

Textos urbanos: dispositivos de emoção para transformação social

Urban texts: emotion devices for social transformation

Marcela Araujo Melo, UEMG
marcelamelo@yahoo.com.br

Sérgio Antonio Silva, UEMG
sergio.antonio74@hotmail.com

Resumo

Desde a primeira década deste novo milênio, grandes cidades do mundo todo têm sido tomadas por ações espontâneas que alteram o cotidiano das pessoas. Algumas dessas intervenções urbanas, a partir de frases simples e divertidas, provocam sorrisos, despertam lembranças, promovem a interação e funcionam, portanto, como dispositivos de emoções e reações positivas. De forma colaborativa e participativa, essas práticas contribuem para a sensibilização dos cidadãos e para o estabelecimento de novas relações socioespaciais. Sendo assim, o propósito deste texto é compreender de que forma as intervenções urbanas, especificamente os textos urbanos, funcionam como dispositivos de emoção que podem contribuir como referência para a atuação do designer como agente de transformação social.

Palavras-chave: Intervenções urbanas, Dispositivo, Transformação social.

Abstract

Since the first decade of this new millennium, big cities all over the world have been taken by spontaneous actions that change the daily lives of people. Some of these urban interventions, which may start from simple and fun sentences, provoke smiles, awaken memories, promote interaction and thus work as devices of positive emotions and reactions. In a collaborative and participatory way, these practices contribute to the awareness of citizens and the establishment of new socio-spatial relations. Thus, the purpose of this text is to understand how urban interventions, specifically urban texts, act as emotion devices that can serve as a reference for the role of the designer as an agent of social transformation.

Keywords: *Urban intervention, Device, Social transformation.*

1. Introdução

Eliana Kuster (2012), em um vídeo denominado *Recados urbanos*, disponibilizado na internet¹, aborda as intervenções urbanas, especificamente as pichações e os *graffitis*, como recados que a cidade tem a nos dizer. Essas falas, segundo a autora, representam um papel significativo e eficaz e se espalham pela cidade com humor, ironia ou agressividade e se apresentam questionando valores, comportamentos e formas de vida.

Essas duas maneiras de intervir no espaço público são apenas parte das diversas manifestações individuais e coletivas que tomaram a cena urbana na primeira década deste novo milênio. Algumas dessas práticas, por meio de frases curtas, divertidas e singelas, funcionam como dispositivos de emoções e reações positivas.

O termo “dispositivo” – um legado, sobretudo, de Michel Foucault – tem sido usado em diversas áreas de conhecimento, com sentidos variados, determinados pelo interesse de cada autor que dele se apropria. Embora nem sempre distante da definição que possui no senso comum, o termo acaba ganhando significados de acordo com o contexto de sua utilização (BRAGA, 2011; BRUCK, 2012).

Em dicionário², o substantivo “dispositivo” é definido como “regra”, “preceito”, “artigo de lei”, ou ainda, “mecanismo ou conjunto de meios dispostos para certo fim”. José Luiz Braga (2011) apresenta a ideia de que os objetos denominados “dispositivos” se multiplicam e o conceito molda-se a vários propósitos de reflexão. O sucesso do termo, para o autor, deriva de sua “flexibilidade e transponibilidade para outros objetos e propósitos”. Sendo assim, atualmente, existe uma variedade de aplicações da palavra pertinentes aos propósitos de uso como, por exemplo, “dispositivos de percepção; de mediação; de aprendizagem, de conhecimento; de regulação; cênicos”. (BRAGA, 2011 p. 9).

Abordaremos, portanto, as intervenções urbanas que partem de pequenos textos como um dispositivo de emoção, um meio para despertar experiências que contribuem para sensibilizar as pessoas, despertar sorrisos, promover a interação e incitar a reflexão acerca dos modos de vida contemporâneos.

Donald Norman (2008) acredita que a emoção é um elemento necessário à vida. Por meio de substâncias químicas neuroativas que penetram determinados pontos cerebrais, as emoções são capazes de mudar a maneira como nos comportamos, sentimos e pensamos.

Assim, observar e entender as intervenções urbanas no campo do design torna-se pertinente no momento em que os designers buscam novas abordagens para o desenvolvimento de seus projetos e passam a atuar como agentes de transformação social, com o objetivo de incentivar novos comportamentos, valores e novas formas de se relacionar e perceber o mundo.

Para atuar dessa nova forma, Cardoso (2012) e Thackara (2005) sugerem que os designers se libertem da tradição profissional que os estimula a trabalhar de forma autoral e propõem novas alianças e conexões. Nesse sentido, os autores enfatizam a necessidade da busca por inspiração

¹ Disponível em: <<https://vimeo.com/50235363>>. Acesso em 15 mar. 2015.

² FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Miniaurélio século XXI escolar*. 4. ed. rev. ampliada. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000. p. 240.

em novos campos, o hábito de observar pessoas, lugares e iniciativas que forneçam elementos criativos para o desenvolvimento de projetos inovadores.

O objetivo do presente artigo, portanto, é compreender de que forma as intervenções urbanas, especificamente os textos urbanos, funcionam como dispositivos de emoção que podem contribuir como referência para a atuação do designer como agente de transformação social. Para tanto, utilizaremos como estudos de caso os projetos *Letras garrafais*, *TXT urbano* e *Mais amor por favor*. Esperamos contribuir, dessa forma, com um novo campo de observação para prática de design.

2. Intervenção urbana como dispositivo

As intervenções urbanas³, uma vertente da arte urbana, são ações realizadas no espaço público, direcionadas a interferir sobre uma determinada situação, com o intuito de provocar reações e transformações no comportamento, nas concepções e percepções dos indivíduos. Assim, atuam em contextos onde existam pontos de tensão, ou seja, situações que incomodam, atrapalham e impactam a qualidade de vida dos cidadãos.

