



Casa da Mãe Santana: A construção de um lugar por meio de um jogo colaborativo

Casa da Mãe Santana: a placemaking action through a collaborative game

Adriana Sansão Fontes¹

<https://orcid.org/0000-0003-0648-3894>

Joy Till²

<https://orcid.org/0000-0002-9789-5247>

Gabrielle Rocha³

<https://orcid.org/0000-0002-0831-0842>

Resumo

O propósito deste artigo é apresentar uma ação interdisciplinar de extensão, voltada à ativação de um espaço público subutilizado por meio de um jogo colaborativo. A II Oficina de Intervenção Temporária foi realizada através de uma parceria entre instituições ligadas aos campos da arquitetura, urbanismo, design e arte/educação e foi composta por aulas expositivas, imersões urbanas, atividades de co-criação e discussões coletivas. Reunindo estudantes de diversos níveis, cursos e universidades, a oficina concebeu, produziu e realizou coletivamente a intervenção temporária Casa da Mãe Santana, ação lúdica de *placemaking* votada à ativação, no período de um dia, do Campo de Santana, parque de importância histórica e cultural para a cidade que se encontra pouco apropriado pela população.

Palavras chave: Intervenção Temporária, *Placemaking*, construção coletiva, jogo, Campo de Santana, Rio de Janeiro

Abstract:

The aim of this paper is to present an interdisciplinary action of extension, focused on the activation of an underutilized public space through a collaborative game. The 2nd Temporary Intervention Workshop was made by a partnership between institutions related to the fields of architecture, urbanism, design and art/education and was composed of lectures, on-site immersions, co-creation activities and collective discussions. Bringing together students from different levels, courses and universities, the workshop conceived, produced and collectively built the temporary intervention Casa da Mãe Santana, a one-day placemaking action aiming at the activation of Campo de Santana, a park that, despite the great historical and cultural relevance to the city, is underused by the population today.

Keywords: Temporary Intervention, *Placemaking*, co-creation, game, Campo de Santana, Rio de Janeiro

¹ Professora Adjunta do Programa de Pós-graduação em Urbanismo, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal do Rio de Janeiro. E-mail: adrianasansao@gmail.com.

² Professora Adjunta da Graduação do Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. E-mail: falecom@joytill.com.br.

³ Mestre em Urbanismo pelo Programa de Pós-graduação em Urbanismo, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal do Rio de Janeiro. E-mail: gq.rocha@yahoo.com.br.

Introdução

Estamos vivenciando um processo recente de aproximação entre universidade e sociedade por meio da chamada Extensão Universitária. É um movimento de troca de saberes, por meio de alianças e interação da universidade com setores da sociedade, visando à produção de um conhecimento novo. Segundo a definição do Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Instituições Públicas de Educação Superior Brasileiras, “a Extensão Universitária (...) é um processo interdisciplinar educativo, cultural, científico e político que promove a interação transformadora entre universidade e outros setores da sociedade” (FORPROEX, 2010).

A crescente preocupação com a aproximação dos estudantes, e da comunidade acadêmica em geral, a situações concretas vem estimulando a oferta de atividades extensionistas de diversas naturezas, o que acaba por revelar uma demanda reprimida por ações “mão na massa” e uma infinidade de possibilidades de atuação junto à sociedade civil na melhoria dos espaços públicos.

Aliado a esse movimento de articulação de saberes setoriais, as próprias dinâmicas criativas cada vez mais vem assumindo contornos colaborativos, apostando no trabalho integrado de diferentes especialidades, ou campos de atuação, como arquitetura, urbanismo, design e artes plásticas, entre outros.

O objetivo deste artigo é apresentar uma ação de extensão em sintonia com esses princípios, que consistiu na ativação de um espaço subutilizado da cidade do Rio de Janeiro por meio de uma intervenção temporária realizada por estudantes de diversos cursos e universidades, no âmbito da II Oficina de Intervenção Temporária⁴.

A oficina foi um curso de extensão gratuito idealizado pelo Laboratório de Intervenções Temporárias e Urbanismo Tático (LabIT-PROURB-FAU/UFRJ) em parceria com o Instituto de Arte Tear, instituição que, desde 1980, atua nas áreas de arte/educação e cultura, sendo hoje reconhecida como um Pontão de Cultura e Educação. A atividade teve como objetivo o estudo e as discussões sobre as intervenções temporárias

⁴ O curso foi realizado de 29/09 a 01/12/2017, em oito encontros às sextas-feiras à tarde e duas imersões aos sábados, totalizando carga horária de 30 horas, tendo sido ministrado pelas professoras Adriana Sansão (PROURB/FAU/UFRJ), Joy Till (DAD/PUC-Rio), Denise Mendonça e Patrícia Freitas (Instituto de Arte Tear). As 30 vagas foram abertas a estudantes de qualquer instituição do Rio de Janeiro, sendo preenchidas por estudantes das seguintes instituições: graduação em arquitetura da FAU/UFRJ, Universidade Santa Úrsula, UFF e UNIGRANRIO, pós-graduação em urbanismo do PROURB/UFRJ e IPPUR-UFRJ, pós-graduação em Educação Inclusiva na UCL Institute of Education – London, EBA-UFRJ, pós-graduação em Educação, Cultura e Comunicação em Periferias Urbanas FEBF - UERJ, pós-graduação em Design da PUC-Rio, de desenho industrial e de geografia da UFRJ, de design e psicologia da PUC-Rio e de jornalismo da FACHA.

na cidade, entendendo como estas podem motivar transformações nos espaços públicos, mesmo que de forma gradual, auxiliando na reativação ou mesmo na criação de lugares. Após oito encontros, que mesclaram aulas expositivas, debates, imersões no local de intervenção e dinâmicas de co-criação, foi desenvolvida e executada coletivamente pelos estudantes a intervenção Casa da Mãe Santana. A ação promoveu experiências lúdicas, gerando a ativação do Campo de Santana, parque histórico do Rio de Janeiro, no sábado, 25 de novembro de 2017. Esse parque, em que pese sua importância histórica e cultural para a cidade, não é um lugar intensamente apropriado pela população, sendo considerado, inclusive, um lugar desocupado e perigoso. Assim, a intervenção atuou como catalizadora de novas atividades, utilizando o jogo colaborativo como um meio para gerar conhecimento.

