

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO CONTINUADA
ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN ESTRATÉGICO

MANUELA FALCÃO

**OCUPE.ART : UMA PLATAFORMA COLABORATIVA COMO FERRAMENTA DE
RESSIGNIFICAÇÃO DE ESPAÇOS**

Porto Alegre

2014

MANUELA FALCAO

**OCUPE.ART : UMA PLATAFORMA COLABORATIVA COMO FERRAMENTA DE
RESSIGNIFICAÇÃO DE ESPAÇOS**

Monografia apresentada como requisito parcial
para a obtenção do título de especialista em
Design Estratégico pelo Programa de Pós-
Graduação em Design da Universidade do Vale
dos Sinos - Unisinos

Orientador: Prof. Dr Carlo Franzato

Porto Alegre, 2014

*Para minha família, pelo incansável
apoio sempre*

*“ O importante não é a casa onde moramos.
Mas onde, em nós, a casa mora.”*

Mia Couto

RESUMO

Atualmente percebe-se uma desconexão entre pessoas e lugares na cidade de Porto Alegre: áreas mal utilizadas, como escadarias, paradas de ônibus e até mesmo algumas praças, são ignoradas por aqueles que passam por elas cotidianamente. Esses espaços com grande potencial de uso são marginalizados e evitados afetando a relação entre as pessoas e o lugar onde elas vivem. Portanto, a partir desse contexto e utilizando a metodologia do design estratégico, se propõe o desenvolvimento de uma plataforma colaborativa que conecte pessoas e lugares mal utilizados, através de um mapeamento dessas áreas e interesses culturais em comum.

A plataforma é alimentada pelos próprios usuários que disponibilizam lugares ignorados da cidade, propondo uma nova utilização desses lugares e visando a realização dessas atividades, que podem ser intervenções artísticas, oficinas, feiras, etc.. Unindo moradores, designer, artistas, outros profissionais, escolas e empresas, é possível criar uma rede de interesse no desenvolvimento afetivo da cidade que resulte em uma aproximação das pessoas e um novo olhar sobre espaços que antes passavam despercebidos ou ignorados pelas pessoas no seu dia-a-dia.

PALAVRAS-CHAVES: Design Estratégico, Território, Arte, Plataforma Colaborativa

LISTA DE FIGURAS

figura 1: Síntese visual da plataforma desenvolvida pela autora. Fonte: site da Rio Film Comission.....	17
figura 2: imagem do site . Fonte: <i>www.portoalegre.cc</i>	18
Figura 3: exemplo de um exorcismo urbano. Fonte: site do projeto Exorcismos Urbanos.....	19
Figura 4: imagens de Gamcheon Village, montagem desenvolvida pela autora. Fonte: http://directionswego.com/2013/09/04/gamcheon-village-history-with-a-burst-of-colour/	20
Figura 5: imagem de um evento do projeto. Fonte: blog do Projeto Vizinhaça.....	21
figura 6 : imagens do Ocupa Ouvidor em montagem realizada pela autora. Fonte: http://androidesandroginos.com.br/	22
figura 7: imagens do La Tour Paris em montagem realizada pela autora. Fonte: http://www.tourparis13.fr/	23
figura 7: imagens de performances do grupo teatro geográfico em montagem realizada pela autora. Fonte: http://teatrogeografico.blogspot.com.br/	24
figura 8: fotografia da apresentação teatral no Espaço Comum Luiz Estrela. Fonte: http://acontecimentoemvilafeliz.blogspot.com.br/	25
figura 9: imagens da ferramenta de busca do site, montagem realizada pela autora. Fonte: www.airbnb.com.br	26
figura 10: mapa 1, mapeamentos analítico dos casos desenvolvido pela autora.....	27
figura 11: mapa 2, mapeamento estratégico dos casos desenvolvido pela autora..	29
figura 12: síntese do mapeamento desenvolvido pela autora.....	30
figura 13: moodboard relacionado a “território visível” desenvolvido pela autora.....	31
figura 14: moodboard relacionado a “não lugar/ invisível” desenvolvido pela autora.....	31
figura 15: moodboard relacionado a “colaboratividade pública” desenvolvido pela autora.....	32
figura 16: moodboard relacionado a “individualismo privado” desenvolvido pela autora.....	32

figura 17: moodboard relacionado a “memória ativação construção” desenvolvido pela autora.	33
figura 18: moodboard relacionado a “esquecimento abandono destruição“ desenvolvido pela autora.	33
figura 19: imagem síntese desenvolvida pela autora.	36
figura 20: representação “esqueleto” da plataforma desenvolvido pela autora.....	37
figura 21: esboço da página de perfil da plataforma desenvolvida pela autora.....	38
figura 22: esboço das páginas dos espaços da plataforma desenvolvida pela autora.....	39
figura 23: esboço da página da agenda da plataforma desenvolvido pela autora...40	
figura 24: esboço da página do mapa da plataforma desenvolvido pela autora.....	41
figura 25: estudo de formas para logotipia e layout desenvolvido pela autora.....	41
figura 26: layout da plataforma desenvolvido pela autora.....	42

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1. A VALORIZAÇÃO DA RELAÇÃO ENTRE TERRITÓRIO E ARTE PELO DESIGN ESTRATÉGICO.....	11
2. EXPLORAÇÃO DO PROBLEMA.....	16
2.1 Aproximação do problema: explorando os casos.....	16
2.2 Mapeando os casos.....	26
2.3 Percursos de inovação e pesquisa blue sky.....	30
3. CENÁRIO E CONCEITOS.....	36
4. REPRESENTAÇÃO.....	37
5. CONCLUSÃO.....	43
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44

INTRODUÇÃO

Atualmente, grande parte das relações interpessoais se dão através da internet. Podemos compartilhar detalhes das nossas vidas e conhecer pessoas através de redes sociais, também podemos acessar lugares fisicamente distantes com muita facilidade. Museus disponibilizam imagens de seus acervos, imagens de lugares que sonhamos conhecer são disponibilizadas de diversas formas pela internet, há fóruns pra todos os tipos de atividades possíveis, onde seus membros trocam informações, ideias e conteúdos raros. Enfim, compreendo a internet como um espaço de troca, democrático e fácil. Entretanto não sinto a mesma energia quando penso nos locais que frequentamos no mundo real.

O medo e a violência nos impedem de aproveitar a vida na rua de uma forma saudável, a automatização das coisas vem transformando espaços em lugares cada vez mais apáticos e as cidades estão cada vez mais repletas de espaços abandonados e adoecidos, que se tornam inaptos para a criação de vínculos. Como estudante de artes visuais, identifico uma carência de espaços voltados para criação e exposição artística e, ao me deparar com estes locais abandonados e desvalorizados, é inevitável não desejar que fossem ocupados e reativados de forma criativa, como o objetivo de transformar essas áreas em ambientes férteis e passivos de afeto.

E com isso em mente que surge a vontade de desenvolver este projeto, pensando em uma plataforma virtual colaborativa como ferramenta de união entre artistas e locais passíveis de ocupações. A escolha do virtual é baseada na lógica atual das relações, já estabilizada pelas redes sociais, considerando a plataforma virtual um meio prático de conectar os usuários com espaços disponíveis, onde seja possível desenvolver e realizar projetos de cunho artístico cultural. Para o desenvolvimento do projeto, através do pensamento metodológico do design estratégico, partirei de uma análise de casos de ocupações artísticas e de plataformas colaborativas, gerando um mapeamento que será utilizado como fonte de estímulos projetuais para a criação de um cenário ideal para o trabalho.

Objetivo

Propor uma plataforma colaborativa que mapeie, disponibilize e valorize lugares subutilizados para ocupações artísticas.

Objetivos Específicos

- Aprofundar a relação entre arte e território;
- Projetar uma plataforma que identifique e viabilize a ocupação de lugares subutilizados, através de um mapeamento coletivo desses espaços passíveis de ocupações artísticas;
- Conceber estratégias orientada pelo design para suportar o desenvolvimento de uma rede que integre todos os atores envolvidos de forma colaborativa visando a viabilização dos projetos;

1. A VALORIZAÇÃO DA RELAÇÃO ENTRE TERRITÓRIO E ARTE PELO DESIGN ESTRATÉGICO

Para entender o Design Estratégico é preciso retomar o seu contexto e o significado de Design. Para Flusser (2007, p181) a palavra design funciona como substantivo e como verbo, no primeiro caso, entre outras coisas significa “propósito, plano, intenção, meta, esquema maligno, conspiração, forma, estrutura básica, sendo todos esses significados relacionados a ‘astúcia’ e a ‘fraude’”. Na segunda situação – *to design* – pode significar “tramar algo, simular, projetar, esquematizar, configurar, proceder de modo estratégico”. Em ambas as formas a palavra já está conectada com o significado contemporâneo, onde o design é um agente de transformação e inovação, e não apenas restringido as formas mais conhecidas como o design gráfico, por exemplo.

Pode-se compreender que a função do designer é, também, atuar no desenvolvimento de situações propícias para o surgimento de novos significados, considerando a relação do usuário com o objeto e, de forma intencional, o pensamento da experiência projetada. Para isso, o design abre o seu leque de ferramentas para outras formas de pensamento contemporâneo se aproximando da antropologia, comunicação e psicologia, refletindo constantemente sobre os fenômenos sociais e observando constantemente a relação entre os usuários e os objetos. Sempre assumindo que o usuário e a comunidade na qual ele está inserido são variáveis indispensáveis no processo de projeção e na busca da geração de novos sentidos. Zoy Anastassakis entende essa aproximação entre elementos da seguinte forma:

Essa transformação no pensamento do design (se o pensarmos em comparação com as filosofias modernistas e formalistas, que fundamentaram a profissão em grande parte do século XX) vem de encontro a algo que é familiar aos antropólogos sociais, a saber, tanto a busca pelo sentido social quanto a aposta na produtividade do aprendizado a partir da consideração de diferentes perspectivas. (...) Como designer e antropóloga, me reconforto com a constatação da existência de diversas possibilidades de atuação entre o design, a comunicação e as ciências sociais, entre a indústria, as empresas, o mundo acadêmico e as políticas estatais. (ANASTASSAKIS, 2010,p.36)

Sendo design uma ação projetual, pode-se redefinir a figura do designer. Antes, a função deste profissional se restringia ao desenvolvimento de novos

produtos e, em um novo contexto, ela passa para níveis de gestão das instituições. Para Zurlo(2010,f.8) é a partir do momento que o profissional se apodera do pensamento estratégico que ele se torna apto para desenvolver um papel na esfera da decisão - esfera estratégica das organizações.