As abordagens, as linguagens e a estética utilizadas pelos praticantes dessas ações são diversas, como, por exemplo, ações efêmeras; eventos que envolvem a comunidade; interação com o público; ocupações de áreas livres, envolvendo oficinas e debates; inserções de elementos incomuns na paisagem; *graffiti*, entre outras. Independente da técnica utilizada, as intervenções podem ser feitas de forma irônica, agressiva, divertida, lúdica ou mesmo poética. Essas práticas têm ocupado um lugar representativo principalmente nas metrópoles, apresentando características e propostas diferenciadas ao longo de sua existência, acompanhando o contexto social, cultural e político da sociedade.

No Brasil, como atividade artística, as intervenções urbanas firmaram-se por volta da década de 1970. Os artistas adeptos dessas práticas tinham como proposta expandir o circuito tradicional da arte, bem como a própria noção de arte e questionar o contexto social e político da época. Buscavam, por meio de linguagens e técnicas variadas, uma comunicação direta com o público, apresentando propostas inusitadas que alteravam a paisagem urbana e o cotidiano das cidades.

Porém, houve um tempo em que o termo intervenção era privilégio de militares, estrategistas ou planejadores, uma ação heterônoma, uma ordem vinda de cima para manter a disciplina e determinar noções e hierarquias tradicionais do espaço (MARQUEZ; CANÇADO, 2010). Nesse contexto, funcionavam como um dispositivo de controle.

Giorgio Agamben (2009), ao se valer da noção de dispositivo desenvolvida por Foucault e examinar a definição desse termo em dicionários franceses de uso comum, propõe o significado da palavra dispositivo como “um conjunto de práticas e mecanismos (ao mesmo tempo linguísticos e não linguísticos, jurídicos, técnicos e militares) que têm o objetivo de fazer frente

³ Definição encontrada no site <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo8882/intervencao>>. Acesso em 16 nov.2014.

a uma urgência e de obter um efeito mais ou menos imediato”, logo, com uma função sempre estratégica, o termo inscreve-se numa relação de poder (AGAMBEN, 2009 p. 34-35). Sendo assim, o autor classifica, literalmente, como dispositivo:

[...] qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, as escolas, a confissão, as fábricas, as disciplinas, as medidas jurídicas etc., cuja conexão com o poder é num certo sentido evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e – por que não – a própria linguagem, que talvez é o mais antigo dos dispositivos, em que há milhares de anos um primata – provavelmente sem se dar conta das consequências que se seguiriam – teve a inconsciência de se deixar capturar. (AGAMBEN, 2009, p. 40-41).

Paralela a essa visão centrada no controle, Braga (2011) apresenta a perspectiva de Michel de Certeau acerca do conceito de dispositivo como um sistema de relações que não apenas produz controle e restrições, mas que também abre possibilidades de contato, participação, processos lúdicos e novas experiências.

A partir da segunda metade do século XX, como já dito, artistas brasileiros apropriaram-se da possibilidade de intervir no espaço público a fim de propor novas relações socioespaciais. Se, a princípio, as intervenções eram modos de “capturar”, “controlar”, “determinar”, entre outras coisas, os significados e usos do espaço público, passam a ser utilizadas, a partir desse momento, como dispositivos capazes de abrir novas possibilidades de apropriação da cidade.

Sendo assim, em meados do século passado, essas ações passaram a ter novos propósitos e consolidaram a ideia de intervenção urbana em dois rumos: como estratégia de transformação física ou como tática de uso da cidade e da cultura, por meio de interferências efêmeras, imágicas e colaborativas. Segundo Renata Marquez:

Desde a década de 70, várias experiências de arte pública redefiniram a relação entre arte e espaço público urbano, estabelecendo diálogos inovadores com a cidade existente. Cada intervenção é uma maneira de ver a cidade. São táticas de aproximação dos paradigmas de cidade, mutantes no tempo e no espaço (MARQUEZ, 2000, p. 34).

A palavra estratégia é definida⁴ como: “arte militar de planejar e executar movimento e operações de tropas, navios e/ou aviões para alcançar ou manter posições relativas e potenciais bélicos favoráveis a futuras ações táticas” e, ainda, “arte de aplicar os meios disponíveis ou explorar condições favoráveis com vista a objetivos específicos”. A palavra tática, no mesmo dicionário, é descrita como “disposição e manobra das forças durante o combate”. André Mesquita (2008) aborda os dois conceitos, estratégia e tática, citando, entre outros, Che Guevara⁵, que descreve estratégia como sendo “a análise dos objetivos a serem realizados” e táticas como “métodos práticos de realização de objetivos estratégicos distintos” (MESQUITA, 2008, p.14-15). Michael de Certeau (1994, p. 102) define estratégia como “o cálculo (ou a manipulação) das relações de força que se torna possível a partir do momento em que um sujeito de querer e poder (uma empresa, um exército, uma cidade, uma instituição científica) pode ser

⁴ Conceito disponível em FERREIRA, Aurélio B. de Holanda. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2010.

⁵ André Mesquita (2008, p. 14) aborda o conceito de estratégia e tática utilizado por Che Guevara em seu manual de 1961 descrito em GUEVARA, Che. *Guerrilla Warfare*, 1961. Disponível em: [HTTP://www.freepeoplesmovement.org/guwar.odf](http://www.freepeoplesmovement.org/guwar.odf). Acessado por Mesquita em: 11 nov. 2007.

isolado”. Para o autor, tática é “a ação calculada que é determinada pela ausência de um próprio”. Assim:

A tática não tem por lugar senão o outro. E por isso deve jogar com o terreno que lhe é imposto tal como o organiza a lei de uma força estranha. Ela opera golpe por golpe, lance por lance. Aproveita as “ocasiões” e delas depende, sem base para estocar benefícios, aumentar propriedade e prever saídas. O que ganha não se conserva. Este não-lugar lhe permite sem dúvida mobilidade, mas numa docilidade aos azares do tempo, para captar no voo as possibilidades oferecidas por um instante. Tem que utilizar, vigilante, as falhas que as conjunturas particulares vão abrindo na vigilância do poder proprietário. Aí vai caçar. Cria ali surpresas. Consegue estar onde ninguém espera. É astúcia (CERTEAU, 1994, p. 100-101).

