

UM PROJETAR DOTADO DE CARGA SIMBÓLICA

A DESIGN BASED IN A SYMBOLIC APPROACH

Juan Carlos Jeldes Pontio¹

Isabela de Mattos Ferreira²

Ariel Méndez Brindis³

Vera Lúcia Moreira dos Santos Nojima⁴

Resumo

Os processos de significação são marcas características da produção social de um lugar. Os objetos que compõem um local são frequentemente ressignificados por aqueles que o habitam e que nele constroem suas representações. Utilizando-se uma fundamentação poética para capacitar e favorecer o desenvolvimento dos ofícios da arquitetura e do design, professores e alunos de uma universidade de Valparaíso têm realizado as "Travessias pela América", projetos anuais em que esses executam atos e proclamações, que culminam em obras de arquitetura e design, deixadas aos moradores. Na metodologia de projeto se utiliza a observação participante e, posteriormente, elege-se um espaço público para se realizar uma intervenção poética e em seguida uma intervenção permanente. Neste artigo, é apresentado o projeto realizado em Tubul. Dessa experiência, pode-se depreender que ressignificar um objeto do dia-a-dia do cidadão e transformá-lo em intervenção urbana, indica que reaproveitamento de materiais não é apenas sustentável, mas serve principalmente para reafirmar a identidade daquele povo, fazendo com que se sintam representados no objeto, o que permite uma maior interação dos cidadãos com as intervenções.

Palavras-chave: intervenção urbana; poética; lúdico; ressignificação; Tubul.

Abstract

The processes of signification are characteristic marks of the social production of a place. The objects that make up a place are often re-signified by those who inhabit it and who build their representations there. Using a poetic foundation to empower and foster the development of the architectural and design trades, professors and students at a University in Valparaiso have undertaken the "Crossings in America", annual projects in which they perform acts and proclamations, culminating in architectural and design works left to residents. They used first participant observation to choose a public place to make a poetic intervention and then a permanent intervention. The article presents the Tubul's project. From this experience, it can be inferred that reframing an important object of the citizen's daily life and turning it into an urban intervention, indicates that the reuse of materials is not only valid for sustainability issues, but mainly serves to reaffirm citizen's identity.

Keywords: urban intervention; poetry; ludic; ressignification; Tubul.

¹ Professor Doutor, Escuela de Arquitectura y Diseño, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Valparaíso, Chile. juan.jeldes@pucv.cl

² Professora Doutora de Cursos de Especialização na PUC-Rio, Rio de Janeiro, Brasil. belawang@gmail.com.

³ Professor Doutor do Departamento de Design da Universidade Iberoamericana, México. ariel.mendez@ibero.mx.

Professor Doutora do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, Rio de Janeiro, Brasil. nojima@puc-rio.br.

⁴ Professor Doutora do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, Rio de Janeiro, Brasil. nojima@puc-rio.br.

1. Introdução

Os processos de significação são marcas características da produção social de um lugar, entendido como propôs Milton Santos (1994, p.36), por "*extensão do acontecer homogêneo ou do acontecer solidário*, a partir de duas construções: a configuração territorial e norma, mesmo que efêmera". Os objetos que compõem um local são frequentemente ressignificados por aqueles que o habitam e que nele constroem suas representações. Esses processos apontam para uma reflexão sobre ações coletivas junto a um grupo social, pois não existe espaço cujos objetos não sejam expressos por representações (significação e ressignificação⁵) para e/ou por cada um daqueles que o habitam.

Não há cidade que não tenha passado ou venha a passar por processos de reconstrução e ressignificação motivados pelo desejo de melhorias, por necessidade de revitalização, ou, para reerguer-se de uma catástrofe. Em todos os casos, pode haver a participação coletiva reunindo diferentes atores em intervenções criativas para melhorar a qualidade de vida, a convivência e a habitação dos lugares (ROSA; WEILAND, 2013).

As intervenções urbanas, portanto, trazem 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 (FONTES, 2012).

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 no espaço público apelam aos sentidos do cidadão e promovem leituras e interpretações que permitem novas possibilidades de conceituação, imaginação e utilização dos espaços públicos.

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).

⁵ Segundo o dicionário Houaiss, tanto a palavra significação quanto a palavra significar remetem a "1- ter o sentido de; querer dizer 2- exprimir, traduzir" (HOUAISS, 2003). Já o dicionário Aurélio entende significação como "1 - o que as coisas querem dizer ou representam. 2- O sentido da palavra; significado" (FERREIRA, 1999). Finalmente, o Dicionário de Sinônimos e Antônimos da Língua Portuguesa descreve como sinônimos de significação os termos: "sinal, explicação. Notificação. Significado, sentido, acepção; significância" (FERNANDES, 2005). O termo ressignificação foi encontrado apenas em dicionários na internet. O dicionário Priberam (<http://www.priberam.pt>) define como o ato de "dar outro ou novo significado a" algo.

