

O designer no espaço da cidade: fatores de engajamento para intervenções

Talita Tibola (PNPD e PPDESDI/UERJ, Brasil)

talita.tt@gmail.com

Flavia Secioso (PPDESDI/UERJ, Brasil)

flaviasecioso@gmail.com

Escola Superior de Desenho Industrial
Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Rua do Passeio 80, Lapa
22031-040 Rio de Janeiro, RJ, Brasil

O designer no espaço da cidade: Fatores de engajamento para intervenções

Resumo: Nesse artigo apresentamos de maneira breve o percurso da disciplina *Meios e Métodos de Representação de Projeto* ministrada por nós no ano de 2018 na Escola Superior de Desenho Industrial (Esdi) - Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ) com o intuito de debater a noção de intervenção em design. O artigo tem como foco apresentar alguns fatores a serem considerados no momento em que se pretende realizar uma intervenção que requer participação no âmbito da cidade. Nomeados como *fatores de engajamento*, todos esses fatores foram levantados a partir das experiências e percepções dos alunos sobre seus trabalhos.

Palavras-chave: Codesign, intervenção, pesquisa-intervenção, participação, cidade.

The designer in the city space: Engagement factors for interventions

Abstract: In this article we present briefly the course route *Means and Methods of Project Representation* taught by us in 2018 at the Superior School of Industrial Design (Esdi) - State University of Rio de Janeiro (UERJ), in order to discuss the notion of intervention in design. The article focuses on presenting some factors to be considered when it intends to perform an intervention that requires participation within the city. Named as *engagement factors*, all of these factors were raised from students' experiences and perceptions about their works.

Keywords: Codesign, intervention, intervention-research, participation, city.

1. Introdução

Como pesquisadoras do Laboratório de Design e Antropologia ¹ (PPDEsdi/UERJ), temos explorado o design como ferramenta de pesquisa e investigado sua possibilidade de intervir em projetos e transformações da cidade, projetos participativos e comunitários. Nesse contexto, fomos designadas² a oferecer, no primeiro semestre letivo de 2018, a disciplina *Meios e Métodos de Representação de Projetos* que naquele ano tinha o intuito de focar também em projetos de pesquisa. Assim, propusemos aos alunos o estudo do método da cartografia tanto como processo de produção de visualização quanto como metodologia de pesquisa e modo de relacionar-se com o campo enquanto pesquisadores. Explorou-se a figura de um designer-investigador que, mais do que responder ou resolver problemas, propõe problemas e questões problemáticas a partir do encontro com algum campo.

Apresentamos, assim, o estudo de alguns vieses do design: o design como ferramenta metodológica e de pesquisa; a cartografia, intervenções efêmeras e dispositivos de conversa como algumas dessas ferramentas que apresenta não somente questões de fato, mas também questões de interesse (LATOUR, 2014), ou seja, o mapeamento e visualização de controvérsias. E a potencialidade dessas ferramentas na busca de soluções coletivas para problemas da vida urbana.

Com esses objetivos, na primeira parte da disciplina realizamos trabalhos de sensibilização e de produção da escuta do designer, a escuta necessária para ir a campo e poder apreender os micro-movimentos, criações cotidianas e as sabedorias que estão espalhadas pela cidade. Isso foi feito tanto através de um movimento corporal, conversas, leituras de textos, além da realização de uma atividade com os convidados Mariana Pimentel e Guto Macedo, integrantes do coletivo Corposições ³, que apresentaram e propuseram para a turma o *Modo Operativo AND*, um jogo com poucas regras, apenas as suficientes para que as regras comecem a ser criadas também pelos participantes.

¹ <http://ladaesdi.com.br/>

² Talita Tibola como professora da disciplina e Flavia Secioso estagiária de docência de maneira ativa na construção da disciplina.

³ Corposições: profanações entre afeto, performatividade e território é um coletivo do Rio de Janeiro que pesquisa interfaces entre arte, clínica e processos de criação, a partir de ferramentas como a CTR e o Modo Operativo AND.

Num segundo momento, os alunos começaram a realizar visitas ao campo nos entornos da Escola Superior de Desenho Industrial (Esdi), escolhendo algum lugar para percebê-lo e assim explorar a sensibilidade de escuta que haviam desenvolvido no processo de estar em campo e se colocar como pesquisadores. A partir disso criaram imagens, recortes, representações do lugar visitado.