Ao longo do artigo, contextualizaremos o lugar da intervenção no âmbito maior da cidade do Rio de Janeiro, fundamentaremos a ação lúdica empregada, apresentaremos o método adotado na intervenção para construção desse lugar e levantaremos alguns desdobramentos possíveis dessa obra coletiva e seu impacto no local.



Figura 1: Vista do Campo de Santana. Setembro de 2017. Fonte: LabIT-PROURB.

O local de ativação

Um oásis no Centro do Rio de Janeiro seria uma boa definição para essa grande área verde de 155.000 m² (RIOTUR). O caos, o calor e a aridez parecem desaparecer quando percorremos os caminhos sinuosos e sombreados do Campo de Santana. Em alguns momentos, podemos enxergar pequenos fragmentos de seu entorno, emoldurados pela vegetação, o que acaba sendo uma das poucas pistas e lembranças de que estamos no centro da cidade.

O Campo de Santana foi palco de importantes eventos históricos, como o casamento do príncipe real, em 1810, a aclamação de Dom Pedro I, as grandes festas oficiais e populares do Império (LIMA, 2006), a proclamação da República, dentre outros, tendo recebido diversos nomes ao longo do tempo: Campo da Cidade (FUNDAÇÃO PARQUES E JARDINS, 2017), Campo de São Domingos, Campo de Honra, Campo da Redenção, Campo da Liberdade, Campo da Aclamação e Praça da República, este último no início do período Republicano (FUNDAÇÃO PARQUES E JARDINS, 2013). O nome atual surgiu somente em 1965, como referência à Igreja de Santana, localizada em seu entorno.

A área, inicialmente, era um vasto campo sem a vegetação de hoje, que teve seu tamanho reduzido ao longo do tempo, após as diversas reformas ocorridas no entorno, como a abertura da Avenida Presidente Vargas. A configuração atual é projeto do paisagista francês Auguste François Marie Glaziou, elaborado em 1874 (FUNDAÇÃO CASA RUI BARBOSA) e inaugurado por Dom Pedro II em 1880, caracterizado pelo traçado paisagístico inglês. Pelos caminhos densamente arborizados nos encontramos com diversas espécies de vegetação, espaços gramados, lagos, pontes, estátuas, uma gruta e um monumento, localizado em uma posição central, no encontro dos diversos caminhos.

Entretanto, essa percepção inicial é quebrada devido a todo um estigma que o Campo carrega, relacionado à violência urbana e ao perigo, já relatados em uma série de ocasiões, além da presença de moradores de rua, alvos de estigmatização. Ademais, o Campo é gradeado e tem horário de funcionamento, o que traz, também, certa limitação ao uso. Devido a esses fatores, o lugar acaba sendo utilizado menos para permanência e muito mais para circulação, essa sim bastante intensa, devido à localização do parque entre dois pontos de grande relevância no centro: o SAARA, grande polo de comércio popular, e a Central do Brasil, principal estação intermodal da cidade. Assim, muitos trabalhadores cruzam o Campo, de um ponto a outro. Externamente, o comércio ambulante apropria-se das grades, utilizando-as como suporte de seus produtos, outra característica peculiar do lugar.

Finalmente, o Campo de Santana tem como marca a fauna diversificada que habita o local, circulando livremente em meio à vegetação e aos usuários.



Figura 2: Um dos 4 portões do parque, ligando-o à área comercial do SAARA . Novembro de 2017. Fonte: LabIT-PROURB.



Figura 3: A fauna variada do local convive pacificamente com os visitantes. Setembro de 2017. Fonte: LabIT-PROURB.

Lugar comum, intervenção, tática, jogo: conceitos entrelaçados

Antes de tratar da abordagem colaborativa com a qual imergimos na paisagem do Campo de Santana, gostaríamos de articular alguns conceitos que fundamentam nosso trabalho e nortearam a ação de ativação desse espaço. Partimos da ideia da “construção de um lugar” (*placemaking*, em tradução livre) no Campo de Santana, atualmente um espaço subutilizado. *Placemaking* é um termo utilizado no campo do urbanismo pelo PPS (Project for Public Spaces), desde a década de 1990, para referir-se ao processo colaborativo pelo qual se pode moldar a esfera pública para maximizar o valor compartilhado. Trata-se de uma abordagem prática para melhorar um bairro, cidade ou região, que “inspira as pessoas a reimaginarem e reinventarem coletivamente os espaços públicos como o coração de toda a comunidade” (PPS, 2018, p. I), fortalecendo sua conexão com os lugares que compartilham.

Placemaking é tanto um processo quanto uma filosofia. Centra-se em observar, escutar e perguntar às pessoas que vivem, trabalham e brincam em um espaço particular, a fim de compreender suas necessidades e aspirações para esse espaço e para sua comunidade como um todo. (PPS, 2018)

A construção de um lugar, no caso de nossa atuação, não se atrela, *a priori*, às transformações físicas desse espaço, mas sim ao que os Situacionistas denominariam como “construção de situações”, a construção concreta de ambiências momentâneas da vida. Segundo a Internacional Situacionista (1958), a situação é definida como o momento da vida, concreta e deliberadamente construído pela organização coletiva de uma ambiência unitária e de um jogo de acontecimentos, e é feita para ser vivida por seus construtores (SANSÃO-FONTES, 2013). Liderados por Debord, ainda nos anos 1950 os Situacionistas chamariam a atenção da sociedade para o quadro de alienação e inércia na vida e no pensamento urbano, proclamando a cidade como terreno de ação, produção de novas formas de intervenção e luta contra a monotonia da vida cotidiana moderna (JACQUES, 2003).

