# A intervenção é a mensagem: mídias lúdicas para a cidadania[1]

Isabela de Mattos Ferreira[2]
Vera Lucia Nojima[3]
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

## Resumo

O objeto de interesse deste artigo são as intervenções no espaço público que pretendem chamar a atenção das pessoas que circulam pela cidade para as mensagens de cidadania que essas mídias podem carregar. O texto traz exemplos desenvolvidos pelo Coletivo Basurama e praticados em eventos na cidade de São Paulo. Originado na Espanha, o grupo realiza intervenções de design para a transformação social mediante estratégias lúdicas. Os produtos do design comunicam valores estéticos, simbólicos e práticos através de uma linguagem híbrida. Pretende-se demonstrar a relevância e valor da linguagem híbrida do design como meio de promoção social e de cidadania. Para tanto, buscou-se estabelecer algumas reflexões sobre intervenção urbana, ludicidade, cidadania para conferir no design das intervenções apresentadas uma linguagem midiática.

## Palavras-chave
Intervenção urbana; Linguagem; Design; Cidadania; Basurama

## As intervenções lúdicas no espaço público

Marcos Rosa e Ute Weiland, no livro *Handmade urbanism* (2013), afirmam 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 muitas vezes 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), que se valem do conhecimento tácito, têm sido realizadas em diversas cidades do globo. Essas atividades evidenciam e conceituam os substratos comunicacionais de processos de ressignificação dos objetos

[1] Trabalho apresentado no GP Comunicação para a Cidadania, XVII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio, e-mail: belawang@gmail.com

[3] Professora do Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio, e-mail:nojima@puc-rio.br

que compõem o espaço público. O espaço público, segundo Ferrara (2002, p.4), resulta da representação de práticas sociais e culturais, constituindo-se em linguagens.

Braida (2014), afirma que também o design é um fenômeno de linguagem por essa atividade 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. Neste artigo, pretende-se compreender as linguagens de design contidas em intervenções no espaço público promovidas pelo Coletivo Basurama. Intenciona-se, assim, demonstrar que as intervenções lúdicas no espaço da cidade criam novas linguagens e, desse modo, ressignificam o espaço público. O que caracteriza um objeto lúdico é a sua capacidade de fazer com que o usuário interaja com ele que seja chamado a brincar. Segundo Huizinga (1980), o brincar é uma atividade que ao longo da história sempre foi realizado pelo homem. Brincar carrega consigo, segundo o autor, o incentivo para a descoberta, o interesse pelo desconhecido e o exercício da liberdade. Desenvolve o corpo através das atividades físicas e mentais e o sentimento de comunidade ao ter como instrumento fundamental a troca comunicacional e emocional. Já Carneiro (2012), explicita a relação entre relações humanas e o brincar ao explicar que o termo brincar tem sua origem no vocábulo latino *vinculum*, ou seja, vínculo.

Ao fazer uma pesquisa histórica sobre o brincar em diferentes culturas, Huizinga (1980) se deu conta que as brincadeiras transmitem a maneira de ser e viver desses povos, que também servem para que as crianças fossem introduzidas à vida adulta, já que na brincadeira se aprende os papéis de cada um, as representações e habilidades que serão úteis quando se tornarem adultos. As brincadeiras grupais eram muito importantes ao longo da história por permitir que as relações se concretizassem e fossem alargadas. Contudo, a ideia de brincar veio se modificando no último século, junto com as mudanças econômicas e sociais que afetaram os diferentes povos, através da globalização. Carneiro (2012) afirma que,

> as brincadeiras conjuntas foram se modificando e se transformando em atividades individuais em virtude da diminuição dos espaços, tempos e pares para brincar. Houve um aumento significativo do uso de equipamentos tecnológicos, especialmente entre as classes sociais mais favorecidas, o que tem contribuído para diminuir as relações pessoais e presenciais caracterizadas pelo movimento corporal, pelo uso da linguagem falada, pela exploração dos sentidos e das emoções e até mesmo pelo prazer de descobrir e de criar (CARNEIRO, 2012, p.2).

**Basurama (o grupo) como agente de intervenções**

O Coletivo Basurama realiza intervenções de design no espaço público, acreditando no lúdico como forma de despertar a curiosidade das pessoas para que interajam com objetos que projetam e, assim, ocupar as praças, parques e espaços residuais - "espaços que não se adaptam aos usos funcionais ao mesmo tempo em que não são adequados à concentração comercial ou de serviços ou outras formas de consumo espacial" (RENNÓ, 2007, p.65) – e provocar transformação social.

O Coletivo cria, a partir de pneus e garrafas PET descartadas, brinquedos para, temporariamente, transformar áreas da cidade em um grande parque de diversão.
A matéria-prima desses objetos são os resíduos advindos de processos de produção industrial que alimentam a sociedade de consumo. O grupo acredita que equipamentos como esses facilitam a conversa, a brincadeira e o exercício pleno da cidadania. Posiciona-se como uma plataforma para estabelecer redes de participação de seus componentes com atores locais dos lugares onde realizam as intervenções urbanas. Basurama, criado em 2001, tem sede em Madri (Espanha), um escritório em São Paulo e outro em Bilbao (Espanha), já trabalhou em mais de 20 países e mais de 50 cidades do mundo e realizou mais de 100 projetos em quatro continentes.

