como práticas significantes, isto é, práticas de produção de linguagem e de sentido.

Nessa obra, os autores admitem o design como um fenômeno de linguagem e estabelecem quatro pressupostos que descrevem teoricamente o design enquanto manifestação cultural e de comunicação. Postulam que (1) design é pensamento; (2) design é uma forma simbólica; (3) design é ideologia; e (4) design é visão de mundo (BRAIDA; NOJIMA, 2014, pp. 65-76).

Os objetos de design são, portanto, linguagens, sistemas sógnicos que, como tal, constituem códigos a mediar as relações dos indivíduos com o mundo real.

Nas intervenções dos espaços públicos, os objetos são rearranjados em novas formas e usos; o lugar é reconfigurado; constroem-se novas ideias e conceitos. Os sistemas sógnicos são alterados e realinhados em processos de “significação e ressignificação”⁷.

Uma passagem pelo arcabouço teórico da semiótica, em Peirce, Morris, Nadin, Coelho Neto, Santaella, Ferrara, Niemeyer, Braida e Nojima, permitiu conduzir à compreensão de como significar e ressignificar se consubstanciaram no trabalho aqui relatado. A semiótica, do grego *semeion* (signo) e de *semeiotiké*

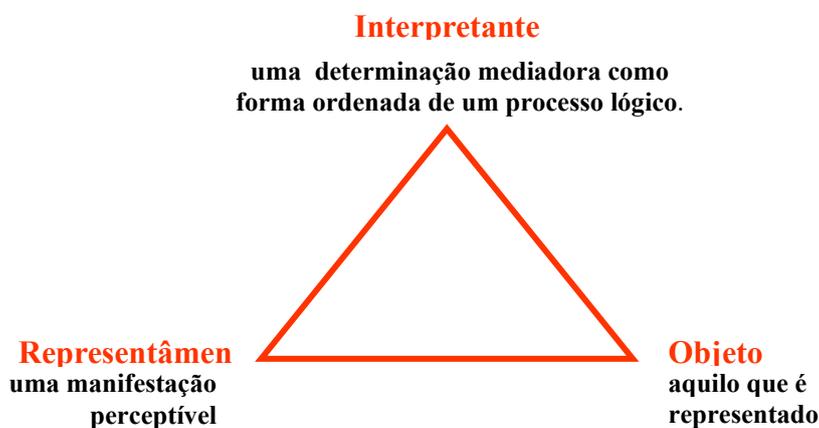
⁷ Os termos significação e significar remetem a “1- ter o sentido de; querer dizer; 2- exprimir, traduzir” (HOUAISS, 2001). O *Dicionário Aurélio* explica significação como “1- o que as coisas querem dizer ou representam; 2- o sentido da palavra; significado” (FERREIRA, 1999). Não trazem registro para *ressignificação*, somente o dicionário *Priberam* define como o ato de “dar outro ou novo significado a”.

(arte dos sinais), na teoria peirceana⁸, descreve a lógica dos processos de significação.

Como campo de indagações, estudos e conhecimento, a semiótica remonta à antiguidade, no âmbito da filosofia, para descrever e definir como o homem atribuía seus significados. O pensamento se constitui por meio de signos, que são representações. "Um signo ou representâmen é aquilo que, sobre certo aspecto ou modo representa algo para alguém" (PEIRCE, 2000, p.46). Neste conceito, três elementos se interrelacionam, representâmen, objeto e interpretante.

Nojima(2008, p.84), em *Conceitos-chave em design*, afirma que: "os signos podem ser entendidos como intermediários entre a nossa consciência subjetiva e o mundo dos fenômenos", pois, "o signo exerce a mediação entre o pensamento e o mundo em que o homem está inserido". E, conforme a **Figura 3**, explica que "o signo corresponde ao resultado das relações entre três elementos correlatos: uma manifestação perceptível, o objeto que é por ela representado e uma determinação mediadora como forma ordenada de um processo lógico".

Figura 2: A relação triádica do signo



Fonte: apontamentos de aula da Profa. Vera Nojima no curso "Design e Comunicação" PUC-Rio.

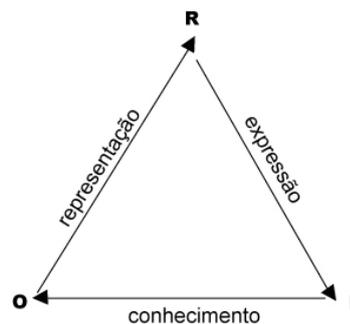
Desta forma, quando os três correlatos estão alinhados na constituição do signo e a este, outro e outros signos se alinham, a significação se concretiza. A

⁸ Teoria desenvolvida por Charles Sanders Peirce, filósofo-lógico-matemático norte-americano, fundamental para o entendimento das características e especificidades da Semiótica, cujo objetivo é a análise da ação e da atividade dos signos.

criação, a percepção e a interpretação de signos fazem parte do processo de significação. A ressignificação, então, corresponde a realinhamentos possíveis e passíveis da ação humana nas conexões sígnicas que compõem os contextos. Ferrara (2002, p.147), em *Design em espaços*, afirma que “a significação é o efeito produzido sobre o usuário do signo, de modo a permitir abstração e a construção de conceitos expressos por outros signos”.

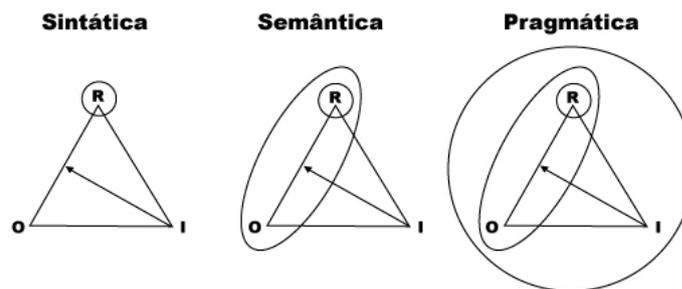
Em se tratando da ressignificação, encontra-se em Nadin (1987) uma aproximação da lógica peirciana aos processos semióticos propostos por Morris (1976) que possibilita verificar as intervenções que o design promove na ressignificação no espaço público. Nadin entende que a relação entre o objeto (O) e o Representâmen (R) é uma relação de representação – uma relação estética; a relação entre o Representâmen (R) e o Interpretante (I) é de expressão – uma relação simbólica e a relação entre interpretante (I) e o objeto (O) é de conhecimento – uma relação pragmática, como pode ser demonstrado na **Figura 3** a seguir:

Figura 3: As funções do signo por Nadin



Fonte: NADIN (1987, p.12) - Tradução da autora.

Morris (1976) entende que há três níveis de apreensão do signo. O primeiro se dá ao nível da Sintática, da relação entre os signos, como os signos são constituídos a partir dessa relação, é uma relação entre as qualidades fenomenológicas dos signos; O segundo se dá ao nível Semântico, quando ocorre a relação entre Representâmen e Objeto, criando convenções e símbolos. E, por último, o nível da pragmática, onde ocorre a relação entre o signo e o usuário, instituindo a função (uso). Nadin (1987, p.12) também demonstra que a ressignificação de um signo só acontece quando atinge o nível de Pragmática proposto por Morris, conforme a **Figura 4** a seguir.

Figura 4: Níveis semióticos descritos por Nadin

Fonte: Braida e Nojima (2014, p. 43).

Ao promover a ressignificação do parque, da praça, enfim, dos espaços da cidade reservando-os ao bem-estar público, o design utiliza materiais, tecnologias, custos e estabelece qualidades estéticas, aspectos afetivos, socioculturais, semânticos e simbólicos, conforme às modalidades projetuais escolhidas, e questões do uso e funcionalidade.

Braida e Nojima (2014), recorrendo às características descritas por Schulmann⁹ (1994), esclarecem, em princípio, as atribuições da tríade que representa os rudimentos do design: forma - significado - função. Consideram haver uma reciprocidade entre esta tríade (forma, significado e função), as dimensões semióticas da linguagem do Morris (sintática, semântica e pragmática) e estabelecem uma correlação entre estas, a partir das categorias fenomenológicas universais determinadas por Peirce (primeiridade, secundidade, terceiridade), com as funções do design indicadas por Löbach (2006 *apud* Braida e Nojima, 2014, p 78). Tal comparação pode ser verificada no **Quadro 3** a seguir.

Quadro 3: Correlação entre as Dimensões semióticas da linguagem, os Elementos do design e as Funções do design

Categorias fenomenológicas	Dimensões semióticas da linguagem	Fundamentos do design	Funções do design
Primeiridade	Sintática	Forma	Estética
Secundidade	Semântica	Significado	Simbólica
Terceiridade	Pragmática	Função	Prática

Fonte: Braida e Nojima (2014, p. 78).

⁹ Características intrínsecas (materiais, tecnologias, custos e qualidades estéticas), as características extrínsecas (aspectos afetivos, socioculturais, semânticos e simbólicos) e as questões do uso e funcionalidade (comportamento de uso, enriquecimento das funções, manutenção, durabilidade, confiança e segurança) (SCHULMANN, 1994 *apud* BRAIDA; NOJIMA, 2014, pp. 21-22).

Tratando da significação e ressignificação do espaço, a professora Lucrecia Ferrara especialmente em *Ver a cidade* (1988) e *Design em espaços* (2002) sustenta que a mensagem não verbal do design é a linguagem codificada em signos, que é captada pelo usuário por processos sensoriais. Assevera que o espaço é representação de práticas culturais qualificadas pela inserção do design, portanto, linguagem.

Corroborando essa visão, Duarte (2002, p. 245) nos lembra que

o processo de conhecimento de qualquer fenômeno/objeto passa por sua organização em linguagem, a partir da qual se desvenda o seu funcionamento, e através da qual o fenômeno é tanto apreendido quanto compreendido. A linguagem é a redução potencializadora de sistemas naturais, humanos e tecnológicos, que se organizam como complexos integrados. Como lembra Ferrara (1998), é também através da linguagem que conhecimentos podem ser organizados e transmitidos.

Para entender esse sistema, explica a mestra que é necessário reconhecer os signos e sua sintaxe, pois esses possibilitam identificar a cidade como lugar povoado por índices na medida em que nela se inscrevem. Os índices provocam a lembrança de signos que fazem parte do repertório do cidadão, atualizando essas memórias. Assim, o indivíduo seleciona e relaciona os elementos constitutivos de um lugar, fragmentos da cidade, cuja leitura e compreensão é um sistema formado pelo contexto, uso e transformações se contrapõem à ideia de espaço projetado, abstrato e conceitual.

Ora, se a cidade é um impacto informacional e sugere outras atuações intervenientes – uma cidade adequada a seu uso, infere-se que a ressignificação dos lugares, mesmo que efêmera, permite ao usuário apropriar-se dela e de utilizá-la. Os espaços adquirem novas formas através do uso que acomodam. O designer age nas “soluções [...] modestas e pequenas em escala, contidas em calçadas, praças ou pequenos espaços”, conforme lembra Fontes (2012b, p.33), reportando-se a Chase (1999).

Intervir temporariamente em um espaço público é uma tentativa de reconquistá-lo, o que vai de encontro ao planejamento institucional. A espontaneidade e a informalidade desses movimentos são formas de resistência à padronização de comportamentos socialmente aceitos no espaço público contemporâneo e contra a cidade-espetáculo¹⁰ e à cidade-consumo. Para tal

¹⁰ Este termo vem da ideia de espetáculo cunhada por Debord (2002). A cultura transformada em mercadoria se torna o produto mais valorizado da sociedade espetacular.

processo, o designer possui ferramentas, que são as modalidades projetuais do design aludidas no subcapítulo anterior.

As intervenções temporárias permitem, portanto, potencializar os lugares, permitindo novas possibilidades de uso e (re)conformação dos espaços usados ou ociosos, como também trazer à tona potencialidades de recuperar/revitalizar lugares.

Segundo Cuthbert (2006, p.28), “o design urbano é a transmissão de significado urbano em formas urbanas específicas [...]”. Este entendimento leva a considerar que o designer, ao observar as relações do homem com o seu espaço, decide como operar na forma, no significado e no uso já existentes no sentido de adequar e/ou alterar as funções estética, simbólica e prática do design, promovendo, assim, a (re)significação do lugar. Ao alterar uma dessas funções o signo pode estar operando ao nível da primeiridade (estético), secundidade (simbólico) ou terceiridade (prático) e os objetos contidos no espaço público podem ser modificados de acordo com a sua forma (estética), significado (simbólico) ou função (prático).

A partir da explicação sob o olhar da semiótica sobre a cidade, pode-se, assim, fazer uma relação entre o capítulo anterior e este, revelando as relações entre os conceitos semióticos com as características da intervenção efêmera e lúdica. O **Quadro 4** a seguir, demonstra essas correspondências que servirão para a análise dos exemplos apresentados no próximo capítulo.

Este capítulo destacou e determinou os conceitos e processos das linguagens do design que se relacionam às intervenções efêmeras e lúdicas no espaço público. A partir das correlações entre as características da intervenção efêmera e lúdica, com as dimensões semióticas da linguagem, com os fundamentos do design e com as funções do design de Löbach, pode-se delinear categorias para a análise de exemplos de intervenções que promovem vivências culturais e práticas sociais, que serão mostradas no próximo capítulo.

Quadro 4 – Relações entre intervenção efêmera lúdica e o arcabouço semiótico

Características	Dimensões semióticas da linguagem	Fundamentos do design	Funções do design (Löbach)
impactante	sintática	forma	estética
excepcional	semântica	significado	simbólica
inusitado	semântica	significado	simbólica
interativo	pragmática	função	prática
típico	pragmática	função	prática
flexível	pragmática	função	prática
participativo	pragmática	função	prática
relacional	pragmática	função	prática
catártico	pragmática	função	prática
motivador	pragmática	função	prática

Fonte: Elaborado pela autora.

4 As intervenções efêmeras e lúdicas que ressignificam o espaço da cidade

A investigação desenvolvida sobre as intervenções efêmeras e lúdicas ao longo do trabalho ocorreu em três fases: na primeira, uma pesquisa documental e bibliográfica que permitiu selecionar as que mais se aproximavam do objeto de pesquisa. Houve uma segunda etapa, em que a participação em atividades de workshop oportunizou o envolvimento da pesquisadora em intervenções pela cidade. Um terceiro momento correspondeu a uma atividade pedagógica com alunos de graduação do curso de Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro levados a observar uma praça e propor intervenções de caráter efêmero e lúdico.

4.1. Observando as intervenções

Diante de um panorama de imagens de intervenções urbanas visitadas durante a pesquisa decidiu-se selecionar as intervenções realizadas no Brasil. Dentre essas, pode-se eleger aquelas que continham características que as qualificam como intervenções efêmeras e lúdicas. São objetos que subvertem a linguagem cotidiana dos espaços públicos com propostas que trazem humor, memória afetiva e demonstram que a participação do cidadão é de fundamental importância.

A partir dos conceitos que definem uma intervenção efêmera e lúdica, pode-se perceber que há um grupo de intervenções que, apesar de uma linguagem que remete à irreverência, tem menos abertura para a interferência e interatividade dos indivíduos. Essas intervenções são as seguintes: o *Toyart* em escala gigante de Florentijn Hoffman; as intervenções *Aqui bate um coração*, de grupo de jornalistas, cineastas e publicitários decoraram estátuas históricas com corações de isopor pintados de vermelho nas cidades de São Paulo, Belo Horizonte, Rio de Janeiro, Campinas e Recife. Tais intervenções tem um caráter estético e simbólico fortes, estão inseridos nas dimensões semióticas da linguagem da sintática e semântica já que há um forte apelo visual.

A intervenção *Macaco Gordo*, de Florentijn Hoffman, realizada no Parque Mário Covas em São Paulo é feita com sandálias da marca Havaianas. Traz à praça uma interferência de caráter lúdico já que suas formas remetem a desenhos animados devido ao uso de cores fortes e à forma arredondada do macaco. As havaianas dão um caráter de informalidade ao objeto.

Figura 5: *Macaco Gordo*, de Florentijn Hoffman, São Paulo, 2010.



Fonte: Disponível em <<https://www.florentijnhofman.nl/>>. Acesso em 23 de maio de 2016.

As intervenções *Aqui bate um coração*, realizadas por um grupo de jornalistas, cineastas e publicitários que, ao decorarem espaços públicos com corações de isopor pintados de vermelho em estátuas históricas nas cidades de São Paulo, Belo Horizonte, Rio de Janeiro, Campinas e Recife, pretendem passar a mensagem que grandes cidades também podem ser locais de afeto e não só de velocidade que desumaniza as pessoas. A forma do coração é um símbolo universal de sentimento, afetividade e amor. É uma forma simbólica que busca ressignificar esses espaços em lugares mais disponíveis para a afetividade.

Figura 6: *Aqui bate um coração*, São Paulo, 2012.



Fonte: Disponível em <<http://www.conexao cultural.org/blog/2012/04/sao-paulo-acordou-diferente/>>. Acesso em 02 out. 2013.

Figura 7: Corações na grama.



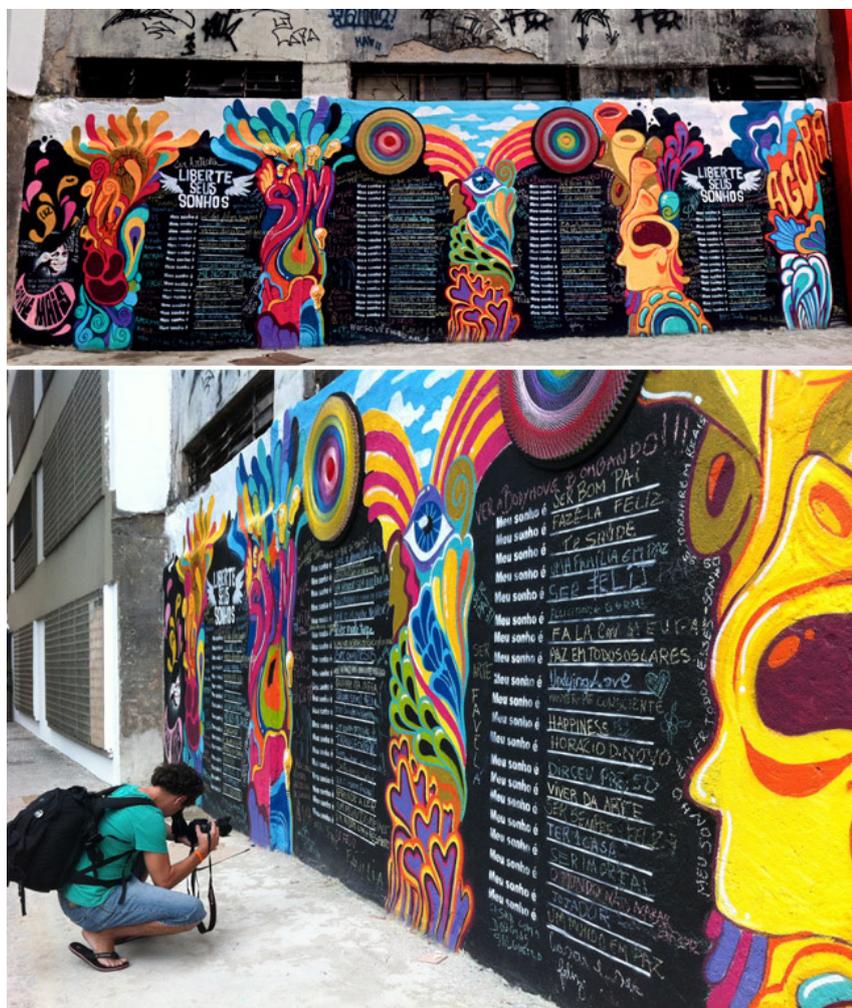
Fonte: Thais Russo. Disponível em <<http://www.conexaocultural.org/blog/2012/04/sao-paulo-acordou-diferente/>>. Acesso em 02 out. 2013.

Foram também selecionados alguns exemplos de intervenção que se caracterizam efetivamente como efêmeras e lúdicas, segundo as características elencadas no capítulo 2, e, por permitirem maior liberdade do cidadão-usuário em interagir e interferir no processo atendem a um dos focos da pesquisa aqui em relato no que diz respeito a vivências culturais e práticas sociais do cidadão comum.

Gabrielle Valente Feliz inspirada nas intervenções em muros e calçadas da artista norte-americana Candy Chang realizou o projeto *Liberte seus sonhos* intervindo em um muro no bairro da Lapa, Rio de Janeiro. O mural tinha estênceis com a frase “Meu sonho é” repetidas vezes e com um espaço ao lado para que os transeuntes pudessem completar a lacuna com o seu próprio sonho. A intenção era que as pessoas se sentissem representadas nesse espaço da cidade. A intervenção é impactante, tem um apelo estético pelo uso de cores e formas que chamam atenção do transeunte, tem regras mínimas portanto é *típica* (o indivíduo preenche a lacuna com o seu sonho), representa uma fuga do cotidiano – sendo caracterizada como *excepcional, interativa e imprevisível* – o indivíduo a qualquer momento pode parar de interagir com a obra – *flexível* – permite apropriação – *relacional* – e permite o indivíduo se expressar – *catártico*. Os signos que o compõem valorizam o aspecto estético por conter uma combinação de cores fortes e formas orgânicas, também é simbólico, remete a um quadro negro pelo uso da cor preta no fundo e o texto escrito em branco, como se fosse giz, já indicando que os indivíduos podem escrever em giz naquele local. A ideia de quadro negro remete à memória dos indivíduos. Estão inseridos nas dimensões semióticas da linguagem da sintática e semântica já que há um apelo visual que modifica os significados desse espaço. Também há uma mudança no uso desse espaço, que

deixou de ser um espaço sem grande interesse para o transeunte para um espaço onde ele escreve seus sonhos.

Figura 8: Projeto *Liberte os seus sonhos*, de Gabriele Valente, Lapa, Rio de Janeiro, 2012.



Fonte: Disponível em: < <http://imaginacopa.com.br/historias/muro-liberte-seus-sonhos/>>. Acesso em 01 jul. 2013.

Já as intervenções do coletivo Basurama foram realizadas em mais de 100 projetos em 20 países, 50 cidades e em quatro continentes do globo. Atualmente funcionam com grupos estabelecidos em Madri (Espanha), São Paulo (Brasil) e Bilbao (Espanha). Iniciaram suas atividades em 2001. A formação inicial do coletivo era composta por estudantes da Faculdade de Arquitetura de Madri, que tinham como objetivo “estudar fenômenos inerentes à produção massiva de lixo real e virtual na sociedade de consumo, aportando novas visões que atuam como geradoras de pensamentos e atitudes (BASURAMA, 2014, tradução nossa).

Atualmente, o coletivo é multidisciplinar, contando com profissionais de diversas áreas, incluindo biólogos que ajudam a pensar nos objetos que desenvolvem de maneira que sejam criados a partir de materiais reaproveitados, reutilizados ou reciclados.

Compreendem que os projetos de intervenção urbana que desenvolvem possibilitam a transformação social através de “estratégias lúdicas e participativas” (BASURAMA, 2014, tradução nossa). O coletivo afirma ser um “espaço de aprendizagem não formal, coletivo e compartilhado” (BASURAMA, 2014, tradução nossa), que se caracteriza por uma constante mutação já que a cada evento que realiza, em diferentes cidades do mundo, se adapta ao contexto e as conjunturas daquele espaço público em que irão atuar. Também ressaltam a importância fundamental da transversalidade, da flexibilidade e do acesso democrático às suas obras, que podem ser exploradas e apropriadas por todos, sem hierarquias, de baixo para cima – a partir dos cidadãos para as esferas institucionais –, tornando-se em “um recurso comum, onde fazem uma cultura que seja entendida, produzida e criada como um bem comum” (BASURAMA, 2014, tradução nossa). Assim qualquer pessoa que se integre ao projeto pode trazer “seus conhecimentos, criatividade e saberes a partir do seu lugar no mundo” (BASURAMA, 2014, tradução nossa) e utilizarem as próprias mãos e as ferramentas que elegerem para construir uma intervenção na cidade. Por esses motivos, é *impactante, típico, excepcional, interativo, imprevisível, participativo, catártico e motivador*.

Os resíduos estão no centro do discurso de seus trabalhos, já que os rejeitos são “matéria de criação e mecanismo de reflexão sobre o que são enquanto pessoas, comunidades e sociedade” (BASURAMA, 2014, tradução nossa) e servem para “questionar as próprias estruturas que integram com o intuito de buscar alternativas” (BASURAMA, 2014, tradução nossa). O coletivo cria a partir de resíduos, como pneus, garrafas PET e embalagens de plástico, brinquedos para, temporariamente, transformar áreas da cidade em um parque de diversão. Eles acreditam que equipamentos como esses facilitam a conversa, a brincadeira e o exercício pleno da cidadania, além de conscientizar sobre a importância do aproveitamento de materiais não recicláveis, através do uso deles nesses equipamentos.

As intervenções são, para eles, objetos que servem para fazer perguntas e fabricarem conhecimento coletivo, através da observação, leitura e interpretação dos cidadãos que entram em contato com suas intervenções. Acreditam que através das intervenções podem propor novas formas de vida que valorizem o baixo consumo e também estimular os imaginários coletivos, que repensem os processos produtivos, as cidades e como nos relacionamos com o espaço público.

Entendem que as linguagens hegemônicas e modismos que estão no espaço público devem “estar constantemente sendo revisadas de baixo para cima” (BASURAMA, 2014, tradução nossa), ou seja, os cidadãos devem, a todo o momento, se apropriar e ressignificar o que lhes é imposto no espaço público, assim através do uso podem adaptar as linguagens e os discursos para a realidade deles. Acreditam que suas intervenções promovem e estimulam que qualquer cidadão tenha a possibilidade de ser um criador e possa atuar na modificação de seu entorno físico e social. Para eles, o principal impacto dos projetos que desenvolvem no espaço público é estimular novas formas de ver o mundo e trazer uma nova maneira de propor perguntas e vivenciar o espaço público. Sendo, portanto, *relacional*.

O Basurama trabalha em redes e de forma horizontal e não hierárquica, tem prática colaborativa com artistas, agentes, catadores de resíduos e coletivos do local em que desenvolvem uma intervenção urbana, porque acreditam que quem circula em determinado local tem muito a contribuir a partir de sua vivência e podem ensinar e aprender junto. O processo em rede possibilita, assim, a gestão e a “reativação de um lugar abandonado, reinventando sua função e uso mediante a construção de um espaço urbano sugestivo por e para os jovens e vizinhos de bairro” (BASURAMA, 2014, tradução nossa). A reativação de um espaço público favorece a “consolidação de laços de confiança entre os diferentes atores e fortalecimento da rede de recursos locais para nutrir, definir e aguçar a iniciativa possível” (BASURAMA, 2014, tradução nossa).

Um exemplo de intervenção do Basurama é o projeto Resíduos Urbanos Sólidos Lima – RUS Lima. O coletivo estava em desacordo com o abandono de uma linha férrea inacabada na cidade de Lima, Peru, porque houve um grande investimento estatal e a obra não foi terminada. Então, o Basurama, junto à comunidade local, utilizou as vigas da linha de trem como eixo central para um parque de diversões com brinquedos feitos a partir de pneus reutilizados.

Figura 9: Brinquedos para *RUS Lima*, Lima, Peru, 2010.



Fonte: Basurama. Disponível em < <http://basurama.org/proyecto/rus-lima-autoparque-de-atracciones/>>. Acesso em 09 out. 2015.