O motor da construção das situações dentro da ótica situacionista seria a participação, um contraponto à ideia da “espetacularização”, que, segundo Debord (1967), constitui o modelo atual da vida dominante na sociedade e a sua principal produção. Assim, a ativação e construção de um lugar, enquanto experiências participativas do cidadão em contato direto com a cidade, constituem-se como formas de resistência à cultura da “espetacularização”.

As cidades são um imenso laboratório de tentativa e erro, fracasso e sucesso em termos de construção e desenho urbano (JACOBS, 2001). Assumindo essa condição processual, a tática de “construir um lugar” partiu da “construção de uma situação” no Campo de Santana, materializada pela execução de uma intervenção temporária na forma de um jogo. Nesse ponto podemos articular nossa ação com dois conceitos: tática e atividade lúdica.

A origem do termo “tática” está em Certeau (1999). O autor aponta as diferenças entre estratégias e táticas, denominando de estratégia o cálculo das relações de força a partir do ponto de vista do poder, e de “tática” a reação gradual que aproveita as “ocasiões” e as brechas para atuar. Enquanto as estratégias são as ferramentas formais dos poderosos (poder público), as táticas podem ser consideradas as respostas dos fracos (cidadãos), determinadas pela ausência do poder (LYDON e GARCIA, 2015, p. 9), sendo,

portanto, iniciativas modestas que contam com pequenos recursos para catalisar ganhos maiores. Esses atores táticos, construtores (Internacional Situacionista) ou praticantes (CERTEAU, 1999) da cidade, operam por meio de pequenas manobras reativas e ágeis, trabalhando com o que está disponível no lugar, contando com cooperação e engajamento dos demais praticantes da “base” e catalizando processos de inovação (OSWALT, OVERMEYER e MISSELWITZ, 2013).

Já o jogo é apresentado por Huizinga (1938) como um fenômeno cultural, cuja função humana e social é tão importante como a reflexão e o trabalho. Na dificuldade em adotar uma definição para a atividade lúdica, o autor opta pela descrição de um conjunto de características reconhecíveis que a diferenciam de outras atividades humanas não lúdicas. São elas a liberdade, a ruptura com o cotidiano (seu espaço-tempo próprio), a capacidade de repetição, as regras, a capacidade de criar ordem e de ter uma finalização (AIZENCANG, 2005). Por essas razões, o autor a considera uma potente atividade para o ensino e aprendizado, tal como foi aqui utilizado.

Poderíamos complementar defendendo que, abordado pedagogicamente como uma ação tática e temporária de ativação de um lugar, o jogo serve também como um teste que pode desencadear processos mais duradouros, conduzindo a transformações permanentes, tal como sustentado por Sansão-Fontes (2013). Segundo definição da autora, as intervenções temporárias são as pequenas ações efêmeras e contestatórias realizadas no espaço urbano, que rompem com a escrita contínua e homogênea do cotidiano e que podem motivar transformações a longo prazo. Elas caracterizam-se por oito aspectos, a saber: (1) a transitoriedade; (2) a pequena escala; (3) alguma dose de subversão do espaço, relacionada ao uso ou às normas vigentes; (4) a interação com o cidadão; (5) a ativação do espaço, colocando-o em movimento; (6) a participação cidadã; (7) o estímulo às relações sociais; e (8) a especificidade em relação ao local. Muitas dessas características dialogam tanto com as feições da ação tática como com as dimensões da ação lúdica de Huizinga, ao mesmo tempo em que corroboram com o conceito do *placemaking*, que, segundo o PPS (2018), é uma abordagem iniciada na pequena escala, centrada no processo coletivo de criação e caracterizada por onze princípios chave. São estes: (1) a comunidade é o especialista; (2) crie um lugar, não um projeto; (3) procure parceiros; (4) eles sempre dizem "não pode ser feito"; (5) tenha uma visão; (6) você pode ver muito, apenas observando; (7) a forma dá suporte à função; (8) triângule; (9) experimente: mais leve, mais rápido, mais barato; (10) dinheiro não é o tema e; (11) você

nunca termina. Nesse sentido, mostra às pessoas o poder da visão coletiva, ajudando-as a repensar os espaços cotidianos e a vislumbrar seu potencial futuro (PPS, 2018).

Kronenburg (2008, p. 183) também defende que “a utilização não oficial de determinados espaços chama a atenção sobre o valor dos mesmos e os conduz a investimentos e melhorias mais formalizadas”. Compreendendo a “intervenção” como “interferência”, transformação intencional com o objetivo de influir e apresentar alternativas ao espaço escolhido, abordamos a cidade como um laboratório de teste de ideias em tempo real, que podem ser implantadas no futuro, em função dos resultados obtidos.

Em meio a essa teia de conceitos, vale, finalmente, estender a discussão à ideia da construção de um comum urbano, tema em evidência e recentemente trabalhado por autores como Harvey (2014), Ferguson (2014) e Stavrides (2014). Segundo Harvey (2014), há uma distinção importante entre espaços/bens públicos e comuns urbanos. O público, aquele que diz respeito ao Estado, torna-se um comum quando “as forças sociais se apropriam dele, protegendo-o e aprimorando-o em benefício mútuo (...) pela constante prática social da ‘comunalização’” (HARVEY, 2014, p. 144). Os comuns emergem quando o espaço público é tratado como um lugar para o engajamento democrático e como um espaço físico de trocas, e não como um negócio (FERGUSON, 2014), como é regularmente praticado. Stavrides (2014), por sua vez, sustenta que a produção desse espaço comum deve ser um processo aberto ao surgimento de novos sujeitos, criadores potenciais, capazes de perceber, pensar e alterar as coordenadas desse mundo compartilhado (SANSÃO-FONTES et al, 2018).