Na cidade de São Paulo, destacam-se eventos como a Virada Cultural de São Paulo de 2014, em que foi criado um *playground* de bobinas de madeira tecidas com cordas na Praça do Patriarca, com rede para escalar. O brinquedo foi instalado depois na cidade de Ferraz de Vasconcelos e acabou virando um *playground* fixo. Na Virada Cultural de São Paulo de 2013 também estivera presente com a criação de balanços a partir de materiais descartados como banners publicitários e pneus que foram pendurados no viaduto do Chá, área de grande circulação de pedestres. Também, na Praça Éder Sader na Vila Madalena da capital paulista, foi construído um brinquedo a partir de pneus descartados e madeiras de brinquedos obsoletos do próprio parque. Outro *playground* construído a partir de resíduos comemorou o III Festival da Praça da Nascente, relativo ao dia das crianças para a comunidade Jardim Miriam, em Sacomã. Uma oficina de construção de mobília promovida na Festa de inauguração do Parque Augusta, teve a presença do Coletivo Basurama com o projeto de uma rede gigante nas árvores caídas pelo parque. O grupo idealizou as intervenções para o Parque de diversões Minhocão,

que é um protótipo de projeto urbano com características peculiares como **construção coletiva** (processo concepção e construção aberto em que qualquer pessoa pode dar ideias, colaborações); **utilização de matéria-prima reciclada**; **doação dos brinquedos construídos para escolas da região**; e **método de design livre - Como Fazer** (qualquer pessoa pode entrar no site da Basurama e copiar, usar e divulgar os modelos contruídos para o parque). Outra ação importante é o projeto **Bolha Imobiliária**, um brinquedo inflável desenvolvido com materiais plásticos descartados. Uma vez inflada a bolha, ela se transforma em espaço de convivência e compartilhamento de ideias e conhecimentos.

**Figura 1:** Intervenção *A cidade é para brincar* na Virada Cultural de São Paulo de 2013

Fonte: Basurama. Disponível em: < http://basurama.org/pt-br/>. Acesso em 10 de março de 2017.

**Figura 2:** *Parque de diversões Minhocão*, 2013.

Fonte: Basurama . Disponível em: < http://basurama.org/pt-br/>. Acesso em 10 de março de 2017.

**Figura 3:** *Equipamento extraordinário*, Virada Cultural de São Paulo, 2014.

Fonte: Basurama . Disponível em: < http://basurama.org/pt-br/>. Acesso em 10 de março de 2017.

**Figura 4:** *A bolha imobiliária*, Aniversário da Cidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

Fonte: Basurama. Disponível em: < http://basurama.org/pt-br/>. Acesso em 10 de março de 2017.

Os brinquedos do Basurama que ocupam os espaços residuais e abandonados promovem a 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. Esse direito se refere ao direito de uso que os cidadãos têm em relação ao espaço público.

## Intervenção como mídia

> O fato de a audiência não ser objeto passivo, mas sujeito interativo, abriu o caminho para sua diferenciação e subsequente transformação da mídia que, de comunicação de massa, passou à segmentação, adequação ao público e individualização, a partir do momento em que a tecnologia, empresas e instituições permitiram essas iniciativas. (CASTELLS, 1999: p. 422)

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 que se inter-relacionam à materialidade, ou seja, à construção, estrutura, forma e configuração, como também à percepção do contexto de onde serão instaurados, são objetos, produtos híbridos que anunciam novas ideias e novo *modus vivendi*.

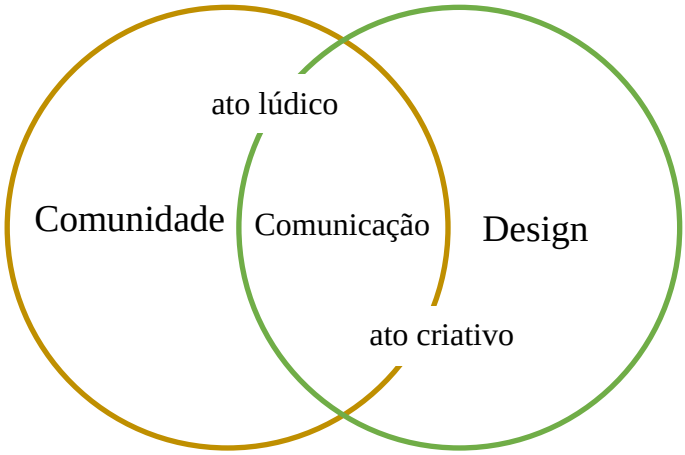
Esse tipo de hibridismo

> refere-se, primordialmente, aos hibridismos que envolvem as qualidades de utilidade, funcionalidade e praticidade dos produtos, possibilitando aos usuários diversos modos de integração dos produtos no seu modo de vida. É, portanto, um tipo de hibridismo que se manifesta na dimensão pragmática dos produtos do design, no cumprimento da função prática dos produtos (BRAIDA, 2014, p.180).

