

MESTRADO INTEGRADO

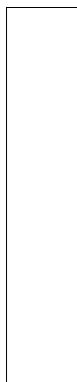
ARQUITETURA

A cidade lúdica: intervenções no espaço público através do jogo

Raquel Stattmiller A. Coutinho

M

2023



A cidade lúdica: intervenções no espaço público através do jogo

Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitectura apresentada à
Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto.

Autoria: Raquel Stattmiller Albuquerque Coutinho

Orientação: Professor Doutor Marco Ginoulhiac

Notas prévias:

A presente dissertação encontra-se ao abrigo do Novo Acordo Ortográfico, exceto no caso de citações que utilizem o Antigo Acordo Ortográfico.

O corpo de texto foi escrito em língua portuguesa. Posto isto, as citações em línguas estrangeiras foram sujeitas, sempre que necessário, a uma tradução livre por parte da autora para uma leitura mais fluída.

As imagens foram tratadas e redimensionadas sempre que tal se justificou.

Agradecimentos:

Ao professor Marco Ginoulhiac por guiar os meus devaneios e preocupações, e por acreditar que o lúdico pode ser uma resposta no universo da arquitetura.

À minha mãe, por me fazer acreditar na magia das histórias e me incentivar a desenhar nas paredes da casa e da vida. Ao meu pai, por manter os livros espalhados pela casa, mas o conhecimento organizado dentro de nós. Ao meu irmão, por ser a melhor companhia de brincadeiras e de histórias que eu poderia ter.

À Nonna, por ser avó, colega de casa, amiga, professora, e tanto mais.

À Maria João, pelo carinho do costume e por todo o apoio nas revisões.

A toda a família, pela presença constante ao longo do meu crescimento.

Ao Leo, pelo amor, pela paciência, e por me fazer acreditar em mim em todos os momentos.

Aos amigos: os de escola, os de nascença, os de bons almoços, os de sussurros na biblioteca, e todos aqueles que fizeram parte do meu percurso.

Em especial à Maria pelas conversas longas dos últimos 15 anos. Já dava para escrever um bom livro, maior que esta dissertação.

E ao Ruben, ao Miguel, à Bea, à Pati e à Duda, pela cumplicidade, pelos abraços e por todas as memórias conjuntas. O curso ao vosso lado foi o melhor jogo de todos. E ao nosso coletivo 624, que é e será porto de abrigo para tantas ideias e sonhos.

Por último, agradeço ao sol do verão, às crianças de Berlim e à Christie e à Molly, elementos fundamentais para a criação deste trabalho.

Resumo

O espaço público é um local permeável por diferentes interações e utilizações, por movimentos efêmeros e por momentos de silêncio e vazio. Através de intervenções de pequena escala, localizadas e impulsionadas por processos *bottom-up*, é possível revitalizar o espaço público. O lúdico, como ferramenta de encadeamento de relações interpessoais, é uma forma de acionar novas dinâmicas urbanas.

A presente dissertação pretende, num primeiro momento, esclarecer conceitos subjacentes à temática abordada e definir o papel do lúdico no quotidiano do ser humano – o ser lúdico. Num segundo momento, é abordado o vínculo existente entre o lúdico e o espaço público – a cidade lúdica. Esta relação denota-se não só na construção de espaços de brincar dedicados à criança (parques infantis), mas também na criação de zonas lúdicas para uma população adulta e heterogénea que, ao longo dos últimos anos, tem vindo a privilegiar cada vez mais o tempo de lazer e a criação de oportunidades lúdicas no espaço que as rodeia.

Após o assentamento teórico, passa-se para o terceiro momento da dissertação: a realização de uma proposta de intervenção táctica no espaço público, através do jogo. Esta nasce pela participação num concurso internacional intitulado “*Tactical Urbanism Now!*”, tendo a proposta apresentada sido considerada uma das 30 propostas finalistas. Posteriormente, em conversa com a Câmara Municipal de Aveiro surgiu a possibilidade de submeter a proposta ao “Orçamento Participativo com Ação Direta de Aveiro” de 2023. Tal oportunidade proporcionou uma maior aproximação ao projeto previamente apresentado a concurso, tendo em conta os princípios teóricos estabelecidos.

Esta investigação desenvolve-se portanto entre dois concursos, permanecendo crítica e precavendo a por vezes excessiva ludificação da cidade contemporânea.

Palavras-Chave:

lúdico, espaço público, projeto, urbanismo táctico, intergeracional

Abstract

Public space is a place permeable by different interactions and uses, by ephemeral movements and by moments of silence and emptiness. Through small-scale local interventions driven by bottom-up processes, it is possible to revitalize the public space. The playfulness, as a tool for linking interpersonal relationships, is a way of triggering new urban dynamics.

This dissertation intends, firstly, to clarify concepts underlying the aforementioned theme and to define the role of play in the everyday life of the human being – the ludic being. Secondly, the link between the ludic and the public space is addressed – the ludic city. This relationship is denoted not only in the construction of play spaces dedicated to children (playgrounds), but also in the creation of play areas for an adult and heterogeneous population that, over the last few years, has increasingly prioritized leisure time and the creation of playful opportunities in the space that surrounds it.

After the theoretical component is established, the third moment of the dissertation begins: the realization of a proposal for a tactical intervention in the public space, through play. This results from the participation in an international competition entitled “Tactical Urbanism Now!”, with the submitted proposal being considered one of the 30 finalists. Subsequently, in conversations with the City Council of Aveiro, the possibility arose of submitting the proposal to the ‘Orçamento Participativo com Ação Direta de Aveiro’ of 2023. This opportunity provided a closer look at the project previously submitted to the competition, considering the established theoretical principles.

Therefore, this research is developed between two competitions, whilst remaining critical and avoiding the sometimes excessive ludification of the contemporary city.

Key words:

play, public space, project, tactical urbanism, intergenerational

Sumário

Resumo / Abstract	4
Introdução	9
PARTE 1 - O Ser lúdico	
1.1. Nota prévia sobre traduções	13
1.2. O lúdico no quotidiano do ser humano	15
PARTE 2 - A cidade lúdica	
2.1. A ludificação da cidade contemporânea	23
2.2. Vínculos históricos do jogo no espaço público e social	27
2.3. O lúdico enquanto ferramenta tática na revitalização do espaço público	35
2.3.1. A ludicidade como estratégia de participação	36
2.3.2. A ludicidade como estratégia de urbanismo tático	39
2.3.3. Três casos de estudo lúdico-táticos	46
PARTE 3 - Ludik's Cube	55
3.1. Proposta para o concurso internacional “ <i>Tactical Urbanism Now!</i> ”	56
3.1.1. Dimensionamento	58
3.1.2. Forma	60
3.1.3. Função: Oficinas	62
3.1.4. Exterior - paredes lúdicas	66
3.2. Proposta para o “Orçamento Participativo com Ação Direta de Aveiro”	71
3.2.1. Análise urbana	72
3.2.2. Adaptação do projeto	78
3.2.3. Construção da proposta	79
3.2.4. Transporte e montagem	88
3.2.5. Implantação no local	90
Considerações finais	95
Fontes de informação	99
Lista de figuras	102
Anexos	107



Introdução

“Ler, escrever, ouvir música, andar a pé, brincar.”¹
Lopes, Adília (2018)

Cresci numa casa de curiosos. A ler livros com recortes e cores. A brincar com objetos polimorfos. A criar cidades no chão do meu quarto onde a única condicionante era o limite das paredes. Aprendi desde cedo que brincar era tão importante como estudar ou ler, e que deveriam fazer parte do meu quotidiano atividades que permitissem um pensamento lúdico. Penso portanto que a arquitetura pode ser dinâmica e interativa, atuando como um motor lúdico entre o utilizador e o espaço; algo que desperte os nossos sentidos e nos faça experimentar e questionar através do jogo.

Esta foi portanto a principal motivação para o desenvolvimento da presente dissertação de mestrado. Paralelamente, a oportunidade de realizar uma experiência ERASMUS em Berlim durante o ano de 2021, permitiu-me contactar com uma forma de apropriação do espaço público, que até ao momento não tinha experienciado e que despertou em mim uma vontade de a compreender e de a colocar em prática.

Sendo assim, o objeto de estudo subjacente a toda a dissertação é o estudo de intervenções no espaço público que, através do jogo, permitam uma revitalização do local onde foram aplicadas. O campo geral da investigação é, portanto, o lúdico, o espaço público, e as relações criadas entre ambos.

Pretende-se refletir sobre as temáticas apresentadas, de modo a compreender que ferramentas formais e teóricas, associadas ao lúdico e ao urbanismo, se podem utilizar para intervir no espaço público de uma forma localizada, táctica e impactante. Como afirma o arquiteto Aldo Van Eyck, “O que a criança precisa é o que nós precisamos – apenas isto: espaços onde possamos ser o que realmente somos: crianças em nós mesmos, do nascimento até à morte – em algum lugar. Em algum lugar! Estabelecer esse lugar é a tarefa dos arquitetos.”² Sendo assim, surgiu a necessidade de desenvolver um projeto que incorporasse os conceitos analisados e que fosse ele próprio um objeto proporcionador de ludicidade no decorrer do desenvolvimento do trabalho.

Fig. 1. A autora no seu quarto.

Fotografia captada em 2005.

1. Lopes, Adília. *Estar em casa*. Assírio e Alvim, 2018. P.55.

2. Tradução livre da autora a partir de: “What the child needs is what we need – just that: places where we can be what we really are: children unto ourselves, from birth to death – somewhere. Somewhere!” (Eyck, Aldo Van. *The Child, the City and the Artist - An essay on architecture, The in-between realm*. SUN, 1962, P. 24).

Relativamente ao método utilizado para a realização da presente investigação, é de notar que esta se desenvolveu na ordem inversa ao habitual, e que não corresponde cronologicamente à estrutura apresentada. Isto deve-se à participação no concurso internacional de arquitetura intitulado “*Tactical Urbanism Now!*” (TUN), numa fase inicial da estruturação teórica desenvolvida. A temática da competição era a reapropriação do espaço público através da criação de uma intervenção dinâmica e que privilegiasse a interação, a permanência e a variedade de usos. Após a participação no concurso, e tendo a proposta apresentada sido classificada como uma das 30 propostas finalistas, procedeu-se então à estruturação teórica da investigação. A inversão da ordem das tarefas não só permitiu realizar o projeto de uma forma mais livre e sem condicionantes teóricas pré-estabelecidas, como também fazer um aprofundamento teórico mais fundamentado e concreto. Posteriormente, em conversa com a Câmara Municipal de Aveiro percebeu-se a pertinência do projeto apresentado e a possibilidade de o submeter ao “Orçamento Participativo com Ação Direta de Aveiro” (OPAD) de 2023. Tal oportunidade proporcionou um maior desenvolvimento do projeto previamente apresentado no concurso, tendo em conta os princípios teóricos estabelecidos.

Assim, a presente dissertação estrutura-se em três partes distintas: **O Ser lúdico, A cidade lúdica e Ludik’s Cube.**

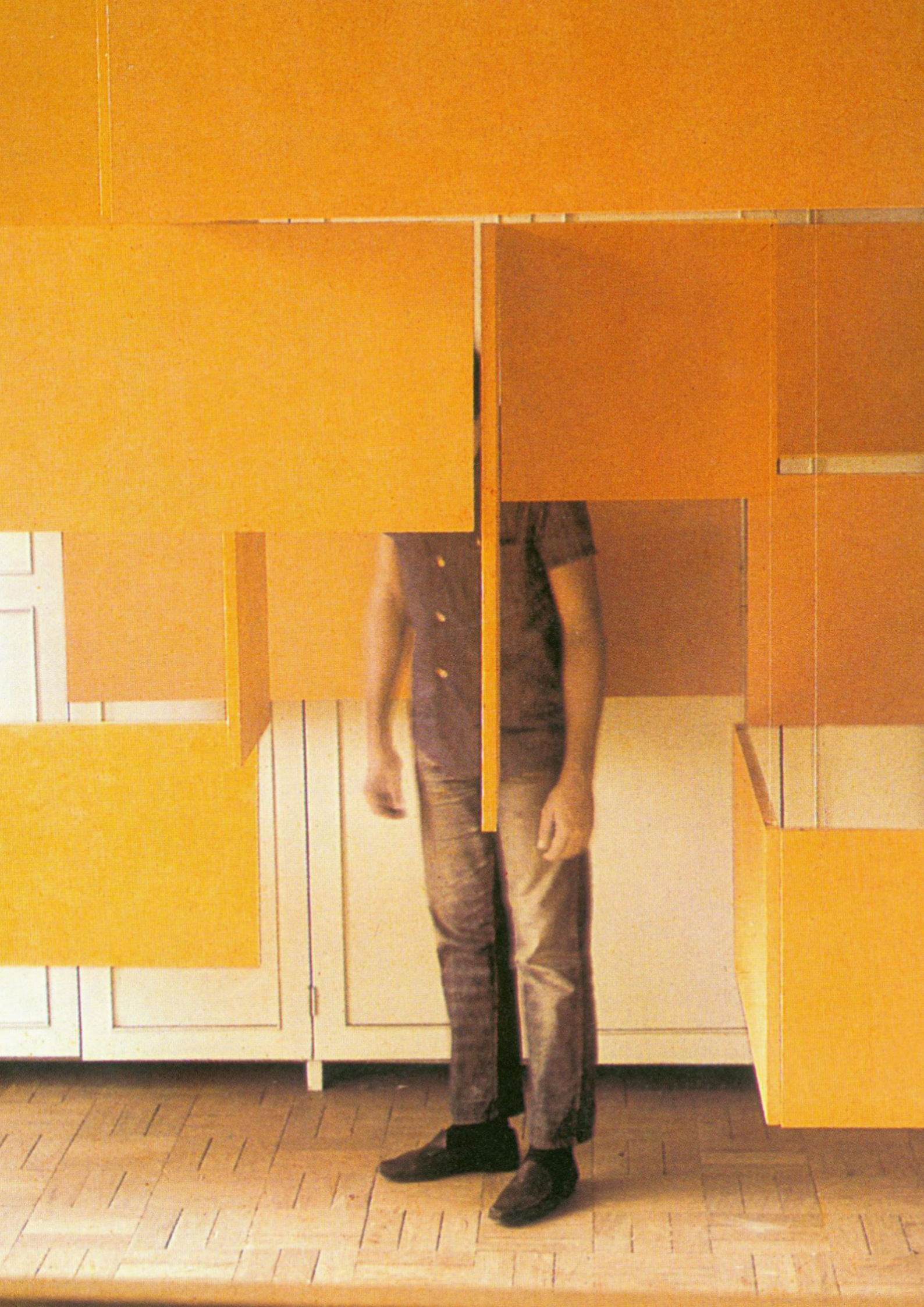
Num primeiro momento, serão definidos os conceitos que servirão de base à investigação, através da concretização dos significados de lúdico, jogo e brincar. Além disso, pretende-se também compreender a importância destes conceitos no quotidiano do ser humano.

Na segunda parte, A cidade lúdica, será demonstrada a aplicação prática dos conceitos apresentados. Inicialmente serão salvaguardados alguns dos princípios subjacentes ao processo de ludificação da cidade e da sociedade contemporânea. De seguida, será feito um enquadramento histórico do tema, de modo a compreender a relação entre a ludicidade e o quotidiano urbano. Esta relação resume-se não só à construção de espaços de brincar dedicados à criança, mas também à criação de zonas para uma população adulta que, ao longo dos últimos anos, tem vindo a privilegiar cada vez mais o tempo de lazer e a criação de oportunidades lúdicas. Por fim, será estudada a utilização do jogo como forma tática de revitalizar o espaço público. Para tal, serão apresentados alguns casos de estudo, incluindo um *workshop* intitulado “BB2040” no qual a autora da presente dissertação participou, e um projeto executado pela autora em conjunto com o coletivo 624, intitulado “Escadas para o pôr-do-sol”. Serão aprofundados com mais detalhe, três casos de estudo localizados na cidade de Aveiro, local escolhido como laboratório projetual para a implementação do projeto desenvolvido.

Após o assentamento teórico, surge o terceiro momento da dissertação: a realização de uma proposta de intervenção tática, no espaço público, através do jogo. Este capítulo engloba tanto a proposta desenvolvida para o concurso “*Tactical Urbanism Now!*”, como o seu desenvolvimento posterior, para a cidade de Aveiro. Assim, o trabalho percorreu várias escalas de análise, desde o conceptual ao concreto e desde a escala urbana à escala do detalhe.

Independentemente dos fenómenos estudados e dos conceitos explicitados, a premissa para o desenvolvimento da presente dissertação de mestrado é que “A “brincar”, abre-se um campo de novas possibilidades de acção que permitem repensar e reconstruir, mesmo que por breves momentos, o mundo em que vivemos.”³

3. Diogo Aguiar em ed. Marco Ginoulhiac, Ana Neiva, Rodrigo Coelho. *Ludic architecture*. Porto: CEAU, 2017. Pág.101.



PARTE 1

O Ser lúdico

1.1. Nota prévia sobre traduções⁴

Para o desenvolvimento da presente dissertação, é primeiramente necessário definir alguns dos conceitos utilizados. Esta necessidade provém da dificuldade em realizar uma correspondência direta entre os termos ingleses presentes na bibliografia utilizada e os termos em língua portuguesa. Considerou-se portanto fundamental compreender a sua etimologia como forma de comparação entre ambas as línguas já referidas.

Em inglês a palavra ‘play’, podendo ser um nome ou um verbo, traduz-se para ‘jogo’, ‘jogar’ ou ‘brincar’. Existem outros termos derivados, como ‘playfulness’ que pode ser traduzido para ‘jogabilidade’ ou ‘ludicidade’.

O termo ‘play’, enquanto verbo, provém de ‘pleien’, do inglês médio e significa “mover-se leve e rapidamente, ocupar-se, divertir-se; envolver-se em exercício ativo; brincar; envolver-se em brincadeiras de crianças; fazer desporto, gozar; tocar música”. Em língua portuguesa, o verbo ‘jogar’, vem do latim *jocare* e tem um significado semelhante, mais precisamente, “brincar, divertir-se, gracejar, galhofar; dizer a brincar”. Este último termo, ‘brincar’, é associado mais especificamente a uma ação com movimento.

O termo ‘play’ enquanto nome, provém do inglês médio ‘pleie’, e indica “um movimento rápido; recreação, exercício ou qualquer atividade rápida.” Por sua vez o termo ‘game’, outra tradução para ‘jogo’, vem do inglês antigo ‘gamen’ e significa “alegria, diversão; jogo, desporto”⁵. Relativamente à tradução direta em língua portuguesa, e talvez o mais utilizado na presente dissertação, o termo ‘jogo’, vem do lat. *Jocu-*, e significa “gracejo, brincadeira, jovialidade, galhofa; divertimento, folguedo, passatempo”.

É, no entanto, de notar que, segundo Johan Huizinga⁶, o termo *jocus*, não significa exatamente ‘jogo’ em latim clássico. Em latim, o termo original para cobrir todo o terreno do jogo é ‘*ludus*’, de onde nasce o termo ‘lúdico’. Pelo seu caráter mais abrangente, este conceito será muitas vezes utilizado para traduzir ‘play’ ou ‘playful’, consoante o contexto da literatura, apesar de não ser a tradução literal.

Fig. 2. “Grande Núcleo” de Hélio Oiticica, 1960.

4. Termos em inglês a partir de *Online Etymology Dictionary*, 2001-2022. <https://www.etymonline.com/word/play> [06.07.22]. Termos em português a partir de *Dicionário etimológico da língua portuguesa: com a mais antiga documentação escrita e conhecida de muitos dos vocábulos estudados*, José Pedro Machado. 5ª ed. Lisboa: Livros Horizonte, 1989. vol. I. P.448, 464; vol. III. P.349.

5. É de notar uma curiosidade referida no *Online Etymology Dictionary*: o termo ‘game’, do proto-germânico *ga- prefixo coletivo + *mann “pessoa”, dá uma sensação de “pessoas juntas”. Como se para haver jogo fosse necessário mais do que um elemento envolvido.

6. Huizinga, Johan (historiador dos Países Baixos que viveu entre 1872 e 1945). *Homo Ludens: O Jogo Como Elemento Da Cultura*. 2003. 1938. P.29.



1.2. O lúdico no quotidiano do ser humano

Afinal o que é o jogo e como é que este influencia o quotidiano do ser humano? Cada pessoa terá uma definição geral ou uma primeira memória associada ao jogo. Todos nos lembramos de brincar com bonecos, jogar à bola ou brincar ao faz-de-conta, mas quando é que uma ação passa a ser considerada jogo? Pode o jogo estar subjacente a tudo aquilo que o ser humano faz diariamente, ou é uma atividade que se desenvolve por si própria?

Há várias teorias sobre o jogo e a importância do ser humano enquanto ser lúdico. Umas defendem que o jogo tem a capacidade de promover as diversas potencialidades da espécie e do indivíduo, outras encaram o jogo como um impulso inato ao ser humano. Miguel Sicart⁷ afirma que “brincar é estar no mundo. Brincar é uma forma de compreender o que nos rodeia e quem somos, é uma forma de nos relacionarmos com os outros. Brincar é um modo de se ser humano”⁸. Da mesma forma, Johan Huizinga, acredita que o jogo está presente em tudo o que acontece no mundo e que através deste se impulsionam as mudanças na sociedade. Há, no entanto, uma grande diferença entre estes dois autores: para Sicart o jogo é intrínseco ao ser humano e pode encontrar-se em tudo aquilo que fazemos, enquanto para Huizinga o jogo é algo separado da realidade do ser humano e funciona como uma evasão da vida “real” - como um intervalo. Huizinga vai mais além e define que o ser humano pode ser categorizado de três modos distintos: o *homo sapiens*, aquele que sabe, o *homo faber*, aquele que faz, e o *homo ludens*, o que brinca. É sobre esta última categoria que se focará o presente capítulo.

Um dos primeiros registos literários sobre a teoria do jogo foi escrito em 1794 por Friedrich Schiller⁹. Este publicou ‘Aesthetic Letters’, um livro que compilava vários textos sobre os problemas do indivíduo do século XVIII na Alemanha. O autor estabeleceu que para o ser humano atingir a sua plenitude e o seu potencial máximo, teria de procurar o Belo, sendo

Fig. 3. “Per poesie” de Mario Giacomelli, c.1960.

7. Miguel Sicart é Professor no Departamento de Design Digital da IT University of Copenhagen. Estudou e escreveu sobre o jogo e a relação entre a tecnologia e o ser humano.

8. Tradução livre de “*To play is to be in the world. Playing is a form of understanding what surrounds us and who we are, and a way of engaging with others. Play is a mode of being human.*” (Sicart, Miguel. *Play Matters*. 2014. P.1).

9. Filósofo e historiador alemão que viveu entre 1759 e 1805.



Fig. 4. Autora em carrossel na Disneyland, Paris, 2007.

Exemplo de uma atividade lúdica inserida na categoria *illinx*.

que um modo de o fazer seria através do jogo. Para Schiller, “o Homem só joga quando é verdadeiramente um Homem, e só é completamente um Homem quando joga”, sendo que “ele deve apenas brincar com o belo”¹⁰. Esta capacidade de brincar com o belo, ou de atingir o belo através do jogo, é para o autor uma característica específica do ser humano.

A teoria de Friedrich Schiller foi fundamental para uma mudança de paradigma na sociedade europeia do século XVIII. O autor demonstrou a importância do lazer e de realizar atividades sem objetivo específico, apenas como forma de desenvolvimento social e pessoal. Além disso, é dos primeiros autores a considerar o jogo como a estrutura base das atividades quotidianas, como uma atividade mental específica e como uma categoria de análise por si mesma, capaz de potenciar a liberdade do ser humano.

O jogo pode estar subjacente a tudo o que se faz, seja brincar, trabalhar, ler ou pensar. É o que nos distingue das outras espécies e o que nos une. No entanto, para Schiller, o jogo que define a humanidade não é o jogo que está presente em todas as atividades de um indivíduo, mas sim aquele que procura atingir o belo. Sendo assim, o ser humano distingue-se por ter um impulso lúdico que se desenvolve através de experiências com o belo. O impulso lúdico pode todavia ser despoletado por vários motivos. Karl Groos¹¹, em 1899, define o jogo como estando associado aos impulsos do ser humano, à semelhança do que acontece com os animais. Neste caso, o impulso nasce da necessidade primária de atividade, sendo este o responsável por realizarmos atividades de lazer. Estas atividades, se realizadas apenas devido ao prazer que proporcionam, são, para Groos, consideradas jogo.¹²

O ser humano (à semelhança dos animais) tem desde cedo o instinto de pertencer a um grupo, de se associar a outros da mesma espécie, essencialmente, como forma de sobrevivência. Essa associação faz-se através de ritos ou festividades e acontece maioritariamente pela

10. Tradução livre de: “*man only plays when in the full meaning of the word he is a man, and he is only completely a man when he plays.*” (Schiller, Friedrich. *Letters Upon the Aesthetic Education of Man*. blackmask online, 2002. 1794. Parte III. Carta XV. P.20).

11. Filósofo e psicólogo alemão que propôs uma teoria evolucionária do jogo. Viveu entre 1861 e 1946.

12. Groos, Karl. *The Play of Man*. Nova Iorque e Londres: D. Appleton and Company, 1912, 1898. P.5.

convivência. As crianças tendem a conviver sobretudo através do jogo. À medida que crescem, é possível formarem amizades em contextos não associados ao jogo, ainda que seja através deste que a maior parte das relações nasçam. No caso dos adultos, o processo de socialização é semelhante, uma vez que, mesmo em situações em que se associam por terem um objetivo não lúdico em comum, é através de atividades lúdicas que reforçam os vínculos entre eles. Por exemplo, para Karl Groos os jogos infantis são desconstruções das atividades dos adultos sem o carácter da seriedade da “vida real”, mas para Huizinga, a seriedade não deixa de existir nas imitações das crianças. Pelo contrário, o espírito do jogo é o que define as convenções e permite o desenvolvimento das culturas. O jogo é a base da cultura, é a base de tudo.

Johan Huizinga descreve o jogo como sendo uma atividade livre e voluntária, exercida num espaço próprio e com um tempo pré-definido, funcionando assim como um intervalo no quotidiano do jogador. A estas limitações, acrescentam-se regras que criam ordem, ainda que de forma temporária. Apesar disso, tem sempre associado alguma tensão, acaso ou mistério. Por fim, é de notar que o jogo tende a ser transmitido e repetido, fazendo parte da tradição de diversas culturas. “Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos “jogo” entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo o género. Pareceu-nos que a categoria de jogo fosse suscetível de ser considerada um dos elementos espirituais básicos da vida.”¹³

Apesar de Johan Huizinga ter sido dos primeiros autores a reconhecer a presença do jogo no quotidiano e a sua influência no ser humano, não realizou uma categorização dos vários tipos de jogos, fazendo a sua análise do mesmo ponto de partida. O autor Roger Caillois¹⁴, divide o jogo em quatro categorias distintas. A primeira, *Agôn*, onde se enquadram os jogos que envolvem algum tipo de competição; a segunda *Alea*, englobando jogos de sorte e azar onde o acaso predomina; depois *Mimicry*, os jogos de imitação, o chamado “faz-de-conta” e, por fim, *Ilinx*, jogos que pressupõe a procura pela vertigem e pelo desequilíbrio, como rodar até ficar tonto. Paralelamente a estas quatro categorias, Roger Caillois defende que os vários tipos de jogos se podem organizar tendo em conta o seu objetivo. Sendo assim, existe um eixo com dois pólos distintos: *paidia* e *ludus*. O primeiro caracteriza-se pela falta de regras e pelo improviso e consiste em jogos onde não existe o objetivo de ganhar ou perder, como as brincadeiras que ocorrem num parque infantil ou lançar um papagaio de papel. Por outro lado, *ludus* é disciplina e habilidade, consiste em jogos regulamentados como o futebol ou o xadrez, e tem inerente a competição como motivação. É de notar que geralmente os jogos acabam por ter alguma forma de competição envolvida, mesmo que apenas para o próprio indivíduo. Por este motivo surge a necessidade de criar regras, mesmo em jogos que à partida não seriam de competição. Roger Caillois defende ainda haver uma forma específica de *ludus* criada pela civilização industrial: o *hobby* - uma “atividade secundária, gratuita, levada a cabo por mero prazer”¹⁵.

Tendo em conta esta categorização, é possível compreender que atividades como corridas de automóvel ou competições desportivas podem ser consideradas um jogo, um jogo para “adultos”¹⁶. Posto isto, Caillois opõe-se a Karl Groos que defendia que os jogos funcionavam como um retrato dos gestos dos adultos, ao afirmar que apesar do jogo passar pela criança, tem também a capacidade de seduzir o adulto, ainda que de uma forma diferente.¹⁷

13. Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. 2003. 1938. P.24.

14. Sociólogo e crítico literário francês. Viveu entre 1913 e 1978.

15. Caillois, Roger. *Os Jogos e os Homens - a Máscara e a Vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990, 1958. P.53.

16. Sinto alguma reticência em utilizar este termo. Afinal o que é ser adulto ou ser criança? Talvez o que os distinga seja o facto de o objetivo do adulto ser criança e, o da criança, ser adulta, nunca sendo nem um, nem outro, inteiramente. Apesar disso, por uma questão de simplificação de escrita, será utilizada esta distinção ao longo da dissertação.

17. Caillois, Roger. *Os Jogos e os Homens*. 1990, 1958. P.89.



Fig. 5. Tempelhofer Feld, Berlim, 2021.

Brian Sutton-Smith, outro pedagogo que estudou esta temática, aborda a distinção entre o significado do jogo para as crianças e para os adultos questionando “Se a brincadeira é uma preparação para a maturidade [como Groos defende], então o que é que os adultos fazem quando brincam? Estão a preparar-se para a morte? Talvez não estejam a preparar-se para nada”, “em todos estes casos o brincar parece ter mais a ver com espera do que com preparação, mais com tédio do que com ensaio, mais com manter o espírito do que com depressão”¹⁸. Para Roger Caillois, o jogo é uma atividade que ao opor-se ao trabalho, supõe a existência do ócio. No entanto, o ato de brincar é visto como um ato infantil, importante para o crescimento das crianças e, no caso dos adultos, apenas como uma diversão ou uma forma de preencher o tédio. Porque é que o jogo, sendo a base das culturas, não pode ter o mesmo significado para todas as faixas etárias?

Ora, Miguel Sicart em 2014, no livro “*Play Matters*”¹⁹, defende que o jogo/lúdico é um modo de estar pessoal, independentemente da idade, da atividade ou do objetivo inerente. Sendo assim, defende uma teoria mais desenvolvida e atualizada que a de Johan Huizinga, uma vez que para ele o jogo pode estar presente em tudo e em qualquer momento, sem ser necessário um local ou um tempo próprio para que tal aconteça. Posto isto, em vez de realizar uma distinção entre as brincadeiras de crianças e o divertimento dos adultos ou de categorizar as várias formas de jogo, Sicart aborda a relação entre os termos “jogo” e “ludicidade”²⁰. A ludicidade, ou jogabilidade, é uma atitude e pode acontecer em qualquer situação, apropriando-se de um contexto não obrigatoriamente criado para brincar, enquanto o jogo é uma atividade que existe apenas em si mesma e ocorre em locais próprios ou através do uso de determinados objetos.

O jogo pode ocorrer em espaços especificamente desenhados como locais lúdicos, como por exemplo em parques infantis. Sendo assim, é possível diferenciar espaços de jogo e espaços de brincar. O primeiro é

18. Tradução livre de “If play is a preparation for maturity (Groos, 1976), then what are the mature doing when they play? Are they preparing for death? Perhaps they are not preparing for anything.” “In all these cases play seems to have more to do with waiting than with preparing, more to do with boredom than with rehearsal, more to do with keeping up one’s spirits than with depression.” (Sutton-Smith, Brian. *The Ambiguity of Play*. EUA: Harvard University Press, 1997. P.47-48).

19. Sicart, Miguel. *Play Matters*. 2014.

20. No original, *play* e *playfulness*. A tradução deste último poderia também ser ‘jogabilidade’, no entanto optou-se por um termo mais abrangente, ‘ludicidade’.



Fig. 6. Hall do LIT Open Innovation Center, Linz, RIEPL RIEPL Architects.

Este escorrega, sendo uma reminiscência do antigo Centro de Distribuição de Correio, faz agora uma ligação entre os espaços de coworking e o auditório.

um espaço desenvolvido e desenhado para um jogo específico (como um campo de basquete) enquanto o segundo é um sítio próprio para se brincar independentemente de não ter uma atividade específica pré-definida (como os parques infantis). Claro que um espaço de jogo pode ser usado como espaço de brincar e vice-versa uma vez que ambos são espaços desenhados para serem apropriados e utilizados de forma criativa.

O jogo nasce também com o manuseamento de objetos. Através destes é possível transformar a ludicidade em jogo uma vez que o ser humano tem a capacidade de se apropriar de um objeto simples, como uma pequena pedra, e de o utilizar como brinquedo. Ou seja, tudo pode ser transformado em brinquedo. Para além disso, a forma como atualmente os objetos do quotidiano estão desenhados, tem como objetivo atribuir-lhes um carácter emocional, estético e lúdico. Por exemplo o design digital dos computadores e dos telemóveis (como a forma de abrir um novo separador de internet) é pensado para parecer que os objetos têm personalidade, criando uma relação de ludicidade com o utilizador. Nos espaços de trabalho o mesmo acontece. Cada vez mais existem empresas que tentam criar um ambiente dinâmico, com atividades de grupo, pausas conjuntas e momentos de jogo que permitam encarar o trabalho de uma forma mais lúdica. Neste caso, o jogo não existe como uma atividade oposta ao trabalho, como defendia Roger Caillois, mas sim como forma de aumentar a sua qualidade e produtividade.

Como se pode ver, o jogo é um conceito com muitas ambiguidades, podendo ter várias interpretações e significados, diversas situações podem ser consideradas atividades lúdicas. Para além disso, é necessário referir que há também uma grande diversidade de jogadores, seja pela sua idade, pelo seu género ou interesses e que há variados tipos de equipamentos (espaços e objetos) que auxiliam e propiciam o desenvolvimento do jogo. “Praticamente tudo se pode tornar num instrumento para algum tipo de jogo.”²¹

21. Tradução livre de “*Practically anything can become an agency for some kind of play.*” (Sutton-Smith, Brian. *The Ambiguity of Play*. 1997. P.6).

A definição de jogo que será considerada ao longo da presente dissertação, terá em conta a junção dos conceitos transversais aos vários autores até aqui analisados e os fatores que, apesar de não serem comuns, são fulcrais para uma definição contemporânea do jogo. Posto isto:

O jogo é uma atividade livre e voluntária, que parte do indivíduo, mesmo em jogos de grupo. É também um modo de estar pessoal e um modo de encarar a realidade. Pode ter associado um caráter negativo, quando o sujeito jogador fica submerso no universo do jogo e, consequentemente, isolado ou numa situação de vício ou de perigo.