Para Marquez (2000, p. 34), “cada intervenção é uma maneira de ver a cidade. São táticas de aproximação dos paradigmas de cidade, mutantes no tempo e no espaço”. Sendo assim, a partir da década de 1990, essas práticas adquirem novas características e propósitos, representando modos de engajamento na vida cotidiana, transformando os artistas em agentes ativos e catalisadores de experiências, ultrapassando as fronteiras da própria arte em busca de uma mudança social. Dessa forma, essas práticas apresentam características de uma arte ativista, trazendo uma maior consciência sobre os desafios do mundo contemporâneo e de suas dinâmicas sociais. Segundo Mesquita (2008), as ações que apresentam um caráter ativista geralmente preferem o uso da tática ao invés da estratégia.

Com suas práticas improvisadas e adaptadas, artistas-ativistas criam táticas que dependem de objetivos, motivações, conceitos, perspectivas, contextos e processos de trabalho. Ações como intervenções urbanas, protestos e manifestações, trabalhos colaborativos com movimentos sociais. *Culture Jamming*, midiativismo, tortadas, construção e reinterpretação de novas narrativas para a arte e para a comunidade, projetos em *site-specific* e atividades pedagógicas desafiam as noções de originalidade e de autoria da obra de arte, explorando uma pluralidade de leituras e uma configuração de eventos possíveis, situações abertas e “atos de liberdade consciente”. (MESQUITA, 2008, p. 15).

Mesquita (2008) aborda o conceito de ativismo como sendo uma ação que visa mudanças sociais ou políticas, sendo que a convergência entre ativismo e arte se dá pelo emprego de ações coletivas. Sob a mesma perspectiva, Miguel Chaia (2008, p. 10) diz que na arte ativista o sujeito, individual ou coletivamente, portador de uma consciência crítica, produz conceitos e práticas por meio de “métodos colaborativos de execução do trabalho e disseminação dos resultados obtidos”. O artista, dessa forma, participa diretamente das ações, e guiado pelo desejo de luta, pela responsabilidade ou vocação social, reconhece a existência de conflitos a serem enfrentados.

Essa nova geração de artistas tem reinventado formas de trabalho colaborativo e de engajamento social, privilegiando os processos e a transversalidade dos campos teóricos, muito mais que a produção de arte tradicional. Dessa forma, as diferentes especializações e percursos pessoais dos indivíduos de um grupo permitem criar propostas de ações que expandem os limites da arte, dialogando com outras áreas do conhecimento, como história, sociologia, etnografia e tecnologia, bem como com projetos que transitam no campo do urbanismo, da arquitetura, da educação e da ecologia (MESQUITA, 2008).

Em um mundo em que todos parecem centrados em seus próprios interesses, esse tipo de intervenção aponta para uma nova direção: a prática colaborativa e associativa, em busca de transformações sociais.

Percebe-se no ativismo um realismo político que busca o sucesso dos objetivos seja no microcosmo (quarteirão ou bairro), seja no macrocosmo (público ampliado, áreas internacionais ou internet). Pode-se falar em realismo também por incorporar a arte uma certa instrumentalização, dando a ela uma função sociopolítica, que vai desde a formação de consciência do outro, passando pela educação, até o fomento da mobilização. Pode-se ter, então, a metáfora do artista como gatilho de futuros desdobramentos sociais (CHAIA, 2008, p. 11).

A origem dessa prática artística ativista dialoga com um referencial vindo das experiências artísticas dos anos 1960 e 1970. Podemos destacar, entre outros, os trabalhos de Lygia Clark (1920-1988), Helio Oiticica (1937-1980), Cildo Meireles e Artur Barrio, bem como as ações de coletivos de artistas que proliferaram no final da década de 1970 e 1980, entre eles o 3Nós3, Viajou Sem Passaporte, GEXTU, D'Magela, Manga Rosa e TupiNãoDá (COCCHIARALE, 2002; MESQUITA, 2008). As contribuições de Clark, Oiticica, Meireles e Barrio para a coletivização da produção artística do século XX, segundo Mesquita, foram:

A conquista de um espaço ambiental pelas práticas artísticas que rompem com as distâncias entre observador e obra, a ativação do espectador, vista como uma “urgência existencial” em um período de suspensão de direitos e censura pelo regime militar, a criação de “obras faça você mesmo” (objetos que podem ser manipulados, instruções para eventos realizados individualmente e coletivamente ou proposições nas quais os participantes “vestem” um trabalho de arte), performances e circuitos de contra-informação, desmaterializando a própria prática artística para provocar mudanças sociais e políticas. (MESQUITA, 2008, p. 227).

A diferença entre as novas produções intervencionistas que despontaram a partir de 1990 e aquelas de meados do século XX está, principalmente, no alvo de suas ações. Enquanto a arte dos anos 1960 e 1970 buscava atingir basicamente um único alvo, a ditadura militar, imprimindo um caráter macropolítico às ações, as que se propagaram na passagem do último milênio são micropolíticas direcionadas a alvos difusos, situados em diversas esferas do campo ético, político e estético. O que determina esse caráter micropolítico dessas ações é a busca pelo “restabelecimento pleno dos direitos civis no Brasil combinado à subjetividade que permeia a cultura e o cotidiano contemporâneos”. (COCCHIARALE, 2002, p. 17).