Nessas organizações, um dos aspectos mais pertinentes relacionados ao processo de inovação é a identificação do design como elemento relacionado às diferentes atividades da organização. A concepção de design como elemento estratégico para a organização, considerando as diferentes fases do ciclo de vida do produto-serviço, torna-se um fator agregador dos processos e mudanças na organização (BORBA; REYES, 2007, p. 1).

Na contemporaneidade, a sociedade esta mudando de forma rápida e profunda tornando visível a demanda para novas soluções diferentes das formuladas até o momento (MERONI e MANZINI, 2004). Meroni questiona como criar essas soluções em um contexto de demandas sociais que refletem a não-sustentabilidade do modelo de industrialização em que vivemos. Para ela, a resposta a esses questionamentos está, na maioria dos casos, na necessidade de um complexo e contextualizado sistema-produto-serviço que requer a colaboração de vários envolvidos: empresas privadas, instituições públicas, associações voluntárias, e, diretamente ou indiretamente, os usuários.

Basicamente, design estratégico é sobre conferir a corpos sociais e de Mercado um sistema de regras, crenças, valores e ferramentas para lidar com o ambiente exterior, este sendo passível de evolução (e então sobrevivência), tanto quanto mantendo e desenvolvendo a própria identidade de um. E, por fazê-lo, também influenciando e transformando o meio. (MERONI, 2008, tradução nossa)

Em se tratando de sistema produto-serviço, o design estratégico passa o foco para o desenvolvimento de um sistema integrado, orientado a gerar soluções e conseqüentemente prover uma organização de um identidade única, que pode diferencia-la de seus competidores. Meroni(2008) afirma que “gerar valor” se dá através dos valores que o sistema produto-serviço carregaram nos seus fatores constituintes, processos, história e serviços. . Significando que está tanto, ou mais, no processo e na experiência do que no fim; na história do que na performance ou significado. A ênfase é mais sobre o social, o ético e a comunidade do que na necessidade de um indivíduo(GREEN, 2008. Apud MERONI, 2008. p.33).

Sendo assim, um dos principais pilares do design estratégico é a inovação social, termo que refere-se a mudanças no modo como indivíduos e comunidades agem para resolver seus problemas ou criar novas oportunidades (MANZINI, 2008, p.61). Para Meroni (2008) é possível definir linhas de pesquisa através da investigação de novos comportamentos contemporâneos, identificando os pontos positivos, como e os porquês, podendo tudo ser usado como inspiração para o desenho de cenários futuros.

O conjunto da sociedade contemporânea, em sua complexidade e contradição, pode ser visto como um imenso laboratório de ideias para a vida cotidiana, onde modos de ser e fazer se desdobram em novas questões e respostas inéditas. (MANZINI, 2008, p.62)

Para Manzini, comunidades criativas funcionam como laboratórios vivenciais que podem servir como referência na construção de novos modelos sociais. É um espaço onde há uma nova “moeda”, a moeda da troca em um ambiente de compartilhamento de conhecimentos e habilidades, onde a colaboratividade impera. Essas comunidades nasceram de forma espontânea diante da necessidade de novas soluções para os problemas enfrentados no contexto moderno. Podendo se traçar um paralelo com os grandes movimentos de ocupação popular que iniciaram em 2011, com a chamada Primavera Árabe, quando milhares de manifestantes ocuparam a Praça Tahir, no Cairo, para reivindicar uma revolução democrática no país. Influenciados por esse movimento, fenômenos semelhantes aconteceram no mesmo ano em Barcelona e nos Estados Unidos, onde o movimento Occupy Wall Street, levou manifestantes a ocupar uma praça no centro do distrito financeiro de Nova Iorque por dois meses.

Foi através das redes sociais que estes movimentos tomaram força, chamando a atenção para mobilização e engajamento das pessoas através da rede. No acampamento em Nova Iorque se desenvolveu uma lógica de colaboratividade e divisão de tarefas que configuraram uma pequena comunidade onde as pessoas se alternavam em grupos responsáveis pela mídia, alimentação, questões sanitárias, artes, entre outros e as decisões eram tomadas em grupo diariamente através de Assembléias Gerais. Tudo constantemente comunicado e transmitido pela rede.

No Brasil, a euforia das ocupações estourou no ano de 2013, com protestos e manifestações contra a Copa do Mundo e contra o aumento da passagem de

ônibus. Entretanto, foi considerada a primeira vez em muitos anos que as pessoas foram pra rua em todo o país manifestar insatisfação contra questões políticas e sociais clamando por melhores condições de mobilidade, por exemplo. Ao mesmo, diversos movimentos culturais passaram a ocupar espaços públicos, como o Defesa Pública da Alegria, na ativa desde 2012 em Porto Alegre, que acredita que a rua é um espaço de convivência e celebração comum e convoca a população, através das redes, pra festejar em espaços públicos normalmente utilizados apenas como passagem.

Outros movimentos que surgiram recentemente, como o Serenata Iluminada, Vaga Viva e a Massa Crítica, se articulam pelas redes sociais com propostas que vão além das causas sociais e ambientais, pois, ao convidar a população para ocupar o Parque Farroupilha a noite (espaço conhecido por ser mal iluminado e perigoso), ou realizar piqueniques na rua, em vagas de carro, se promove a ideia de que há outras formas de habitar a cidade.

O mundo da globalização econômica e tecnológica é um mundo da passagem e da circulação – tudo tendo como fundo o consumo. Os aeroportos, as cadeias hoteleiras, as auto-estradas, os supermercados (...) são não-lugares, na medida em que a sua vocação primeira não é territorial, não é a de criar identidades singulares, relações simbólicas e patrimônios comuns, mas bem mais de facilitar a circulação (e, dessa maneira, o consumo) num mundo com as dimensões do planeta. (Augé, 2003, p.84).

Para Marc Augé, não-lugares são espaços de práticas sociais individuais e solitárias, impessoais. Augé também afirma que “a cidade é um mundo”, que contém simultaneamente um espaço simbolizado e praticado pelos indivíduos, e outro, que reflete os traços do mundo atual. É neste jogo, entre interior/exterior, comunidade/sociedade que a cidade emerge. Para além da liberdade e poesia que a cidade permite, ela é também o reflexo das transformações sociais e econômicas da sociedade. A construção de espaços de circulação e de consumo, desligados do território e das pessoas que lá habitam, implica segundo Augé três grandes riscos: a uniformidade, a generalização e a implosão do espaço urbano. (AUGÉ, 1994, apud SÁ, 2012, pg. 9)

Não vivemos num espaço neutro e branco. Não vivemos, morremos ou amamos num retângulo de uma folha de papel. Vivemos, morremos e amamos num espaço quadriculado, recortado, multicolorido, com zonas claras e sombrias, de diferentes níveis, de regiões duras e outras, penetráveis, porosas. Há regiões de

passagens, as ruas os trens, os metros; regiões abertas, com grande trânsito: cafés, cinemas, praias, hotéis, e há as regiões fechadas do repouso e do íntimo. Entre todos esses lugares que se distinguem uns dos outros, há os que são absolutamente diferentes: os lugares que se opõem a todos os outros, que são destinados a apagá-los, a neutralizá-los ou purificá-los. São uma forma de contra-espacos. Esses contra-espacos, essas utopias localizadas, são muito bem conhecidas pelas crianças (o fundo do jardim, o celeiro, o grande leito dos pais). (FOUCAULT, 1966)

Quando pensando o papel do designer em um âmbito territorial é importante a capacidade de se criar novos modelos de referência, de imaginar novos estilos de vida com base nos valores e qualidades locais. É necessário que o designer perceba a importância dos recursos disponíveis em determinada região e compreenda o valor para o sistema, associando essa qualidade aos produtores, ao locais de produção e aos consumidores. E a qualidade, sobre esta perspectiva, requer tempo para ser produzida e apreciada, em outras palavras lentificar os tempos e os modos nos quais nos relacionamos com as pessoas, os lugares e os bens (MERONI e MANZINI, 2009).

Estes produtos e serviços devem ser vistos como resultados da atividade de uma rede de sistemas locais, que possuem uma alma, uma identidade única, uma dimensão global e contemporaneamente, uma visibilidade econômico-produtiva. (MERONI e MANZINI, 2009, pg 16)

Para Lia Krucken, (2009, p.18) a contribuição do design para a valorização de produtos locais podem ser agrupadas em três linhas: 1) promovendo a qualidade dos produtos, dos territórios e dos processos de fabricação; 2) apoiando a comunicação, aproximando consumidores e produtores e tensificando as relações territoriais; 3) apoiando o desenvolvimento de arranjos produtivos e cadeias de valor sustentáveis, visando o fortalecimento de micro e pequenas empresas. Aqui, podemos traçar um paralelo com os objetivos deste projeto, que busca promover a valorização de determinados territórios. Podemos imaginar o território sendo o produto e a arte o consumidor, a plataforma é a ferramenta utilizada para fortalecer a comunicação entre esses pilares e para auxiliar na visibilidade da valorização dos espaços e da arte.

2. EXPLORAÇÃO DO PROBLEMA

Seguindo a metodologia do Design Estratégico inicia-se aqui a fase metaprojetual. Começando pela pesquisa contextual, buscamos uma aproximação do problema através do estudo de referências e percepção de conceitos a fim de desenvolver o cenário de atuação onde será desenvolvido o *concept*. Partimos de uma estratégia de exploração de casos que se relacionam com território, arte e plataformas digitais a fim de gerar um mapeamento e se aproximar de alguns conceitos.