O jogo é frequentemente definido por regras, no entanto não é limitado por elas, sendo que estas se podem adaptar ou recriar e que novas ferramentas podem ser acrescentadas. As regras que o definem devem ser respeitadas pelos jogadores, não favorecendo ou prejudicando nenhum dos intervenientes. Pode por isso afirmar-se que o jogo tem um caráter democrático, na medida em que, independentemente da faixa etária ou contexto, serão aplicados os mesmos limites para todos.

O jogo tem um tempo próprio, ainda que este seja variável e adaptável, consoante a ocasião. O jogo pode ser algo momentâneo, temporário ou duradouro. Independentemente da sua duração, o jogo é uma atividade incerta, cujo fim é desconhecido e, ainda que tenha objetivos iniciais definidos, como no caso de competições, não possui uma finalidade para além de si mesmo.

O jogo é uma condição comum a todas as faixas etárias, e ainda que os objetivos possam ser distintos consoante a idade do sujeito jogador, surge de forma semelhante. É então uma atitude subjacente a tudo aquilo que o ser humano faz, um impulso lúdico que pode ser libertado em qualquer momento.

O jogo é independente do contexto, não sendo necessário um local para que este aconteça. Pode, no entanto, ser potenciado por este, adaptando-se e apropriando-se do espaço. Um parque infantil, um espaço isolado cuja única funcionalidade é o jogo, é um local que facilita a ativação de um impulso lúdico, no entanto, muitos outros espaços podem permitir que tal aconteça, independentemente da sua função.

O jogo será sempre um conceito ambíguo, e não se pretende aqui agrupar e rever todos os seus significados possíveis. Resta portanto concluir que o jogo é um modo de alcançar algo mais, seja o belo, uma mera aprendizagem ou um momento de lazer.



AVAILABILITY 60
CAPACITY 60
- APERTURA

CAMPANILE DI SAN MARCO
BIGLIETTO
D'INGRESSO
10 €

PARTE 2

A cidade lúdica

2.1. A ludificação da cidade contemporânea

A ludicidade faz parte da dimensão urbana desde os primórdios da humanidade. No entanto, a ludificação da cidade contemporânea tem sido potenciada pela própria ludificação da sociedade e por uma série de processos consequentes. Para que sejam salvaguardados alguns dos princípios que servem de base à presente dissertação é crucial compreender que tipo de processos podem ocorrer e analisá-los de um ponto de vista crítico.

Nas últimas décadas a sociedade ocidental tem vindo a ficar cada vez mais lúdica. O tempo lúdico da vida de uma pessoa está cada vez menos limitado à infância. Pelo contrário, prolonga-se pela vida inteira, criando uma onnipresença da condição lúdica no quotidiano do ser humano. Esta alteração acontece em paralelo com a flexibilização da sociedade numa época designada ‘modernidade líquida’²², por Zygmunt Bauman. O facto de se poder considerar que a sociedade deixou de ser uma sociedade produtiva para ser uma sociedade lúdica, fez com que passasse a haver uma maior preocupação com o uso do tempo (seja este individual ou coletivo) e, consequentemente, uma maior necessidade de tempo livre.

Um exemplo da maior procura pelo tempo livre, na sociedade ocidental, é o facto de cada vez mais se privilegiar a flexibilidade no trabalho, a nível de horários e de organização. Em alguns países, como por exemplo em Portugal, estão a começar a ser implementadas semanas com quatro dias de trabalho e três de descanso.²³ Associada à ideia de libertação do trabalho, está a percepção de que “a festa, a diversão, o prazer, [e] a desconstracção são sinónimos de realização pessoal”²⁴.

Assim, as férias mostram-se como a ocasião ideal para usufruir do tempo de lazer. Sendo que, muitas vezes, as férias pressupõem o deslocamento para um novo espaço de lazer, é comum viajar para outra cidade ou país. Com a modernidade líquida, as deslocações turísticas já não acontecem apenas durante épocas específicas - como apenas no verão

Fig. 7. Praça de São Marcos às 9h, Veneza, 2021.

22. Bauman, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. 1ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

23. “Vem aí o primeiro teste à semana de quatro dias em Portugal”. SIC Notícias e Lusa. Outubro 2022. <https://sicnoticias.pt/pais/2022-10-29-Vem-ai-o-primeiro-teste-a-semana-de-quatro-dias-em-Portugal-f2cddc4a> [21.11.2022].

24. Baptista, Luís Vicente. *Territórios lúdicos (e o que torna lúdico um território): Ensaio de um ponto de partida*. Actas dos ateliers do Vº Congresso Português de Sociologia: pp. 90-96. p.93.



Fig. 8. Exemplo de cidadã a regar uma árvore em Berlim.

no caso dos destinos balneares - mas sim ao longo de todo o ano. Isto faz com que surja a necessidade de adaptar os espaços às novas exigências do turismo, tornando-os mais atraentes, únicos e lúdicos, durante todo o ano. Geralmente isso faz com que o local perca parte da sua essência e se transforme numa “visão lúdica dos usos dos lugares experimentados e a experimentar”²⁵. Nestes casos a ludificação do espaço contribui para um maior afastamento entre a comunidade e o local, privilegiando a partilha de experiências que possam ser partilhadas nos novos territórios lúdicos, digitais e efêmeros: as redes sociais. As intervenções lúdicas desenvolvidas com o turista como público-alvo, para mero entretenimento pessoal, e sem um carácter reflexivo e crítico, consideram-se intervenções com um carácter decorativo ou, como afirma Mike Lydon, “como um tipo de arte de rua ou *placemaking* oportunista”²⁶.

Esta tipologia de intervenções, realizadas sem uma aproximação à realidade onde se inserem, tendem a perpetuar uma sensação de afastamento entre os habitantes e o espaço que habitam. Tem sido cada vez mais evidente o predomínio do *ser indivíduo* em relação ao *ser cidadão*, bem como a consequente desresponsabilização face ao espaço público. Deste modo, considera-se que “o “cidadão” é uma pessoa que tende a buscar seu próprio bem-estar através do bem-estar da cidade — enquanto o indivíduo tende a ser morno, cético ou prudente em relação à “causa comum”, ao “bem comum”, à “boa sociedade” ou à “sociedade justa”.²⁷ É no seguimento desta consequência que surgem propostas como as enunciadas ao longo dos capítulos seguintes: projetos direcionados aos habitantes, com o objetivo tático de impulsionar dinâmicas de curto e longo prazo. Intervenções que pretendem ativar determinados locais através da utilização de ferramentas táticas e/ou lúdicas, são portanto necessárias para a revitalização do espaço urbano e para reduzir o afastamento entre o espaço público e os seus utilizadores.

25. Baptista, Luís Vicente. *Territórios lúdicos*. P.95.

26. Lydon, Mike, and Anthony Garcia. *Tactical Urbanism: Short-term Action for Long-term Change*. Island Press, 2015. P.8.

Note-se que a tradução literal de *placemaking* é “fazer lugares”. *Placemaking* é a transformação do espaço público com o objetivo de criar novas relações entre os transeuntes e o local.

27. Bauman, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. 2001. P.37.

Ainda assim, por vezes, os cidadãos relacionam-se e intervêm diretamente no local que habitam, participando na criação de um espaço coletivo cuidado. Aproveito para relembrar um momento vivido em Berlim, enquanto passeava junto à marginal do rio Spree, numa zona residencial:

Entre mim e os edifícios de habitação existe um ligeiro desnível de cotas, preenchido por vegetação e com algumas aberturas para passagem de peões. Já passei por aqui várias vezes e sempre me intrigou como um recanto com estas características se apresenta sempre bem cuidado, com flores coloridas e viçosas. Hoje percebi.

A senhora que habita o apartamento do rés-do-chão mais próximo deste recanto, não deixou que fosse o acaso a decidir a vista que teria da janela da sala de jantar. São onze da manhã de um sábado e ela está a regar as flores que, presumo eu tendo em conta o seu empenho, plantou algumas semanas antes.²⁸

Esta habitante-jardineira não é caso único. Em grande parte das ruas de bairros com um caráter habitacional de Berlim é possível observar o fenómeno da jardinagem urbana. Este exemplo, que pode ser lúdico ao considerar que o ato de jardinar pode ser feito sob uma condição lúdica, mostra como ter uma abordagem direta na resolução de problemas urbanos. Através do embelezamento dos canteiros de uma rua por parte dos próprios habitantes, o espaço público adquire um novo sentido, bem como as relações interpessoais por este despoletadas.

O lúdico surge portanto como um catalisador no desenvolvimento de projetos com um caráter tático. Isto porque a condição lúdica cria um ambiente seguro e uma predisposição emocional e intelectual, independentemente da faixa etária, para que haja um aumento da curiosidade e da atenção. Assim, são criadas condições de assimilação e participação que não existiriam tão facilmente de outro modo. É de notar que a ludificação do espaço público contemporâneo tem como consequência o fim do espaço vazio ou do percurso não orientado. Esta é uma consequência que acontece independentemente do público-alvo atribuído aos projetos desenvolvidos. Michel de Certeau defende que “caminhar é ter falta de lugar. É o processo indefinido de estar ausente e à procura de um próprio. A errância, multiplicada e reunida pela cidade, faz dela uma imensa experiência social de privação de lugar”²⁹. Por esse motivo, quanto mais dispositivos desenvolvidos para a criação de uma dinâmica entre o utilizador e o espaço público existirem, menos espaço para o tédio e para a deambulação haverá. Ainda assim, muitos dos projetos lúdicos desenvolvidos pretendem existir como um motor de criação e de descoberta, e como um mote para reflexões individuais que talvez não acontecessem sem o confronto com esses projetos.

Em suma, a ludificação do espaço público não pressupõe uma conotação negativa. É importante ter em conta que na base do processo de ludificação de um local, podem estar subjacentes objetivos políticos e económicos que desvirtuem as possibilidades de atuação de uma intervenção lúdica. Quando um projeto é realizado para uma população passageira, havendo um afastamento do contexto em que se insere no processo de desenvolvimento e implantação, pode ser considerado um projeto de ludificação *superficial*, com o intuito de preencher algum vazio urbano e criar dinâmicas digitais e individuais. Por outro lado, a utilização do jogo em intervenções urbanas tem repercussões positivas quando realizada de forma cirúrgica e tática, com atenção ao local, aos habitantes utilizadores e quando permite a criação ou o reforço de uma comunidade de cidadãos.

28. Reflexão da autora. Maio de 2021.

29. Certeau, Michel de. *A invenção do cotidiano*. 3ªed. ed. Brasil: Editora Vozes Ltda., 1980, 1998. P.183.



2.2. Vínculos históricos do jogo no espaço público e social

O lúdico adquiriu diferentes significados para a sociedade em diferentes épocas históricas. Ainda assim, a presença do jogo no espaço público tende a manifestar-se majoritariamente pela criação de espaços de encontro como praças e arenas. As primeiras manifestações de que se tem registo, estão relacionados com a utilização de praças para eventos festivos e atividades desportivas ou culturais. No caso do Império Romano (27 a.C. a 476 d.C), os momentos com maior relevância lúdica eram os rituais religiosos, chamados de *ludi*³⁰, ainda que estes não se realizassem de uma forma festiva. Para além dos *ludi*, fazia também parte do quotidiano romano assistir a peças de teatro ou a lutas de gladiadores nos anfiteatros. Eventualmente os jogos entre homem-animal foram substituídos por corridas de cavalos, continuando a ser um dos centros da vida social, apesar de já não terem associado o espírito do ritual que anteriormente existia. Assim, aos poucos, os momentos lúdicos coletivos (desportivos, culturais, etc...) passaram a existir de uma forma popular, apenas pelo divertimento que causavam.

A primeira grande mudança da relação ‘ser humano - jogo - espaço público’ deu-se na segunda metade do século XVIII com o início da revolução industrial. Nesta época, o trabalho e a produção passaram a ser o foco da sociedade, deixando, portanto, de haver tanta preocupação com o jogo ou com o tempo de lazer. Após o fim da revolução industrial, com o aumento da densidade populacional nas cidades e a diminuição das condições de salubridade, tornou-se necessário desenhar novas aberturas nas cidades, como parques e praças, para que houvesse mais ventilação e arejamento. Estes novos espaços permitiram que o lazer voltasse a ser um fator de decisão para a sociedade, tornando “o parque público (...) [no] principal local de jogo”³¹. Foi também nesta fase que se começaram a desenvolver os primeiros parques infantis no espaço público. É importante referir que estes foram desenvolvidos na Alemanha, e estavam majoritariamente associados a instituições de ensino. Friedrich Fröbel³² fundou em 1837 um

Fig. 9. Bisavó da autora a saltar à corda (esquerda), 1966.

30. Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. 2003. 1938. p.126.

31. “the public park, a nineteenth-century invention, was to become a main locus for play.” (Arce, Rodrigo Pérez de. *City of play: An Architectural and Urban History of Recreation and Leisure*. 1ª edição ed.: Bloomsbury Academic, 2018. P. 8).

32. (1782 - 1852), pedagogo alemão que estudou o desenvolvimento da criança.



Fig. 10. Parque Infantil em Trinity, Dallas, Texas, 1900-1910.

novo método de educação baseado na aprendizagem através de atividades estruturadas. Para isso, criou o Instituto do Jogo e da Atividade em Bad Blankenburg, que mais tarde intitulou de *Kindergarten*, um jardim para as crianças observarem e interagirem com a natureza, mas também um jardim das crianças, onde poderiam desenvolver as suas capacidades e adquirir novos conhecimentos. No entanto, apenas em 1859 é que foi construído o primeiro parque infantil público de que há registo na Europa. Este, em vez de estar inserido num contexto escolar ou de aprendizagem, localizava-se num parque em Manchester, Inglaterra. Os parques infantis surgem então como um espaço inteiramente dedicado ao jogo e à criança, um espaço público exclusivamente lúdico.

A rua foi perdendo o seu significado enquanto local de jogo, passando, inclusive, a ser considerada um local perigoso devido ao aumento da utilização do automóvel no início do século XX. Esta situação potenciou a criação de parques infantis e, consequentemente, o isolamento dos momentos lúdicos ao longo do espaço urbano. Com o fim da Segunda Guerra Mundial, a criança e o jogo espontâneo ganharam um novo discurso. Tendo muitos dos parques infantis sido bombardeados, as crianças passaram a brincar nos lotes vazios, com as ruínas e os destroços dos edifícios bombardeados. Para além disso, os parques infantis foram utilizados como uma ferramenta para revitalizar alguns dos novos vazios urbanos, agindo como “uma modesta declaração de esperança contra as consequências sombrias da guerra e da ocupação. Siegfried Giedion considerava-os como uma espécie de ‘vitamina urbana’... capaz de revigorar todo o aglomerado urbano”³³.

O melhor caso de estudo da aplicação de parques infantis na cidade como forma de revitalizar e organizar um determinado local é, no entanto, o caso da cidade de Amsterdão nos anos 50.

33. Tradução livre de: “*The transformation of bombed sites into playgrounds and the ensuing re-emergence of joy in these devastated places must have acted like a balsam, a modest statement of hope against the grim aftermath of war and occupation. Siegfried Giedion reckoned in them a sort of an ‘urban vitamin’... capable of invigorating the whole urban complex (Giedion).*” Arce, Rodrigo. *City of play*. 2018. p.172.



Fig. 11. “La voiture fondue” de Robert Doisneau, 1944.

Até 1947 havia menos de 30 parques infantis em Amsterdão. Jacoba Mulder³⁴, depois de ter realizado o desenho de alguns parques públicos enquanto trabalhava na área do Desenvolvimento Urbano no Departamento das Obras Públicas da cidade de Amsterdão, sugeriu a construção de um parque infantil para uma zona perto de sua casa. O arquiteto Aldo van Eyck voluntariou-se para fazer o desenho e assim foi projetado o seu primeiro parque infantil. Este foi o momento de charneira no desenvolvimento do planeamento dos parques infantis de Amsterdão. Nos anos seguintes e até 1968, construíram-se em média 50 parques infantis por ano, praticamente todos desenhados por Aldo van Eyck.

O arquiteto Aldo van Eyck via a cidade como um espaço de interseções, sobreposições, confusão, caos e conflito de funções e que isso deveria ser aceite e não suavizado ou uniformizado pelos arquitetos. Deste modo, as zonas lúdicas deveriam inserir-se na cidade como um local para todos, estando disponíveis para serem utilizadas de modos distintos, consoante o momento do dia. Por este motivo, os parques infantis deveriam ser adaptáveis às várias faixas etárias e ter um propósito também nos momentos em que se encontram vazios. Sendo assim, os equipamentos lúdicos para se inserirem no espaço público, não precisariam de ter formas muito complexas. Objetos simples, que permitissem o uso da imaginação, seriam preferíveis, para não condicionar o tipo de jogo desenvolvido.

A conceção dos parques infantis de Amsterdão é relevante para a compreensão do vínculo do lúdico no espaço público por quatro motivos distintos³⁵. O primeiro é devido às suas dimensões que, por serem reduzidas, permitem uma maior quantidade de projetos, em mais zonas da cidade. A segunda razão, prende-se com o facto de serem construídos em locais de interstício, o que permite aproveitar espaços vazios ao invés de demolir pré-existências. Isto permite que os espaços de jogo se expandam ou adquiram novas funções facilmente. O terceiro motivo é o facto de

34. A primeira mulher a terminar um curso no campo do urbanismo na Universidade Técnica de Delft, Países Baixos.

35. Enunciados por Liane Lefaivre, como os motivos para os parques infantis de Aldo van Eyck serem considerados inovadores. (Lefaivre, Liane. *Ground-Up City: Play as a design tool*. Roterdão: 010 Publishers, 2007. p.63).



todos os parques terem sido inicialmente pedidos por cidadãos, sendo por isso considerados projetos participados. O último motivo, consequente dos três primeiros, deve-se a todos os parques infantis desenvolvidos serem Policêntricos, Intersticiais e Participados. Cornelis van Eesteren, diretor do Departamento de Desenvolvimento Urbano da cidade de Amsterdão entre 1929 e 1959, intitulou a combinação da utilização destes três princípios, de Princípio PIP, aplicando-os como ferramenta de trabalho nos vários locais. Citando Liane Lefaivre, “pode dizer-se que os parques infantis de Amsterdão foram o primeiro exemplo, não só de um novo tipo de desenho de parques infantis, mas também, em geral, de uma nova abordagem do espaço público e de um novo desenho urbano que surgiu no período pós-guerra, onde o espaço público foi concebido como uma rede distribuída, uma rede policêntrica.”³⁶

Sendo assim, os parques infantis de Amsterdão merecem uma análise mais aprofundada uma vez que, para além de terem sido construídos por toda a cidade (P) e em locais de interstício (I), fizeram parte de um processo de decisão *bottom-up* (P). Esta foi uma nova abordagem ao espaço público, depois da Segunda Guerra Mundial, na qual a opinião dos cidadãos passou a ser o motor inicial dos processos de decisão de planeamento urbano. Até ao momento planeava-se a cidade de uma forma *top-down*, ou seja, os processos de decisão de planeamento urbano desenvolviam-se a partir de uma organização hierárquica, começando em órgãos de gestão superiores (como as câmaras municipais) e só de seguida é que os níveis inferiores seriam informados (neste caso, os cidadãos). Atualmente a abordagem *bottom-up* pode ser intitulada de Urbanismo Tático, um conceito que será aprofundado com mais detalhe no capítulo seguinte.

Paralelamente aos avanços de Aldo van Eyck em Amsterdão, os anos 50 são marcados pelo crescimento de uma sociedade de lazer, sendo que “o crescimento da sociedade de lazer incentiva novos conceitos de jogo”³⁷. Este

Fig. 12. Parque infantil de Dijkstrastraat. Aldo van Eyck, Amsterdão, 1954.

36. Ibidem, p.59.

37. Burkhalter, Gabriela. *The Playground Project*. Zurique: JPR Ringier, 2016. p.22.



Fig. 13. Uma família num carrossel, 1960.

novo modo de estar, mais “pueril”³⁸ segundo Johan Huizinga, é em parte ativado pela difusão dos novos meios de comunicação, particularmente da televisão. Nesta época foram criados vários programas e filmes para crianças, como o *Mickey Mouse Show* por exemplo, e também novos anúncios televisivos, promovendo o crescimento de uma sociedade de consumo. O impulso lúdico foi então transformado num negócio³⁹, sendo visto como um meio de moldar o cidadão e o seu *habitat*. Empresas como a *Disney*, são um caso exemplificador de como o lúdico pode ser utilizado como forma de consumo. Posto isto, passou a existir uma maior necessidade de divertimentos e sensacionalismos, um gosto pelas massas causado por um comportamento mais infantil do que seria esperado, até aquele momento, numa população adulta. Esta sociedade de lazer incentivou não só a definição de novos conceitos de jogo, mas também promoveu que este fosse cada vez mais estudado e desenvolvido por arquitetos e urbanistas. O jogo começou, por isso, a ocupar um espaço físico específico, na sociedade de lazer. No espaço interior da casa passou a constar um quarto de brincar e nos espaços exteriores, eram planeados “campos de brincar”⁴⁰. “O tempo de jogo invocou a liberdade. Uma sociedade de lazer generalizado envolveu toda a gente. O tempo livre tornou-se um direito; o *Homo Ludens* atraiu todos”.⁴¹

Com a chegada dos anos 60 surgiram movimentos como o dadaísmo, o surrealismo e o situacionismo que através das artes, ativaram o desenvolvimento de processos lúdicos. Um dos objetivos dos situacionistas era precisamente utilizar o lúdico como ferramenta urbana, reapropriando ruas e espaços privados, de uma forma imaginativa e calma, ainda que subversiva.⁴² Este foi um período de redescoberta e de revolta do *homo ludens*, sobretudo numa faixa etária mais jovem que pretendia transformar a vida num jogo e permitir que o seu impulso lúdico se exprimisse livremente.⁴³ “O brincar foi postulado como uma atividade

38. Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. 2003. 1938. p.146.

39. Negócio: etimologicamente, a negação do ócio.

40. Tradução de “playfields”. Arce, Rodrigo. *City of play*. 2018. p.2.

41. Tradução livre de “Play time summoned freedom. An expanded leisure society embraced all. Spare time became a statutory right; *Homo Ludens* beckoned everyone.” *ibidem* p.2.

42. Tradução livre de “announcing the reappropriation of the private realm, new forms of peaceful disobedience, and a return to the rule of imagination.” (Larsen, Lars Bang, Arce, Rodrigo Pérez de. *Playgrounds: reinventing the square*. Madrid: Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofia, 2014. p.10).

43. *Ibidem*. p.163.



Fig. 14-15. “Journée dans la rue”, GRAV, Paris, 1966.

urbana primordial apenas porque o lúdico foi entendido como o objetivo primordial do cidadão. Além disso, a substituição do tempo de trabalho pelo tempo de lazer reivindicou a liberdade como um valor supremo: liberdade do trabalho, dos usos regulados do tempo, dos hábitos, também das restrições da razão ou da produção”.⁴⁴ O jogo deixou de ser encarado como uma atividade oposta ao trabalho, como defendia Johan Huizinga em 1938.

Este novo impulso lúdico seria demonstrado não só na alteração de dinâmicas sociais e políticas, como também na transformação da forma de vivenciar o espaço urbano. Um projeto relevante deste ponto de vista é “Journée dans la rue”, um percurso lúdico realizado em Paris em 1966, pelo *Groupe de Recherche d’Art Visuel* (GRAV), um coletivo de artistas visuais com o objetivo de envolver o público nos seus projetos, nomeadamente através da utilização de labirintos interativos.

“A cidade, a rua, é coberta por uma rede de hábitos e ações repetidas diariamente. Pensamos que a soma desses gestos rotineiros pode levar à passividade total e criar uma necessidade geral de reação.

No enredo de atos repetidos e previstos de um dia em Paris, queremos provocar uma série de interrupções deliberadamente orquestradas.

A vida nas grandes cidades poderia ser bombardeada de forma massiva - não com bombas - mas com novas situações que requerem a participação e uma resposta dos seus habitantes.

Não achamos que a nossa tentativa seja suficiente para quebrar a rotina de um dia de semana em Paris. Pode simplesmente ser considerada como uma simples mudança da situação. Mas, apesar de seu alcance limitado, ajudar-nos-á a entrar em contato com um público desprevenido. Vemos isso como uma tentativa de superar a relação tradicional entre a obra de arte e o público.”⁴⁵

44. Tradução livre de “Play was postulated as a prime urban pursuit only because the ludic was understood as the citizen’s prime objective. Moreover, the substitution of working time for playtime claimed freedom as a supreme value: freedom from toil, from the regulated uses of time, from habits, also from the constraints of reason or production.” Arce, Rodrigo. *City of play*. 2018. p.220.

45. Disponível em: Atelier Le Parc (2014) in <http://julioleparc.org/grav5.html> [14.06.2022].

Os anos 60 caracterizam-se portanto por uma nova ideologia que pretendia transformar o espaço público num local de encontro e trocas, participação, comunidade e ludicidade. O lúdico passou a fazer parte do quotidiano social e urbano, não estando obrigatoriamente separado ou apenas potenciado por parques infantis isolados e direccionados à criança. Paul Friedberg, arquiteto paisagista de Nova Iorque, defendia que o jogo deveria atuar como um elemento de ligação entre gerações, pessoas e lugares. Assim, pretendia reativar espaços abandonados, através da participação da comunidade de uma forma lúdica. “Foi através do jogo que Friedberg procurou restabelecer o envolvimento dos habitantes da cidade com a sua envolvente e uns com os outros, restaurando o domínio público como palco participativo para o encontro humano”.⁴⁶

Em simultâneo, os arquitetos modernos começaram a utilizar o zoneamento, baseado na eficácia e nas economias de escala, contribuindo para o afastamento do jogo da rua. No início dos anos 80, dá-se o fim das utopias sociais e políticas e também o fim da liberdade no desenho de zonas lúdicas. A própria sociedade passou a encarar os momentos lúdicos de uma forma diferente. Devido ao aumento do consumo de *massmedia*, a necessidade de realizar jogos no exterior diminuiu. As pessoas deixaram de considerar a rua como um espaço de estar e passaram a encará-la como um espaço de passagem e de ligação entre os vários espaços de estar, como os parques infantis cercados, com pavimento mole e supervisionados. “O telefone, a televisão, o vídeo, os computadores domésticos e afins introduziram novas maneiras de interação. Os encontros directos nos espaços públicos podem agora ser trocados por comunicações eletrónicas indirectas. A presença ativa, a participação e a experiência podem agora ser substituídas pela assistência passiva de imagens, vendo-se o que outros experienciaram algures. O automóvel tornou possível trocar a participação ativa em actividades sociais espontâneas locais por uma volta para se ver amigos e atracções selectas”.⁴⁷

Ainda assim, nas últimas duas décadas tem se notado um regresso aos princípios do arquiteto Aldo van Eyck ou de Paul Friedberg, através da construção de zonas lúdicas que permitam uma maior liberdade de movimentos. Para além disso, cada vez mais se promovem projetos onde o lúdico não é utilizado especificamente para envolver a criança. Pelo contrário, é privilegiada a criação de espaços que permitam o encontro de várias gerações, de forma a que estas possam conviver e interagir entre si e com o espaço que as envolve, combatendo a solidão e ativando a utilização de espaços exteriores previamente deixados ao acaso. Claro que “quanto mais nos aproximamos [da] nossa época, mais difícil se torna determinar objetivamente o valor [dos] nossos impulsos culturais. (...) [surgindo] um número crescente de dúvidas quanto ao carácter lúdico (...) [das] nossas ocupações”.⁴⁸

46. Hirsch, Alison B. “Open Space” to “Public Space”: Activist Landscape Architects of the 1960s. *Landscape Journal* 33, nº2 (2014): pp. 173-194. P.183.

47. Gehl, Jan. *A vida entre edifícios*. 1ª ed. Lisboa: Livraria Tigre de Papel, 2017, 1971. p.49.

48. Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. 2003. 1938. p. 137.



2.3. O lúdico enquanto ferramenta tática na revitalização do espaço público

O jogo tem, atualmente, uma elevada importância para a definição da sociedade. Esta relevância transmite-se no espaço público pelo aumento do número de intervenções com um carácter lúdico realizadas nas últimas décadas. Os objetivos deste tipo de intervenções são bastante variados. No entanto, a maior parte pretende utilizar o lúdico como uma ferramenta de ativação de processos ou de relações urbanas e sociais.

Como analisado na primeira parte da presente dissertação, o jogo é uma característica comum a todas as faixas etárias, estando subjacente a tudo o que o ser humano faz. Sendo assim, a existência do jogo no espaço público funciona como uma ferramenta de fácil agregação, ao despertar o impulso lúdico de cada transeunte. Independentemente da sua forma de utilização, seja efémera ou perene, indefinida ou impositiva, o jogo permite criar zonas de encontro, que despertam a curiosidade e a comunicação e que convidam à descoberta do outro (ser; espaço; ponto de vista).

O lúdico pode ser utilizado como ferramenta de revitalização do espaço público principalmente de dois modos distintos. O primeiro modo é sendo utilizado como uma ferramenta de ativação de processos participativos, facilitando o diálogo entre os intervenientes sobre o espaço em estudo e os problemas que lhe estão associados. O segundo modo é utilizando o lúdico como conceito de projeto. Esta segunda vertente será aprofundada com mais detalhe, mais adiante, uma vez ser o mote em que se baseia o projeto desenvolvido na presente dissertação (ver Parte 3: *Ludik's Cube*). Neste caso o jogo convida à interação entre os transeuntes e o projeto, motivando reflexões sobre o espaço de intervenção.

Fig. 16. “*Homo Ludens: Back Side*” de Katrin Korfmann, 2022.



2.3.1. A ludicidade como estratégia de participação

Antes de mais é necessário explicitar, de forma breve, que um processo é considerado participativo quando os utilizadores são envolvidos na definição da proposta projetual, sendo a sua opinião tida em conta. Isso cria não só uma maior sensação de envolvimento e pertença, já que “a participação tem um toque de protagonismo”⁴⁹, facilitando a ocorrência de mudanças, como pode também criar uma maior responsabilidade para com a manutenção do espaço. É de salientar que processos participados nem sempre têm resultados duradouros e que “após um simulacro mais ou menos dilatado de informação e de actividade social, [as pessoas] regressam à sua passividade tranquila, ao seu recolhimento.”⁵⁰ De qualquer modo, este tipo de processos pode ser realizado utilizando vários métodos, como por exemplo, conversas, mapeamentos, maquetes, simulações, etc.... Sendo assim, o lúdico surge não só como facilitador de processos de partilha de conhecimento de forma informal, mas também como uma ferramenta que potencia a interação e a recolha das opiniões dos utilizadores.

Um exemplo do jogo enquanto ferramenta potenciadora de ações participadas e informadas, é o *workshop BB2040 – Transformation Laboratory*. Este *workshop* estava inserido no estúdio⁵¹ de projeto com o mesmo título, lecionado na Universidade Técnica de Berlim, e teve a duração de um dia. Pessoalmente, tive a oportunidade de acompanhar esta atividade, em 2021, durante o meu período de ERASMUS.

O estúdio BB2040⁵² tinha como objetivo a análise e a investigação da região de Großräschen, Lusácia, a sul de Berlim. Esta zona é caracterizada por uma série de conflitos entre infraestruturas e planeamento urbano. Großräschen pretende ser uma cidade de férias e de lazer, marcada pela proximidade com vários lagos. A questão é que até aos anos 80, os lagos que a circundam eram locais de extração de lignite (carvão castanho). Uma vez que a Alemanha tem o objetivo de até 2035 deixar de explorar este tipo de carvão, a solução encontrada para preencher os espaços vazios

Fig. 17. Centro de Großräschen, Brandenburgo, Berlim, 2021.

49. Frato em Coentrão, Abel (2021). *A cidade das crianças 'é uma utopia' mas temos de tentar lá chegar* in Público. https://www.publico.pt/2021/05/15/local/entrevista/cidade-criancas-utopia-tentar-chegar-1962620?fbclid=IwAR2uWwQ-Es_D0nCHVsnFRXu7PYXZoN4FgkwzTJeFQFTgsXYNFrh_7K-e0Kw [16.11.2021].

50. Lefebvre, Henri. *O direito à cidade*. 1ª ed. Lisboa: Estúdio e Livraria Letra Livre, 2012, 1968. P.105.

51. Unidade curricular regida pelo Prof. Dr. Philipp Misselwitz, com a assistência de David Bauer e os convidados: Veit Vogel, Dr. Cordelia Polinna, Dr. Elke Beyer e Christian Salewski.

52. Mais informações sobre a plataforma BB2040 em <https://bb2040.de/wp/> Mais informação sobre o estúdio de projeto em <https://habitat-unit.de/en/teaching/sose-2021-studio-documentation-translabs/>



Fig. 18. Lago de Großräschen, Brandenburgo, Berlim, 2021.

causados pelas minas a céu aberto, foi a de os encher de água, criando uma região para uma população maioritariamente reformada e com interesse em atividades de lazer no lago. Tendo em conta que esta transformação é um processo demorado, o lago de Großräschen ainda não tem um nível de água suficiente para que se possam atracar barcos, e os outros lagos estão ainda em processo de tratamento das águas. É portanto um local com um grande conflito espacial entre funções, onde a indústria se aproxima aos poucos da habitação e da recreação.

Sendo assim, a base do estúdio era estudar uma série de possíveis cenários futuros para a região. Após uma análise realizada nas aulas e uma primeira visita ao local, achou-se necessário criar uma maior proximidade com os habitantes de forma a ter uma perspectiva mais informada e interdisciplinar sobre as temáticas propostas. Para tal, realizou-se um *workshop*, com alguns habitantes, de forma a compreender quais as suas perspetivas, receios e desejos para o desenvolvimento de Großräschen. No *workshop* não era suposto prever o futuro mas sim compreender como fazer melhores decisões no presente, consoante as previsões do que poderia vir a acontecer. Assim, foram desenvolvidos vários jogos que permitissem não só uma dinâmica mais fluida no diálogo com a população, mas também a criação de uma base de dados de cenários para 2040 e as suas implicações.

Para dar início ao *workshop* decidimos realizar um breve jogo com o objetivo de ativar o diálogo entre os participantes. Para isso foi pedido que cada um se posicionasse, de pé, num eixo imaginário cujos extremos seriam ‘muito positivo’ e ‘muito negativo’. O posicionamento dos participantes seria baseado na resposta à pergunta “Quão positivo/negativo prevês o futuro de Großräschen?”. Esta primeira atividade permitiu desbloquear o discurso individual, compreender o posicionamento inicial de cada um e, de uma forma muito simples e rápida, instalar uma dinâmica de grupo.



