

O lúdico e o efêmero na intervenção urbana

Ephemeral and Ludic Urban Interventions

FERREIRA, Isabela de Mattos; Pós-doutora; Museu de Astronomia e Ciências Afins

belawang@gmail.com

BRAIDA, Frederico; Pós-doutor; Universidade Federal de Juiz de Fora

frederico.braida@ufjf.edu.br

NOJIMA, Vera Lúcia Moreira dos Santos; Doutora; Pontifícia Universidade

Católica do Rio de Janeiro

nojima@puc-rio.br

O presente artigo é fruto de uma tese já concluída, que investigou as linguagens de intervenções urbanas que se alinham com a contemporaneidade, marcada pelo efêmero e que também apresentam um caráter lúdico. As intervenções efêmeras e lúdicas constituem um fenômeno que vem ocorrendo nos espaços públicos das grandes cidades e são praticadas como manifestação de cidadania, tendo em vista o conceito de direito à cidade, desenvolvido por Henri Lefebvre. Objetivou-se, neste texto, por meio de uma pesquisa bibliográfica e relato de experiência pedagógica, compreender e destacar as características das linguagens das intervenções urbanas efêmeras e lúdicas. O delineamento das características do objeto de estudo pode servir como base conceitual para projetos de intervenção urbana efêmera e lúdica que estimulem, através de um impacto informacional no espaço público, a reflexão e o estímulo à apropriação dos espaços públicos pelos cidadãos.

Palavras-chave: intervenção urbana; efêmero; lúdico.

This article is the result of a thesis that has already been concluded, which had investigated the languages of urban interventions that align with contemporaneity, which is marked by the ephemeral and which also have a playful character. The ephemeral and playful interventions are a phenomenon that has been occurring in the public spaces of large cities and are practiced as a manifestation of citizenship, in view of the concept of the right to the city, developed by Henri Lefebvre. The aim of this text, through a bibliographic research and a report of a pedagogical experience, was to understand and highlight the characteristics of the languages of ephemeral and playful urban interventions. This article intends to propound the characteristics of the referred object of study in order to bring up a conceptual basis for ephemeral and ludic urban intervention projects that stimulate, through an informational impact on public space, reflection and appropriation of public spaces by the citizens.

Keywords: urban intervention; ephemeral; ludic.

1 Introdução

A Intervenção efêmera e lúdica apresenta um caráter de excepcionalidade que apela aos sentidos das pessoas que transitam no espaço público, tirando-as de seu cotidiano, onde os objetos da cidade já perderam muito de seu apelo, de seu caráter de novidade. A intervenção urbana utiliza conceitos de “surpresa, do humor, da ironia, da crítica, do estranhamento” (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2017). Tais características nas intervenções definidas como efêmeras e lúdicas têm como intenção provocar mudanças de comportamento e de valores, por meio de uma linguagem que estimula o questionamento de regras e hábitos já estabelecidos. A intencionalidade dessas intervenções se traduz em um impacto informacional para os cidadãos que circulam nos espaços públicos, que objetiva estimular a reflexão e a apropriação desses lugares pelos cidadãos. As intervenções efêmeras podem levar à “ampliação do espaço público democrático e potencializador da cidadania” (SERPA, 2014, p.62).

As intervenções efêmeras e lúdicas são projetadas com a intenção de despertar, no cidadão que circula no espaço público, uma reflexão acerca da sua relação com o espaço e estimulam o exercício da subjetividade dos indivíduos. O cidadão, ao interagir com a intervenção urbana, realiza um processo de ressignificação do espaço público, fazendo com que a relação que ele tem com esse espaço seja repensada. O projeto de uma intervenção efêmera e lúdica pode também partir da iniciativa de cidadãos interessados em ressignificar um espaço público, de toda forma, o *modus operandi* do designer o possibilita a atuar com esse tipo de intervenção urbana, uma vez que, com sua expertise em metodologias projetuais que envolvem problemas de difícil resolução, os chamados *wicked problems* (BUCHANAN, 1992), ele pode atuar junto a uma comunidade, a fim de identificar demandas ou questões da relação dos cidadãos com determinado espaço público e propor projetos de intervenção urbana efêmera que tragam mensagens que aquele grupo se identifique e reflita sobre a sua relação com o ambiente.