A primeira etapa está pautada em uma breve análise de casos relacionados ao problema investigado, utilizando fontes primárias, como os próprios websites, matérias de jornais e fotografias. A escolha de casos analisados teve início em um *brainstorm* e primeiramente eles foram divididos em: Plataformas Digitais e Projetos de Ocupação, entendendo que este seria o mote para o início do pensamento projetual. Na tabela abaixo é apresentada a lista de casos explorados e sua relação com o problema

	Plataformas digitais	Projetos de ocupação
Rio Film Comission	x	
POA.cc	x	
Exorcismos Urbanos	x	x
Gamcheon Village		x
Projeto vizinhança		x
Ocupa Ouvidor		x
Tour Paris 13		x
Teatro Geográfico		x
Centro Cult. Luiz Estrela		x
Airbnb	x	

2.1 APROXIMAÇÃO DO PROBLEMA: EXPLORANDO OS CASOS

- Rio Film Comission

Criada em 2009 por meio de uma parceria entre a Secretaria de Estado de Cultura e a Prefeitura do Rio de Janeiro, A Rio Film Comission tem como missão atrair produções audiovisuais, nacionais e estrangeiras, de todos os formatos e conteúdos, para o município e estado do Rio de Janeiro. Para atingir este objetivo, a RFC apoia os produtores em todas as esferas - política, técnica, legal, de

infraestrutura e de logística – sempre valorizando a mão de obra, a tecnologia e a indústria local. No seu website, através de um mapeamento, ela divulga locais disponíveis para as gravações e filmagens, sejam elas na capital ou nos demais municípios do estado. Cabe também à RFC orientar os produtores em todas as etapas dos seus projetos para assegurar que o trabalho no Rio seja agradável e seguro. Para isso a RFC busca produções economicamente relevantes para serem filmadas no Rio de Janeiro, ajuda na criação de incentivos fiscais para produções audiovisuais, usando um sistema simples e padronizado para solicitação de permissão de filmagens e estimula o desenvolvimento de cursos e workshops de aprimoramento da mão de obra audiovisual.

ALL LOCATIONS - BUILDINGS



Knowledge Factory

» Metropolitana | Paracambi | Buildings



Bhering Factory

» Metropolitana | Rio de Janeiro | Santo Cristo | Buildings



Historical building at Campos

» Costa Doce | Campos dos Goytacazes | Buildings



Paço Imperial

» Metropolitana | Rio de Janeiro | Centro | Buildings



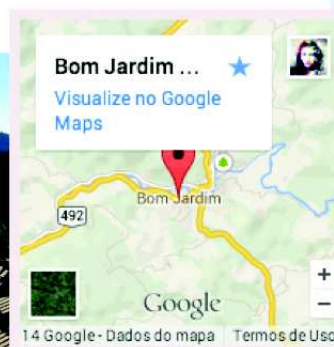
Aldeia de Arcozelo/Arcozelo Village

» Vale do Café | Paty do Alferes | Buildings



Baukurs Cultural

» Metropolitana | Rio de Janeiro | Botafogo | Buildings



CATEGORIES

Markets

Beaches

Sightseeing

Islands

Streets

Buildings

Farms

Churches

Squares

Book Store

Concert Arena

Airport

Waterfalls

Libraries

Fortress

Districts

Port Area

figura 1: Síntese visual da plataforma desenvolvida pela autora. Fonte: site da Rio Film Comission

- Poa.cc

O projeto PortoAlegre.cc é uma plataforma digital colaborativa, um mapa real da cidade de Porto Alegre onde os usuários são chamados para “cuidar da cidade”: é espaço onde se pode discutir a história, a realidade e o futuro de territórios específicos e atrair outros usuários para pensar a respeito dela também. O conceito

usado é Wikicidade, e wikispots são pontos criados por qualquer usuário de conhecimento e discussão, também é possível publicar conteúdos diretamente em sites de redes sociais como Twitter, Facebook, YouTube e Vimeo. Projetado dentro da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, é um espaço democrático que mostra o que a cidade tem de bom e onde os usuários são estimulados a pensar no que e como ela pode melhorar

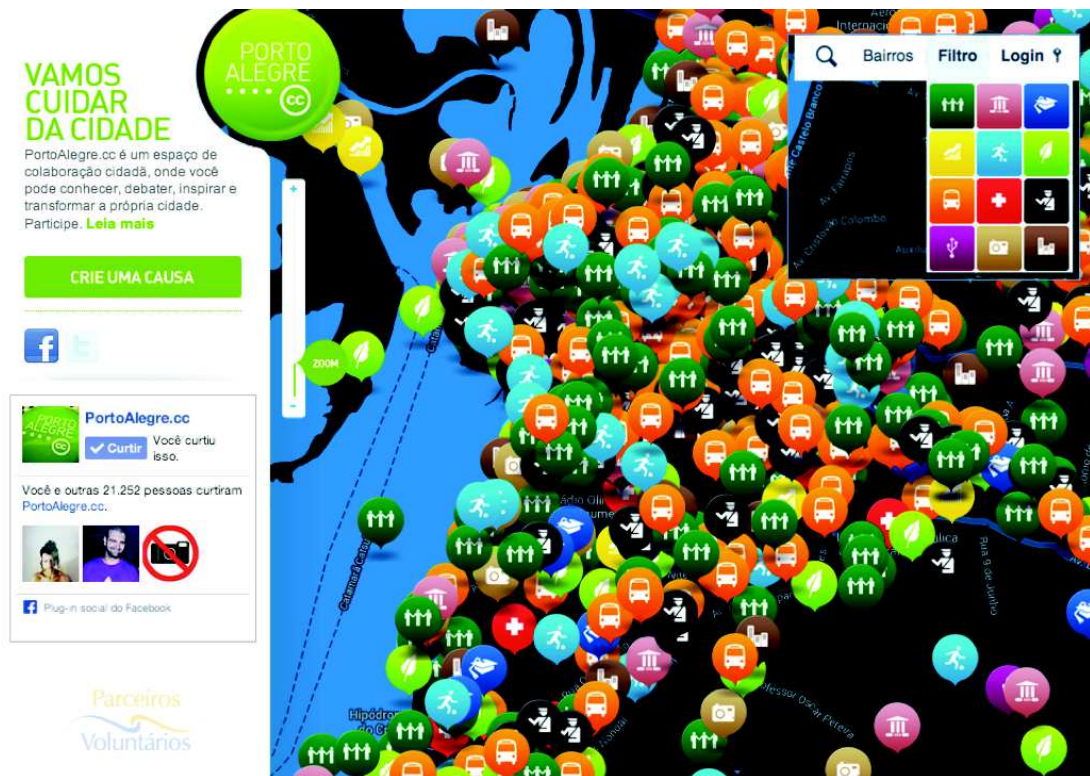


figura 2: imagem do site . Fonte: www.portoalegre.cc

- Exorcismos urbanos

“Antilugares, redescobertas, novas cidades” este é o mote de Exorcismos Urbanos, um mapa lado B feito por pessoas que vivem os espaços de corpo e alma e querem recolocá-los em um status de visibilidade. Através da plataforma é estimulada a exorcização de espaços excluídos, não utilizados, abandonados. Sendo exorcizar uma metáfora para “retornar a vida” para aquele local. Para isso é indicado no site que os usuários sigam os seguintes passos: 1)identifiquem um antilugar na cidade, 2)escolham máscaras, 3)chamem os amigos, 4)se fotografem mascarados no local escolhido e 5)junto com um texto disponibilizem as fotos no próprio site. Dessa forma é realizado um mapeamento desses locais e é possível compartilhar facilmente pelas redes sociais.

IMAGEM



IMAGENS



Autor
Karla Brunet e Wagner Pyter

Qual o Motivo do Exorcismo?
Armazém abandonado ao lado dos trilhos do trem de Plataforma. Ao chegar no local lê-se a placa "Propriedade da Cia Empório de Armazéns Gerais. Afaste-se". Num cenário privilegiado, entre o mar da Baía de Todos os Santos e os trilhos do trem suburbano, este armazém abandonado está largado no tempo e espaço. A sujeira, o cheiro de merda, a decadência, fazem dele um lugar a ser exorcizado. Repensar o uso dos espaços urbanos e descaso das grandes empresas portuárias com a população local é nosso foco nesta ação. Aqui, meninos jogam futebol no terreno baldio, o mar vai pouco a pouco corroendo partes da antiga construção, a vegetação, por outro lado, começa a crescer no

[VER NO MAPA](#) [Tweet](#) [Share](#) 

Figura 3: exemplo de um exorcismo urbano. Fonte: site do projeto Exorcismos Urbanos

- Gamcheon Village

Localizada na Coreia do Sul, fundada em 1918 por 4.000 seguidores de um movimento religioso ligado ao Taegeuk – o símbolo do yin e yang, presente na bandeira da Coreia do Sul- e originalmente chamada de Taegeukdo, Gamcheon Village recebeu milhares de refugiados durante os tumultos sociais e econômicos que habitaram o país durante a Guerra da Coreia, chegando a ser habitada por 20.000 pessoas até anos 80. Após, a cidade teve uma baixa da metade da população o que deixou um grande numero de casas desabitadas. Entretanto, foi somente em 2010 que a comunidade resolveu revitalizar o vilarejo o transformando e um grande centro cultural. As casas abandonadas viraram galerias, lojas e pontos de cultura. Junto com estudantes, os próprios moradores pintaram suas casas e produziram diversas artesanias que habitam todos os cantos da cidade, que teve sua alma revitalizada pelas cores e arte da comunidade.



Figura 4: imagens de Gamcheon Village, montagem desenvolvida pela autora. Fonte: <http://directionswego.com/2013/09/04/gamcheon-village-history-with-a-burst-of-colour/>

- Projeto Vizinhança

O Projeto Vizinhança nasceu em 2012 a partir da iniciativa da Márcia Braga e Aline Bueno, que tinham em comum a vontade de ativar espaços ociosos da cidade de Porto Alegre transformando-os, através da participação coletiva, em lugares, palco de novas experiências, estimulando a convivência entre vizinhos, a troca e a aprendizagem em um ambiente lúdico, criativo e informal. Através das redes sociais, as mentoras do projeto mobilizaram mais de 1000 pessoas para realizar uma série de atividades artísticas e culturais. No período entre agosto de 2012 e novembro de 2013 o projeto teve cinco edições, sendo a primeira delas “Arte de Perto”, onde uma casa que estava para alugar no bairro Boa Vista se transformou em uma galeria de arte através de uma parceria com a Galeria Virtual VendoArte. Em seguida, na edição “Quintais” um jardim abandonado no bairro Petrópolis recebeu atividades variadas como: oficinas, shows, refeições coletivas e momentos de encontro entre amigos e vizinhos. “Muros” foi a primeira edição de 2013 quando grande terreno desocupado no bairro Santa Tereza ganhou vida com a intervenção de diversos

artistas. A quarta edição foi “Jazz”, onde a casa da Dona Ivone Pacheco, diva do jazz porto alegreense, foi palco de muita música, arte nos muros, dança, teatro, poesia e contação de história e, em novembro de 2013, a edição “Casas da memória” reativou três casas abandonadas para receber amigos e vizinhos durante um final-de-semana com uma programação intensa de atividades culturais. Além disso, o grupo cria outras ações como um Simpósio “Alguém que sabe alguma coisa... alguém que sabe algo mais: educação como encontro e igualdade” durante a 9ª Bienal do Mercosul e o recorrente “Café na Calçada” um café da manhã coletivo nas ruas da cidade.