É nesse contexto de atuação “de baixo para cima”, que parte da construção de situações para construir um lugar comum, operando taticamente por meio de intervenções temporárias lúdicas, que se fundamenta a ação no Campo de Santana.

Dinâmica da oficina

Nossa abordagem ao longo da II Oficina de Intervenção Temporária adotou, como procedimentos metodológicos gerais para a leitura do contexto e configuração das intervenções, as imersões participativas, as dinâmicas coletivas de criação em grupos interdisciplinares, as apresentações e discussões retroalimentadas e a articulação físico-digital ao longo do processo. A intervenção surge desse processo de co-criação, materializada na forma de um jogo, apresentando certas regras e resultados que são

posteriormente avaliados segundo procedimentos qualitativos e quantitativos, como será visto adiante.

O desenvolvimento da oficina em parceria com o Instituto de Arte Tear proporcionou uma composição bastante diversificada ao grupo, incluindo alunos de diversas instituições e formações. Nesse espaço de aprendizado, num ambiente interdisciplinar e receptivo, na primeira aula iniciamos a oficina procurando transmitir aos estudantes uma atmosfera afetiva, através de jogos e dinâmicas de apresentação coletiva. Ao mesmo tempo em que nos aproximávamos do tema da intervenção temporária, e que aprofundávamos o conhecimento sobre o local de atuação, nos conhecíamos e compartilhávamos experiências e repertórios diversos.

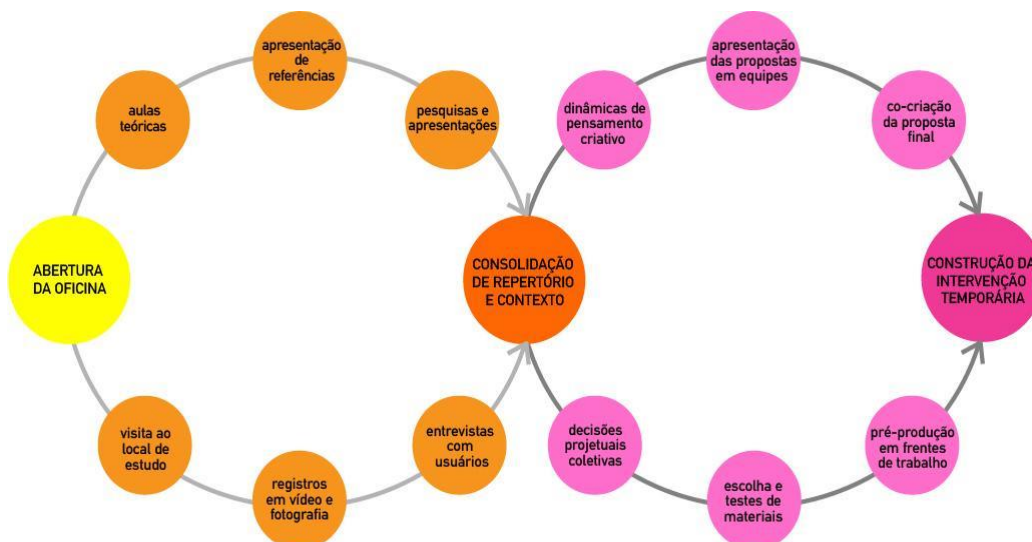


Figura 4: Dinâmica do processo de desenvolvimento da oficina. Fonte: autoras.

Assim, criamos um ponto de partida para um projeto exploratório em torno do Campo de Santana, sem uma definição de soluções, porém utilizando o pensamento coletivo do grupo, com abertura para as diversas visões ali presentes. Nesse sentido, o grupo “partiu para explorar e descobrir algo novo, ao invés de alcançar um lugar já conhecido, ou retornar com outro exemplo que já lhe é familiar.” (CROSS, 2011, p.8)

Na segunda aula, um sábado de manhã, partimos para o Campo de Santana, já de posse de algumas informações históricas e culturais do local. Procuramos fazer a imersão em um horário semelhante ao planejado para o evento, que se daria algumas semanas depois. Dessa forma foi possível identificar algumas das dinâmicas que encontraríamos, tais como o número de pessoas circulando, os sentidos principais de deslocamentos, quem eram os frequentadores do parque, entre outras descobertas. Interessante notar que o clima

na visita estava chuvoso, o que nos influenciou a pensar em possíveis condições adversas no dia da intervenção.

Na imersão, usamos recursos como molduras de papel gerando enquadramentos de detalhes, fotografias, pequenos vídeos, imagens panorâmicas, desenhos, mapas e áudios, de modo que o conjunto de impressões colhidas pudesse nos alimentar de ideias. Esses primeiros registros abriram as publicações no grupo que fizemos no *Facebook*⁵, para que compartilhássemos as visões do local e ideias de intervenções mundo afora, assim como textos e referências alimentados e comentados por todos os participantes.

O espaço na internet permitiu que ampliássemos o pensamento desenvolvido durante os encontros e que articulássemos as tarefas definidas, enriquecendo coletivamente as discussões e produzindo novas interrelações. De acordo com Lévy (2003, p. 121), “cada vez que o ser humano organiza ou reorganiza sua relação consigo mesmo, com seus semelhantes, com as coisas, com os signos, com o cosmo, ele se envolve em uma atividade de conhecimento, de aprendizado”. Utilizando a expressão “inteligência coletiva”, o autor a caracteriza como a partilha de funções cognitivas, como a percepção, a memória e o aprendizado. Assim, o ambiente na rede social nos permitiu a revisão semanal das definições realizadas presencialmente, a publicação e discussão de referências e a organização da produção, reunindo registros, documentos e distribuições de tarefas.