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 (LEFEBVRE, 2004). Essa operação faz com que o espaço passe a ser lugar, local onde o cidadão se identifica e significa. 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).

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 (FERRARA, 1993). 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).

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 apresenta-se como uma alternativa de caráter criativo e libertador que propõe 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.

Sob a concepção de que a fundamentação poética⁶ capacita e favorece o desenvolvimento da arte e do ofício da arquitetura e do design através da combinação vida, trabalho e estudo, professores e alunos da uma universidade de Valparaíso, Chile, têm sustentado uma participação direta e proativa na construção e adaptação de lugares de acordo com as necessidades locais de cada uma. Realizam as "Travessias pela América", projetos anuais, que os levam a vilarejos onde executam intervenções que se iniciam com um jogo poético, onde há atos e proclamações e que determinam um espaço público para intervir e realizar obras de arquitetura e introduzir objetos de design, que são deixados como um presente a seus moradores no intuito de reforçar a identidade local.

⁶ Esta é apresentada por meio do poema épico “Amereida”, também chamado de “A Eneida da América” que tem relação com a constituição da América Latina e foi escrito coletivamente.

2. Tubul – um projeto de pequena escala

Assim foi em Tubul, um pequeno vilarejo, de praias extensas com corredores de vento e vegetação exuberante. Esta região pertence ao bioma úmido e costeiro de Tubul-Raqui e é povoada por pescadores, marisqueiros e construtores de barcos de madeira. Está localizada na Província de Arauco, costa sul da Região de Biobio, no Chile. Em 2010, Tubul foi arrasado por um *tsunami* que destruiu os barcos e casas de seus moradores.

As ondas do maremoto que passaram por Tubul destruíram noventa por cento das casas dos 4.000 moradores e a única escola que havia no povoado.

Figura 1: Mapa da região



Fonte: desenho de Juan Carlos Jeldes Pontio

Os professores Juan Carlos Jeldes e Herbert Spencer no relatório apresentado em janeiro de 2011, descrevem a *Travesía Tubul(Arauco)*, que conduziram em novembro do ano anterior. Relatam que o grupo formado por três professores, dois designers convidados e dezoito alunos de Design iniciou os trabalhos pela observação do lugar e seus habitantes. A observação é um procedimento que permite penetrar na realidade de maneira sempre nova e original (VALLADARES, 2014). Identificou uma atividade compartilhada no espaço público e determinou o local para o ato poético, que permite extrair e nomear as qualidades observadas para conformar um lugar, valorizando as pessoas pelas práticas e modos de vida que lhes são próprios.

Figura 2: Praias exuberantes da região



Fonte: https://sabes.cl/wp-content/uploads/2017/10/IMG_20171021_214138-2000x1334.jpg

Neste caso, o processo criativo do projeto aproxima-se a um jogo. Trata-se de um sério jogo em equipe, cantando em coro uma obra que traz o jogo da conversão - de baixo para cima - EL CANTAR DEL AD RIPAM.

Figura 3: Rio Tubul – região de comércio de frutos do mar e construção de barcos



Fonte: <https://mapio.net/images-p/20408880.jpg>.

A aproximação conceitual entre este projeto de intervenção e o lúdico existe. Tanto o jogo enquanto a intervenção poética e a intervenção permanente são fenômenos socioculturais que têm como intenção a promoção da participação das pessoas. 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.

Figura 3: A destruição causada pelo maremoto



Fonte: <http://img2.rtve.es/i/?w=1600&i=1267990150826.jpg>

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 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 *ilusio* 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 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, independente de serem efêmeras ou não, 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 impactante. 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.