Suely Rolnik (2008, s. p.) diz que tanto a macropolítica quanto a micropolítica partem da necessidade de enfrentar as tensões da vida cotidiana nos pontos em que seu potencial de transformação encontra-se travado e, portanto, são essenciais para a “saúde de uma sociedade”. Para a autora, o que as difere são “as ordens de tensões que cada uma enfrenta”; “as operações de seu enfrentamento” e “as faculdades subjetivas que elas envolvem”. A ação macropolítica opera nas tensões que se produzem nas “relações de dominação, opressão e/ou exploração”, ou seja, na realidade visível e estratificada, inscreve-se dentro desses conflitos em busca de uma “redistribuição de agenciamentos e lugares, visando uma configuração social mais justa”. A ação micropolítica atua nas tensões entre a realidade visível estratificada e a realidade sensível, invisível e indizível, em constante mudança, e inscreve-se no plano performativo, não só artístico (visual, musical, literário ou outro), mas também nos planos conceitual e/ou existencial. Sendo assim:

O primeiro tipo de tensão é acessado sobretudo pela percepção e o segundo, pela sensação. [...] a percepção incide sobre as formas, que associamos a representações de nosso repertório e as projetamos sobre tais formas, de modo a lhes atribuir sentido. Enquanto que a sensação é efeito das forças do mundo tal como afetam nossos corpos, produzindo estranhamento e pondo em crise o referido repertório. É essa tensão que nos força a pensar/criar e é por presentificar-se na obra, no conceito ou no modo de vida que criamos que tal tensão pode reverberar na sensibilidade daquela que as encontra – uma oportunidade lhe é oferecida de enfrentar tal tensão e, conseqüentemente, ativar sua própria potência de invenção. (ROLNIK, 2008, s. p.).

Brígida Campbell fala sobre as produções artísticas urbanas e coletivas contemporâneas como lutas fragmentadas que se modificam em diferentes contextos. Como micropolíticas, a autora entende essas práticas como um campo de poder invisível, direcionado a questões cotidianas e a tudo que nos afeta e nos organiza como sociedade, capazes de produzir experiências e afetos. Essas práticas artísticas são, portanto, “micropolíticas produtoras de subjetividades e de realidades possíveis e espaciais”. (CAMPBELL, 2015, p. 23).

Embora essas ações tenham novos propósitos, as ideias que norteavam os artistas adeptos das intervenções brasileiras nos anos 1960 e 1970 resistem no tempo: “o artista como catalisador para criatividade e a transformação do outro; o exercício do descondicionamento psicogeográfico dos passos e do olhar [...]” (MARQUEZ, 2000, p. 45).

Para Mesquita (2008), as ações realizadas pelos recentes coletivos brasileiros problematizam o contexto em que são realizadas, questionam a autonomia de um trabalho artístico e dialogam com o entorno ou uma situação social, estabelecendo outras perspectivas para fugir de condutas condicionadas e modificar os fluxos da vida urbana. A desconstrução dos fluxos urbanos é abordada por Marquez como tática das intervenções baseadas nos sintomas da cidade. Nesse tipo de ação, a cidade “não é mero cenário ou suporte, mas em vez disso, constitui o seu motivo”. (MARQUEZ, 2000, p. 75).

Os artistas, ao identificarem uma situação “problemática”, desenvolvem estratégias diferenciadas para atuar no espaço urbano, visando uma transformação. A informalidade técnica e estética dessas ações, bem como o compartilhamento dos elementos e instruções de uso da cidade, colaboram para que a atividade artística seja vivenciada e transferida para as mãos de “não artistas”. (MESQUITA, 2008).

É nesse contexto que presenciamos a apropriação dessas práticas por cidadãos “não artistas”, na primeira década do século XXI. Reconhecendo a existência de situações problemáticas nas cidades em que vivem, diversos coletivos promovem ações criativas, de forma espontânea, conferindo novos significados aos espaços públicos. Utilizando a tática de uso da cidade por meio de intervenções efêmeras, incentivam uma mentalidade urbana colaborativa e participativa e reestabelecem o propósito da cidade de ser um local de encontro, da troca e da interação.

Algumas dessas iniciativas valem-se de pequenos recados, frases curtas e singelas, para provocar pequenas rupturas no cotidiano apressado das pessoas, despertar sorrisos, promover a interação e incitar a reflexão. Intervenções desse tipo parecem funcionar como dispositivos catalisadores de emoções e reações positivas.

3. Textos urbanos, dispositivos de emoção

Em São Paulo, o projeto *Letras garrafais*⁶, criado pelo publicitário Alessandro Novello, mistura-se ao caos urbano da grande metrópole e, em meio ao ritmo frenético da cidade, espalha gentileza e surpreende as pessoas, por meio de mensagens inspiradoras escritas em garrafas que iriam para o lixo.

Com o objetivo de “praticar a gentileza concretamente e continuamente”⁷, Novello começou a espalhar garrafas com flores e mensagens afetuosas em fevereiro de 2015. As frases são escolhidas pelo ativista e, depois de registradas em garrafas de vidro, são deixadas em pontos diversos da cidade. Cada ação é fotografada e o endereço de onde foi realizada é marcado e divulgado nas redes sociais. É dessa forma que Novello possibilita que as pessoas encontrem suas gentilezas urbanas que podem ser levadas ou deixadas nas ruas para que continuem embelezando a cidade.

As garrafas com pequenos textos como: “*Amor é quando sem falar dizemos tudo*”, “*Era uma e pode ser de novo*”, “*Tem hora pra tudo até pra fazer nada*”, “*Se pudesse morar em você eu fugiria de mim*”, são gestos de carinho com as pessoas e com a cidade.



Figura 1: *Letras garrafais*. Fonte: <<https://www.facebook.com/projetoletrasgarrafais>> Acesso em 1 dez. 2015.

Outra ação que começou em São Paulo e se espalhou por diversas capitais do Brasil, com intenção semelhante a do projeto *Letras garrafais*, é a *Mais amor por favor*. Com um simples pedido, em meio à agressividade, indiferença e velocidade da grande metrópole, Igor Marotta, em 2009, começou a inserir *tags* em telefones públicos de São Paulo.

Dias depois, Marotta, ao entender os muros e paredes da cidade como suporte eficaz para transmitir sua mensagem, passou a “pixar” os muros da capital com a frase “*Mais amor por favor*”, em letra cursiva para diferenciar das demais intervenções que ali se encontravam. A

⁶ Disponível em: <<http://www.hypeness.com.br/2015/05/artista-espalha-frases-inspiradoras-em-garrafas-que-iriam-para-o-lixo-nas-ruas-de-sp/>>. Acesso em 22 nov. 2015.