Figura 5: imagem de um encontro do projeto. Fonte: blog do Projeto Vizinhança.

- Ocupa Ouvidor

Foi no dia 1º de maio de 2014 que um grupo de artistas ocupou um prédio abandonado em São Paulo. A ideia surgiu da reflexão dos artistas que se viam sem espaço físico para produzir enquanto identificaram 248 prédios abandonados, somente no centro da cidade. O espaço escolhido fica na Rua do Ouvidor, 63, é um prédio público que já pertenceu ao estado, a Secretária de Cultura e também ao CDHU (Centro de Desenvolvimento Habitacional e Urbano), tendo virado um cortiço

em 1997. No ano de 2005 foi desocupado e desde então, abandonado. A principal tarefa foi a limpeza do local, onde nas primeiras semanas foram retiradas 3 toneladas de entulho. Hoje, o espaço já conta com energia elétrica e gás. Ele foi inaugurado com o Festival de Revitalização Holística do Centro histórico de São Paulo, mentalizado pelo grupo Androides Andróginos, o festival que marcou a ocupação contou com 108 atividades inscritas como oficinas, cursos, mostras, instalações, saraus, experimentações artísticas e muita música. Atualmente diversos grupos multiartísticos ocupam o espaço com o objetivo de transforma-lo em um centro de reflexão sobre arte e urbanismo participativo através de ações, obras e processos que já estão sendo apresentados e expostos.

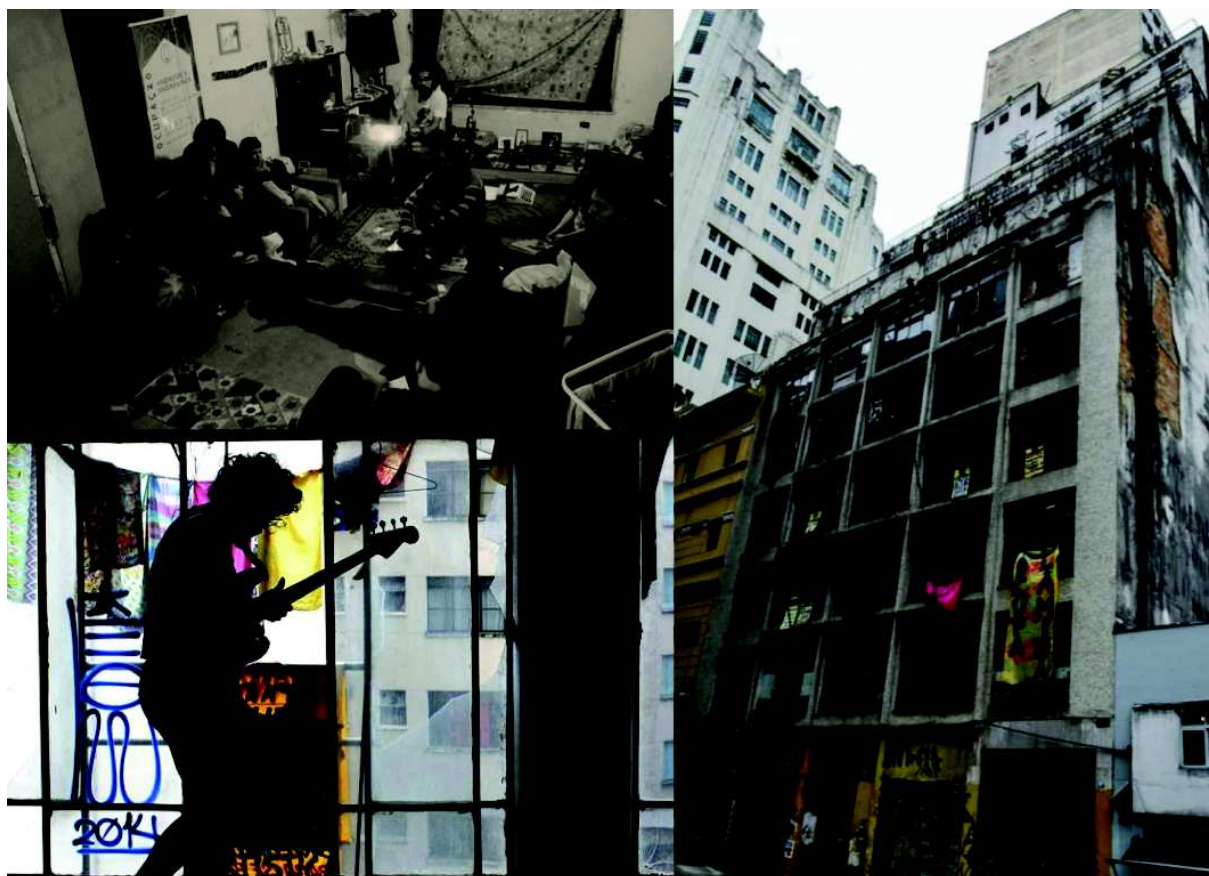


figura 6 : imagens do Ocupa Ouvidor em montagem realizada pela autora. Fonte: <http://androidesandroginos.com.br/>

- La Tour Paris 13

Foram 6 meses de criação, um mês de exposição e quatro dias de destruição. 106 artistas, 9 andares e 36 quartos. Os números provam a grandiosidade da experiência La Tour Paris 13, que aconteceu no ano de 2013, em um prédio fadado

a demolição nas margens do Rio Sena, em Paris. Com curadoria da Galerie Itinerrance, o prédio foi tomado por obras de artistas de rua do mundo todo, e ressignificado com arte, antes de sua destruição. Durante o período de visitação, milhares de pessoas puderam presenciar, dentro de um prédio pichações e intervenções características do movimento artístico que usualmente ocupa as ruas e muros da cidade. Para os curados, o verdadeiro impacto dessa experiência, que teve registrada todas suas etapas que serão transformadas em um documentário, foi o impacto do coação e na mente dos artistas e do público que, mesmo que por um curto período de tempo puderam vivenciar um novo uso para um prédio abandonado, abrindo portas para a criatividade e imaginação fluírem para outros espaços públicos e privados.



figura 7: imagens do La Tour Paris em montagem realizada pela autora. Fonte: <http://www.tourparis13.fr/>

- Teatro Geográfico

Companhia de teatro fundada em Porto Alegre, cria “atentados geográficos”: dramaturgias em espaços não convencionais como casas e prédios históricos e

espaços públicos, ocupando absorvendo e ressignificando o espaço. A primeira montagem do Teatro Geográfico foi “O MAPA”, que participou do do 18º Festival Internacional Porto Alegre Em Cena e esteve em cartaz no prédio do Departamento de Artes Cênicas da UFRGS, nos casarões do Teatro Escola de Porto Alegre e do Instituto dos Arquitetos do RS e na despedida do espaço do Centro Cenotécnico do RS. O grupo desenvolveu outros dois espetáculos de rua: A “Serenata Geográfica”, uma serenata performática em uma rua da cidade e a “Geocoreografia, a cidade não vista”, em parceria com o coreógrafo Diego Mac, onde o grupo realiza uma dança em lugares não convencionalmente utilizados da cidade.