Autobarrío San Cristóbal é outro exemplo de intervenção que o coletivo considera uma obra que teve grande impacto na vida daqueles que vivenciavam esse espaço público. Esse projeto durou anos e foi realizado em etapas: primeiro eles fizeram *graffiti* nas paredes com ajuda de coletivos e artistas locais, depois pintaram as colunas da via que passava por cima desse espaço residual, para conferir mais alegria ao espaço e, finalmente, criaram equipamentos para brincar feitos com madeira reaproveitada. Esse projeto se caracteriza por uma boa integração entre diferentes atores da comunidade local com a finalidade de criar essas intervenções: “grupo de adolescentes, associações de bairro, dinamizadores sociais, empresas locais, conselho distrital, vizinhos de bairro, estudantes de arquitetura e interessados em participar” (BASURAMA, 2014, tradução nossa).

Figura 10: Brinquedo, pintura e murais, Projeto *Autobarríos Sán Cristóbal*, Madri, Espanha, 2012.



Fonte: Basurama. Disponível em < <http://basurama.org/proyecto/autobarrios-sancristobal/>>. Acesso em 09 out. 2015.

Também realizaram a oficina *Tudo sobre Rodas* em Barcelona, Mallorca e Milão e teve como objetivo de oferecer aos participantes uma experiência de trabalho coletivo na qual se dissolvessem os conceitos de autoria. Pretendia apresentar seu processo, que se dá através de conhecimento compartilhado que está em constante evolução.

Interessa-nos citar e analisar, especialmente, alguns eventos em que o Basurama participou no Brasil e onde colocou em prática sua filosofia de trabalho:

A intervenção *Equipamento Extraordinário*, realizada durante a Virada Cultural de São Paulo de 2014. Nesse evento, criaram um playground de bobinas de madeira tecidas com cordas na Praça do Patriarca. Com rede para escalar. Depois da virada, o brinquedo virou um playground fixo na cidade de Ferraz de Vasconcelos, São Paulo. Participaram também da Virada Cultural de São Paulo de 2013 durante 3 dias. A intervenção *A cidade é para brincar*, era constituída de balanços feitos a partir de materiais descartados como pneus – que serviram como assentos – e banners publicitários. Esses objetos foram pendurados no viaduto do Chá, área de grande circulação de pedestres e utilizados, como eles dizem, por “crianças de 0 a 99 anos”¹¹ – ou seja, crianças, adultos e idosos.

Figura 11: *Equipamento extraordinário*, Virada Cultural de São Paulo, 2014.



Fonte: Basurama. Disponível em < <http://basurama.org/pt-br/projetos/equipamento-extraordinario/>>. Acesso em 09 out. 2015.

¹¹ Texto disponível em: <<http://basurama.org/pt-br/projetos/a-cidade-e-para-brincar-virada-cultural-2013-2/>>. Acesso em: 09 out. 2015.

Figura 12: Intervenção *A cidade é para brincar* na Virada Cultural de São Paulo de 2013.



Fonte: Basurama. Disponível em < <http://basurama.org/pt-br/projetos/a-cidade-e-para-brincar-virada-cultural-2013-2/>>. Acesso em 09 out. 2015.

Idealizaram junto a um coletivo chamado *Muda_coletivo* o *Parque de diversões Minhocão* (2013), realizado durante o Festival Baixo Centro e que tem as seguintes características: é de *construção coletiva e aberta* a todos os interessados em *dar ideias e colaborações*; utiliza matéria-prima reciclada e respeita a estrutura do viaduto e *qualquer pessoa pode entrar depois no site da Basurama e copiar e divulgar o modelo do Parque do Minhocão* que está disponibilizado em apostilas que dão o passo a passo de realizá-los.

Figura 13: *Lambe-lambe* e folheto do *Parque de diversões do Minhocão*, 2013.



Fonte: Festival Baixo Centro. Disponível em: < <https://www.facebook.com/pg/BaixoCentro>>. Acesso em 13 mar. 2017.

O Parque de diversões minhocão se subdividiu em duas intervenções: *Balançar eu adoro*, composto um conjunto de brinquedos – balanços, “cadeiras voadoras”, “pneucicletas” (que são pneus organizados como se fosse uma bicicleta) e “touro louco”, todos construídos a partir de pneus e cordas e o *Zoológico de Santa Cecília* – realizado próximo ao Largo Santa Cecília e à estação de metrô de mesmo nome, a intervenção é uma sátira a políticos brasileiros relacionando-os a animais. Dessas duas interferências a que mais se aproxima da intervenção efêmera e lúdica é a intervenção *Balançar eu adoro!*

Figura 14: Intervenção *Balançar eu adoro!*, 2013.



Fonte: Basurama. Disponível em < <http://basurama.org/pt-br/projetos/parque-de-diversoes-minhocao-2/>>. Acesso em 09 out. 2015.

Figura 15: intervenção *Zoológico de Santa Cecília*, 2013.



Fonte: Festival Baixo Centro. Disponível em:
< <https://www.facebook.com/pg/BaixoCentro/>>. Acesso em 13 mar. 2017.

E, finalmente, o projeto *Bolha Imobiliária* (2013), que foi realizado na cidade de São Paulo nos seguintes eventos: Aniversário da Cidade de São Paulo, *Festival Preliminares* – no Minhocão, evento *No outro lado do muro* – na Vila Mariana, em uma ocupação no Largo da Batata e no *Encontro com a marquise* – no Parque do Ibirapuera. Esse foi criado a partir de um *processo participativo* que resultou em um brinquedo inflável a partir de embalagens plásticas descartadas. Uma vez inflada a Bolha, ela vira um espaço de convivência, de brincadeira e de ensino. Utiliza o lazer e o lúdico como forças motrizes para a aceitação e uso do objeto inserido no espaço público.

Figura 16: A bolha imobiliária, Aniversário da Cidade de São Paulo, São Paulo, 2013.



Fonte: Basurama. Disponível em < <https://plus.google.com/photos/102629162568265667065/albums/5822912726860201505/5838118432583770258?banner=pwa>>. Acesso em 09 out. 2015.

Existem outros projetos, como: *O lixo não existe na Praça Éder Sader* (2014), brinquedo que foi construído a partir de pneus descartados e madeiras de brinquedos obsoletos e realizado na Praça Éder Sader, no bairro de Vila Madalena, na cidade de São Paulo; o projeto de playground feito a partir de resíduos e chamado de *O lixo não existe no Jardim Miriam* (2012), realizado para III Festival da Praça da Nascente, para o dia das crianças em Sacomã, para a comunidade Jardim Miriam; a oficina de construção de mobília a partir de materiais descartados e o *Playground Augusta* (2013) formado por redes gigantes

penduradas nas árvores, ambos realizados na Festa de inauguração do Parque Augusta.

Figura 17: *O lixo não existe na Praça Éder Sader, 2014.*



Fonte: Basurama. Disponível em < <http://basurama.org/pt-br/>>. Acesso em 09 out. 2015.

Figura 18: *O lixo não existe no Jardim Miriam, 2012.*



Fonte: Basurama. Disponível em < <http://basurama.org/pt-br/>>. Acesso em 09 out. 2015.

Figura 19 – *Playground Augusta, 2013.*



Fonte: Basurama. Disponível em < <http://basurama.org/pt-br/>>. Acesso em 09 out. 2015.

A partir das experiências de Basurama de um processo participativo, de compartilhamento de conhecimentos em que a questão de autoria seja de todos os envolvidos no processo e utilizando materiais que iriam para o lixo, percebe-se a presença, mesmo que não declara pelos participantes do Basurama, da modalidade projetual de *Design Participativo*, visto que durante o processo de criação dessas intervenções os componentes do coletivo atuaram como facilitadores, estimuladores da criatividade e explicitador das necessidades de um grupo ao promover oficinas para desenvolver esses brinquedos a partir de matérias-primas que iriam ser descartadas. Além de deixarem o processo aberto a todos

participarem e darem opiniões e compartilhem conhecimentos e saberes. Também se observa a presença da modalidade do *Design Livre* no site do Basurama, visto que lá há uma área de tutoriais aonde ensinam, passo a passo, como fazer os brinquedos feitos de pneu.

Os brinquedos que o coletivo Basurama realiza em conjunto com outros coletivos e com a comunidade relacionada aos espaços públicos onde atuam, promovem uma ressignificação tanto do espaço onde está inserido, quanto dos materiais que utilizam, transformando pneus, garrafas pet, embalagens e banners publicitários que tinham uma função, respectivamente, de ajudar na locomoção, no transporte de líquidos e em comunicação no espaço urbano, para uma função de objeto de brincar. Há nesses casos, portanto, uma mudança na estética, no significado e de função desses materiais. Há mudança de forma da garrafa pet, visto que ela é cortada para se transformar em um módulo para um brinquedo. Os cartazes publicitários usados nos balanços são cortados e transformado em baideirolas. Os sacos plásticos são transformados em módulos para se fazer a bolha imobiliárias. Os carretéis são pintados e transformados em lugares para as pessoas se apoiarem. Há mudança de significado em todos esses materiais. O pneu vira balanço, os carretéis são base de um brinquedo, as redes se transformam em percursos por onde se locomover no *Equipamento extraordinário* e os sacos plásticos deixam de serem sacos para virarem um equipamento inflável. Finalmente, esses objetos no contexto das intervenções se tornam brinquedo. Houve, portanto, mudança na forma, no significado e na função. As dimensões semióticas da linguagem da sintática, semântica e pragmática se modificaram, assim como a função estética, a simbólica e a pragmática.

O projeto *Que Ônibus Passa Aqui?* foi criado por designers que fazem parte do coletivo *Shoot the Shit* que estavam insatisfeitos com a falta de sinalização nos pontos de ônibus de Porto Alegre. Quando a pessoa que vai pegar o ônibus não está acostumada a pegar ônibus em determinado ponto, ela pode muitas vezes perder tempo esperando o ônibus em um lugar que nem sabe se passa o ônibus que ela deseja. A ideia então foi criar um adesivo com todas as informações (mapa, horários, itinerário, telefones relevantes, etc.), mas por falta de verba os designers chegaram a um modelo colaborativo, que possibilitava a população da cidade para participar do projeto. Em parceria com uma gráfica, os designers imprimiram cinquenta adesivos com a pergunta “Que Ônibus Passa Aqui?” e um

espaço em branco onde as pessoas poderiam escrever quais ônibus elas sabiam que passavam naquele ponto. Depois os adesivos foram colados em alguns pontos da cidade e foi gravado um vídeo, que depois foi colocado em um site de financiamento colaborativo junto com uma proposta para imprimir os mais de 5 mil adesivos para todos os pontos da cidade. O financiamento coletivo aconteceu, pois a prefeitura da cidade decidiu arcar com parte do valor para a realização do projeto e chamou o coletivo para reformular o adesivo, já o deixando com os números que passam em cada ponto, o que tirou o aspecto de colaboração que tinha antes.

Figura 20: Projeto *Que ônibus passa aqui?* – adesivo anterior



Fonte: *Que ônibus passa aqui?* Disponível em < <http://imaginanacopa.com.br/historias/que-onibus-passa-aqui/>>. Acesso em 09 out. 2015.

No ano passado, um outro coletivo, *Imagina na Copa*, gravou um mini documentário sobre o projeto e eles convenceram o *Shoot the Shit* a gravar um vídeo convocando as pessoas de todas as cidades do Brasil a levar o projeto para as suas cidades. Para isso ocorrer, eles criaram um passo a passo e materiais de divulgação. Convocaram pessoas em um evento no Facebook e vinte mil pessoas confirmaram presença e seis novos eventos foram criados para convocar pessoas a colar os adesivos pelos pontos de ônibus das cidades do Brasil. Mais de vinte cidades estão participando do projeto e mais de seis mil adesivos foram impressos. É uma iniciativa do tipo *faça-você-mesmo* (*do it yourself* em inglês) que se aproxima da ideia de *design livre*, já que os designers que desenvolveram o adesivo disponibilizam o arquivo do adesivo e o tutorial em um site para que qualquer pessoa possa imprimi-lo. Na etiqueta impressa podem escrever os nomes

de ônibus e inclusive o que quiserem escrever de informação adicional e podem colar esse adesivo no ponto onde param os ônibus.

A ação de colar um adesivo em um poste que entre as pessoas que utilizam o serviço de ônibus é sabido que serve como ponto de ônibus faz com que esse código se torne explícito para aqueles que não estão acostumados com esse repertório. Fazendo que todos que cheguem ali e precisem pegar um ônibus consigam rapidamente a informação de onde devem esperar o ônibus e se a linha de ônibus que lhe interessa passa ali, inclusive pessoas que vêm de outras cidades. Ao agregar um adesivo no poste, houve uma ressignificação deste, afirmando seu significado e função de ponto de ônibus. A prefeitura da cidade de Porto Alegre, ao saber desse movimento, conversou com o coletivo e decidiram em conjunto fazer um adesivo padronizado já com os números de ônibus, fazendo com que o projeto deixasse de ser interativo, e foram colocados os adesivos nas ruas da cidade. Contudo, os cidadãos não se viram representados e começaram a rabiscar e rasgar os adesivos. Interessante ver que quando essa intervenção assumiu um caráter governamental, as pessoas não se viram representadas ali.

Figura 21: Adesivo novo



Fonte: *Que ônibus passa aqui?* Disponível em: < https://scontent.fgig4-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/14720352_925499354249514_3161018173956643092_n.jpg?oh=18cff1d53db77ce2eae669c03f5ad9f4&oe=5A7F26FA>. Acesso em 09 out. 2015.

Figura 22: Tutorial

QUE ÔNIBUS PASSA AQUI?

Se você já se fez essa pergunta algum dia, é porque os pontos de ônibus na sua cidade não estão sinalizados. A boa notícia é que esse é um problema bem fácil de resolver.

AJUDE A SINALIZAR OS PONTOS NA SUA CIDADE

FAÇA O DOWNLOAD
Baixe o arquivo do adesivo aqui: <http://bit.ly/Y5ndPP>

IMPRIMA NA GRÁFICA
Mande por e-mail ou leve o arquivo até uma gráfica próxima. Peça para imprimir em papel adesivo branco em folha A3. Serão 3 adesivos por folha, já peça pra eles cortarem.

VÁ PRA RUA
Escolha pontos perto da sua casa ou por onde você passe com frequência pra você poder acompanhar os adesivos ao longo do tempo e cuidar deles com mais facilidade.

COLE!
Agora é só colar o adesivo! Escreva pelo menos uma linha de ônibus que passa no local, assim você demonstra para as pessoas como funciona a brincadeira. Se não souber a linha, pergunte para alguém do ponto, essa pessoa deve saber :)

REGISTRE TUDO
Tire fotos ou filme e mande pra gente. Vamos divulgar tudo pra inspirar mais pessoas a fazerem o mesmo que você!

SHOOT THE SHIT
IMAGINA NA COPA

Fonte: Que ônibus passa aqui? Disponível em: < <http://imaginanacopa.com.br/historias/que-ônibus-passa-aqui/> >. Acesso em 09 out. 2015.

Figura 23: Quando o projeto foi incorporado pela prefeitura de Porto Alegre



Fonte: Que ônibus passa aqui? Disponível em: < <https://goo.gl/FPX7iT> >. Acesso em 09 out. 2015.

A ressignificação de locais públicos também é um conceito presente neste empreendimento incluindo a participação de cidadãos por um lado como idealizadores e realizadores de projetos, por outro como tomadores de decisão ao votar e decidir o projeto que sairá do papel. O interessante nesse caso é que o cidadão tem um papel de designer ao não apenas propor como gerenciar a realização do processo, tendo que lidar com diferentes expertos que serão necessários para a realização do projeto. Há a presença das características das intervenções efêmeras e lúdicas como o impacto visual que causam, especificamente em pontos de ônibus – particular, faz com que as pessoas interajam e finalizem sua participação quando queiram, excepcional, participativo, relacional, motivador.

Comparando os três exemplos de intervenção, em todas elas houve mudanças na forma, no significado e na função do espaço. *Liberte seus sonhos e Basurama* abarcam todas as características de intervenções efêmeras e lúdicas. O

Que ônibus passa aqui?, por sua vez, não dá muita margem ao imprevisível por já ter um padrão gráfico e um espaço delimitado para os cidadãos escreverem os números dos ônibus. Tão pouco é catártico, já que tem um caráter informacional e objetivo.

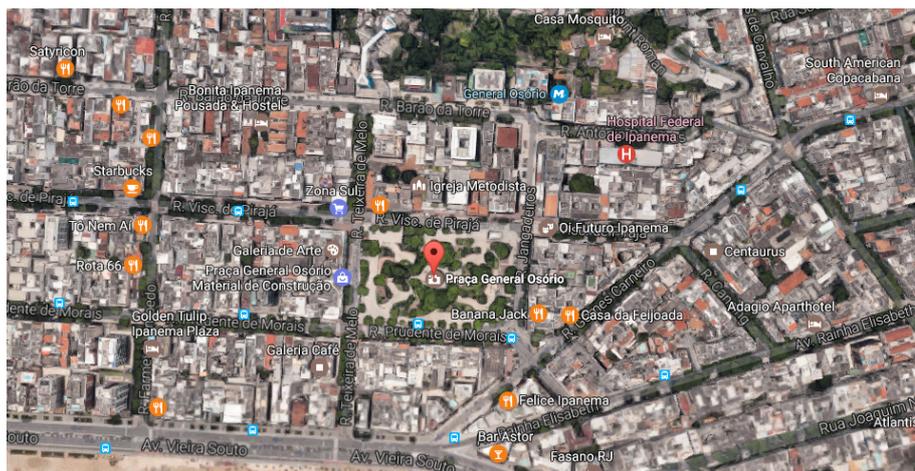
Interessante notar que, nos casos apresentados, há o estímulo à cidadania com diferentes enfoques. No *Que ônibus passa aqui?* a cidadania é exercida quando os cidadãos atuam na cidade promovendo melhoria informacional, independente da prefeitura. Já os brinquedos do *Basurama* que ocupam os espaços residuais e abandonados promovem uma aproximação dos cidadãos com espaços públicos, estimulando o conceito que Fontes (2012, 2012a) descreve como amabilidade, tornando a cidade um espaço que permite a cordialidade e o encontro entre pessoas, que sem a intervenção urbana, não se aproximariam. Também estimula o conceito de direito à cidade que Henri Lefebvre (2014) descreve em seu livro como o direito de uso que os cidadãos têm em relação ao espaço público. No caso do *Liberte seus sonhos*, a cidadania ocorre quando o indivíduo aceita a oportunidade de escrever no mural seus sonhos e assim se identificar com aquele lugar.

4.2. Vivenciando as intervenções

4.2.1. Workshop na Praça General Osório

O workshop ministrado pelos professores Oscar Grauer (MIT, Estados Unidos), David Goveuneur (UPenn, Estados Unidos), Maria Altagracia Villalobos (Doutora pela ENSA, Versailles, França), Carolina Ferreira (PROURB/FAU-UFRJ) e Henrique Barandier (Doutor pelo PROURB/FAU-UFRJ), tinha como objetivo integrar diferentes grupos sociais no espaço público da praça General Osório. O trabalho se baseou nas percepções de moradores e frequentadores que estavam no morro do Cantagalo, na praça General Osório e na praia. Para tanto, os alunos que participavam do workshop realizaram questionários com moradores da Comunidade do Cantagalo, que fica próxima à praça, com pessoas que circulavam na Praça General Osório e com indivíduos que estavam no posto 8 da praia de Ipanema, que fica próximo à praça.

Figura 24: Mapa da Praça General Osório no Google Maps.



Fonte: Google Maps. Disponível em: < <https://goo.gl/m4rYZB> >. Acesso em 09 out. 2015.

No **Anexo A** desta tese pode-se verificar o modelo de questionário, criado pelos professores Oscar Grauer, Maria Altagracia Villalobos e David Govenour, além das tabelas que registram as respostas. A partir desse questionário, foram entrevistadas 83 pessoas ao todo. Na Comunidade do Cantagalo foram aplicados 9 questionários, na Praça General Osório, 67 e no posto 8 da Praia de Ipanema, 7. Decidiu-se então levar em consideração apenas os 67 questionários realizados na Praça General Osório, pois nos outros casos os entrevistados em alguns momentos se referiam mais ao espaço onde estavam, a Comunidade do Cantagalo ou o posto 8 da praia de Ipanema, do que ao espaço da praça.

Foram entrevistados 33 homens (50,77%) e 32 mulheres (49,23%) em que 33,33% estão na faixa etária de 25 a 34 anos de idade, 22,73% de 18 a 24 anos, 16,67% de 45 a 54 anos, 13,64% de 35 a 44 anos, 12,12% de 55 a 64 anos e 1,52% com mais de 65 anos. Desses, 2,99% tem primeiro grau incompleto, 20,90% primeiro grau completo, 2,99% tem segundo grau incompleto, 37,31% tem segundo grau completo, 2,99% tem terceiro grau incompleto, 17,91% tem terceiro grau completo e 7,46% tem pós-graduação. Quanto ao nível socioeconômico, 4,69% se consideram com alto poder aquisitivo, 57,81% se considera com nível médio de poder aquisitivo, 28,12% acredita ter nível baixo de poder aquisitivo e 9,38% não responderam.

A maioria dos entrevistados trabalha na região (47,76%), 17,91% moram, também 17,91% passam pela praça. Boa parte diz que a praça é um lugar onde gosta de voltar (67,16%) e um local de integração social (59,70%), um lugar

importante para a cidade (86,57%) e uma área boa para se encontrar com amigos (58,21%), que oferece atividades para todos os tipos de pessoa (56,72%), um lugar para relaxar (47,76%), importante para a história da cidade (56,72%), do qual se sentem orgulhosos (40,30%) e sentem próximos à natureza (40,30% concordam, 31,34% discordam e 14,93% ficam na dúvida).

Muitos se sentem inseguros na praça, há os que afirmaram sentir insegurança (37,32%) e os que disseram sentir mais ou menos seguros (26,87%), o que leva a crer que a sensação de insegurança se sobrepõe à sensação de segurança. Também discordam completamente ou em parte (47,76%) que haja atrações culturais únicas.

Nos últimos 12 meses, a maior parte das pessoas passa a praça todos os dias (44,78%), preferencialmente durante a semana de dia (52,24%) e à tarde (46,27%) e às vezes ficam entre meia hora e três horas. Raramente ficam na praça para ler um livro, almoçar, exercitar-se, jogar, trabalhar, passear ou assistir eventos. Costumam estar na praça quando marcam como ponto de referência para encontrar amigos (32,26%).

Há pouca diversidade de atividades, de elementos de água, de sons. A manutenção da praça não os agrada. Há certa divisão de opinião da presença de cores na praça e se a iluminação é boa ou não. Contudo, há diversidade usuários, vistas únicas ou paisagens singulares e acessibilidade.

Perguntados sobre o que fariam para modificar a praça, alguns responderam que deveria-se ter mais atividades na praça (8,96%), retirar a grade (5,97%), incluir mais bancos e mesas (4,48%) e construir uma nova praça (2,99%). Dos que responderam 33% não concordaram com as opções mostradas e sugeriram limpar a fonte, pintar as grades com cores mais alegres, arrumar os canteiros e fazer lugares para relaxamento. A melhoria do entorno é algo que a maioria considera importante, sendo que, 13,43% disse que deve melhorar, mas não disse como, 14,93% sugeriram fazer ciclovias, 7,46% sugeriram melhorar a conexão da praça com a praia, 4,48% acham que se pode melhorar a conexão do elevador do metrô com a praia, outros 4,48% acreditam que se deve plantar mais árvores, 2,99% acreditam ser o alargamento de calçadas um fator importa e 28,36% acreditam que se deve preservar a praça como está. De três anos para cá os entrevistados têm frequentado mais a praça (53,73%).

A partir dos dados colhidos na praça tanto dos questionários quanto de conversas com as pessoas entrevistadas, pôde-se ter ideia das principais insatisfações, percepções e sugestões das pessoas que a frequentavam. Tais questões foram resumidas em tópicos que sugerem melhorias na praça, esses estão a seguir:

- Falta de segurança: a polícia não circula na praça, como a iluminação é insuficiente de noite, causa temor e aumenta o numero de população de rua, que afasta as pessoas da praça. Afirmaram que a implementação da UPP fez com que os traficantes saíssem do morro para roubar ali. O fato de a praça ter várias saídas facilita a fuga de ladrões.
- Deveria haver bicicletários.
- Ter mais espaço no parquinho para as crianças brincarem, restaurar os brinquedos do parquinho já que estão em condições ruins, podem se romper e machucar uma criança (principalmente o balanço).
- Ter uma academia de idosos.
- Ser mais colorida, ter mais bancos, ter jardins melhor cuidados e ser uma praça mais limpa.
- Ter barraquinhas vendendo comida já que o local é bem movimentado por conter pontos de ônibus e saída do metrô, há uma circulação bem grande de pessoas.
- Pelo grande numero de pessoas circulando poder-se-ia ocorrer mais eventos neste local.

No dia seguinte, foram entrevistadas pessoas que estavam na praça e pediu-se a ela que desenhasse algo da praça que precisaria melhorar. Citamos o exemplo da conversa com um gari, chamado Mário Sérgio. Ele disse estar insatisfeito, pois ele e seus colegas estavam sempre limpando a praça, mas as pessoas reclamavam da sujeira, o seu trabalho não era percebido na praça devido à população de rua que a utilizava o espaço público como moradia, sendo o chafariz utilizado como local de banho e os canteiros como banheiro. Também disse que pessoas de todas as classes sociais reclamavam da sujeira, mas elas mesmas jogavam papel de sorvete no chão. Ele desenhou o chafariz, que para ele é a parte mais complicada da praça em termos de sujeira, joga-se fraldas, barbeadores e outros apetrechos de

uso pessoal. Percebeu-se que o chafariz encontra-se exatamente o meio da praça e é, para os transeuntes de forma geral, um local que lhes gera repulsa.

Figura 25: Gari desenhou o chafariz que é para ele é a parte mais problemática da praça.



Fonte: Foto de Isabela de Mattos Ferreira.

Figura 26: Entrevistados explicam o que lhes incomodam na praça através da fala e de desenho.



Fonte: Maria Altagracia Villalobos

Neste mesmo dia, foi realizada uma intervenção na praça a partir da ideia de um dos professores, a professora Maria Villalobos. Cada um pegou as telas de pintura que os entrevistados utilizaram para desenhar e colocou-as ao contrário, pintou-se a parte de trás de preto e espalhou-se em direção ao chafariz. Essa disposição tomou a forma de um caminho que chegava ao chafariz – o ponto mais

problemático da praça. Depois continuou-se o caminho para dentro do chafariz com caixas de plástico de carregamento de supermercado viradas de cabeça para baixo. A ideia era quebrar esse estigma que o chafariz representava em relação à invisibilidade da população de rua que o utiliza muito e também chamar atenção dos transeuntes para o meio da praça, já que a maioria das pessoas que foram avistadas apenas utilizavam a praça como passagem de um lado para o outro para ir aos pontos de ônibus e estação de metrô presentes na praça. Assim se pode chegar até o ponto central do chafariz, que também é o ponto central da praça e se pode atravessar para o outro lado. A experiência despertou olhares e curiosidade nos transeuntes.

Figura 27: Intervenção na praça.