Posteriormente os alunos começaram a pensar em modos de intervir no campo. Esse momento da pesquisa foi bastante marcado pelo texto *Ser afetado* de Favret Saada (Tradução 2005) lido em aula, e pelo atravessamento do que era o processo de cada um – como cada um tinha percebido, afetado e se afetado pelo lugar – e do coletivo – as questões que surgiam desse cruzamento. Nessa junção perceberam uma problemática que poderia ser trabalhada nesse lugar e o modo de realizá-la a partir da criação de uma intervenção.

Os alunos foram levados a criar intervenções na cidade as quais de alguma maneira levantassem problemáticas que haviam sido percebidas por eles. Após a realização das ações, os alunos trouxeram suas percepções sobre o processo, o que havia e o que não havia funcionado, ou mesmo o que havia faltado para “funcionar”, ou seja, para que as ações tivessem uma real participação das pessoas.

Desta forma, o percurso da disciplina foi desenvolvido em quatro fases até chegar na intervenção final e apresentação da experiência. A figura 01 mostra essa trajetória expondo apenas as atividades práticas, sem detalhar as aulas expositivas, leituras e discussões de textos.

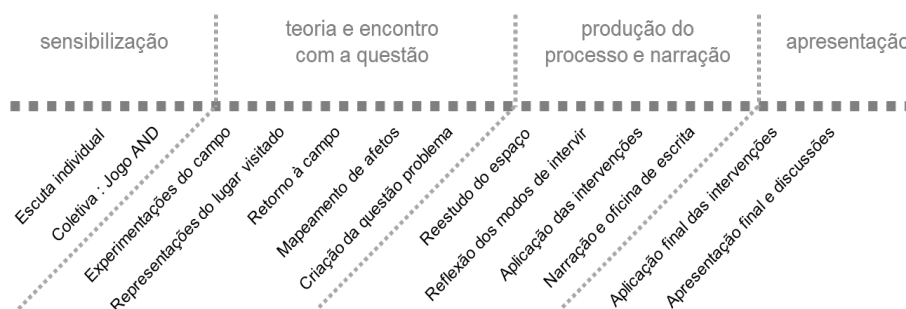


Figura 1. Trajetória da disciplina (fonte: do autor)

A partir das falas dos alunos em relação às percepções sobre o processo, fomos percebendo alguns fatores que estavam sendo colocados para favorecer a participação em uma intervenção e assim alcançar mais

chances de envolvimento do público que se pretende acessar. Chamamos estes critérios de fatores de engajamento.

Logo, o intuito do artigo é apresentar de forma breve como se desenvolveu a disciplina e explorar esses critérios e sua importância para se produzir um processo participativo. Além disso, gostaríamos de explorar e ressaltar que um aspecto englobante de todos esses fatores é a importância da relação do pesquisador com o lugar onde será realizada a intervenção. Esse fator foi um fio condutor na disciplina e será também um fio condutor deste artigo.

2. Do corpo ao campo e do campo à intervenção

Depois de nos apresentarmos rapidamente, mudamos a disposição das mesas e cadeiras da sala de modo que ficasse um espaço vazio no centro e pedimos para que os alunos comesçassem a caminhar de maneira livre, respeitando o ritmo de seu corpo naquele momento. Fomos sugerindo que percebessem como estavam seus corpos, se estavam cansados, tensos, ou ao contrário, dispostos, relaxados. Como eram essas sensações, o que acontecia no corpo para que eles pensassem isso, como estava a respiração, a percepção do encontro dos pés com o chão, os ombros, a barriga etc. Depois de um percurso pelo próprio corpo pedimos para que observassem a sala, tudo que conseguissem, nos mínimos detalhes, se ela estava como sempre a percebiam, se havia algo de novo que nunca haviam visto, como estava a luz e por onde ela entrava. A seguir exploramos diferenças de ritmos ao caminhar, paradas e acelerações.

Esse é um exercício que pode produzir bastante angústia se a pessoa não está acostumada a realizá-lo, ou se está tímida. Após o exercício cada um desenhou a si próprio num papel que foi apresentado à turma. Cada um desenhou-se como se percebia naquele momento, naquela sala, naquele espaço. Isso permitiu que cada um pudesse se apresentar, mas principalmente iniciar um processo de percepção e desenvolvimento de um corpo investigativo, um corpo atento e curioso.

Nesse sentido, o processo de estranhamento e desconforto inicial do exercício cumpriu a função de causar um estranhamento dos alunos à sala de aula onde sempre estão, um estranhamento à disposição costumeira dos corpos -- eles próprios, os colegas, os móveis e materiais, que estão distribuídos sempre da mesma forma -- e à própria disciplina. A busca da construção desse corpo “atento e curioso” também serviu para trabalharmos de maneira prática algo que posteriormente foi apresentado a eles de maneira

teórica a partir da leitura do texto de Virgínia Kastrup (2009): o *Funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo*. Esse texto, assim como outros como *Cartografia como método de pesquisa intervenção* de Eduardo Passos e Regina Benevides de Barros (2009) e *Ser afetado* de Jeanne Favret-Saada (2005) foram usados para preparar os alunos para as idas a campo.