O presente artigo, portanto, apresenta um levantamento bibliográfico e um relato de uma experiência pedagógica que foram publicados em uma tese. A referida pesquisa investigou as linguagens das intervenções efêmeras e lúdicas no espaço público. Diante da premissa de que os objetos constituem sistemas de signos e de que, por isso, eles são capazes de gerar significados, compor mensagens e constituir discursos, chegou-se 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. Em vista disso, objetivou-se compreender e destacar as características das linguagens multissensoriais das intervenções efêmeras e lúdicas no espaço público. Tais linguagens incentivam um processo de ressignificação de um lugar pelos cidadãos que interagem com as intervenções. A delimitação teórica exposta neste artigo direciona-se para a elaboração de características que definem as intervenções efêmeras e lúdicas.

Na primeira parte, buscou-se demonstrar a importância do conceito de cidadania enquanto direito à cidade, termo cunhado por Lefebvre (2002) no livro de mesmo nome, a fim de 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 e espaço, fundamentais para a compreensão 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, pôde-se compreender melhor o que é uma intervenção efêmera e como o efêmero é uma marca do mundo contemporâneo. Na quarta parte, apresenta-se uma definição conceitual de ressignificação, a partir da semiótica peirceana. Na quinta parte, compreendeu-se o fenômeno do lúdico, que se mostra como uma

necessidade imaterial dos homens desde os tempos primitivos. Ao investigar o lúdico e o efêmero, foi possível realizar uma aproximação conceitual, a fim de se compreender o fenômeno das intervenções que foram tomados como objeto de estudo da pesquisa. Na sexta parte, foi apresentada uma experiência pedagógica realizada com alunos do sexto período da graduação de Design de uma universidade do Rio de Janeiro que produziram projetos conceituais de intervenções efêmeras e lúdicas. A última parte traz conclusões acerca da pesquisa e da experiência pedagógica.

2 Cidadania e direito à cidade

Levando em conta que a intervenção urbana propõe novos usos, novas funções e dinâmicas espaciais para um espaço público, 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.

Na contemporaneidade, a globalização da economia vem acarretando mudanças importantes nas relações entre Estado e sociedade. 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).

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. Lefebvre (2004), 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, poder representá-los e caracterizá-los. O direito à participação diz respeito a tomar decisões e ao que é exercer a cidadania.

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 assim, 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. Explica 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 são, portanto, formadas a partir da vontade de indivíduos assumirem compromissos.

Com a globalização, a relação de vizinhança e de trabalho definida pela proximidade territorial perdeu força, dando espaço para as redes. Por outro lado, essas relações são, cada vez mais,

divididas e segmentadas. Os espaços são compreendidos como policêntricos e não mais do ponto de vista dualista centro/periferia. Assim não está no centro a questão territorial e sim nas redes que se formam pelas relações formadas pelo “trabalho imaterial” (COCCO, 2000).

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. Agora, as relações de trabalho estão menos associadas a territórios contíguos. As redes colaborativas afetam os modos de vida, as práticas na cidade, as individualidades, as relações de sociabilidade e o exercício da cidadania. 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; ele pode permitir novas maneiras de ser e agir na cidade.

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, pois não há tantas opções de lazer e cultura.

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 do local. O cidadão, ao ter uma experiência positiva com o lugar, sente-se livre para atuar no espaço e se apropriar dele, exercendo, assim, sua cidadania de forma mais ampla.

3 O lugar da intervenção

Quando o ser humano 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 concretiza suas ações e intenções. Esta operação faz com que o espaço passe a ser lugar, local onde ele se identifica como cidadão e (re)significa o lugar como seu.