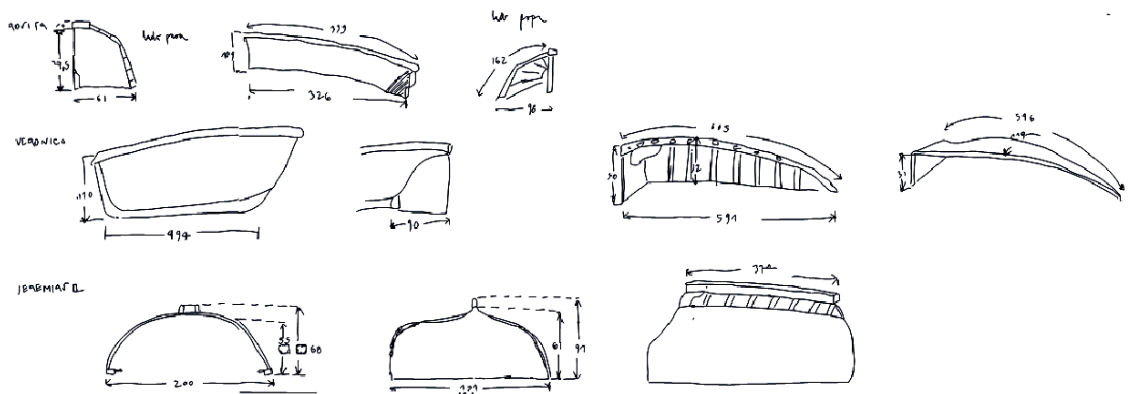
Faz-se, então, referência às possibilidades de acesso ao intelecto a partir da vivência do sensível como está em *Santo Tomás* de Aquino "o princípio do conhecimento está no nos sentidos".⁷ A realidade foi perscrutada e mentalmente absorvida para gerar imagens. Por dinâmicas relacionais, as imagens foram transmutadas em novas ideias associadas à materialização de forma que vão provocar as pessoas, porque se lhes revelarão como suas. Não se projeta coisas, mas, sim, o que as coisas estimulam nas pessoas. Outorga-se ao ato abstraído um valor para devolvê-lo à realidade em forma de produto. Constroem-se seus significados.

O processo de significação ou de resignificação, de atribuição de significado ou de um significado novo em projeto de produtos é dinâmico e complexo. Envolve as condições emocionais, culturais e até biológicas das pessoas a quem se destinam seus repertórios, seus gostos, comportamento, ideias, intenções e expectativas. Esses fatores se inter-relacionam à materialidade, ou seja, a partir de sua construção, estrutura, forma e configuração, como também à percepção do contexto de onde serão instaurados.

3. Da Abstração à Forma

Um amplo espaço frente ao mar do Golfo de Arauco, pertencente à costa pacífica do sul do Chile, foi escolhido para a construção de um conjunto de artefatos que permitisse aos moradores ali quedarem-se de modo repousante e prazeroso; um lugar com atributos de intimidade, proteção, refúgio, centralidade e conforto. São poucos objetos de madeira resgatados dos cascos dos barcos destruídos pelo *tsunami*. Cinco barcos foram disponibilizados por pescadores da região para serem seccionados para obter pranchas em curvas duplas de cipreste. As seções de cinco metros de comprimento por dois metros de largura em média, foram unidas e distanciadas do chão.

Figura 4: Croquis do Projeto



⁷ *Sed contra est quod philosophus probat, I Metaphys., et in fine Poster., quod principium nostrae cognitionis est a sensu. Sancti Thomae de Aquino - Summa de Theologiae, prima pars - quaestione LXXXIV ad quaestione LXXXIX., articulo 6.*

Fonte: Desenho de Juan Carlos Jeldes

Todo objeto constrói sempre uma relação com a vida. O casco de um barco é a forma viva de sua relação com o mar, quando visto em terra, entende-se que está fora do lugar e parece abandonado. A madeira foi raspada e envernizada e arranjada observando de cima e em uma altura que permite evitar o vento. A parte inferior dos barcos deixados no solo foi usada como revestimento. A obra tornou-se um lugar de encontro com vistas para o Pacífico, um ponto de intercâmbio entre a cidade e a praia.

Figura 5: Obra executada



Fonte: <http://www.ead.pucv.cl/2011/travesia-tubul/>

4. A Criatividade Não Tem Sentido Sem o Outro

A destruição de barcos pelo Tsunami foi uma das maiores perdas dos moradores, afetou o dia-a-dia, trabalho e tradições do povo relacionadas ao mar. Todas essas esferas da vida da população são mediadas pelos barcos enquanto signos de domínio de saberes técnicos e culturais como a pesca, o mergulho e a carpintaria e constituem as suas histórias de vida. Nesse sentido, pode-se perceber que a atribuição de significado está totalmente ligada a um sistema de interação usuário-objeto-tempo-contexto. Os processos de significação e ressignificação dos objetos são sempre relacionais, ligados à natureza das emoções. Aqueles com quem o indivíduo se conecta são os mesmos que também o conectam a outros indivíduos. A (re)construção dos espaços ressignifica os lugares e dota de uma relevante carga simbólica as relações que os indivíduos tecem uns com outros. A frequência a estes locais tende a criar e manter cortesia e generosidade das pessoas entre si e confere-lhes atributos comunicativos e atraentes de um espaço amável, o qual Adriana Sansão Fontes (2012) chama de amabilidade e define

(...) como a qualidade que surge da articulação entre as características físicas do lugar, as intervenções[...] que ocorrem sobre este espaço e as

peças que o utilizam e se conectam, sendo um conceito formado, portanto, pelas dimensões física, temporal e social. (FONTES, 2012, p. 69).