A primeira ida a campo implicava uma primeira caminhada pelos arredores da Esdi que implicava uma escolha sobre qual proximidade específica percorrer, mas, uma vez escolhido esse lugar, foi sugerido que eles o percorressem de maneira bastante livre, sem preocupações com produção de dados. Nesse primeiro momento eles produziram “visualizações” -- desenhos, imagens, colagens -- perceptivas apenas a partir de suas sensações e relação com um lugar que haviam escolhido. Essa observação era guiada principalmente pela curiosidade, estava mais ligada a um re-conhecer. Olhar novamente um lugar que para eles antes era somente de passagem ou um lugar conhecido-desconhecido.

Na segunda ida à campo eles retornaram ao lugar que haviam visitado anteriormente e o percorreram a partir de um reconhecimento atento. Bergson (1999, p.111) chamava de reconhecimento atento uma modalidade de atenção que ele contrapunha ao reconhecimento automático. No reconhecimento automático usamos nossa atenção de maneira mecânica para aquilo que nos é útil, já no reconhecimento atento, fazemos “paradas” naquilo que nos salta aos olhos, por acaso, sem utilidade nenhuma. A partir dessa “parada”, os alunos traziam um material coletado no lugar e uma palavra para descrever a caminhada e o encontro com esse material/lugar.

Com base nesses primeiros contatos com o campo, com os textos e exercícios, foi pedido que cada aluno criasse um problema relacionado com aqueles lugares. Uma vez levantadas as questões individuais, eles debateram em grupos de 3 a 4 pessoas e criaram uma questão coletiva e foi a partir desse problema que começaram a pensar uma intervenção no lugar que haviam percorrido nas idas a campo. Com isso foram realizadas 13 intervenções, pelos 13 grupos, distribuídas em 8 lugares diferentes, conforme listado na Figura 2. Os nomes das intervenções listados na tabela foram criados para este artigo a fim de facilitar a fluidez do texto e usar como referência ao citá-los.

Intervenção	Alunos Idealizadores	Local
Amarelinha no Largo	Thaise Cardoso de Oliveira	Largo da Carioca
Cama de Gato	Felipe Ferreira Costa, Henrique Stockler, Luiza Russo, Mayumi Batista	Passeio Público

Cartas e sensações	Barbara Dantas, Ludmila Lucena, Maria Eduarda Ferreira	Cinelândia
Cartazes para passeio	Lucas Luiz Teixeira, Pedro Henrique Patreniere, Sandro Telles, Vitória Cribb	Passeio Público
Corda de Tempo	Andrea Marroquim	Cinelândia
Fitas e Poesias	Juliana de Castro Costa, Juliana Paulino Passos, Stephanie Adriano Gonçalves	Cinelândia
Jogo Exploratório	Gabriel Fernandes, Raquel Larizzatti, Ulli Maia	Museu de Belas Artes
Mapa de palavras	Alessandra Bezerra Campos, Carolina Rocha Conrado, Carolina Silva, Hillary Ferreira de Oliveira, Julio Cezar Silva de Paula	Cinelândia
Mirante	Camila Barriviera, Livia Ferrari Interlenghi, Stephanie Lima	Praça em frente Ibmec
Moldura na praça	Helio Bessa, José Aldair Pereira, Daniel Borges	Praça Paris
Olho d'agua	Bruna Fernandes Farias Pereira, Giulia Cezini	Largo da Lapa
Os Gatos e a Esdi	Camille Vignal Frota, Victor Luiz Dias da Silva Magalhães de Oliveira	ESDI
Questões na Geodésica	Gabriela Almeida	ESDI

Figura 2. Lista de intervenções (fonte: do autor)

3. A intervenção como processo de complexificação⁴

“Assim como na Cartografia como método de pesquisa-intervenção, o jogo, de alguma maneira não foi feito para se ter alguma meta antes mesmo de jogá-lo, mas, no decorrer de nossas jogadas achávamos sentido em meio ao que víamos. Dessa forma, quanto mais se jogava, mais sabíamos do jogo, ainda que, qualquer jogada pudesse dar um novo caminho e fazer com que um novo sentido aparecesse.” (Sandro Telles, aluno da disciplina).