O lugar é uma fração do espaço em que um grupo de pessoas deposita seus valores culturais e referências, um local onde as pessoas constroem a sua identidade. O lugar está repleto de signos e valores contidos em objetos e ações que revelam a cultura de um grupo e dos indivíduos que o compõem. Ferrara (1993) estabelece que, enquanto o espaço está definido pelo percepto, o lugar é moldado pelo juízo perceptivo. O espaço proporciona ao cidadão, 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 às cores e texturas e aos cheiros e a tudo mais 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, de acordo com a percepção de 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, que 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 efêmero é um conceito que assinala a contemporaneidade, considerada ainda pela ótica de alguns pensadores como a pós-modernidade. Como aponta Harvey (1993), o efêmero 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, conseqüentemente, efêmeros. Ocorre a supervalorização do indivíduo em detrimento do senso de coletividade e cidadania.

Já Sennet (1998) afirma que a velocidade da contemporaneidade é responsável por tornar o corpo do ser humano pós-moderno insensível aos espaços em que circula e às pessoas que por ali transitam. Há uma crise dos sentidos. E quando esse indivíduo se depara com a diferença, evita contato. Bauman (2001) concorda com Sennet (1998), ao determinar que a aceleração da vida contemporânea, promovida pela facilidade de comunicação e circulação que as tecnologias possibilitam, é a causa da construção de relações mais precárias e descartáveis. É o que Bauman (2001) define como *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. Diante de um mundo governado pelo efêmero, a intervenção, também efêmera, apresenta-se como uma alternativa de caráter criativo e libertador, 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 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.

Levando-se em consideração a Semiótica de Peirce, pode-se dizer que as intervenções efêmeras e lúdicas se concretizam na cidade por meio de substratos comunicacionais formados por signos, que são interpretados pelos cidadãos que circulam nos espaços públicos e depreendem uma interpretação própria desses espaços que contém informações agregadas pelas intervenções urbanas.

A partir da proposta de Fontes (2013), em *Intervenções temporárias, marcas permanentes: apropriações, arte e festa na cidade contemporânea*, que relaciona características de intervenção temporária ligadas à marca do mundo atual, que é o efêmero, foram destacados os atributos que se aproximam às modificações do espaço público, entendido como lugar. Tais características são a flexibilidade, a reversibilidade e a 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*, que 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. Já 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). Dentre as dimensões, algumas se apresentam mais relevantes para definir a intervenção efêmera; 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, 2012, p.2). Vivemos em um mundo regido pelo efêmero, característica esta que influencia as percepções de mundo e relações. E que são percebidas nos objetos, frutos da sociedade do efêmero.

O conceito do *particular* dá conta da característica da intervenção temporária que se insere em um determinado lugar e ali estabelece 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-os.

A *participação* se refere às redes que transformam os espaços em locais que os participantes da rede intervêm para satisfazer os seus desejos e necessidades. Essa característica difere da 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. Enquanto os grandes eventos estimulam o consumo e reforçam a passividade nos cidadãos, as intervenções efêmeras estimulam a criação de redes, o pertencimento e o uso do espaço público adequado às necessidades dos cidadãos.

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 anestesiaram. A intervenção seria, então, uma forma de resistência à cidade espetáculo onde tudo se transforma em mercadoria, inclusive a cultura.

As intervenções efêmeras seriam uma “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, 2012, 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 direcionados pela urbanização e estimula o exercício da criatividade e de liberdade do indivíduo na cidade.

As intervenções efêmeras são *interativas*, visto que apelam aos sentidos por meio do contraste com o contexto já existente. Provocam 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 promove interação entre as pessoas e a obra e entre as pessoas que estão ali interagindo, o que lhe confere a característica de *relacional*. Abre brechas para que novas intervenções ocorram. 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. A *amabilidade urbana*, portanto, confere ao espaço público a facilitação de relações de proximidade, ao atribuir ao ambiente uma sensação de refúgio, intimidade e proteção.