Fonte: Maria Altagracia Villalobos

No outro dia, os professores sugeriram que os alunos se reunissem em grupos e projetassem intervenções urbanas. Desses grupos surgiram intervenções que foram realizadas na praça. Podem ser citados os seguintes trabalhos: *Mais Cor Para Sua Vida*, realizada pela pesquisadora dessa tese junto à Thaísa Leodido e Alana Pacheco, ambas estudantes de arquitetura da Universidade Federal do Rio de Janeiro. A partir do que foi ouvido dos relatos dos entrevistados, decidiu-se que era importante iluminar a praça, para aumentar a sensação de segurança, dar mais alegria à praça e torná-la mais lúdica. Contudo a ideia de colocar luzes a noite pareceu inviável por não haver tomadas no local e porque gastar em luminárias e até em lanternas com pilhas seria muito custoso. Então, pensou-se

que ao agregar mais cor na praça, esta se tornaria mais alegre e chamaria a atenção dos transeuntes a interagir com a intervenção. Primeiramente, pensou-se em colocar capas nos bancos da praça, jogos de peças coloridas, para que as pessoas que passassem ali jogassem; imaginou-se utilizar elementos da praia para a praça ou até fazer um labirinto para que as pessoas se divertissem; muitas ideias foram imaginadas diante da ideia central de agregar mais cor à praça.

Figura 28: Projeto *Mais Cor Para Sua Vida*



Fonte: Isabela de Mattos Ferreira, Thaísa Leodido, Alana Pacheco

O fato de o chafariz ter esse estigma e à noite ficar apagado chamou a atenção do grupo e percebeu-se que dever-se-ia dar vitalidade a essa área. Realizou-se, ao final, um projeto que fizesse com que o foco da atenção começasse de fora da grade para dentro, de onde vêm as pessoas. Com isso chegou-se à ideia final de se fazer percursos unindo fitas coloridas, entrelaçando umas às outras, intencionando despertar a curiosidade dos passantes e sugerindo caminhos a eles. Os percursos começavam na saída do metrô (Rua Visconde de Pirajá) até o outro portão, que fica em frente aos pontos de ônibus da Rua Prudente de Moraes. Assim, isto foi adotado para fazer uma intervenção na praça com o intuito de trazer alegria, brincadeira, permanência um pouco maior dos transeuntes na praça, e quem sabe, mudar a percepção deles em relação à praça, para uma percepção mais positiva. Natanael, um morador de rua que fica na praça, ajudou de forma significativa todos os grupos na montagem de suas intervenções.

Figura 29: Percurso desenhado por fitas coloridas



Fonte: Isabela de Mattos Ferreira, Thaísa Leodido, Alana Pacheco

Figura 30: A travessia das fitas despertava curiosidade



Fonte: Isabela de Mattos Ferreira, Thaísa Leodido, Alana Pacheco

A intervenção *Viver sem barreiras*, de Miriam Lins, Camila Borghezán e João Paulo Canário Pope, teve a ideia de criar barreira em duas portas do portão da praça, uma acesso da população do metrô para o outro lado da praça e outra na Rua Prutende de Moraes. As intervenções eram compostas por *slacklines* – faixas que a princípio são utilizadas para esporte, para a travessia de um percurso que vai de uma árvore a outra – onde se colocavam faixas amarelas de tecido EVA para que os transeuntes tivessem dificuldade em passar e questionassem as grades que existem na praça.

Figura 31: A intervenção *Viver sem barreiras*



Fonte: Maria Altagracia Villalobos

A intervenção *Perceba-se aqui*, realizada por Ana Lúcia Costa, Camila Vianna, Luiza Pereira e Tainá de Paula era composta por lunetas de papelão, algumas com papel celofane colorido, e as pendurou em árvores. As lunetas tinham vista para o Cantagalo, para o metrô, para os coqueiros da praça e para o monumento presente no topo do chafariz da praça. A ideia era lançar um novo olhar a esses elementos, agregando um caráter lúdico à observação deles, buscando que o cidadãos possam ficar mais tempo na praça observando de uma outra maneira elementos do seu dia a dia.

Figura 32: A intervenção *Perceba-se aqui*.



Fonte: Foto de Maria Altagracia Villalobos

A intervenção chamada *Faça a sua cidade utopia*, de Douglas Pestana, Ingrid Dias, Julie Martens e Mariana Periald, foi realizada com barbantes que se transformavam em um painel, nele, foram colocadas fotos de como era a praça

antigamente, quando tinha peixes e saracuras no chafariz. As pessoas que ali passavam foram chamadas pelo grupo de alunos que o criou para escrever algo e colocar no mural. Essa intervenção trouxe uma informação histórica sobre a praça e estimulou a permanência de pessoas na praça e também as estimularam a interagir com a obra, ao escreverem nos papéis e colocá-los no mural.

Figura 33: A intervenção *Faça a sua cidade utopia*



Fonte: Foto de Maria Altagracia Villalobos

Em todas as intervenções relatadas, há impacto visual – tendo a característica de *impactante*. Todas acontecem em uma determinada área da praça, em um determinado tempo e sob regras mínimas de interação - *típica*. Conferem caráter de excepcionalidade às intervenções, são *flexíveis*, a qualquer momento o usuário pode deixar de interagir com elas. Permitem a união de pessoas em prol de incentivarem umas às outras a interagir com a obra – *participativa*. Admitem interações, umas mais, outras menos, como o mural e as lunetas devido ao que representam simbolicamente – *interativa* – e possibilita o indivíduo a se sentir mais a vontade para intervir na obra, seja escrevendo no mural, seja fazendo o movimento de ir ver o que a luneta mostra e pegar um balão no gramado – *catártica*. No entanto, essas intervenções ao imporem uma regra mínima, uma maneira de interagir, que não prevêem abertura da obra para outros usos e apropriações, fazem com que o caráter relacional não seja uma característica forte nessas obras. Todas interferem na praça alterando a estética, agregando novos símbolos que remetem a novos usos do espaço, para a brincadeira e para explorar o desconhecido, que são as intervenções.

A experiência das intervenções na praça foi riquíssima já que permitiu a vivência de um processo de construção na praça, de efetiva intervenção em um espaço público, além da possibilidade de observação das reações das pessoas que ali passavam e interagiam no processo. Foi possível perceber a aceitação das intervenções pelas pessoas que estavam circulando nesse espaço e pela interação dos participantes da oficina com a população de rua que ajudou na concretização das intervenções. Foi possível ver a curiosidade das pessoas em compreender o que eram aqueles objetos na praça e se interessarem em entrar no jogo que aqueles objetos propunham.

4.2.2. Uma experiência pedagógica na Praça Santos Dumont

Figura 34: Mapa da Praça Santos Dumont no Google Maps.



Fonte: Mapa - Google Maps. Disponível em < <https://goo.gl/dgwTQj> >.
Acesso em 09 mar. 2013. Intervenção no mapa realizado pela autora.

A experiência descrita a seguir foi viabilizada por consideração do professor Luiz Antonio Coelho e realizada em duas turmas do sexto período de sua disciplina *Imagem e Representação*, no curso de Design, PUC-Rio. O intuito da experiência pedagógica foi demonstrar como projetos de design concebido por alunos, a partir do que eles aprenderam sobre modalidades de design, poderiam trazer soluções que distribuíssem melhor a ocupação da praça e que estimulassem a permanência de pessoas ali. A metodologia desenvolvida com os alunos foi, primeiramente, a observação participante, seguida de uma análise crítica do que se

observou, para finalmente se chegar a um projeto de intervenção na Praça Santos Dumont.

Na praça, já havia algumas intervenções de comunicação visual como estêncil e cartazes.

Figura 35: Intervenções de estêncil, cartazes e *grafitti*



Fonte: Isabela de Mattos Ferreira

Algumas questões problemáticas foram encontradas na praça, tais como sujeira, poças de urina que saíam dos banheiros ali instalados, as grades das áreas estavam degradadas e tortas.

Figura 36: Banheiros ficam com poça de urina



Fonte: Isabela de Mattos Ferreira

Na esquina com a Rua Marquês de São Vicente, há uma floricultura, dificultando para o pedestre a visualização de carros que vêm da Rua Jardim Botânico para dobrar a esquina e entrar na Rua Marquês de São vicente; neste mesmo local, à frente, fica um bar que deixa as mesas na calçada, além de ter um totem e bicicletas amarradas no poste, tudo isto interfere na chegada do pedestre

até a praça, principalmente no caso de ser alguém com dificuldades de locomoção ou cadeirante.

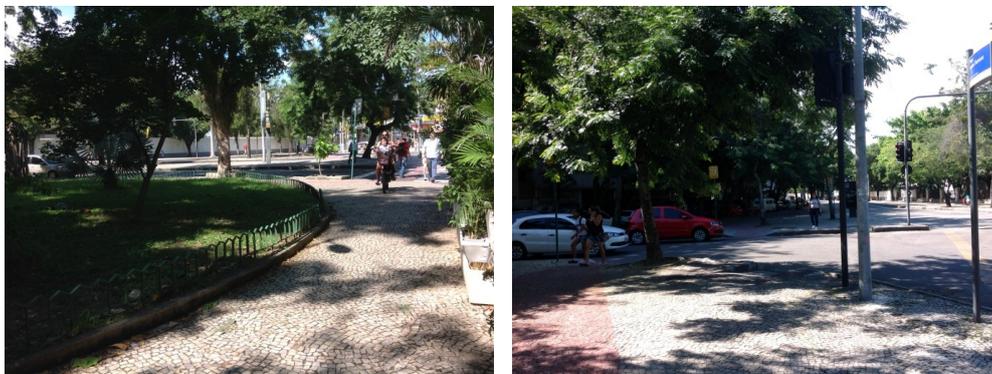
Figura 37: Interferências no caminho do pedestre



Fonte: Isabela de Mattos Ferreira

Há uma ciclovia que atravessa a praça, sendo que sua marcação termina quando a praça se inicia, na esquina da Rua Marquês de São Vicente, onde os ciclistas precisam se esbarrar entre si para passar atrás da floricultura; a marcação da ciclovia só é retomada no final da praça, já quase na Rua Jardim Botânico.

Figura 38: A ciclovia em alguns momentos fica apagada.



Fonte: Isabela de Mattos Ferreira

Diante dessas questões, foram definidos alguns temas que serviam como base para se desenvolver um projeto de intervenção urbana e foram apresentados aos alunos quando da visita à Praça Santos Dumont:

- 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).

- Segurança: uma boa iluminação passa a sensação de segurança aos transeuntes, para que consigam enxergar a praça como um todo.
- 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.
- Comunicação: Como tornar a praça um espaço de encontros e de troca de conhecimento? Que recursos poderiam ser utilizados para que lá seja um lugar onde as pessoas queiram ficar e se comunicar umas com as outras?
- 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?

A tarefa compreendia o período de duas semanas. Inicialmente, os alunos caminharam pela praça, observando comportamentos e ocorrências. Depois, em sala de aula, responderam a questões plausíveis de comentários acerca do que lhes chamou atenção. Os alunos destacaram como pontos negativos os seguintes:

1. há áreas do parque subutilizadas.
2. o formato alongado da praça dificulta sua ocupação integral.
3. o desenho orgânico das áreas dificulta a locomoção - como um labirinto, permite que as pessoas acabem pisando na grama, danificando para transitarem de um lado ao outro.
4. o fato de moradores de rua dormir nos bancos e tomar banho no chafariz é algo que traz certo receio àqueles que observaram isso.
5. a iluminação insuficiente promove sensação de insegurança à noite.
6. o trajeto durante o dia de pessoas que saem dos bares 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, 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, não há um fraldário.

10. a academia do idoso possui placas pequenas, sujas, que não explicam como o aparelho funciona, apenas diz qual grupo muscular é trabalhado em cada aparelho. O acesso à academia é ruim, difícil para aqueles que têm dificuldade de locomoção, apenas uma parte da grade foi aberta para o acesso, há poças d'água e buracos.

11. há poucas lixeiras pela praça.

Para os alunos, como pontos positivos tem-se a presença de policiamento; movimento grande no final de semana perto da hora do almoço e com sol; pessoas andando de bicicleta Itaú; no domingo, a feira de antiguidades ocupa a praça em que se estendem tapetes em frente aos restaurantes Braseiro e Hipódromo; no mesmo dia há roda de capoeira no centro da praça, perto do chafariz; diferentes áreas da praça são ocupadas em diferentes horários; a mudança de horário muda bastante o público – a praça é camaleônica.

A partir das observações, alguns alunos sugeriram algumas alternativas:

- pendurar objetos nas árvores, que serviriam como cenário para peças que as crianças das escolas públicas poderiam atuar e também poderiam servir como brinquedos para elas;
- a criação de mais bicicletários;
- a disponibilização de *wi-fi* ;
- a construção de um palco para eventos poderia melhorar a ocupação da praça como um todo;
- eventos e atividades ligadas ao esporte (fazer um circuito esportivo na praça apesar da pedra portuguesa existente não ser boa enquanto terreno de corrida) também aumentariam a sensação de segurança por ocuparem a praça;
- poderia melhorar a sinalização da academia do idoso (colocar placas maiores e mais didáticas) e o acesso a ela (tirar cerca, melhorar buracos, colocar rampa e tirar gramado).

- no Parquinho, poderia ser incluído um fraldário e sinalização mais clara e com fontes maiores proibindo a entrada de cachorros e de crianças maiores que dez anos.

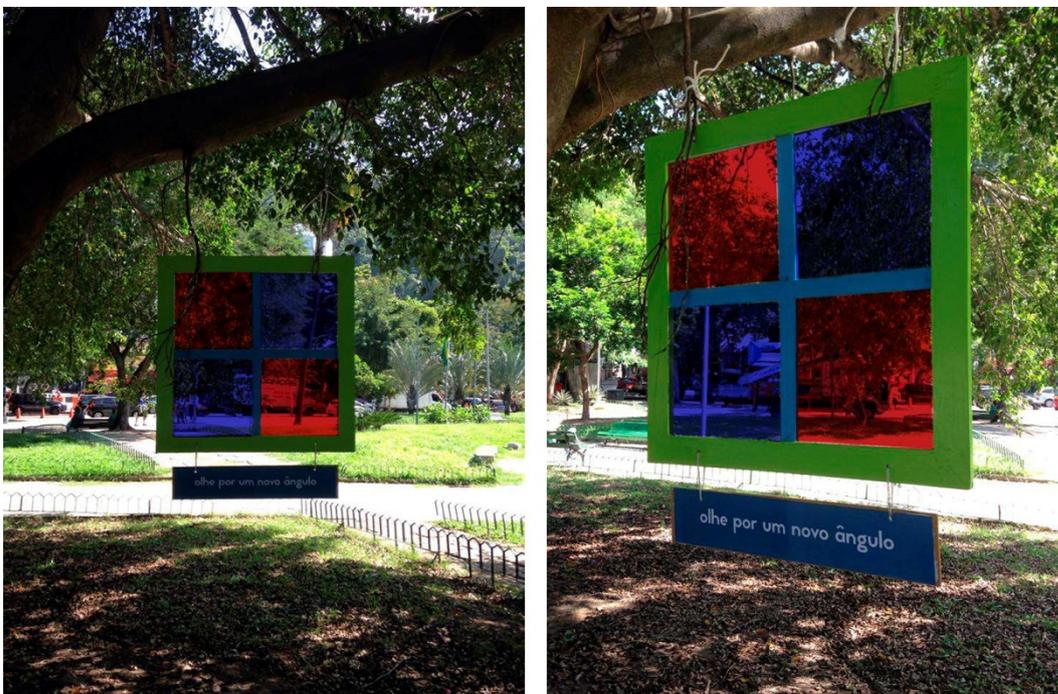
Dessas alternativas, vieram as **Propostas dos alunos para intervenção na Praça Santos Dumont:**

Um novo olhar sobre a praça

Grupo formado pelas alunas Bruna Thais, Luisa Leal, Luisa Bolivar, Marcella Gomes e Marina Martins. Principal questão do projeto: Como fazer com que os usuários da praça tenham um novo olhar sobre o espaço da praça?

Elas decidiram criar um objeto no formato de janela para pendurar nas árvores para que os transeuntes para terem outra perspectiva da praça e relembrar o conforto de ver através da janela de sua casa. O objeto segundo as autoras geraria curiosidade o que faria os pedestres pararem e observarem a praça através da janela. Elas também pensaram em placa que ficaria abaixo da janela com o seguinte dizer “olhe por um novo ângulo”.

Figura 39: Um novo olhar sobre a praça



Fonte: Bruna Thais, Luisa Leal, Luisa Bolivar, Marcella Gomes e Marina Martins.

Horta Urbana

Grupo formado pelas alunas Flavia Andrioli, Hanna Gutwilen, Julia Simas, Justine Hack, Nina Elias e Thiago Rebello. O grupo se preocupou reunir pessoas que moram, trabalham (feirantes), estudam (alunos das escolas municipais que estão em frente à praça) e frequentam próximo à Praça Santos Dumont em torno de uma horta urbana. Pretendeu-se através da ideia da horta estimular o cuidado com a praça e o aprendizado dos alunos a plantar, produzir o próprio alimento, além de entender a importância da fotossíntese, dos insetos que influem no ciclo de reprodução das plantas, além de entender melhor quais nutrientes são importantes para o solo.

Figura 40: A região em vermelho é o local da horta urbana



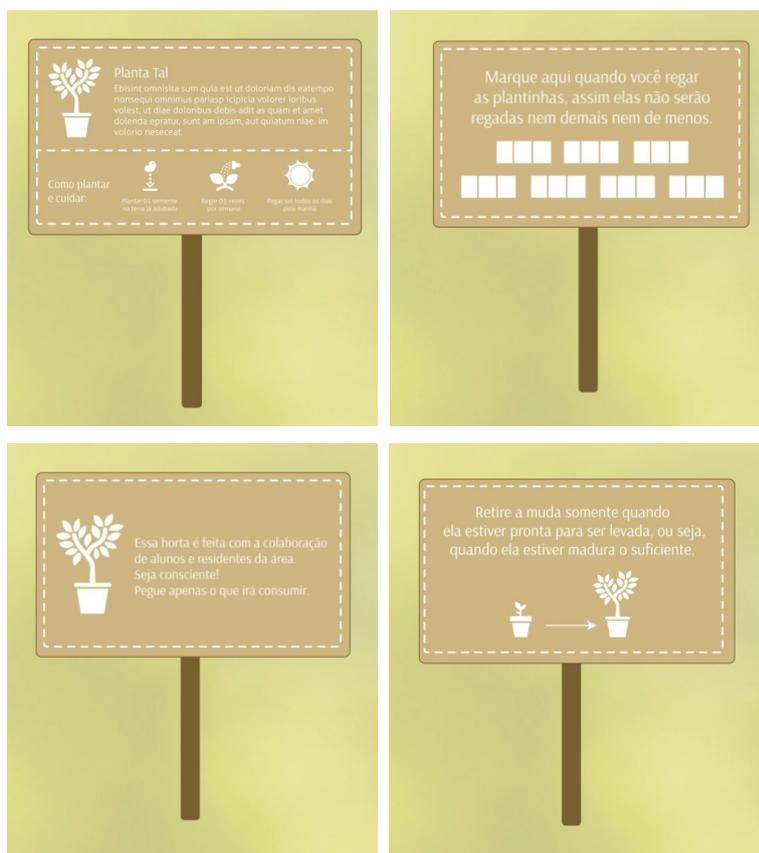
Fonte: Flavia Andrioli, Hanna Gutwilen, Julia Simas, Justine Hack, Nina Elias e Thiago Rebello.

Figura 41: Colaboradores da horta



Fonte: Flavia Andrioli, Hanna Gutwilen, Julia Simas, Justine Hack, Nina Elias e Thiago Rebello.

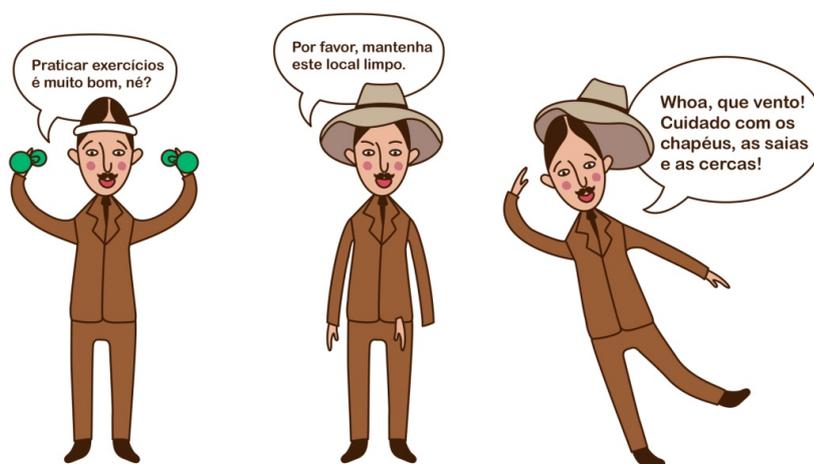
Figura 42: Placas da escala de rega e sobre consumo consciente



Fonte: Flavia Andrioli, Hanna Gutwilen, Julia Simas, Justine Hack, Nina Elias e Thiago Rebello.

Personagem Santos Dumont

Figura 43: Adesivos do personagem Santos Dumont



Fonte: Adriana Fux, Carmem de Andrade, Giovana Delvaux, Gabriela Fiori, Julia Marie e Nathalia Amaral

Para estimular a caminhada dos pedestres pelas áreas da praça e chamar atenção para a falta de conservação destas, o grupo formado por Adriana Fux, Carmem de Andrade, Giovana Delvaux, Gabriela Fiori, Julia Marie e Nathalia Amaral decidiram personificar a praça através da criação de ilustrações representando o personagem histórico Santos Dumont que dá nome à praça.

Figura 44: Aplicação do adesivo na aléa



Fonte: Adriana Fux, Carmem de Andrade, Giovana Delvaux, Gabriela Fiori, Julia Marie e Nathalia Amaral

Figura 45: Adesivos aplicados na lixeira e na academia do idoso



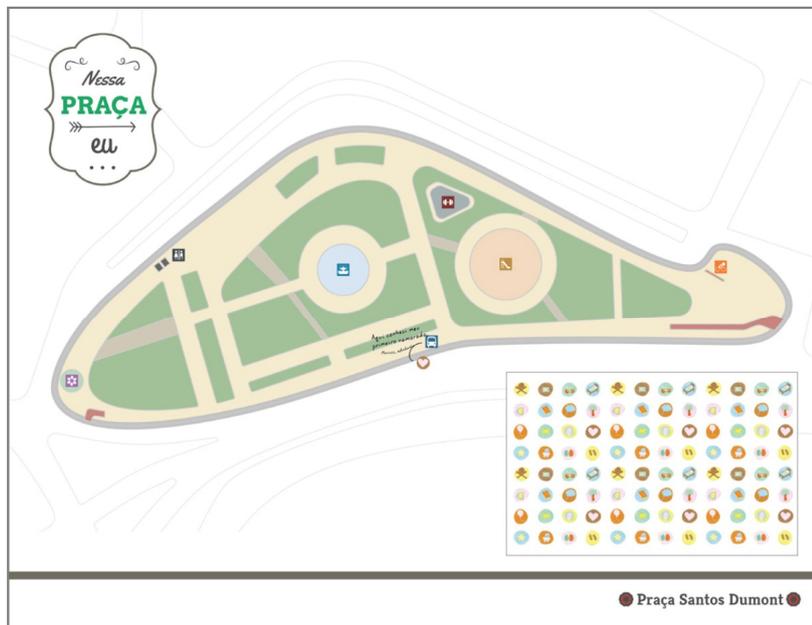
Fonte: Adriana Fux, Carmem de Andrade, Giovana Delvaux, Gabriela Fiori, Julia Marie e Nathalia Amaral

Nessa praça eu...

Já o grupo formado por Barbara Tavares, Gabriel Moraes, Giovanna Audi, Inajah Cesar e Mariana Menezes pretenderam resgatar a memória dos frequentadores da praça através de mapas que seria pendurado em diferentes lugares da praça: no ponto de ônibus, próximo ao bicicletário do itaú, floricultura, entre outros. 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 e a pessoa escreveria alguma frase com a caneta que se lembrasse de memória que guarda deste local.

Figura 46: Mapa que ficaria na praça para as pessoas colaborarem com ele



Fonte: Barbara Tavares, Gabriel Moraes, Giovanna Audi, Inajah Cesar e Mariana Menezes.

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 e espalhadas pela praça. Os cartazes chamariam a atenção e seriam pontos de interesse para que os pedestres circulassem em diferentes áreas da praça.

Figura 47: O mapa ambientado na praça



Fonte: Barbara Tavares, Gabriel Moraes, Giovanna Audi, Inajah Cesar e Mariana Menezes.

Figura 48: Exemplos de adesivos para colar no mapa

Fonte: Barbara Tavares, Gabriel Moraes, Giovanna Audi, Inajah Cesar e Mariana Menezes.

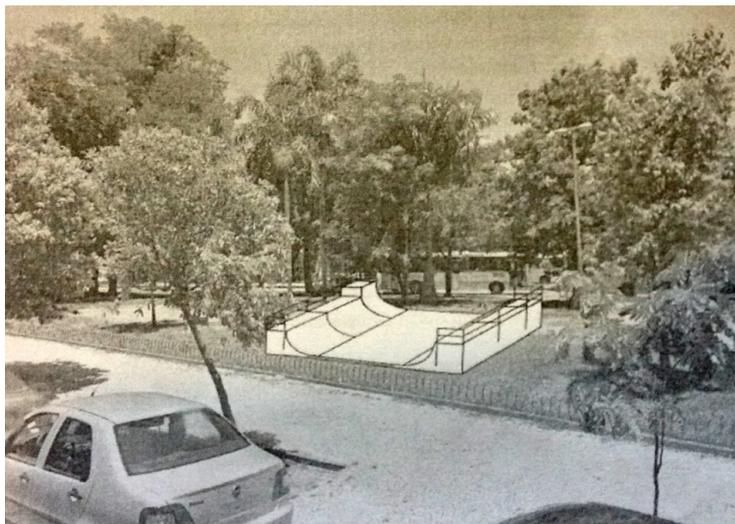
Figura 49: Algumas frases e imagens colocadas pela praça.

Fonte: Barbara Tavares, Gabriel Moraes, Giovanna Audi, Inajah Cesar e Mariana Menezes.

Dumont Skate Park

Grupo formado por Anderson Vasconcellos, Gabriel Rocha, Ian Raposo, Maxwell Alexandre e Ygor Guerreiro. Como um dos integrantes do grupo compete com patins em pistas de Skate, modalidade chamada de patins street, a ideia do grupo foi utilizar uma área de grama próximo ao parquinho que tem pouco movimento e ocupação de pessoas, para transformá-la em uma pista de skate. Basearam-se na pista de skate da Lagoa (bowl da Lagoa), da Praça do O, Skate Park do Flamengo e o Bowl do Rio Sul para pensar no formato dessa pista. A pista seria uma Mini-Ramp de tamanho médio. Não há uma pista de skate para quem mora nas regiões da Gávea, Jardim Botânico, Horto e Leblon. As pistas de Skate que se enumerou acima são todas muito distantes para se chegar a pé.

Figura 50: Esboço do Dumont Skate Park



Fonte: Anderson Vasconcellos, Gabriel Rocha, Ian Raposo, Maxwell Alexandre e Ygor Guerreiro.