⁴ Expressão de Halse e Boffi (2016)

O trecho acima é um recorte de um trabalho realizado em aula pelo aluno Sandro Telles relacionando o jogo proposto pelo Coletivo Corposições⁵ ao restante da disciplina, de maneira mais específica, ao texto da *Cartografia como método de pesquisa intervenção* de Eduardo Passos e Regina Benevides de Barros. Sandro apresenta uma questão central para a pesquisa-intervenção: o percurso se faz no processo. “O desafio é o de realizar uma reversão do sentido tradicional de método - não mais um caminhar para alcançar metas pré-fixadas (metá-hódos), mas o primado do caminhar que traça, no percurso, suas metas. A reversão, então, afirma um hódos-metá.” (Passos e Barros, 2009, p.17).

Os autores chamam de plano da experiência o agenciamento de “sujeito e objeto, teoria e prática, num mesmo plano de produção ou de co-emergência” (Idem, p.18), afirmando que uma pesquisa-intervenção se faz por um “mergulho no plano da experiência onde conhecer e fazer são inseparáveis” (Idem, p.30). Consideramos que essa seja uma direção metodológica fundamental para a formação de designers que pretendem realizar processos participativos, envolver o público “para quem” se projeta no lugar de público “com quem” se projeta. E isso baseou nossa escolha para requisitar dos alunos uma ação de intervenção no campo pesquisado.

Para Passos e Barros toda pesquisa é intervenção. Quando pedimos aos alunos que façam “uma intervenção” estamos colocando em jogo dois níveis dessa palavra: primeiramente uma intervenção, ligada a uma ação específica e intencionada na qual se pretende engajar atores em determinada temática, mas também estamos falando da intervenção que ocorre no próprio processo de pesquisa, desde o momento em que os alunos, enquanto pesquisadores, passam a se relacionar com o campo a partir da inseparabilidade entre conhecer e fazer. Essa segunda dimensão refere-se à

⁵ O Coletivo Corposições trabalha com o Modo Operativo AND, um jogo delimitado por um quadrado no chão com fitas onde as pessoas podem intervir -- fazer uma jogada -- nesse quadrado com ações e uso de materiais. As jogadas não têm uma ordem pré-estabelecida, apenas poucas regras, algumas delas são: evitar a comunicação verbal, jogar uma pessoa de cada vez, não fazer duas jogadas em sequência pela mesma pessoa e ser um jogo coletivo. Com essas poucas regras o jogo aos poucos mostra realmente o seu caráter coletivo, criando um processo de composição coletiva em que o caminho vai sendo construindo colaborativamente no próprio percurso.

transformação que se dá no próprio campo, que afeta pesquisadores e atores envolvidos.

Numa ação de intervenção mais específica como aquela que pedimos aos alunos, seguimos o que Halse e Boffi definem como importante da ação, usá-la “não para testar uma solução prefigurada para um problema definido como na prototipagem, mas para permitir que emergjam novas formas de experiência, diálogo e conscientização sobre a problemática” (Halse e Boffi, 2016, p. 89-90, trad. nossa)⁶.

4. Fatores de engajamento

A partir da noção de intervenção e após as experiências em campo, os alunos trouxeram para a sala de aula os êxitos e adversidades encontrados durante a intervenção, sendo o engajamento das pessoas o aspecto mais crítico da atividade. Nos relatos dos alunos sobre os acontecimentos, interações e resultados, diversas questões colocadas por eles emergiram sob a forma de pontos fortes e fracos de cada intervenção em relação à participação do público e seu engajamento. A partir desta discussão, chegamos a uma lista de fatores chaves que influenciaram no sucesso do engajamento e devem ser levados em consideração ao se criar uma intervenção na qual se requer a participação. Agrupamos então em 6 fatores de engajamento, são eles: 1) Tempo, 2) Simplicidade, 3) Visualidade, 4) Temática, 5) Ludicidade, 6) Retorno.

Para facilitar o entendimento neste artigo, selecionamos para cada fator as intervenções que melhor exemplificam sua formulação. Sendo assim, não serão expostas todas as intervenções realizadas pelos alunos. Além disso, algumas se repetem pois são abordadas por diferentes perspectivas. Optamos também por exemplificar a partir do ponto positivo de cada uma e os pontos negativos serão discutidos de forma mais abrangente.