Durante os sete encontros seguintes, procuramos mesclar aulas expositivas, nas quais foram abordados os temas de intervenções temporárias, urbanismo tático e *placemaking*, assim como o aprofundamento histórico e cultural sobre o local escolhido, dinâmicas de co-criação das propostas, além de aspectos relativos à produção das ações. Para o desenvolvimento das propostas, nos utilizamos de técnicas e ferramentas do *Design Thinking*⁶, como *brainstorms* coletivos, mapas mentais em equipes interdisciplinares, entre outras abordagens já realizadas em nossas oficinas anteriores⁷,

⁵ Grupo “Oficina de Intervenção Temporária - 2017”. Disponível em: < <https://www.facebook.com/groups/174581649772310/> > Acesso em: 27 ago. 2018.

⁶ Expressão popularizada por David Kelley e seu colega Tim Brown, da consultoria de design e inovação IDEO. Caracteriza a abordagem de design baseada na produção de soluções criativas, através de trabalho colaborativo e experimental, em algumas fases de desenvolvimento, tais como descoberta (entendimento do problema), interpretação (aprofundamento do conhecimento), idealização (geração de ideias, pensamento colaborativo), experimentação (geração de alternativas e prototipação), escolha (definição e refinamento), implementação (produção e entrega, aplicação e gestão) e evolução (aprendizado e aperfeiçoamento). (BROWN, 2010, p.150)

⁷ Em 2015, realizamos a I Oficina de Intervenção Temporária, em parceria com a Escola Padre Dr. Francisco da Motta, voltando a atuação para a Travessa do Liceu, na Praça Mauá. Outras oficinas mais curtas também já foram realizadas em instituições como IED-Rio, PUC-Rio, IESP e FAU/UF RJ.

buscando a co-criação. Dessa forma, o processo projetual a partir de um problema aberto, alimentado teoricamente, discutido em conjunto e utilizando referências pesquisadas por todos, somado à imersão no local, estimulou o pensamento crítico e colaborativo do grupo.



Figura 5: Aulas expositivas. Instituto Tear, setembro de 2017. Fonte: LabIT-PROURB.



Figura 6: Geração de ideias em grupos interdisciplinares. Instituto Tear, outubro de 2017. Fonte: LabIT-PROURB.

As atividades da oficina foram gerando propostas, desenvolvidas por equipes menores e posteriormente apresentadas para o grupo, de modo que todos participavam construindo as definições necessárias. Os temas e sugestões foram convergindo de acordo com os propósitos estabelecidos e, também, de acordo com as condições humanas e materiais para a realização das ações. À medida que avançávamos nas discussões, percebíamos a vantagem de trabalhar com um conjunto de pequenas intervenções, complementares, de modo a gerar uma maior participação no dia do evento. Nossa imersão no local havia revelado que poucos permanecem no espaço, a não ser moradores

de rua, os quais, por vezes, até dormem ali. De modo geral, os transeuntes apenas circulavam em função dos acessos do parque, sendo dois principais pelo fato de ligarem a Av. Presidente Vargas - artéria de enorme movimento - ao Saara, local de grande atividade comercial, como já mencionado.



Figura 7: Apresentação de um dos mapas mentais, apontando os conceitos básicos da proposta de intervenção. Instituto Tear, outubro de 2017. Fonte: LabIT-PROURB.

Uma das condicionantes iniciais da intervenção no Campo de Santana seria a integração à “Festa da Rua: Rio de Histórias a Céu Aberto”, promovida anualmente pelo Instituto Tear. Assim, a intervenção deveria atender também ao público infantil. As características dessa festa, composta por uma série de atividades distribuídas pelo parque, faria com que os participantes se deslocassem pela área, desde o início da manhã. Para provocar uma maior integração com o parque, valorizando seu aspecto de respiro urbano, projetamos uma série de pequenos “ambientes”, representando cômodos de uma casa. Através de um jogo, convidaríamos os participantes a vivenciar um lugar a ser usufruído, um espaço de estar. Em cada um dos pontos definidos, interações diferentes aconteceriam, para adultos ou crianças, fossem mais ou menos frequentadores do local.

Após intensa troca de ideias, reconhecendo que a área do Campo de Santana funciona como um lar/abrigo/casa, seja para a fauna diversificada, seja para os moradores de rua que lá habitam, batizamos a ação como “Casa da Mãe Santana”, expressão que brinca com o nome do parque e com a expressão popular “Casa da Mãe Joana”, cujo significado remete a um local sem controle, onde cada um faz o que quer, porém, traz também a ideia de um lugar onde todos são bem recebidos.

De posse das linhas gerais, as equipes foram novamente distribuídas para a produção do evento, sendo cada uma responsável por buscar as condições necessárias

para a execução das propostas. Foram analisadas suas viabilidades, seja em relação a custos, possibilidades construtivas, disponibilidade de materiais etc., de modo que tivéssemos a produção desenvolvida previamente ao dia do evento, evitando contratemplos.

Assim, nas duas semanas anteriores à intervenção, cada equipe se organizou para compra de materiais, contato com parceiros e fornecedores e, durante os encontros, preparo prévio de todo o possível. Vale destacar que um dos processos que utilizamos foi o de corte a laser, realizado no LAMO-PROURB-FAU/UFRJ. O uso do laboratório possibilitou que criássemos placas indicativas para os diversos cômodos da casa, assim como o troféu para os participantes do jogo: uma cutia, o pequeno roedor símbolo do parque.