Para o lançamento da pista de skate pensaram em um evento com skatistas e patinadores renomados, que fariam uma pequena competição e DJ tocando músicas para chamar atenção dos pedestres para a novidade na praça e para ocupá-la. Os alunos desenvolveram cartazes para esse possível evento. Ter uma pista de skate na Praça Santos Dumont incentivaria a prática do esporte, poderia ter uma função social caso tivesse aulas de skate e *grafitti* para a comunidade e alunos das escolas municipais. Ao ter mais gente ali por causa da pista de skate, a ocupação do espaço traria maior segurança aos transeuntes. Para evitar que a prancha de skate atingisse algum pedestre ou de chegar à via era importante fazer uma grade.

Figura 51: Cartazes de lançamento do Dumont Skate Park

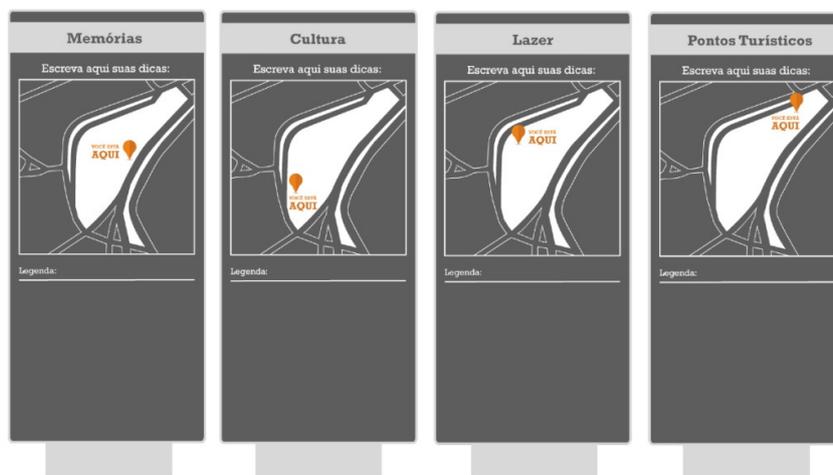


Fonte: Anderson Vasconcellos, Gabriel Rocha, Ian Raposo, Maxwell Alexandre e Ygor Guerreiro.

Vivendo a Praça

O grupo formado por Ana Luisa Figueiredo, Beatriz Tacconi, Gabriel Bulhões, Hanna Seabra, Laura Frazão e Mayra Leassis se preocuparam em desenvolverem uma intervenção que mudasse um pouco as rotas que as pessoas fazem na praça. Mapearam 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 troca de informações entre as pessoas que passassem de deixassem registros neles.

Figura 52: Vivendo a praça



Fonte: Ana Luisa Figueiredo, Beatriz Tacconi, Gabriel Bulhões,
Hanna Seabra, Laura Frazão e Mayra Leassis

Figura 53: Totem do Vivendo a praça no ambiente



Fonte: Ana Luisa Figueiredo, Beatriz Tacconi, Gabriel Bulhões,
Hanna Seabra, Laura Frazão e Mayra Leassis

Projeto Curvas

Grupo formado por Arthur Maciel, Bruna Fonyat, José Eduardo Tepedino, Paola Vivas e Rafael Miranda Bressan. O grupo, observando a praça, percebeu que quando os alunos das escolas municipais próximas à praça sentavam nos aparelhos da academia do idoso para conversarem. Havia um aparelho com três cadeiras em que uma ficava de frente para a outra. Perceberam que os alunos sentavam ali pois assim um olharia para o outro, a forma circular ajudava na conversa. Como as cadeiras eram móveis, os alunos faziam exercícios ao mesmo tempo que conversavam então havia a oportunidade de se movimentar e conversar ao mesmo tempo. Naquele horário do dia também há sombra nesse aparelho. Então o objetivo do grupo foi desenvolver brinquedos para os alunos, para adolescentes, que diferenciava do parquinho e da academia do idoso, pois perceberam que não havia um espaço de lazer específico para essa faixa etária. Inspiraram no The end of sitting, uma série de objetos de escritórios desenhados na Holanda que serviam para, em um ambiente de trabalho, as pessoas poderem trabalhar em diferentes posições do que a convencional (sentadas) e em playgrounds modernos. Basearam-se também nas formas curvas de Oscar Niemeyer, na marca das Olimpíadas do Rio 2016, nas montanhas e mar do Rio de Janeiro para pensarem nas formas curvas e orgânicas e utilizaram também cores quentes para que os brinquedos contrastassem com a grama e o concreto da praça. O grupo pensou em estruturas tubulares que permitissem que os alunos pudessem se apoiar de diversas maneiras e também utilizar as formas como sombra para fugir do sol de meio-dia. A seguir podemos ver a ideia materializada em uma maquete que fizeram em papel.

Figura 54: Projeto Curvas (Maquete em 3D de como seriam os brinquedos)



Fonte: Arthur Maciel, Bruna Fonyat, José Eduardo Tepedino, Paola Vivas e Rafael Miranda Bressan.

Ninho de Livros

Grupo formado por Beatriz Dias, Bettina Birmarcker, Clara Ishikawa, Fabiana Gusmão, Vivian Melchior e Pedro Ivo Chagas Costa. Os alunos perceberam o ninho de livros não estava tendo muito destaque na praça e que muitos que passavam por ali nem prestavam atenção nele.

Figura 55 : O ninho de livros já existente na praça



Figura 56: O novo desenho do ninho de livros proposto pelos alunos



Fonte: Beatriz Dias, Bettina Birmarcker, Clara Ishikawa, Fabiana Gusmão, Vivian Melchior e Pedro Ivo Chagas Costa.

O projeto propõe colocar espaços para sentar próximos ao ninho de livro já existente na praça e assim estimular que as pessoas transformem o local em um espaço de leitura. Pretendem também fazer um ninho de livros de tamanho maior e com cores mais chamativas para que o pedestre possa observá-lo de longe.

Figura 57: Espaços de leitura para estimular a permanência das pessoas na praça.



Fonte: Beatriz Dias, Bettina Birmarcker, Clara Ishikawa, Fabiana Gusmão, Vivian Melchior e Pedro Ivo Chagas Costa.

A experiência foi extremamente rica, já que a partir da observação da praça pode-se chegar a projetos bem diversos. Alguns de execução mais simples como o adesivo de Santos Dumont, outros com uma execução mais complexa que depende de verba da prefeitura ou de ajuda da iniciativa privada para se realizar, que é o Skate Park.

Todos os projetos têm características lúdicas. Contudo, as intervenções que têm caráter efêmero são: *Personagem Santos Dumont*, *Nessa praça eu...* e *Ninho de Livros*.

O *Personagem Santos Dumont* intervém nos aspectos imagéticos e simbólicos, trazendo à praça o personagem que a nomeia, recorrendo à memória do pioneiro da aviação e ressignificando a sua imagem, através de traços mais arredondados de personagem de história em quadrinho. Assim, ele se torna mais lúdico e suas falas informais o aproximam daqueles que circulam a praça, imagem distinta das contidas em fotos e filmagens da época em que viveu e 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 explicitando boas experiências que esse teve nesse espaço, fazendo-o repensar sua relação com a praça. Finalmente, o *Ninho de Livros*, ao agregar *pallets* com sofás e almofadas, traz a ideia de aconchego e tranquilo, que aproxima os usuários da praça ao local e a caixa de ninho de livros, que atualmente tem pouco uso.

Voltando ao segundo capítulo, em que foram definidas as características das intervenções efêmeras e lúdicas, é interessante perceber que quatro delas, a saber, *típica* – que define a atuação da intervenção em um determinado local, durante um determinado tempo e com a partir de princípios mínimos de composição –, *inusitada* – constituída por signos que causam estranhamento e chamam atenção do indivíduo –, *flexível* – quando se pode finalizar e recomeçar a atividade a qualquer momento – e *motivadora* – incentiva o cidadão a repetir a atividade – têm predominância total sobre outras, pois estas aparecem inerentes às práticas realizadas em todos os eventos analisados.

Por outro lado, foi verificado também que as demais características ocorrem com maior incidência em um ou outro evento de acordo com a sua peculiaridade como é descrito a seguir.

No caso da intervenção *Liberte seus sonhos*, há a predominância do caráter *excepcional* – pois permite fuga do cotidiano indiferente e torna o espaço um espaço que dá abertura para a manifestação das subjetividades, onde os indivíduos podem escrever no muro seus sonhos e desejos–, *interativo* – a intervenção através da linguagem que se assemelha ao quadro negro chama o cidadão a intervir, a deixar a sua marca temporária, já que será algo escrito com giz que logo se apagará – e *catártico* – ao deixar um espaço para que a pessoa manifeste seu sonho ela pode expressar suas emoções em forma de desejos escritos no muro.

As interferências do Basurama na cidade de São Paulo que se considerou como interferências efêmeras e lúdicas foram: *Equipamento extraordinário*, *A cidade é para brincar*, *Balance aqui!* e *Bolha Imobiliária*. Percebe-se que nos playgrounds desenvolvidos pelo Basurama há forte presença das características de *excepcionalidade*, *interatividade* e *catarse*. Esses equipamentos para brincar possibilitam a fuga de um cotidiano de seriedade e indiferença na metrópole, por conterem uma linguagem que remete aos brinquedos de infância, trazem à memória a liberdade do brincar e as alegrias que advém daí.

Em *Que ônibus passa aqui?* há a predominância do caráter *interativo*, *participativo* e *relacional*. *Interativo*, já que depende de que o cidadão cole o adesivo no ponto de ônibus e escreva os números dos ônibus que passam naquele ponto. *Participativo* porque une as pessoas em prol desse projeto. *Relacional* pois possibilita que as pessoas se apropriem da intervenção, que incorporem essa atividade em suas rotinas.

Das intervenções efêmeras e lúdicas observadas – *Liberte seus sonhos*, *Basurama* e *Que ônibus passa aqui?* – percebeu-se a predominância da característica *interativa*. Depois tiveram duas ocorrências para o caráter *excepcional* e o caráter *catártico* e uma incidência para o *participativo* e o *relacional*.

Da experiência relatada sobre as intervenções feitas na Praça General Osório, pôde-se chegar a algumas conclusões. Primeiramente, avaliando os questionários respondidos sobre a praça, percebeu-se que se para projetar intervenções efêmeras e lúdicas dever-se-ia pensar em uma interferência com alto *impacto perceptivo*, já que é uma demanda de 33% dos entrevistados que a praça se torne mais atraente. Eles disseram que isso seria possível ao agregar cores às grades, melhorar a aparência do parquinho, colocando brinquedos mais novos,

deixar a praça mais limpa – principalmente o chafariz –, aprimorar a estética dos canteiros, plantar mais árvores, torná-la mais iluminada. Boa parte dos entrevistados acredita que a praça devia ter mais atividades como eventos, como barraquinhas de comidas por ser um local de grande circulação de pessoas as mais diversas, ter academia de idosos, colocar brinquedos novos no parquinho que está degradado, criar uma ciclovia e fazer lugares para relaxamento. Também é um local de ponto de encontro (32,26%). Por todos esses motivos, uma intervenção que transparecesse as necessidades e desejos dos cidadãos que circulam ali deveria levar em conta o caráter *interativo* em que as pessoas são “chamadas” a participarem, por meio de uma linguagem que proponha atividades próximas àquelas almejadas por elas e o caráter *participativo*, já que a interatividade possibilitaria a união em torno dessas dinâmicas. Considera-se, portanto, que as demandas dos entrevistados apontam para a projeção de uma interferência que tenha como características principais ser *impactante*, *interativa* e *participativa*. A primeira característica se relaciona à função estética e a segunda e terceira ao uso, à funcionalidade prática.

Das intervenções realizadas durante o *workshop Espaço público e Equidade Urbana* na Praça General Osório foram analisadas as intervenções *Mais cor para sua vida*, *Viver sem Barreiras*, *Perceba-se aqui* e *Faça a sua cidade utopia*.

Mais cor para sua vida e *Viver sem Barreiras* têm um apelo estético *impactante* que é uma das características mais fortes dessas intervenções. O primeiro utilizou cores fortes em fitas que desenhavam percursos, objetivando atender às necessidades dos entrevistados que em boa parte sugeriram mais cores para a praça. As fitas penduradas em árvores chamaram atenção daqueles que passavam, contudo poucos se sentiram impelidos a sair de suas rotinas para acompanhar, apenas seguiam com os olhos, enquanto se deslocavam rapidamente para seus compromissos. O segundo ao tentar criar dificuldade para que as pessoas adentrassem a praça, simulando a ideia de uma grade, chamou atenção pela cor amarela e pelo contato físico, mas se encerrou em esse momento, os transeuntes tiveram dificuldade em fazer uma relação direta entre a grade e a intervenção.

Mais cor para sua vida tem caráter excepcional porque traz à praça percursos desenhados pelas fitas coloridas, fazendo com que o indivíduo que persiga essas fitas saia do caminho usual que percorre na praça cotidianamente.

Também é participativo, pois o cidadão se sente incentivado a caminhar de outras formas na praça, além da que está acostumado. *Viver sem Barreiras* além de impactante, destaca-se pela interatividade, já que a pessoa precisa sentir o desconforto de passar em uma barreira.

Perceba-se aqui é impactante, excepcional e catártico. *Faça a sua cidade utopia* é principalmente interativo, relacional, já que precisa da escrita dos cidadãos em papéis que são colocados no mural e observarem as imagens que estão no mural e perguntar aos pesquisadores sobre a que se referem.

Perceba-se aqui se destacou por ser *impactante* e *Faça a sua cidade utopia* por ser *participativa*. *Perceba-se aqui* tentou agregar cores às paisagens que podiam ser avistadas das lunetas com papel celofane colorido, com isso pretendia conferir uma aparência mais alegre e divertida a paisagens da cidade, como a Comunidade do Cantagalo, às árvores da praça e à estátua que fica no chafariz. Muitas pessoas interagiram com essa interferência, achavam-na divertida e se reuniam em torno dela para compartilharem as lunetas. *Faça a sua cidade utopia* também foi feliz em sua proposição de criar um mural com imagens antigas da praça, das saracuras que existiam ali e com papéis para serem preenchidos pelos indivíduos que quisessem deixar seu depoimento sobre a praça. Essa intervenção gera um bloqueio na passagem, mas é uma tática para chamar atenção das pessoas para aquele ponto da praça, que ficava em frente ao chafariz. Muitas pessoas se aproximaram do mural e como os pesquisadores estavam ao lado, respondiam prontamente às perguntas das pessoas e pediam a elas para escreverem um depoimento e deixar no mural. Houve participação das pessoas, mas foi necessário ter os pesquisadores ao lado para explicarem do que se tratava a intervenção, para explicar as regras de funcionamento daquele mural. Por isso, uma crítica a se fazer é que o ideal seria que a intervenção fosse autoexplicativa. Percebeu-se que quando a intervenção é direcionada para uma característica apenas ela tem maior possibilidade de incentivar os cidadãos a interagirem.

Na outra vivência aqui relatada, a experiência pedagógica na Praça Santos Dumont, pode-se verificar quais características da intervenção efêmera e lúdica dos projetos analisados foram privilegiadas pelos alunos enquanto projetistas.

No início da experiência pedagógica foram definidos pela pesquisadora alguns temas que serviram como inspiração para os alunos pensarem em projetos para a praça, muitos deles tinha caráter *participativo*, para ocupar a área da praça

como um todo com atividades na praça pudessem ser repetidas para ocupar o espaço e para dar uma maior sensação de segurança ao local consequência da presença constante de pessoas. As observações positivas e negativas dos alunos também apontaram para o caráter *participativo* como o que deve ser mais valorizado por uma intervenção que seja inserida no local.

Os projetos de intervenções selecionados foram: *Personagem Santos Dumont*, é impactante, excepcional e catártica. *Nessa praça eu...* é excepcional – retira o indivíduo de sua rotina, para que possa contribuir com o mapa afetivo, selecionando um ícone e indicando que fato que ocorreu em sua vida em sua praça que lhe parece marcante –, relacional – pois o indivíduo ao se colocar no mapa se apropria dele – e catártico – porque traz à tona memórias e emoções de experiência que viveu na praça. E, finalmente, o *Ninho de livros*, é impactante – o uso de *futtons* e almofadas coloridas para sentar chama atenção –, excepcional – tira o indivíduo de sua rotina para um universo paralelo da literatura – e participativo – estimula a união das pessoas em função da atividade da leitura.

Nos três exemplos de projetos analisados, o caráter *relacional* foi o que apareceu em todos os projetos analisados, o caráter *impactante* apareceu em dois assim como o caráter *excepcional* e apenas em um apareceu o caráter *interativo* e *catártico*. Novamente, nota-se uma característica que se relaciona à dimensão sintática da linguagem, ao fundamento do design da forma e a função prática do design. Contudo no caso da experiência pedagógica os alunos interpretaram que a característica relacional – que dá oportunidade ao cidadão de se apropriar do espaço – é mais efetiva que a característica participativa para a transformação momentânea do espaço da praça em um lugar de ocupação dos cidadãos.

Do ponto de vista da observação dos fenômenos das intervenções efêmeras e lúdicas percebeu-se a predominância do caráter *interativo*, do ponto de vista de um designer que atua no espaço público, percebeu-se a importância do caráter *participativo* e finalmente do ponto de vista de um mediador que chama alunos a projetarem, destaca-se a característica da apropriação – *relacional*. Pode-se observar a análise resumida no **Quadro 5**, a seguir.

QUADRO 5 – Incidência das características predominantes

Incidência das características predominantes		Impactante	Excepcional	Interativa	Participativa	Relacional	Catártica
INTERVENÇÕES OBSERVADAS	Liberte seus sonhos		●	●			●
	Basurama		●	●			●
	Que ônibus passa aqui?			●	●	●	
INTERVENÇÕES NA PRAÇA SGENERAL OSÓRIO	Mais cor na sua vida	●		●	●		
	Viver sem Barreiras	●			●	●	
	Faça a sua cidade utopia				●	●	
	Perceba-se aqui	●	●				●
INTERVENÇÕES NA PRAÇA SANTOS DUMONT	Personagem Santos Dumont	●	●			●	
	Nessa praça eu...			●		●	●
	Ninho de livros	●	●			●	

Fonte: Elaborado pela autora.

Percebe-se nesses projetos que, ao agregar novos objetos e, portanto, novos signos à praça, pode-se ressignificá-la com valores e mensagens que são lidos e apropriados pelo cidadão. As intervenções representam um espaço onde o cidadão pode exercer sua liberdade, sua criatividade e adquirir dessa experiência outras percepções e ideias sobre o espaço em que circula e está todos os dias.

5 O discurso do design nas intervenções efêmeras e lúdicas no espaço da cidade: à guisa de conclusão

Os estudos e procedimentos da pesquisa que esta tese relata foram direcionados à compreensão dos conceitos e processos do discurso do design que subjazem às práticas de projeção das intervenções efêmeras e lúdicas nos espaços da cidade. Na articulação entre os estudos das teorias do design e na investigação das intervenções que ocorrem no espaço da cidade, assume-se que, dentre as atribuições do design, nesta situação específica, não é a de reconstruir cidades, mas de colocá-las ao nível dos olhos para contribuir com um espaço público que é local de múltiplas movimentações de diferentes grupos sociais.

Supôs-se que a compreensão do ambiente urbano como sistema de signos pelo cidadão dá a ele uma força que lhe permite interferir no ambiente pelo uso que faz dele e a noção de que esse uso é um modo de agir criticamente. Os discursos do design presentes em intervenções efêmeras e lúdicas inserem o indivíduo no processo social e existencial, tornando-o presente desde a dimensão imaginária até as decisões pautadas nos valores. A vinculação se apresenta na esfera simbólica, de convenção do agir com o outro dentro de uma sociedade. As características de afeto, cordialidade, tolerância, compreensão e vinculação são possibilidades positivas da comunicação entre as pessoas. A conversa é o que permite que o 'eu' e o 'outro' se coloquem em uma relação de igualdade do que é do comum e da comunidade. A empatia se mostra como aspecto fundamental dessa conversa de igual para igual, para a melhoria da sociabilidade no espaço público, onde se estabelece sentidos e formas em valores compartilhados, incentivando o exercício de liberdade de expressão e o sentido de comunidade. Permite o indivíduo a imaginar o espaço público, ou seja, traduzi-la e interpretá-la em signos de acordo com as suas referências e assim construir novos conhecimentos e novas relações com o espaço da cidade. Estimula, portanto, a construção da subjetividade e a sociabilidade. Permite construir o lugar onde se pode sentir representado, se opondo ao espaço homogeneizado e formatado.

Os jogos discursivos incentivados pelas intervenções acabam criando realinhamentos semânticos, estéticos e pragmáticos que são os processos de ressignificação de espaços da cidade. As características da intervenção efêmera e lúdica, descritas no segundo capítulo desta tese e aplicadas como critério de análise das intervenções no capítulo 4, permitiram estabelecer correlações hierárquicas no desempenho dos eventos estudados.

O caráter *impactante* ocorre primordialmente na dimensão sintática da linguagem, que corresponde à forma, enquanto fundamento do design e à função estética, pois se apresentam como fatores fáticos que garante o contato dos utentes no espaço da cidade. São cores, formas, texturas, sons, cheiros tensão, equilíbrio e contraste que apelam aos sentidos do indivíduo no primeiro contato deste com a intervenção.

As características *inusitada* e *excepcional* representam conexões sgnicas responsáveis pelo estranhamento, que estimulam a curiosidade do utente são ocorrências substanciais na dimensão simbólica da linguagem, pois opera o significado como fundamento do design e assume a função simbólica que corresponde a um momento posterior do impacto multissensorial.

Em seguida, ocorre a dimensão pragmática da linguagem e da função prática do design que se mostram como predominantes, pois é quando as atividades de fato se realizam e se evidenciam a partir das seguintes características: *típica* – pertinente ao contexto, ao lugar, ao tempo de atuação e a regras mínimas; *interativa* – responsável pelo compartilhamento nas atividades em desenvolvimento; *flexível* – incumbida da manutenção da liberdade de escolha e da mobilidade; *participativa* – agenciadora da união coletiva em torno de uma ação mútua; *relacional* – promotora da experiência de pertencimento e de apropriação do espaço público pelo utente; *catártica* – provocadora do exercício de criatividade e de escolhas alternativas e empreendedoras; *motivadora* – responsável pela preservação do engajamento e do ritmo das atividades.

Dessa reflexão entende-se que o projeto de uma intervenção 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 e mais amistosas e cordiais.

Conclui-se, portanto, que os discursos do design estão presentes nas intervenções efêmeras e lúdicas referenciados por uma linguagem

intencionalmente impactante, inusitada e excepcional no sentido de promover processos de vivências culturais e práticas sociais que são explicitados em um projeto que carrega mensagens que envolvem uma ou mais das características a seguir: interativa, típica, flexível, participativa, relacional, catártica e motivador. Dessa afirmação depreende-se a confirmação da hipótese e a contemplação dos objetivos da pesquisa que resultou nesta tese.

6 Considerações finais

Ao finalizar, o texto a seguir trata de uma reflexão pessoal sobre o processo de construção desta tese.

O incentivo para iniciar a pesquisa sobre espaços públicos se deu a partir do arrebatamento que as manifestações populares do ano de 2013 me causaram. Nesse mesmo ano, ao ingressar no curso de doutorado do Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio e diante do forte apelo que a reunião de pessoas em espaços públicos causavam em mim, senti-me impelida a tratar desse tema. Resolvi, de alguma maneira, utilizando meu conhecimento sobre design, buscar uma contribuição teórica à questão do espaço público enquanto espaço de exercício da cidadania e de manifestação das necessidades e desejos da população.

Os caminhos da pesquisa não foram caminhos fáceis de serem percorridos, por diversos motivos. O mais difícil deles é que, apesar de o universo do espaço da cidade ser encantador como um mundo repleto de mensagens, discursos e convidativo à pesquisa, exigiu estudos aprofundados não só sobre design, mas sobre teorias e práticas de diferentes áreas do saber. Abraçara um tema transversal e complexo cujos percursos de pesquisa experimentei por meio de estudos diversos, *workshops* e vivências específicas, para dar sustentação adequada à delimitação e à construção desta investigação. Os estudos constituíram-se de diálogos politemáticos com uma plêiade de autores do assunto proposto. Isto mais se aproxima do que eu deveria investigar do que da motivação inicial da pesquisa. Já os *workshops* e vivências, as palestras, disciplinas cursadas e observações *in loco* resgataram meus interesses pelo objeto de pesquisa, aliando-os à necessidade de fazer a ponte entre teorias já estabelecidas sobre questões urbanas, sociais e comunicacionais com questões de projeto do design, de modo que se tornasse um trabalho bem construído e adequado à minha origem enquanto profissional; transversal também, mas sempre deixando transparecer de onde vim e porque escolhi estudar a partir desse viés.

Ainda assim, não quis me furtar em buscar sempre, como todo o apoio de meus orientadores, uma teoria minimamente inovadora, no sentido de tecer relações inusitadas entre os saberes.

Creio que as reflexões colocadas nesta tese sobre a valorização do indivíduo e do coletivo em sua potência criadora de ressignificação de objetos e lugares no espaço da cidade possam servir como aporte para futuros trabalhos de estudos e pesquisa em design.

Dado que o conteúdo desta tese não se encerra em si mesmo, dei-me conta de que existem outras metodologias que estão em voga e que utilizam princípios constitutivos dos jogos, como por exemplo, a gamificação¹². Metodologias essas que representam possíveis desdobramentos sobre o tema para futuras investigações ou experiências pedagógicas que instiguem designers e estudantes de design a projetarem intervenções em espaços públicos com pessoas que têm muito a compartilhar com seus saberes e vivências. Também vislumbro a investigação do estado da arte de pesquisas relacionadas às intervenções efêmeras nos espaços da cidade, por meio de mapeamento e discussão da produção acadêmica na área, a fim de elencar quais questões precisam ser destacadas e privilegiadas.

Grande é a satisfação que sinto em poder contribuir, mesmo com uma pequena parcela, para o entendimento da complexidade na construção de redes e de trocas comunicacionais mediadas por intervenções efêmeras e lúdicas nos espaços da cidade.

¹² Utiliza recursos advindos de jogos analógicos e eletrônicos para resolver problemas práticos, promover mudanças de comportamento, estimular o aprendizado em cursos à distância e treinamentos, além de tornar tarefas menos enfadonhas. Tem sido utilizada em diferentes áreas do saber pelas iniciativas pública e privada. O termo foi utilizado inicialmente por Nick Pelling, programador e pesquisador britânico e ganhou popularidade com Jane McGonigal, designer de jogos e autora do livro *A realidade em jogo – Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*.

7 Referências

7.1. Bibliográficas

ADAM, R. S. Analisando o conceito de paisagem urbana de Gordon Cullen. **Da Vinci**, v.5 n.1, p.61-68, 2008. Disponível em: <<http://www.up.edu.br/davinci/5/pdf21.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2016.

AGIER, M. **Antropologia da cidade: lugares, situações, movimentos**. São Paulo: Terceiro Nome, 2011.

ALMEIDA JUNIOR, L. N. ; NOJIMA, V. L. M. S. **Retórica do design gráfico: da prática à teoria**. São Paulo: Blucher, 2010.