Após realizada a primeira atividade de grupo, os participantes foram convidados a sentar-se e a participar numa segunda atividade. Esta atividade desenvolvia-se a partir de um jogo de tabuleiro, com base na planta do centro de Großräschen. O jogo proposto no *workshop* pelo grupo de trabalho que integrei, representado na figura 20, dividia-se em duas partes. A primeira parte consistia na escolha de uma carta, mediante um conjunto de cartas previamente preparadas, que representaria uma possibilidade de um cenário futuro. Na segunda parte, o desafio era refletir sobre as repercussões do cenário escolhido e as suas possíveis implicações, positivas e negativas, nas várias zonas da cidade. Esta plataforma permitiu uma reflexão honesta e livre de condicionantes, criando um ambiente seguro de discussão conjunta, para que tanto os estudantes como os habitantes, formassem uma opinião crítica e informada sobre o futuro da região, através do jogo.

No final da atividade foram reunidas as diferentes visões partilhadas, criando uma base de dados de registos escritos e fotográficos. O jogo serviu portanto, num primeiro momento, como um ativador das relações entre os vários participantes e, num segundo momento, como um elemento orientador da conversa sobre as temáticas levantadas. Em suma, independentemente da forma como o lúdico é utilizado para ativar determinados processos de decisão, é certo que tem a capacidade de envolver a população, despertando o seu impulso lúdico de um modo informal e democrático.

Fig. 19-20. Workshop 'BB2040: Transformation Laboratory', Großräschen, Berlim, 2021.



2.3.2. A ludicidade como estratégia de urbanismo tático

Uma vez que o jogo tem a capacidade de despertar a curiosidade do utilizador, o lúdico pode também ser utilizado como uma ferramenta conceptual na definição de um projeto. Entenda-se que o lúdico não é uma característica unicamente relacionada com os jogos infantis. “O desporto é lúdico, o teatro igualmente, (...) [bem como] feiras e jogos colectivos de toda a espécie que persistem nos interstícios da sociedade de consumo dirigido”⁵³. Sendo assim, um projeto pode ser considerado lúdico quando, independentemente da sua forma, convida à reunião. Além disso pode também ser considerado lúdico ao reger-se pelas mesmas características do jogo, ou seja, quando não tem um objetivo para além de si próprio, quando pretende ser um espaço temporário ou, por exemplo, quando permite a criação de um ambiente de descoberta e curiosidade que desperte o impulso lúdico, seja pela sua forma ou pela sua função.

A questão que se coloca é portanto, por que motivo o jogo convida à interação entre os transeuntes e o espaço urbano. Ora, segundo Jan Gehl⁵⁴, existem três tipos de atividades exteriores: atividades necessárias (como trabalhar ou ir à escola); atividades opcionais (ir passear ou apanhar sol por exemplo) e, por fim, atividades sociais (como conversar e brincar). Estas atividades são as responsáveis pela maior parte dos contatos realizados entre os habitantes de um espaço. Isto significa que o primeiro requisito para a utilização de um local é a existência de outras pessoas, inclusive, “quando alguém começa a fazer alguma coisa, há uma clara tendência para outros se juntarem”⁵⁵. O mesmo se aplica a atividades e espaços lúdicos, onde as crianças preferem permanecer num local onde há mais pessoas e atividades, independentemente das características físicas do local. Consequentemente, o jogo acontece quando as pessoas se juntam no mesmo local, mesmo que não esteja definido previamente que ali irá ocorrer uma atividade lúdica. “O primeiro pré-requisito é estarem no mesmo espaço. Encontrarem-se.”⁵⁶

Fig. 21. Trampolins em Alexanderplatz, Berlim, 2017.

53. Lefebvre, Henri. *O direito à cidade*. 2012, 1968. P.132.

54. Gehl, Jan. *A vida entre edifícios*. 2017, 1971.

55. Ibidem p.73.

56. Ibidem p.19.

Atualmente com os novos meios de comunicação digitais, os encontros que anteriormente se realizavam apenas no espaço público, podem agora ser realizados à distância e de uma forma indireta, através da partilha de imagens ou vídeos. Para além disso, especificamente em Portugal, a taxa de natalidade tem vindo a diminuir e, por outro lado, a esperança média de vida a aumentar. Há consequentemente, cada vez mais idosos em condições de vida favoráveis e saudáveis, e cada vez menos crianças a utilizar a cidade. É portanto necessário o desenho de momentos no espaço público que tenham a “capacidade para oferecer aos seus potenciais habitantes o enquadramento para um ato de partilha coletivo, apesar de temporário.”⁵⁷ Um modo de o fazer é através do urbanismo tático.

“O Urbanismo Tático é uma abordagem para a construção e ativação de relações de vizinhança, utilizando intervenções e políticas de curto prazo, baixo custo e escalonáveis. O Urbanismo Tático é usado por uma variedade de atores, incluindo governos, empresas e organizações sem fins lucrativos, grupos de cidadãos e indivíduos.”⁵⁸

O urbanismo tático surge como uma resposta à lentidão de certos processos de construção da cidade, permitindo que os cidadãos tenham uma voz no desenho do espaço que habitam e que concretizem as suas ideias de uma forma simples e rápida. Por este motivo, grande parte dos projetos de urbanismo tático são realizados de uma forma *bottom-up*, tentando responder rapidamente aos desafios do contexto urbano onde se inserem. Deste modo, são muitas vezes associados a intervenções realizadas de forma ilegal e anónima, o chamado urbanismo de guerrilha. Estes tipos de intervenções podem ser realizadas por cidadãos, arquitetos, urbanistas, artistas, etc. Harmen de Hoop é um bom exemplo de um artista conhecido pelas suas intervenções anónimas (e maioritariamente ilegais) no espaço público. Em *Basketball Court #6* por exemplo, foi pintado parte de um campo de basquete à escala real, num bairro recém-construído de Amesterdão, com o intuito de acentuar e questionar as incongruências do mesmo. Mais tarde, a câmara municipal adicionou um cesto de basquete, no entanto, colocou-o no lado errado do campo.

Por outro lado, uma vez que o urbanismo tático é uma ferramenta que permite experimentar e colocar em prática determinadas ideias de projeto urbano de uma forma rápida e sem grandes custos, os próprios governos tendem a autorizar e até a propor, algumas destas intervenções. Existem vários festivais, financiados pelas câmaras municipais, cujo objetivo é dinamizar uma determinada cidade. Projetos como o de Nuno Pimenta em Ponta Delgada (figura 23) ou como o do atelier LIKEarchitects em Guimarães (figura 24) exemplificam isso mesmo. Ambos realizados em contextos de atividades artísticas no espaço público, demonstram a utilização do urbanismo tático de um modo temporário.

Independentemente do contexto em que os projetos são desenvolvidos, um dos fatores que os tornam apelativos “é que as pessoas muitas vezes não conseguem diferenciar os projetos autorizados dos não autorizados e simplesmente apreciam a abordagem centrada no ser humano”⁵⁹. Muitos dos projetos feitos de modo ilegal passam inclusive a ser aceites pelas entidades, ainda que de forma temporária. Sendo assim, o urbanismo tático permite não só que as pessoas visualizem a mudança, mas também que a ajudem a criar.⁶⁰

Outra característica dos projetos de urbanismo tático é o seu tempo de construção e o seu tempo de atuação. Para que este tipo de intervenções se realize rapidamente e com baixos custos, são utilizados materiais

57. La Varra, Giovanni. *O último espaço público da cidade contemporânea*. in *Post-it city: cidades ocasionais*. Barcelona: SEACEX, 2009. P. 46.

58. Tradução livre de “*Tactical Urbanism is an approach to neighborhood building and activation using short-term, low-cost, and scalable interventions and policies. Tactical Urbanism is used by a range of actors, including governments, business and nonprofits, citizen groups, and individuals.*” (Lydon, Mike; Garcia, Anthony. *Tactical Urbanism*. 2015. P.2).

59. Tradução livre de “*the appeal of Tactical Urbanism is that people often can't tell the difference between the sanctioned and unsanctioned projects and simply appreciate the human-centered approach at the heart of this burgeoning movement.*” Ibidem p.8.

60. Tradução livre de “*we believe strongly that Tactical Urbanism enables people to not only envision change but to help create it.*” Ibidem p.xiii.



Fig. 22. *Basketball Court #6*, Harmen de Hoop, Amsterdão, 1992.



Fig. 23. *Merry-go-round*, Nuno Pimenta, Ponta Delgada, 2013.



Fig. 24. *Fountain Hacks*, LIKEarchitects, Guimarães, 2012.



Fig. 25. *Bancos Alegales*, Recetas Urbanas, Vigo, 2006.

reutilizados ou de fácil acesso e transporte, como por exemplo paletes, fita-cola, tintas ou cones de sinalização (ver figura 25). Independentemente dos projetos serem realizados ou de uma forma ilegal ou para eventos ou como testes prévios, costumam ter um tempo de existência limitado. Projetos como o *'Hacktivist Dublin'*, realizado em 2012 por Florian Rivière para um evento intitulado *'Hack the City'*, cujo objetivo era incutir, através do lúdico, uma mentalidade de apropriação e pertença dos sistemas urbanos, têm um fim predeterminado. A efemeridade advém não só da ligação a um evento com uma duração pré-definida, mas também porque o material escolhido (a fita-cola cor-de-rosa) se vai desgastando conforme o uso e as condições climáticas.

Contudo, existem projetos que sendo feitos com materiais mais duradouros e em condições mais estáveis, permanecem mais tempo, podendo eventualmente adquirir um caráter mais próximo do permanente. O coletivo nora realizou uma intervenção onde se deu esse processo. A intervenção, realizada em 2013 e representada nas figuras 27 e 28, consistia na revitalização de um lote estreito, previamente vazio, numa das ruas centrais de Águeda. Inicialmente o projeto tinha delimitado apenas a criação de um espaço de estar com um banco de jardim e relva falsa, no entanto, tendo em conta que o lote continuou sem ser construído, o Jardim de Venda Nova permaneceu, até hoje, e foi sendo atualizado, tendo sido acrescentados mais elementos. Passou inclusive a ser um espaço de estar e de encontro conhecido na cidade de Águeda e foi utilizado durante o AgitÁgueda, um festival de arte no espaço público, como palco para várias atividades.

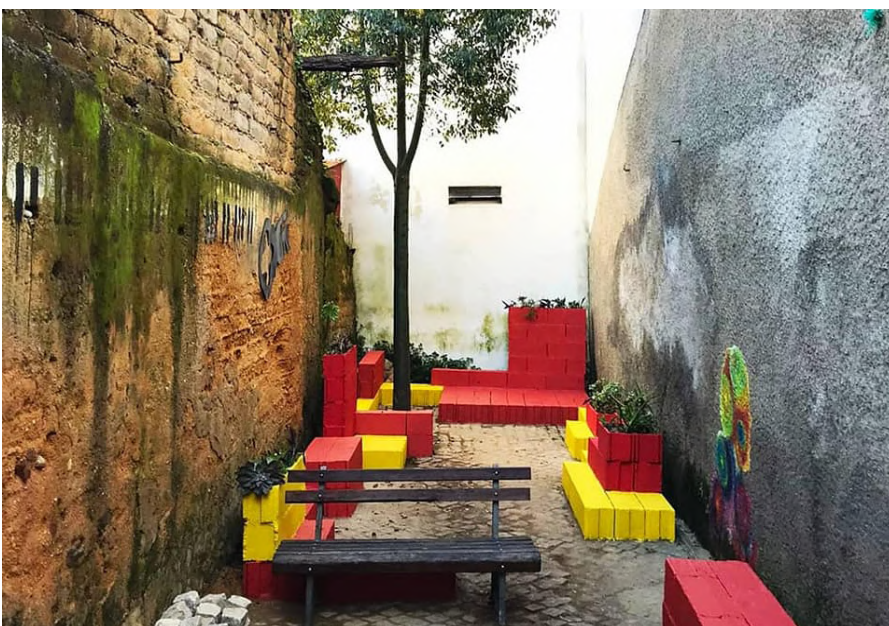
A maioria dos projetos evocados nas últimas páginas podem ser caracterizados como projetos *site-specific* de pequena escala, ocupando apenas o espaço de um lote, de uma encosta, ou de um recanto urbano. Ainda assim, é de notar que a rua é o espaço principal para o encontro



Fig. 26. *Hactivist Dublin*, Florian Rivière, Dublin, 2012.

Fig. 27. Jardim da Venda Nova, coletivo nora, Águeda, 2014.

Fig. 28. Jardim da Venda Nova, coletivo nora, Águeda, 2020.



entre pessoas e que, por isso, existem inúmeras intervenções táticas com o objetivo de recuperar as vivências da rua, dando o poder ao cidadão de a transformar e de a utilizar de uma forma segura. No fundo, os parques infantis de Aldo van Eyck são um exemplo primordial deste fenómeno, uma vez que o desenho do espaço público era alterado para criar uma zona de comunidade e jogo.

Atualmente a apropriação da rua pelos cidadãos (estratégia *bottom-up*) faz-se frequentemente pela utilização de tintas ou barreiras temporárias, para criar limites entre veículos e peões, ou através da proibição da circulação automóvel em determinadas ruas durante momentos específicos. Isto acontece por exemplo na rua da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, que passou a ser uma zona pedonal temporária com várias atividades durante os fins-de-semana. Relativamente ao primeiro modo de transformação da rua num espaço direcionado ao peão e/ou ao velocípede, existe por exemplo o projeto *'Prova Pilot'* do LOCA Studio em Espanha. Aqui, através da pintura do pavimento foi reduzida a área reservada aos percursos de automóveis e privilegiada a área de espaços de permanência.

O urbanismo tático é utilizado sobretudo com o intuito de ativar dinâmicas de vizinhança ou de reativar estruturas sociais no espaço público. Sendo assim, há uma tendência para considerar que esta tipologia de projetos devem ser *site-specific*, sendo desenhados para um local específico e para um grupo de indivíduos contido. No entanto, no primeiro volume do livro *"Tactical Urbanism: Short-Term Action for Long-term Change"*⁶¹ são consideradas também as feiras de rua, as rulotes, cafés *pop-up*, *parklets* e vendedores ambulantes, uma vez que têm tanta ou mais capacidade de dinamizar um espaço que um projeto *site-specific*.

No caso da apropriação do espaço público através da implementação de *parklets*, pequenas intervenções com as dimensões de um lugar de estacionamento, pretende-se oferecer um espaço de estar ou um espaço verde que dantes não existia, ocupando o lugar de um veículo automóvel. O primeiro projeto deste género foi desenvolvido pela arquiteta paisagista Bonnie Ora Sherk, na tentativa de criticar a falta de espaços verdes de São Francisco nos anos 70. Para isso, implementou uma série de pequenos parques portáteis, com palmeiras, animais e bancos, perto de autoestradas movimentadas. Atualmente os *parklets* são utilizadas pelo mundo inteiro, não só para a criação de zonas verdes, mas também para esplanadas, zonas de leitura ou simples espaços de encontro, criando assim uma rede tática e, conforme os casos, lúdica.

Em suma, o urbanismo tático é um conceito presente nas mais diversas tipologias de intervenções e através deste é possível desenhar a cidade e reativá-la de uma forma gradual e ajustada ao contexto e ao cidadão. Não se pretende no entanto invalidar a pertinência de grandes projetos urbanos. Ainda que estes tenham a tendência a ter falhas a nível social, económico ou político, não significa que não sejam imprescindíveis no desenvolvimento de uma cidade. Simplesmente, em projetos táticos de pequena escala, é possível criar espaços onde estão reunidas as condições necessárias para que o impulso lúdico surja, de uma forma mais controlada, cirúrgica e económica.

Como referido no início do presente capítulo, é através do jogo e do encontro que surgem novas dinâmicas sociais e, através de relações sociais que surge o impulso lúdico. Assim, com este tipo de projetos, implementa-se um ciclo positivo de dinâmicas e preocupações com o contexto, colocando o poder e a vontade de decisão em cada cidadão.

61. Ibidem. Capítulo 2.



Fig. 29. Utilização da rua através do jogo, Porto, 2020.



Fig. 30. *Prova Pilot*, LOCA studio, 2017.

Fig. 31. *Portable Parks*, Bonnie Ora Sherk, 1970.



2.3.3. Três casos de estudo lúdico-táticos

Espaços vazios e abandonados funcionam como uma tela em branco e como uma oportunidade para re-imaginar o espaço urbano e a sua envolvente. Esse exercício de requalificação é possível através da utilização dos princípios do urbanismo tático e é potenciado pelo estabelecimento de uma condição lúdica.

Sendo assim, e uma vez que a terceira parte da presente dissertação consiste na realização de um projeto no espaço público e no estudo da sua aplicação na cidade de Aveiro, considerou-se pertinente analisar em maior profundidade três casos de estudo. Os três projetos de seguida analisados, para além de terem sido desenvolvidos no concelho de Aveiro, regem-se por princípios e objetivos distintos. Isto permite apreender informações diversas e ter uma visão geral das tipologias de projetos onde o tático e o lúdico se sobrepõem. Os projetos evocados serão apresentados por ordem cronológica de construção.

Projeto VivaCidade, Vestir os Vazios da Cidade, 2015

Este projeto foi promovido e coordenado por uma equipa formada pela Câmara Municipal de Aveiro, inserido no programa internacional *'Actors of Urban Change'*⁶³, cujo objetivo é o de intervir no espaço público através da cultura e da participação dos cidadãos. Deste modo, foi desde cedo efetuado o contato com os habitantes daquela zona, envolvendo várias gerações, bem como os estudantes de uma escola nas proximidades. Para dar início a este processo, foram recolhidas várias histórias e memórias do local, e também as vontades e opiniões daquilo que se poderia vir a construir. Isto permitiu transformar o espaço de modo a que os seus utilizadores tivessem um sentimento de pertença e de identificação com o novo programa criado.

A construção foi realizada pelos próprios moradores, com o apoio de alguns parceiros que facilitaram várias oficinas em áreas como a jardinagem e a marcenaria. Foram também envolvidos agentes externos, como o coletivo Nora ou os Aveiro *Sketchers*, que se responsabilizaram pela pintura de muros e outros elementos. Assim, um lote vazio foi transformado num espaço de estar, com uma zona ajardinada, mobiliário urbano e uma horta comunitária. Com o passar do tempo, o projeto que inicialmente tinha sido pensado como temporário, tornou-se 'permanente' e durante sete anos foi alterado, pintado e requalificado várias vezes, com o objetivo de se manter fiel aos seus princípios.

Pessoalmente, tive a oportunidade de acompanhar as várias alterações que ocorreram desde a sua construção, quer ao nível da sua forma quer ao nível da sua função e utilização. Apesar de constatar que a energia motriz inicial foi esmorecendo, é de notar que apenas no final de 2022 o projeto deixou de existir, devido à construção de um edifício de habitação no lote respetivo e à requalificação da rua adjacente. Neste momento espera-se que a nova rua construída continue a suportar o mesmo tipo de interações sociais entre moradores e transeuntes que foram criadas com este projeto.

63. Mais informação em www.actorsofurbanchange.org/



Fig. 32 - 34. Várias fases do projeto “Vestir os vazios da cidade”, VivaCidade, Aveiro, 2014 a 2016.





Vivó Bairro, 2016

Este projeto⁶⁴ consiste num exercício colaborativo em articulação com a Câmara Municipal de Aveiro. Desenvolveu-se na zona histórica de Aveiro, e tinha como objetivo a sua revitalização urbana e comercial, através da participação de membros da comunidade. O projeto culminou num fim-de-semana de festival, com várias atividades culturais no espaço público.

Foram realizadas várias assembleias com os habitantes e comerciantes da zona, de modo a compreender as suas necessidades e preocupações. Sendo assim, foram identificadas temáticas para a definição das atividades a desenvolver durante o festival. Entre elas estão a temática do ‘brincar no bairro’ e a da ‘ativação do espaço público’. Relativamente à primeira foram disponibilizados uma série de jogos tradicionais, desportos coletivos e momentos lúdicos independentes. O objetivo era ativar determinados espaços com a criação de zonas dedicadas a um público mais jovem, como no caso da Praça Marquês de Pombal, presente na figura 36. Quando à segunda temática indicada, foram desenvolvidas três atividades principais. A primeira, representada na figura 37, consistiu na construção de uma instalação no espaço público. Os vários elementos marítimos foram costurados pelos participantes do projeto, permitindo não só ornamentar a rua onde foram colocados, mas também fortalecer o espírito comunitário. Foram também realizadas intervenções na pintura de bancos de jardim e de caixas de eletricidade por toda a cidade, criando um fator de atração em vários locais distintos. Por fim, foi realizado um jantar comunitário, transformando uma rua com edifícios devolutos, num espaço de estar.

A longo prazo o projeto manteve o seu impacto positivo. A rua onde foram realizadas a maior parte das conversas com os comerciantes e a Instalação de Inspiração Marítima, passou a ter novas dinâmicas e a funcionar como uma zona de paragem e não só de passagem. Além disso, as caixas de eletricidade continuam pintadas até aos dias de hoje, dando um caráter mais lúdico às ruas de toda a cidade.

Fig. 35. Jantar comunitário na Travessa das Bargas, Vivó Bairro, 2016.

64. Mais informações em: <https://vivobairro.wixsite.com/aveiro>



Fig. 36. Zona lúdica na Praça Marquês de Pombal, Vivó Bairro, 2016.



Fig. 37. Instalação de Inspiração Marítima, Vivó Bairro, 2016.



Coletivo 6 2 4, Escadas para o pôr-do-sol, 2022

É agora evocada uma intervenção realizada pela autora da presente dissertação, apoiada pelo coletivo 624, do qual a autora faz parte. A proposta foi publicada nos jornais locais e no jornal Público P3⁶⁵ aquando da sua realização, em notícias disponíveis no anexo I. Este exemplo surge pelo facto de ser uma proposta temporária, realizada por cidadãos, e sem qualquer tipo de financiamento ou autorização municipal.

A avenida onde a intervenção se insere é marcada pela vista sobre a ria de Aveiro. No entanto, devido a obras num terreno no topo da rua, deixou de ser possível apreciar o pôr-do-sol sobre a paisagem aveirense. O coletivo 624 viu esta situação como uma oportunidade para agir, alertando de uma forma não invasiva para o impacto que uma simples vedação de chapa metálica pode ter na vivência de uma cidade. “Escadas para o pôr-do-sol” nasce então como uma intervenção táctica que pretende reivindicar o espaço público e mostrar aos moradores que é possível apropriarem-se das ruas que habitam, de uma forma simples e eficaz. As escadas foram construídas a partir de paletes inutilizadas e tinta vermelha, de modo a reaproveitar o máximo de materiais possíveis e manter o custo de produção baixo.

Apesar de não ter tido qualquer tipo de divulgação prévia, a intervenção foi imediatamente apropriada e utilizada pelos habitantes e por transeuntes, de diversas maneiras, desde relatos de pessoas que vão especialmente ver o pôr-do-sol naquela zona a pessoas que se sentam para descansar ou até almoçar (figura 42). A intervenção foi, também, ligeiramente alterada por um cidadão que decidiu mudá-la de sítio. Ao subir os três degraus percebe-se o porquê: no local inicial, apesar de estar centrada relativamente ao eixo da rua, havia um caniço-de-água que impedia uma pequena parte da vista; no novo lugar, isso já não acontece. Decidiu-se manter o seu novo posicionamento, afinal, o objetivo deste projeto é mesmo esse: que os habitantes se sintam à vontade para se apropriarem do espaço onde vivem.

Fig. 38. ‘Escadas para o pôr-do-sol’, coletivo 6 2 4, Aveiro, 2022.

65. Disponível online em: www.publico.pt/2022/09/10/p3/noticia/escada-vista-sol-reflexao-cidades-2019954



Fig. 39. Projeto em construção.



Fig. 40. Utilização da escada no dia da inauguração.



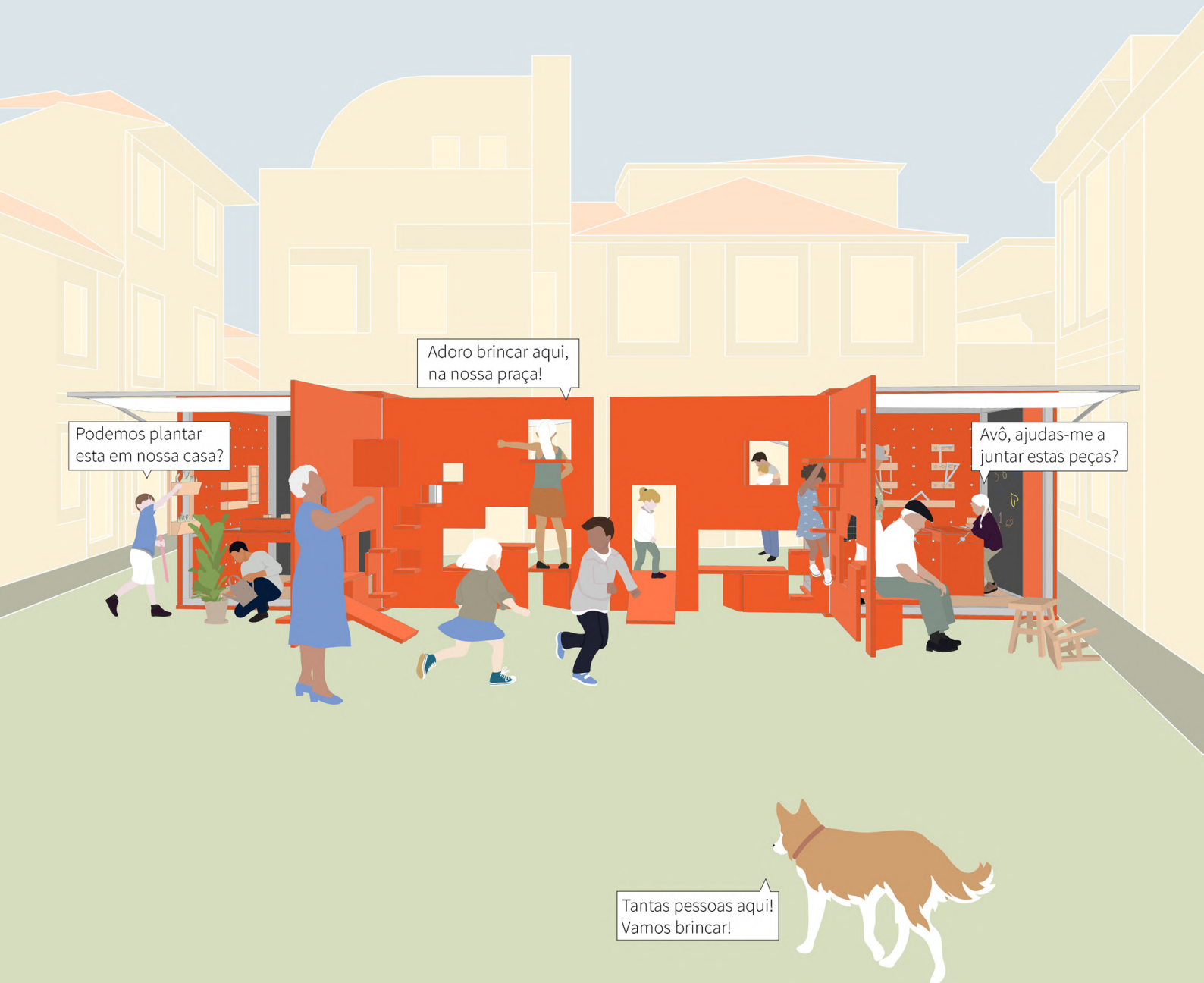
Fig. 41. Intervenção da artista Zooter nos painéis, 2023.

Os promotores do empreendimento que se está a realizar no terreno, decidiram pintar os painéis de chapa metálica. Poderá ser uma bela coincidência, mas poderá também ser a prova do impacto que um pequeno gesto pode ter.



Fig. 42. Registos de diversas utilizações da Escada, 2023.





PARTE 3

Ludik's Cube

No decorrer da presente dissertação houve dois momentos chave de exercício projetual. Ainda que ambos tenham surgido em fases distintas do desenvolvimento do trabalho, são aqui apresentados em continuidade, após explicitados os princípios teóricos que os acompanharam. Isso deve-se ao facto de, na verdade, se tratar apenas de um projeto, intitulado de *Ludik's Cube*, que embora desenvolvido em dois momentos, seguiu os mesmos princípios formais e teóricos.

Num primeiro momento, surgiu a oportunidade de participar no concurso internacional “*Tactical Urbanism Now! 2021*” (TUN). Esta participação serviu como alavanca para a definição e o desdobramento da componente teórica até aqui apresentada. A proposta desenvolvida para o concurso, projetada para a cidade do Porto, foi distinguida como uma das 30 propostas finalistas⁶⁶. A sua colocação entre concorrentes de vários países europeus e de países como a China, Singapura, Irão, Chile e México, permitiu validar e reforçar a vontade de continuar a desenvolver a proposta submetida.

Num segundo momento, após consolidada a base teórica, passou-se ao aprofundamento da proposta apresentada a concurso. Desta vez, estudando a sua aplicação na cidade de Aveiro, local de nascimento da autora da presente dissertação. Aveiro surge como laboratório de ação, com o objetivo de testar a pertinência do projeto previamente desenvolvido. Nesta fase, para além da aproximação da escala de projeto, surgiu a possibilidade de efetuar uma candidatura ao Orçamento Participativo com Ação Direta (OPAD) de Aveiro de 2023. Este pretende potenciar a participação dos cidadãos na execução de uma iniciativa para a comunidade.

Esta dissertação desenrola-se portanto entre dois concursos. Um concurso internacional de ideias (TUN), e um concurso local, com orçamento e possibilidade de construção (OPAD). Isto permitiu o desenvolvimento de um projeto desde a escala urbana até à escala do pormenor construtivo.

Fig. 43. Colagem da proposta *Ludik's Cube*.

Disponível no Painel 02 - anexo III

66. Poderá ver-se todas as propostas vencedoras em: www.terravivacompetitions.com/tactical-urbanism-now-competition-results-2021/

3.1. Proposta para o concurso *Tactical Urbanism Now!*

O concurso “*Tactical Urbanism Now!*” é organizado pela plataforma *TerraViva Competitions*, em parceria com o Instituto Politécnico de Milão. Esta competição internacional que decorreu de 13 de dezembro de 2021 a 18 de março de 2022, era aberta a “estudantes, arquitetos, designers, urbanistas, artistas, ativistas e qualquer pessoa interessada na área de arquitetura.”⁶⁷

O mote desta edição era “reinterpretar o que é comumente conhecido como espaços públicos tradicionais, como parques, ruas, parques infantis e praças, com uma visão estratégica capaz de dotá-los de novos recursos de multifuncionalidade e flexibilidade.”⁶⁸ Era necessário apresentar um projeto experimental, inclusivo e acessível, que privilegiasse a variedade de potenciais usuários, os incentivasse a permanecer num determinado espaço e promovesse novas formas de interação.

A descrição do concurso era livre, sendo que tanto o local, como o programa e as suas dimensões não estavam definidos *a priori*. Era apenas sugerido que fossem definidos quatro fatores: um problema urbano, uma população alvo, um conceito e uma história que enquadrasse a proposta. Posto isto, os critérios de avaliação eram a originalidade do conceito; a flexibilidade e a multifuncionalidade; a capacidade de regenerar o contexto; o impacto social da proposta; o uso de técnicas de urbanismo tático e a representação gráfica. Pormenores construtivos não seriam relevantes na apresentação da proposta. (para mais informações consultar o anexo II)

A proposta distinguida intitula-se “*Ludik’s Cube*” e consiste na criação de uma rede lúdica e de partilha de conhecimento entre gerações, através da instalação de Oficinas pelo espaço urbano.

O projeto começou a ser desenhado em janeiro de 2022. Definiu-se portanto que o **problema** urbano em causa seria o uso inadequado de pequenas praças; a população **alvo** seria, sobretudo, uma faixa etária mais jovem e uma mais idosa, e o **conceito** da proposta seria a criação

67. Como descrito em <https://www.terravivacompetitions.com/tactical-urbanism-now-competition-2021/>

68. Ibidem.

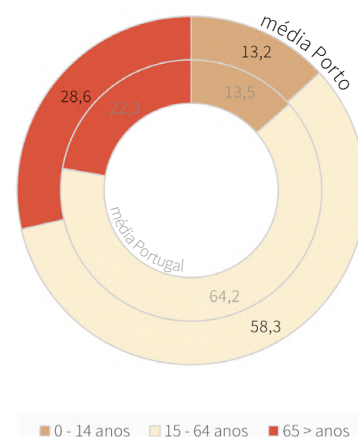


Fig. 44. Explicação do projeto, mapa do Porto.

Disponível no Painele 01 - anexo III.

Fig. 45. Percentagem de população residente, por grupos etários, em Portugal (anel interno) e no Porto (anel externo) em 2021.

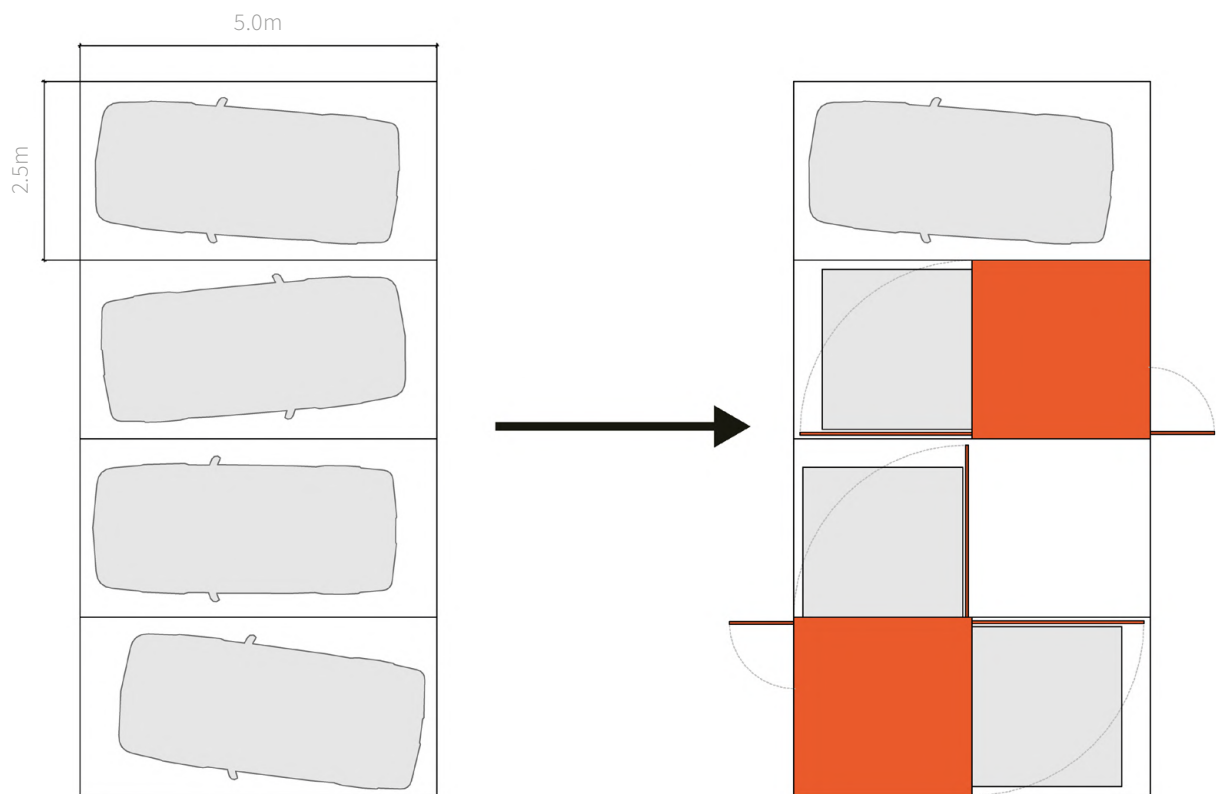
de dinâmicas urbanas entre as várias faixas etárias, através do lúdico. Para tal, o mote inicial foi a criação de um dispositivo lúdico para todas as idades, não um parque infantil para apenas crianças explorarem, mas sim um *playspace*⁶⁹ intergeracional, para diversas pessoas poderem usufruir. A nível formal, o objetivo era a criação de uma estrutura de fácil transporte e montagem que pudesse ser facilmente aplicada em vários locais.