Na véspera da intervenção, amarramos seus passos necessários: quem levaria quais materiais, quais seriam os papéis de cada integrante, quem ativaria qual ponto, quais horários... Sendo um trabalho coletivo, o comprometimento individual é item fundamental para seu sucesso. Como elos ligados numa corrente, numa rede colaborativa, a participação de cada nó, considerando suas características e potencialidades, faz-se condição básica. Também foram definidas as responsabilidades sobre os registros imagéticos para publicação nas redes sociais durante e após o evento.

Após a intervenção, um último encontro presencial serviu para classificação e seleção das imagens produzidas, sistematização e análise das respostas dos participantes à pergunta “Como a cidade te limita?”, debates sobre as interações obtidas e reflexões sobre os resultados alcançados. Os estudantes puderam registrar suas percepções em um formulário *online*, que colocava perguntas especificamente a respeito da qualidade das interações e ativações, da ocorrência de conflitos e da observação de pontos negativos da ação. Encerramos a oficina com a distribuição da produção do vídeo “Casa da Mãe Santana, publicado no canal do LabIT-PROURB no *Youtube* (LabIT-PROURB, 2017) algumas semanas depois.

Essas ações finais representaram as últimas construções coletivas do grupo, assim como as últimas articulações físico-digitais da oficina, procedimento que se revelou bastante ágil e dinâmico para o processo de execução e análise dos resultados.

A intervenção “Casa da Mãe Santana”

A Casa da Mãe Santana contemplou três frentes de ação: o acesso/grade, a trama e o jogo. O acesso/grade foi pensado como local de acolhida e recepção dos visitantes da “casa”. A ideia consistiu em instalar, em um dos principais acessos do Campo, uma

cortina de barbantes vermelhos com pequenos guizos nas pontas, funcionando como uma espécie de campainha. Um tapete vermelho, contendo repetidamente a inscrição “Bem-vindo”, reforçava o convite ao acesso. Na grade próxima ao portão, na parte externa do Campo, a proposta foi pendurar roupas recolhidas para doação, de forma a remeter ao uso da mesma feito pelo comércio ambulante.



Figura 8: Roupas para doação penduradas na grade. Campo de Santana, novembro de 2017.
Fonte: LabIT-PROURB.

A proposta da trama foi inspirada nos muros de desejos, como resultado das discussões sobre as limitações urbanas. A ideia foi localizá-la perto do acesso da Rua da Alfândega/região do SAARA, bloqueando parcialmente o fluxo em direção ao centro do Campo. Foi produzida em barbante vermelho, contendo letras compondo a pergunta “Como a cidade te limita?”, além de manchetes e dados alarmantes sobre espaços públicos do Centro do Rio. O participante, ao ser abordado pelos ativadores, era convidado a responder à pergunta, apresentando uma solução para o problema.

Já o jogo surge com o objetivo de proporcionar maior exploração do Campo e a percepção de seu entorno, uma espécie de “caça ao tesouro”. A ideia foi distribuir cinco cômodos da “Casa” (sala, quarto, banheiro, cozinha e área de serviço) em cinco pontos internos e externos do parque. Os cômodos - delimitados por carpetes de diferentes cores e placas indicativas - apresentavam tarefas a serem cumpridas. Para apoiar o jogo, foram distribuídos mapas com a localização de cada cômodo. Quando a atividade era cumprida, o mapa do participante ganhava um selo com a mesma cor do carpete, e, ao cumprir todas, ganhava um prêmio: um troféu de madeira em forma de cutia, como referência às muitas existentes no parque.



Figura 9: Trama de barbantes - interação por textos e desenhos. Campo de Santana, novembro de 2017. Fonte: LabIT-PROURB.

Cada cômodo explorava um aspecto do Campo e seu entorno. A sala foi posicionada em um ponto estratégico, contendo três cadeiras e três molduras com a inscrição de três charadas, cujas respostas deveriam ser percebidas e enquadradas pelas molduras: o relógio da Central do Brasil, a Igreja São Gonçalo Garcia e São Jorge e o próprio Campo. Complementando o espaço, foi oferecido um telefone de lata, como referência às antigas brincadeiras de criança.



Figura 10: Enquadramento do relógio da Central do Brasil em moldura com charada. Campo de Santana, novembro de 2017. Fonte: LabIT-PROURB.

Posicionado diante da entrada principal do parque, o quarto era representado por uma cama-de-gato gigante, cujo objetivo era convidar o passante para o jogo. A tarefa era atravessar essa estrutura sem esbarrar nos fios. O banheiro, posicionado em um ponto de

grande fluxo, oferecia um microfone com fitas metálicas, remetendo ao termo “cantando no chuveiro”. A atividade consistia em cantar uma música que contivesse na letra algo existente no Campo: “pavão”, “árvore”, “bichos”, entre outros termos. A cozinha, posicionada na parte externa da grade, era formada por doze pequenas fôrmas, em cujas partes internas foram dispostos seis pares de diferentes imagens de ícones do Campo, formando um jogo da memória a ser desvendado. Adjacente à cozinha, a área de serviço se aproveitava de parte das roupas penduradas, tendo como tarefa a procura de uma mensagem dentro dos bolsos, que, ao ser descoberta, deveria ser respondida e inserida em outro bolso.



Figura 11: Cortina de guizos e tapete de boas-vindas em um dos acessos. Campo de Santana, novembro de 2017. Fonte: LabIT-PROURB.



Figura 12: Interação da participante no cômodo banheiro - cantando no chuveiro. Campo de Santana, novembro de 2017. Fonte: LabIT-PROURB.