4.1. Tempo

O tempo da interação de cada participante com a intervenção é um fator primordial quando consideramos que as pessoas nas grandes cidades geralmente estão assoberbadas de tarefas, compromissos, preocupações e prazos. Seja numa calçada ou praça, é raro pessoas estarem disponíveis por

⁶ No original: “not to test a prefigured solution to a defined problem as in prototyping but to enable new forms of experience, dialogue and awareness about the problematic to emerge.”

muito tempo, a não ser em espaços mais recreativos como parques e algumas praças. Deixar-se afetar pelos ritmos, fluxos e velocidades das pessoas que ali circulam é fundamental para estabelecer parâmetros em relação ao tempo da interação. Lugares com um caráter de fluxo intenso de circulação, onde as pessoas parecem estar indo de um ponto ao outro, determinadas a percorrer o espaço, muitas vezes com pressa, exigem interações rápidas na qual alguns minutos devem ser suficientes para que o participante entenda a intervenção e interaja com a mesma por meio de respostas ágeis. Já lugares contemplativos e recreativos permitem interações mais demoradas.

Como exemplo de interações rápidas em lugar de fluxo intenso de circulação, um grupo de alunos criou uma intervenção -- que nomeamos de *Mapa de palavras* -- em que, a partir de palavras que perceberam conectadas à praça em suas primeiras idas à campo, desenharam um mapa da praça da Cinelândia numa cartolina onde estava também escrita a pergunta: “Qual é o seu lugar?”. Ao abordar as pessoas apresentavam-se rapidamente e faziam duas perguntas: “Onde você se localiza no mapa?” e “Qual seu sentimento em relação à praça?”. A localização era marcada com um adesivo colorido onde cada indicava uma faixa etária e sexo do participante. As pessoas colocavam o adesivo ou próximo de alguma palavra ou, em alguns casos, próximo de algum lugar físico da praça representativo para elas e escreviam uma palavra nova (Figura 3). Por meio destes dispositivos, palavras e adesivos coloridos, os participantes puderam interagir de forma rápida, ao mesmo tempo que produziam um conjunto significativo de resultados. Esse resultado foi bastante positivo também devido ao fato que os alunos testaram o dispositivo de conversa e puderam fazer ajustes, após perceber que era difícil envolver as pessoas a partir de conversas muito longas.

Já em relação a intervenções mais demoradas em lugares de tempo mais relaxado, um grupo de alunos experimentou uma intervenção que chamamos de *Moldura na praça* em que abordavam as pessoas a partir de uma moldura feita em papel cartão e papéis coloridos (Figura 4). Os alunos pediam para que as pessoas emoldurassem alguma parte da praça e falassem sobre sua relação com o local. Muitas pessoas se envolveram, inclusive de modo voluntário sem serem abordadas, pelo fato da Praça Paris, no Bairro da Glória, receber ações variadas, muitas artísticas, e ter um outro ritmo. Em uma praça cercada por grades com apenas uma única entrada, onde as pessoas frequentam para fins recreativos e contemplativos, o tempo é outro. É fácil encontrar pessoas que dispõem de tempo para interagir com algum acontecimento e se sentem atraídas pela curiosidade por algo novo.



Figura 3. Mapa de palavras. **Figura 4.** Moldura na praça. (fonte: dos alunos idealizadores)

4.2. Simplicidade

Intervenções podem se diferenciar de acordo com a simplicidade da interação por exigir ações ou reações simples ou mais complexas do participante no que diz respeito às capacidades cognitivas e/ou intelectuais, habilidades físicas ou técnicas específicas. Assim como uma maior complexidade pode restringir a participação e promover uma amostragem menos ampla, ela pode servir como um facilitador quando se quer atingir um público específico. Sendo assim, deve-se considerar o perfil de público frequentador daquele lugar. Interações que o participante precisa desenhar ou escrever podem gerar constrangimento ou rejeição se pretendem atingir um público heterogêneo no centro de uma cidade. No entanto, poderão ser úteis se o intuito for atingir somente o público que se sente à vontade com essa ferramenta.

No caso da intervenção *Cartazes para passeio*, temos um bom exemplo de ação simples que alcança um público heterogêneo. Foram produzidos cartazes com “personagens” que remetiam ao Passeio Público, desde personagens históricos relacionados ao parque -- por exemplo, Mestre Valentim que o projetou -- até animais ali presentes. Esses personagens, a partir de frases curtas, convidavam a conhecer e aproveitar as diferentes facetas do parque. Desse modo, o grupo conseguiu, a partir de imagens e frases curtas, incentivar as pessoas a entrar no Passeio Público (Figura 5). Bastava prestar atenção e ler o cartaz para ser guiado ao encontro com um parque público que passa despercebido por muitos. Por meio de uma simples ferramenta visual, um cartaz, esta interação se caracterizou por ser simples e auto-explicativa, não demandando também dos alunos explicar o que se tratava a intervenção para cada participante.