Para efeitos de desenho e concretização, a cidade do Porto foi escolhida como local de aplicação da proposta. Esta escolha realizou-se por duas razões principais. Primeiro por ser o local de residência da autora, havendo já uma proximidade com as dinâmicas da cidade. Segundo por se constatar que ao longo dos últimos anos se assistiu a um envelhecimento da população portuense, estando esta com níveis superiores à média portuguesa - ver figura 45. A tradução destas estatísticas no espaço público dá-se pelo isolamento dos cidadãos mais velhos e pelo distanciamento, cada vez maior, da população mais jovem, em relação à vida urbana.

Os principais espaços de encontro e reunião no espaço público são as praças. No entanto, atualmente, é comum ver praças que se encontram desocupadas a maior parte do tempo. Ou então, no caso de terem usuários, pertencerem todos ao mesmo grupo etário e social, não havendo um cruzamento de experiências e conhecimentos. Este fenómeno ocorre, em parte, devido à falta de infraestruturas que apoiem esse cruzamento ou devido ao mau estado das mesmas. Consequentemente, há, por vezes, uma desmotivação nos próprios intervenientes para utilizar os espaços urbanos, criando assim um ciclo de locais vazios e comunidades dispersas.

O programa da proposta apresentada no concurso foi pensado como motor impulsionador dessas trocas de experiências e conhecimentos. Criando um espaço seguro e acessível a todos, sem ser impositivo sobre o local onde se insere e possibilitando que cada utilizador escolha o modo como quer interagir e integrar-se na proposta.

69. Termo referido por Henk Döll, em oposição a *playground*. (Lefaiivre, Liane. *Ground-Up City*. 2007. p.28).



Dimensionamento

Um dos princípios definidos inicialmente foi a necessidade de criar uma proposta cujas dimensões permitissem um transporte fácil e uma adaptação intuitiva aos vários locais de implementação. Sendo assim, definiu-se que a proposta teria dimensões proporcionais a um lugar de estacionamento automóvel regular (2,5m x 5m).

Como referido no capítulo 2.3, as infraestruturas desenhadas com esta premissa intitulam-se de *parklets*. Por exemplo, em *Porta-Park: Mobile Urban Square*, um projeto realizado em 2012 na cidade de Turim, Itália, pela organização Izmo, foi desenvolvido um *parklet* móvel. A proposta, que se pode observar na figura 47, define-se por uma estrutura metálica dividida em quatro partes. Cada uma dessas partes está coberta por madeira reutilizada, e desdobra-se de maneiras distintas, seja através de gavetas, compartimentos secretos ou bancos deslizantes. É portanto uma estrutura que condensa várias funcionalidades e possibilidades de uso, num dispositivo com 2m de largura por 3m de comprimento.

Existem no entanto outro tipo de estruturas que, apesar de partilharem os mesmos princípios, têm uma forma menos “rígida”, permitindo um transporte ainda mais fácil e compacto. Também em 2012, Chmara Rosinke desenhou *Mobile Hospitality*, em Berlim - figura 48. Este projeto consiste em dois carrinhos de mão com a função de cozinha e mesa de jantar portáteis. O objetivo seria a celebração do ritual da alimentação como motor de interação social e consequente utilização do espaço público. Seguindo princípios formais semelhantes, a Grande Vaca Mecânica, um bloco expositivo desenhado por Lina Bo Bardi em 1988, serviu também de motivador inicial da proposta apresentada a concurso (ver figura 49).

Foram portanto definidos três princípios orientadores: que a proposta apresentada a concurso seria um objeto modular e de reduzidas dimensões, que seria transportável através de rodas e que se desdobraria possibilitando múltiplas funções e modos de uso.

Fig. 46. Esquema da ocupação dos lugares de estacionamento.

Disponível no Painel 02 - anexo III

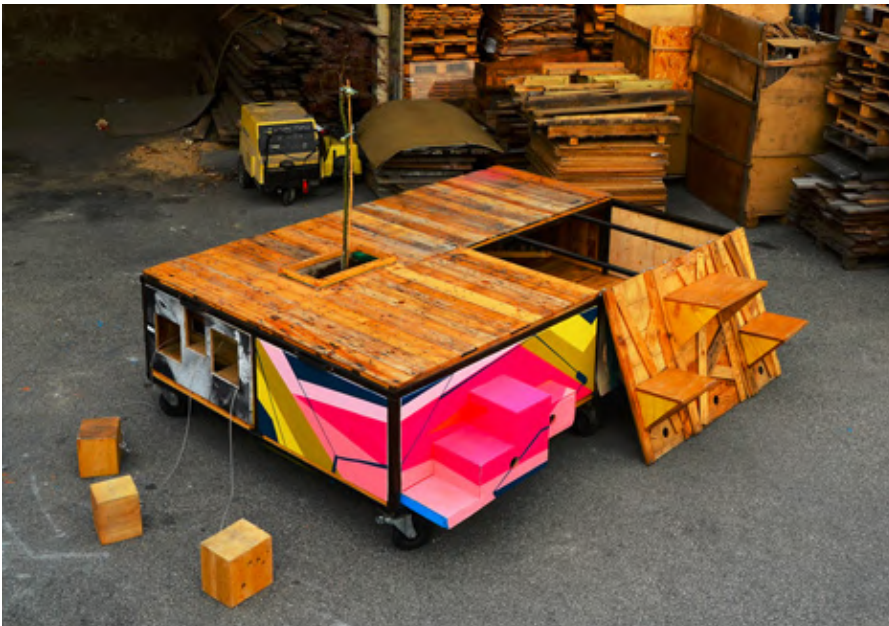


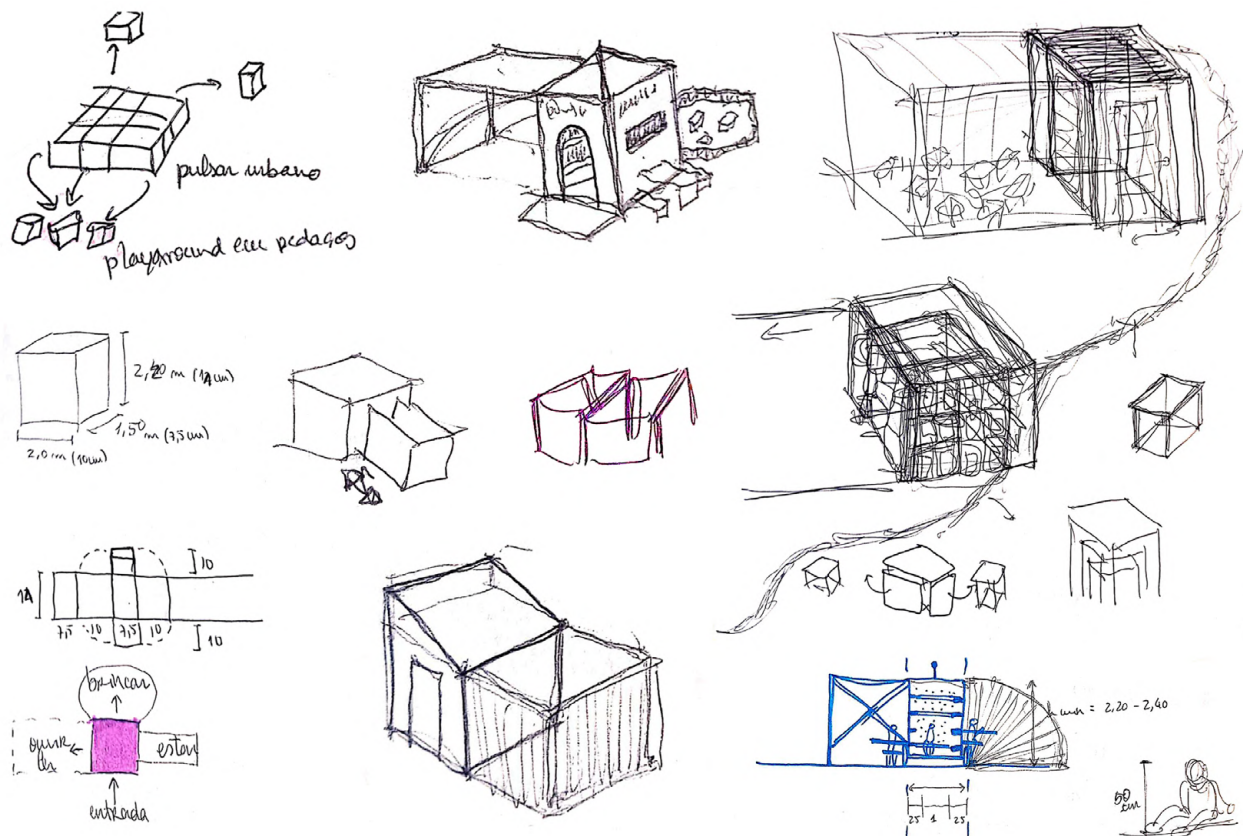
Fig. 47. *Porta Park*, Izmo, Turim, 2012.



Fig. 48. *Mobile Hospitality*, Chmara Rosinke, Berlim, 2012.

Fig. 49. *Grande Vaca Mecânica*, Lina Bo Bardi, 1988.





Forma

Face aos princípios enunciados nos vários exemplos apresentados, foi determinado que, a nível formal, a proposta submetida seria um cubo, com 2,5x2,5m de lado. Assim, seria possível a sua expansão, mantendo-se proporcional a um lugar de estacionamento, e podendo ser facilmente transportado. Para além disso, foi decidido que o cubo seria pintado de vermelho, para que fosse facilmente reconhecível pelos habitantes, sobressaindo na malha urbana do espaço público.

Por exemplo, observe-se o projeto 'Infobox Metro Cubo', realizado em 2010 pelo atelier MPT3 em Polignano a Mare - figura 51. Este dispositivo é um volume cúbico, ligeiramente elevado do solo, e apresenta exatamente as mesmas medidas que o "Ludik's Cube". O 'Infobox' funciona como um ponto de informações turístico e relativamente ao seu funcionamento estrutural, é de salientar que apenas duas faces do cubo se abrem. Uma das faces efetua uma rotação através de um eixo vertical, permitindo a entrada dos utilizadores no volume; a outra face, rodando num eixo horizontal, permite a criação de uma zona abrigada exterior, em frente ao balcão de informações. Sendo este um cubo de metal, as aberturas seguram-se através de um sistema de dobradiças.

Tendo ainda em vista o aspeto visual de um cubo, apesar da sua forma mais desconstruída, surge o projeto "The Tiny Travelling Theatre", do atelier Aberrant Architecture. Este foi um dispositivo desenvolvido em 2012, e encontra-se representado na figura 52. Consiste, como o nome indica, num pequeno teatro transportável, através de um sistema de reboque. No interior existe um pequeno espaço de palco-plateia, para um público de seis pessoas. Já no exterior, o projeto expande-se e desprende-se da formalidade do cubo. Para isso, são projetadas mesas rebatíveis para que os utilizadores possam tomar café enquanto aguardam, um funil de som para transmitir as performances para o exterior e uma cobertura com pequenas claraboias para iluminar o interior.

Fig. 50. Esquissos do processo de procura da forma.



Fig. 51. Infobox Metro Cubo, MPT3, Itália, 2010.



Fig. 52. *The Tiny Travelling Theatre*, Aberrant Architecture, Londres, 2012.

Função: Oficinas

Como referido anteriormente, no decorrer do desenvolvimento da proposta apresentada, sentiu-se a necessidade de lhe atribuir uma utilização específica. O objetivo seria que o projeto fosse um agente de transmissão de conhecimentos e dinamizasse o quotidiano dos seus utilizadores de forma considerável. Para tal, definiu-se que o interior de cada cubo teria uma Oficina, um local dedicado ao desenvolvimento de atividades para a comunidade. Uma vez que se pretendia que a proposta apresentada abrangesse o máximo de possibilidades de uso, e que fosse adaptável às várias necessidades do local de implementação, procurou-se concretizar diversas Oficinas para o seu interior.

O projeto LEA (Lugar de Encontro para Amigos), realizado pela Lugares Públicos, na Cidade do México em 2016, serviu de exemplo para as várias possibilidades de uso. Este projeto, representado na figura 53, pretende através da leitura e dos jogos, revitalizar o local onde se encontra implantado. Foi concretizado após uma série de conversas com os membros da comunidade onde se insere, de forma a compreender que tipo de atividades necessitariam de apoio. Assim, o LEA é uma biblioteca de livros e jogos, da qual os utilizadores podem usufruir livremente. Para além da sua função fixa, tem também associado várias atividades (como leituras, oficinas, espetáculos, etc.) realizadas por uma equipa responsável pelas instalações.

Outro exemplo de uma oficina que permite um grande contato com a comunidade é do coletivo berlinense *ConstructLab*. O coletivo executou em 2017 o projeto *W.o.W (Workshop on Wheels)* - ver figura 54. A oficina desenvolve-se numa estrutura sobre rodas e é uma oficina de construção com o objetivo de incentivar a sociabilidade em áreas com um défice de eventos ou de oportunidades de criação. *W.o.W* pretende ativar a comunidade onde se instala através de um trabalho colaborativo, através da utilização de ferramentas de construção em madeira. É, além disso, um dispositivo em movimento e, por isso, temporário no seu tempo de ação direta e um projeto que “não pertence a lugar nenhum, pertence a todos os lugares.”⁷⁰

No caso do *Ludik's Cube*, para que este consiga albergar o máximo de Oficinas distintas, surgiu a necessidade de criar uma base o mais flexível e personalizável possível. Sendo assim, o projeto consiste num equipamento modular, com a hipótese de personalização. Para tal, todos os cubos desenvolvidos, independentemente da Oficina escolhida para o seu interior, definem-se por uma estrutura metálica com diversos painéis de madeira que permanecem inalteráveis, independentemente da Oficina que se desenvolve no seu interior. Não é apenas a estrutura o único elemento comum aos vários *Ludik's Cube*. No interior de cada um, existem duas mesas de madeira - personalizáveis - presas a calhas metálicas para que haja uma maior flexibilidade na definição do espaço; existe uma parede perfurada que permite o encaixe de diferentes elementos; e uma parede em tinta de ardósia para efetuar os registos necessários em giz. Tanto as perfurações como a camada de tinta de ardósia desenvolvem-se em toda a superfície da parede respetiva, da base até ao topo, para que todas as faixas etárias (e portanto, diferentes alturas) possam usufruir das mesmas.

O objetivo é que, depois de estabelecidos os elementos comuns do projeto, seja atribuída uma tipologia diferente de Oficina a cada cubo, consoante o local onde seja inserido e as características dos possíveis utilizadores. Uma vez que o projeto pretende atuar como uma plataforma de partilha de conhecimento entre gerações, para o desenvolvimento

70. Constructlab. *The W.o.W.* in <https://www.constructlab.net/projects/w-o-w/> [22.09.2022].



Fig. 53. LEA, Lugares Publicos, México, 2016.



Fig. 54. W.O.W, ConstructLab, Suíça, 2017.

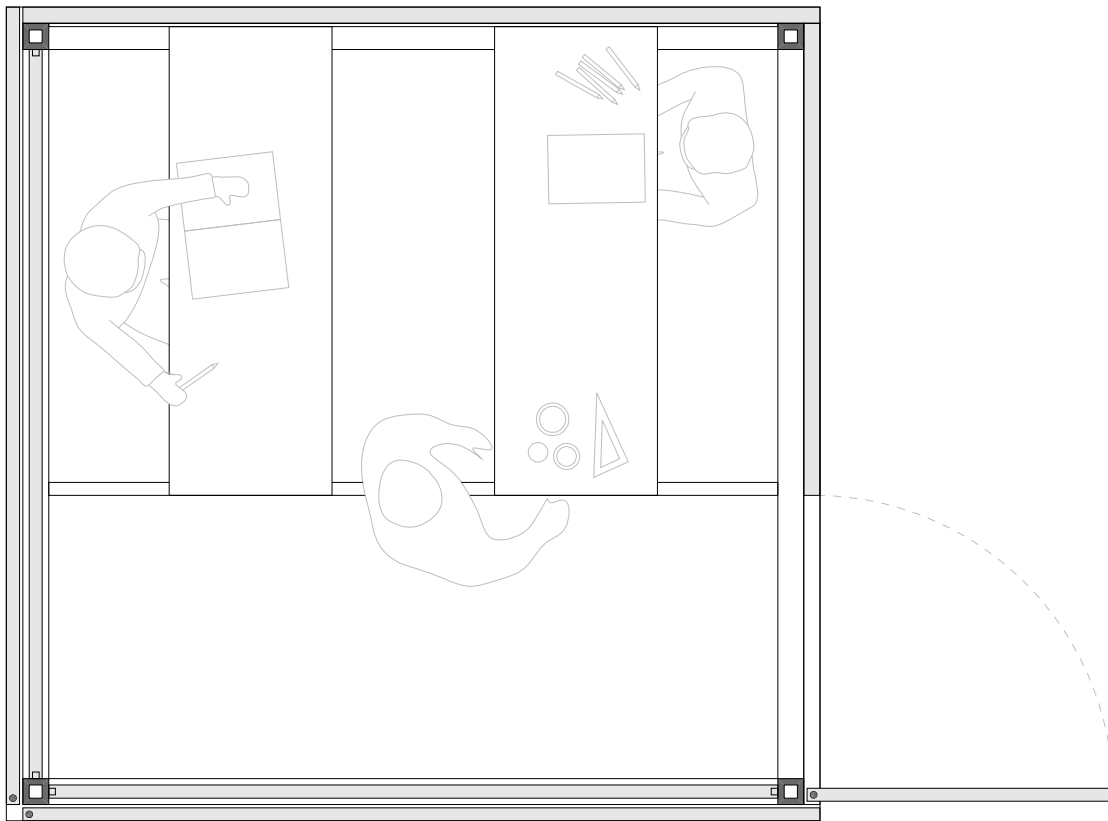


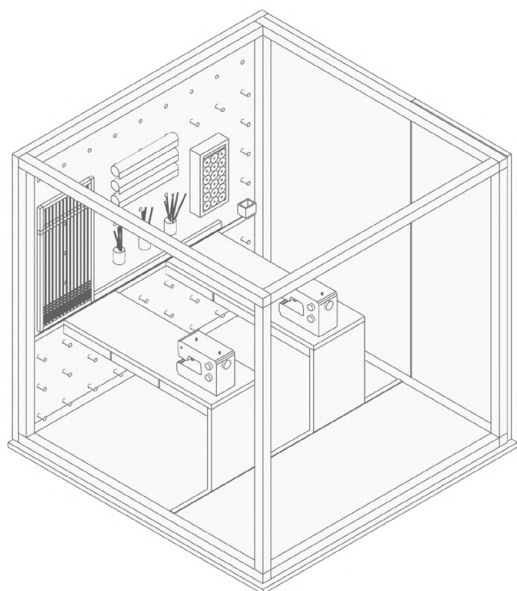
Fig. 55. Planta do interior do cubo.

Fig. 56. Axonometrias das seis oficinas projetadas.

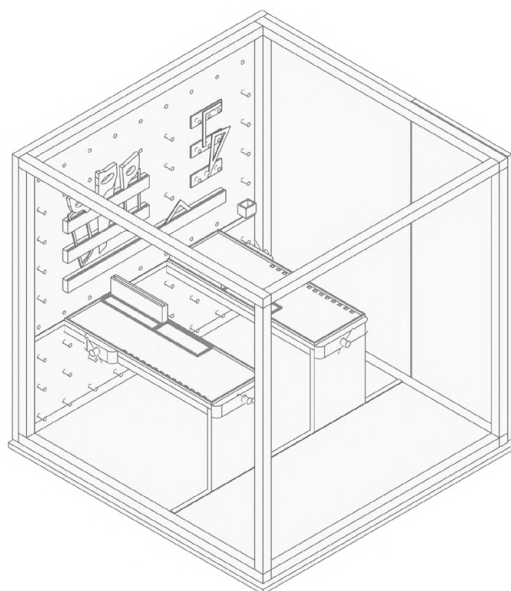
Disponível no Painel 01 - anexo III

do concurso foram desenhadas seis possibilidades de uso. As diferentes possibilidades, representadas na figura 56, são as seguintes: costura, carpintaria, jardinagem, leitura, artes manuais e tecnologia. Tais funções foram determinadas tendo em conta o objetivo de realizar atividades que facultassem quer a produção de objetos criativos para uso próprio, quer o preenchimento de lacunas de infraestruturas coletivas (como a falta de bibliotecas). Pretendeu-se agrupar um conjunto diversificado de atividades que pudessem funcionar como um vínculo entre utilizadores de diferentes faixas etárias, onde, por exemplo, os mais velhos poderiam ensinar a costurar ou a ler e os mais novos poderiam ensinar novas tecnologias.

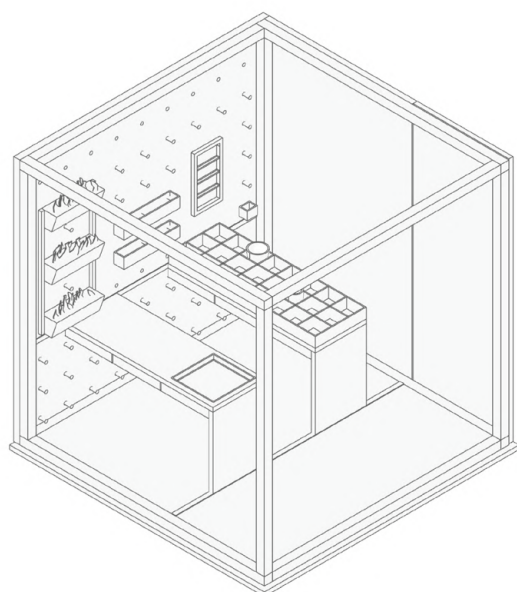
Os módulos distinguem-se pela personalização das mesas e pelos diferentes objetos acoplados à parede perfurada. No caso da Oficina de costura, cada mesa passa a ter uma máquina de costura e na parede perfurada, para além de suportes para objetos diversos, existem rolos de tecido, um armário para empilhar lãs e um tear para tecelagem. Na Oficina de carpintaria, as mesas são alteradas para terem tornos para segurar na madeira, e na parede perfurada são encaixados vários tipos de suportes para as ferramentas necessárias. Com a opção da jardinagem, as mesas são alteradas para terem um espaço para trabalhar com terra e colocar vasos, e a parede personalizável tem prateleiras para guardar sementes e vasos suspensos. A Oficina de leitura é a que necessita de mais alterações ao projeto base, uma vez que as mesas são alteradas para integrarem estantes. Durante o transporte desta Oficina as mesas juntam-se, de modo a fechar as estantes, para que os livros não caiam. No caso da Oficina de artes manuais o processo é mais simples: o único acrescento são os suportes para materiais e vários tipos de papeis e tintas, na parede perfurada. Por último, na Oficina de tecnologia, para além de computadores e carregadores integrados nas mesas, existe uma tela e colunas de som para projetar filmes durante a noite.



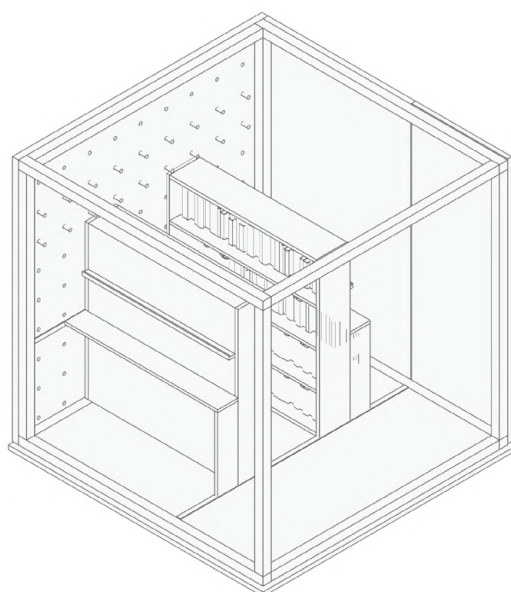
Oficina de costura



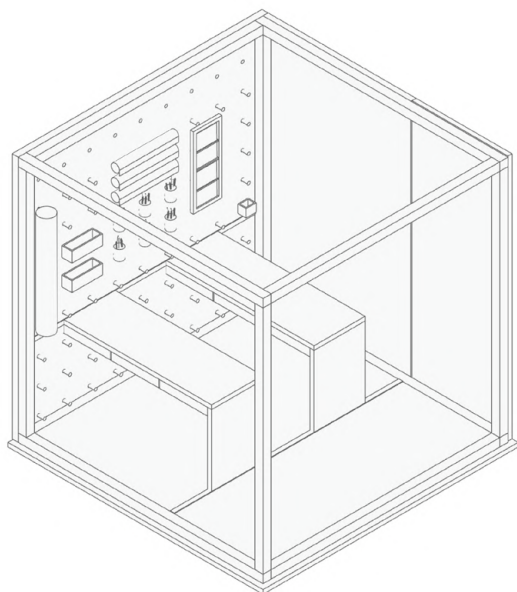
Oficina de carpintaria



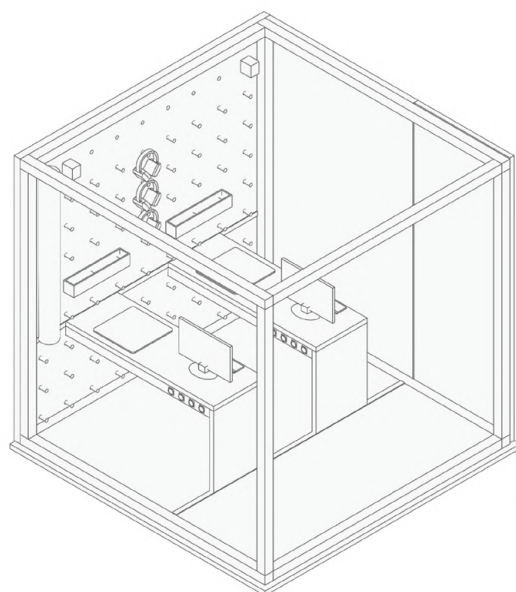
Oficina de jardinagem



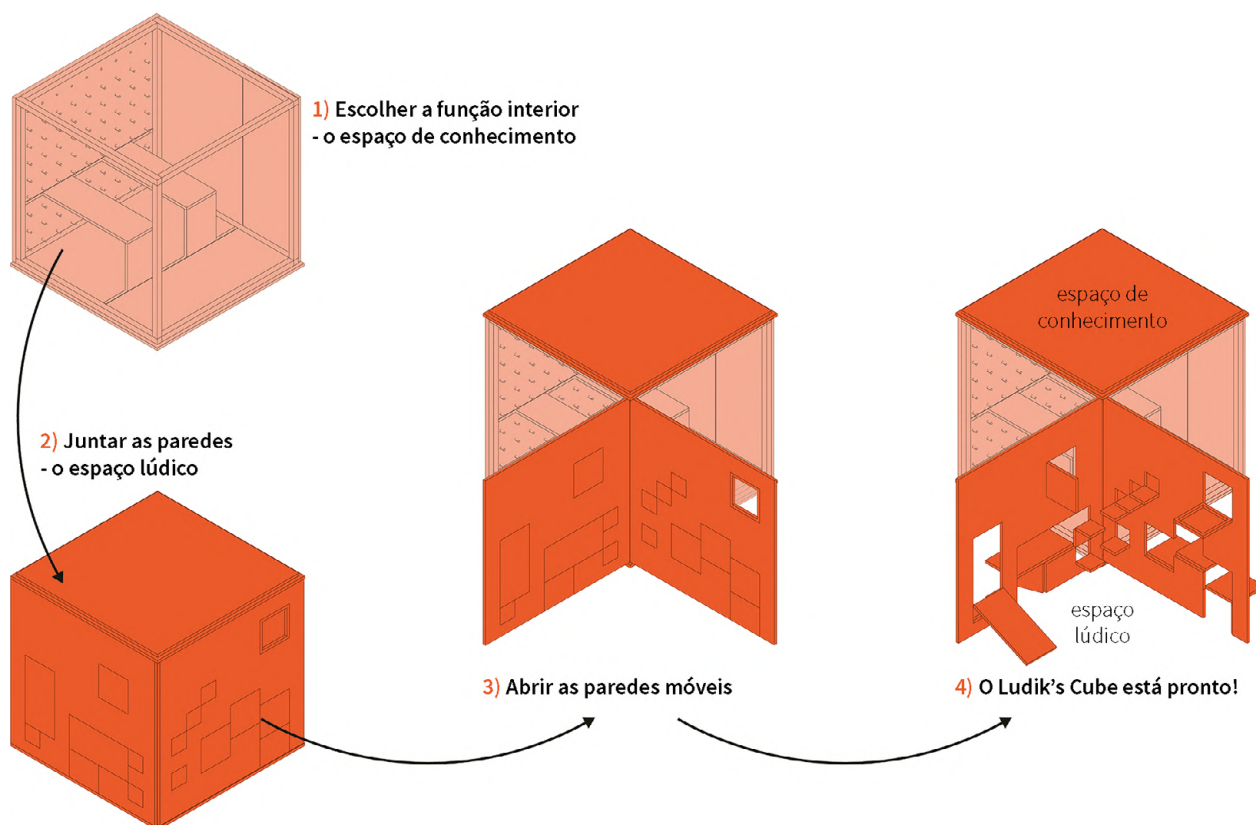
Oficina de leitura



Oficina de artes manuais



Oficina de tecnologia



Exterior - paredes lúdicas

Depois de escolhida a Oficina pretendida para o interior de cada cubo, é chegado o momento de acoplar as duas paredes pivotantes. Estas são iguais em todos os *Ludik's Cube*, independentemente da Oficina escolhida para o seu interior.

As paredes pivotantes abrem com o intuito de atrair os transeuntes e convidá-los a interagir com o projeto de um modo lúdico. Estas paredes definem-se pela existência de vários vãos que se desdobram e que, consoante o ângulo em que são colocados, permitem a criação de uma série de formas para que se possa trepar, sentar, rastejar, escorregar, espreitar ou esconder, consoante a faixa etária que os esteja a explorar. Sendo assim, cada *Ludik's Cube* é composto por uma zona exterior lúdica e uma zona interior para a partilha de conhecimentos entre as várias faixas etárias.

Cada cubo, ao abrir ambas as paredes pivotantes - as paredes lúdicas - pode ficar com o triplo da área de implantação inicial, ocupando assim dois lugares de estacionamento. Se não houver condições para que tal aconteça, é possível abrir apenas uma das paredes ou, em último caso, apenas a porta da parede fixa, ocupando um só lugar de estacionamento. Isto permite que vários cubos possam ser aglomerados e diferentes oficinas dinamizem um só local.

Optou-se por realizar as paredes com painéis pivotantes da mesma forma que Steven Holl e Vito Acconci fizeram em 1992 na *Storefront for Art and Architecture*, em Nova Iorque (figura 58) ou seguindo princípios semelhantes aos utilizados na obra de David Umemoto (ver figura 59). Tanto nesta obra como na escultura "*Quadrato nella terza dimensione*" de Bruno Munari - figura 60 - a dobra é utilizada para transformar um plano num espaço tridimensional e palpável. Este tipo de técnica de dobragem permitiu desmaterializar as paredes, dissolvendo o espaço interior e o exterior do cubo, enquanto se garante que durante o transporte a estrutura não seja prejudicada.

Fig. 57. Esquema da montagem do Cubo.

Disponível no Painel 02 - anexo III



Fig. 58. *Storefront for Art and Architecture*, Steven Holl e Vito Acconci, Nova Iorque, 1992.