⁷ Depoimento de Alessandro Novello em entrevista para a Revista Vida Simples, edição de setembro de 2015. Disponível em: <http://vidasimples.uol.com.br/noticias/compartilhe/letras-garrafais.phtml#.VmV6_tlrLtQ>. Acesso em 20 nov.2015.

frase foi transcrita em pôsteres que foram colados pela cidade, em época de eleição, contrapondo-se às campanhas políticas que tomavam conta do espaço urbano durante esse período.

No *site* do projeto⁸, o autor explica que a ação é uma maneira de fazer com que o cidadão se surpreenda com o conteúdo da frase, reflita por um momento ou pelo menos abra um sorriso e passe a mensagem adiante.

Por meio da internet, a intervenção tornou-se um organismo vivo, atingiu outras pessoas, lugares e serviu de inspiração para poesia, música e fotografia. Dessa forma, a ação possibilitou uma discussão sobre a necessidade de princípios básicos como o amor, a generosidade, o respeito e a solidariedade, para se viver em comunidade.



Figura 2: *Mais amor por favor*. Fonte: <<http://ygormarotta.com/mais-amor-por-favor>>. Acesso em 22 de nov. 2015.

Luiz Buzetto e Felipe D'Souza acreditam que uma frase, mesmo que seja escrita por um desconhecido, tem o poder de transformar o dia de alguém. Foi com esse pensamento que os amigos publicitários, em 2013, criaram o projeto *TXT urbano*. Com pequenas frases escritas em *post-its* ou adesivos e coladas em diversos lugares públicos, promovem a interação entre as pessoas e alegam o cotidiano frenético das grandes cidades⁹.

A partir da observação de um comportamento típico do viver contemporâneo, em que as pessoas, geralmente, encontram-se absortas em seus telefones celulares, *smartphones* e fones de ouvido, os amigos publicitários colaram um *post-it* com a frase “*Oi, tudo bem?*” na janela do metrô, em uma de suas viagens diárias a caminho do trabalho, e ficaram observando a reação das pessoas. Quando perceberam que a ação despertava reações positivas, como um sorriso, decidiram dar continuidade ao projeto.

Assim, frases divertidas, reflexivas e poéticas foram sendo distribuídas pela cidade pelos idealizadores do *TXT urbano* e também por outras pessoas que viram na ação uma forma de quebrar a rotina caótica e maçante dos grandes centros urbanos. As intervenções são registradas e compartilhadas na *fanpage*¹⁰ do projeto, que se tornou colaborativo e, atualmente, é praticado em diversas cidades do Brasil.

⁸ Disponível em: <<http://ygormarotta.com/mais-amor-por-favor>>. Acesso em 22 nov. 2015.

⁹ Informações retiradas de uma entrevista dada pelos interventores, disponível em: <<https://catracalivre.com.br/geral/urbanidade/indicacao/uma-frase-que-muda-o-dia-conheca-o-projeto-txturbano/>>. Acesso em 22 nov. 2015.

¹⁰ Disponível em: <<https://www.facebook.com/txturbano>>. Acesso em 22 nov. 2015.

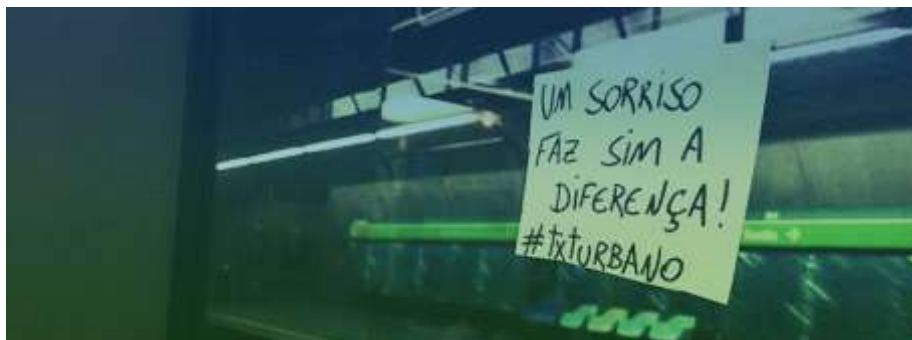


Figura 3: *TXT Urbano*. Fonte: <<https://www.facebook.com/txturbano>>. Acesso em 20 nov. 2015.

Jorge Larrosa Bondía (2002, p. 19) acredita que “as palavras produzem sentido, criam realidades e, às vezes, funcionam como potentes mecanismos de subjetivação”. Para o autor, as palavras determinam nossos pensamentos e pensar é, sobretudo, dar sentido ao que somos e ao que nos acontece. Por isso,

atividades como considerar as palavras, criticar as palavras, eleger as palavras, cuidar das palavras, inventar palavras, jogar com as palavras, proibir palavras, transformar palavras etc. não são atividades ocas ou vazias, não são mero palavrório. (BONDIA, 2002, p. 21).

Iniciativas como as do *Letras garrafais*, *Mais amor por favor* e *TXT urbano* encontram nas palavras uma maneira criativa de despertar sorrisos, incitar a reflexão e desestabilizar significados preestabelecidos dos espaços. Representam, portanto, um “modo de construção social dos espaços públicos, uma via de produção simbólica da cidade, expondo e mediando suas conflitantes relações sociais”. (PALLAMIN, 2000, p. 13).

Essas ações são efêmeras na cidade e duram, por exemplo, o tempo de alguém encontrar as garrafas com as mensagens e levá-las para casa; um outro cartaz, provavelmente publicitário, ser colado sobre os pôsteres ou os *post-its* colados serem levados pelo vento. Talvez, no fato de serem efêmeras, de não permanecerem na cidade é que se encontra o potencial dessas iniciativas. É através da sensação, da experiência proporcionada pela intervenção que o público pode recriar suas relações cotidianas, estabelecer novas formas de perceber e viver a cidade e mudar seus valores e comportamentos.

Para Bondia (2002), “a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca” e nos é cada vez mais rara. Segundo o autor:

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço. (BONDIA, 2002, p.19).

Os recados urbanos deixados pelas intervenções contemporâneas citadas acima representam, justamente, o que Bondia (2002) nos fala, são gestos de interrupção no cotidiano frenético da cidade que permitem estabelecer novas relações com o espaço e entre as pessoas.