A amabilidade, como vista por Fontes (2013), refere-se à cordialidade, à hospitalidade, à generosidade, envolvendo questões subjetivas que ultrapassam as boas maneiras e defesas perante o outro e se distingue da expressão urbanidade cunhada por Merlin e Choay (1996) e por Coutinho (2006), referindo-se à aceitação do outro e polidez do trato social para uma boa convivência na cidade. Pode-se até fazer um contraponto entre urbanidade – qualidade relativa a um espaço-tempo cotidiano – e a amabilidade – qualidade de um espaço-tempo da intervenção, que tem a característica de ser uma exceção. A *amabilidade* na intervenção possibilita avançar a um estágio de *vitalidade*, termo definido por Jacobs (2003) no livro seminal *Morte e vida de grandes cidades*, 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. Essa intencionalidade de projeto, presente nas intervenções efêmeras, apresenta novas informações e linguagens, que, por seu caráter não corriqueiro, pretendem provocar nos cidadãos uma mudança de entendimento, de comportamento e de uso do espaço. Enquanto a intervenção permanente 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 assinalado pelo provisório e pelo fragmentário. Tais características se consubstanciam numa linguagem multissensorial, que é identificada e interpretada pelos cidadãos que entram em contato com elas.

4 A resignificação do espaço público

Os objetos que compõem a cidade são muitas vezes reconfigurados por seus habitantes que nela constroem suas representações. Tais eventos apontam para uma reflexão sobre o design como fenômeno de linguagem. Braidă e Nojima (2014), no livro *Por que design é linguagem?*, defendem o design como um fenômeno de linguagem e estabelecem quatro pressupostos que demonstram que o design é uma forma de comunicação e também uma forma de manifestação cultural. 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, sistemas sógnicos e medeiam as relações dos indivíduos com o mundo real. Nas intervenções dos espaços públicos, os sistemas sógnicos são alterados e realinhados em processos de significação e resignificação. Uma passagem pelo arcabouço teórico da semiótica, em Peirce, Morris, Nadin, Coelho Neto, Santaella, Ferrara, Niemeyer, Braidă e

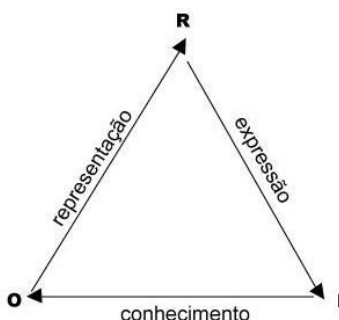
Nojima, permitiu conduzir à compreensão de como significar e ressignificar se consubstanciaram no trabalho aqui relatado. A semiótica peirceana tem como escopo compreender a lógica dos processos de significação, analisa a ação e a atividade dos signos. A referida teoria postula que o pensamento se constitui por meio de signos.

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”. A autora 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”.

Quando os três correlatos estão alinhados na constituição do signo e, a ele, outro e outros signos se alinham, a significação se concretiza. A 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 sgnicas 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”.

Nadin, por sua vez, compreende 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 1 a seguir:

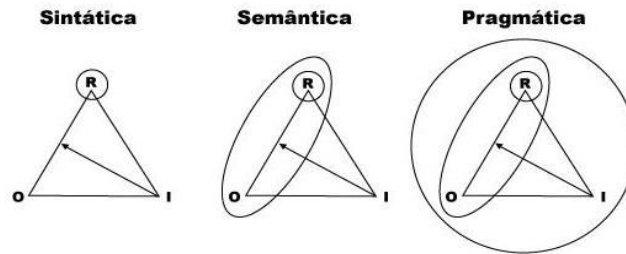
Figura 1 – As funções do signo por Nadin



Fonte: NADIN (1987, p.12) - Tradução de Braida e Nojima (2014).

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 2 a seguir.

Figura 2 – 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 as modalidades projetuais escolhidas, e questões do uso e funcionalidade.

Braida e Nojima (2014) consideram haver uma reciprocidade entre a tríade “forma, significado e função”, as dimensões semióticas da linguagem do Morris (sintática, semântica e pragmática) e estabelecem uma correlação entre elas, 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 1 a seguir.

Quadro 1 – 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).

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. O espaço, de acordo com essa ideia, é representação de práticas culturais qualificadas pela inserção do design, portanto, da 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.

A compreensão da cidade, através dos signos e de sua sintaxe, possibilita a identificação de índices. Os índices, segundo a semiótica peirceana, provocam a lembrança de signos que fazem parte do repertório do indivíduo que circula no espaço público, atualizando essas memórias. O cidadão seleciona e relaciona os elementos constitutivos de um lugar,

fragmentos da cidade, cuja leitura e compreensão compõem um sistema formado pelo contexto, uso e transformações.