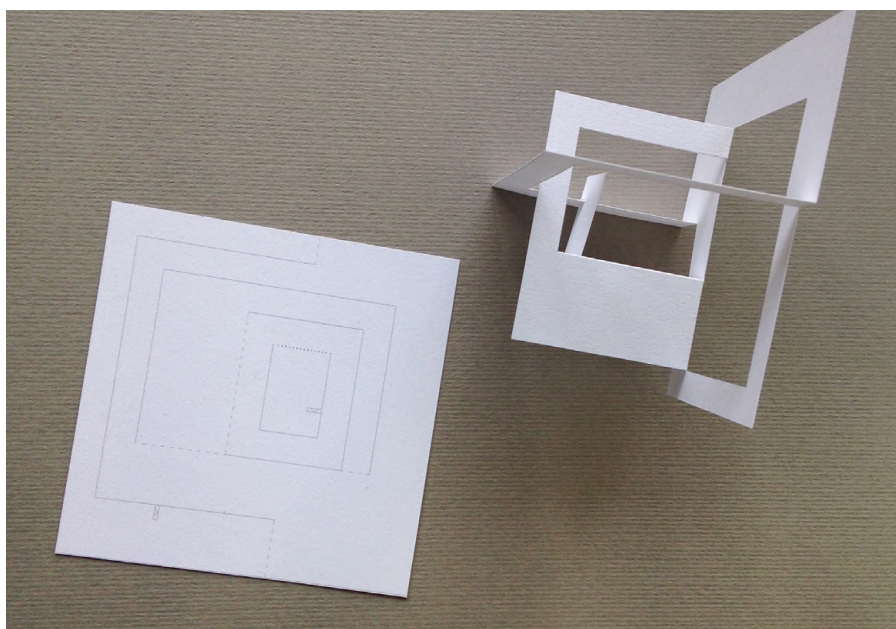
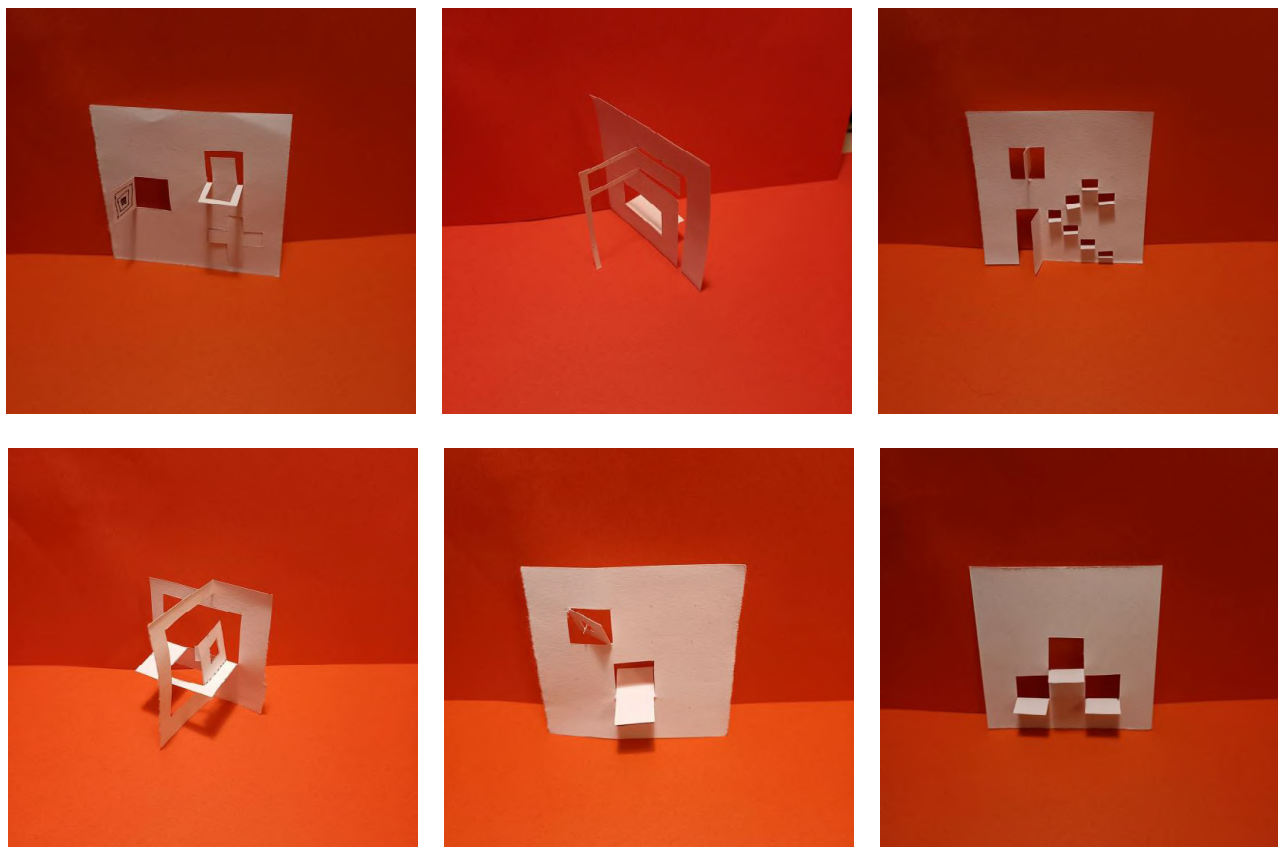


Fig. 59. *Paperwork n°1*, David Umemoto, 2020.

Fig. 60. *Quadrato nella terza dimensioni*, Bruno Munari, 1951.





Na figura acima é possível observar uma série de estudos realizados pela autora da presente dissertação, em quadrados de papel com 4cm de lado, para a definição do desenho das paredes móveis. O resultado final é uma sobreposição de vários dos estudos apresentado e pode ser observado na maquete apresentada na figura 63. Tendo este projeto o objetivo de oferecer aos seus utilizadores um espaço de partilha coletivo, achou-se pertinente permitir ao próprio leitor da dissertação, a entrada no universo do jogo do projeto. Sendo assim, na página seguinte encontra-se a planificação das paredes pivotantes de *Ludik's Cube* - as paredes lúdicas -, para que o leitor possa realizar a maquete em papel das mesmas, seguindo as instruções de corte e dobragem indicadas. A planificação encontra-se também disponível no anexo IV.

Para concluir, é necessário reforçar que é pela junção das paredes lúdicas com as Oficinas que o projeto adquire o seu caráter singular. Segundo a premissa de que uma pessoa exterior ao contexto não dispõe de recursos suficientes para impor um novo modo de ocupar o espaço público, “de cadenciar o tempo comunitário, de mobilizar a memória coletiva, de transitar pela esfera do invisível, de reinventar a corporeidade [...] de criar laço, de tecer um território existencial, de reinventar a subjetividade”⁷¹, *Ludik's Cube* pretende não ser impositivo sobre o local ou alterar dinâmicas já existentes. Pelo contrário, o projeto distinguido em concurso, pretende potenciar as interações pré-existentes, podendo ser retirado após cumprir a sua função e transferido para outro espaço, reiniciando as suas funções. Assim, viabiliza-se a sua aplicação em qualquer local cujas condicionantes o permitam, ativando locais distintos e adaptando-se à comunidade conforme a Oficina escolhida. Para além de ser lúdico, é um projeto táctico, uma vez que o seu objetivo principal é revitalizar a zona onde é implementado, ativando-a e criando um espaço de partilha coletiva.

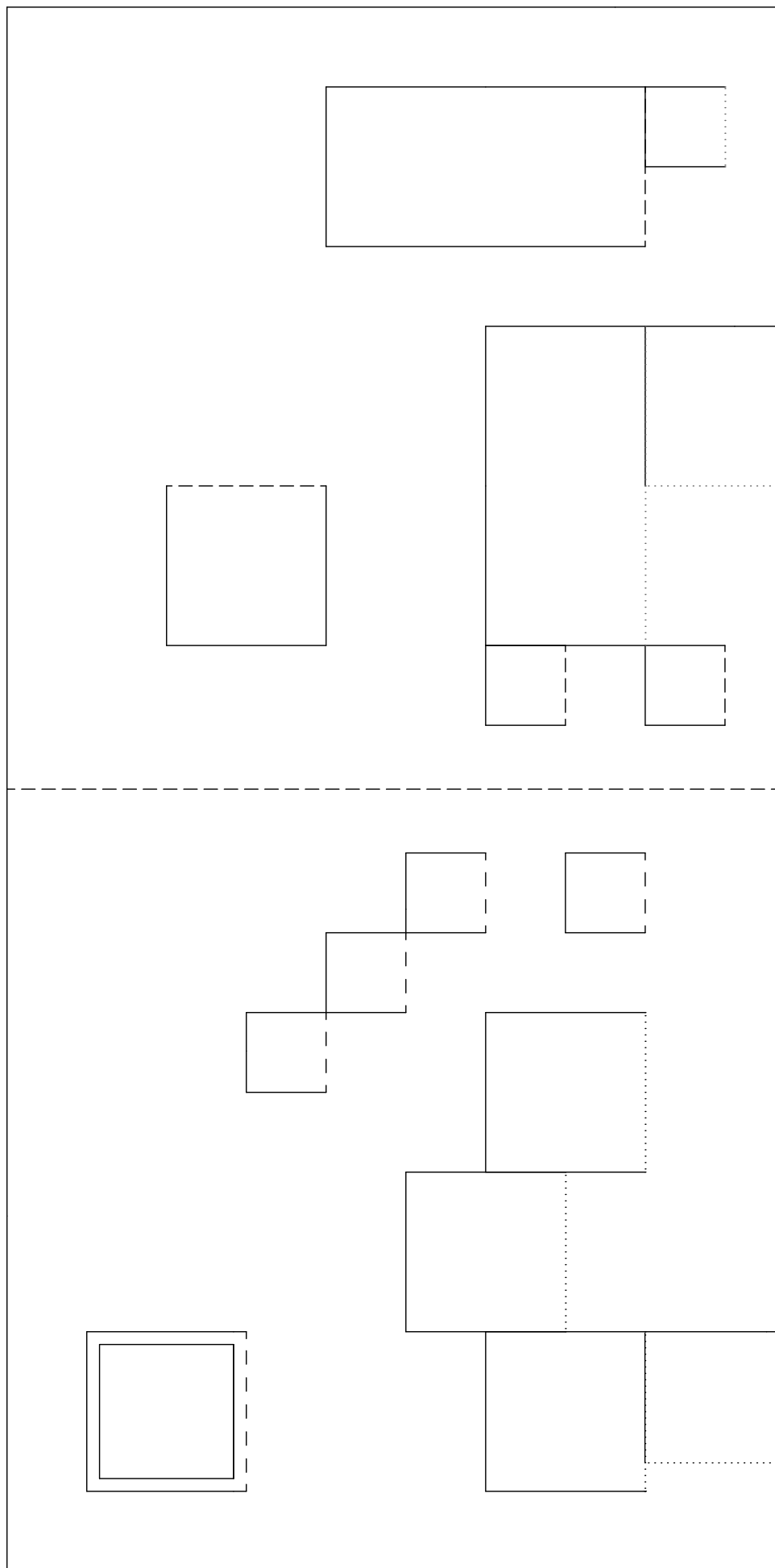
Fig. 61. Estudo do desenho das paredes móveis do *Ludik's Cube*.

Fig. 62. Planificação da maquete das Paredes Móveis.

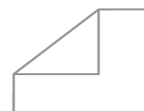
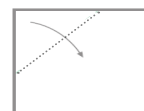
Cópia presente no anexo IV.

Fig. 63. Resultado da maquete de papel.

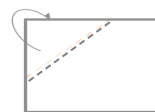
71. Peter Pál Pelbart. *Exclusão e biopotência no coração do Império*. in *Enquanto isso, devir entre*. Pedro M. R. Sales, in *Post-it city*. 2009. p.68.



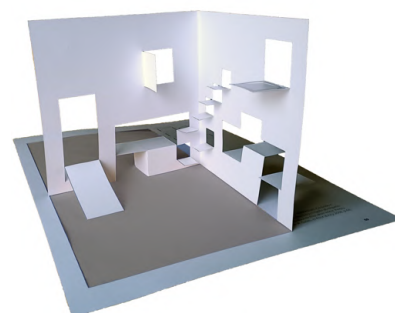
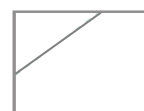
1. Dobra em Vale

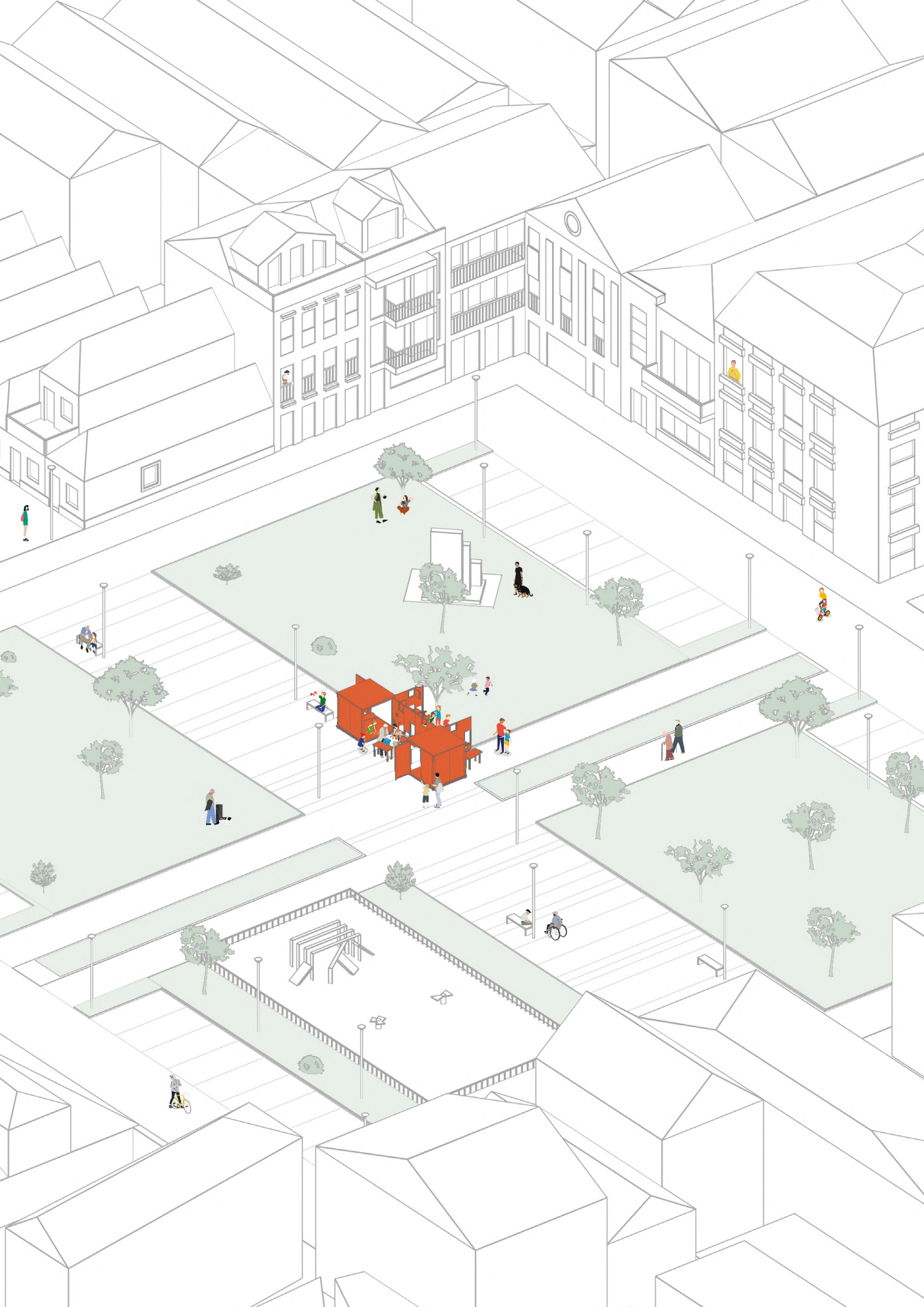


2. Dobra em Montanha



3. Cortar





3.2. Proposta para OPAD 2023

Após a participação no concurso “*Tactical Urbanism Now!*” e o aprofundamento das questões teóricas, surgiu a vontade de desenvolver o projeto previamente apresentado. Este desejo de continuar a formalização do *Ludik's Cube* deu-se sobretudo por três motivos. Primeiro porque existia uma vontade própria em definir o projeto a uma escala mais aproximada, estudando a sua materialidade e a viabilidade da sua construção. Algo que ficou por fazer na competição previamente realizada, uma vez que não tinham sido privilegiados pormenores construtivos. Em segundo lugar, porque a execução do projeto “Escadas para o pôr-do-sol” teve um impacto positivo na comunidade e as suas repercussões permitiram compreender a pertinência de materializar os princípios evocados ao longo da presente dissertação. O último motivo, já referido previamente, funcionou como impulsionador para a continuidade do projeto submetido. O facto de este ter sido classificado como uma das 30 propostas finalistas num concurso internacional, com um júri também internacional, deu a força necessária para a certeza da decisão.

Uma vez que *Ludik's Cube* é um projeto móvel e flexível, sentiu-se a necessidade de o aprofundar ancorado a um local específico. Com o presente capítulo pretende-se não só detalhar a exequibilidade do projeto, mas também analisar a sua aplicação num contexto pré-definido. Sendo assim, deve-se encarar este capítulo como um guião do projeto, desde a sua definição e construção, até à sua adaptação ao sítio e à comunidade. Posto isto, os subcapítulos que se seguem, encontram-se divididos nas cinco fases distintas da implementação do projeto:

- 1º fase: Análise urbana
- 2º fase: Adaptação do projeto
- 3º fase: Construção da proposta
- 4º fase: Transporte e montagem
- 5º fase: Implantação no local

Fig. 64. Axonometria do *Ludik's Cube* no Bairro do Alboi.

3.2.1. Análise urbana

Apesar de na proposta apresentada a concurso se ter utilizado o Porto como local de implementação, o projeto pretende poder ser aplicado em várias cidades. Sendo assim, optou-se por estudar, nesta fase, a sua implementação na cidade de Aveiro. Isto deve-se, como já foi referido, à proximidade que a autora da dissertação tem com a cidade, uma vez que lá nasceu e residiu. Conhecendo *a priori* o local a analisar, o processo de reconhecimento do local foi facilitado, bem como a identificação dos problemas a resolver. É importante frisar que Aveiro aparece como laboratório de ação, servindo como um pretexto para a discussão das temáticas levantadas e não como o foco principal da análise.

A área de estudo é então o centro da cidade de Aveiro, mais precisamente, a União das freguesias de Glória e Vera Cruz. Além disso, definiu-se a linha de comboio como um limite geográfico a Este. Tal limite estabelece-se por haver uma clara influência da linha de comboio no desenho urbano, uma vez que esta cria uma separação em duas zonas que, apesar de pertencerem à mesma freguesia, têm um carácter distinto.

Posto isto, realizou-se uma análise com o objetivo de identificar os espaços lúdicos da área de estudo e, conseqüentemente, os locais onde seria necessário intervir. A análise, apresentada na figura 65, teve como referência um estudo de 2007 sobre as redes lúdicas de Roterdão, realizado por Liane Lefavre e Henk Döll, e apresentado no livro “*Ground-Up City: play as a design tool*”. Sendo assim, pelo facto do projeto ter uma incidência intergeracional, foi realizado o levantamento dos vários parques infantis de Aveiro, bem como de lares, equipamentos dirigidos a crianças (escolas e infantários) e outros equipamentos relevantes que contribuem para o carácter lúdico da cidade de Aveiro, como espaços culturais e desportivos. Considera-se⁷² o parque infantil não só como o local primário de jogo, mas também como um ponto de encontro para a ativação de uma condição lúdica. Assim, optou-se por analisar com mais detalhe as zonas com parques infantis. Para isso, foi desenhado um círculo ao redor de cada um, com 100 metros de raio. Esta é, segundo Jan Gehl,⁷³ a distância correspondente ao campo de visão de um transeunte e a distância pedonal confortável para um adulto realizar em deslocações do quotidiano. Sendo assim, será a distância máxima que, em média, um indivíduo querará percorrer a pé para se dirigir a um parque infantil ou a outro equipamento equivalente.

Com esta análise e com alguns passeios realizados, foi possível definir uma série de espaços que se encontravam mais debilitados e que poderiam ser ativados através de uma condição lúdica. Foi também tida em conta a opinião da vereadora da Ação Social de Aveiro, Teresa Grancho e do vereador da Cidadania, Juventude e Seniores, João Machado. Estes foram contactados, por via telefónica, como forma de confirmar a pertinência dos locais analisados e para recolher informações de que locais teriam uma população mais heterogénea e indicada para a aplicação do projeto proposto. Foi também nesta conversa com a Câmara Municipal de Aveiro que surgiu a recomendação de submeter a proposta ao Orçamento Participativo com Ação Direta de Aveiro.

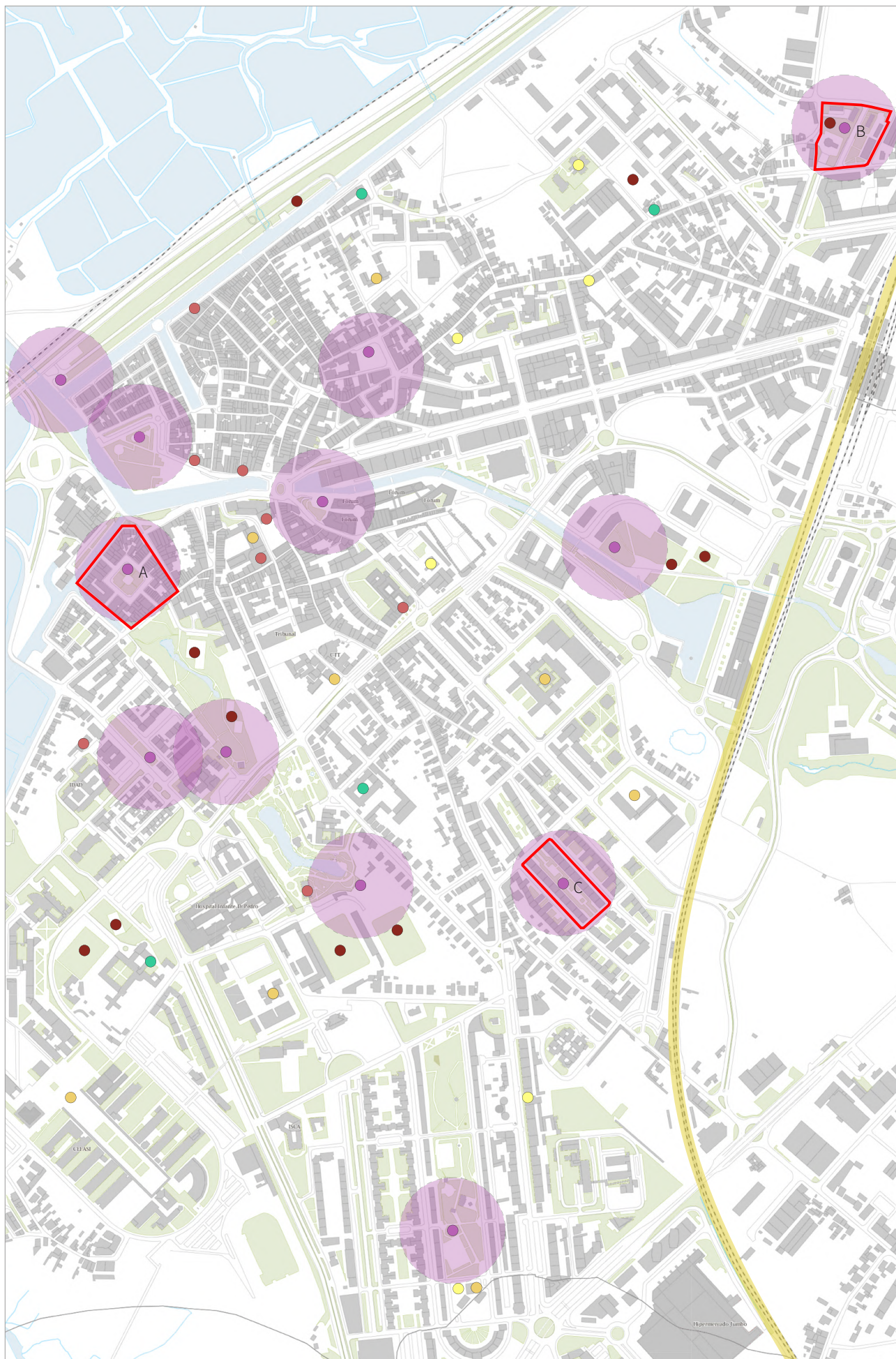
Sendo assim, foram assinalados três locais onde a proposta poderia ser estudada: o Bairro do Alboi (A), a zona do Senhor das Barrocas (B) e o Bairro do Liceu (C). Isto por serem locais com uma população heterogénea, onde está concentrada uma faixa etária mais idosa e outra mais jovem. O projeto poderá ser implementado em qualquer um dos três locais, no entanto, optou-se por escolher apenas o mais indicado de acordo com a exposição e análise apresentada de seguida: o Bairro do Alboi.

Fig. 65. Planta da análise dos espaços lúdicos de Aveiro.

Escala 1:10 000.

72. “o parque infantil tem uma importante função como ponto de encontro, como um lugar para o começo das actividades infantis. Quer estejam ou não estejam outras crianças a brincar lá fora, as crianças podem ir sempre para o parque infantil e haverá sempre alguma coisa para fazer – como um começo.” Gehl, Jan. *A vida entre edifícios*. 1971. P.117.

73. “As actividades que se realizam no mesmo nível podem ser experienciadas dentro do alcance limitado dos sentidos, ou seja, dentro de um raio de 20 a 100 metros, dependendo do que houver para ser visto e, nessa situação, a permuta entre actividades é fácil.” *Ibidem*. P.97



- Parques Infantis
- Equipamentos Culturais
- Equipamentos Desportivos
- Lares
- Infantários
- Estabelecimentos de ensino

N 1:10 000
0 100 200m



Fig. 66. Zona das Barrocas (B)

Fig. 67. Bairro do Liceu (C)

Fig. 68. Bairro do Alboi (A)

A zona do Senhor das Barrocas (B) foi a primeira opção a ser excluída do processo de decisão. Isto por ser, dos três locais, aquele que tem mais infraestruturas no espaço público, tendo estas sido renovadas recentemente. Nesta zona existe um espaço de convívio com cadeiras, mesas e máquinas de desporto, várias árvores a criar sombra e um parque infantil que, apesar de não ser intensamente utilizado, se encontra renovado e em bom estado. Os espaços coletivos poderiam ser ainda mais utilizados do que são atualmente e o *Ludik's Cube* poderia funcionar como um ativador de novas dinâmicas, no entanto, os outros dois locais selecionados apresentam maior urgência em ser intervencionados.

Relativamente ao Bairro do Liceu (C), é de notar que este é um local com uma população bastante heterogênea. Encontra-se localizado perto de duas escolas e é habitado não só por famílias com crianças, mas também por idosos e estudantes universitários. Apesar de ser composto por uma grande área de espaço público no interior do quarteirão, transformou-se num espaço de passagem e as suas infraestruturas encontram-se cada vez mais degradadas (ver figura 67). O Bairro do Liceu não foi o local escolhido para a implementação do projeto uma vez que, pelas suas dimensões, é aquele que apresenta uma comunidade mais dispersa e passageira. Sendo assim, poderia ser mais difícil estabelecer uma ligação direta com os habitantes, e o projeto poderia ter um impacto menor.

Por sua vez, o Bairro do Alboi (A), é aquele que tem uma dimensão mais controlável e cuja população tem já um sentido de comunidade estabelecido. Os habitantes deste bairro acompanharam, em 2011, um processo de transformação do espaço público do quarteirão. A intervenção realizada foi inicialmente decidida sem ter em conta a opinião da população, causando um descontentamento geral.⁷⁴ Os hábitos de utilização do espaço público foram alterados, provocando um maior distanciamento entre os habitantes e o espaço coletivo. Além disso, a requalificação do bairro fez

74. Santana, Maria José. *Defesa do Alboi, um bairro típico de Aveiro, está a ser retratada em documentário*. 2011. in Publico. <https://www.publico.pt/2011/06/27/jornal/defesa-do-alboi-um-bairro-tipico-de-aveiro-esta-a-ser-retratada-em-documentario-22362215> [08.02.2023].





Fig. 69. Vista aérea do Bairro do Alboi com sinalização do local das figuras 70 a 72.

com que novos estabelecimentos surgissem e mais pessoas habitassem a zona. Se por um lado esta revitalização origina novas dinâmicas, por outro contribui para o aumento do afastamento da comunidade. É possível colmatar este afastamento, mantendo as novas dinâmicas instauradas, através da criação de um ambiente propenso ao estabelecimento de uma comunidade, como a que existia antes da requalificação do bairro. Por estes motivos, o Bairro do Alboi foi o local escolhido para funcionar como laboratório de experimentação da implementação do projeto *Ludik's Cube*.

O Jardim do Alboi, o espaço público no interior do quarteirão, é composto, atualmente, por quatro zonas de relvado com árvores, uma delas com um parque infantil. Entre as áreas verdes existem dois corredores pedonais, com iluminação e quatro bancos dispersos. Apesar das infraestruturas aqui descritas serem relativamente recentes, é de notar que são utilizadas mais como um espaço de passagem do que como um espaço de estar.

Observando o local, é possível compreender o motivo para a sua falta de utilização. As áreas verdes estão realizadas de modo a terem uma separação com a zona pedonal, não convidando os transeuntes a usufruir da relva. Poderia ainda assim utilizar-se as zonas pedonais como um espaço de paragem, no entanto, para além de terem apenas quatro bancos afastados uns dos outros, estes não têm sombra. Numa população mais idosa, a sombra e o sentar são dois fatores fundamentais para a escolha de um espaço de convívio. Não havendo bancos ou cadeiras bem colocados, os idosos não utilizarão tanto o espaço. A falta de sombra tem também impacto no uso do parque infantil, podendo ser pouco saudável uma criança brincar nesta zona durante muito tempo e/ou sem supervisão.

Conclui-se que o Alboi perdeu de facto o sentido de comunidade que anteriormente se experienciava. A implementação da proposta neste local pretende, portanto, recuperar algumas das dinâmicas comunitárias e fazer com que os habitantes se reapropriem do espaço público.



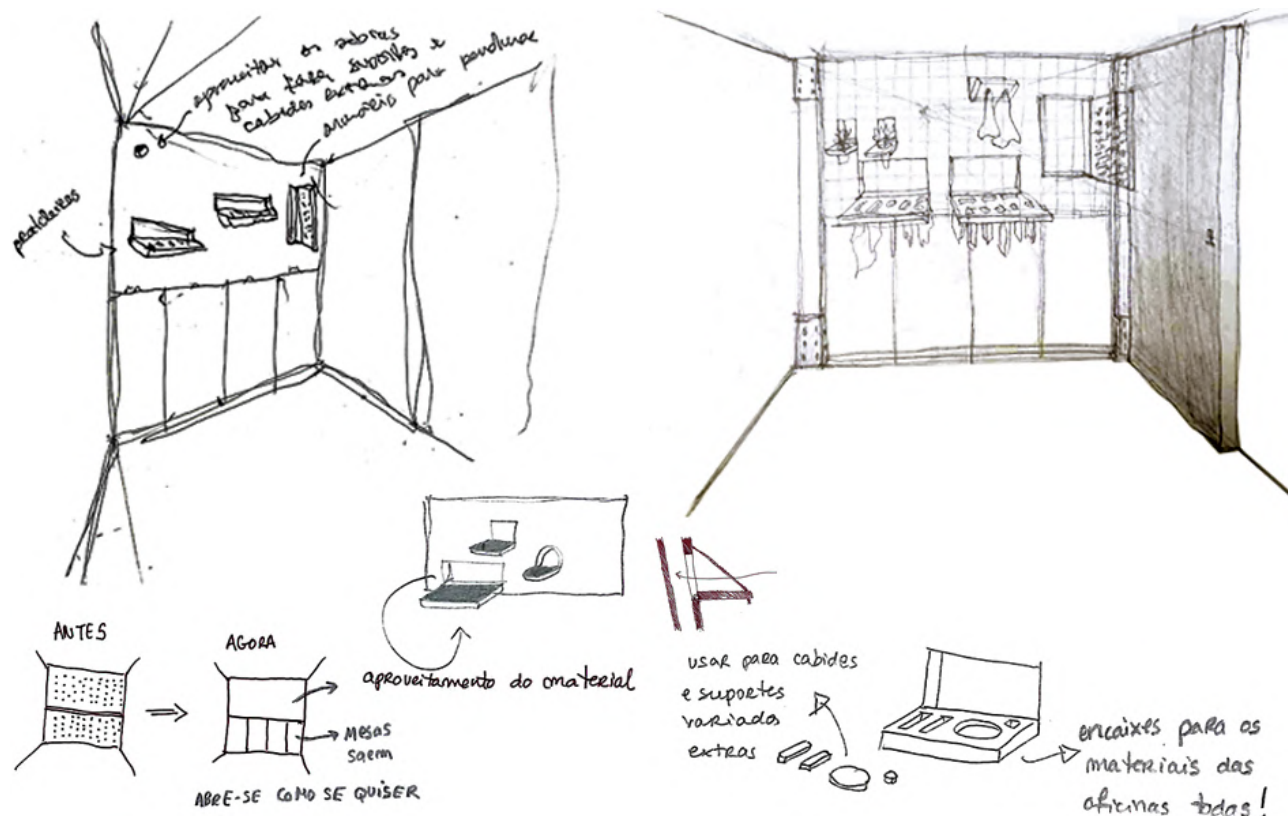
Fig. 70. Jardim do Alboi.
25.03.2023. Sábado pelas 17h.



Fig. 71. Jardim do Alboi.
18.09.2022. Domingo pelas 17h.

Fig. 72. Jardim do Alboi.
16.09.2022. 5ªfeira pelas 18h.





3.2.2. Adaptação do projeto

A segunda fase da implementação do projeto consiste em definir algumas das suas características face a uma primeira aproximação à comunidade. É este o momento que permite determinar o número de *Ludik's Cube* necessários, bem como a tipologia da Oficina construída no interior de cada um. Sendo assim, esta fase é indispensável para que a tomada de decisões projetuais seja o mais apropriada possível ao contexto.

Uma vez que um dos objetivos do projeto é a criação de um espaço intergeracional, propõe-se o desenvolvimento de uma relação com a comunidade, com especial ênfase nas crianças e nos idosos. No anexo VI encontra-se um guião para a realização de conversas com a população em análise. Este guião deve ser interpretado somente como uma base para o encaminhamento da conversa uma vez que se pretende que o diálogo com a comunidade seja realizado da forma mais aberta possível e adaptado à faixa etária do entrevistado. Deve-se portanto, privilegiar uma ligação horizontal e não uma relação hierárquica na aproximação ao local.

Esta fase é importante para assegurar a relação da comunidade com o projeto a ser implementado, bem como a sua responsabilização face ao mesmo, de forma a garantir a continuidade e a segurança do projeto. É também este o momento para efetivar o planeamento da calendarização do projeto, não invalidando que mais tarde possa haver ajustes, consoante as necessidades efetivas dos utilizadores.

Uma vez que a execução da proposta projetual aqui apresentada está dependente das características do OPAD de Aveiro, optou-se por desenvolver esta fase de um ponto de vista unicamente teórico, sem definir *a priori* a Oficina implementada no Bairro do Alboi. Este passo será tomado futuramente, com os apoios necessários e auscultação dos moradores, para que seja tomada uma decisão o mais informada possível. Sendo assim, os desenhos apresentados representam a base do projeto, não incluindo as especificidades de uma Oficina em particular.

Fig. 73. Esquisso das Oficinas.

Depois de concluída uma primeira aproximação à comunidade, é chegado o momento de construir o projeto propriamente dito, tendo em conta as especificidades do local escolhido. A proposta aqui apresentada tem como base o projeto desenvolvido para o concurso TUN. Sendo assim, apesar de terem sido realizadas alterações ao nível da estrutura e da materialidade, os princípios orientadores mantiveram-se constantes ao longo das várias fases do desenvolvimento do projeto.

Relativamente ao funcionamento do projeto, é necessário referir que se prevê a seleção de um membro responsável pela sua manutenção, organização e segurança. Conforme os resultados obtidos nas conversas com a comunidade do local de implementação, será definido o horário mais conveniente para o seu funcionamento. Pretende-se que o projeto esteja disponível o maior intervalo de tempo possível, de forma a permitir que todos os habitantes tenham a oportunidade de interagir com a instalação e contribuir para as atividades realizadas.

Fig. 74. Esquissos do projeto.

79

Antes de abordar as questões construtivas do projeto, é necessário fazer referência a alguns projetos que permitiram um aprofundamento do conceito pretendido. Os exemplos de seguida apresentados surgiram em momentos distintos do desenvolvimento da proposta. Por esse motivo, e por evocarem temáticas diversas, foram fundamentais para a definição de *Ludik's Cube*. Os dois primeiros exemplos apresentados foram aqueles que, pela sua proximidade de princípios e formas, tiveram uma influência mais direta no desenho da proposta.