Neste mesmo caminho foi a intervenção *Fitas e Poesias* que consistia numa instalação na área pedonal entre a Praça da Cinelândia e o VLT⁷. A instalação começava com cartazes colados no chão que se interligavam entre si por uma fita colorida que levava até um quadro apoiado num banco onde havia a pergunta: “O que você faz aqui? Pode descrever em uma frase sua relação com a praça?” (Figura 6). Os cartazes tinham poesias que levavam as pessoas a um processo de reflexão que de certa maneira preparava para a pergunta. Mas tudo isso poderia acontecer de forma bastante rápida. Os passantes precisavam apenas ler a sequência de poesias sinalizadas por fitas coloridas e interagir de forma simples com um quadro branco, escrevendo palavras que surgissem em sua cabeça inspiradas pela interação.

Interações mais complexas podem também demandar mais disponibilidade e tempo do participante, funcionando em lugares onde as pessoas estão mais relaxadas e despreocupadas, e assim disponíveis para uma interação mais bem-sucedida. Já lugares onde há a tensão do tempo que corre contra o relógio, é preciso elaborar meios para uma intervenção simples e eficiente.

Neste sentido, o grupo *Mapa de palavras*, apresentado acima no critério *tempo*, serve também como exemplo para a *Simplicidade*. Por meio de palavras-chave e adesivos foi possível atingir um diversificado público promovendo assim uma amostragem mais abrangente (Figura 7).

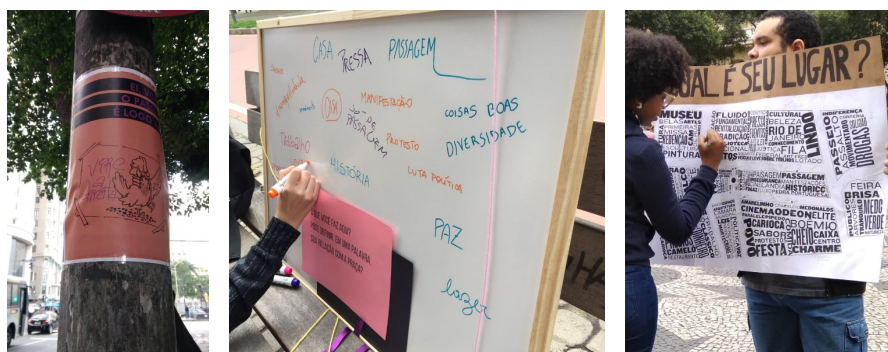


Figura 5. Cartazes para passeio. **Figura 6.** Fitas e Poesias. **Figura 7.** Mapa de palavras. (fonte: dos alunos idealizadores)

4.3. Visibilidade

Em meio a tantos estímulos visuais na cidade, é um grande desafio conseguir atrair a atenção com recursos tão limitados em relação a materiais e objetos. Os alunos não dispunham de um apoio financeiro para a realização das intervenções, portanto foi preciso lançar mão dos recursos disponíveis com

⁷ Veículo Leve sobre Trilhos

extremo aproveitamento e criatividade para que fossem notados. Dependendo do lugar, criar a intervenção a partir destes recursos disponíveis serve como uma via de despertar a capacidade do material em atrair atenção frente ao que se espera de interação.

Duas intervenções, *Fitas e Poesias* e *Mirante* (Figuras 8 e 9), apostaram num trajeto a ser percorrido pelo participante. Um percurso já é algo que pode ocupar um amplo espaço e, com materiais simples, é capaz de atrair a curiosidade de quem passa. O grupo *Fitas e Poesias*, já citado no item *Simplicidade*, usou fitas coloridas e papéis em um piso homogêneo, recursos simples que despertaram a atenção facilmente. Já o grupo *Mirante* usou materiais e objetos emprestados e criou um percurso com linhas feitas de adesivos no chão terminando em um conjunto de cadeira de praia, livros, canga e quadro de anotações. Este conjunto estava direcionado para uma bela paisagem, que provavelmente não é percebida por muitos que passam por ali. Sendo assim, além da intervenção lançar mão desta particularidade do lugar, o participante via a intervenção claramente ao atravessar a rua pois a sinalização era uma continuidade da faixa de pedestre e se espalhava em um espaço amplo.