A intervenção urbana apresenta um impacto informacional sobre um espaço público povoado por signos que constituem uma linguagem já conhecida pelos cidadãos que frequentam esse espaço. Infere-se que a resignificação dos lugares, mesmo que efêmera, sugere outras formas do cidadão apropriar-se de um espaço público e de utilizá-lo.

O designer pode utilizar o arcabouço da semiótica peirceana para adequar e/ou alterar as funções estética, simbólica e prática através de uma intervenção urbana, promovendo, assim, a (re)significação do lugar. Ao alterar uma dessas funções, o signo pode estar operando ao nível da primeiridade (estético), secundidade (simbólico) e/ou terceiridade (prático) e os objetos contidos no espaço público podem ser modificados de acordo com a sua forma (estética), significado (simbólico) e/ou função (prático).

5 O lúdico na intervenção

Enquanto fenômeno sociocultural, a imbricação entre o lúdico e a intervenção efêmera tem como características a promoção da participação dos cidadãos e o estímulo de diferentes percepções do espaço. O lúdico, apesar de não fazer parte das necessidades básicas de sobrevivência do ser humano, é uma atividade que ele pratica desde tempos imemoriais. 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. 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 acaba se tornando uma necessidade devido ao prazer que provoca; é uma ação que a qualquer momento pode ser suspensa ou adiada.

Huizinga (1980) fez uma extensa pesquisa sobre o lúdico e chegou a conceitos definidores do jogar enquanto atividade cultural. Entende-se que há um caráter profundamente estético no que se refere ao jogo e que os métodos quantitativos das 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 é através do apelo estético multissensorial que a intervenção estimula os sentidos dos transeuntes a interagirem com elas e, através desse processo, ocorre uma interpretação do espaço público a partir das novas camadas de significação trazidas pela intervenção urbana.

A atividade lúdica apresenta algumas características fundamentais descritas 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 *ilusio* que significa “em jogo”). O faz de conta presente no 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, situa-se fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos. 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 estes 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 de a criação de um jogo prever um começo, um meio e um fim, a memória dele costuma ser conservada e transmitida mesmo após o seu término; à medida que é transmitido e reproduzido com as mesmas regras, torna-se uma tradição. A repetição 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.

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 juntos 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.

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 ser humano, 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.

As dimensões-chave definidas por Fontes (2013) das intervenções temporárias entretecidas às propriedades das experiências lúdicas apontadas por Huizinga (1980) permitem delinear os atributos que definem a intervenção efêmera e lúdica. As intervenções efêmeras e lúdicas possibilitam a renovação do espaço da cidade em termos perceptivos, comunicacionais, estéticos e de uso e carregam para o cidadão o benefício de ocupar um espaço em que possa intervir e se sentir partícipe. Dessa aproximação entre o lúdico e o efêmero, os atributos que definem a intervenção efêmera e lúdica podem ser assim mencionados: impactante, inusitado, típico, excepcional, interativo, flexível, participativo, catártico relacional e motivador.

Quadro 2 – Características da Intervenção Efêmera e Lúdica.

Característica	Definição
<i>Impactante</i>	▪ aspecto estético que impacta os indivíduos por meio de qualidades perceptivas que transmitem mensagens de tensão e equilíbrio, de contraste e harmonia, de unidade ou separação
<i>Inusitada</i>	▪ destoa da linguagem já presente e saturada do espaço público
<i>Excepcional</i>	▪ Representa um “faz de conta”, uma fuga ou um intervalo no cotidiano
<i>Típica</i>	▪ define um tempo, espaço e regras próprias
<i>Interativa</i>	▪ estimula a interação do indivíduo com o processo de intervenção
<i>Flexível</i>	▪ deixa os participantes livres para encerrarem a sua participação quando desejarem
<i>Participativa</i>	▪ promove a união de pessoas em torno de um objetivo comum
<i>Relacional</i>	▪ oferece aos indivíduos uma oportunidade de apropriação da intervenção-jogo
<i>Catártica</i>	▪ permite aos usuários utilizar a intervenção de forma livre, criativa e sem julgamentos
<i>Motivadora</i>	▪ incentiva os cidadãos a repetir a atividade

Fonte: Elaborado pelo primeiro autor.