Realizado em 2012 em Guimarães, o projeto “*Talk Box*”, de António Cruz Lopes e Ana Cortez Barbosa, foi identificado durante o desenvolvimento da proposta distinguida no concurso TUN. “*Talk Box*”, representado na figura 75, pretende funcionar como um espaço de ligação entre o indivíduo e o espaço público, permitindo a realização de variadas atividades no seu interior (exposições, cinema, conversas, descanso, etc.). Não tendo um programa predefinido, adapta-se a vários locais e tipos de utilização. Através da utilização de placas de madeira rebatíveis, o volume cúbico inicial desmaterializa-se, criando zonas para o utilizador se sentar e uma mesa.

Na figura 76, pode observar-se o projeto “*Caixa para guardar o vazio*”, realizado em 2005 por Fernanda Fragateiro. Esta obra surgiu já num momento intermédio do desenvolvimento de *Ludik's Cube*. Foi interessante compreender as semelhanças visuais entre ambos os projetos, apesar de o de Fernanda Fragateiro ter maiores dimensões e se localizar no interior de um museu e não no espaço público. “*Caixa para guardar o vazio*” tem então 4 metros de comprimento e 3,10 de altura e é realizado com placas de contraplacado e barrotes de madeira à vista. Este projeto permitiu compreender o modo de construção de uma estrutura desta tipologia e materialidade, por sua vez semelhante à de *Ludik's Cube*.

Os exemplos aqui apresentados representam apenas uma parte de todos os projetos com que a autora se cruzou e que, de modo consciente ou não, influenciaram a elaboração de *Ludik's Cube*. Sendo assim, seguem-se quatro exemplos que, apesar de não terem uma proximidade tão direta com o projeto, tiveram um papel igualmente importante para o desenvolvimento da presente dissertação. Nas figuras 77 a 80, podem observar-se as quatro obras aqui referidas: ‘*Walden*’, ‘*Uma bailarina espe(ta)cular*’, ‘*Crate House*’ e ‘*en secret*’. Estas foram consideradas fundamentais, pois permitiram captar uma parte da essência que *Ludik's Cube* quer transmitir. Todas elas começam por ser um objeto compacto que depois se desdobra, adquirindo novos significados e usos. Todas utilizam a madeira para criar variadas reentrâncias. E, por fim, são caracterizadas por planos que, com a intervenção do utilizador, ganham uma nova dimensão.

Tendo estabelecido as várias referências que inspiraram e motivaram o desenvolvimento do projeto, e explicitado o conceito base da proposta desenvolvida, dar-se-á agora início ao aprofundamento do desenho de *Ludik's Cube*. Seguidamente serão clarificadas questões relativas ao dimensionamento, à estrutura e à materialidade.

Como já referido, o desenho geral do projeto não sofreu grandes alterações. No entanto, foram realizados diversos ajustes com o intuito de aprimorar a proposta. Na proposta submetida ao concurso TUN, cada Oficina tinha 2,5 metros de lado, a medida correspondente à largura máxima de um lugar de estacionamento automóvel. Esta dimensão foi agora reajustada para 2,3 metros, para que seja ainda mais adaptável a vários locais e tipos de lugares de estacionamento. Esta alteração ocorreu também pela necessidade de ajustar o projeto à nova métrica definida pela estrutura.

Fig. 75. *Talk Box*, António Cruz Lopes e Ana Cortez Barbosa, 2012.

Fig. 76. *Caixa para guardar o vazio*, Fernanda Fragateiro, 2005.

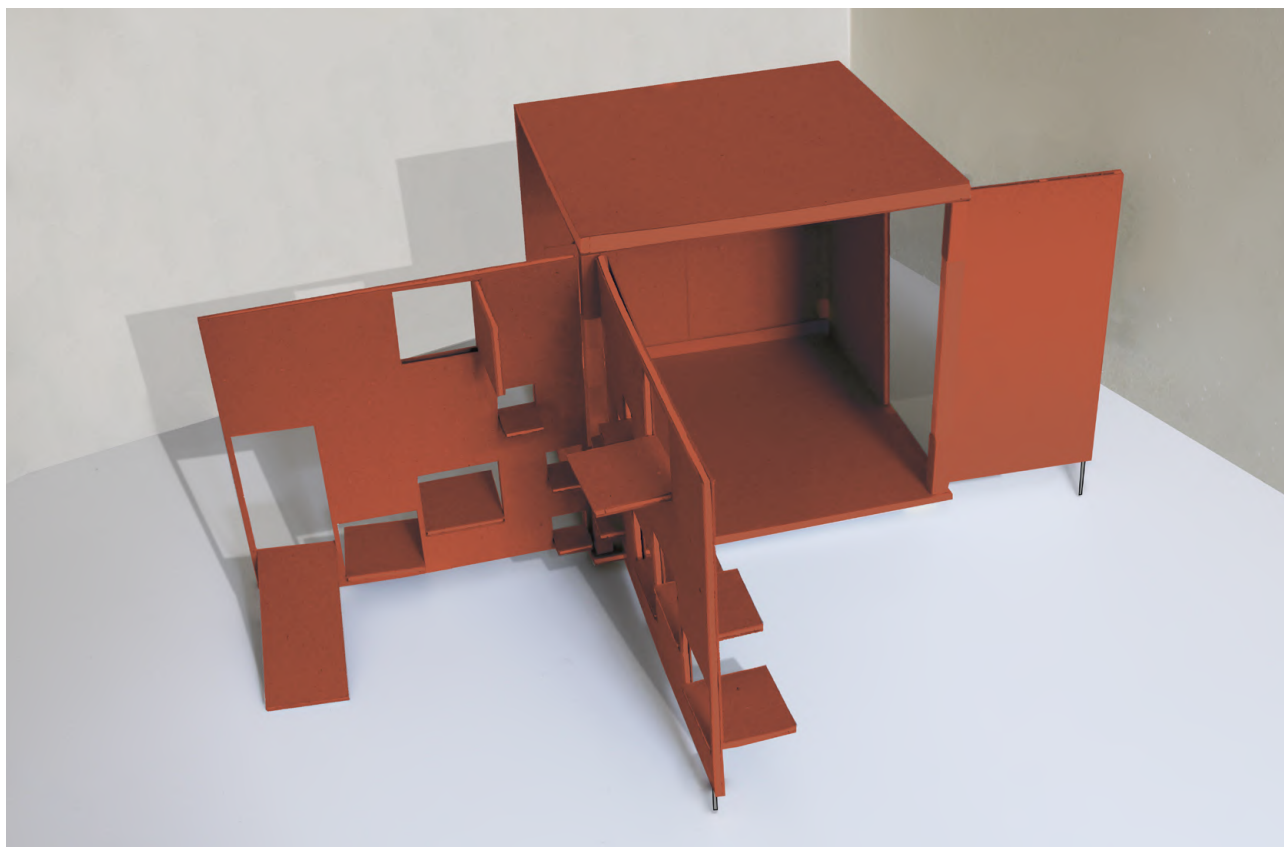
Fig. 77. *Walden*, Nils Holger Moormann, 2007.

Fig. 78. *Uma bailarina espe(ta)cular*, Moradavaga, 2017.

Fig. 79. *Crate House*, Allan Wexler, 1990.

Fig. 80. *en secret*, Nathalie Elemento, 2006.





As novas especificidades do projeto podem ser observadas nos desenhos realizados, bem como nos registos das maquetes executadas. Tendo em conta as características da presente dissertação, optou-se por representar nas páginas seguintes apenas uma seleção dos registos efetuados. A documentação completa encontra-se disponível no anexo VII, numa escala mais aproximada. Apesar de se considerar que os registos gráficos são o modo mais completo para o entendimento desta proposta, pressupõe-se que determinados pormenores terão de ser aprofundados no corpo de texto. Sendo assim, o objetivo é que através da assimilação dos registos gráficos e textuais, se obtenha a domínio do projeto apresentado.

Para dar início à entrada no universo de projeto, transcreve-se de seguida um excerto de Bruno Munari. O excerto é relativo a um projeto por ele desenvolvido, intitulado de *Abitacolo*, no entanto, poderia ser uma breve memória descritiva do *Ludik's Cube*.

*"It's a structure reduced to the essentials
A space delimited and yet open
Adaptable to one or two people
It can even hold up twenty
Although this is not recommended because
of the difficulty of moving (...)
A space hidden in the midst of people
A real space (...)
It's the minimum but gives the maximum
Numbered but limited
Habitat is the environment
Adaptable to the personality of the inhabitant
At every moment transformable"* ⁷⁶

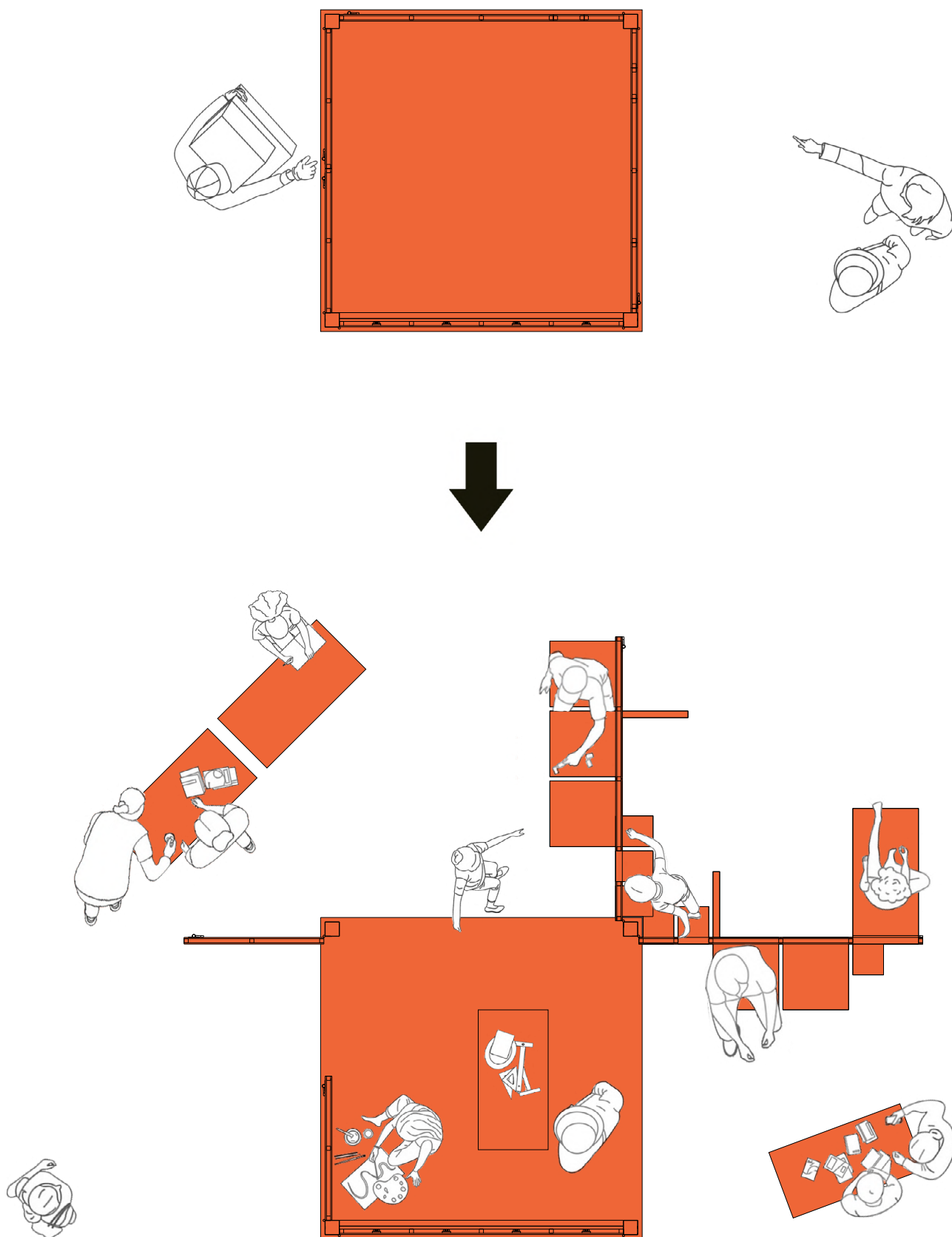
Fig. 81. Maquete de estudo à escala 1:10.

Mais figuras no anexo VIII.

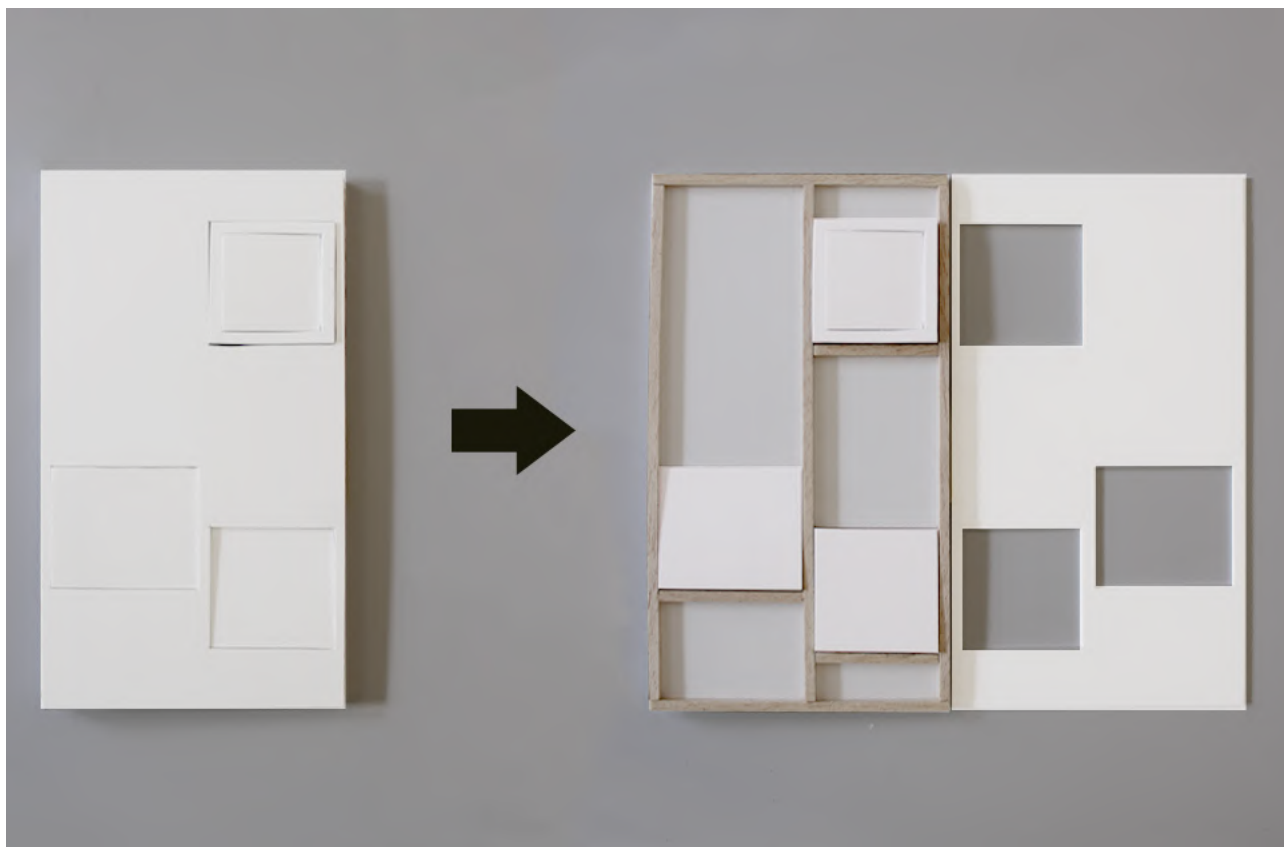
Fig. 82. Abertura do *Ludik's Cube*.
Escala 1:40.

Disponível à escala 1:20 no anexo VII.

76. Tradução: "É uma estrutura reduzida ao essencial | Um espaço delimitado e ao mesmo tempo aberto | Adaptável a uma ou duas pessoas | Pode até aguentar vinte | Embora isto não seja recomendado devido à dificuldade de movimentação (...) | Um espaço escondido no meio das pessoas | Um espaço real (...) | É o mínimo mas dá o máximo | Numerado mas limitado | Habitat é o ambiente | Adaptável à personalidade do habitante | A cada momento transformável" (Bruno Munari, *'Abitacolo'* in *'Codice ovvio'*, 2ed. (Turin: G. Einaudi, 1994; original 1971), p.124 in Bruno Munari, *Far vedere l'aria*, 2000, p.140).



1:40
0 40 100cm



Definiu-se que o projeto seria realizado com materiais que permitissem a sua construção de uma forma fácil e intuitiva. Sendo assim, o projeto foi desenhado utilizando a madeira como recurso principal. Ao contrário da proposta apresentada no concurso “*Tactical Urbanism Now!*”, onde o cubo se suportava numa armação metálica, agora também a estrutura é maioritariamente em madeira, com exceção de alguns detalhes, explicitados mais à frente.

Um dos objetivos formais da proposta é transmitir a ideia de que as várias paredes se parecem o mais possível com um plano que se desdobra, transmitindo uma sensação semelhante à produzida pela maquete de papel previamente disponibilizada. Uma vez que, na concretização real do projecto, as paredes precisam de suportar o peso dos utilizadores do espaço e de se manterem na vertical, é necessário que estas tenham uma certa espessura. Sendo assim, optou-se por realizar as paredes em método sanduiche: estrutura em barrotes de pinho e placas de contraplacado como revestimento exterior. Este modo de construção foi testado numa maquete à escala 1:10, representada na figura 83. A maquete permitiu compreender a estrutura e ajustar as proporções do projeto, assim como clarificar como seria feito o encaixe dos vários materiais.

Os pilares que suportam tanto a cobertura como as paredes, são aparafusados a uma base e a um topo de aço, de modo a assegurar a robustez da estrutura. Este método permite um ajuste mais personalizado, conforme as especificidades do projeto, e uma maior facilidade no transporte e na montagem do mesmo.

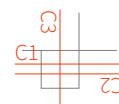
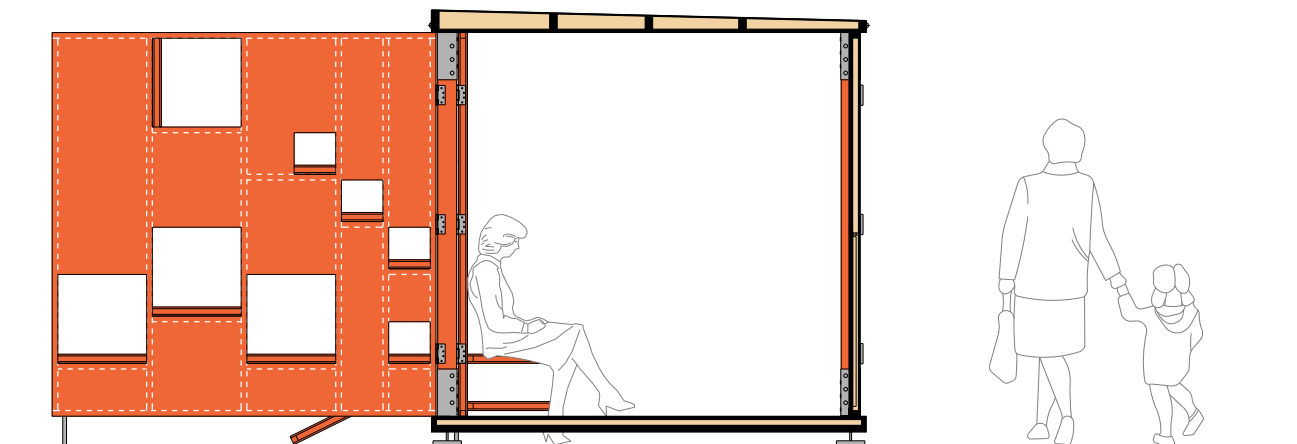
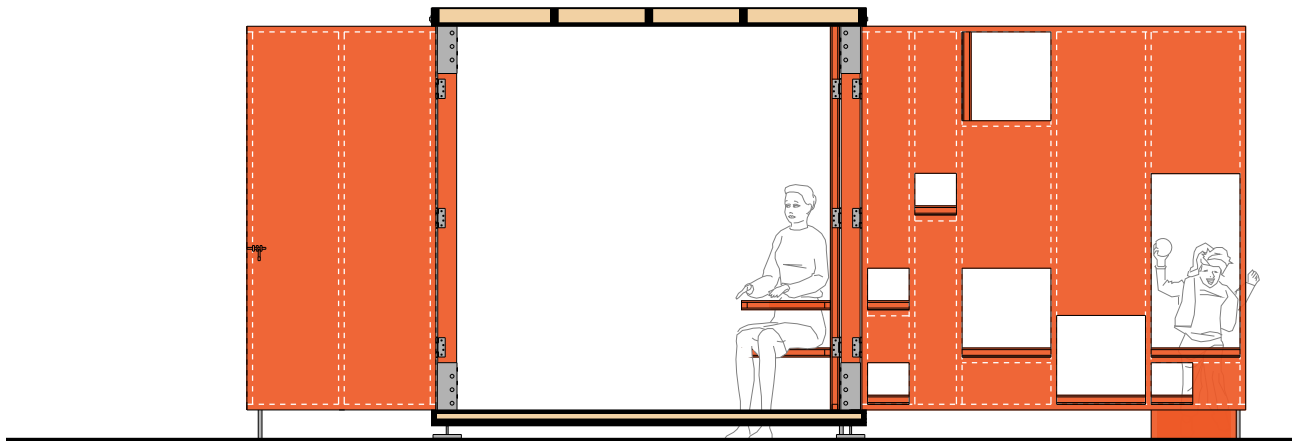
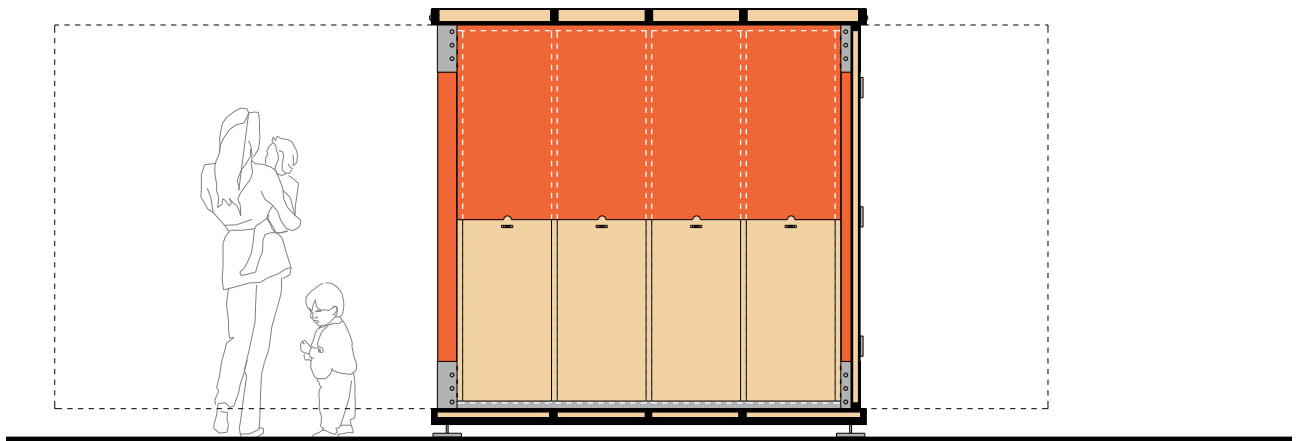
O projeto divide-se portanto em duas estruturas distintas: a armação central (composta por pavimento, pilares e cobertura) e as paredes em sanduiche que podem ser-lhe acopladas. Estas regem-se por uma grelha, representada na figura 84, e apesar de serem o elemento contínuo do projeto, podem ser unidas conforme seja preferível.

Fig. 83. Fotografia da maquete - estrutura das paredes. Escala 1:10.

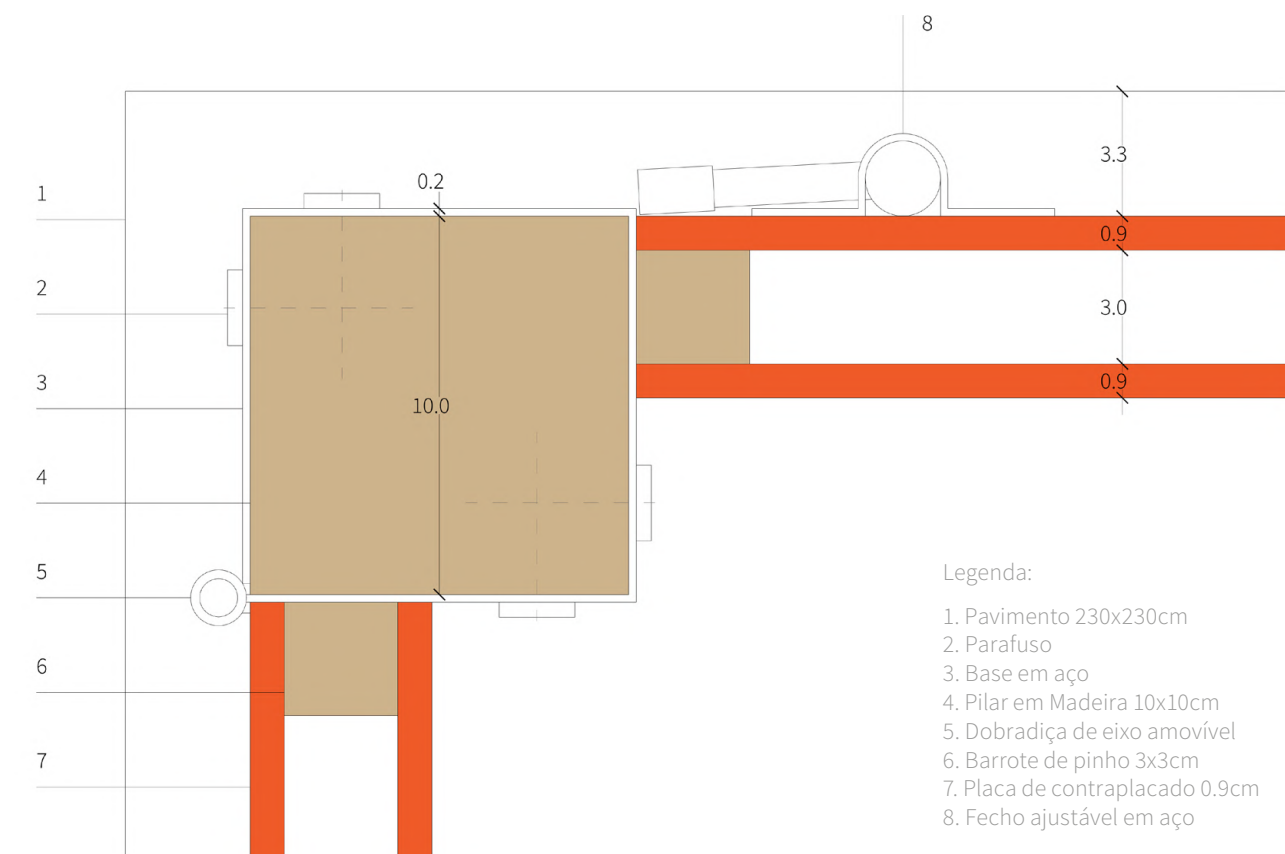
Mais disponíveis no anexo VIII.

Fig. 84. Cortes com a marcação da estrutura. Escala 1:40.

Disponível à escala 1:20 no anexo VII.



1:40
0 40 100cm



Na página seguinte apresenta-se a catalogação dos materiais necessários para a construção de um *Ludik's Cube*. Note-se que as placas de contraplacado têm a dimensão máxima de fabricação standard de 2,5x1,25m. Sendo assim, as faces das paredes são compostas por duas placas cada, em vez de uma só placa sem qualquer tipo de juntas. De forma a colmatar esta situação, mantendo a homogeneidade e a continuidade visual do material, pretende-se que, durante a construção das paredes, seja aplicada pasta para madeira na junta das duas placas de contraplacado. Este material será também aplicado sobre os pregos utilizados para juntar as placas à estrutura, de modo a que não haja pontos de perigo no contacto com as paredes.

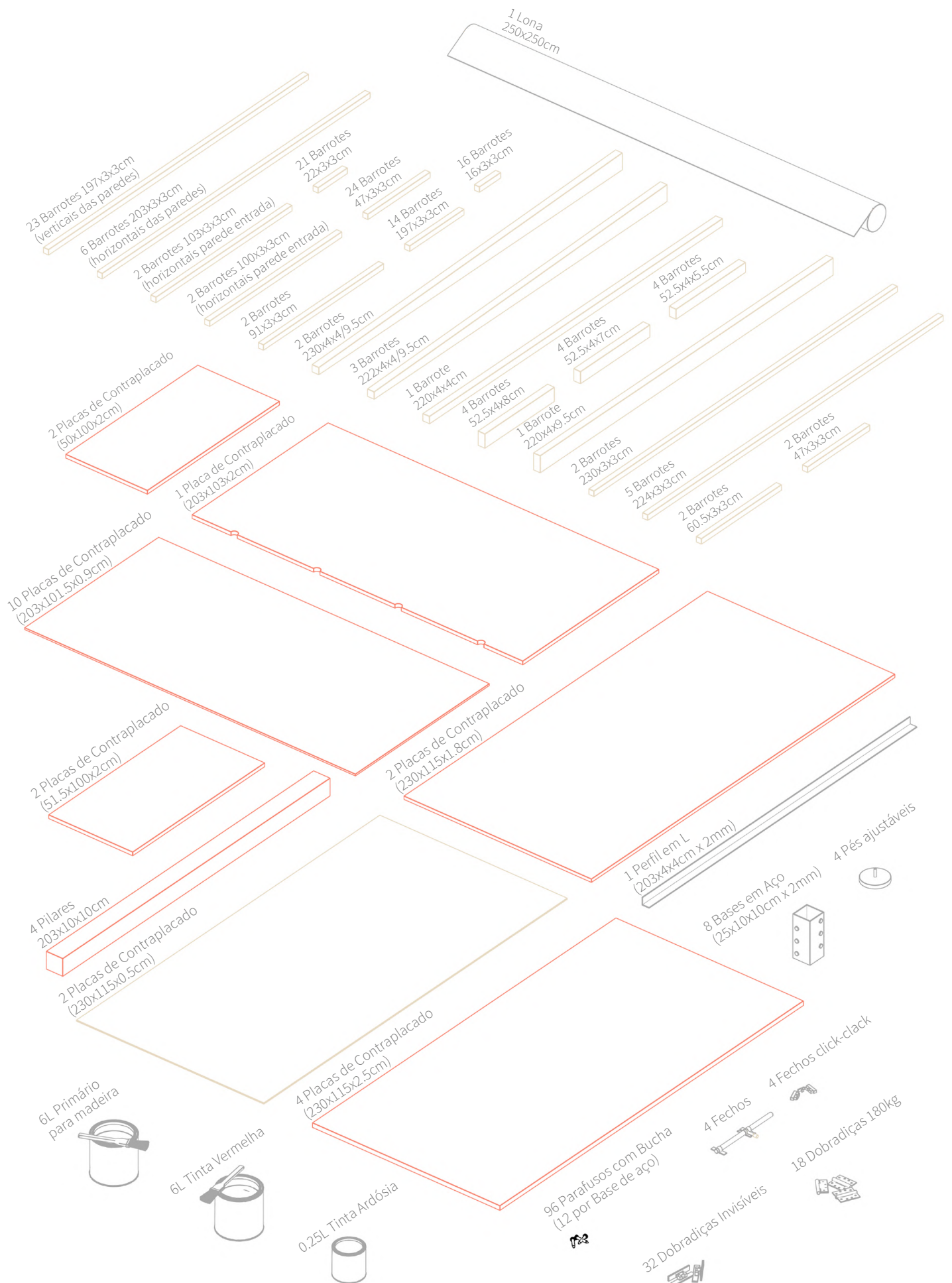
O objetivo é que as várias faces do cubo sejam o mais contínuas possível. Para tal, todos os elementos são pintados no mesmo tom de vermelho (com exceção de uma das paredes interiores, onde se utiliza tinta de ardósia), de modo a que não exista nenhum elemento em madeira de outra cor. Os únicos elementos de cor diferente serão as dobradiças e os fechos - de tom metálico - e a lona utilizada para proteger a cobertura - de cor branca.

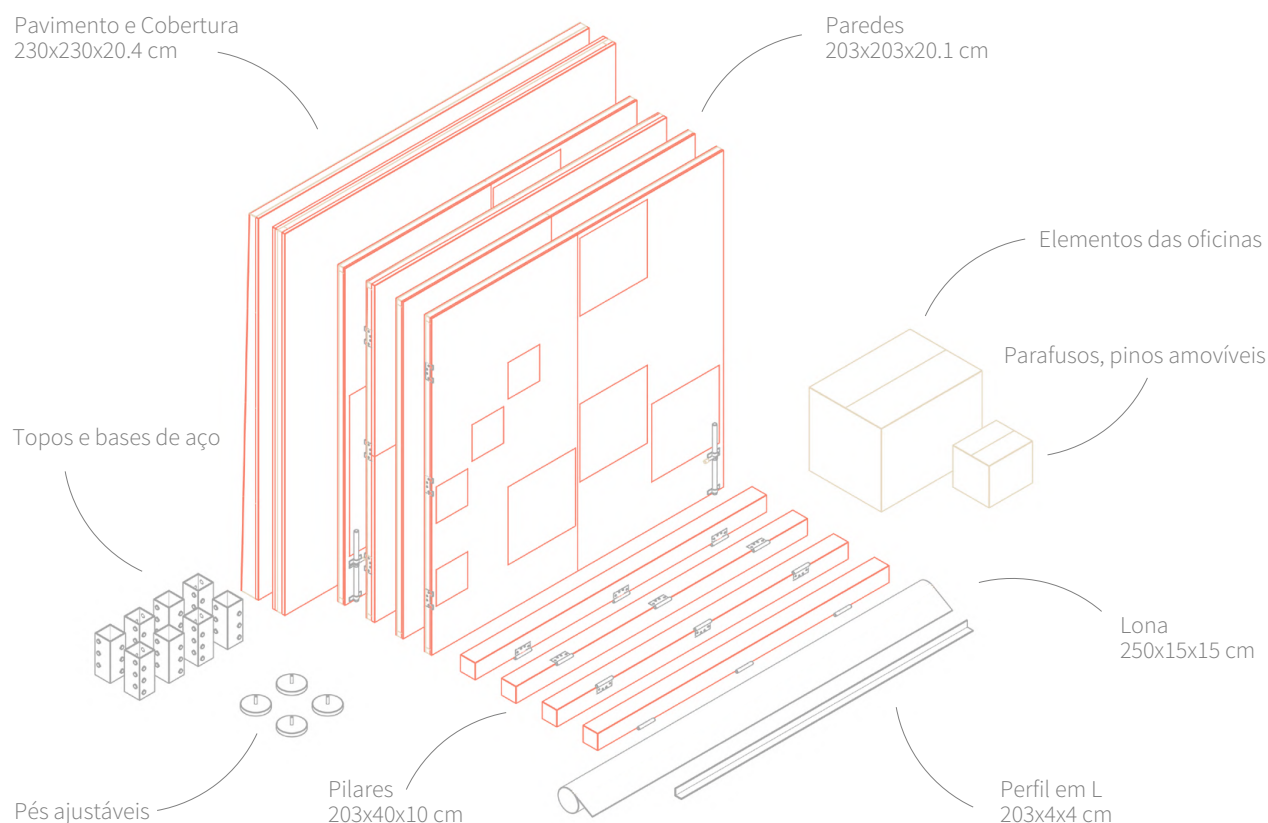
A escolha da madeira deu-se por três motivos principais. O primeiro, já enunciado, por ser um material que permite um maior controle no desenho e uma maior facilidade de construção. O segundo, por permitir um menor custo de produção e, em terceiro lugar, por ser um material mais leve do que, por exemplo, o aço. Este último motivo foi fundamental para manter o peso da maior parte dos componentes dentro dos limites daquilo que dois indivíduos conseguiriam movimentar durante a montagem da estrutura. Apenas a cobertura e o pavimento, devido às suas características, apresentam um peso superior.