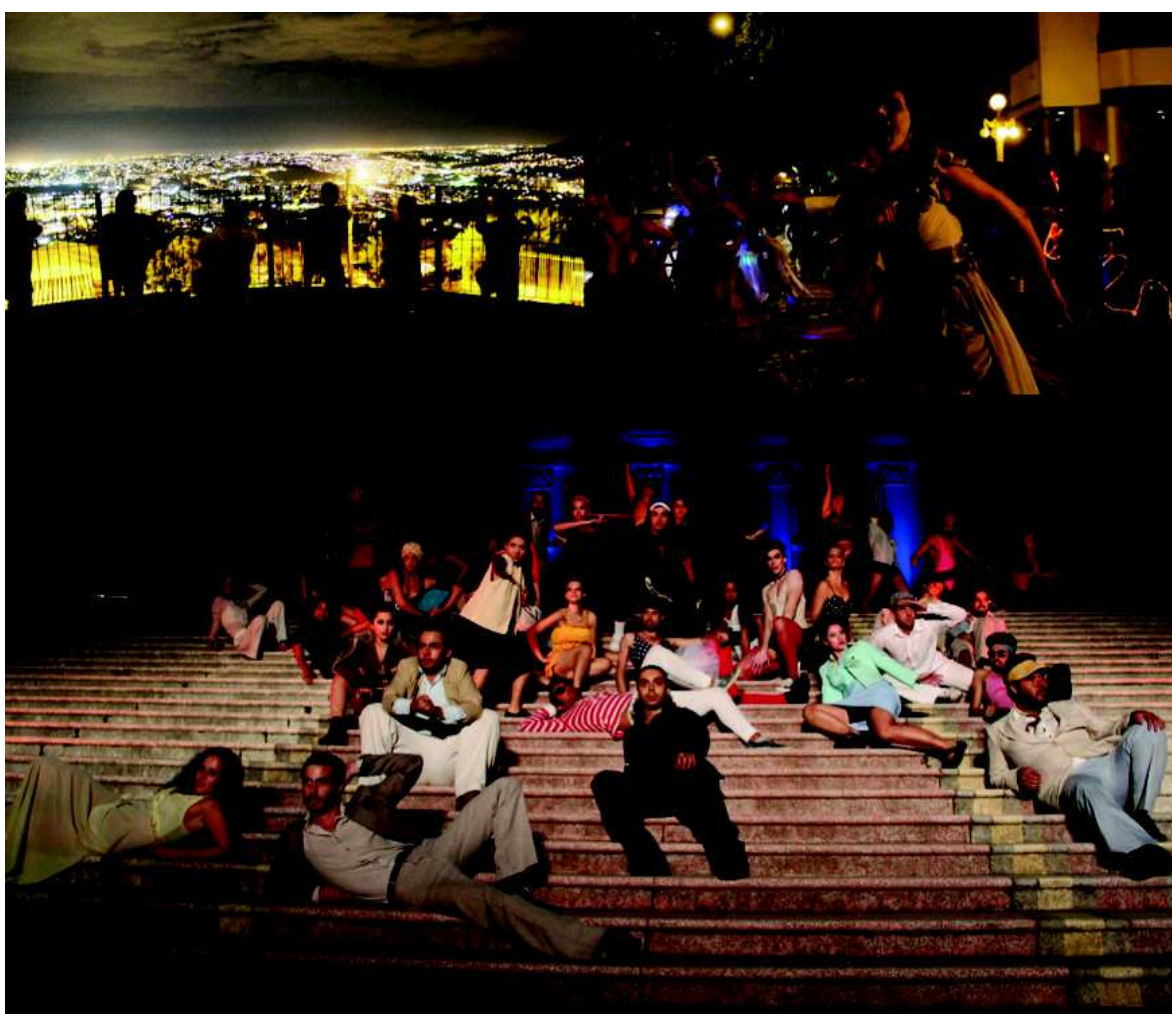


figura 7: imagens de performances do grupo teatro geográfico em montagem realizada pela autora. Fonte: <http://teatrogeografico.blogspot.com.br/>

- Espaço Comum Luiz Estrela

Inaugurado por um grupo de artistas e ativistas em outubro de 2013, a partir ocupação de um casarão histórico no centro de Belo Horizonte, a propriedade do governo estadual que estava abandonado há 19 anos, se tornou um espaço livre de

formação artística, aberto e autogestionado. Criado com o objetivo não apenas de salvar o imóvel tombado da total deterioração, mas também de se converter em um espaço de formação artística. Desde então, o prédio da Rua Manaus, número 348, vem recebendo em seu pátio externo uma série de atividades culturais.

A experiência do Espaço Comum Luiz Estrela representa, no contexto de Belo Horizonte, a urgência, a possibilidade de existência e a potência de uma cultura independente, livre das amarras do mercado e dos mecanismos de incentivo. Representa, também, o desejo compartilhado da sociedade assumir para si as rédeas dos processos de transformação e de efetivá-los coletivamente e colaborativamente, salvaguardando, independentemente do poder público, a memória da cidade. O apoio da comunidade, a luta e a coerência da proposta fizeram com que o Estado reconhecesse a legitimidade do Espaço e formalizasse a cessão do mesmo à sociedade civil pelo período de 20 anos. Para a restauração interna do imóvel foi criado um projeto no Catarse, plataforma voltada para a colaboração financeira de projetos culturais onde 954 pessoas colaboraram e foi levantada a quantia de R\$ 52.272 reais.

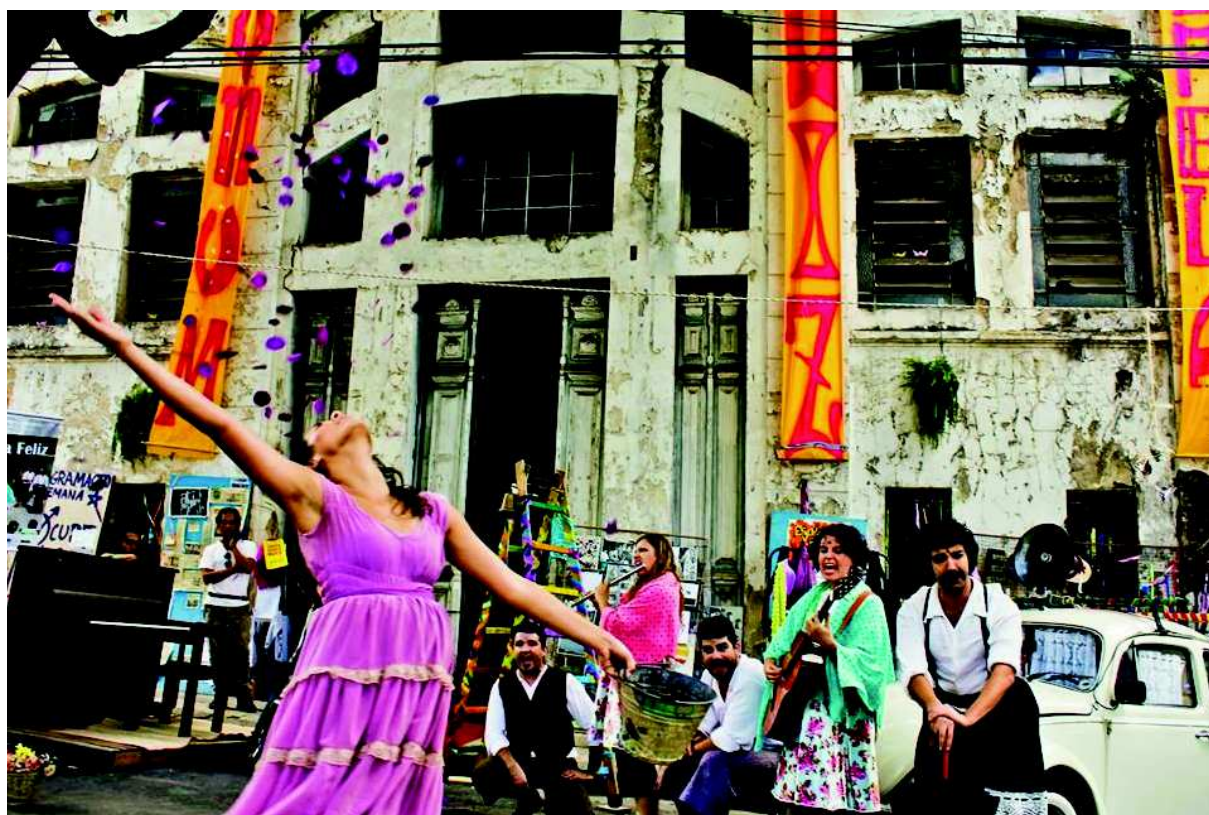


figura 8: fotografia da apresentação teatral no Espaço Comum Luiz Estrela. Fonte: <http://acontecimentoemvilafeliz.blogspot.com.br/>

- Airbnb

Fundado em 2008 em São Francisco, nos Estados Unidos, o site é um serviço online comunitário para as pessoas anunciarem, descobrirem e reservarem acomodações.

Atualmente a plataforma abrange mais de 500 mil anúncios em mais de 35.000 cidades e 192 países e mais de 10 milhões de reservas já foram agendadas através do AirBnB. Os usuários oferecem e buscam hospedagens alternativas, na maioria dos casos as próprias casas, quartos ou sofás.



figura 9: imagens da ferramenta de busca do site, montagem realizada pela autora. Fonte: www.airbnb.com.br

2.2 MAPEANDO OS CASOS

Para compreender melhor a relação de todos os casos estudados foi feito de forma bastante livre um mapeamento dos mesmos, divididos entre Plataformas Digitais e Projetos de Ocupação, os casos foram dispostos junto com palavras chaves referentes aos próprio, de forma que se sobressaíssem os principais conceitos. Depois as palavras foram reagrupadas, aproximando os principais conceitos e levando em consideração os pontos em comum, assim foi gerado um segundo mapa, que resultou em uma série de estratégias de ocupação a partir de exemplos identificados nos casos.

a) mapa 1



figura 10: mapa 1, mapeamentos analítico dos casos desenvolvido pela autora

O primeiro mapa é resultado de um *brainstorm*, e tem no seu centro (em rosa e azul) as principais cargas dos projetos que se relacionam com questões de território e inovação social. As plataformas digitais estão todas ligadas a

mapeamentos de território e a conexão dos usuários entre si ou com o espaço, onde elas são estimuladoras e facilitadoras das relações estimadas por cada projeto. As iniciativas vem de variados grupos, como da universidade, caso do projeto portoalegre.cc, privado, caso dos projetos Airbnb e Exorcismos Urbanos, e governamental, como da plataforma Rio Film Commission, porém todas são voltadas para uso aberto e comum, buscando gerar visibilidade e acessibilidade para determinados espaços. Esta intenção das plataformas fica claro nos casos da Airbnb e Rio Film Commission, onde, na primeira, os usuários disponibilizam para outros usuários determinado espaço privado para hospedagem, cobrando muitas vezes um valor simbólico e sendo uma alternativa mais em conta do que hospedagens convencionais como hotéis, por exemplo. A Rio Film Commission transformou o Rio de Janeiro em um grande mapa de locações para produções audiovisuais, a iniciativa do governo do estado e da prefeitura do Rio de Janeiro busca gerar a valorização da cidade do Rio de Janeiro através da facilitação do processo de filmagem, tendo consciência de que a visibilidade que os espaços disponibilizados ganham dentro de um filme ou produto audiovisual é benéfica para todos os envolvidos.

Por fim, temos a plataforma colaborativa de ocupação espacial Exorcismos Urbanos, que instiga o usuário a buscar não lugares e realizar uma intervenção efêmera no espaço com o formato de ensaio fotográfico, o resultado é um mapeamento dos espaços explorados. Entretanto, as ocupações são efêmeras e a relação entre os usuários limitada.

Na parte de projetos de ocupações artísticas lidamos com casos extremamente ligados a comunidade e a memória de um determinado lugar, normalmente abandonado. A arte é usada como estratégia de revitalização do espaço, caso do Espaço Comum Luiz Estrela e do Ocupa Ouvidor, duas ocupações culturais de prédios abandonados no centros de suas respectivas cidades(Belo Horizonte e São Paulo), a primeira inclusive já foi doada pela cidade para os ocupantes, que utilizam o prédio para realizar oficinas e *workshops* de cunho artístico-culturais. O Ocupa Ouvidor é o caso mais recente e atualmente conta com a união de diferentes grupos artísticos que juntos pensam e realizam as reformas necessárias para reativação e estabilização do espaço.