Um outro grupo realizou a intervenção *Cama de gato* (Figura 10) em que elásticos foram amarrados a duas árvores fazendo um emaranhado que remetia à brincadeira *cama de gato* em que as pessoas passam pelo emaranhado e se divertem procurando uma saída. Em um desses elásticos estava escrito a palavra Passeio, a palavra escolhida por eles em suas primeiras cartografias. Os passantes poderiam passar entre os elásticos ou intervir na instalação, colocando alguma palavra que relacionavam ao lugar. Em meio a todo verde, a intervenção chamava a atenção de longe e atraía quem passava por dentro e por fora do parque. Em um parque com grande área verde e árvores centenárias em meio ao caos urbano do centro da cidade, criou-se uma instalação que ao mesmo tempo se destacava e conversava com o espaço, pois aproveitava os troncos das árvores e o fato de ser um lugar bastante calmo.



Figura 8. Fitas e Poesias. **Figura 9.** Mirante. **Figura 10.** Cama de gato. (fonte: dos alunos idealizadores)

4.4. Temática

Consideramos que explorar uma temática adequada ao lugar da intervenção é um fator importante para gerar engajamento, pois as pessoas que o frequentam se sentirão motivadas a participar. Aqueles que circulam com frequência em determinado local diariamente sentem forças, tensões, memórias, percepções que estão associadas a ele. Se for uma temática muito presente em seu cotidiano -- que lhe gera incômodo, repulsa ou mesmo alegria e conexão com o lugar -- pode fazer com que a pessoa invista mais tempo nessa interação, já que é algo de seu interesse.

As intervenções realizadas nos espaços da Esdi exploraram a temática como elemento central do processo criativo. O maior conhecimento sobre as questões e controvérsias ligadas ao local, por ser um lugar frequentado por eles diariamente, contribuiu para que isso fosse possível.

Sendo um espaço que abriga muitos gatos e onde corpo docente, discente e técnico convivem diariamente com os animais, a intervenção *Os gatos da Esdi* (Figura 11) produziu engajamento por meio da afetividade que os participantes desenvolveram com os mesmos, seja ela positiva ou negativa. Participantes interagiram com um quadro e puderam expressar seus afetos. De forma similar, a intervenção *Questões na geodésica* (Figura 12) abordou assuntos polêmicos. A partir da realização de entrevistas com estudantes de diferentes turmas da Esdi, a intervenção expunha alguns recortes das falas que expressavam insatisfações e críticas à universidade de modo geral, a professores ou mesmo a outros alunos. Em nenhum momento foram citados nomes, mas isso possibilitou conversas que refletiam sobre o lugar e a instituição à qual fazem parte.

Já no espaço aberto da Praça Cinelândia, a intervenção *Corda de tempo* (Figura 13) consistia em duas interfaces interativas coladas numa parede da praça. Na primeira interface estava escrito “Se essa praça fosse minha eu...” e a segunda tinha uma corda do tempo onde havia a pergunta “Por quanto tempo você senta na praça?”. A pessoa respondia amarrando uma fita no cordão, próximo ao tempo estimado. Com um estímulo bastante simples colocado pela primeira frase, a intervenção conseguiu suscitar a participação e obter respostas bastante concretas. Nesse caso a palavra praça, remetendo ao lugar específico que a pessoa está, parece ter tido bastante importância.



Figura 11. Os gatos da Esdi. **Figura 12.** Questão na geodésica. **Figura 13.** Corda de tempo. (fonte: dos alunos idealizadores)

4.5. Ludicidade

A Ludicidade também é um fator que gera engajamento por convidar as pessoas a sair de suas preocupações e conduzir a um momento de encantamento. Foi o que a intervenção *Mirante* (Figura 14), já citada no item *Visualidade*, propôs ao criar um espaço-tempo paralelo em meio ao caos urbano e convidar o participante a uma pausa e contemplação. De forma diferente, a intervenção *Cama de Gato* (Figura 15), igualmente citada no item *Visualidade*, também gerou engajamento por meio da ludicidade. Com elásticos formando um emaranhado de fios com palavras simbólicas, a intervenção atraiu atenção pelo desejo de interagir ao remeter a uma brincadeira antiga de criança. A intervenção se relacionava com o público tanto como uma interrupção da passagem -- pois o vazio entre as duas árvores estava ocupado -- mas também como um convite lúdico a passar/passear por aquele lugar de maneira diferente.



Figura 14. Mirante. **Figura 15.** Cama de gato. (fonte: dos alunos idealizadores)

4.6. Retorno

Ao se criar uma intervenção, é de extrema importância pensar em uma via de mão dupla, em que há um mútuo benefício. Muitas vezes pessoas se sentem saturadas de tantas interrupções para pesquisas e propagandas no espaço urbano. Em algumas situações, podem se sentir até mesmo usadas em benefício do outro, já que desconhecem o modo como serão usadas as informações fornecidas e não reconhecem nenhum benefício a si mesmo. Criar uma experiência a partir da qual o participante possa ser retribuído de alguma forma pela própria intervenção é um valioso estímulo ao engajamento.