De forma semelhante, Carolina Junqueira, no texto intitulado “Entre coisas e afetos: imagem, palavra, objeto”¹¹, conta-nos sobre as coisas simples do cotidiano que se dispõem diante de nossos olhos de forma afetuosa e que necessitam de um olhar atento para que possamos perceber a poesia que nelas existe. Para a autora, é necessário um tempo “para que o afeto teça uma linha imaginária entre os olhos e as coisas” e, “num mundo repleto de coisas, objetos, imagens, textos, é pouco o que nos devolve o olhar, o que nos tira do lugar comum e nos permite o encontro”.

Acreditamos que as intervenções *Letras garrafais*, *Mais amor por favor* e *TXT urbano* são capazes de tirar as pessoas do lugar comum e proporcionar-lhes relações mais afetuosas com a cidade. Os recados deixados por essas iniciativas possibilitam a experiência de viver em uma sociedade com mais gentileza, amor, sorrisos e podem ser entendidos como dispositivos de emoções. Norman (2008) diz que as emoções são inseparáveis da cognição e afetam nossa maneira de pensar, sentir e nos comportar, e desempenham papel fundamental em nossa vida cotidiana, ajudando a avaliar situações como sendo boas ou más, seguras ou perigosas. Para o autor, emoções positivas “são básicas para o aprendizado, a curiosidade e o pensamento positivo” (NORMAN, 2008, p. 38).

Cada intervenção é uma maneira de ver a cidade e, mesmo que efêmeras, são cheias de significados e permanecem por um tempo na memória de quem dela participou. Segundo Rafael Cardoso:

A maioria das experiências que temos ao nosso dispor não pode ser acessada a qualquer momento pelos sentidos, mas por meio da memória. A capacidade de lembrar o que já se viveu ou aprendeu e relacionar isso com a situação presente é o mais importante mecanismo de constituição e preservação da identidade de cada um. (CARDOSO, 2012, p. 73).

A forma como as intervenções acontecem permite o contato de pessoas diferentes, gerando uma troca de experiências que incentivam novos comportamentos, valores e novas formas de se relacionar e perceber o mundo. Ao mesmo tempo, esse tipo de ação, em torno de um objetivo comum para um benefício coletivo, incorpora uma função sócio-política, conscientizando, educando e mobilizando os cidadãos. É dessa maneira que entendemos que iniciativas como as do *Letras garrafais*, *Mais amor por favor* e *TXT urbano* podem contribuir para a atuação do designer como agente de transformação social.

4. Textos urbanos e design

Historicamente, o design é uma área projetual que atua na configuração da materialidade, ao mesmo tempo, é uma área informacional que contribui na valorização das experiências, na medida em que os usuários utilizam seus objetos para promoverem interações de ordem social. À medida que o sistema se torna mais complexo e aumenta o número de inter-relação entre os seus elementos, a área tende a se ampliar e deixa de considerar apenas os fatores técnicos e

¹¹ Texto inédito, disponibilizado pelo professor Sérgio Antônio Silva na disciplina “A linguagem dos objetos”, oferecida ao curso de Pós-Graduação em Design da UEMG, no segundo semestre de 2015.

objetivos inerentes à produção industrial, considerando novos comportamentos e estilos de vida para os cidadãos, incluindo produtos, informação e serviços (CARDOSO, 2012; MORAES, 1997; KRUCKEN, 2008).

Assim, os designers passam a atuar de forma mais aberta, interagindo com profissionais e linguagens de outras áreas, bem como, integrando e combinando conhecimentos de outras disciplinas. Conforme aponta Dijon de Moraes:

O design, portanto, se apresenta como uma disciplina transversal (e mesmo “atravessável”) ao aceitar e propor interações multidisciplinares que se relacionam com a precisão das áreas exatas, passando pelas reflexivas áreas humanas e sociais até chegar à liberdade de expressão das artes. Na verdade, o design amplia ainda seu diálogo com as disciplinas tecnológicas, econômicas e humanas, bem como as do âmbito da gestão, semiótica e da comunicação. (MORAES, 2010, p. 10).

Porém, é necessário o desenvolvimento da capacidade de constante atualização e a preparação para não só atuar em um cenário dinâmico, mas também participar de ações que visem transformações, interpretando e propondo novas costuras para a sociedade. Além disso, a adoção dos conceitos de futuro, bem-estar e interconexão como fatores capazes de guiar os designers nesse caminho incerto também contribuirá para a atuação do designer nesse sentido (MORAES, 2010; 2013; THACKARA, 2005). De acordo com Celaschi e Moraes (2013, p. 44), adotar essas palavras autônomas de forma integrada em um projeto significa “construir um sistema no qual as três não podem mais agir autonomamente”. Portanto, essa abordagem caracteriza-se:

pela construção de um sistema de vínculos ao projeto em que o tempo calculado pelo designer se transforma em “longo prazo”; o bem-estar ao qual se aproxima é o bem-estar holístico do sujeito inserido no contexto multifatorial que o liga às realizações sociais, culturais, biológicas, neurológicas e antropológicas das quais é filho ativo; a interdependência é a consequência em quatro dimensões: sujeito/natureza/artificial/espaço-tempo que representa, ao mesmo tempo, o delineamento de um sistema de vínculos extremamente mais rígidos, mas também a abertura para o design de novas frentes incriveis de ações e de oportunidades criativas. (CELASCHI; MORAES, 2013, p. 47).

Como tudo que se projeta reflete os valores e objetivos de uma sociedade, atualmente, um dos desafios dos designers é desenvolver projetos (de produtos, serviços e/ou sistemas) que incentivem a formação de um espaço social mais humano, no qual os critérios associados ao bem-estar social deixem de ser vinculados ao aumento da disponibilidade de produtos e passem a ser ligados à convivência, ou seja, um tecido de ligações sociais e afetivas capazes de unir diferentes indivíduos em torno de um objetivo comum. (MANZINI; VEZZOLI, 2011).