6 Experiência Pedagógica de Projetos de Intervenção efêmera e lúdica

A experiência pedagógica foi realizada com alunos de sexto período da faculdade de Design particular do Rio de Janeiro que cursavam a época a disciplina de Imagem e Representação. O objetivo da experiência pedagógica era que os alunos desenvolvessem projetos conceituais de intervenções efêmeras e lúdicas que tivessem como objetivo estimular uma ocupação mais homogênea da Praça Santos Dumont, no bairro da Gávea e maior permanência dos cidadãos nesse espaço público.

Os alunos foram com a pesquisadora para a praça e ela sugeriu alguns temas-chave para que os alunos, a partir desses temas, elaborassem projetos conceituais de intervenção efêmera e lúdica. Em seguida, os alunos frequentaram por duas semanas a praça em diferentes horários do dia para observar a movimentação dos transeuntes, como eles utilizavam o espaço da praça e em que lugares ficavam com mais frequência. Na semana seguinte, os alunos fizeram

análises do que observaram previamente. Depois, os alunos se dividiram em grupos e elaboraram projetos conceituais, que no final do período, foram apresentados para a turma e para uma banca composta pela pesquisadora responsável, pelo professor da disciplina e por um professor convidado.

Os temas-chave sugeridos pela pesquisadora para o desenvolvimento, pelos alunos, de projetos de intervenção urbana efêmera e lúdica estão descritos a seguir:

Mobilidade: quando se pensa em mobilidade, leva-se em consideração o ponto de ônibus em frente ao Jockey 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 tornar a praça um local específico para atividades físicas, aproveitando melhor todos os espaços do local?

A análise da praça elaborada pelos alunos aponta alguns pontos negativos, a saber:

- há áreas do parque subutilizadas.
- o formato alongado da praça dificulta sua ocupação integral.
- o desenho orgânico das áreas dificulta a locomoção, permite que as pessoas acabem pisando na grama, a danificando para transitarem de um lado ao outro.
- o fato de moradores de rua dormir nos bancos e tomar banho no chafariz é algo que traz certo receio àqueles que observaram isso.
- a iluminação insuficiente promove sensação de insegurança à noite.
- o trajeto 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.
- 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.
- alunos adolescentes, das duas escolas municipais próximas, na hora do almoço, formam rodas e ficam conversando dentro do referido parquinho.
- pessoas que levam bebês para o parquinho com carrinho e ocupam o espaço de brincadeira das crianças, não há um fraldário.
- 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 difícil para pessoas que têm dificuldade de locomoção, uma parte da grade foi aberta para o acesso, há poças d'água e buracos.
- 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. Em seguida, vieram as propostas dos alunos para intervenção na Praça Santos Dumont e destacamos três:

O grupo A quis estimular a caminhada dos pedestres pelas aléas da praça e chamar atenção para a falta de conservação destas, por isso esses alunos decidiram criar adesivos com ilustrações representando o personagem histórico Santos Dumont que dá nome à praça. Os adesivos seriam colados em lixeiras, bancos, aléas e grades para estimular uma percepção diferente da praça e também a sua conservação.

Figura 3 – Projeto Personagem Santos Dumont



Fonte: Grupo A

O grupo B pretendeu resgatar a memória dos frequentadores da praça através de mapas que seriam pendurados em diferentes lugares da praça. Junto a esses mapas haveria canetas e adesivos com pictogramas para encorajar as pessoas a intervirem no mapa, a fim de registrarem a sua memória sobre a praça.

Figura 4 – Projeto Nessa Praça eu...



Fonte: Grupo B

O grupo C percebeu que o ninho de livros já existente na praça não estava chamando a atenção dos transeuntes. O projeto propôs colocar almofadas e *futtons* próximos ao ninho de livro, para assim estimular o uso da praça como um espaço de leitura. Pretendiam também fazer um ninho de livros de tamanho maior e com cores mais chamativas.