Relativamente às paredes pivotantes, é necessário referir que estas estão planeadas para ficarem bloqueadas ao solo, através da utilização de um fecho ajustável (indicado na figura 85). Estes fechos, quando ajustados ao local de implantação, permitem o contraventamento da estrutura.

Fig. 85. Planta com indicação de materiais. Escala 1:2.

Fig. 86. Catalogação dos vários elementos e materiais.





3.2.4. Transporte e montagem

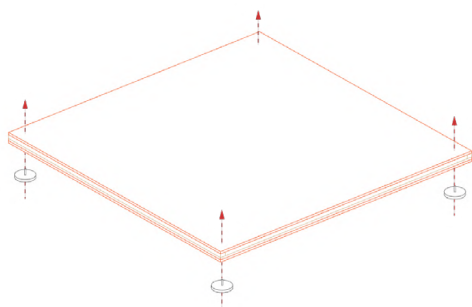
A proposta desenvolveu-se tendo em conta a vontade de tornar o seu transporte e a sua montagem o mais acessível possível. Esta premissa surge para que o projeto seja implementado no maior número de espaços possíveis. Posto isto, o projeto será transportado para o local com a maioria dos elementos já construídos. Ou seja, tanto as paredes, como o pavimento e a cobertura são previamente executados, para que quando chegado ao local de implantação, seja apenas necessário encaixar os vários elementos.

A montagem em si, explicada por etapas na figura 88, realiza-se de forma rápida e intuitiva, uma vez que todos os encaixes estão assinalados no próprio projeto. Sendo assim, é necessário, em primeiro lugar, ajustar a altura dos pés e prendê-los ao pavimento, para colmatar ligeiras inclinações do terreno. Em segundo lugar, aparafusam-se os encaixes dos pilares, uma vez que estes são transportados separadamente, de forma a garantir a sua integridade. Os encaixes serão aparafusados ao pavimento e à cobertura, com buchas metálicas previamente colocadas. De seguida, é necessário encaixar os quatro pilares nos encaixes aparafusados ao pavimento no passo anterior. Estes prendem-se do mesmo modo, com a colocação de parafusos na junção das bases metálicas com as buchas dos pilares. O quarto passo de montagem é então a colocação da cobertura, através do alinhamento dos encaixes com os quatro pilares. Depois deste passo, basta encaixar as paredes. Para isso, é necessário alinhar as dobradiças e colocar os eixos amovíveis de cada uma. Para terminar, aconselha-se o travamento das paredes pivotantes através dos seus fechos, para que as paredes fiquem bem fechadas.

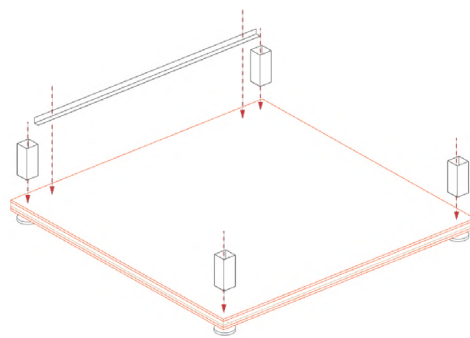
Nesta fase pretende-se envolver a comunidade na montagem da estrutura, promovendo, desde logo, a inclusão e a relação física e emocional com o mesmo. Se tal não for possível, pretende-se colmatar o distanciamento que a montagem por membros externos à comunidade pode criar, através do convite aos habitantes para a colocação dos elementos da Oficina.

Fig. 87. Elementos prontos para o transporte.

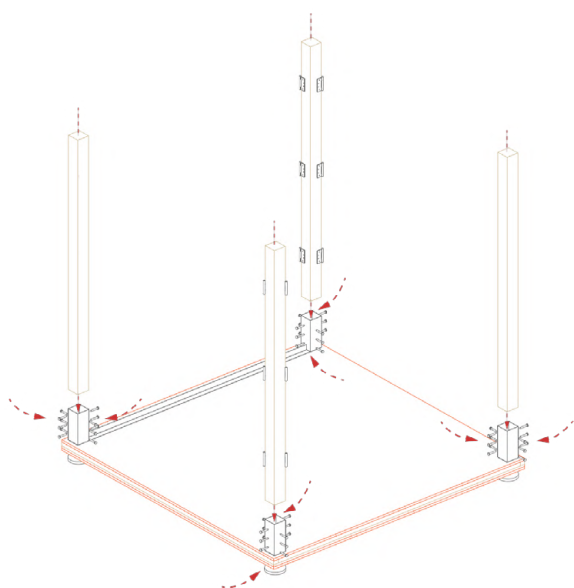
Fig. 88. Esquema da montagem.



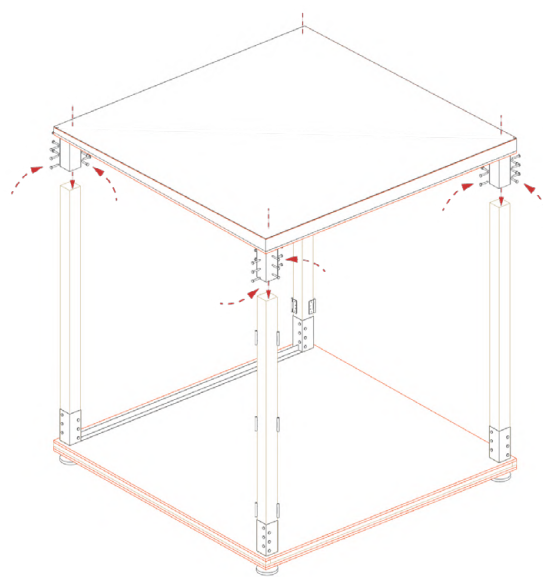
1. Ajustar a altura dos pés e encaixar o pavimento



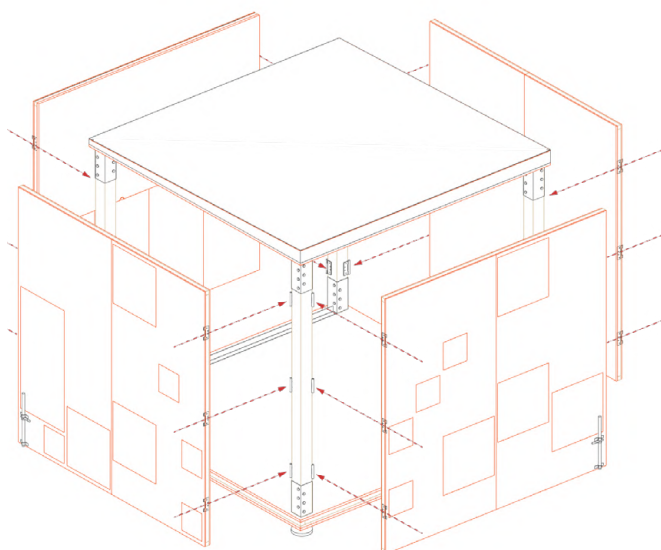
2. Aparafusar as bases em aço ao pavimento



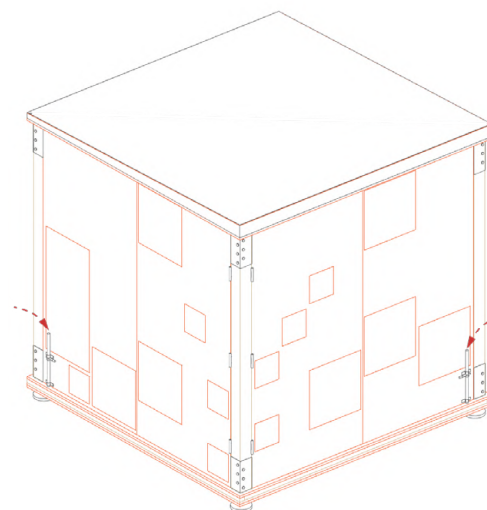
3. Encaixar e aparafusar os pilares com as dobradiças



4. Encaixar a cobertura previamente montada



5. Alinhar as dobradiças dos pilares e das paredes



6. Juntar as dobradiças e bloquear as paredes ao pavimento



3.2.5. Implantação no local

Depois da quarta fase de implementação, o projeto está pronto a ser vivenciado. Espera-se que os habitantes participem nas atividades propostas dentro de cada *Ludik's Cube*, e que, acima de tudo, encontrem no projeto um espaço de estar confortável, seguro e dinâmico. É expectável que transeuntes sem qualquer relação com o bairro sejam atraídos para interagir com o projeto, ainda assim, privilegia-se a apropriação do mesmo por parte da comunidade local.

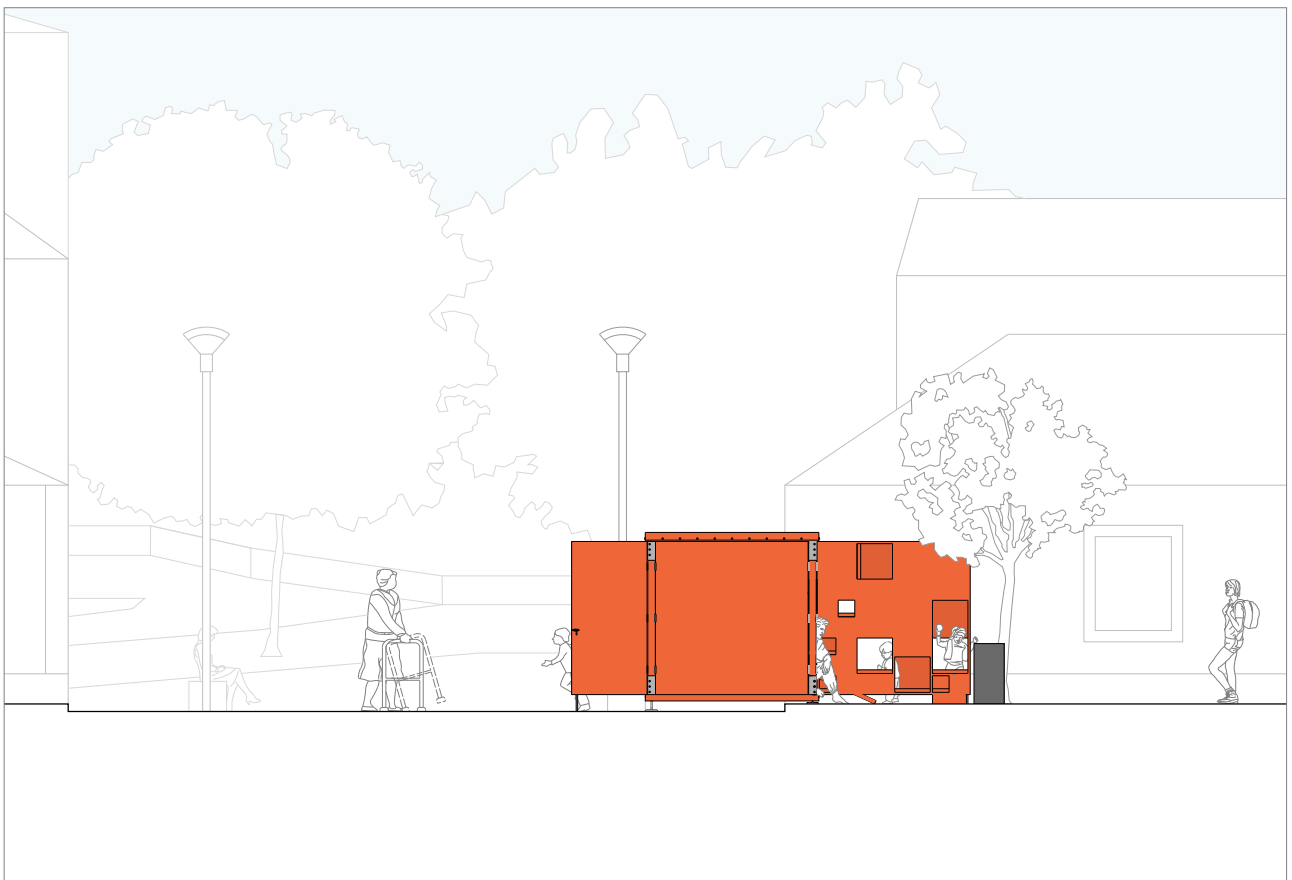
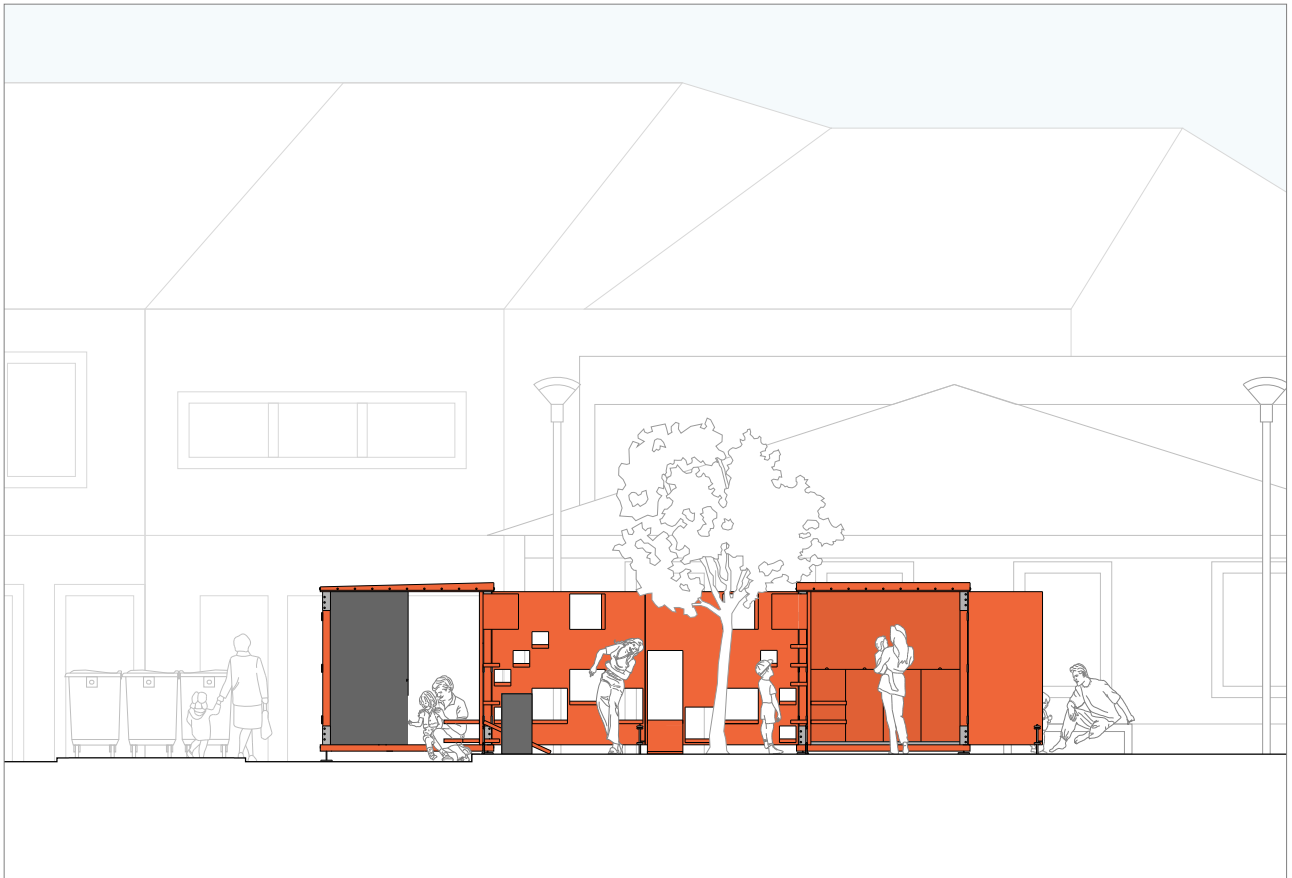
O local escolhido para a implantação no Bairro do Alboi, surgiu como tentativa de reverter alguns dos problemas urbanos analisados. Para tal, serão colocados dois *Ludik's Cube* entre o percurso pedonal e as áreas verdes. Deste modo, o local utilizado como corredor de passagem é ligeiramente interrompido, convidando à paragem, e parte do espaço verde passa a ser vivido graças à direção das paredes pivotantes – ver figura 89. Além disso, propõe-se a implantação num local relativamente central no jardim, não só para que seja visível a partir de todos os pontos de acesso, mas também de modo a que todos os habitantes estejam a uma distância semelhante dos elementos integrantes do projeto. É de notar que não se colocaram os *Ludik's Cube* exatamente no centro do jardim. Isto deve-se à vontade de aproximar o projeto de uma das árvores existentes no local, para que seja possível usufruir da sombra durante o dia.

Como enunciado anteriormente, a longo prazo, o objetivo da implementação no Bairro do Alboi é reativar algumas das dinâmicas que se perderam nos últimos anos. Através da criação de um espaço de encontro, as várias faixas etárias poderão brincar e aprender, conversar e observar, experimentar e descobrir. Serão partilhados conhecimentos e experiências, criando uma nova memória coletiva e dignificando a comunidade existente. Depois de cumprida a sua função no Bairro do Alboi, o *Ludik's Cube* poderá ser transportado para outro local, repetindo-se o ciclo de ativação táctica através do lúdico que este projeto permite.

Fig. 89. Planta da implantação da proposta no Bairro do Alboi.
Escala 1:100.
Planta à escala 1:1000 no anexo V.

Fig. 90. Alçados da implantação da proposta no Bairro do Alboi.
Escala 1:100.

Fig. 91. Colagem da implantação da proposta no Bairro do Alboi.
(na página 92)



1:100
0 1 m 5m







Considerações finais

“I’ll stay a child
Live right now
Please
make me small
like before
I wanna play,
wanna run free” ⁷⁷

Escrever sobre o lúdico enquanto se ouve as crianças a brincar ao longe: papagaios de papel, bolas, bicicletas, adultos, crianças, idosos... e eu na varanda. Pensar sobre o lúdico como quem anda de baloiço: olhando para a frente, voltando para trás, mas sempre com o mesmo objetivo em mente.

A presente dissertação encontra-se organizada em três partes distintas, no entanto, é importante reiterar que estas são indissociáveis para a completa compreensão do estudo realizado. Foi preciso apreender o significado e a tradução do *homo ludens* na sociedade ocidental, para depois assimilar a sua projeção no espaço público. Compreender primeiro o que é ser lúdico, para poder fazer uma cidade lúdica crítica e informada. Para culminar, a componente projetual deste trabalho é suportada por toda a teia teórica desenvolvida, evocando as temáticas abordadas e levantando novas questões sobre as mesmas.

Relativamente ao desenvolvimento teórico realizado, é de notar que este permitiu a elaboração de um móbil de referências (de projetos e de autores) em torno da temática da intervenção no espaço público através do jogo. Foi possível, através dessa base de exemplos e dos vários autores estudados, refletir sobre as temáticas inicialmente propostas e compreender que tipo de ferramentas podem ser utilizadas para a revitalização do espaço público de um modo lúdico e tático. Para além disso, a criação de uma constelação de casos de estudo, permitiu estabelecer um discurso crítico próprio ao longo de toda a dissertação.

Com os exercícios projetuais desenvolvidos, atingiu-se o objetivo de materializar as diversas temáticas analisadas e criar uma plataforma proporcionadora de ludicidade no decorrer do trabalho. Para tal, foram incorporadas três experiências pessoais de projeto: o *workshop* participativo “BB2040 - Transformation Laboratory”; a intervenção de urbanismo tático “Escadas para o pôr-do-sol”; e, por fim, o dispositivo “Ludik’s Cube”, desenvolvido em duas fases distintas.

Fig. 92. Baloiços no Parque Gleisdreieck, Berlim, 2021.

⁷⁷ FKJ. *Stay a child*. in VINCENT. 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=M7-6JlFsmRk&ab_channel=Fkj

O projeto “*Ludik’s Cube*” teve como objetivo ser um objeto de invocação de temáticas, não pretendendo ser visto como uma proposta completamente terminada. Sendo assim, e como referido previamente, a terceira parte da dissertação pretendeu, fundamentalmente, funcionar como um guião teórico da aplicação do projeto desenvolvido. Uma vez que é uma possibilidade dar continuidade à proposta com a participação no Orçamento Participativo com Ação Direta de Aveiro (OPAD), perspectiva-se colocar em prática o guião estruturado e responder a algumas questões relativas à construção e materialidade do projeto. O método de aplicação do projeto realizado no capítulo 3.2 permite não só a continuação desta proposta, mas também o acompanhamento para a elaboração de um novo projeto, com princípios equivalentes.

Relativamente à participação no OPAD 2023, é de notar que houve um desajuste entre a divulgação da sua calendarização e informação, e a data de conclusão deste trabalho. Apesar disso, a decisão de concorrer ao Orçamento Participativo tornou-se uma alavanca fundamental para o aprofundamento do projeto desenvolvido.

De modo a sintetizar a presente dissertação, é fundamental reter três ideias principais.

A primeira ideia é a de que o projeto *Ludik’s Cube* permitiu aprofundar o meu conhecimento arquitetónico, quer ao nível das referências utilizadas, quer ao nível da estruturação do projeto em si. Tendo sempre como base a questão “Como é que eu conseguiria construir este elemento sozinha?”, desenvolvi um projeto com uma tipologia e uma materialidade com as quais ainda não tinha tido oportunidade de contactar no meu percurso académico.

A segunda ideia a reforçar é a de que a sociedade ocidental tem vindo a adquirir, cada vez mais, uma predisposição para a instauração de uma condição lúdica no seu quotidiano. É, no entanto, necessário, promover um olhar táctico e um discurso crítico no desenvolvimento do espaço público, de forma a que esta condição possibilite a exploração de projetos como os apresentados ao longo da presente dissertação.

Em terceiro lugar, gostaria de me posicionar relativamente ao modo de fazer cidade. Acredito numa cidade participada; na importância de ter um espaço público desenhado para a comunidade; e no urbanismo táctico como ferramenta para a aproximação do cidadão ao espaço urbano. Além disso, vejo a utilização do lúdico como uma oportunidade única para a facilitação da criação de uma ponte entre um habitante e o outro, entre o transeunte e o local, entre o cidadão e novos pontos de vista. São projetos com as características enunciadas que permitem empoderar o cidadão comum, mostrando que é possível criar um sentimento de pertença e de responsabilização face ao espaço público que habitam.

Iniciei a presente dissertação afirmando que uma das condições para a definição do jogo, era este não ter um fim para lá de si mesmo. Resta-me portanto concluir que esta dissertação, como a vida, deve ser encarada como um laboratório de aprendizagens em constante mudança, onde através de uma condição lúdica, foi possível criar novas ligações com o que me rodeia.

Fontes de informação

Artigos

Baptista, Luís Vicente. “Territórios lúdicos (e o que torna lúdico um território): Ensaando um ponto de partida.” *Actas dos ateliers do Vº Congresso Português de Sociologia*: pp. 90-96.

Herrington, Susan. *Seven Cs: an informational guide to young children’s outdoor play spaces*. Vancouver: Landscape Research, 2006.

Hirsch, Alison B. “”Open Space” to “Public Space”: Activist Landscape Architects of the 1960s.” *Landscape Journal* 33, nº2 (2014): pp. 173-194.

Sennett, Richard. “The Open City.” *Urban Age* (Berlin), 2006.

Documentos académicos

Bentley, Susan M. “Friedrich Schiller’s play: a theory of human nature in the context of the eighteenth century study of life.” Tese de Doutoramento, Universidade de Louisville, 2009.

Pelembe, Tito Moisés. *Apropriação e Reinvenção dos Jogos Espontâneos em Prática Artística Relacional como meio de Intervenção Urbana*. Dissertação de Mestrado, Universidade do Porto, 2020.

Exposições

Malaud, David (curador); Tavares, André; Martins, Ivo Poças; Hirsch, Nikolaus e Libert, Cédric (co-curadores). *architects at play*. Lisboa: CCB Garagem Sul, 09.2021 a 01.2022. Visitada pela autora em outubro de 2021.

Livros e revistas

Alves, Margarida Brito (coord). *Flâneur: new urban narratives*. Lisboa: Procur.arte, 2016.

Arce, Rodrigo Pérez De. *City of play: An Architectural and Urban History of Recreation and Leisure*. 1ª ed.: Bloomsbury Academic, 2018.

Baricco, Alessandro. *The Game*. Barcelona: Anagrama, 2019.

Bauman, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. 1ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.

Burkhalter, Gabriela. *The Playground Project*. Zurique: JPR Ringier, 2016.

Caillois, Roger. *Os Jogos e os Homens - A máscara e a vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990, 1958.

Certeau, Michel De. *A invenção do cotidiano*. 3ª ed. Brasil: Editora Vozes Ltda., 1980, 1998.

Dardi, Domitlla. *The playground as a symbolic form of society and design culture*. Mantova: Corraini Edizioni, 2022.

Eyck, Aldo van. *The Child, the City and the Artist - An essay on architecture, The in-between realm*. Ed. Vincent Ligtelijn e Francis Strauven. SUN, 1962.

Eyck, Aldo van. *The Playgrounds and the City*. Ed. Liane Lefaivre and Ingeborg de Roode. Roterdão: NAI Publishers, 2002.

Faustino, Didier Fiúza. *Não confiem nos arquitectos*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2011.

Fizek, Sonia; Fuchs, Mathias; Ruffino, Paolo e Schrape, Niklas (ed). *Rethinking Gamification*. Alemanha: meson press, 2014.

Fragateiro, Fernanda. *Caixa para guardar o vazio*. Lisboa: Assírio e Alvim, 2007.

Friedberg, M. Paul. *Is this our utopia?* in *The social impact of urban design*. Chicago: Center for Policy Study, University of Chicago, 1971.

Gehl, Jan. *A vida entre edifícios*. 1ª ed. Lisboa: Livraria Tigre de Papel, 2017, 1971.

Ginoulhiac, Marco; Neiva, Ana; Coelho, Rodrigo (ed). *Ludic architecture*. Porto: CEAU, 2017.

Groos, Karl. *The Play of Man*. Nova Iorque e Londres: D. Appleton and Company, 1912, 1898.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 2003. 1938.

Isaacs, Ken. *How to build your own living structures*. Nova Iorque: Harmony Books, 1974.

Jackson, Paul. *Folding techniques for designers: from sheet to form*. Londres: Laurence King Publishing Ltd, 2020. 2011.

Larsen, Lars Bang; Arce, Rodrigo Pérez de. *Playgrounds: reinventing the square*. Madrid: Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofia, 2014.

Lefaivre, Liane. *Ground-Up City: Play as a design tool*. Roterdão: 010 Publishers, 2007.

Lefebvre, Henri. *O direito à cidade*. [Le Droit à la ville]. 1ª ed. Lisboa: Estúdio e Livraria Letra Livre, 2012, 1968.

Lichtenstein, Claude; Haberli, Alfredo W. (ed). *Far vedere l'aria: making air visible : a visual reader on Bruno Munari*. Baden: Link Lars Muller Publisher, 2000.

Lopes, Adília. *Estar em casa*. Assírio e Alvim, 2018.

Lydon, Mike; Garcia, Anthony. *Tactical Urbanism: Short-term Action for Long-term Change*. Island Press, 2015.

Machado, José Pedro. *Dicionário etimológico da língua portuguesa: com a mais antiga documentação escrita e conhecida de muitos dos vocábulos estudados*. 5ª ed. Vol. I e III, Lisboa: Livros Horizonte, 1989. vol. I. P.448, 464; vol. III. P.349.

Munari, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. [Da Cosa Nasce Cosa]. Lisboa: Edições 70, 1982. 1981.

Peran, Martí (ed). *Post-It City: cidades ocasionais*. Barcelona: SEACEX, 2009.

Perec, Georges. *Species of Spaces and Other Pieces*. Londres: Penguin Classics, 2008, 1974.

Schiller, Friedrich. *Letters Upon the Aesthetic Education of Man*. blackmask online, 2002. 1794.

Schleifer, Simone (ed). *Casa pequeñas*. Koln: Taschen, 2005.

Schlueter, Sebastian. *Actors of Urban Change Magazin 2017-2019*. Stuttgart: Robert Bosch Stiftung, 2019.

Serra, Josep M^a. *Elementos urbanos: mobiliario y microarquitectura*. Barcelona: Gustavo Gil, 1996.

Sicart, Miguel. *Play Matters*. Playful Thinking. Stone: MIT Press, 2014.

Sutton-Smith, Brian. *The ambiguity of play*. EUA: Harvard University Press, 1997.

Ward, Colin. *The child in the city*. 1978.

Websites

Burkhalter, Gabriela. *The Playground Project*. <http://architektur fuer kinder.ch/> [11.05.2022].

Instituto Nacional de Estatística. *Censos*. <https://censos.ine.pt/> [24.02.22].

Lage & Sá - Ferragens e Artigos Sanitários. <https://www.lagesa.pt/> [21.01.23].

Online Etymology Dictionary, 2001-2022. <https://www.etymonline.com/word/play> [06.07.22].

Tactical Urbanist's Guide to getting it done. <http://tacticalurbanismguide.com/about/> [11.05.2022].

TerraVivaCompetitions. *Tactical Urbanism Now! 2021*. <https://www.terravivacompetitions.com/tactical-urbanism-now-competition-2021/> [17.01.22].

Orçamento Participativo com Ação Direta. <https://opad.cm-aveiro.pt/> [09.03.23].

Videos

Bernstein, Michael; Schurenberg, Anja. *Moving Libraries - Where Books Mean the World*, Produção Bernsteinfilm, 2019. Disponível em: <https://www.rtp.pt/programa/tv/p39082> [01.02.22].

Whyte, William H.. *The Social Life of Small Urban Spaces*. 1980. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/mod/resource/view.php?id=2089178djj> [09.01.23].

Lista de Figuras

Fig. 1. A autora no seu quarto, 2005.

Fig. 2. “Grande Núcleo” de Hélio Oiticica, 1960. Disponível em: Betsy, Jackeline (2021) “O que é a arte cinética?” in *Soulart*. <https://soulart.org/artes/o-que-e-arte-a-cinetica> [07.02.2023].

Fig. 3. “Per poesie” de Mario Giacomelli, c.1960. Disponível em: “Mario Giacomelli: Revisited” (2021) in *Black Box Projects*. <https://blackboxprojects.art/fr/exhibitions/30/works/artworks1177/> [07.02.2023].

Fig. 4. Autora em carrossel na Disneyland, Paris, 2007.

Fig. 5. Tempelhofer Feld, Berlim, 2021. Fotografia de Ruben Vasques.

Fig. 6. Hall do LIT Open Innovation Center, Linz, RIEPL RIEPL Architects. Disponível em: Pretterhofer, Heidi. “Case Study: LIT Open Innovation Center (JKU Linz)” in *We Like Blog*. <https://www.platform-austria.org/en/blog/lit-open-innovation-center> [20.09.2022].

Fig. 7. Praça de São Marcos às 9h, Veneza, 2021. Fotografia da autora.

Fig. 8. Exemplo de cidadã a regar uma árvore em Berlim. Disponível em: Derks, Sanne; Ambrose, Luke. “The urban gardeners of Berlin”. in *Five Media*. <https://fivemedia.com/articles/the-urban-gardeners-of-berlin/> [10.02.2023].

Fig. 9. Bisavó da autora a saltar à corda (esquerda), 1966.

Fig. 10. Parque Infantil em Trinity, Dallas, Texas, 1900-1910. Disponível em: “47 dangerous old playgrounds that our great-grandparents somehow survived” in ClickAmericana. <https://clickamericana.com/topics/family-parenting/life-for-kids/dangerous-old-playgrounds-our-great-grandparents-somehow-survived> [08.11.2022].

Fig. 11. “La voiture fondue” de Robert Doisneau, 1944. Disponível em: <http://www.artnet.fr/artistes/robert-doisneau/la-voiture-fondue-cXTTMJfHRbcfQOQuSWNP0Q2> [16.09.2022].