Outro caso de ocupação predial aconteceu em Paris, La Tour Paris 13 deu vida ao último mês de um prédio prometido a demolição.

Foi dessa a forma que a comunidade coreana de Gamcheon Village apostou para sobreviver, o vilarejo que durante a maior parte de sua vida foi habitado por refugiados da guerra coreana finalmente pode ser considerada um verdadeiro lar pelos moradores que restaram ao ser completamente revitalizada e colorida pelos próprios. Onde antes havia uma pesada carga do passado, atualmente há cor e arte, e uma comunidade feliz.

b) mapa 2



figura 11: mapa 2, mapeamento estratégico dos casos desenvolvido pela autora

O segundo mapa surgiu de um olhar sobre as estratégias de cada caso. Os casos foram dispostos ao redor do conceito de arte e em laranja, as palavras chaves referentes a cada projeto. Ao analisar o mapa com o objetivo de buscar referências de ocupação dos espaços, foi gerada uma atualização e, em rosa, foram destacados os principais acontecimentos e formatos dos projetos estudados. Compreendeu-se que o papel da arte foi de revitalização das relações entre o espaço e as pessoas. Foi através de parcerias e colaboratividade, dentro das comunidades ou com governo, que espaços foram ocupados com exposições, festivais, cursos e workshops gerando uma nova vivência para os lugares e pessoas que por lá passavam.

2.3 PERCURSOS DE INOVAÇÃO E PESQUISA BLUE SKY

A fim de perceber prováveis cenários de inovação onde se desenvolverá o projeto, e a partir dos conceitos gerados no mapeamento, a proposta é realizar pesquisa *blue sky*, método de exploração visual dos conceitos, relacionando o sentido que cada um evoca. Analisando os mapas, entendemos que mapeamento e ocupação são os pontos que norteiam o pensamento projetual. A partir disto, listamos os conceitos mais importantes que se sobressaltaram, e os agrupamos de acordo com a suas dualidades. Foi compreendido que os tópicos levantados se agrupavam em três grupos distintos: território, relações intersubjetivas e ressignificação. Para cada agrupamento foi realizada uma pesquisa de imagens.

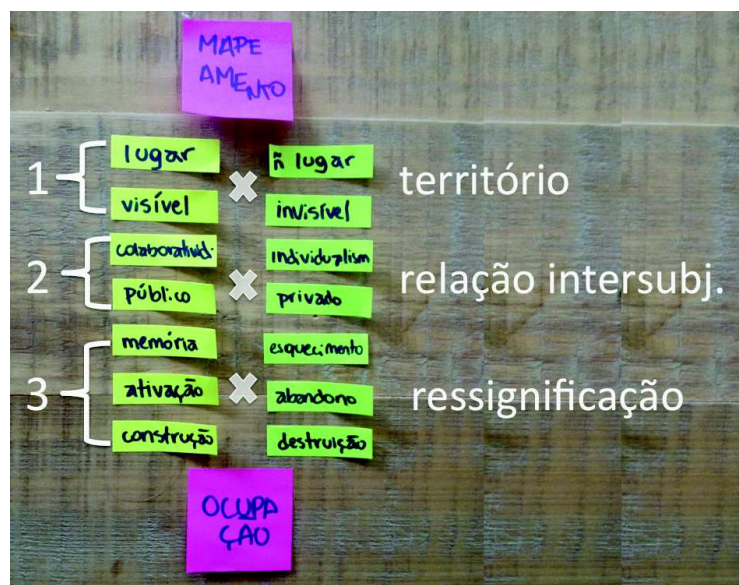


figura 12: síntese do mapeamento desenvolvido pela autora

1) lugar visível x não lugar/ invisível: uma questão territorial



figura 13: moodboard relacionado a "território visível" desenvolvido pela autora



figura 14: moodboard relacionado a "não lugar / invisível" desenvolvido pela autora.

2) colaboratividade pública x individualismo privado: uma questão de relações



figura 15: moodboard relacionado a "colaboratividade pública" desenvolvido pela autora.



figura 16: moodboard relacionado a "individualismo privado" desenvolvido pela autora.

3) memória ativação construção x esquecimento abandono destruição: uma questão de ressignificação



figura 17: moodboard relacionado a “memória ativação construção” desenvolvido pela autora.



figura 18: moodboard relacionado a “esquecimento abandono destruição” desenvolvido pela autora.

Analisando as imagens escolhidas neste exercício, podemos refletir sobre os sentidos apreendidos a partir da observação dos moodboards, a fim de estimular horizontes criativos para a definição do(s) cenário(s) sobre os quais será desenvolvido o *concept*.

Começando pela observação do primeiro conjunto de imagens no qual foi buscado retratar a ideia de território visível, lugar como espaço passível de afeto e relações humanas, como o quarto de uma pessoa com seus pertences, espaço que abriga o ser humano nos seus momentos mais íntimos. Pontos turísticos como o Pelourinho e suas fitinhas da lembrança, símbolo de sorte e energia que emana do seu lugar de origem e são encontrados nos pulsos das pessoas do mundo todo, e o Museu de Arte Contemporânea no Rio de Janeiro, projetado por Oscar Niemayer, a forma futurista do museu interage com o ambiente e instiga os que o visitam, a relação com o ambiente acontece dentro e fora do prédio. Por último o terraço da Usina do Gasômetro em Porto Alegre, que durante a última bienal recebeu um tapete de grama sintética e espreguiçadeiras, convidando a aproveitar um final de tarde aconchegante admirando a vista do rio e o pôr do sol, famoso na cidade.

Um não lugar é um espaço transitório que não possui significado suficiente para ser definido como "um lugar" (AUGE, 1995), ele não é capaz de gerar vínculos com aqueles que o utilizam, como paradas de ônibus, filas de supermercado e estacionamentos, que passam a ser ignoradas afetivamente pelas pessoas que os utilizam cotidianamente. Invisíveis se tornam os prédios abandonados, em muitos casos, belíssimas construções antigas que poderiam estar abrigando diversos tipos de atividades não recebem atenção digna das pessoas responsáveis. E, concluindo esse moodboard, a imagem do labirinto de vidro, obra do artista Robert Morris, que simboliza os caminhos invisíveis que traçamos diariamente.

Um cenário partindo dessa dualidade se adequaria ao problema, visto que um dos objetivos é justamente dar visibilidade aos não-lugares e torna-los espaços passíveis de afeto.

Nas imagens do segundo conjunto de *moodboard* nos deparamos com a dicotomia das questões individuais e coletivas. No primeiro grupo de imagens vemos movimentos colaborativos de construção de novas relações sociais, chamados por Manzini de comunidades criativas. Como exemplo temos o movimento *vaga viga* onde as pessoas transformam o espaço cotidianamente utilizado por um carro

estacionado em uma área de convívio humano. Dentro do conceito de Manzini, o conhecimento passa a configurar uma possibilidade de “moeda”, como nas oficinas com sobras industriais, realizadas pela artista Mana Bernardes para a marca Ipanema, onde a artista mostrou para o público possibilidades de criação a partir das sobras e resíduos das sandálias da marca, e o público passou a ser criador da sua própria experiência. Caso também da cozinha comunitária instaurada na ocupação do Prédio do Ouvidor, em São Paulo, laboratório vivencial de um modelo de colaboratividade e compartilhamento de conhecimentos e habilidades voltados para o bem coletivo.

Em contrapartida, no *moodboard* relacionado as questões privadas e individuais, conceitos de privacidade, intimidade e isolamento são confrontados em todas as imagens. Na contemporaneidade é o medo da violência que levanta os muros que isolam as propriedades de cada um, e ao mesmo tempo que há privacidade e intimidade também é gerado isolamento e solidão. No trabalho, o espaço de cada um é novamente delimitado por um muro, e as pessoas, encaixotadas, não são estimuladas ao pensamento colaborativo.

Problematizando os conceitos desse grupo de imagens, entramos em contato com um cenário de convergência entre questões de coletividade e indivíduo que pode proporcionar horizontes de inovação social.

E por fim, no último conjunto de imagens, observamos no primeiro quadro de imagens que a tônica está na ressignificação. Ressignificação do espaço e ativação da memória são consequências do imaginário humano. Na primeira imagem temos uma casa que foi simbolicamente pintada de preto, a casa estava fadada a demolição, a sua morte, e o preto representa o luto. Ela deixa de ser uma casa, com todas as outras da sua região, e passa a ser percebida como uma casa em luto. Outro caso, semelhante ao de Gamcheon Village, é o da cidade Bleu, no Marrocos, também habitada por refugiados da guerra ela foi toda pintada de azul por seus moradores, azul simbolizando o paraíso. E por fim representado nas imagens o Centro de Referência ao Artesanato Brasileiro, espaço inaugurado no Rio de Janeiro, mantém acesa a história do artesanato do país e ressignifica cada objeto ao coloca-los dentro de um espaço expositivo, exaltando o percurso e a memória de cada um.

No último compilado de imagens, vemos a destruição. Destruição muitas vezes proveniente do abandono, num mundo onde o conceito do descartável está presente no cotidiano de cada os objetos e espaços perdem o seu valor rapidamente.

3. CENÁRIO E CONCEITOS

Com base nos dados coletados na pesquisa contextual e *blue sky*, vem se a desenhar um cenário onde será pautado o *concept* para o desenvolvimento de uma plataforma colaborativa. Para isso, se chegou a seguinte síntese:



figura 19: imagem síntese desenvolvida pela autora.