ALQUIÉ, F. **Significação da filosofia**. Rio de Janeiro: Eldorado, 1973.

APOSTEL, L. et al. **L'Interdisciplinarité: Problèmes d'enseignements dans les universités**. Paris: OCDE, 1972.

ARANTES, P. A. C. **Transversalidade em i/legítimo: dentro e fora do circuito**. Disponível:<http://anpap.org.br/anais/2009/pdf/chtca/priscila_almeida_cunha_arantes.pdf> Acesso em: 14 jan.2006.

BAUGH, B. How Deleuze Can Help us Make Literature Work. In: BUCHANAN, I e MARKS, J. (ed.). **Deleuze and Literature**. Edinburg: Edinburg University Press, 2000, p.34-56.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

_____. **Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1999.

_____. **Questões de literatura e estética. A teoria do romance**. São Paulo: UNESP,1998.

BARBOSA, L. L. **Design sem fronteiras: a relação entre nomadismo e a sustentabilidade**. São Paulo: Universidade de São Paulo/Fapesp, 2012.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1979.

BASURAMA. Respuestas completas a cuestionario para el Documento de Discusión. **6ª Cumbre Mundial de las Artes y la Cultura**. Santiago, Chile, 2014. Disponível em: <<http://basurama.org/textos-archivo/>>. Acesso em 20 jul. 2016.

_____. **Sobre Basurama:** quiénes somos y qué hacemos, 2015. Disponível em: <<http://basurama.org/basurama/>>. Acesso em 20 jul. 2016.

BAUMAN, Z. **Globalização:** as consequências humanas. Rio de Janeiro: J Zahar, 1999.

_____. **Identidade:** entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: J Zahar, 2005.

_____. **Modernidade líquida.** Rio de Janeiro: J Zahar, 2001.

_____. **O mal-estar na pós-modernidade.** Rio de Janeiro: J Zahar, 1998.

BELCHIOR, C. de L. **Reciclando os sentidos.** Contagem: Editora do Autor, 2014.

BIANCO, B. dal. **Design em parceria:** reflexões sobre um modo singular de projetar sob a ótica do Design e Emoção. Dissertação (Mestrado), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2007.

BOMFIM, G. A. Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço das transformações formais. In: COUTO, R. M. S.; FARBIARZ, J. L.; NOVAES, L.; OLIVEIRA, A. J. **Formas do design:** por uma metodologia interdisciplinar, 2014, p. 13-28.

_____. Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. **Estudos em design**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 2, p.27-41, dez. 1997.

BRAGA, M. C. G.; OBREGON, R. F. A. Gamificação: estratégia para processos de aprendizagem. In: Anais do 7º **CONAhPA – Congresso Nacional de Ambientes Hiperídia para Aprendizagem**, 2015, São Luiz do Maranhão.

BRAIDA, F. **A linguagem híbrida do design:** um estudo sobre as manifestações contemporâneas. 2012. 295f. Tese (Doutorado em Artes e Design), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012a.

_____; NOJIMA, V. L. M. S; MOURA, M. Quatro Pressupostos da Linguagem do Design. In: Anais do 10º **P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, 2012b, São Luiz do Maranhão.

_____; _____. **Por que design é linguagem?** Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014a.

_____; _____. **Tríades do design:** um olhar semiótico sobre a forma, o significado e a função. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014b.

BRITTO, L. N. de. **Política e espaço regional.** São Paulo: Nobel, 1986.

BROWN, T. **Design thinking:** uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

_____. Design thinking. **Harvard Business Review**. jun. 2008. Boston: Harvard Business Publishing, 2008. p.84-95.

BRUSSI, M.T.C.E. **O Design thinking como metodologia no processo de escolha e uso dos instrumentos de Comunicação Organizacional**. Monografia (graduação). Faculdade de Comunicação Social. Universidade de Brasília. Brasília, 2014.

BOISOT, M. Discipline et Interdisciplinarité. In: **L'Interdisciplinarité: Problèmes d'enseignements dans les universités**. Paris: OCDE, 1972.

BUCHANAN, R. Wicked Problems in Design Thinking. **Design Issues**. Vol. 20, n.2, 1992.

BÜRDEK, B.E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: UBU, 2016.

CARERI, F. **Walkscapes: o caminhar como prática estética**. São Paulo: Editora G. Gilli, 2013.

CARVALHO, J.M. **Cidadania no Brasil: o longo caminho**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

Centro de informação europeia Jacques Delors, 2012. Disponível em: <http://www.eurocid.pt/pls/wsd/wsdwcot0.detalhe?p_sub=4&p_cot_id=1917&p_est_id=5300#bloco2>. Acesso em: 6 jun.2014.

CERTEAU, M. de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 2005.

CHING, F. D. K. **Arquitetura, forma, espaço e ordem**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CHASE, J.; CRAWFORD, M.; KALISKI, J. **Everyday urbanism**. New York: The Monacelli Press, 1999.

CHAUÍ, M. S. **O que é ideologia**. 12. ed. São Paulo: Brasiliense, 1983.

CLARK, L.; GULLAR F.; PEDROSA, M. **Lygia Clark**. Rio de Janeiro: Funarte, 1980.

COCCHIARALE, F. **Arte & Ensaios**: revista do programa de pós-graduação em Artes Visuais – EBA/UFRJ. Rio de Janeiro, n.11, 2004. Disponível em: <http://www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2012/01/ae11_fernando_cocchiarale.pdf>. Acesso em 22 de junho de 2017.

COCCO, G. A cidade policêntrica e o trabalho da multidão. **Lugar Comum**. Rio de Janeiro, n.9-10, set.1999- abr. 2000.

COELHO NETTO, J. T. **Semiótica, informação e comunicação**: diagrama da teoria do signo. São Paulo: Perspectiva, 1983.

COLIN, S. **Uma introdução à arquitetura**. Rio de Janeiro: UAPÊ, 2000.

CORNER, J. (Org.). **Recovering landscape**. Essays in contemporary landscape architecture. Nova York: Princeton Architectural Press, 1999.

CORRÊA, D; SERRER, F. Espaço público e desenvolvimento: a encruzilhada da cidadania. **Desenvolvimento em Questão**, v.3, n.6, 2005, p.61-86.

CÔRREA, L. SALGADO, T. B. P. Para que serve o orelhão? Apontamentos sobre a comunicação corporativa e a cultura visual urbana. **Contemporânea: comunicação e cultura** - v.11, n.03, pp. 612-632, set-dez 2013.

COSTA, A. C. S.; MARCHIORI, P. Z. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. **Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 6, n. 2, p. 44-65, oct. 2015. Disponível em: <<http://www.periodicos.usp.br/incid/article/view/89912>>. Acesso em: 18 sep. 2017.

COUTO, R. M. de S. **O ensino da disciplina de projeto básico sob o enfoque do design social**. 1991. 74f. Dissertação (Mestrado em Educação)-Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1991.

_____; OLIVEIRA, A. J. **Formas do Design**: por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2AB,1999.

_____. **Movimento interdisciplinar de designers brasileiros em busca de educação avançada**. Tese (Doutorado). Departamento de Educação. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1997.

COUTINHO, R. (org.). **A cidade pelo avesso**: desafios do urbanismo contemporâneo. Rio de Janeiro: Viana & Mosley, 2006.

CRESTO, L. J. **A ressignificação da relação entre design e tecnologia na obra dos irmãos Campana**. Dissertação (Mestrado). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2009.

CROSS, N. **Designerly ways of Knowing**. Basel: Birkhäuser, 2007.

CRAWFORD, M. **Blurring the boundaries**: public space and private life. In: CHASE, J.; _____; KALISKI, J. **Everyday Urbanism**. New York: The Monacelli Press, 1999.

CULLEN, G. **Paisagem urbana**. São Paulo: Martins Fontes, 1983.

Declaração Universal dos Direitos Humanos. Disponível em: <http://unicrio.org.br/img/DeclU_D_HumanosVersoInternet.pdf>. Acesso em: 6 jun. 2014.

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

DEFORGES, Y. Por um design ideológico. **Estudos em Design**, vol.v, n.2. Rio de Janeiro: AEND, 1994, p.15-22.

DEL GAUDIO, C; OLIVEIRA, A. J. de; FRANZATO, C. **Design participativo e inovação social:** a influência dos fatores contextuais. Tese (Doutorado)-Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes & Design, 2014.

DEL RIO, V.; OLIVEIRA, L. **Percepção ambiental:** a experiência brasileira. São Paulo: Studio Nobel; São Carlos: Universidade de São Carlos, 1996.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. **Mil platôs:** capitalismo e esquizofrenia. v.1. São Paulo: Editora 34, 2000.

DIAS, S. I. S. **A arquitetura do desejo:** o discurso da nova identidade urbana de Curitiba. Cascavel: UNIOESTE, 2006.

DORFLES, G. **Introdução ao desenho industrial.** Lisboa: Edições 70, 1972.

DUARTE, F. **Crise das matrizes espaciais:** arquitetura, cidades, geopolítica, tecnocultura. São Paulo: Perspectiva/FAPESP, 2002.

ELIAS, E. O. **Escritura urbana:** invasão da forma, evasão do sentido. São Paulo: Perspectiva, 1989.

FAZENDA, I. C. **Integração e Interdisciplinaridade no Ensino Brasileiro.** São Paulo: Loyola, 1979.

_____. **Interdisciplinaridade:** um projeto em parceria. São Paulo: Loyola, 1993.

FERRARA, L. D'A. **Comunicação espaço cultura.** São Paulo: Annablume, 2008.

_____. **Design em espaços.** São Paulo: Edições Rosari, 2002.

_____. **Olhar periférico:** informação, linguagem, percepção ambiental. São Paulo: Edusp, 1993.

_____. **Os significados urbanos.** São Paulo: Edusp, 2000.

_____. **Leitura sem palavras.** São Paulo: Ática, 2007.

_____. **Ver a cidade.** São Paulo: Nobel, 1988.

FERREIRA, A. B. H. **Aurélio século XXI: o dicionário da Língua Portuguesa**. 3.ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FERREIRA, I. M. **Configurações conceituais da atividade profissional do design**. Dissertação (Mestrado), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2012.

FERREIRA, N. S. A. As pesquisas denominadas “estado da arte”. **Educação & Sociedade**. Ano XXIII, n.79, ago. de 2002.

FIORIN, J. L. **Linguagem e ideologia**. 8. ed. São Paulo: Ática, 2009.

FONTES, A. S. Amabilidade urbana: marca das intervenções temporárias na cidade contemporânea. **URBS**. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales, v.2 n.1, p.69-93, 2012a. Disponível em: < <http://www2.ual.es/urbs/index.php/urbs/article/view/fontes/219>>. Acesso em 13 jun. 2014.

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

_____. **Intervenções temporárias, marcas permanentes: Apropriações, Arte e Festa na Cidade Contemporânea**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2013.

FRASCARA, J. **Design and Social Sciences: making connections**. Londres: Taylor & Francis, 2002.

FOUCAULT, M. **Segurança, território e população**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FORTY, A. **Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GALLO, S. Educação e interdisciplinaridade. **Revista de Educação**, n.1, Campinas: SINPRO, 1994.

_____. **Saber, transversalidade e poderes**. Trabalho apresentado na 18ª Reunião da ANPED, 1996. Disponível em: <<http://xa.yimg.com/kq/groups/22755666/1840474283/name/Saberes,+Transversalidade+e+poderes-+S%C3%ADlvio+Gallo.pdf>>. Acesso em: 22 jan. 2017.

_____. **Conhecimento, transversalidade e currículo**. Trabalho apresentado na 19ª Reunião da ANPED, 1995. Disponível em: <<http://www.ia.ufrj.br/ppgea/conteudo/T2-4SF/Akiko/13-Transversalidade.doc>>. Acesso em: 22 jan. 2017.

GAVER, B.; DUNNE, T; PANCETTI, E. Design: cultural probes. **Magazine Interactions**, v.6 n.1, p.21-29, jan-fev 1999. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=291224.291235>>. Acesso em: 26 jan. 2015.

GUATARRI, F. A transversalidade (1964). In: **Psicanálise e transversalidade: ensaios de análise institucional**. Aparecida /S.P: Ideias & Letras, 2004,

GEHL, J. **Cidade para pessoas**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro/São Paulo:Record, 2000.

GRAMSCI, A. **Cadernos do cárcere**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

HARVEY, D. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1993.

HECKHAUSEN. “Discipline et Interdisciplinarité”. In: **L’Interdisciplinarité: Problèmes d’enseignements dans les universités**. Paris: OCDE, 1972.

HESKETT, John. **Desenho Industrial**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2006.

_____. **Design**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

HOUAISS, A. VILLAR, M de S. **Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

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

INTERNATIONAL COUNCIL OF SOCIETIES OF INDUSTRIAL DESIGN (ICSID). **Definition of Design**. Disponível em: <<http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm>>. Acesso em: 2 out. 2012.

INTERNACIONAL SITUACIONISTA. **Situacionista: teoria e prática da revolução**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2002.

INSTITUTO FABER-LUDENS. **Design livre**. São Paulo: Clube dos Autores, 2012.

ITAÚ CULTURAL. *Earthwork*. In: **Enciclopédia Itaú cultural**. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3649/earthwork>>. Acesso em 22 jun. de 2017.

_____. *Happening*. In: **Enciclopédia Itaú cultural**. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3648/instalacao>>. Acesso em 22 jun. de 2017.

_____. *Instalação*. In: **Enciclopédia Itaú cultural**. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3648/instalacao>>. Acesso em 22 jun. de 2017.

_____. *Intervenção*. In: **Enciclopédia Itaú cultural**. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3647/happening>>. Acesso em 22 jun. de 2017.

_____. *Performance*. In: **Enciclopédia Itaú cultural**. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3646/performance>>. Acesso em 22 jun. de 2017.

_____. *Site Specific*. In: **Enciclopédia Itaú cultural**. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo5419/site-specific>>. Acesso em 22 jun. de 2017.

_____. *Videoarte*. In: **Enciclopédia Itaú cultural**. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3854/videoarte>>. Acesso em 22 jun. de 2017.

JACOBS, J. **Morte e vida nas grandes cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

JACQUES, P. B. **Estética da ginga** – a arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica. Rio de Janeiro: Editora Casa da Palavra, Rio Arte, 2002.

_____. (Org.). **Apologia da deriva**: escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

JANTSCH, A.P.; BIANCHETTI, L. Interdisciplinaridade: Para além da filosofia do sujeito. In: _____; _____. (orgs.) **Interdisciplinaridade**: Para além da filosofia do sujeito. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995, p. 11-24.

JOSEPH, I. A respeito do bom uso da Escola de Chicago. In: VALLADARES, L. do P (org.). **A escola de Chicago**: impacto de uma tradição no Brasil e na França. Belo Horizonte/ Rio de Janeiro: UFMG/IUPERJ, 2005.

LA VARRA, G. **Post-it city**. *El último espacio público de la ciudad contemporánea*. In: *Post-it City. Ciudades Ocasionales*. Barcelona: CCBB, 2008.

LANDRY, C. **Origens e futuro da cidade criativa**. São Paulo: SESI-SP, 2013.

LEFEBVRE, H. **A vida cotidiana no mundo moderno**. São Paulo: Ática, 1991.

_____. **O direito à cidade**. São Paulo: Centauro, 2004.

_____. **A revolução urbana**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

_____. **La producción del espacio**. Madrid: Capitán Swing, 2013.

LEITÃO, P. C. **Espaços Efêmeros**: conceitos, matérias & estratégias. 2012. 89f. Dissertação de mestrado (Mestrado em Artes). Universidade do Porto, Porto, 2012.

LIMA, M. E. A. T. Análise do discurso e/ou análise de conteúdo. **Psicologia em Revista**, v.9, pp.76-88, jun 2003. Belo Horizonte: PUC Minas.

LIPOVETSKY, G. **O império do efêmero**. A moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo; Companhia das Letras, 1989.

LÖBACH, B. **Design Industrial**: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

LOVE, T. *Constructing a coherent crossdisciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues*. **Design Studies** 23, Issue 3, May 2002. Kidlington: Elsevier, 2002.

LOWDERMILK, T. **Design centrado no usuário**: Um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis. São Paulo: Novatec, 2013.

LYNCH, K. **A boa forma da cidade**. Lisboa: Edições 70, 1999.

MANZINI, E. *A laboratory of ideas. Diffuse creativity and new ways of doing*. In: MERONI, A. **Creative communities: People inventing sustainable ways of living**. Milano: Edizioni POLI.Design, 2007.

_____. **Design para a inovação social e sustentabilidade**. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MARCHESINI JUNIOR, A. O modelo estratégico urbano de “city marketing” e suas escalas de atuação. **Espaço em Revista**, v.12 n.2 jul-dez 2010, p. 84-101.

MARCONI, M de A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2006.

MARSHALL, T. H. **Cidadania, classe social e status**. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo** – Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MENDES, O. J. R. **Concepção de cidadania**. Dissertação (Mestrado). Universidade de São Paulo, Faculdade de Direito, 2010. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/2/2139/tde-13122010-63731/es.php>>. Acesso em 6 jun. 2014.

_____. Entrevista concedida à Revista Sociologia. **Revista Sociologia**, Portal Ciência & Vida, 19 jan. 2011. Disponível em: <<http://sociologiacienciaevida.uol.com.br/ESSO/Edicoes/0/exercicio-da-cidadania-requer-aprendizagem-e-pratica-207231-1.asp>>. Acesso em: 6 jun. 2014.

MERLIN, P; CHOAY, F. **Dictionnaire de l'urbanisme et de l'aménagement**. Paris: Presses Universitaires de France, 1996.

MORRIS, C. W. **Fundamentos da teoria dos signos**. Rio de Janeiro: Eldorado Tijuca, 1976.

MOURA, D.; GUERRA, I.; SEIXAS, J.; FREITAS, M. J. A Revitalização Urbana: contributos para a definição de um conceito operativo. **Cidades, Comunidades e Territórios**, dez. 2006, n. 12/13, pp. 15-34. Disponível em: <https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/3428/1/Cidades2006-12-13_Moura_al.pdf>. Acesso em 15 mai. 2017.

MUKAROVSKÝ, J. **Escritos sobre estética e semiótica da arte**. Lisboa: Estampa, 1993.

NADIN, M. **Design and Semiotics**. University of Texas. School of Arts, Technology and Emerging Communication. Dallas, 1987. Manuscrito. Disponível em : <<http://hdl.handle.net/10735.1/4464>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

NESTA. **Social Innovation: New approaches to transforming public services**. Londres: NESTA, 2008. Disponível em: <<http://www.nesta.org.uk/>>. Acesso em 03 fev. 2017.

NOJIMA, V. L. M. S. *et al.* **A transversalidade como prática nas linhas e entrelinhas do design**. In: *Anais do P&D 2006 – 7º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. Curitiba, PR: Aend Brasil – UFPR, 2006.

_____. Significado. In: COELHO, Luiz Antonio L. (org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Novas Ideias, 2008a, p.82-85.

_____. Semiótica. In: COELHO, Luiz Antonio L. (org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Novas Ideias, 2008b. p. 221-224.

NÖTH, W. **A semiótica no século XX**. 3.ed. São Paulo: Annablume, 2005.

_____. **Handbook of semiotics**. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

_____. **Panorama da semiótica: de Platão a Peirce**. 2 ed. São Paulo: Annablume, 2003.

OKAMOTO, J. **Percepção ambiental e comportamento: visão holística da percepção ambiental na arquitetura e na comunicação**. São Paulo: Editora Makenzie, 2012.

ORLANDI, E. P. **Análise de discurso: princípios e procedimentos**. 2.ed. Campinas: Pontes, 2000.

PALLAMIN, V. Arte Urbana como prática crítica. In: ____ (Org.). **Cidade e cultura: esfera pública e transformação urbana**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

PEDROSA, A.; PROENÇA, L.; GONZÁLEZ, J. **Playgrounds 2016**. São Paulo: MASP, 2016.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 3.ed., 2000.

PINHEIRO, T. **Design Thinking Brasil**: empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

PLATÃO. **As leis incluindo Epinomis**. São Paulo: Edipro, 2010.

RAPOPORT, A. **Aspectos humanos de la forma urbana**. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.

RIVIÈRE D'ARC, H. MEMOLI, M. **Intervenções urbanas na América Latina**: viver nos centros da cidade. São Paulo: SENAC, 2012.

RODRIGUES, D. S.; MENDES, J. R. O ensino de filosofia e a cidadania: uma análise a partir da IdB 9.394/96. **Revista Impulso**, v.23 n.56, p.7-19, jan-abr 2013. Piracicaba: UNIMEP.

ROSA, M.L.; WEILAND, U. **Handmade urbanism: From community initiatives to participatory models**. Berlim: Jovis, 2013.

_____. **Microplanejamento**: práticas urbanas criativas. São Paulo: Cultura, 2011.

SABATÉ, J.; FRENCHMAN, D.; SCHUSTER, J.M. (eds.). **Llocs amb esdeveniments**: Event Places. Barcelona: Universitat Politècnica de Catalunya, 2004.

SABOYA, L. A de. Função. In: COELHO, L.A. (org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Novas Ideias, 2008, p.196-198.

SANDERS, E.B.-N; STAPPERS, P.J. Co-creation and the new landscapes of Design, 2008. **Co-Design**: International journal of CoCreation in Design and the Arts, v.4, jun.2008, p.5-18. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15710880701875068>>. Acesso em 18 fev. 2017.

SANOFF, H. Editorial. *Special Issue on Participatory Design*. **Design Studies**, v.28 n.3, mai. 2007, p. 213-215.

SANTAELLA, L. **A percepção**: uma teoria semiótica. 2. ed. São Paulo: Experimento, 1998.

_____. **Cidades inteligentes**: por que, para quem? São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016.

_____. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora, visual verbal: aplicações na hipermídia. 3. ed. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.

_____. **Produção de linguagem e ideologia**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

SANTOS, B. de S. **A crítica da razão indolente**: contra o desperdício da experiência. São Paulo: Cortez, 2000.

SANTOS, M. **A natureza do espaço**. Técnica e Tempo. Razão e Emoção. São Paulo: Hucitec, 1997.

_____. **Metamorfoses do espaço habitado**. São Paulo: Hucitec, 1994.

_____. **O espaço do cidadão**. São Paulo: Nobel, 1987.

SCALETSKY, C.C. **Design estratégico em ação**. São Leopoldo: Unisinos, 2016.

SENNET, R. **O declínio do homem público**. As tiranias da intimidade. São Paulo: Companhia das Letras: 1998.

_____. **Carne e pedra**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

SERPA, A. **O espaço público na cidade contemporânea**. São Paulo: Contexto, 2014.

SHAFTOE, H. **Convivial urban spaces**. *Creating effective public places*. London: Sterling, VA, 2008.

SODRÉ, M. **As estratégias sensíveis**: afeto, mídia e política. Petrópolis: Vozes, 2006.

SIMMEL, G. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, O.G. (org.). **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

TEMEL, R. *The temporary in the city*. In: HAYDN, F; _____. **Temporary urban spaces: concepts for the use of city spaces**. Publisher: Birkhäuser, 2006.

TUAN, Y. **Espaço e lugar**. A Perspectiva da experiência. São Paulo: Difel, 1983.

VIANNA, M. **Design thinking: bussiness innovation**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

VIANNA, Y; ____; MEDINA, B; TANAKA, S. **Gamification, Inc**: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

VIÉGAS, R. F. **Guia para estudos da linguagem**: comunicação e semiótica. São Paulo: Unimarco Editora, 2004.

VIVANT, E. **O que é uma cidade criativa?** São Paulo: SENAC, 2012.

7.2.Webgráficas

ARCHDAILY. Disponível em <<http://www.archdaily.com.br/br>>. Acesso em 12 fev. 2017.

BASURAMA. Disponível em <<http://basurama.org>>. Acesso em 09 fev. 2017.

BASURAMA BRASIL. Disponível em <<http://basurama.org/pt-br/>>. Acesso em 09 mai. 2013.

FLORENTIJN HOFFMAN. Disponível em <<https://www.florentijnhofman.nl/>>. Acesso em 12 jun. 2013.

IDEO. Disponível em <<http://www.ideo.org>>. Acesso em 13 dez. 2016.

QUE ÔNIBUS PASSA AQUI? Disponível em <<http://www.shoottheshit.cc/qopa/>>. Acesso em 09 mai. 2013.

Anexo A – Questionário sobre a Praça General Osório

Figura 58 - Questionário aplicado à frequentadores da Praça General Osório

RIO 2014. Praça General Osório

Espaço público e equidade urbana

Hora al iniciar

: : AM
 HH MM SS AM/PM

P1 Em relação a esta área, você:

- Mora nesta área
 Passa por aqui
 Trabalha aqui
 onde mora
-

P2 Em relação a esta área, faz 5 anos que você:

- Mora aqui
 Passa por aqui
 Trabalha aqui
 outro
-

P3 Praça

- Si
 No

P3 Metro

- Si
 No

P3 Escola

- Si
 No

P3 Rua da Comunidade do Cantagalo

- Si
 No

P3 Hospital

- Si
 No

P3 Parada de ônibus

- Si
 No

P3 Shopping Mall

- Si
 No

P3 Rua comercial

- Si
 No

P3 Igreja

- Si
 No

P3 Praia

- Si
 No

Figura 59 – Segunda folha do questionário

P4 O quanto você concorda ou discorda com as seguintes afirmações? Por favor, ler ao entrevistado:

	Discordo	Discordo um pouco	Mais ou menos	Concordo pouco	Concordo muito	N/A
Este é um bom lugar para se morar	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> -
Este é um bom lugar para se trabalhar	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> -
Este é em espaço que gosta de voltar	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> -
Este é um espaço que contribui para a integração social social	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> -
Este é um espaço importante para a cidade	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> -
Este é um espaço que se sente seguro	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> -

P5 O quanto você concorda ou discorda com as seguintes afirmações? Por favor ler ao entrevistado:

	Discordo	Discordo um pouco	Mais ou menos	Concordo pouco	Concordo muito	N/A
Este é um bom lugar para encontrar amigos	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> -
Ofrece atividades para todo tipo de pessoas	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> -
Este é um lugar para relaxar	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> -
Este é um espaço importante para a história da cidade	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> -
Me sinto orgulhoso deste espaço	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> -
Este é um espaço onde me conecto com a natureza	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> -
Possui atrações culturais únicas	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> -

P6 Nos últimos 12 meses com que frequência visitou este lugar?

- Todos os dias 2-3 vezes por semana Cerca de uma vez por semana
 Cerca de uma vez a cada duas semanas Cerca de uma vez ao mês Cerca de uma vez a cada 6 meses
 Uma vez Não o visito Não sabe/ Não se lembra

P7 Em que momento da semana você visita este espaço com mais frequência?

- Durante a semana de dia Durante a semana à noite
 Fins de semana de dia Fins de semana à noite
 Não visita

P8 Quando visita este lugar?

- De manhã cedo Meio do dia De Tarde
 Ao anoitecer De Noite

P9 Quando visita este espaço quanto tempo fica?

- De passagem Menos de meia hora Mais de uma hora
 Mais de três horas O dia todo

Fonte: Oscar Grauer

Figura 60 – Terceira folha do questionário

P10 O que você faz quando visita este espaço e com que frequência?