McLuhan afirma que "é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas" (McLUHAN, 1974, p.23). Pode-se entender, considerando as dimensões semióticas (MORRIS, 1976) – sintática, semântica e pragmática que, em termos de mudança da forma, significado e/ou função de um objeto (LÖBACH, 2000), que as intervenções enquanto mídias despertam a curiosidade dos que passam ou estão no espaço público e os convidam a brincar, tirando-os de seu cotidiano e trazendo-os para uma experiência que lhes possibilita fazer novas associações, novas leituras e interpretações daqueles materiais e de suas possibilidades de usos e significados.

O esquema a seguir exemplifica o processo metodológico que ocorre na interação das pessoas com a intervenção no espaço público, em que, através de uma linguagem lúdica transmite mensagens relacionadas à cidadania.

Figura 5 - Esquema do processo metodológico




Fonte: Desenho de Isabela de Mattos Ferreira

**A intervenção como signo de cidadania**

A etimologia do vocábulo cidadania é *civitas*, do latim "cidade"[4] do Dicionário Houaiss (2001). Interessa aqui a acepção - qualidade ou condição de cidadão. O termo abrange as dimensões civil, política e social[5]. Refere-se 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.

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 no livro *O direito à cidade*, 2002, defende que os habitantes da cidade têm o

[4] Disponível no Site do Centro de informação europeia Jacques Delors, 2012.
[5] Disponível no Site do Centro de informação europeia Jacques Delors, 2012.

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.

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). O trabalho contemporâneo "é chamado de imaterial" (COCCO, 2000), pois o que o define são as trocas de conhecimentos e informações. Atualmente, as redes colaborativas afetam os modos de vida, as práticas na cidade, as individualidades, relações de sociabilidade e o exercício da cidadania.

O espaço público é constituído de um "espaço físico de locomoção e um espaço abstrato de comunicação" (JOSEPH, 2005, p.56). Este espaço público feito de conversas é responsável por tornar pública 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.

**A linguagem midiática das intervenções**

A compreensão do ambiente urbano como sistema de signos supõe o usuário como força que nele interfere pelo uso que faz dele e admite que esse uso é um modo de agir criticamente. Conforme ensina Ferrara (1988, p.98), "saber-ver" é a capacidade de quem projeta as intervenções urbanas e tem a capacidade de perceber novos processos relacionais entre as varias linguagens que estão presentes no dia-a-dia das pessoas.

Se o projeto de um objeto de intervenção for capaz de articular forma e função de modo a despertar nos usuários do espaço público a crítica em relação às relações automatizadas do cotidiano, estará estimulando não apenas o desenvolvimento de valores e possibilidades de troca e uso, mas uma experimentação de vivências que proporcionam a apropriação do espaço público enquanto princípio educativo de cidadania a que têm direito. Assim, vão sendo constituídos importantes dispositivos e

interfaces de conhecimentos das linguagens presentes no espaço público que permitem ao cidadão exercer um comprometimento ético e político com as necessidades do lugar em que vive e a entendê-lo como espaço em que pode apropriar-se ao manifestar suas ideias e sua subjetividade.

Os brinquedos desenvolvidos pelo coletivo Basurama promovem uma ressignificação tanto o espaço onde está inserido, que são muitas vezes espaços residuais, quanto uma ressignificação dos materiais que utilizam, transformando pneus e garrafas pet que tem normalmente a função de ajudar na locomoção e no transporte de líquidos, respectivamente, para uma função de objeto de brincar. Há nesses casos, portanto, uma mudança de significado e de função (uso). No caso específico da garrafa pet, também há uma mudança na forma, visto que ela é cortada para se transformar em um módulo que é amarrado até formar um brinquedo. Porém, não é apenas na de formas, significados e funções que há a mudança. O Coletivo Basurama, ao reutilizar materiais que seriam descartados, incentiva o cidadão a encarar e conhecer os conceitos de cidadania de uma maneira lúdica e criativa possibilita uma nova leitura e interpretação de conceitos de uma maneira distinta.

## Referências bibliográficas

BASURAMA. Disponível em < http://basurama.org/pt-br/>. Acesso em 10 de jul. 2017.

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

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

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, 2012.

CARNEIRO, M. A. B. **O brincar hoje**: da colaboração ao individualismo. Simpósio Internacional da OMEP. Disponível em: <www.pucsp.br/educacao/brinquedoteca/downloads/o_brincar_hoje.pdf>. Acesso em 10 jul. 2017.

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

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.

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

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

FERRARA, L. D'A. **Design em espaços**. São Paulo: Edições Rosari, 2002.

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

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

FONTES, A.S. Amabilidade urbana: marca das intervenções temporárias na cidade contemporânea. **URBS**, v.2 n.1, p.69-93, 2012.

_____. 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.

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

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva,1980.

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.

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

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

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. 4º ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

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

RENNÓ, R. **Espaços Residuais**: análise dos dejetos como elementos comunicacionais. 2007. 166f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

RODRIGUES, D. S.; MENDES, J. R. O ensino de filosofia e a cidadania: uma análise a partir da ldB 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.