Nesta síntese foi formado um ciclo entre espaço e arte, onde o espaço se torna hospedeiro e disponível para ocupações e é ativado através de manifestações artísticas, como eventos e exposições, de forma colaborativa. O cenário gerado a partir destes dados, foi denominado de “Arte e Espaço: um ciclo”, e parte do contexto de ocupações urbanas que tem acontecido pelo mundo e do conceito de comunidades colaborativas de Manzini. Neste cenário representações artísticas funcionam como adubo de territórios abandonados, que, após serem ocupados, ganham uma nova vida e se tornam ambientes renovados e férteis para gerar novas

relações. Sobre os agentes envolvidos é necessário pessoas que apontem e disponibilizem lugares para serem ocupados e que artistas e pessoas criativas façam propostas de ocupação, pois para que ele de fato seja um cenário inovador e interessante para o desenvolvimento do *concept* é necessário que se forme uma rede entre os envolvidos garantindo o funcionamento de um ciclo de atividades

4. REPRESENTAÇÃO

A partir da síntese, entendemos que a plataforma é uma ferramenta de aproximação entre arte e território. Ela tem como objetivo conectar os usuários com interesse em um determinado espaço ou forma artística, mapeando possíveis hospedeiros de ocupações. O mapeamento, além de apontar para os usuários os espaços passíveis de uso, gera uma rede de relações entre pessoas, espaços, arte e eventos, podendo funcionar como uma agenda cultural da cidade. Tendo isso em vista foi desenvolvido o seguinte esqueleto simplificado para a plataforma:

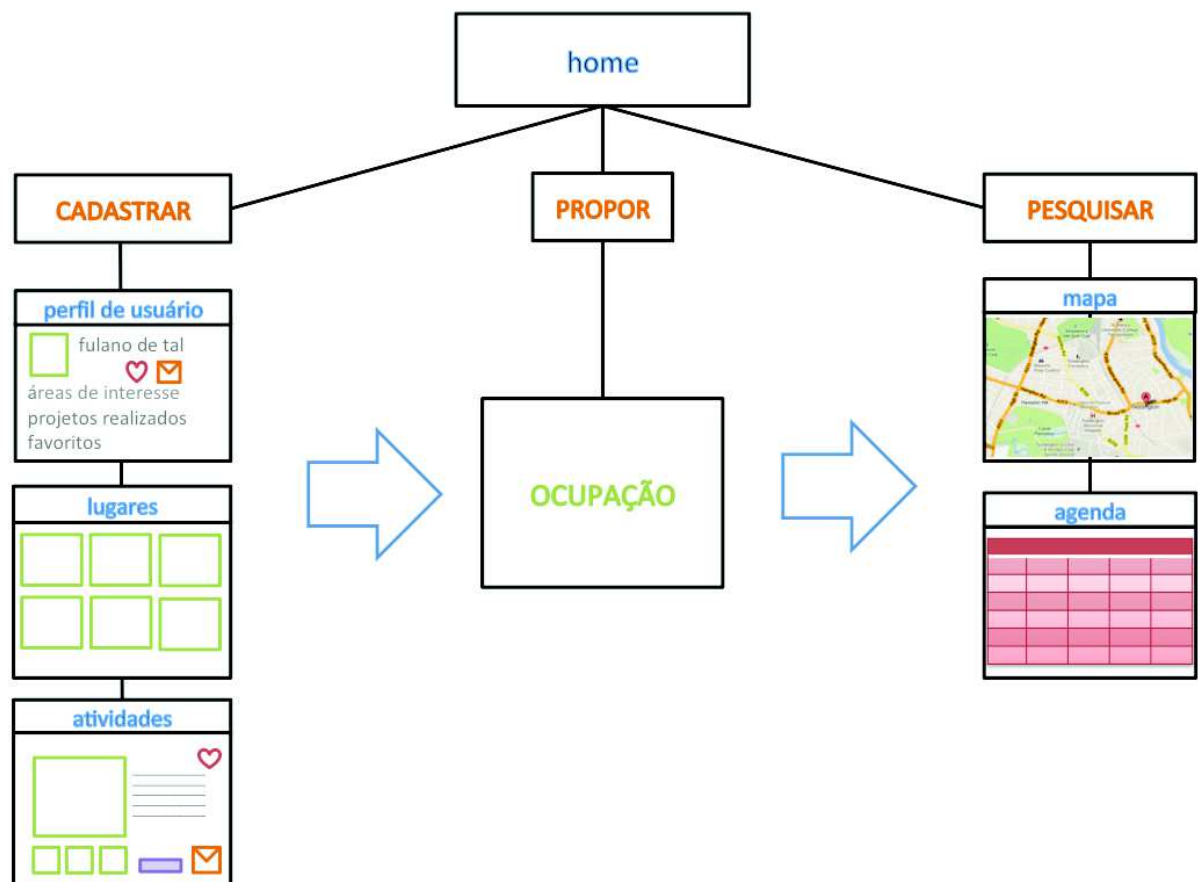


figura 20: representação “esqueleto” da plataforma desenvolvido pela autora

O desenho da plataforma foi inspirado no site do Airbnb, pois enxergamos diversas semelhanças no funcionamento. Sendo uma plataforma colaborativa, ela é alimentada pelos usuários que, primeiramente se cadastram, podendo ser via rede social como facebook, gerando um perfil do usuário. O usuário pode cadastrar suas atividades, locais e artistas favoritos de modo que quando surgir algum evento relacionado aos seus interesses ele será notificado.

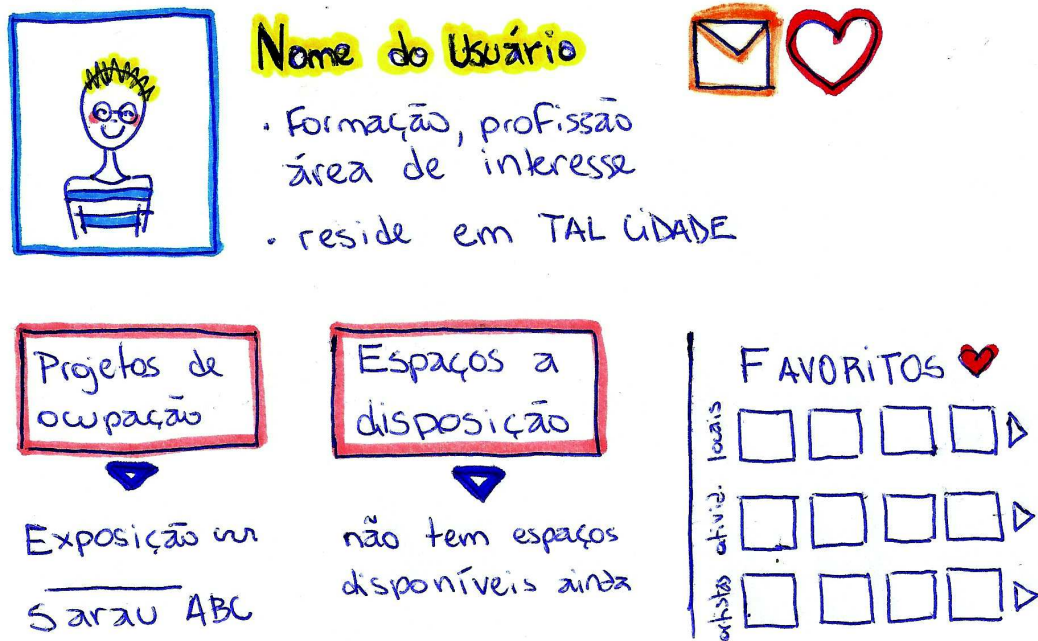


figura 21: esboço da página de perfil da plataforma desenvolvida pela autora

Após o cadastro é possível disponibilizar um ou mais lugares que se tenha disponível para ocupações. É necessário postar fotos de qualidade do local, assim como uma breve descrição e preencher os dados listados na imagem abaixo. Caso o local não pertença ao usuário é preciso que ele entre em contato e obtenha a autorização dos proprietários ou, se for uma área pública, obtenha autorização da entidade responsável para uso. Todo local cadastrado será verificado pela equipe da plataforma.

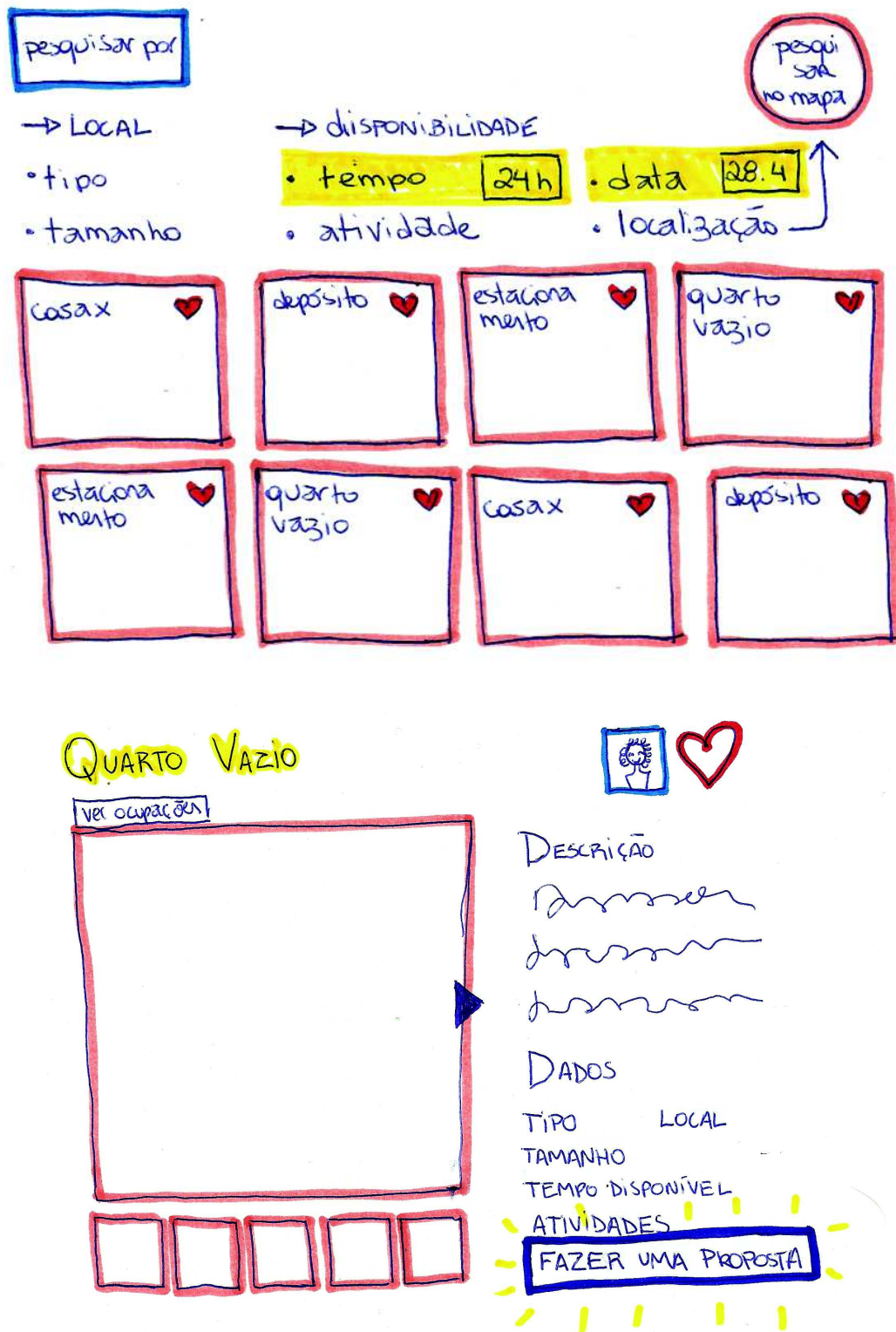


figura 22: esboço das páginas dos espaços da plataforma desenvolvida pela autora

Para cadastrar uma atividade é preciso localizar o local desejado e enviar a proposta de ocupação para o responsável pelo lugar. No projeto deve constar uma descrição, motivo pelo qual o local foi escolhido, tempo desejado de ocupação e