A organização em três frentes funcionou como uma estratégia inclusiva, permitindo que todos os participantes da oficina tivessem voz e pudessem, de alguma maneira, materializar suas ideias. Da mesma forma, favoreceram a pré-produção e a montagem da intervenção, que puderam ser feitas simultaneamente em três grupos, propiciando as experiências individuais de “mão na massa” ao mesmo tempo em que a criação coletiva saía do papel.



Figura 13: Cartela do jogo completada e a conquista do troféu em forma de cutia. Campo de Santana, novembro de 2017. Fonte: LabIT-PROURB.

Resultados e desdobramentos

Estimamos que a intervenção teve impacto direto em cerca de trezentas pessoas. Porém, como as ações se espalharam no parque, as formas de interação foram variadas. Os dados quantitativos precisos, que representam o número de pessoas que voluntariamente interagiram com as ações, foram os resultados da trama (muro de desejos) e dos jogos. A trama obteve o total de setenta interações e respostas, que foram sistematizadas em uma tabela e em gráficos, mostrando como as mulheres se sentem limitadas pelo espaço público. Sessenta pessoas participaram dos cinco jogos e ganharam o prêmio. Esse total foi medido pela quantidade de adesivos utilizados (cada adesivo representa a participação de uma pessoa em cada jogo) e o número de prêmios distribuídos, como resultado da participação nos cinco jogos (o total de cinquenta e dois prêmios se esgotou). Através dos jogos, as pessoas puderam interagir de forma diferente com o parque, alterando sua percepção sobre o local.

Outras pessoas foram beneficiadas pela distribuição de roupas na grade do parque. Foram expostas cerca de cem peças de roupa, tendo sido todas coletadas. Estimamos que pelo menos cinquenta pessoas tenham se beneficiado da ação, já que, segundo as



Figura 15: Mapa de palavras contendo respostas à pergunta: “como resolver essa questão?”.

Fonte: LabIT-PROURB.

Com relação aos jogos, foram atingidos os principais objetivos, que eram propiciar a exploração do Campo de Santana e seus recantos, geralmente pouco utilizados, e a percepção de seu entorno. Acreditamos que, nesse sentido, a proposta foi bem-sucedida ao associar uma atividade reflexiva (trama) a uma ação lúdica (jogos).

Por outro lado, julgamos que os objetivos da intervenção no acesso/grade foram parcialmente atingidos. A cortina de barbantes com guizos não teve o efeito esperado, não produzindo barulho suficiente, ainda abafado pelos ruídos do entorno, e prejudicado pelo vento, que entrelaçou os fios. O tapete de boas-vindas, no início da apropriação, foi desviado pelos transeuntes quase que sistematicamente, causando o efeito oposto ao que se pretendia. Posteriormente, com o incremento do fluxo, começou, finalmente, a cumprir a sua função. Por outro lado, a calçada da grade, geralmente pouco ativa, ganhou vitalidade e segurança com a presença das peças de roupa oferecidas pela intervenção.

Cabe reforçar que o objetivo da intervenção foi promover a ativação de um espaço público subutilizado, por meio de táticas de *placemaking* oriundas de uma ação pedagógica extensionista que pudesse colocar os estudantes diante de um problema concreto. Nesse sentido, não foi objetivo da ação a análise dos efeitos da intervenção sobre os usuários e “jogadores”. Esse tipo de medição seria objeto de outras pesquisas. No entanto, as interações realizadas nos permitiram medir e qualificar alguns aspectos no espaço de tempo da intervenção, que certamente podem se desdobrar em outras ações e pesquisas futuras.

Finalmente, vale comentar sobre os papéis desempenhados pelos participantes da oficina. Os trinta estudantes, em um primeiro momento de concepção e produção da intervenção, em que foram empregados os procedimentos de imersões participativas, dinâmicas de co-criação em grupos interdisciplinares, apresentações e discussões retroalimentadas e articulação físico-digital, participaram como agentes ativos e produtores do conhecimento. Em um segundo momento, na ativação em si, no momento do jogo, atuaram como mediadores entre os usuários e “jogadores”, a ação/jogo e o parque. Essa dupla função os retira do papel de meros expectadores e os coloca na posição que Debord e os Situacionistas denominariam como construtores da cidade.

Considerações finais

Quase sempre é uma centelha que inicia uma ação e a subsequente propagação desta ação. É o que chamo de uma verdadeira acupuntura urbana. (LERNER, 2011, p. 8)

A realização da intervenção no Campo de Santana nos deixa como resultado duas reflexões, uma de caráter conceitual e outra de natureza metodológica. As reflexões podem soar ambiciosas, considerando que o impacto de uma intervenção temporária é restrito, então, buscamos articulá-las à fala dos autores que fundamentam nosso trabalho.

A primeira diz respeito à ideia de que a construção coletiva de um lugar no Campo de Santana, ainda que temporariamente, significou também a **construção de um comum urbano**, entendendo o comum não como um bem estático, mas como uma relação maleável entre o grupo social atuante e os aspectos do espaço físico e social, já existentes ou ainda a serem criados (HARVEY, 2014); também como uma plataforma urbana e cívica, um espaço onde a renegociação dos valores sociais e políticos compartilhados pode ganhar uma forma construída, um espaço físico concreto de trocas (FERGUSON, 2014); e ainda como uma construção que abre espaço para o surgimento de novos sujeitos e que inventa novas formas de relações humanas e sociais, que vão de encontro à exploração e desigualdade (STAVRIDES, 2014).