	Raramente	Algumas vezes	Freqüentemente	A maioria do tempo	Todo o tempo
Sentar-se e ler	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Encontrar um amigo	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Almoçar	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Exercitar-se	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Jogar	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Trabalhar	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Passear	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Assistir a eventos	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5

P11 Neste espaço você se sente atraído por:

	Discordo	Discordo um pouco	Mais ou menos	Concordo pouco	Concordo muito
Diversidade de atividades	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Diversidade de usuários	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Vistas únicas	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Paisagem singular	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Elementos de água	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Accesibilidade	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Cores	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Sons	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Iluminação	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Manutenção	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Nada	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5

Otras:

Fonte: Oscar Grauer

Figura 61 – Terceira folha do questionário

P12 Pense em como era antes da construção da praça e indique qual das frases a seguir descreve melhor a maneira como o lugar se transformou desde então:

	Muito pior	Um pouco pior	Igual	Um pouco melhor agora	Muito melhor agora
A aparência do espaço	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
A quantidade e diversidade das atividades	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
A facilidade de acessar o lugar	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
A diversidade de visitantes	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Sentido comunitário	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Nada	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5

P13 O que você faria para transformar este espaço?

- Preservá-lo como está
- Construir um novo
- Melhorar o existente. Como?
- Mais árvores
- Mais bancos e mesas
- Mais atividades
- Eliminar a grade
- Eliminar a fonte
- Other

P14 O que você faria para transformar o entorno?

- Preservá-lo como está
- Melhorar o existente. Como?
- Melhorar a conexão com o metrô
- Calçadas mais largas
- Mais árvores
- Mudá-lo todo
- Melhorar a conexão com os elevadores
- Melhorar a conexão com a praia
- Mais ciclovias
- Otro

P15 As obras neste espaço durante os últimos 3 anos fizeram alguma diferença em relação as condições de vida da comunidade?

- Muito melhor agora
- Um pouco melhor agora
- Igual
- Um pouco pior agora
- Muito pior agora
- NR
- Otro

P16 De 3 anos para cá você considera que freqüenta este espaço:

- Mais freqüentemente
- Menos freqüentemente
- Igual
- Não freqüenta
- Não sabe/não quer responder

Fonte: Oscar Grauer

Figura 62 – Quarta folha do questionário

P17 Sexo

Homem Mulher NR

p17 Idade

18-24 25-34 35-44
 45-54 55-64 mas de 65
 NR

P18 Nível de escolaridade:

Primeiro grau completo Segundo grau completo Terceiro grau completo
 Pós/Mestrado/Doutorado Other

P19 Nivel socioeconômico

Alto Meio Baixo
 NR

P20 Comentários adicionais:

Hora al concluir

: :

HH MM SS AM/PM

Entrevistado

Entrevistador

Anexo B – Resultado da aplicação de questionários na Comunidade do Cantagalo

Figura 63 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 1

P1

Opções	Porcentagem	Contagem
Mora nesta área	77.78%	7
mora e trabalha	11.11%	1
Mora e trabalha	11.11%	1
Total		9

P2

Opções	Porcentagem	Contagem
Mora aqui	77.78%	7
mora e trabalha	11.11%	1
Mora e trabalha	11.11%	1
Total		9

P3 Praca

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	55.56%	5
No	44.44%	4
Total		9

P3 Metro

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	88.89%	8
No	11.11%	1
Total		9

P3 Escola

Opções	Porcentagem	Contagem
No	55.56%	5
Si	44.44%	4
Total		9

P3 Rua da Comunidade do Cantagalo

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	66.67%	6
No	33.33%	3
Total		9

Figura 64 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 2

P3 Hospital

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 55.56%	5
No	 44.44%	4
Total		9

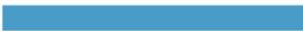
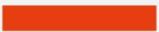
P3 Parada de ônibus

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 66.67%	6
No	 33.33%	3
Total		9

P3 Shopping Mall

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 66.67%	6
No	 33.33%	3
Total		9

P3 Rua Comercial

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 66.67%	6
No	 33.33%	3
Total		9

P3 Igreja

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 88.89%	8
No	 11.11%	1
Total		9

P3 Praia

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 88.89%	8
No	 11.11%	1
Total		9

Fonte: Oscar Grauer

Figura 65 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 3

P4a

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 77.78%	7
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 11.11%	1
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 11.11%	1
Total		9
Pontuação média		4.3

P4b

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 66.67%	6
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 11.11%	1
Discordo um pouco (2)	 11.11%	1
Discordo (1)	 11.11%	1
Total		9
Pontuação média		4.0

P4c

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 77.78%	7
Concordo pouco (4)	 11.11%	1
Mais ou menos (3)	 0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 11.11%	1
Total		9
Pontuação média		4.4

P4d

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 33.33%	3
Concordo pouco (4)	 11.11%	1
Mais ou menos (3)	 11.11%	1
Discordo um pouco (2)	 44.44%	4
Discordo (1)	 0.00%	0
Total		9
Pontuação média		3.3

Fonte: Oscar Grauer

Figura 66 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 4

P4e

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 66.67%	6
Concordo pouco (4)	 11.11%	1
Mais ou menos (3)	 11.11%	1
Discordo um pouco (2)	0.00%	0
Discordo (1)	 11.11%	1
Total		9
Pontuação média		4.2

P4f

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 77.78%	7
Concordo pouco (4)	0.00%	0
Mais ou menos (3)	0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 11.11%	1
Discordo (1)	 11.11%	1
Total		9
Pontuação média		4.2

P5a

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 77.78%	7
Concordo pouco (4)	 11.11%	1
Mais ou menos (3)	0.00%	0
Discordo um pouco (2)	0.00%	0
Discordo (1)	 11.11%	1
Total		9
Pontuação média		4.4

P5b

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 66.67%	6
Concordo pouco (4)	 11.11%	1
Mais ou menos (3)	 11.11%	1
Discordo um pouco (2)	0.00%	0
Discordo (1)	 11.11%	1
Total		9
Pontuação média		4.2

Fonte: Oscar Grauer

Figura 67 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 5

P5c

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 55.56%	5
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 33.33%	3
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 11.11%	1
Total		9
Pontuação média		3.9

P5d

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 88.89%	8
Concordo pouco (4)	 11.11%	1
Mais ou menos (3)	 0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 0.00%	0
Total		9
Pontuação média		4.9

P5e

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 77.78%	7
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 11.11%	1
Discordo um pouco (2)	 11.11%	1
Discordo (1)	 0.00%	0
Total		9
Pontuação média		4.4

P5f

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 88.89%	8
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 11.11%	1
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 0.00%	0
Total		9
Pontuação média		4.8

Fonte: Oscar Grauer

Figura 68 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 6

P5g

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 75.00%	6
Concordo pouco (4)	 12.50%	1
Mais ou menos (3)	0.00%	0
Discordo um pouco (2)	0.00%	0
Discordo (1)	 12.50%	1
	Total	8
	<i>Sem resposta</i>	1
	Pontuação média	4.4

P6

Opções	Porcentagem	Contagem
Todos os dias	 66.67%	6
Cerca de uma vez por semana	 22.22%	2
2-3 vezes por semana	 11.11%	1
	Total	9

P7

Opções	Porcentagem	Contagem
Durante a semana de dia	 88.89%	8
Fins de semana de dia	 11.11%	1
	Total	9

P8

Opções	Porcentagem	Contagem
De manhã cedo	 44.44%	4
De Tarde	 33.33%	3
Meio do dia	 22.22%	2
	Total	9

P9

Opções	Porcentagem	Contagem
O dia todo	 66.67%	6
Mais de três horas	 22.22%	2
De passagem	 11.11%	1
	Total	9

Fonte: Oscar Grauer

Figura 69 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 7

P10a

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	0.00%	0
A maioria do tempo (4)	14.29%	1
Freqüentemente (3)	0.00%	0
Algumas vezes (2)	28.57%	2
Raramente (1)	57.14%	4
	Total	7
	<i>Sem resposta</i>	2
	Pontuação média	1.7

P10b

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	37.50%	3
A maioria do tempo (4)	25.00%	2
Freqüentemente (3)	25.00%	2
Algumas vezes (2)	0.00%	0
Raramente (1)	12.50%	1
	Total	8
	<i>Sem resposta</i>	1
	Pontuação média	3.8

P10c

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	14.29%	1
A maioria do tempo (4)	14.29%	1
Freqüentemente (3)	14.29%	1
Algumas vezes (2)	14.29%	1
Raramente (1)	42.86%	3
	Total	7
	<i>Sem resposta</i>	2
	Pontuação média	2.4

P10d

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	14.29%	1
A maioria do tempo (4)	14.29%	1
Freqüentemente (3)	14.29%	1
Algumas vezes (2)	0.00%	0
Raramente (1)	57.14%	4
	Total	7
	<i>Sem resposta</i>	2
	Pontuação média	2.3

Fonte: Oscar Grauer

Figura 70 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 8

P10e

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 28.57%	2
A maioria do tempo (4)	 14.29%	1
Freqüentemente (3)	0.00%	0
Algumas vezes (2)	 14.29%	1
Raramente (1)	 42.86%	3
	Total	7
	<i>Sem resposta</i>	2
	Pontuação média	2.7

P10f

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 50.00%	3
A maioria do tempo (4)	0.00%	0
Freqüentemente (3)	0.00%	0
Algumas vezes (2)	0.00%	0
Raramente (1)	 50.00%	3
	Total	6
	<i>Sem resposta</i>	3
	Pontuação média	3.0

P10g

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 55.56%	5
A maioria do tempo (4)	 11.11%	1
Freqüentemente (3)	 11.11%	1
Algumas vezes (2)	 11.11%	1
Raramente (1)	 11.11%	1
	Total	9
	Pontuação média	3.9

P10h

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 25.00%	2
A maioria do tempo (4)	0.00%	0
Freqüentemente (3)	 25.00%	2
Algumas vezes (2)	 25.00%	2
Raramente (1)	 25.00%	2
	Total	8
	<i>Sem resposta</i>	1
	Pontuação média	2.8

Fonte: Oscar Grauer

Figura 71 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 9

P11a

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 50.00%	4
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 25.00%	2
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 25.00%	2
	Total	8
	<i>Sem resposta</i>	<i>1</i>
	Pontuação média	3.5

P11b

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 25.00%	2
Concordo pouco (4)	 25.00%	2
Mais ou menos (3)	 12.50%	1
Discordo um pouco (2)	 12.50%	1
Discordo (1)	 25.00%	2
	Total	8
	<i>Sem resposta</i>	<i>1</i>
	Pontuação média	3.1

P11c

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 62.50%	5
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 12.50%	1
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 25.00%	2
	Total	8
	<i>Sem resposta</i>	<i>1</i>
	Pontuação média	3.8

Fonte: Oscar Grauer

Figura 72 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 10

P11d

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 75.00%	6
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 12.50%	1
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 12.50%	1
	Total	8
	<i>Sem resposta</i>	<i>1</i>
	Pontuação média	4.3

P11e

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 25.00%	2
Concordo pouco (4)	 12.50%	1
Mais ou menos (3)	 12.50%	1
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 50.00%	4
	Total	8
	<i>Sem resposta</i>	<i>1</i>
	Pontuação média	2.6

P11f

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 66.67%	6
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 11.11%	1
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 22.22%	2
	Total	9
	Pontuação média	3.9

P11g

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 37.50%	3
Concordo pouco (4)	 25.00%	2
Mais ou menos (3)	 12.50%	1
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 25.00%	2
	Total	8
	<i>Sem resposta</i>	<i>1</i>
	Pontuação média	3.5

Fonte: Oscar Grauer

Figura 73 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 11

P11h

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 50.00%	4
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 25.00%	2
Discordo (1)	 25.00%	2
Total		8
<i>Sem resposta</i>		<i>1</i>
Pontuação média		3.3

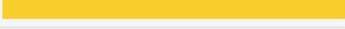
P11i

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 66.67%	6
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 11.11%	1
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 22.22%	2
Total		9
Pontuação média		3.9

P11j

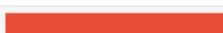
Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 33.33%	3
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 33.33%	3
Discordo um pouco (2)	 22.22%	2
Discordo (1)	 11.11%	1
Total		9
Pontuação média		3.2

P11k

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 0.00%	0
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 25.00%	1
Discordo (1)	 75.00%	3
Total		4
<i>Sem resposta</i>		<i>5</i>
Pontuação média		1.3

Fonte: Oscar Grauer

Figura 74 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 12
P11l

Opções	Porcentagem	Contagem
Natureza, mar, vistas, intimidade entre pessoas, relações e segurança	 50.00%	1
Quase não há eventos por conta da UPP	 50.00%	1
	Total	2
	<i>Sem resposta</i>	7

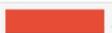
P12a

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	 44.44%	4
Um pouco melhor agora (4)	 0.00%	0
Igual (3)	 33.33%	3
Um pouco pior (2)	 11.11%	1
Muito pior (1)	 11.11%	1
	Total	9
	Pontuação média	3.6

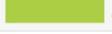
P12b

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	 33.33%	3
Um pouco melhor agora (4)	 22.22%	2
Igual (3)	 22.22%	2
Um pouco pior (2)	 22.22%	2
Muito pior (1)	 0.00%	0
	Total	9
	Pontuação média	3.7

P12c

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	 44.44%	4
Um pouco melhor agora (4)	 22.22%	2
Igual (3)	 22.22%	2
Um pouco pior (2)	 11.11%	1
Muito pior (1)	 0.00%	0
	Total	9
	Pontuação média	4.0

P12d

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	 55.56%	5
Um pouco melhor agora (4)	 22.22%	2
Igual (3)	 22.22%	2
Um pouco pior (2)	 0.00%	0
Muito pior (1)	 0.00%	0
	Total	9
	Pontuação média	4.3

Fonte: Oscar Grauer

Figura 75 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 13

P12e

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	 50.00%	4
Um pouco melhor agora (4)	 12.50%	1
Igual (3)	 37.50%	3
Um pouco pior (2)	0.00%	0
Muito pior (1)	0.00%	0
Total		8
<i>Sem resposta</i>		<i>1</i>
Pontuação média		4.1

P12f

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	 20.00%	1
Um pouco melhor agora (4)	0.00%	0
Igual (3)	 60.00%	3
Um pouco pior (2)	0.00%	0
Muito pior (1)	 20.00%	1
Total		5
<i>Sem resposta</i>		<i>4</i>
Pontuação média		3.0

P13

Opções	Porcentagem	Contagem
Melhorar o existente. Como?	 11.11%	1
Manutenção	 11.11%	1
Mais atividades	 11.11%	1
Mais conforto, mais bancos, mesas de jogos e brinquedos para as crianças	 11.11%	1
Para o espaço do Cantagalo: Mais árvores frutíferas e mais lixeiras	 11.11%	1
Colocaria o lago que tinha antes, tinham animais, peixes, tartaruga. Precisa de mais limpeza.	 11.11%	1
Preservar com mais atividades, retirando a grade, limpando e pondo novos balanços para as crianças	 11.11%	1
Outro [Exibir]	 22.22%	2
Total		9

Fonte: Oscar Grauer

Figura 76 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 14

P14

Opções	Porcentagem	Contagem
Preservá-lo como está	 22.22%	2
Mudá-lo todo	 11.11%	1
Lixo	 11.11%	1
Melhorar a conexão com a praia	 11.11%	1
Para o Cantagalo: Melhoraria as casas, estradas, fluxo de veículos, traria mais cores, mais árvores frutíferas; não usa o metrô, mas acha bom.	 11.11%	1
Eliminaria a grade. Ele achou que estava falando das bordas da praça.	 11.11%	1
Melhorar a conexão com os elevadores	 11.11%	1
Outro [Exibir]	 11.11%	1
Total		9

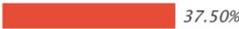
P15

Opções	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora	 66.67%	6
Igual	 11.11%	1
Um pouco pior agora	 11.11%	1
Um pouco melhor agora	 11.11%	1
Total		9

P16

Opções	Porcentagem	Contagem
Mais freqüentemente	 44.44%	4
Igual	 22.22%	2
Não freqüenta	 11.11%	1
Menos freqüentemente	 11.11%	1
Não sabe/não quer responder	 11.11%	1
Total		9

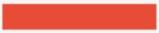
P17 Sexo

Opções	Porcentagem	Contagem
Mulher	 62.50%	5
Homem	 37.50%	3
Total		8
<i>Sem resposta</i>		<i>1</i>

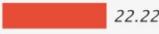
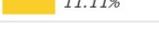
Fonte: Oscar Grauer

Figura 77 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 15

P17 Idade

Opções	Porcentagem	Contagem
18-24	 33.33%	3
35-44	 33.33%	3
45-54	 22.22%	2
NR	 11.11%	1
Total		9

P18

Opções	Porcentagem	Contagem
Primeiro grau completo	 44.44%	4
Terceiro grau completo	 22.22%	2
Primeiro grau incompleto	 11.11%	1
Não estudou	 11.11%	1
Cursou até a 6ª série.	 11.11%	1
Total		9

P19

Opções	Porcentagem	Contagem
Baixo	 77.78%	7
Meio	 22.22%	2
Total		9

P20

#	Conteúdo	data
9	O entrevistados e seus acompanhantes apresentaram grande hostilidade aos policiais da UPP	12:00am · 2014-10-03
8	The man felt very proud of the favela and then tried to answer all the questions positively in order to 'defend' his place	2:55pm · 2014-10-02
7	Não gosta do termo comunidade, pois passe a ideia de total intimidade, prefere que chame de Morro do Cantagalo	2:18am · 2014-10-02
6	Ele mora no Cantagalo a vida inteira. Achava que poderia ir a todo lugar, apenas a imagem da escola ele disse que não podia. Sobre a praça disse que era muito melhor antes, por conta do lago e da área infantil, hoje está muito ruim e tem muito mendigo. Ele dificilmente vai até lá. Adilson Modesto da Silva End.: Rua Candido das Neves, 3b	9:55am · 2014-10-01
5	Moradora do Cantagalo; respondeu as perguntas tomando como referência os espaços do Cantagalo. Entrevistada dia 19/9	5:01am · 2014-10-01
4	(21) 2522-4508 Disse que brinquedos do pataquinha estão danificados, sendo perigosos para as crianças como no caso do balanço.	5:43pm · 2014-09-30
2	marcoantoniorj22@hotmail.com (21)971660990	5:32pm · 2014-09-30
1	As perguntas sobre o espaço foram feitas sobre o morro do Cantagalo e as obras de expansão dos elevadores de acesso. Segundo a entrevistada, só foi construída uma rua malfeita.	5:34am · 2014-09-30
Total		8
<i>Sem resposta</i>		<i>1</i>

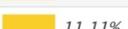
Fonte: Oscar Grauer

Figura 78 - Resultado dos questionários realizados na comunidade do Cantagalo – Parte 16

Entrevistado

Opções	Porcentagem	Contagem
Carol	 12.50%	1
Marco Antônio	 12.50%	1
Luana Vieira	 12.50%	1
Ana Lúcia Rocha Ribeiro	 12.50%	1
Adilson Modesto da Silva	 12.50%	1
Regina Paula Cabral	 12.50%	1
amilton rodrigues	 12.50%	1
Outro [Exibir]	 12.50%	1
	Total	8
	<i>Sem resposta</i>	<i>1</i>

Entrevistador

Opções	Porcentagem	Contagem
Alana Silva Pacheco	 22.22%	2
Mariana	 11.11%	1
Isabela Mattos	 11.11%	1
Miriam Lins	 11.11%	1
Camila Borghezán	 11.11%	1
Leticia Guimarães	 11.11%	1
julie martens	 11.11%	1

Fonte: Oscar Grauer

Anexo C – Resultado da aplicação de questionários na Praça General Osório

Figura 79 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 1

P1

Opções	Porcentagem	Contagem
Trabalha aqui	47.76%	32
Mora nesta área	17.91%	12
Passa por aqui	17.91%	12
Trabalha e passa	1.49%	1
Chile	1.49%	1
Leblon	1.49%	1
Nova Iguaçu	1.49%	1
Outro [Exibir]	10.45%	7
Total		67

P2

Opções	Porcentagem	Contagem
Trabalha aqui	31.34%	21
Passa por aqui	23.88%	16
Mora aqui	20.90%	14
antes de trabalhar aqui, raramente frequentava aqui.	1.49%	1
conhece	1.49%	1
outro	1.49%	1
mora aqui 3anos	1.49%	1
Outro [Exibir]	17.91%	12
Total		67

P3 Praca

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	77.61%	52
No	22.39%	15
Total		67

P3 Metro

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	61.19%	41
No	38.81%	26
Total		67

P3 escola

Opções	Porcentagem	Contagem
No	68.66%	46
Si	31.34%	21
Total		67

Fonte: Oscar Grauer

Figura 80 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 2

P3 Rua da Comunidade do Cantagalo

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 61.19%	41
No	 38.81%	26
Total		67

P3 Hospital

Opções	Porcentagem	Contagem
No	 65.67%	44
Si	 34.33%	23
Total		67

P3 Prada da ônibus

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 71.64%	48
No	 28.36%	19
Total		67

P3 Shopping Mall

Opções	Porcentagem	Contagem
No	 55.22%	37
Si	 44.78%	30
Total		67

P3 Rua comercial

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 73.13%	49
No	 26.87%	18
Total		67

P3 Igreja

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 58.21%	39
No	 41.79%	28
Total		67

P3 Praia

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 95.52%	64
No	 4.48%	3
Total		67

Fonte: Oscar Grauer

Figura 81 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 3

P4a

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 53.73%	36
Concordo pouco (4)	 14.93%	10
Mais ou menos (3)	 16.42%	11
Discordo um pouco (2)	 4.48%	3
Discordo (1)	 10.45%	7
	Total	67
	Pontuação média	4.0

P4b

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 62.69%	42
Concordo pouco (4)	 11.94%	8
Mais ou menos (3)	 17.91%	12
Discordo um pouco (2)	0.00%	0
Discordo (1)	 5.97%	4
N/A	 1.49%	1
	Total	67
	Pontuação média	4.3

P4c

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 67.16%	45
Concordo pouco (4)	 8.96%	6
Mais ou menos (3)	 17.91%	12
Discordo um pouco (2)	 1.49%	1
Discordo (1)	 4.48%	3
	Total	67
	Pontuação média	4.3

P4d

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 37.31%	25
Concordo pouco (4)	 22.39%	15
Mais ou menos (3)	 11.94%	8
Discordo um pouco (2)	 8.96%	6
Discordo (1)	 17.91%	12
N/A	 1.49%	1
	Total	67
	Pontuação média	3.5

Fonte: Oscar Grauer

Figura 82 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 4

P4e

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 68.66%	46
Concordo pouco (4)	 17.91%	12
Mais ou menos (3)	 4.48%	3
Discordo um pouco (2)	 2.99%	2
Discordo (1)	 4.48%	3
N/A	 1.49%	1
Total		67
Pontuação média		4.5

P4f

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 22.39%	15
Concordo pouco (4)	 11.94%	8
Mais ou menos (3)	 26.87%	18
Discordo um pouco (2)	 8.96%	6
Discordo (1)	 28.36%	19
N/A	 1.49%	1
Total		67
Pontuação média		2.9

P5a

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 58.21%	39
Concordo pouco (4)	 10.45%	7
Mais ou menos (3)	 19.40%	13
Discordo um pouco (2)	 1.49%	1
Discordo (1)	 10.45%	7
Total		67
Pontuação média		4.0

P5b

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 56.72%	38
Concordo pouco (4)	 17.91%	12
Mais ou menos (3)	 14.93%	10
Discordo um pouco (2)	 1.49%	1
Discordo (1)	 8.96%	6
Total		67
Pontuação média		4.1

Fonte: Oscar Grauer

Figura 83 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 5

P5c

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 47.76%	32
Concordo pouco (4)	 8.96%	6
Mais ou menos (3)	 17.91%	12
Discordo um pouco (2)	 8.96%	6
Discordo (1)	 16.42%	11
Total		67
Pontuação média		3.6

P5d

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 56.72%	38
Concordo pouco (4)	 17.91%	12
Mais ou menos (3)	 14.93%	10
Discordo um pouco (2)	 1.49%	1
Discordo (1)	 8.96%	6
Total		67
Pontuação média		4.1

P5e

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 31.34%	21
Concordo pouco (4)	 16.42%	11
Mais ou menos (3)	 28.36%	19
Discordo um pouco (2)	 2.99%	2
Discordo (1)	 19.40%	13
N/A	 1.49%	1
Total		67
Pontuação média		3.4

P5f

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 40.30%	27
Concordo pouco (4)	 11.94%	8
Mais ou menos (3)	 14.93%	10
Discordo um pouco (2)	 13.43%	9
Discordo (1)	 17.91%	12
N/A	 1.49%	1
Total		67
Pontuação média		3.4

Fonte: Oscar Grauer

Figura 84 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 6

P5g

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 10.45%	7
Concordo pouco (4)	 14.93%	10
Mais ou menos (3)	 25.37%	17
Discordo um pouco (2)	 10.45%	7
Discordo (1)	 37.31%	25
N/A	 1.49%	1
Total		67
Pontuação média		2.5

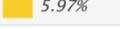
P6

Opções	Porcentagem	Contagem
Todos os dias	 44.78%	30
2-3 vezes por semana	 16.42%	11
Não o visito	 10.45%	7
Cerca de uma vez a cada 6 meses	 7.46%	5
Uma vez	 5.97%	4
Cerca de uma vez por semana	 5.97%	4
Cerca de uma vez ao mês	 4.48%	3
Outro [Exibir]	 4.48%	3
Total		67

P7

Opções	Porcentagem	Contagem
Durante a semana de dia	 52.24%	35
Durante a semana à noite	 19.40%	13
Não visita	 14.93%	10
Fins de semana de dia	 10.45%	7
Fins de semana à noite	 2.99%	2
Total		67

P8

Opções	Porcentagem	Contagem
De Tarde	 46.27%	31
De manhã cedo	 22.39%	15
Ao anoitecer	 14.93%	10
Meio do dia	 10.45%	7
De Noite	 5.97%	4
Total		67

Fonte: Oscar Grauer

Figura 85 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 7

P9

Opções	Porcentagem	Contagem
De passagem	 28.36%	19
Mais de uma hora	 22.39%	15
Mais de três horas	 19.40%	13
Menos de meia hora	 19.40%	13
O dia todo	 10.45%	7
Total		67

P10a

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 8.62%	5
A maioria do tempo (4)	 3.45%	2
Freqüentemente (3)	 5.17%	3
Algumas vezes (2)	 17.24%	10
Raramente (1)	 65.52%	38
Total		58
<i>Sem resposta</i>		9
Pontuação média		1.7

P10b

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 32.26%	20
A maioria do tempo (4)	 12.90%	8
Freqüentemente (3)	 9.68%	6
Algumas vezes (2)	 17.74%	11
Raramente (1)	 27.42%	17
Total		62
<i>Sem resposta</i>		5
Pontuação média		3.1

P10c

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 12.96%	7
A maioria do tempo (4)	0.00%	0
Freqüentemente (3)	 7.41%	4
Algumas vezes (2)	 18.52%	10
Raramente (1)	 61.11%	33
Total		54
<i>Sem resposta</i>		13
Pontuação média		1.9

Fonte: Oscar Grauer

Figura 86 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 8

P10d

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 9.62%	5
A maioria do tempo (4)	 3.85%	2
Freqüentemente (3)	 5.77%	3
Algumas vezes (2)	 1.92%	1
Raramente (1)	 78.85%	41
Total		52
<i>Sem resposta</i>		<i>15</i>
Pontuação média		1.6