imagens que ilustrem a atividade. Quando o lugar ideal para o projeto não for encontrado é possível deixar o projeto da atividade em “stand by”, com os requisitos do local preenchidos, de forma que, se um novo local com a descrição semelhante a necessitada surgir, o usuário é informado. Caso o usuário precise de ajuda para o projeto ele pode “pedir ajuda” para os outros usuários, de forma que todos os que tem nos seus favoritos o local ou o tipo de atividade proposto recebem o “chamado”, podendo entrar em contato direto com o usuário.

Após o envio da proposta, os usuários envolvidos entram em contato, podendo ser por telefone, e-mail ou até mesmo marcando um encontro. E fica a critério do responsável do lugar aceitar a proposta de ocupação ou não. Se a proposta for aceita ela entra automaticamente na agenda do site. Após a sua realização o hospedeiro e ocupante podem postar feedbacks sobre a experiência, avaliando um ao outro, assim como as pessoas que participaram da atividade podem postar suas opiniões na página da atividade.

Por fim, todos os dados cadastrados ficam disponíveis para pesquisa de duas formas: através de um mapa e de uma agenda. Sendo possível através de filtros restringir a pesquisa.

AGENDA

PESQUISAR POR

- Local
- atividade
- data

mês | semana | dia

seg	ter	qua	qui	sex	sab	dom

ver no mapa

figura 23: esboço das páginas da agenda da plataforma desenvolvido pela autora



figura 23: esboço do mapa da plataforma desenvolvido pela autora

A plataforma foi chamada de “ocupe.art”, sendo um convite a ocupação e aproveitando a terminação do domínio .art do site. Buscando pensar em uma interface de simples navegação, e, considerando as plataformas abordadas neste trabalho como referência, foi realizado um breve estudo visual para o layout da plataforma. Por se tratar de uma plataforma de união entre arte e território as referências visuais para o logo foram baseadas em formas geométricas gerando uma alusão a uma casa e a um pin de mapas. No layout do site, o logo funciona como um pin numa paisagem urbana.

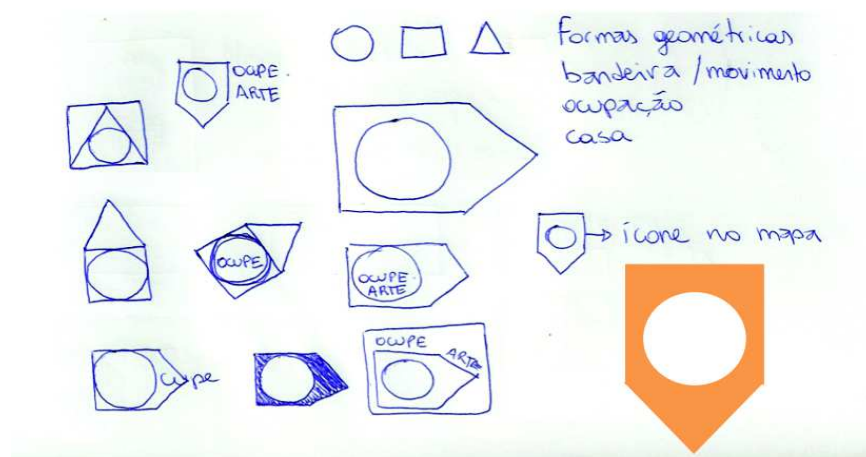


figura 24: estudos de logo desenvolvido pela autora

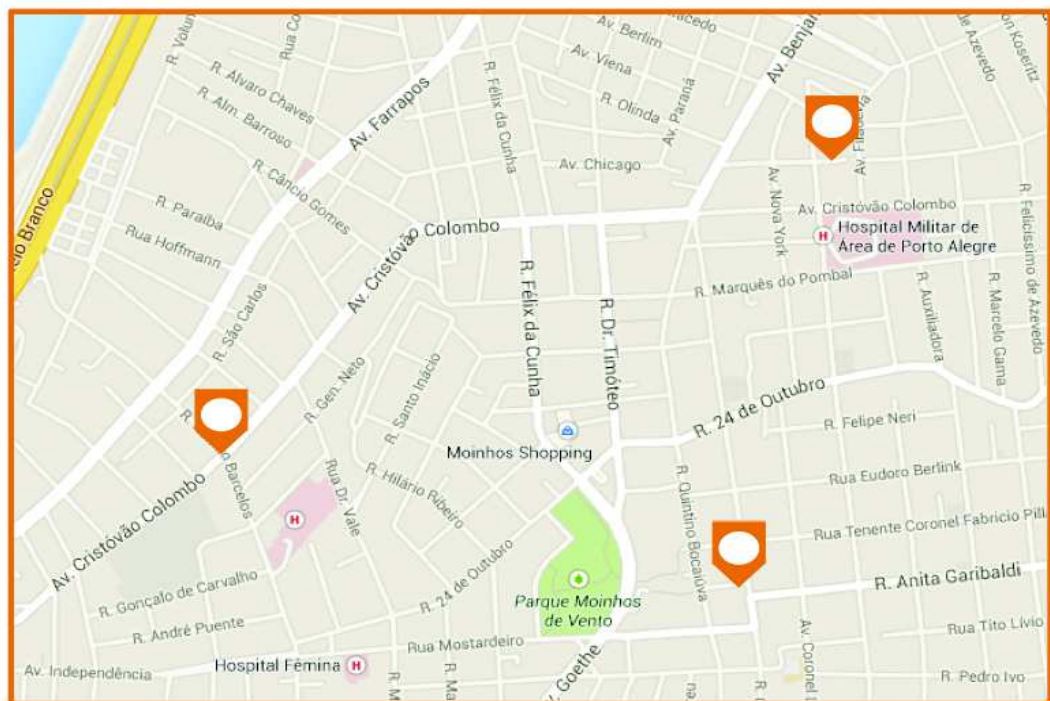


figura 25: estudos de layout da plataforma desenvolvido pela autora

5. CONCLUSÃO

Dentro da tríade arte, território e design estratégico, contexto onde se realizou a experiência deste projeto, foi compreendida a urgência da valorização de espaços mal utilizados nas cidades ao mesmo tempo que há uma carência em espaços disponíveis para artistas concretizarem seus projetos. A partir desta situação, surge a idéia de criar uma plataforma que unisse territórios a pessoas com a capacidade de intervir nestas áreas artisticamente.

Ao longo da pesquisa contextual, levando em consideração diversos movimentos colaborativos recentes, chegou-se ao conceito de ocupação, movimento contemporâneo que se expressa em diversas formas ao redor do mundo, entretanto sempre colaborativo, criativo e político. É considerada a necessidade da sociedade atual de revitalizar suas relações com os espaços utilizados, especialmente aqueles considerados não-lugares.

Outra questão foi a do *online-offline*, pois durante a realização o projeto houve uma preocupação para que as relações não se dessem apenas através da plataforma, o objetivo sempre foi ressignificar uma vivência espacial, fora do mundo virtual. O desenvolvimento da plataforma tem o intuito de facilitar a relação entre artistas e territórios, e de forma simples conectar as pessoas com interesses em determinadas áreas e atividades em comum. Quando o objetivo da plataforma se concretiza, temos o encontro de um espaço com um artista, que através de uma obra ou atividade revitaliza o espaço. Diversos pontos ocupados representam uma rede com potencial de gerar uma nova percepção da cidade.

A partir do resultado obtido, entendo que ainda poderia se discutir várias questões. Me interessa compreender melhor as novas relações que se criariam a partir da plataforma e como estimular um maior envolvimento off-line. Assim como desenvolver parcerias com plataformas de *crowdfunding* e oferecer auxílio para

desenvolvimento de projetos interessados em editais de financiamento culturais, podendo funcionar como uma moeda de troca.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUGÉ, Marc. Não Lugares. São Paulo: Papyrus, 2004.

ANASTASSAKIS, Zoy. Relações entre design e antropologia no Brasil: discussões a partir de uma trajetória profissional. In: Actas de Diseño, Ano V, Vol. 9, Buenos Aires, Argentina, 2010.

BORBA, Gustavo Severo de; REYES, Paulo Belo. Inovação orientada pelo design: a construção de uma organização voltada para a Inovação. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN, 4., 2007, Rio de Janeiro. Anais. Rio de Janeiro: ANPED, 2007. p. 1-8.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GALVÃO, Tiago. Se essa praça fosse minha: repensando os espaços públicos da cidade a partir do design estratégico. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Design Estratégico) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Porto Alegre, 2013.

KRUCKEN, Lia. Design e Território – Valorização de identidade e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, 2009.

MANZINI, Ezio. Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MERONI, Anna. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. Strategic Design Research Journal, 1(1): 31-38 julho-dezembro, 2008.

SÁ, Tereza. Cidade Contemporânea e os Não-Lugares. Universidade do Porto. Disponível em: <http://www.aps.pt/vii_congresso/papers/ finais/PAP0173_ed.pdf>.

ZURLO, Francesco. Design strategico. In: XXI Secolo. Roma: Enciclopedia Treccani, 2010.