Figura 5 – Projeto Ninho de Livros



Fonte: Grupo C

No início da experiência pedagógica, foram definidos pela pesquisadora alguns temas que tinham majoritariamente caráter *participativo*. As observações positivas e negativas dos alunos também apontaram para o caráter *participativo* como o que deve ser mais valorizado por uma intervenção urbana. Entretanto, nos três exemplos de projetos analisados, o caráter *relacional* foi o que apareceu em todos os projetos analisados. Os alunos consideraram, em seus projetos, que a característica *relacional* tem maior apelo e pode promover maior permanência dos cidadãos na praça se comparada com a característica *participativa* em uma intervenção efêmera e lúdica.

7 Conclusão

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 elencadas previamente da intervenção efêmera e lúdica, correspondem a um realinhamento em uma das dimensões semióticas da linguagem.

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 sígnicas responsáveis pelo estranhamento, que estimulam a curiosidade do utente e por isso são ocorrências substanciais na dimensão simbólica da linguagem, pois operam 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; a *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.

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

impactante, inusitada, excepcional, interativa, típica, flexível, participativa, relacional, catártica e motivadora. Uma intervenção urbana efêmera e lúdica ao estimular uma ressignificação do espaço público, ao apresentar mensagens que são lidas e apropriadas pelo cidadão, se concretiza quando atinge os indivíduos de modo a se sentirem permitidos a intervir no espaço público, desde a dimensão imaginária até as decisões e ações pautadas nos valores da coletividade. Quando o cidadão exerce a sua sociabilidade, a sua liberdade, a sua criatividade e a construção de redes de relações menos frágeis e mais amistosas e cordiais, a intervenção efêmera e lúdica atinge o seu objetivo, ao estimular, portanto, processos de vivências culturais e práticas sociais.

8 Referências

- BAUMAN, Zygmunt. **Globalização: as consequências humanas**. Rio de Janeiro: J Zahar, 1999.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: J Zahar, 2001.
- BUCHANAN, Richard. Wicked Problems in Design Thinking. **Design Issues**, v.8, n. 2, 1992. Disponível em: <<https://doi.org/10.2307/1511637>>. Acesso em: 17 abr. 2022.
- CARVALHO, José Murilo. **Cidadania no Brasil: o longo caminho**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.
- COCCO, Giuseppe. A cidade policêntrica e o trabalho da multidão. **Lugar Comum**. Rio de Janeiro, n.9 - 10, set.1999 - abr. 2000.
- COUTINHO, Raquel. (org.). **A cidade pelo avesso: desafios do urbanismo contemporâneo**. Rio de Janeiro: Viana & Mosley, 2006.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2002.
- DUARTE, Fábio. **Crise das matrizes espaciais: arquitetura, cidades, geopolítica, tecnocultura**. São Paulo: Perspectiva/FAPESP, 2002.
- FERRARA, Lucrécia. **Olhar periférico: informação, linguagem, percepção ambiental**. São Paulo: Edusp, 1993.
- FONTES, Adriana. Intervenções temporárias e marcas permanentes na cidade contemporânea. **Arquiteturarevista**, v.8, n.1, p.31-48, jan-jun 2012, São Leopoldo: Unisinos. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/arquitetura/article/view/arq.2012.81.05/879>. Acesso em 18 jul. 2014.
- FONTES, Adriana. **Intervenções temporárias, marcas permanentes: apropriações, arte e festa na cidade contemporânea**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2013.
- GEHL, Jan. **Cidade para pessoas**. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- HARVEY, D. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1993.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- ITAÚ CULTURAL. **Enciclopédia Itaú cultural**. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/>. Acesso em: 22 jun. de 2017.
- JACOBS, Jane. **Morte e vida nas grandes cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- JOSEPH, Isaac. 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.

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

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

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

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

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

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

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

RODRIGUES, Daniel; MENDES, Jackeline. 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, Marcos; WEILAND, Ute. **Handmade urbanism: From community initiatives to participatory models**. Berlim: Jovis, 2013.