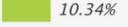
P10e

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 14.00%	7
A maioria do tempo (4)	 0.00%	0
Freqüentemente (3)	 0.00%	0
Algumas vezes (2)	 6.00%	3
Raramente (1)	 80.00%	40
Total		50
<i>Sem resposta</i>		<i>17</i>
Pontuação média		1.6

P10f

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 38.00%	19
A maioria do tempo (4)	 2.00%	1
Freqüentemente (3)	 0.00%	0
Algumas vezes (2)	 4.00%	2
Raramente (1)	 56.00%	28
Total		50
<i>Sem resposta</i>		<i>17</i>
Pontuação média		2.6

P10g

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 32.76%	19
A maioria do tempo (4)	 12.07%	7
Freqüentemente (3)	 10.34%	6
Algumas vezes (2)	 18.97%	11
Raramente (1)	 78.85%	41
Total		52
<i>Sem resposta</i>		<i>15</i>
Pontuação média		1.6

Fonte: Oscar Grauer

Figura 87 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 9

P10h

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	5.45%	3
A maioria do tempo (4)	3.64%	2
Freqüentemente (3)	5.45%	3
Algumas vezes (2)	20.00%	11
Raramente (1)	65.45%	36
Total		55
<i>Sem resposta</i>		12
Pontuação média		1.6

P11a

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	13.85%	9
Concordo pouco (4)	12.31%	8
Mais ou menos (3)	15.38%	10
Discordo um pouco (2)	15.38%	10
Discordo (1)	43.08%	28
Total		65
<i>Sem resposta</i>		2
Pontuação média		2.4

P11b

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	38.46%	25
Concordo pouco (4)	16.92%	11
Mais ou menos (3)	20.00%	13
Discordo um pouco (2)	4.62%	3
Discordo (1)	20.00%	13
Total		65
<i>Sem resposta</i>		2
Pontuação média		3.5

P11c

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	37.31%	25
Concordo pouco (4)	4.48%	3
Mais ou menos (3)	20.90%	14
Discordo um pouco (2)	14.93%	10
Discordo (1)	22.39%	15
Total		67
Pontuação média		3.2

Fonte: Oscar Grauer

Figura 88 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 10

P11d

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 39.39%	26
Concordo pouco (4)	 9.09%	6
Mais ou menos (3)	 16.67%	11
Discordo um pouco (2)	 9.09%	6
Discordo (1)	 25.76%	17
	Total	66
	<i>Sem resposta</i>	<i>1</i>
	Pontuação média	3.3

P11e

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 18.46%	12
Concordo pouco (4)	 6.15%	4
Mais ou menos (3)	 18.46%	12
Discordo um pouco (2)	 13.85%	9
Discordo (1)	 43.08%	28
	Total	65
	<i>Sem resposta</i>	<i>2</i>
	Pontuação média	2.4

P11f

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 55.38%	36
Concordo pouco (4)	 9.23%	6
Mais ou menos (3)	 12.31%	8
Discordo um pouco (2)	 6.15%	4
Discordo (1)	 16.92%	11
	Total	65
	<i>Sem resposta</i>	<i>2</i>
	Pontuação média	3.8

P11g

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 37.88%	25
Concordo pouco (4)	 4.55%	3
Mais ou menos (3)	 18.18%	12
Discordo um pouco (2)	 9.09%	6
Discordo (1)	 30.30%	20
	Total	66
	<i>Sem resposta</i>	<i>1</i>
	Pontuação média	3.1

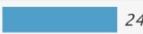
Fonte: Oscar Grauer

Figura 89 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 11

P11h

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 15.15%	10
Concordo pouco (4)	 10.61%	7
Mais ou menos (3)	 19.70%	13
Discordo um pouco (2)	 12.12%	8
Discordo (1)	 42.42%	28
	Total	66
	<i>Sem resposta</i>	1
	Pontuação média	2.4

P11i

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 24.62%	16
Concordo pouco (4)	 13.85%	9
Mais ou menos (3)	 23.08%	15
Discordo um pouco (2)	 12.31%	8
Discordo (1)	 26.15%	17
	Total	65
	<i>Sem resposta</i>	2
	Pontuação média	3.0

P11j

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 16.92%	11
Concordo pouco (4)	 16.92%	11
Mais ou menos (3)	 16.92%	11
Discordo um pouco (2)	 10.77%	7
Discordo (1)	 38.46%	25
	Total	65
	<i>Sem resposta</i>	2
	Pontuação média	2.6

P11k

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 2.50%	1
Concordo pouco (4)	 2.50%	1
Mais ou menos (3)	 22.50%	9
Discordo um pouco (2)	 12.50%	5
Discordo (1)	 60.00%	24
	Total	40
	<i>Sem resposta</i>	27
	Pontuação média	1.8

Fonte: Oscar Grauer

Figura 90 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 12
P11l

Opções	Porcentagem	Contagem
praia	 18.75%	3
interação entre pessoas de diferente lugares	 6.25%	1
praia, quando tem bandas na praça	 6.25%	1
Falta tudo, à noite é ruim	 6.25%	1
Gostaria de um abrigo	 6.25%	1
Carnaval	 6.25%	1
Não soube dizer sobre vistas únicas; sobre elementos de água, ressaltou que o chafariz deve ser consertado	 6.25%	1
Outro [Exibir]	 43.75%	7
Total		16
<i>Sem resposta</i>		51

P12a

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	 27.27%	12
Um pouco melhor agora (4)	 27.27%	12
Igual (3)	 29.55%	13
Um pouco pior (2)	 9.09%	4
Muito pior (1)	 6.82%	3
Total		44
<i>Sem resposta</i>		23
Pontuação média		3.6

P12b

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	 18.60%	8
Um pouco melhor agora (4)	 18.60%	8
Igual (3)	 53.49%	23
Um pouco pior (2)	 6.98%	3
Muito pior (1)	 2.33%	1
Total		43
<i>Sem resposta</i>		24
Pontuação média		3.4

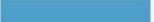
P12c

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	 56.52%	26
Um pouco melhor agora (4)	 10.87%	5
Igual (3)	 32.61%	15
Um pouco pior (2)	 0.00%	0
Muito pior (1)	 0.00%	0
Total		46
<i>Sem resposta</i>		21
Pontuação média		4.2

Fonte: Oscar Grauer

Figura 91 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 13

P12d

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	 34.09%	15
Um pouco melhor agora (4)	 15.91%	7
Igual (3)	 38.64%	17
Um pouco pior (2)	 6.82%	3
Muito pior (1)	 4.55%	2
Total		44
<i>Sem resposta</i>		23
Pontuação média		3.7

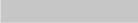
P12e

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	 20.93%	9
Um pouco melhor agora (4)	 18.60%	8
Igual (3)	 51.16%	22
Um pouco pior (2)	 4.65%	2
Muito pior (1)	 4.65%	2
Total		43
<i>Sem resposta</i>		24
Pontuação média		3.5

P12f

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	 2.94%	1
Um pouco melhor agora (4)	 11.76%	4
Igual (3)	 64.71%	22
Um pouco pior (2)	 2.94%	1
Muito pior (1)	 17.65%	6
Total		34
<i>Sem resposta</i>		33
Pontuação média		2.8

P13

Opções	Porcentagem	Contagem
Melhorar o existente. Como?	 19.40%	13
Mais atividades	 8.96%	6
Preservá-lo como está	 7.46%	5
Eliminar a grade	 5.97%	4
Mais bancos e mesas	 4.48%	3
Construir um novo	 2.99%	2
arrumar os jardins, limpar a fonte, pintar a grade com cores mais alegres, faria lugares mais relaxantes, mais atividades e mais bancos e mesas	 1.49%	1
Outro [Exibir]	 49.25%	33
Total		67

Fonte: Oscar Grauer

Figura 92 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 14

P14

Opções	Porcentagem	Contagem
Preservá-lo como está	28.36%	19
Mais ciclovias	14.93%	10
Melhorar o existente. Como?	13.43%	9
Melhorar a conexão com a praia	7.46%	5
Melhorar a conexão com os elevadores	4.48%	3
Mais arvores	4.48%	3
Calçadas mais largas	2.99%	2
Outro [Exibir]	23.88%	16
Total		67

P15

Opções	Porcentagem	Contagem
Um pouco melhor agora	26.87%	18
Muito melhor agora	20.90%	14
Igual	17.91%	12
NR	14.93%	10
Um pouco pior agora	5.97%	4
Muito pior agora	4.48%	3
Não freqüente muito, por isso não consigo perceber as diferenças.	1.49%	1
Outro [Exibir]	7.46%	5
Total		67

P16

Opções	Porcentagem	Contagem
Mais freqüentemente	53.73%	36
Igual	29.85%	20
Menos freqüentemente	5.97%	4
Não sabe/não quer responder	5.97%	4
Não freqüente	4.48%	3
Total		67

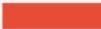
P17 Sexo

Opções	Porcentagem	Contagem
Homem	50.77%	33
Mulher	49.23%	32
Total		65
<i>Sem resposta</i>		2

Fonte: Oscar Grauer

Figura 93 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 15

P17 Idade

Opções	Porcentagem	Contagem
25-34	 33.33%	22
18-24	 22.73%	15
45-54	 16.67%	11
35-44	 13.64%	9
55-64	 12.12%	8
mas de 65	 1.52%	1
Total		66
<i>Sem resposta</i>		<i>1</i>

P18

Opções	Porcentagem	Contagem
Segundo grau completo	 37.31%	25
Primeiro grau completo	 20.90%	14
Terceiro grau completo	 17.91%	12
Pós/Mestrado/Doutorado	 7.46%	5
primeiro grau incompleto	 2.99%	2
segundo grau incompleto	 2.99%	2
terceiro grau incompleto	 2.99%	2
Outro [Exibir]	 7.46%	5
Total		67

P19

Opções	Porcentagem	Contagem
Meio	 57.81%	37
Baixo	 28.12%	18
NR	 9.38%	6
Alto	 4.69%	3
Total		64
<i>Sem resposta</i>		<i>3</i>

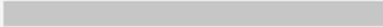
Fonte: Oscar Grauer

Figura 94 - Resultado dos questionários realizados na Praça General Osório – Parte 16

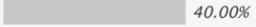
P20

#	Conteúdo	data
69	Precisam fazer a manutenção do espaço e aumentar a segurança.	6:12am - 2014-10-10
67	acho que tinham que limpar mais e ter mais flores no espaço.	6:03am - 2014-10-10
66	tem muito crakudo e morador de rua na praça	5:55am - 2014-10-10
61	O entrevistado faz parte de um grupo que frequenta a praça quase todos os dias para jogar cartas.	2:21am - 2014-10-03
59	Gostou da iniciativa, acha bom investir em mais coisas do tipo	1:29am - 2014-10-03
51	P13. Mais segurança.	4:55am - 2014-10-02
49	P13. Mais limpeza, iluminação e verde. P14. Melhorar as calçadas.	4:29am - 2014-10-02
47	P13. melhorar o paisagismo e o chafariz. P14. mai segurança e mais sinalização.	4:17am - 2014-10-02
37	Mora na área a 19 anos. Maria Vitória Castro do Nascimento (21) 2247-1368 End.: Barão da Torre, 79	9:43am - 2014-10-01
36	Conhece a praça a quatro anos, e veio trabalhar próximo a cinco meses. Conhece o Cantagalo. José Cleuton Moreira Sales (21) 96564-9943 Tijuquinha, Itanhangá.	9:32am - 2014-10-01
[Exibir mais]		
Total		33
<i>Sem resposta</i>		<i>34</i>

Entrevistado

Opções	Porcentagem	Contagem
Joaquim	 3.12%	2
Anselmo	 3.12%	2
Francisco	 3.12%	2
Angelica Rojas	 1.56%	1
Rodrigo Torres	 1.56%	1
José Luiz da Coneição Ferreira	 1.56%	1
Maria Gabriela Lozzorotti	 1.56%	1
Outro [Exibir]	 84.38%	54
Total		64
<i>Sem resposta</i>		<i>3</i>

Entrevistador

Opções	Porcentagem	Contagem
Tainá de Paula Souza	 12.31%	8
Victor Huggo de Amorim Xavier	 9.23%	6
Isabela Mattos	 9.23%	6
Alana Silva Pacheco	 9.23%	6
Ingrid	 7.69%	5
Douglas Pestana	 6.15%	4
Ana Lucia Costa	 6.15%	4
Outro [Exibir]	 40.00%	26
Total		65
<i>Sem resposta</i>		<i>2</i>

Fonte: Oscar Grauer

Anexo D – Resultado da aplicação de questionários no Posto 8 na Praia de Ipanema

Figura 95 - Resultado dos questionários realizados na Praia de Ipanema – Parte 1

P1

Opções	Porcentagem	Contagem
Trabalha aqui	85.71%	6
Mora e trabalha	14.29%	1
Total		7

P2

Opções	Porcentagem	Contagem
Passa por aqui	28.57%	2
Trabalha a 1 ano	14.29%	1
Trabalha aqui	14.29%	1
Mora e trabalha	14.29%	1
trabalha aqui 2anos	14.29%	1
Trabalha a menos tempo	14.29%	1
Total		7

P3 Praca

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	85.71%	6
No	14.29%	1
Total		7

P3 Metro

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	71.43%	5
No	28.57%	2
Total		7

P3 Escola

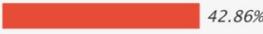
Opções	Porcentagem	Contagem
No	71.43%	5
Si	28.57%	2
Total		7

P3 Rua da Comunidade do Cantagalo

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	85.71%	6
No	14.29%	1
Total		7

Figura 96 - Resultado dos questionários realizados na Praia de Ipanema – Parte 2

P3 Hospital

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 57.14%	4
No	 42.86%	3
Total		7

P3 Parada de ônibus

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 85.71%	6
No	 14.29%	1
Total		7

P3 Shopping Mall

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 85.71%	6
No	 14.29%	1
Total		7

P3 Rua Comercial

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 85.71%	6
No	 14.29%	1
Total		7

P3 Igreja

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 85.71%	6
No	 14.29%	1
Total		7

P3 Praia

Opções	Porcentagem	Contagem
Si	 85.71%	6
No	 14.29%	1
Total		7

Fonte: Oscar Grauer

Figura 97 - Resultado dos questionários realizados na Praia de Ipanema – Parte 3

P4a

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 57.14%	4
Concordo pouco (4)	 14.29%	1
Mais ou menos (3)	 0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 28.57%	2
Total		7
Pontuação média		3.7

P4b

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 71.43%	5
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 28.57%	2
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 0.00%	0
Total		7
Pontuação média		4.4

P4c

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 100.00%	7
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 0.00%	0
Total		7
Pontuação média		5.0

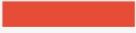
P4d

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 57.14%	4
Concordo pouco (4)	 14.29%	1
Mais ou menos (3)	 0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 28.57%	2
Total		7
Pontuação média		3.7

Fonte: Oscar Grauer

Figura 98 - Resultado dos questionários realizados na Praia de Ipanema – Parte 4

P4e

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 57.14%	4
Concordo pouco (4)	 28.57%	2
Mais ou menos (3)	 0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 14.29%	1
Discordo (1)	 0.00%	0
Total		7
Pontuação média		4.3

P4f

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 14.29%	1
Concordo pouco (4)	 14.29%	1
Mais ou menos (3)	 14.29%	1
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 57.14%	4
Total		7
Pontuação média		2.3

P5a

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 85.71%	6
Concordo pouco (4)	 14.29%	1
Mais ou menos (3)	 0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 0.00%	0
Total		7
Pontuação média		4.9

P5b

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 42.86%	3
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 14.29%	1
Discordo um pouco (2)	 28.57%	2
Discordo (1)	 14.29%	1
Total		7
Pontuação média		3.3

Fonte: Oscar Grauer

Figura 99 - Resultado dos questionários realizados na Praia de Ipanema – Parte 5

P5c

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 33.33%	2
A maioria do tempo (4)	 0.00%	0
Freqüentemente (3)	 0.00%	0
Algumas vezes (2)	 33.33%	2
Raramente (1)	 33.33%	2
	Total	6
	<i>Sem resposta</i>	<i>1</i>
	Pontuação média	2.7

P5d

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 85.71%	6
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 14.29%	1
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 0.00%	0
	Total	7
	Pontuação média	4.7

P5e

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 71.43%	5
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 14.29%	1
Discordo (1)	 14.29%	1
	Total	7
	Pontuação média	4.0

P5f

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 85.71%	6
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 14.29%	1
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 0.00%	0
	Total	7
	Pontuação média	4.7

Fonte: Oscar Grauer

Figura 100 - Resultado dos questionários realizados na Praia de Ipanema – Parte 6

P5g

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 28.57%	2
Concordo pouco (4)	 14.29%	1
Mais ou menos (3)	 28.57%	2
Discordo um pouco (2)	 14.29%	1
Discordo (1)	 14.29%	1
Total		7
Pontuação média		3.3

P6

Opções	Porcentagem	Contagem
Todos os dias	 71.43%	5
Cerca de uma vez ao mês	 14.29%	1
Cerca de uma vez a cada 6 meses	 14.29%	1
Total		7

P7

Opções	Porcentagem	Contagem
Durante a semana de dia	 42.86%	3
Durante a semana à noite	 28.57%	2
Fins de semana de dia	 28.57%	2
Total		7

P8

Opções	Porcentagem	Contagem
De Tarde	 71.43%	5
Ao anoitecer	 28.57%	2
Total		7

P9

Opções	Porcentagem	Contagem
Mais de uma hora	 28.57%	2
O dia todo	 28.57%	2
Menos de meia hora	 28.57%	2
Mais de três horas	 14.29%	1
Total		7

Fontes: Oscar Grauer

Figura 101 - Resultado dos questionários realizados na Praia de Ipanema – Parte 7

P10a

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 20.00%	1
A maioria do tempo (4)	 20.00%	1
Freqüentemente (3)	 0.00%	0
Algumas vezes (2)	 20.00%	1
Raramente (1)	 40.00%	2
Total		5
<i>Sem resposta</i>		2
Pontuação média		2.6

P10b

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 57.14%	4
A maioria do tempo (4)	 0.00%	0
Freqüentemente (3)	 14.29%	1
Algumas vezes (2)	 14.29%	1
Raramente (1)	 14.29%	1
Total		7
Pontuação média		3.7

P10c

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 50.00%	3
A maioria do tempo (4)	 16.67%	1
Freqüentemente (3)	 0.00%	0
Algumas vezes (2)	 0.00%	0
Raramente (1)	 33.33%	2
Total		6
<i>Sem resposta</i>		1
Pontuação média		3.5

P10d

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	 40.00%	2
A maioria do tempo (4)	 0.00%	0
Freqüentemente (3)	 0.00%	0
Algumas vezes (2)	 0.00%	0
Raramente (1)	 60.00%	3
Total		5
<i>Sem resposta</i>		2
Pontuação média		2.6

Fonte: Oscar Grauer

Figura 102 - Resultado dos questionários realizados na Praia de Ipanema – Parte 8

P10e

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	0.00%	0
A maioria do tempo (4)	0.00%	0
Freqüentemente (3)	0.00%	0
Algumas vezes (2)	20.00%	1
Raramente (1)	80.00%	4
Total		5
<i>Sem resposta</i>		2
Pontuação média		1.2

P10f

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	85.71%	6
A maioria do tempo (4)	0.00%	0
Freqüentemente (3)	0.00%	0
Algumas vezes (2)	0.00%	0
Raramente (1)	14.29%	1
Total		7
Pontuação média		4.4

P10g

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	33.33%	2
A maioria do tempo (4)	0.00%	0
Freqüentemente (3)	0.00%	0
Algumas vezes (2)	33.33%	2
Raramente (1)	33.33%	2
Total		6
<i>Sem resposta</i>		1
Pontuação média		2.7

P10h

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Todo o tempo (5)	33.33%	2
A maioria do tempo (4)	16.67%	1
Freqüentemente (3)	0.00%	0
Algumas vezes (2)	16.67%	1
Raramente (1)	33.33%	2
Total		6
<i>Sem resposta</i>		1
Pontuação média		3.0

Fonte: Oscar Grauer

Figura 103 - Resultado dos questionários realizados na Praia de Ipanema – Parte 9

P11a

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 33.33%	2
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 33.33%	2
Discordo um pouco (2)	 33.33%	2
Discordo (1)	 0.00%	0
	Total	6
	<i>Sem resposta</i>	<i>1</i>
	Pontuação média	3.3

P11b

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 66.67%	4
Concordo pouco (4)	 16.67%	1
Mais ou menos (3)	 16.67%	1
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 0.00%	0
	Total	6
	<i>Sem resposta</i>	<i>1</i>
	Pontuação média	4.5

P11c

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 100.00%	7
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 0.00%	0
	Total	7
	Pontuação média	5.0

P11d

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 85.71%	6
Concordo pouco (4)	 14.29%	1
Mais ou menos (3)	 0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 0.00%	0
	Total	7
	Pontuação média	4.9

Fonte: Oscar Grauer

Figura 104 - Resultado dos questionários realizados na Praia de Ipanema – Parte 10

P11e

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 71.43%	5
Concordo pouco (4)	 14.29%	1
Mais ou menos (3)	 0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 14.29%	1
Discordo (1)	 0.00%	0
	Total	7
	Pontuação média	4.4

P11f

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 66.67%	4
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 33.33%	2
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 0.00%	0
	Total	6
	<i>Sem resposta</i>	<i>1</i>
	Pontuação média	4.3

P11g

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 80.00%	4
Concordo pouco (4)	 20.00%	1
Mais ou menos (3)	 0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 0.00%	0
	Total	5
	<i>Sem resposta</i>	<i>2</i>
	Pontuação média	4.8

P11h

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 40.00%	2
Concordo pouco (4)	 40.00%	2
Mais ou menos (3)	 20.00%	1
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 0.00%	0
	Total	5
	<i>Sem resposta</i>	<i>2</i>
	Pontuação média	4.2

Fonte: Oscar Grauer

Figura 105 - Resultado dos questionários realizados na Praia de Ipanema – Parte 11

P11i

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 40.00%	2
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 20.00%	1
Discordo um pouco (2)	 40.00%	2
Discordo (1)	 0.00%	0
Total		5
<i>Sem resposta</i>		2
Pontuação média		3.4

P11j

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 20.00%	1
Concordo pouco (4)	 20.00%	1
Mais ou menos (3)	 20.00%	1
Discordo um pouco (2)	 40.00%	2
Discordo (1)	 0.00%	0
Total		5
<i>Sem resposta</i>		2
Pontuação média		3.2

P11k

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Concordo muito (5)	 0.00%	0
Concordo pouco (4)	 0.00%	0
Mais ou menos (3)	 0.00%	0
Discordo um pouco (2)	 0.00%	0
Discordo (1)	 100.00%	1
Total		1
<i>Sem resposta</i>		6
Pontuação média		1.0

P11l

Opções	Porcentagem	Contagem
Sempre esta limpo	 50.00%	1
P7: passa pela praça por causa do metrô ou pela feira hippie; P10: quando vai à praça gosta apenas de comprar/ver artesanato, encontros são na praia. P11: não soube responder para a praça, então respondeu para a praia. P12: não lembra como era.	 50.00%	1
Total		2
<i>Sem resposta</i>		5

Fonte: Oscar Grauer

Figura 106 - Resultado dos questionários realizados na Praia de Ipanema – Parte 12

P12a

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	0.00%	0
Um pouco melhor agora (4)	25.00%	1
Igual (3)	25.00%	1
Um pouco pior (2)	50.00%	2
Muito pior (1)	0.00%	0
	Total	4
	<i>Sem resposta</i>	3
	Pontuação média	2.8

P12b

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	0.00%	0
Um pouco melhor agora (4)	25.00%	1
Igual (3)	75.00%	3
Um pouco pior (2)	0.00%	0
Muito pior (1)	0.00%	0
	Total	4
	<i>Sem resposta</i>	3
	Pontuação média	3.3

12c

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	75.00%	3
Um pouco melhor agora (4)	25.00%	1
Igual (3)	0.00%	0
Um pouco pior (2)	0.00%	0
Muito pior (1)	0.00%	0
	Total	4
	<i>Sem resposta</i>	3
	Pontuação média	4.8

12d

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	75.00%	3
Um pouco melhor agora (4)	0.00%	0
Igual (3)	0.00%	0
Um pouco pior (2)	25.00%	1
Muito pior (1)	0.00%	0
	Total	4
	<i>Sem resposta</i>	3
	Pontuação média	4.3

Fonte: Oscar Grauer

Figura 107 - Resultado dos questionários realizados na Praia de Ipanema – Parte 13

12e

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	0.00%	0
Um pouco melhor agora (4)	25.00%	1
Igual (3)	25.00%	1
Um pouco pior (2)	0.00%	0
Muito pior (1)	50.00%	2
Total		4
<i>Sem resposta</i>		3
Pontuação média		2.3

12f

Opções (Pontuação)	Porcentagem	Contagem
Muito melhor agora (5)	0.00%	0
Um pouco melhor agora (4)	0.00%	0
Igual (3)	0.00%	0
Um pouco pior (2)	0.00%	0
Muito pior (1)	100.00%	1
Total		1
<i>Sem resposta</i>		6
Pontuação média		1.0

P13

Opções	Porcentagem	Contagem
Preservá-lo como está	28.57%	2
Mais atividades	28.57%	2
Melhoraria o existente. Colocaria o chafariz para funcionar, colocaria carpas no chafariz, e avisos de não pise na grama, câmeras, mais atividades e eliminaria a grade.	14.29%	1
Melhoraria a manutenção, colocaria mais verde, lugares para a idosos, eliminaria a grade, que fecha a praça para o público, acha a fonte necessária, mas que deveria ser mais limpa e natural, com peixes.	14.29%	1
eliminar a grade +WC para homens (cheira)	14.29%	1
Total		7

Fonte: Oscar Grauer

Figura 108 - Resultado dos questionários realizados na Praia de Ipanema – Parte 14

P14

Opções	Porcentagem	Contagem
Melhorar a conexão com o metrô	 14.29%	1
Mais arvores	 14.29%	1
Melhoraria o existente. Colocaria Plantas exóticas, mais sinalização, melhoraria a conexão com os elevadores e calçadas mais largas.	 14.29%	1
Preservá-lo como está	 14.29%	1
Melhoraria a conexão com o metrô, muita gente não sabe que existe, esquema dos ônibus atrapalha, sinalização precisa melhorar, mais ciclovias (as que existem são perigosas), melhor cuidado com as árvores	 14.29%	1
melhorar a conexão com os elevadores + mais arvores	 14.29%	1
Mais ciclovias	 14.29%	1
Total		7

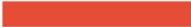
P15

Opções	Porcentagem	Contagem
Igual	 42.86%	3
Um pouco melhor agora	 28.57%	2
Um pouco pior agora	 14.29%	1
Como melhora, só a entrada do metrô, as demais mudanças não são perceptíveis.	 14.29%	1
Total		7

P16

Opções	Porcentagem	Contagem
Igual	 42.86%	3
Menos freqüentemente	 42.86%	3
Mais freqüentemente	 14.29%	1
Total		7

P17 Sexo

Opções	Porcentagem	Contagem
Mulher	 57.14%	4
Homem	 42.86%	3
Total		7

P17 Idade

Opções	Porcentagem	Contagem
18-24	 57.14%	4
35-44	 28.57%	2
25-34	 14.29%	1
Total		7