A segunda reflexão se refere à confiança de que a abordagem pequena e pontual, ou poderíamos dizer **tática, poderia motivar, a longo prazo, transformações de maior escala** no Campo de Santana e no seu entorno, entendendo a tática: como uma reação gradual que aproveita as “ocasiões” e as brechas para atuar (CERTEAU, 1999); ou como “a arte do fraco”, criativa e catalizadora de processos de inovação (OSWALT;

OVERMEYER; MISSELWITZ, 2013); ou ainda como uma iniciativa modesta que conta com recursos mínimos para catalisar ganhos maiores (LYDON; GARCIA, 2015).

Julgamos, por fim, que a ação extensionista lúdica foi uma oportunidade de colocar os estudantes em um embate “mão na massa” com a cidade, praticando, por meio do jogo, uma intervenção que, de alguma forma, os fez experimentar a materialização desses dois aspectos, tanto da construção de um lugar comum quanto da ação modesta que pode catalisar ganhos futuros.

Referências bibliográficas

AIZENCANG, Noemi. **Jugar, aprender y enseñar**. Buenos Aires: Ediciones Manantial, 2005.

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

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

CROSS, Nigel. **Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work**. New York: Berg, 2011.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro, Contraponto: 1997 (1967).

DEBORD, Guy. “Relatório sobre a construção de situações e sobre as condições de organização e de ação da tendência situacionista internacional” (1957). In: JACQUES, Paola Berenstein (org.). **Apologia da deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

FÓRUM DE PRÓ-REITORES DE EXTENSÃO DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS (FORPROEX). **Política Nacional de Extensão Universitária**. Porto Alegre: Gráfica da UFRGS. Vol. 7. 2012. (Coleção Extensão Universitária)

FUNDAÇÃO CASA RUI BARBOSA. Campo de Santana. In: **Glaziou, O paisagista do Império**. Disponível em: < <http://www.casaruibarbosa.gov.br/glaziou/projetos3.htm> > Acesso em: 27 ago. 2018.

FUNDAÇÃO PARQUES E JARDINS. **Campo de Santana**. 2013. Disponível em: < <http://www.rio.rj.gov.br/web/fpj/exibeconteudo?id=4203019> > Acesso em: 27 ago. 2018.

FUNDAÇÃO PARQUES E JARDINS. **Item 2 2. Campo de Santana (Centro)**. 2017

Disponível em < <http://www.rio.rj.gov.br/web/fpj/parques-urbanos> > Acesso em: 27 ago. 2018.

HARVEY, David. **Cidades Rebeldes**. Do direito à cidade à revolução urbana. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 1999 (1938).

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2001

- KRONENBURG, Robert. *Arquitetura subversiva*. In: **Post-it City. Ciudades Ocasionales**. Barcelona: CCCB, 2008.
- LabIT-PROURB – Laboratório de Intervenções Temporárias e Urbanismo Tático. **Casa da Mãe Santana**, 2017. Disponível em: < <https://youtu.be/-AKSc2RfRE8> >
- LERNER, Jaime. **Acupuntura urbana**. Rio de Janeiro: Record, São Paulo, 2011.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.
- LIMA, Oliveira. **Dom João VI no Brasil**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Topbooks, 2006. p. 605-622
- LYDON, Mike; GARCIA, Anthony. **Tactical Urbanism: Short-term Action for Long-term Change**. New York: Island Press, 2015.
- OSWALT, Philipp; OVERMEYER, Klaus; MISSELWITZ, Philipp. **Urban Catalyst. The Power of Temporary Use**. Berlin: DOM Publishers, 2013.
- PROJECT FOR PUBLIC SPACES (PPS). **Placemaking: What if we built our cities around places?** Disponível em: <<https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>> Acesso em: 21 ago. 2018.
- RIOTUR. **Um Pedaco da Nossa História no Centro do Rio**. Disponível em: <http://visit.rio/que_fazer/campodesantana/> Acesso em: 28 ago. 2018.
- SANSÃO FONTES, Adriana. **Intervenções temporárias, marcas permanentes. Apropriações, arte e festa na cidade contemporânea**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra. 2013.
- SANSÃO FONTES, Adriana; TILL, Joy; ROCHA, Gabrielle. Casa da Mãe Santana: acción táctica de activación de un espacio subutilizado en Rio de Janeiro. In: **III Foro Internacional de Intervenciones Urbanas**. Lima, 2018.
- SANSÃO FONTES, Adriana et al. Táticas cidadãs para ativação de áreas subutilizadas: o caso das hortas comunitárias do Rio de Janeiro. **Revista arq.urb** n°. 23, 2018, p. 147-169.
- STAVRIDES, Stavros. Empowering the Commons. In: FERGUSON, Francesca. **Make_Shift City. Renegotiating the Urban Commons**. Berlin: Jovis Verlag, 2014. p. 83-85.

Data de Recebimento: 01/04/2018

Data de Aprovação: 09/05/2019

Para citar essa obra:

FONTES, Adriana Sansão; TILL, Joy; ROCHA Gabrielle. Casa da Mãe Santana: A construção de um lugar por meio de um jogo colaborativo. In: **RUA** [online]. Volume 25, número 1 – p. 207-228 – e-ISSN 2179-9911 – junho/2019. Consultada no Portal Labeurb – Revista do Laboratório de Estudos Urbanos do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade.

<http://www.labeurb.unicamp.br/rua/>

Capa: divulgação. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/defesa-do-consumidor/anvisa-entidades-se-manifestam-contr-pl-dos-agrotoxicos-22685602>

Laboratório de Estudos Urbanos – LABEURB
Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade – NUDECRI
Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP

<http://www.labeurb.unicamp.br/>

Endereço:

LABEURB - LABORATÓRIO DE ESTUDOS URBANOS

UNICAMP/COGEN / NUDECRI

CAIXA POSTAL 6166

Campinas/SP – Brasil

CEP 13083-892

Fone/ Fax: (19) 3521-7900

Contato: <http://www.labeurb.unicamp.br/contato>