Tamara Tania Cohen Egler (2009, p. 63) compreende o espaço como uma categoria que se refere aos processos visíveis, como os espaços arquitetônicos; e invisíveis, como o espaço social. Para a autora, o espaço social é percebido entre os indivíduos que participam de um coletivo e representa os “vínculos que traçam as relações entre os indivíduos e a sociedade.” São essas relações que formam o tecido social e surgem por meio de fios invisíveis, de natureza comunicativa, que reúnem os indivíduos em um lugar comum:

O tecido social é feito de fios de comunicações que constituem o ser coletivo, o homem agindo em consonância. É a comunicação que permite o lugar comum, que dá o mesmo sentido ao mundo e à ação; que cria os fios invisíveis que ligam os homens; que permite a criação de um lugar imaterial e invisível, unindo e dividindo os homens. É ela, também, que permite a formação das identidades e alteridades; que integra e desintegra; que produz

consenso e dissenso; que define quem participa e quem não participa, quem está dentro e quem está fora. Estamos, portanto, falando da existência dos homens sobre a terra e de suas formas de interação social. Não existimos individualmente, apenas socialmente. (COHEN EGLER, 2009, p. 63).

Complementando a ideia de Cohen Egler (2009), Manzini e Vezzoli (2011) acreditam que ligar a percepção de bem-estar à convivência permite o desenvolvimento do sentimento de pertencimento, leva a uma ideia de que a sociedade não é a soma de indivíduos isolados e, sim, o entrelaçamento de suas relações.

Manzini (2008, p. 57) acredita que um dos caminhos em direção a uma sociedade na qual as expectativas de bem-estar não sejam associadas à aquisição de novos artefatos é o desenvolvimento de um “sistema cultural e de produção onde uma redução no consumo de produtos e serviços materiais seja (ainda mais) compensada por um crescimento em outras formas de qualidade”, entre estas, a “qualidade de nosso contexto de vida”.

Lucy Niemeyer (2013), Ezio Manzini (2008), John Thackara (2005), entre outros autores, destacam o potencial do designer como agente de transformação social, que, com suas habilidades técnicas e criativas, pode incentivar novos comportamentos, valores e novas formas de se relacionar e perceber o mundo.

Nesse período de transição, Thackara (2008) e Manzini (2008) indicam a importância de perceber o mundo de uma nova forma. Para os autores, modelos alternativos de comportamento, criatividade, conhecimento e capacidades organizacionais têm sido experimentados a todo o momento e podem ser capazes de mudar os padrões consolidados e inspirar novos comportamentos e estilos de vida. Em suas palavras, “o conjunto da sociedade contemporânea, em sua complexidade e contraditoriedade, pode ser visto como um imenso laboratório de ideias para a vida cotidiana, onde modos de ser e de fazer se desdobram em novas questões e respostas inéditas.” (MANZINI, 2008, p. 62).

Esses modos não convencionais de ser e de fazer são casos de inovações sociais e dizem respeito a “mudanças no modo como indivíduos ou comunidades agem para resolver seus problemas ou criar novas oportunidades” (MANZINI, 2008, p. 62). Essas inovações, guiadas por mudanças de comportamento, surgem de “baixo pra cima” e apresentam características e modos de operar diversos, rompendo com modelos tradicionais existentes. Em busca por soluções para os desafios cotidianos, essas iniciativas acabam por reforçar o tecido social, ao colocar em prática ideias que, entre outras coisas, incentivam a ação colaborativa e novas formas de se viver em comunidade. (MANZINI, 2008).

Os casos de inovação social surgem, portanto, a partir de problemas que se apresentam na vida contemporânea e combinam interesses pessoais com interesses coletivos. As pessoas envolvidas em práticas desse tipo são capazes de direcionar suas expectativas e comportamento individual em ações colaborativas que podem ser consideradas como referência para o desenvolvimento de projetos. (MANZINI, 2008; THACKARA, 2005).

Para tanto, diversos autores propõem que os designers repensem seu papel e modo de atuar. Entre eles, Cardoso (2012, p. 23) acredita que “os designers precisam se libertar do legado profissional que os estimula a trabalhar isoladamente, de modo autoral [...]”. De forma semelhante, Thackara (2008, p. 26) sugere que os designers evoluam “de autores individuais de

objetos, ou construções, para agentes capacitadores da mudança envolvendo grandes grupos de pessoas”; e complementa dizendo que é necessário “aprender novas formas de colaborar e conduzir projetos” para incentivar o envolvimento do cidadão com as questões pertinentes ao seu contexto e promover “novos relacionamentos entre as pessoas que fazem as coisas e pessoas que as utilizam”. Manzini (2008, p. 98) diz que os designers têm a responsabilidade de participar ativamente das iniciativas promissoras de inovação social, contribuindo com seu conhecimento, habilidades e capacidades específicas do design. Para o autor, “é necessário olhar para a inovação social, identificar casos promissores, utilizar sensibilidades, capacidades e habilidades de design para projetar novos artefatos e indicar novas direções para inovação técnica”. (MANZINI, 2008, p. 98).

Dessa forma, as ações do *Letras garrafais*, *Mais amor por favor* e *TXT urbano* podem ser consideradas como referência para a atuação do designer como agente de transformação social de três formas: como proposta de projeto participativo, como possibilidade de atuação colaborativa e como inspiração para o desenvolvimento de projetos.

Como proposta de projeto participativo, entendemos que essas iniciativas, ao identificarem situações problemáticas na cidade, como a falta de gentileza, de amor e interação, desenvolvem maneiras criativas e colaborativas para promover uma ruptura nesse contexto e inserir soluções que estabeleçam novas relações cotidianas. A metodologia de design, mesmo que de forma implícita, está presente em todo o processo, na forma como o grupo observa a situação, identifica o problema, planeja e executa a ação. A divulgação das intervenções nas redes sociais, o envolvimento da comunidade no processo e o compartilhamento das instruções das estratégias utilizadas para intervir no espaço público incentivam uma mentalidade urbana colaborativa e participativa.