Algumas intervenções conseguiram proporcionar um retorno ao participante de diferentes formas. Por meio de uma experiência lúdica e divertida ou fruição de uma paisagem, como exploraram as intervenções *Cama de Gato* e *Mirante*, citadas no item anterior. Ou como a intervenção *Cartazes para passeio* (Figura 16) usando cartazes que indicavam o caminho para o Passeio Público que, além de sua Simplicidade, proporcionava um retorno sob vários aspectos. Os cartazes conduziam o participante a um parque que é ignorado e passa despercebido por muitos que circulam pela região, ou até mesmo gera receio e preconceito por parecer um lugar ermo e não seguro. Caminhar pelo Passeio Público já é em si um retorno por sua apazibilidade sendo um respiro de tranquilidade em meio à selva de pedra da cidade. Além disso os cartazes continham informações históricas ou curiosidades sobre o parque. Apesar de ser bem-sucedido nestes aspectos, a intervenção exigia um investimento de impressão de cartazes para que ganhassem mais visibilidade.



Figura 16. Cartazes para passeio. (fonte: dos alunos idealizadores)

4. Conclusão

Ressaltamos novamente que os fatores de engajamento listados foram levantados a partir das práticas realizadas ao longo da disciplina e devem muito aos comentários dos próprios alunos sobre suas percepções ao realizarem as intervenções. Isso reforça como os fatores evidenciam o que foi trabalhado ao longo do semestre, ou seja, o contato dos alunos com o campo pesquisado.

Esses fatores de engajamento estão intrinsecamente relacionados ao lugar onde é realizada a intervenção. Alguns trabalhos tiveram seu processo criativo muito influenciados por uma afetação em campo, produzindo trabalhos bem adaptados às variáveis do lugar. Em cada lugar manifestam-se diferentes estados, tempos, percepções, diferentes modalidades de atenção e habilidades do participante. Portanto, é importante haver uma adaptabilidade da intervenção frente a estes diferentes estados. Neste sentido, um teste prévio é recomendável para se chegar a uma intervenção bem-sucedida. É difícil prever às variáveis do lugar sem testar em campo até que se chegue no melhor formato de intervenção.

Sendo assim, ser afetado pelo lugar incluindo as pessoas que ali circulam é essencial para uma maior assertividade da intervenção, que não diz respeito apenas quantitativamente ao maior número de pessoas engajadas, mas também à abrangência da participação, como por exemplo não restringir a participação de acordo com a habilidade cognitiva ou intelectual do participante, a não ser que este seja o intuito. Quanto à qualidade da participação, é importante pensar na capacidade da intervenção em gerar

respostas que produzam resultados significativos para a pesquisa. Além disso, essa qualidade pode ser vista como a capacidade de afetar o outro e de gerar respostas que produzam comportamentos inesperados, diferentes posturas diante do lugar pesquisado. Como ressaltado por Halse e Boffi (2016), uma intervenção que produza uma complexificação das questões e modos de olhar determinado lugar, tanto por parte do pesquisador quanto por parte dos habitantes da cidade.

Referências

BERGSON, H. Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. Trad. Paulo Neves. Martins Fontes, São Paulo, 1999.

FAVRET-SAADA, J. Ser afetado (tradução de Paula de Siqueira Lopes). **Cadernos de Campo**, n. 13, p. 155-161, 2005.

HALSE, J.; BOFFI, L. Design interventions as form of inquiry. In: SMITH, R. C. et. Al. (eds.). **Design anthropological futures**. London/New York: Bloomsbury Academic, 2016. p. 89-103.

KASTRUP, V. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. Em: **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e subjetividade**. Orgs.: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L.. Porto Alegre, Sulinas, 2009. p. 32-51.

LATOUR, B. Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). Tradução Daniel B. Portugal e Isabela Fraga. **Agitrop: Revista Brasileira de Design**. N.58 (ano VI).

PASSOS, E.; BARROS, R. B.; A cartografia como método de pesquisa-intervenção. Em: **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e subjetividade**. Orgs.: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L.. Porto Alegre, Sulinas, 2009. p. 17-31

Como citar

Tibola, Talita; Secioso, Flavia. **O designer no espaço da cidade: fatores de engajamento para intervenções**. Arcos Design. Rio de Janeiro: PPD ESDI - UERJ. Edição especial Design.com, V. 11 N. 1, julho 2018. pp. 106-124. Disponível em: [http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign]



A Revista Arcos Design está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição - Não Comercial - Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.