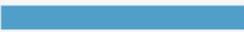
Fonte: Oscar Grauer

Figura 109 - Resultado dos questionários realizados na Praia de Ipanema – Parte 15

P18

Opções	Porcentagem	Contagem
Segundo grau completo	 85.71%	6
Primeiro grau completo	 14.29%	1
Total		7

P19

Opções	Porcentagem	Contagem
Meio	 57.14%	4
Baixo	 28.57%	2
NR	 14.29%	1
Total		7

P20

#	Conteúdo	data
5	Precisa de mais segurança com o verão, principalmente com muitos arrastões no último final de semana; não havia policial ou guarda. Entrevistado trabalha com venda de artesanato na praia. Entrevistado dia 19/9	3:18am · 2014-10-02
4	Trabalha em um prédio em frente à praia. Não conhecia a praça como era antes. Francisca Erica Silva Rodrigues Rocinha	10:12am · 2014-10-01
3	Vendedor ambulante na praia, trabalha todos os dias da semana até às 19h e só não vai à praia quando chove. Não conhecia a praça antes do projeto atual e só vai à praça no Carnaval para trabalhar. Fernando Motta (21) 97140-0218 Vidigal	10:05am · 2014-10-01
2	alex73403@gmail.com	5:24pm · 2014-09-30
1	Comentários direcionados à praia de Ipanema e em parte à praça General Osório.	5:57am · 2014-09-30
Total		5
<i>Sem resposta</i>		<i>2</i>

Entrevistado

Opções	Porcentagem	Contagem
Tailane	 16.67%	1
Alex Moreira de Oliveira	 16.67%	1
Fernando Motta	 16.67%	1
Francisca Erica Silva Rodrigues	 16.67%	1
jociane	 16.67%	1
Flora Cristina	 16.67%	1
Total		6
<i>Sem resposta</i>		<i>1</i>

Entrevistador

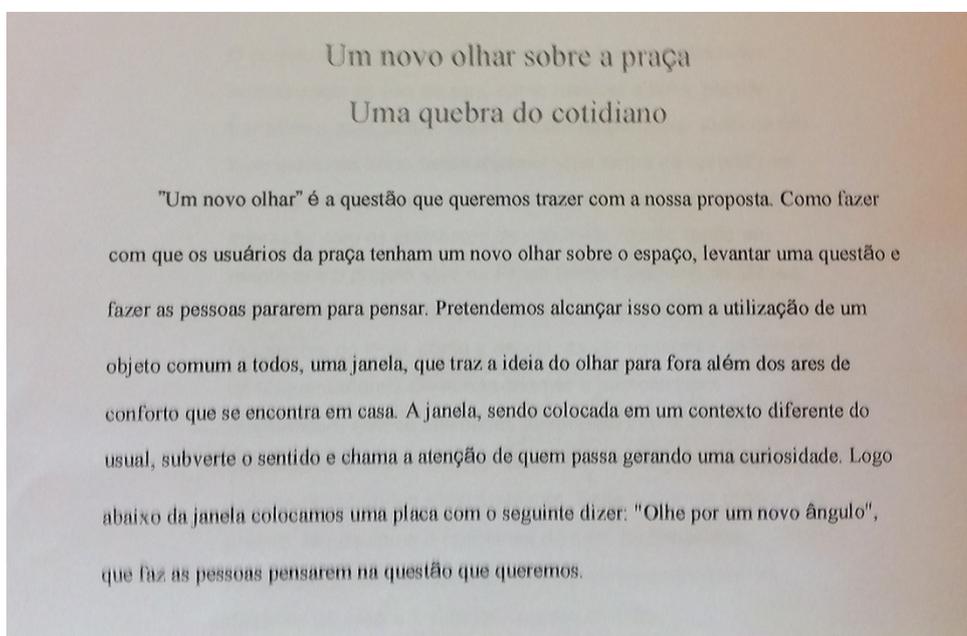
Opções	Porcentagem	Contagem
Camila Borghezán	 28.57%	2
Mariana	 14.29%	1
Isabela Mattos	 14.29%	1
Miriam Lins	 14.29%	1
julie martens	 14.29%	1
Douglas Pestana	 14.29%	1
Total		7

Fonte: Oscar Grauer

Anexo E - Relatórios de alunos que participaram da experiência pedagógica

Um novo olhar sobre a praça

Figura 110 – Proposta de trabalho de *Um novo olhar sobre a praça*



Fonte: Bruna Thais, Luisa Leal, Luisa Bolivar, Marcella Gomes e Marina Martins.

Horta Urbana

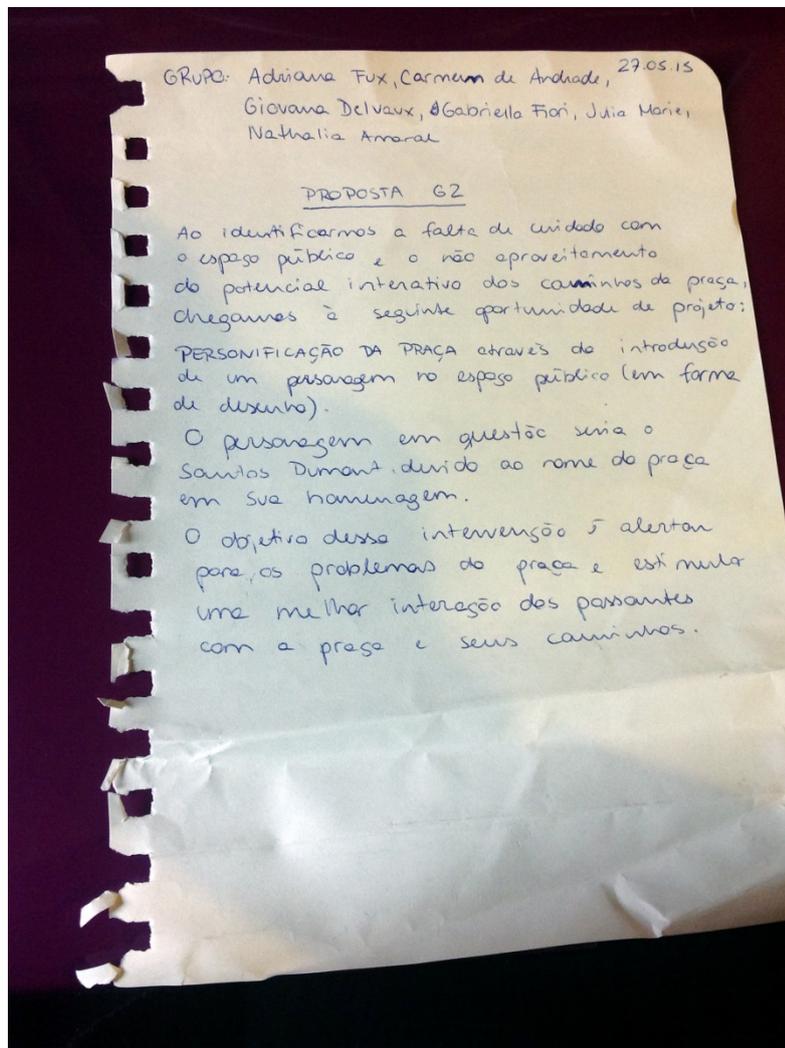
Figura 111 – Detalhe da apresentação do projeto *Horta Urbana*



Fonte: Flavia Andrioli, Hanna Gutwilen, Julia Simas, Justine Hack, Nina Elias, Thiago Rebello.

Personagem Santos Dumont

Figura 112 – Proposta de trabalho de *Personagem Santos Dumont*



Fonte: Adriana Fux, Carmem de Andrade, Giovana Delvaux, Gabriela Fiori, Julia Marie e Nathalia Amaral

Projeto Nessa praça eu...

PUC-Rio 2015.1 | Departamento de Artes e Design | Imagem e Representação | Prof. Luiz Antonio | Turma 1AA | Grupo: Barbara Tavares, Gabriel Moraes, Giovanna Audi, Inajah Cesar e Mariana Menezes

Proposta de trabalho

A partir da pesquisa de outros trabalhos e diferentes olhares que obtivemos da praça Santos Dummont -os integrantes do grupo fizeram visitas separadas e em diferentes horários-, obtivemos bastantes informações na etapa de coleta de dados. Uma das informações mais importantes que obtivemos foi a dinâmica da praça, percebendo que suas extremidades são mais utilizadas do que o centro -onde é localizado o chafariz-, percebemos também a grande diversidade de público que a frequenta durante todo o dia, desde crianças da escola ao lado, jovens que vão ao Baixo Gávea, moradores, babás e bebês, ciclistas, feirantes, idosos, dentre muitos outros.

Partindo deste ponto, optamos por **resgatar a memória** dos frequentadores, em relação à praça, de modo que esta seja valorizada, além de procurar aumentar a circulação de pessoas por todo o seu espaço. Para isso, este projeto será desenvolvido em duas etapas:

A primeira etapa consistirá em posicionar **um mapa da praça** (aproximadamente de tamanho A0) **em diferentes locais** desta - ponto de ônibus, bicicletário do itaú, floricultura, etc.- juntamente de uma caneta, adesivos que contenham pictogramas já prontos, como coração, mãos dadas, um copo de cerveja, um cachorro, dentre outros, para que as pessoas que passem por ali sejam encorajadas a intervir neste mapa, posicionando sua memória com um adesivo e uma breve descrição de sua memória no local de escolha, por exemplo, suponhamos que uma jovem tenha conhecido seu futuro marido perto do banheiro químico localizado na praça, perto do BG Bar, ela pode colocar um adesivo de coração neste local do mapa e explicar, de uma breve maneira, sua memória, assim como surgirão diversas outras memórias da praça, mostrando seu valor e o quanto carregada de história é. O segundo momento do projeto prevê que a dinâmica da praça mude em função destas lembranças. Algumas destas que surgiram no mapa, previamente escolhidas, serão transformadas em outro tipo de intervenção urbana. Usando novamente o exemplo anterior, do o casal que se conhece perto do banheiro, faremos algumas pegadas próximo ao verdadeiro lugar onde ocorreu este fato, fixadas no chão, levando o transeunte a este local, e com o devido pictograma mostrar estes variados pontos onde se deram as memórias, assim, os passantes serão encorajados, mais uma vez, a circular de diferentes formas pela praça, abrangendo o maior espaço possível desta e fazendo-os conhecê-la melhor.

Fonte: Barbara Tavares, Gabriel Moraes, Giovanna Audi, Inajah Cesar e Mariana Menezes

Dumont Skate Park

Figura 113 – Proposta de trabalho de *Dumont Skate Park* – primeira folha

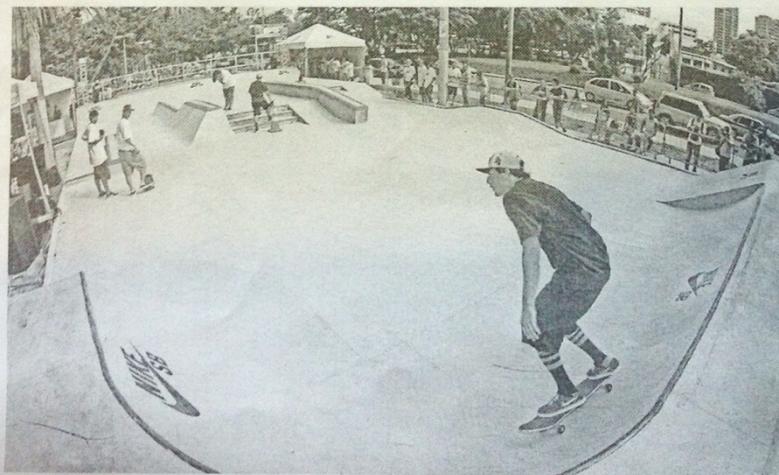
IMAGEM E REPRESENTAÇÃO NA COMUNICAÇÃO VISUAL

Alunos: Anderson Vasconcellos, Gabriel Rocha, Ian Raposo, Maxwell Alexandre e Ygor Guerreiro

A praça Santos Dumont fica nas proximidades do limite entre o bairro da Gávea e do Jardim Botânico. Não é uma praça mal aproveitada. Tem um projeto de paisagem, com gramado, chafariz (no momento desativado), diversos bancos espalhados e focos de luz. Também há uma área reservada para o exercício físico de idosos, com equipamentos de metal e placas pouco esclarecedoras sobre o funcionamento destas. Porém há algumas áreas da praça que não são utilizadas e poderiam abrigar espaços destinados para certas atividades que tornariam a praça melhor aproveitada e, conseqüentemente, a cidade um pouco mais completa.

Ao lado do parque recreativo infantil há uma área livre (cujo o piso é de grama). Nela pensamos em diversas opções de projetos a fim de gerar espaços que entretenham os transeuntes e estimulem o uso da praça. Pensamos em coisas incomuns como um projeto de pista de boliche adaptado para o meio informal (uma pista de boliche não-convencional), uma fraldário para mães e pais que passeiam com seus bebês, um serviço de cama elástica para crianças se divertirem, uma meia quadra poliesportiva, um parque destinado exclusivamente para o passeio de cães, inspirado no Parcão da Lagoa...

No entanto, a ideia que gerou mais satisfação no nosso grupo foi a construção de uma pista para a prática de skate e patins street. Pensando nas alternativas, tomamos como referência a quadra e o Bowl da Lagoa, da Praça do Ó, o Skate Park do Aterro do Flamengo, o Bowl do Rio Sul, entre outras. Percebemos que ainda não há uma pista desse tipo para quem mora nas regiões da Gávea, Jardim Botânico, Horto e Leblon, os lugares mais próximos para os moradores desses bairros seriam o bowl do Leme e do Rio Sul e a pista da Rocinha, sendo que esta é geralmente mais usada pelos moradores da comunidade. Todos esses lugares ficam distantes demais para se chegar a pé.



Pista da Lagoa

Figura 114 – Proposta de trabalho de *Dumont Skate Park* – segunda folha

Concluimos então que seria interessante ter neste ponto da Zona Sul uma Mini-Ramp de tamanho médio, que com certeza viraria um espaço conhecido por todos os skatistas e patinadores da área. Além do incentivo à prática de esporte, traria também uma função social, já que existem escolas no entorno da praça, que poderiam organizar aulas de skate, Graffiti e outros projetos sociais. Traria maior segurança aos transeuntes por garantir uma ocupação maior de um espaço inutilizado da praça por pessoas o usando de uma forma positiva.

O investimento também não é muito alto, é utilizado predominantemente concreto para a construção de uma pista. A grade e as árvores ao redor ajudam em evitar possíveis acidentes da prancha de skate atingir algum pedestre ou de chegar na via. Para a inauguração do espaço, poderia ser organizado um evento com skatistas e patinadores renomados, como uma pequena competição.



Simulação da pista na Praça Santos Dumont

Vivendo a praça

Figura 115 – Proposta de trabalho de Vivendo a praça

proposta

movilidade urbana

Nossa proposta para o projeto da disciplina Imagem e Representação na Comunicação Visual, resolvemos trabalhar com as questões de mobilidade urbana e como otimizar o espaço da praça Santos Dummont.

A partir de nossa observação em campo, percebemos que existem pontos da praça que estão constantemente no caminho do trânsito das pessoas e passam a maior parte do tempo habitados, enquanto outros, que não estão nas principais rotas de trânsito de pessoas, ficam relativamente abandonados. Para além, a praça é fica em um local de passagem, que conecta alguns dos principais bairros turísticos do Rio de Janeiro e é cercada por uma série de bares, lojas e restaurantes que passam despercebidos pelos que não conhecem a região.

Mapeando os pontos mais “abandonados” da praça, começamos a pensar em qual tipo de projetos poderíamos desenvolver para movimentar esses espaços. Nos deparamos como questões como: Como podemos trazer esses espaços para a rota das pessoas? Como levaremos as pessoas até esses pontos? Como seria a permanência das pessoas nesses espaços?

Com essas questões em mente, resolvemos propor uma série de totens que teriam suas informações adicionadas de maneira colaborativa. Pensamos que quando as pessoas tem a sensação de que algo lhes pertence e não foi imposto à elas, os sentimentos de cuidado e preservação costumam ser mais fortes do que os impulsos que as levam a destruir os objetos públicos, como acontece com diversos projetos pensados para o espaço público. O nosso interesse é que o nosso projeto seja, assim como a própria praça, utilizado de acordo com as necessidades e possibilidades dos usuários.

A proposta de projeto, assim, é a criação de uma série de totens com superfície que possa ser riscada, como a de quadro negro, mostrando um mapa da região. Cada um desses totens teria um tema específico – restaurantes, lojas, memórias afetivas – e as pessoas teriam a liberdade de marcar os locais de acordo com os seus interesses e conhecimentos. Assim, esses totens se tornam uma representação da memória e do interesse da pessoas que passam pela praça, incentivando a movimentação.

Ana Luisa Figueiredo
Beatriz Tacconi
Gabriel Bulhões
Hanna Seabra
Laura Frazão
Mayra Leassis

Fonte: Ana Luisa Figueiredo, Beatriz Tacconi, Gabriel Bulhões, Hanna Seabra, Laura Frazão e Mayra Leassis.

Projeto Curvas

Imagem e Representação • Proposta G2

Professor: Luiz Antonio Orientadora: Isabela Mattos
Arthur Maciel, Bruna Fonyat, José Eduardo Tepedino, Paola Vivas e Rafael Bressan

Proposta /

Observar elementos que constituem o uso ou não uso de partes da praça Santos Dumont, localizada na Gávea, por diferentes grupos sociais e apresentar projetos que visem intensificar a potencialidade deste espaço público.

Análise /

Após uma breve análise em diferentes momentos do dia, foi constatado que há um significativo movimento de jovens estudantes das escolas municipais de ensino fundamental e médio que utilizam a região dos equimanetos da Academia da Terceira Idade (ATI), localizados na praça, para sentarem e conversarem no intervalo e no final das aulas. Isso possibilitou uma visão interessante sobre como é o espaço em que os jovens se comunicam. Percebemos que eles gostam de se olhar de frente enquanto conversam e gostam de ambientes em círculos ou que possam se sentar ou deitar ou se esticar em diferentes posições, sem que isso interrompa o momento de socialização.

Além disso, o sol é um empecilho diário, pois a maioria dos afastados bancos da praça estão sob a incidência da luz constantemente e isso os faz escolher locais frescos e com sombras para descansarem, como a ATI. No entanto, como o próprio nome indica, a ATI é de uso exclusivo para este público. Com base nesses dados, pensamos em diferentes possibilidades de uso do espaço ao redor para que haja um ambiente de convivência sem que obstrua o uso dos equipamentos pelo seu público.

Objetivo /

Desocupar o uso da Academia da Terceira Idade e somar, com outros elementos de linguagem formal semelhante para uso de nosso público alvo.

Público Alvo /

Jovens das escolas públicas municipais de ensino fundamental e médio localizadas na Praça Santos Dumont, Gávea.

Referências /

Para uso do espaço, procuramos referências de usos inusitados de espaços, tanto públicos quanto privados, para moldar nossa ideia de ocupação.

- Memorial do Holocausto, Berlim:
O memorial serve como espaço de descanso para muitas pessoas devido a algumas "covas" estarem perto das calçadas, fazendo com que pessoas se juntem, sentem e conversem.
- The End of Sitting, Holanda
O escritório holandês RAAF desenhou, juntamente com uma artista plástica, este modelo de uso de espaço para escritórios em que não há necessidade de mesas e cadeiras e onde todos podem se sentar, deitar e se espreguiçar como desejarem.
- Obras curvas de Oscar Niemeyer
O arquiteto também foi fonte de inspiração para o trabalho

por conta de suas obras, em que sempre valoriza a curva e a organicidade nas construções, o que pode influenciar positivamente o trabalho em trazer um ambiente mais natural e esteticamente agradável para a praça.

- **Playgrounds Modernos**

Há uma quantidade grande de novos playgrounds públicos e privados em construção ao redor do mundo e pegamos algumas fotos como inspiração. Há constante uso de barras de ferro, placas e mais elementos abstratos na composição do playground. Assim, a criança pode imaginarmais criativamente o que é aquele objeto na qual está brincando.

- **Marca Olimpíadas**

O Rio de Janeiro está em foco mundial por conta das Olimpíadas de 2016 e as curvas e cores da marca para a cidade nos inspirou a trabalhar algo que pudesse ter uma ligação com o evento global.

PROJETO CURVAS / Protótipo

Pensamos em diversos modelos, como os exemplificados nos nossos rascunhos. Pensamos em trabalhar com estruturas tubulares, assim como a Academia da Terceira Idade. Também passamos por formas circulares, espirais e formas mais fechadas, como grandes pedaços de esferas.

Chegamos a conclusão de que uma boa saída seria juntar a questão do descansar e conversar com a ideia de movimento e dinamismo, uma vez que as crianças, nos equipamentos da ATI, se movem com frequência, ato comum entre jovens agitados e em momento de crescimento e exploração de si mesmos e do mundo.

Tentamos trabalhar o uso de fitas, um elemento entre o banco e os tubos, os quais podem servir como bancos, espreguiçadeiras ou para deitar. Definimos que as fitas, se usadas em grande quantidade, podem trazer a ideia de movimento, dinamismo, organicidade e suprir as necessidades dos jovens de explorar e utilizar, de maneiras divertidas e inusitadas, as variadas formas curvas.

Além disso, as formas curvas das fitas refletem em parte a paisagem montanhosa do Rio de Janeiro. A sua farta quantidade remota as sobreposições das montanhas e também trazem o movimento das águas das praias. As cores quentes foram escolhidas por existirem na marca das Olimpíadas do Rio de Janeiro em parte e também lembram os famosos por-do-sóis que ocorrem diariamente entre as montanhas da cidade. As formas dinâmicas permitem aos jovens se debruçarem como quiserem ou sentarem das maneiras mais diferentes possíveis, conversarem e se cobrirem do sol.

Fonte: Arthur Maciel, Bruna Fonyat, José Eduardo Tepedino, Paola Vivas e Rafael Bressan

Ninho de livros

Figura 116 – Proposta de trabalho de *Ninho de livros*

Projeto Praça - Revitalização e expansão do espaço de leitura

Com o olhar atento para possíveis intervenções na Praça Santos Dumont, nosso grupo analisou, em diferentes momentos do dia, os hábitos e atitudes dos transeuntes que por ali circulam.

Descobrimos que a praça possui um grande fluxo de pessoas das mais variadas idades e perfis. Durante a manhã e início da tarde pode-se encontrar nas áreas de convivência (ex.: academia e parquinho) grupos de alunos que saem de suas aulas e se utilizam dos espaços para conversar e socializar. Na hora do almoço, adultos com roupas sociais e crachás usam a praça como meio para ir do trabalho ao restaurante. Durante a tarde e noite, os banquinhos ficam repletos de casais e amigos que procuram um lugar para descansar.

A praça, no entanto, é muito ampla e possui espaços valiosos que estão sendo subutilizados. Esses espaços poderiam transformá-la em um ambiente ainda mais seguro e convidativo.

Nossas observações nos levaram à uma pequena caixa presa à um poste. Ela é um Ninho de Leitura, projeto idealizado para estimular a troca de livros. A mecânica é muito simples: você deixa um livro na caixa e pega outro.

Achamos a ideia interessante, porém julgamos que a execução poderia enfatizar ainda mais o compartilhamento e estímulo à leitura. O tamanho e sinalização do Ninho não convidam os frequentadores da praça à uma aproximação.

Nossa proposta é, portanto, ampliar esta pequena caixa para que se transforme em um ambiente de convivência e, é claro, muitos livros.

Isso será feito através da simulação de uma intervenção na praça. Ampliaremos a caixa, melhoraremos sua sinalização e colocaremos mobiliário (ex.: cadeiras, pufes e poltronas) ao seu redor, criando assim um ambiente estimulante, confortável e perfeito para a leitura e troca de informações.

Fonte: Beatriz Dias, Bettina Birmarcker, Clara Ishikawa, Fabiana Gusmão, Vivian Melchior e Pedro Ivo Chagas Costa

Apêndice – Termos de Autorização de uso de imagem

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM REFERENTE À EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA REALIZADA DISCIPLINA DE IMAGEM E REPRESENTAÇÃO EM COMUNICAÇÃO VISUAL (DSG1322)

Eu, _____, portador da Cédula de Identidade nº _____, inscrito no CPF sob nº _____, residente à Rua _____, nº _____, na cidade de _____, AUTORIZO o uso de minha imagem em fotos e o uso minhas fotografias e ilustrações referentes ao projeto de intervenção urbana na Praça Santos Dumont, no bairro da Gávea, na cidade do Rio de Janeiro, proposto na experiência pedagógica da disciplina de Imagem e Representação em Comunicação Visual (DSG 1322), realizada no primeiro semestre de 2015. A disciplina faz parte do currículo da graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – habilitação Comunicação Visual. O uso de imagem tem finalidade estritamente educativa e não comercial. É solicitada para ser utilizada na tese de doutorado “Intervenções lúdicas na cidade - um olhar do Design”, de autoria de Isabela de Mattos Ferreira, aluna de doutorado da Pós-graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. A tese em questão pretende apontar as linguagens do design contidas nas intervenções efêmeras e lúdicas realizadas no espaço público. Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem.

Rio de Janeiro, ____ de _____ de 2017.

Assinatura

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM REFERENTE
AO WORKSHOP “ESPAÇO PÚBLICO E EQÜIDADE URBANA”

Eu, _____, portador da
Cédula de Identidade nº _____, inscrito no CPF sob nº
_____, residente à Rua _____, nº
_____, na cidade de _____, AUTORIZO o uso de minha
imagem em fotos e o uso minhas fotografias tiradas no workshop “Espaço Público
e Equidade Urbana” – realizado na Praça General Osório, nas datas de 25 de
setembro de 2014 e 03 de outubro de 2014 – com a finalidade educativa e não
comercial, para ser utilizada na tese de doutorado “Intervenções lúdicas na
cidade - um olhar do Design”, de autoria de Isabela de Mattos Ferreira, aluna de
doutorado da Pós-graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do
Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. A tese em questão pretende apontar as
linguagens do design contidas nas intervenções efêmeras e lúdicas realizadas no
espaço público.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima
descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha
imagem.

Rio de Janeiro, ____ de _____ de 2017.

Assinatura

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM REFERENTE
AO WORKSHOP “PARQUE INTELIGENTE DA GÁVEA”

Eu, _____,
portador da Cédula de Identidade nº _____, inscrito no CPF sob nº
_____, residente à Rua _____, nº
_____, na cidade de _____, AUTORIZO o uso de minha
imagem em fotos e o uso minhas fotografias tiradas no workshop “Parque
inteligente da Gávea” – realizado na Pontifícia Universidade Católica do Rio de
Janeiro, de 17 a 24 de março de 2014 – com finalidade educativa e não comercial,
para ser utilizada na tese de doutorado “Intervenções lúdicas na cidade - um olhar
do Design”, de autoria de Isabela de Mattos Ferreira, aluna de doutorado da Pós-
graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio
de Janeiro, Brasil. A tese em questão pretende apontar as linguagens do design
contidas nas intervenções efêmeras e lúdicas realizadas no espaço público.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima
descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha
imagem.

Rio de Janeiro, ____ de _____ de 2017.

Assinatura