Por outro lado, se considerarmos essas práticas como possibilidade de atuação colaborativa, o designer, com suas habilidades técnicas e criativas, poderá atuar junto a essas iniciativas cuidando da produção gráfica, da elaboração dos materiais informativos, na criação de novas tipologias e elementos que serão utilizados, contribuindo para potencializar as ações. Além disso, entendemos que essas iniciativas representam desejos e anseios dos cidadãos em relação à cidade, uma necessidade de usufruir de espaços públicos de maneiras gentis, afetuosas e interativas. Sendo assim, o designer poderá propor projetos que atendam essas demandas.

Assim, concluímos que as iniciativas *Letras garrafais*, *Mais amor por favor* e *TXT urbano*, como dispositivos de emoção, podem contribuir para a formação de uma mentalidade urbana responsável e solidária. Ao participarem de situações que incentivam a troca de gentileza, a interação e a restauração de princípios básicos, como o amor, a generosidade, o respeito, para se viver em sociedade, os cidadãos estabelecem novas relações socioespaciais. Desse modo, a partir do diálogo com essas iniciativas, o designer poderá atuar como agente de transformação social e contribuir para a formação de uma sociedade mais humana.

Referências

- AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? E outros ensaios**. Chapecó, SC: Argos, 2009.
- BARJA, Wagner. Intervenção/terinvenção: a arte de inventar e intervir diretamente sobre o urbano, suas categorias e o impacto no cotidiano. **Rizoma.net-Artefato**, p.311-314, 2002. Disponível em: <http://www.intervencaourbana.org/rizoma/rizoma_artefato.pdf>. Acesso em 15 mai.2015.
- BRAGA, José Luiz. **Dispositivos interacionais**. In: ENCONTRO COMPÓS, 20, 2011, Porto Alegre. Disponível em: <www.compos.org.br/data/biblioteca_1657.doc>. Acesso em 29 fev. 2016.
- BONDÍA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, n. 19, p. 20-28, 2002.
- BRUCK, Mozahir S. Palavra: Dispositivo. **Revista Dispositiva**. v. 1 n. 1, maio-out., p. 39-44, 2012.
- BURNHAM, Scott. **The call and response of street art and the city. City: analysis of urban trends, culture, theory, policy, action**. London, 14:1-2, 137-153. 2010. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13604810903528862#.VGjO8vnF-So>>. Acesso em 16 nov. 2014.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- CELASCHI, F.; MORAES, D. Futuro, bem estar, interdependência: palavras-chave para o design contemporâneo. **Cadernos de Estudos Avançados em Design: design e humanismo**. Barbacena: EdUEMG, v. 8, p. 35-60, 2013.
- CHAIA, Miguel. Artivismo – Política e Arte Hoje. **Revista Aurora**. São Paulo, v. 1, p. 9-11, 2007. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/aurora/article/view/6335/4643>>. Acesso em 16 nov. 2014.
- COCCHIARALE, Fernando. A (outra) arte contemporânea brasileira: intervenções urbanas micropolíticas. **Rizoma.net-Artefato**, p. 12-19, 2002. Disponível em: <http://www.intervencaourbana.org/rizoma/rizoma_artefato.pdf>. Acesso em 15 maio 2015.
- COHEN EGLER, Tamara Tania. Espaço social e política urbana global. En: **Outro desarrollo urbano: ciudad incluyente, justística social y gestión democrática**. Buenos Aires. CLACSO. 2009. Disponível em: <<http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/formacion-virtual/20130712051403/08cohen.pdf>>. Acesso em 25 nov. 2016.
- KRUCKEN, Lia. Competências para o design na contemporaneidade. **Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e Transversalidade**, Belo Horizonte, v. 1, p. 23-32, 2008.
- MANZINI, Ezio. **Design para inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.
- MANZINI, E.; VEZZOLI, C. **O desenvolvimento de produtos sustentáveis**. São Paulo: Edusp, 2011.
- MARQUEZ, R.; CANÇADO, W. Na corda bamba. **ENARTCI: emergência**, Ipatinga: Hibridus, p. 70-74, 2010. Disponível em: <<http://www.geografiaportatil.org/index.php/projects/na-corda-bamba-intervencoes-urbanas-em-danca>>. Acesso em 08 jun. 2015.
- MARQUEZ, Renata Moreira. **Cidades em instalação: arte contemporânea no espaço urbano**. Dissertação (mestrado). Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais. Curso de mestrado da Escola de Arquitetura. 2000. Disponível em: <<http://www.geografiaportatil.org/files/dissertacao.pdf>>. Acesso em 08 jun. 2015.

MESQUITA, André. **Insurgências poéticas: arte ativista e ação coletiva**. Dissertação (mestrado). São Paulo: Universidade de São Paulo. Programa de pós-graduação em História. 2008. Disponível em: < http://www.espiral.fau.usp.br/arquivos-artigos/2008-dissertacao_Andre_Mesquita.pdf>. Acesso em 20 mar. 2015.

MORAES, Dijon De. **Limites do design**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

MORIN, E.; WULF, C. **Planeta: a aventura desconhecida**. São Paulo: UNESP, 2003.

NORMAN, Donald A. **Design Emocional: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. São Paulo: Rocco, 2008.

PALLAMIN, Vera M. **Arte Urbana, São Paulo Região Central (1945-1998): obras de caráter temporário e permanente**. São Paulo: Fapesp, 2000. Disponível em: <http://www.fau.usp.br/fau/ensino/docentes/depteconomia/v_pallamin/arte_urbana_livro.pdf> Acesso em: 03 mar. 2014.

THACKARA, J. **In the bubble: designing in a complex world**. Cambridge: MIT, 2005.

Sobre os autores

Marcela Araujo Melo

Mestra em Design, Inovação e Sustentabilidade pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Especialista em Design de Moda pela Universidade Fumec (BH-2014). Bacharel em Moda pela Universidade Anhembí Morumbi (1997). Atualmente é professora do Centro Universitário Estácio, de Belo Horizonte.

marcelamelo@yahoo.com.br

Sérgio Antonio Silva

Doutor em Letras: Estudos Literários pela UFMG. Professor e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG).

sergio.antonio74@hotmail.com