Figura 6: A obra entregue aos moradores



Fonte: acervo dos autores

Nos barcos destruídos pela catástrofe, a madeira foi compreendida como material reutilizável. Sua beleza se revela por sua pertença ao mar mesmo esfacelada, pelas curvas duplas que mostram a fineza do trabalho dos carpinteiros e pela existência dos pescadores que se reconhecem em algumas histórias desses barcos. São as dimensões próprias do lugar que desenham a narrativa da forma da obra.

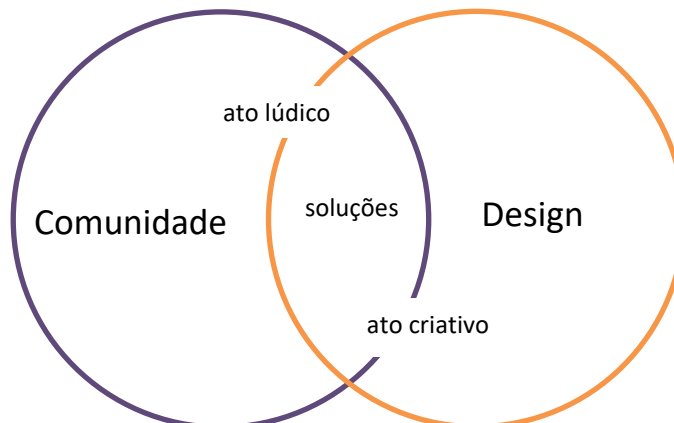
A obra realizada em Tubul traz um entendimento do campo de atuação do designer em projetos de intervenção urbana e mostra uma metodologia singular não só pela abordagem à problemática das necessidades das pessoas e dos locais, mas sobretudo pelo procedimento de colocar-se na condição do outro para ler as entrelinhas da realidade imediata.

Figura 7: Polindo o material



Fonte: acervo dos coordenadores

Figura 8: Esquema do processo metodológico



Fonte: Desenho de Isabela de Mattos Ferreira

É a lição de como, a partir de um ato lúdico, seguido da fruição própria de um ato criativo, pode-se atingir um resultado eficaz, que tipifica um fazer com os limites do que se tem, sem nada a que se anteponha uma demanda. É um modelo flexível de negociação, participação e de cooperação.

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 dos cidadãos para contribuir com um espaço público que é local de múltiplas movimentações e manifestações de diferentes grupos sociais.

Supõe-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, onde estão presentes conceitos como o afeto, cordialidade, tolerância e compreensão e pretendeu-se transmitir esses valores através da inserção da intervenção dentro do contexto daquele grupo de pessoas do povoado de Tubul.

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 resignificação de espaços da cidade.

Dessa reflexão entende-se que o projeto de uma intervenção urbana 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, além de promover processos de vivências culturais e práticas sociais.

Referências

ALMEIDA; Felipe Quintão de; GOMES, Ivan Marcelo; BRACHT, Valter. **Bauman e a educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

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

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

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

FERNANDES, Francisco. **Dicionário de Sinônimos e Antônimos da Língua Portuguesa**, 39.^a ed. revista e ampliada por Celso Pedro Luft, São Paulo: Globo, 2005.

FERRARA, Lucrecia D'Alessio. **Olhar periférico: informação, linguagem, percepção ambiental**. São Paulo: Edusp, 1993.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa**. 3. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FONTES, Adriana Sansão. Amabilidade urbana: marca das intervenções temporárias na cidade contemporânea. **URBS: Revista de Estudos Urbanos y Ciencias Sociales**, v.2 n.1, p. 69-93, 2012. Disponível em: < <http://www2.ual.es/urbs/index.php/urbs/article/view/fontes/79>>. Acesso em 18 jul. de 2014.

HOUAISS, Antonio. VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.

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

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

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

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

SANTOS, Milton. **Território: globalização e fragmentação**. São Paulo: HUCITEC/ANPUR, 1994.

TOMAS DE AQUINO - **Summa de Theologiae, prima pars - quaestione LXXXIV ad quaestione LXXXIX, artigo 6**. Sancti Thomae de Aquino. Texto publicado em Roma em 1889, tranferido em fita magnética por Roberto Busa SJ. Corpus Thomisticum. Disponível em <<http://www.corpusthomicum.org/sth1084.html>>. Acesso em: 29 nov. 2015.

VALLADARES, Licia. Os dez mandamentos da observação participante. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, vol.22, n.63, p. 153-155, 2007. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S0102-69092007000100012>>. Acesso em 2 jun. de 2014.