- Fig. 12. Parque infantil de Dijkstraat. Aldo van Eyck, Amsterdão, 1954.** Disponível em: Gil Fournier E., Mauro. “An Ethic of Care in Urban Interventions” in polis. <https://www.thepolisblog.org/2012/06/ethic-of-care-in-urban-interventions.html> [08.11.2022].
- Fig. 13. Uma família num carrossel, 1960.** Disponível em: Schmalbruch, Sarah (2019) “40 vintage photos of amusement parks that show how glamorous they used to be” in *Insider*. <https://www.insider.com/amusement-parks-photos-vintage-retro-2018-7> [10.04.2023].
- Fig. 14-15. “Journée dans la rue”, GRAV, Paris, 1966.** Disponível em: “Une journée dans la rue - Programme du Mardi 19 avril 1966”, G.R.A.V. 01 a 04- disponível em <http://julioleparc.org/g.r.a.v.html> [15.07.2022].
- Fig. 16. “Homo Ludens: Back Side”, Katrin Korfmann, 2022.** Disponível em: *Bradwolff and Partners*. https://bradwolff-partners.nl/portfolio_page/katrin-korfmann-homo-ludens/ [10.04.2023].
- Fig. 17. Centro de Großräschen, Brandenburgo, 2021.** Fotografia da autora.
- Fig. 18. Lago de Großräschen, Brandenburgo, 2021.** Fotografia da autora.
- Fig. 19-20. Workshop ‘BB2040 – Transformation Laboratory’, Großräschen, 2021.** Fotografia da autora.
- Fig. 21. Trampolins em Alexanderplatz, 2017.** Fotografia da autora.
- Fig. 22. Basketball Court #6, Harmen de Hoop, Amsterdão, 1992.** Disponível em: *Harmen de Hoop*. <https://harmendehoop.com/13-2/> [13.02.2023].
- Fig. 23. Merry-go-round, Nuno Pimenta, Ponta Delgada, 2013.** Disponível em: *Nuno Pimenta*. <https://www.nunopimenta.com/MERRY-GO-ROUND-2013-1> [13.02.2023].
- Fig. 24. Fountain Hacks, LIKEarchitects, Guimarães, 2012.** Fotografia de Dinis Sottomayor, disponível em: “LikeArchitects - Fountain Hacks” in *Divisare*. <https://divisare.com/projects/289546-likearchitects-andreia-garcia-dinis-sottomayor-fountain-hacks> [05.09.2022].
- Fig. 25. Bancos Alegales, Recetas Urbanas, Vigo, 2006.** Disponível em: *Recetas Urbanas*, 2023. <https://recetasurbanas.net/proyecto/bancos-alegales/> [30.11.2022].
- Fig. 26. Hacktivist Dublin, Florian Rivière, Dublin, 2012.** Disponível em: “homo ludens” in *landscape theory - talking about landscapes (and Landscape Design)*. <https://landscapetheory1.wordpress.com/tag/florian-riviere/> [13.02.2023].
- Fig. 27. Jardim da Venda Nova, coletivo nora, Águeda, 2014.** Disponível em: <https://www.facebook.com/ColetivoNora/photos> [13.02.2023].
- Fig. 28. Jardim da Venda Nova, coletivo nora, Águeda, 2020.** Disponível em: Disponível em: <https://www.facebook.com/ColetivoNora/photos> [13.02.2023].
- Fig. 29. Utilização da rua através do jogo, Porto, 2020.** Disponível em: <https://www.timeout.pt/porto/pt/coisas-para-fazer/praca-da-alegria-fc> [13.02.2023].
- Fig. 30. Prova Pilot, LOCA studio, 2017.** Fotografia de Adrià Goula, disponível em: *Divisare*. <https://divisare.com/projects/385626-loca-studio-adria-goula-prova-pilot-salou-d-estiu-2017> [13.02.2023].
- Fig. 31. Portable Parks, Bonnie Ora Sherk, 1970.** Disponível em: “Early Public Landscape Art By Bonnie Ora Sherk Featured In SFMOMA Show” in *A Living Library*, 2011. <https://alivinglibrary.org/art-landscape-architecture-systemic-design/early-art-bonnie-ora-sherk-featured-sfmoma-show> [13.02.2023].
- Fig. 32 - 34. Várias fases do projeto “Vestir os vazios da cidade”, VivaCidade, Aveiro, 2014 a 2016.** Disponível em: <https://www.facebook.com/vivacidade.aveiro/> [15.03.2023].

Fig. 35. Jantar comunitário na Travessa das Bargas, Vivó Bairro, 2016. Disponível em: <https://www.facebook.com/vivobairro/photos> [15.03.2023].

Fig. 36. Zona lúdica na Praça Marquês de Pombal, Vivó Bairro, 2016. Disponível em: <https://www.facebook.com/vivobairro/photos> [15.03.2023].

Fig. 37. Instalação de Inspiração Marítima, Vivó Bairro, 2016. Disponível em: <https://www.facebook.com/vivobairro/photos> [15.03.2023].

Fig. 38. ‘Escadas para o pôr-do-sol’, coletivo 6 2 4, Aveiro, 2022. Fotografia de Ruben Vasques.

Fig. 39. Projeto em construção. Fotografia de Ruben Vasques.

Fig. 40. Utilização da escada no dia da inauguração. Fotografia de Ruben Vasques.

Fig. 41. Intervenção da artista Zooter nos painéis, 2023. Fotografia da autora.

Fig. 42. Registos de diversas utilizações da Escada, 2023. Fotografias de Miguel Coutinho e Cláudia Stattmiller.

Fig. 43. Colagem da proposta *Ludik’s Cube*. Realizado pela autora.

Fig. 44. Explicação do projeto, mapa do Porto. Realizado pela autora.

Fig. 45. Percentagem de população residente em Portugal e no Porto, por grupos etários. Diagrama realizado a partir de “Instituto Nacional de Estatística” in *Censos*. <https://censos.ine.pt/> [24.02.22].

Fig. 46. Esquema da ocupação dos lugares de estacionamento. Realizado pela autora.

Fig. 47. *Porta Park*, Izmo, Turim, 2012. Disponível em: “Porta-Park: Mobile Urban Square the Size of a Parking Spot” in *WeUrbanist*. <https://weburbanist.com/2013/08/22/porta-park-mobile-urban-square-the-size-of-a-parking-spot/> [22.09.2022].

Fig. 48. *Mobile Hospitality*, Chmara Rosinke, Berlim, 2012. Disponível em: “Mobile Hospitality” in *Chmara Rosinke*. <https://chmararosinke.com/Mobile-Hospitality> [22.09.2022].

Fig. 49. *Grande Vaca Mecânica*, Lina Bo Bardi, 1988. Disponível em: “Exposición “Lina Bo Bardi: tupí or not tupí” en la Fundación Juan March”, 2018. <https://tectonica.archi/articles/exposicion-lina-bo-bardi-tupi-or-not-tupi-en-la-fundacion-juan-march/> [15.11.2022].

Fig. 50. Esquissos do processo de procura da forma. Montagem da autora.

Fig. 51. *Infobox Metro Cubo*, MPT3, Itália, 2010. Fotografia de Lucrezia Montalbò disponível em: *Divisare*. <https://divisare.com/projects/236945-domenico-tanese-lucrezia-montalbo-infobox-metro-cubo> [15.11.2022].

Fig. 52. *The Tiny Travelling Theatre*, *Aberrant Architecture*, Londres, 2012. Disponível em: *Aberrant Architecture*. <https://aberrantarchitecture.com/projects/the-tiny-travelling-theatre> [17.11.2022].

Fig. 53. *LEA, Lugares Publicos*, México, 2016. Disponível em: *Divisare*. <https://divisare.com/projects/340405-lugares-publicos-lea> [17.11.2022].

Fig. 54. *W.O.W*, *ConstructLab*, Suíça, 2017. Fotografia de Francesco Taurisano disponível em: *ConstructLab*. <https://www.constructlab.net/projects/w-o-w/> [17.11.2022].

Fig. 55. Planta do interior do cubo. Realizado pela autora.

Fig. 56. Axonometrias das seis oficinas projetadas. Realizado pela autora.

Fig. 57. Esquema da montagem do Cubo. Realizado pela autora.

Fig. 58. *Storefront for Art and Architecture*, Steven Holl e Vito Acconci, Nova Iorque, 1992. “Storefront for Art and Architecture” in *Steven Holl Architects*. Disponível em: <https://www.stevenholl.com/project/storefront-for-art-and-architecture/> [17.11.2022].

Fig. 59. *Paperwork n°1*, David Umemoto, 2020. Disponível em: *David Umemoto*. <https://davidumemoto.com/paperwork-no-1> [22.09.2022].

Fig. 60. *Quadrato nella terza dimensione*, Bruno Munari, 1951. Disponível em: “*Quadrato nella terza dimensione, lamiera verniciata, 1951-91, riedizione in 9 copie del 1991, esposto al PS.1 di New York nell’ambito della mostra Minimalia (1999)*” in *Munart*. <https://www.munart.org/index.php?p=14> [15.11.2022].

Fig. 61. Estudo do desenho das paredes móveis do Ludik’s Cube. Realizado pela autora.

Fig. 62. Planificação da maquete das Paredes Móveis. Realizado pela autora.

Fig. 63. Resultado da maquete de papel. Fotografia da autora.

Fig. 64. Axonometria do Ludik’s Cube no Bairro do Alboi. Realizado pela autora.

Fig. 65. Planta da análise dos espaços lúdicos de Aveiro. Escala 1:10 000. Realizado pela autora.

Fig. 66. Zona das Barrocas (B). Fotografia da autora.

Fig. 67. Bairro do Liceu (C). Fotografia da autora.

Fig. 68. Bairro do Alboi (A). Fotografia da autora.

Fig. 69. Vista aérea do Bairro do Alboi com sinalização do local das figuras 70 a 72. Montagem da autora a partir do Google Earth.

Fig. 70. Jardim do Alboi. 25.03.2023. Sábado pelas 18h. Fotografia da autora.

Fig. 71. Jardim do Alboi. 18.09.2022. Domingo pelas 17h. Fotografia da autora.

Fig. 72. Jardim do Alboi. 16.09.2022. 5ª feira pelas 18h. Fotografia da autora.

Fig. 73. Esquissos das Oficinas. Realizado pela autora.

Fig. 74. Esquissos do projeto. Realizado pela autora.

Fig. 75. *Talk Box*, António Cruz Lopes e Ana Cortez Barbosa, 2012. Fotografia dos autores. Disponível em: Lopes, António Cruz. “*Talk Box*” in *Divisare*. <https://divisare.com/projects/283160-antonio-cruz-lobes-talk-box> [22.03.2023].

Fig. 76. *Caixa para guardar o vazio*, Fernanda Fragateiro, 2005. Fotografia de José Alfredo e Mark Ritchie. Disponível em: “*Caixa para guardar o vazio*” in *Fernanda Fragateiro*. <https://www.fernandafragateiro.com/caixa/index.htm> [22.03.2023].

Fig. 77. *Walden*, Nils Holger Moormann, 2007. Disponível em: “*Walden*” in *Nils Holger Moormann*. <https://www.moormann.de/cms/en/project/walden/> [22.03.2023].

Fig. 78. *Uma bailarina espe(ta) cular*, Moradavaga, 2017. Disponível em: “*Uma bailarina es(ta)cular*”. in *moradavaga*. <https://moradavaga.com/UMA-BAILARINA-ESPE-TA-CULAR> [22.03.2023].

Fig. 79. *Crate House*, Allan Wexler, 1990. Disponível em: “*Crate House*” in *Allan Wexler*. <http://www.allanwexlerstudio.com/projects/crate-house> [03.02.2023].

Fig. 80. *en secret*, Nathalie Elemento, 2006. Disponível em: “*en secret*” in Nathalie Elemento. <http://www.elemento.fr/?proj=71> [22.03.2023].

Fig. 81. Maquete de estudo à escala 1:10. Realizado pela autora.

Fig. 82. Abertura do *Ludik's Cube*. Escala 1:40. Realizado pela autora.

Fig. 83. Fotografia da maquete - estrutura das paredes. Escala 1:10. Realizado pela autora.

Fig. 84. Cortes com a marcação da estrutura. Escala 1:40. Realizado pela autora.

Fig. 85. Planta com indicação de materiais. Escala 1:2. Realizado pela autora.

Fig. 86. Catalogação dos vários elementos e materiais. Realizado pela autora.

Fig. 87. Elementos prontos para o transporte. Realizado pela autora.

Fig. 88. Esquema da montagem. Realizado pela autora.

Fig. 89. Planta da implantação da proposta no Bairro do Alboi. Realizado pela autora.

Fig. 90. Alçados da implantação da proposta no Bairro do Alboi. Realizado pela autora.

Fig. 91. Colagem da implantação da proposta no Bairro do Alboi. Realizado pela autora.

Fig. 92. Baloios no Parque Gleisdreieck, Berlim, 2021. Fotografia de Ruben Vasques.

Anexos

Anexo I - Publicação P3 “Escadas para o pôr-do-sol”	108
Anexo II - Documentação do concurso TUN	110
2.1. Certificado de participação	111
2.2. Relatório do júri	112
2.3. Regulamento	113
Anexo III - Painéis submetidos no concurso TUN	126
Anexo IV - Maquete de papel das Paredes Lúdicas	130
Anexo V - Planta 1:1000 da implantação de <i>Ludik’s Cube</i> no Bairro do Alboi	132
Anexo VI - Guião para conversa com comunidade	134
Anexo VII - Desenhos 1:20 do projeto Ludik’s Cube	136
Anexo VIII - Registos fotográficos das maquetes realizadas	149
8.1. Maquete de estudo a 1:25	150
8.2. Maquete de estudo das paredes a 1:10	151
8.3. Maquete de estudo a 1:10	152

Anexo I

Publicação P3 “Escadas para o pôr-do-sol”

Notícia do Publico P3 disponível em:

<https://www.publico.pt/2022/09/10/p3/noticia/escada-vista-sol-reflexao-cidades-2019954>

O projeto foi primeiramente publicado no Diário de Aveiro (formato físico) e na Aveiromag, disponível em:

<https://www.aveiromag.pt/2022/09/06/ha-umas-escadas-para-o-por-do-sol-que-tambem-sao-um-grito-de-alerta/>

24 • Público • Sábado, 10 de Setembro de 2022

Local Jovens arquitectos intervêm no espaço público em Aveiro

Esta escada tem vista para o pôr do Sol e para uma reflexão sobre as cidades

Mais do que um grupo de amigos que partilham a mesma formação – Arquitectura –, o Colectivo 6 2 4 quer reflectir e intervir nas cidades. O seu primeiro projecto no espaço público foi instalado em Aveiro

Maria José Santana

Podia ser apenas uma escada vermelha de três degraus, feita a partir de paletes inutilizadas, mas tem um propósito muito especial: tem vista para o pôr do Sol, devolvendo a quem passa pela Avenida da Força Aérea Portuguesa, em Aveiro, o acesso à paisagem que a vedação metálica, entretanto ali instalada, veio roubar. A instalação partiu da iniciativa do Colectivo 6 2 4, formado por seis jovens finalistas do curso de arquitectura (Universidade do Porto), e pretende alertar, “de uma forma subtil, para o impacto que uma simples vedação metálica pode ter na vivência de uma cidade”. Ainda que este seja o seu primeiro projecto em espaço público, o grupo prepara outras acções, tendo já uma ideia em discussão. A perspectiva passa por continuar a desenvolver um “espírito crítico sobre o espaço público e privado e das relações que podem estabelecer entre si”.

Os jovens Raquel Stattmiller, Ruben Vasques, Beatriz Rosendo, Maria Eduarda Filipe, Miguel Van-Zeller e Patrícia Varão Moreira dizem ter o desejo de serem “agentes activos na comunidade”. “Estivemos seis anos a fazer o curso de Arquitectura, agora é o momento de usar livremente o que fomos assimilando, sem nos levarmos demasiado a sério. Neste sentido, unimo-nos para poder transformar as nossas ideias em acções e encontramos neste grupo o apoio, a consciência e a amizade que tornam possíveis as nossas intervenções”, contam ao PÚBLICO, a pretexto da instalação que acabam de concretizar em Aveiro – é nesta cidade que habita Raquel; os restantes elementos do colectivo moram na Póvoa de Varzim, Coimbra, Viseu e Maia.

As Escadas para o pôr do Sol, assim se designa a instalação colocada na Avenida da Força Aérea Portuguesa, parecem ter merecido acolhimento por parte dos moradores daquela zona habitacional. “Recentemente, reparámos que a intervenção mudou ligeiramente de sítio. Ao subirmos os três degraus, percebemos porque: no local inicial, apesar de estar centrado relativamente à rua, havia um caniço-de-água que impedia uma pequena parte da vista; no novo lugar, isso já não acontece”, contam. Raquel, Ruben, Beatriz, Maria Eduar-

RUBEN VASQUES

da, Miguel e Patrícia decidiram manter o novo posicionamento, atendendo a que o objectivo do projecto passa, precisamente, por os habitantes se sentirem “à vontade para se apropriarem do espaço onde vivem”.

Não obstante a sua curta existência – foi fundado em 2021, sendo que dois dos seus elementos já concluíram o curso –, o Colectivo 6 2 4 já teve oportunidade de participar no Concurso *Dwelling in Transition – Experiences From Lockdown*, promovido pela ESAD (Escola Superior de Artes e Design), tendo sido nomeado como um dos 28 trabalhos seleccionados para exposição e publicação, num contexto de 126 propostas submetidas. A este projecto soma-se ainda a participação em “dois ateliers performativos, um no Porto, *O Corpo Presente*, e outro em Lausanne, *O Corpo Urbano*”, destacam. Aqui, experimentaram “diferentes maneiras de mover o corpo em relação a uma cadeira e ao espaço público, utilizando este objecto como dispositivo mediador do corpo no espaço”, desvendam.

Outros projectos na calha

Os elementos Colectivo 6 2 4 não estão presos a uma só cidade ou região. “Quando surgem as oportunidades, seja em concursos, investigações, ou, como no caso de Aveiro, uma emergência do espaço público, fazemos o esforço de síntese criando a intervenção”, apontam. “O mundo é uma oportunidade para nós e tentamos manter um olhar crítico, para que, quando surja o espaço e o tempo certo, os possamos transformar através do nosso ponto de vista”, acrescentam, sem deixarem de reconhecer que se sentem “mais felizes” em intervir nos problemas das cidades onde cresceram. “Acaba por ser o ambiente que temos mais próximo da consciência e da alma”, frisam.

Talvez por isso mesmo, um dos seus próximos projectos “será também um novo ponto de vista sobre a cidade, mais precisamente, sobre Viseu”, anunciam, sem desvendar grandes pormenores. “Não podemos ainda partilhar o verdadeiro significado desta iniciativa, mas o seu âmbito está directamente relacionado com o espaço público e com as relações de familiaridade que estabelecemos com ele”, relatam.



O objectivo foi devolver o acesso à paisagem que a vedação metálica veio roubar

Anexo II

Documentação do concurso “*Tactical Urbanism Now! 2021*”

- 2.1. Certificado de participação
- 2.2. Relatório do júri
- 2.3. Regulamento



INTERNATIONAL DESIGN COMPETITION

TACTICAL URBANISM NOW #2021

Finalist

TerraViva Competitions certifies that
Raquel Coutinho

was selected among the Finalist proposals with the project entitled "Ludik's Cube"

TerraViva Editorial Director

Milan, 26/04/2022



© TerraViva Competitions - www.terravivacompetitions.com - info@terravivacompetitions.com



TERRAVIVA COMPETITIONS

WINNERS:

1st PRIZE: "Rewilding Japan: A Playscape of Collective Memories" - 18091

2nd PRIZE: "Encuentro" - 16933

3rd PRIZE: "GREEN TAMBURI: Europe's Largest Agricultural Hub" - 17319

GOLDEN MENTIONS:

GOLDEN MENTION: "EnMoto SPT: Social Public Transport" - 16975

GOLDEN MENTION: "Filling the Blanks" - 17625

GOLDEN MENTION: "3 Theaters" - 18061

GOLDEN MENTION: "Oasis in the Urban Desert" - 18129

HONORABLE MENTIONS:

HONORABLE MENTION: "Urban Platforms" - 16588

HONORABLE MENTION: "NEW FORMS OF CO-URBANITY" - 16862

HONORABLE MENTION: "Co-Encrypting Murmur" - 16931

HONORABLE MENTION: "The Upper Space" - 16953

HONORABLE MENTION: "Teatro Estacion Cultural Tapachula" - 16960

HONORABLE MENTION: "@babel_t" - 17473

HONORABLE MENTION: "Collection Point" - 17891

HONORABLE MENTION: "City Hall Square" - 17983

HONORABLE MENTION: "Garden of Everyday Relations at Chai Chee" - 18016

HONORABLE MENTION: "PARANOMASIA" - 18227

FINALISTS:

"(little) Manila? From resilience to conviviality in Hong Kong" (16892) – "Bringing people together" (16912) – "TurnAWor(l)d" (16916) – "Miniature Agricultural Space In The City" (16918) – "Craft Yard" (16980) – "Play-Scape" (17282) – "People's Promenade" (17482) – "OSMOSIS Han-River" (17489) – "Dialogue of the Balloons" (17682) – "LUDIK'S CUBE" (18215) – "The Murmuring of Rain" (18222) – "Growing Village" (18223) – "Recomposing the city: a multisensory path for safety and inclusiveness" (18600).

Milan, 21st April 2022



TACTICAL URBANISM NOW!

2021

THE REAPPROPRIATION OF
PUBLIC SPACE

1

ABOUT

Intro III
Tactical Urbanism Now! V

2

BRIEF

The Competition VII
Project Areas & Locations IX

3

PROJECT

Choose Your Own Site XI
Design a Tactical Intervention XIII
Evaluation Criteria XV

4

SUBMISSION

Submission Requirements XVII
Schedule XVII
Prizes & Mentions XIX
Registration Procedure + FAQ XIX

5

JURY & PARTNERS

The Jury XX - XXI
Promoters & Partners XXII

6

RULES

General Regulation XXIII
Ineligibility XXIII
Notes XXIII

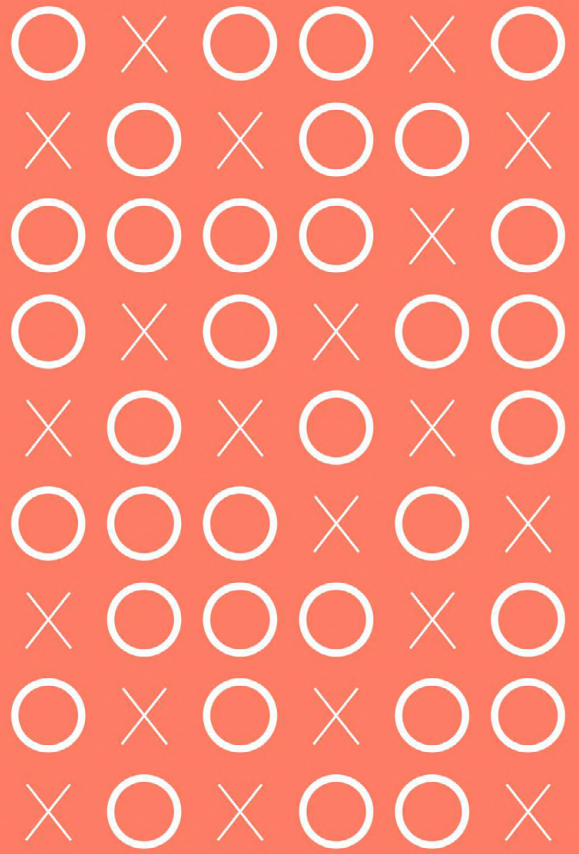
INTRO

During the last Venice Biennale, the Lebanese curator asked the entire architectural community about **"How Will We Live Together?"**, putting the focus on how architects, urbanists and designers could contribute to define new spaces of social interaction and cohesion.

The world situation during 2020 provided a unique opportunity to explore different ways of understanding and adapting public spaces. Cities were forced to transform streets, parks and mobility in general, to adapt to a new reality. The pressure to rethink public spaces brought immediate responses that confirmed the power of *Tactical Urbanism* and demonstrated the urgent need to guarantee urban areas capable of coping with rapid change.

The post-pandemic situation could be seen as an occasion to improve the quality of outdoor facilities for citizens all around the world. In this way, the reappropriation of public space should be guaranteed not just for the expansion of private activities, such as cafés, restaurants and bars, but mainly to provide the entire community with new functional areas capable of filling urban voids with life and interaction.

Today, the challenge is to design inclusive and accessible spaces, capable of reflecting the diversity of the infinite categories of potential users and encouraging citizens to "Live Together". **The so-called Smart City remains undoubtedly the one capable of placing the human element at the centre of every project**, providing its inhabitants with high quality urban environments.



III

▽
**TACTICAL
URBANISM**
▲
NOW!



TACTICAL URBANISM NOW!

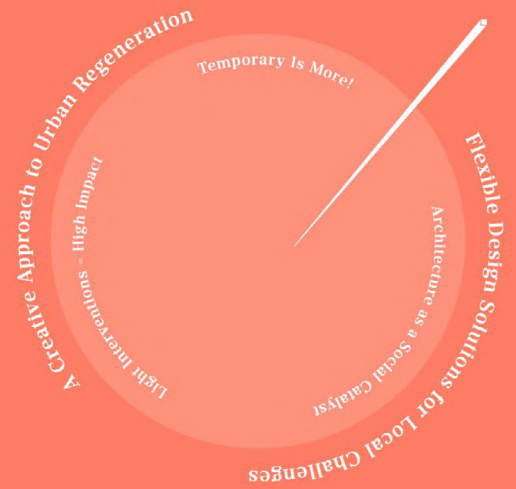
Over the last decade, cities have experimented with urban space transformations through colourful, flexible and light interventions. It has become more and more common to come across these type of projects in both, small towns and metropolises.

Tactical Urbanism proposes an innovative design approach that aims to achieve long-term urban regeneration with short-term actions. In certain cases, due to the positive impact that these interventions have generated in the urban realm, projects that were once thought of as temporary have now become permanent.

Working at the scale of a street, a block or a building, tactical tools have the power to improve liveability citywide. Similar to the way acupuncture inserts needles into one part of the body to boost the well-being of the entire organism, a "tactical" project can lead to positive changes in an entire neighbourhood. *It can be considered as a tool for carrying out experimental projects of high communicative value, aimed at improving public spaces or even conceiving completely new ones.*

Tactical interventions may vary significantly in scope, size, budget, and support. However, they all share the common goal of rethinking the public space with a creative approach.

v



▽ TACTICAL
URBANISM
NOW! ▲



"TACTICAL URBANISM"
2012 - 2013
PARIS, 2012

Participants are invited to explore and experiment with innovative strategies, original ideas and unconventional concepts. **The key point is to be able to think out of the box in order to imagine lively and attractive urban scenarios which guarantee permanence, interaction and variety of uses.**

The challenge is to reinterpret what is commonly known as traditional public spaces, such as parks, streets, playgrounds and squares, with a strategical vision capable of providing them with new features of multifunctionality and flexibility.

Following the principles of Tactical Urbanism, **participants are therefore asked to propose original and unconventional projects able to improve the current conditions of public spaces or even to achieve totally new ones.**

The ability to combine design and functionality in the same project are key factors that can help to ensure its success. Don't forget to pay attention to the aesthetical value of your proposal: the use of certain colours, textures and materials can make the difference.

Scalability and modularity can be fundamental aspects to be taken into consideration when developing the concept. How many different activities can be carried out in the same place? How could an urban void be transformed in order to foster social interaction? Be creative and explore all the possibilities to imagine a new kind of public space!



WHERE

in the public space: where everyone has access and is able to move, walk or stay

HOW

in which way do I interact with other individuals or groups? how can I use that urban space?

WHAT

Tactical Urbanism: an innovative approach in response to the traditional urban transformation processes



**TACTICAL
URBANISM
NOW!**



"THE FLOATING ISLAND"
GLOBBA
Bruges, 2018



PROJECT AREAS AND LOCATIONS

In this competition there is no specific site where you should develop your proposal: **each competitor or group is encouraged to choose its own urban context where to locate the project.**

Any city, any town, any neighbourhood can be the perfect environment where to place your intervention. **The choice however must be justified by the project itself and its connexions with the urban context.** It must have a clear relationship with the new use and program, and a strong link to the local community or potential users.

In an effort to contribute to the research of innovative design strategies around the world, **"Tactical Urbanism Now!" encourages a variety of possible geographic locations** in order to explore and develop alternative proposals.

IX

WORLDWIDE

PINS



TACTICAL
URBANISM
NOW!



© 2019 WMB Studio
London, 2019

Choose Your Own Site

There are no limits when it comes the time to choose the project's site. Public space is so varied within the contemporary city that participants are deliberately left free to decide whether to intervene on streets, sidewalks, squares, parking lots, parks or any other space that has potential to be transformed.

Hundreds of spaces can be suitable for a tactical intervention and what matters the most is the reason why a particular place has been chosen. Designers are encouraged to pick up the site of their projects with creativity and perspicacity.

Sometimes the perfect location is just around the corner! You might have seen it through the window during lockdown or perhaps while you were coming back home from work. Maybe it is in your neighbourhood or close to a friend's house...

Freedom of choice is our philosophy and everyone's own experience can open a wide range of potential suitable contexts. The possibilities are endless and who knows... maybe an abandoned urban void or a simple parking lot can become an amazing new public space!



POTENTIAL PLOTS

XI

TACTICAL
URBANISM
NOW!

"BARCELONA PAULER"
© Miralles Tagliabue
Barcelona, 2011



Design a Tactical Intervention

The challenge of Tactical Urbanism Now! is to give the possibility to each participant to experiment with innovative ideas in order to come up with original projects. Therefore, **designers are free to propose any kind of program that has the power to bring new life to an urban space.**

The size of the intervention can be totally variable and it will depend on the proposal itself. **There are no maximum or minimum dimensions to respect:** the most important aspect is the positive impact that a tactical design can generate in a certain context and the creative way in which it can give answers to contemporary urban issues.

Detecting common situations such as the lack of shade in a public area, the need for extra urban furniture in a "Piazza" or for instance the necessity for lighting devices to make an area safer, can be starting points to outline a strategical program.

The analysis of these kind of cases can be helpful to design a project that not only solves a specific problem, but also aims to enrich public space with new uses and activities.

The following subjects can be useful to define your proposal: problem, target, concept, story.

XIII

PROBLEM

Define an urban "problem" or the hidden potential linked to the selected context that will be addressed by the new program

TARGET

Outline the target, or circle of users, who will be involved and who will be able to interact with your project. Take into consideration the social and community aspects that you want to engage in your proposal

CONCEPT

Define the general concept of your intervention, the possible environmental and social impacts, the potential benefits it will provide and its innovative character

STORY

Tell the story of your project: describe how it works according to the needs of the users and the scenario where it is located



TACTICAL
URBANISM
NOW!

PROJECT
2010-11
NEW YORK - 2010

Evaluation Criteria

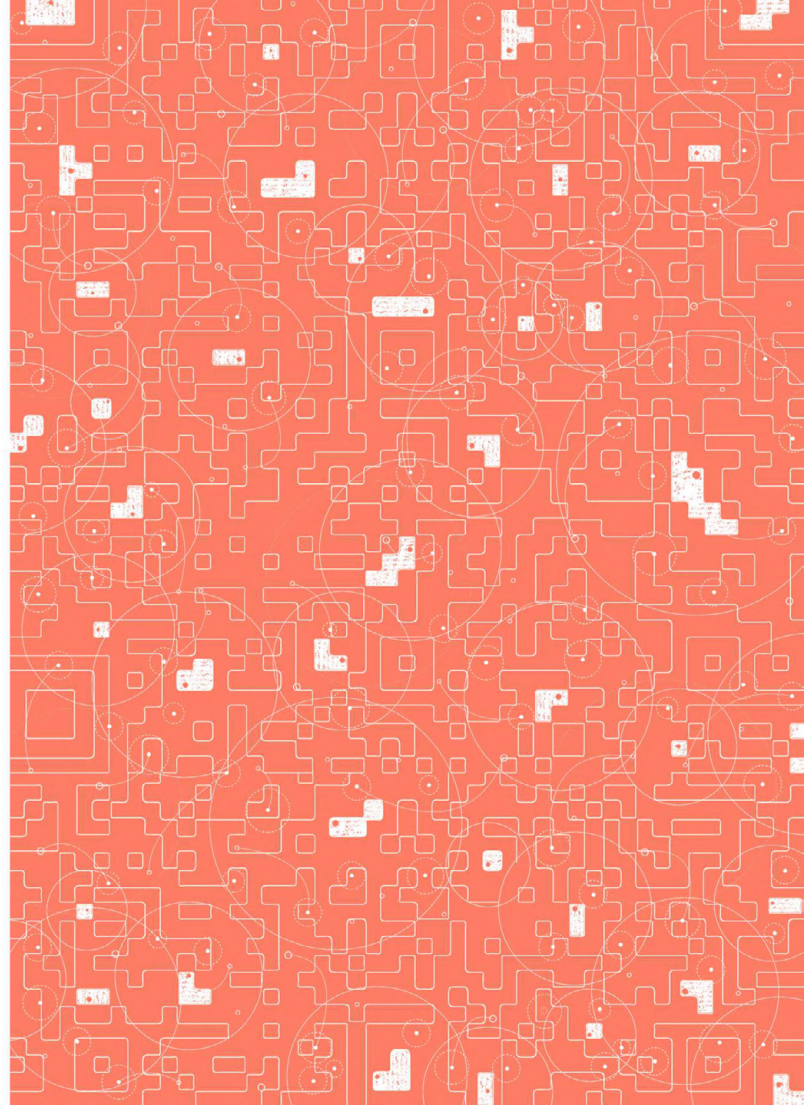
The jury will evaluate the submitted proposals according to the following principles:

- - Originality of the concept;
- - Flexibility and multi-functionality;
- - Creative regeneration of the context;
- - Social impact of the proposal;
- - Use of "Tactical" techniques;
- - Graphic representation;

Projects that express a special sensitivity towards tactical design and quality architectural solutions will be highly appreciated.

Reaching deep technical-constructive details will not be considered extremely important in the evaluation process.

xv



▽ TACTICAL URBANISM NOW! ▲



“AREA CENTRAL”
by Luis López Arce
Mexico City, 2017

submission requirements

Competitors must submit the following material:

1) Two A1 panels [59,4 x 84,1 cm]

- Files Format: *.jpg*
- File Name 1: *Registration n°_1* (ex. 12345_1)
- File Name 2: *Registration n°_2* (ex. 12345_2)
- Maximum File Size: *20 Megabytes each*
- Panels Orientation: *Landscape*
- Text Language: *English*
- Font Size: *Minimum 10 pt*

The panels must contain all the necessary graphic information to explain the project in the best way (title, diagrams, sketches, 3D visualizations, plans and sections, renders, collages, model photos, etc...). All kinds of graphic representations will be accepted.

The *Registration Number* (ex. 12345) must be placed in the upper right corner of each panel. The panels must NOT contain any other reference to the identity of the participants (name, office, university, etc.).

2) A brief text describing the proposal

- File Format: *.docx/.doc*
- File Name: *Registration n°_Text* (ex. 12345_Text)
- Maximum Length: *250 words*
- Text Language: *English*

XVII

Schedule

"Early" registration
from 13.12.2021
to 28.12.2021 - (h 23.59 CET)

"Standard" registration
from 29.12.2021
to 04.03.2022 - (h 23.59 CET)

"Late" registration
from 05.03.2022
to 18.03.2022 - (h 23.59 CET)

Submission deadline
18.03.2022 - (h 23.59 CET)

Winners announcement
26.04.2022

▽ TACTICAL URBANISM NOW! ▲



"TACK PAPER"
© Public City Architecture
Calgary, 2020

PRIZES & MENTIONS

1ST PRIZE: 3.000 €

2ND PRIZE: 2.000 €

3RD PRIZE: 1.000 €

4 GOLDEN MENTIONS

prizes bestowed by TerraViva



10 HONORABLE MENTIONS
30 FINALISTS

*Four Golden Mentions' value: 250€ each.

All the awarded projects will be shared with international architecture magazines and websites. All the finalist proposals will be published on:

www.terravivacompetitions.com

XIX

REGISTRATION PROCEDURE SUBMISSION & FAQ

The registration and submission procedure must be done online by only one of the team members:

- Open www.terravivacompetitions.com and go to Competitions > Tactical Urbanism NOW!2021;
- Click on *Register Now*, read the fee details and click on *Checkout*; fill the requested information and complete your registration procedure;
- Once the payment procedure is concluded, you will receive a confirmation email with the receipt and the link to download *TUN!2021* package (if you do not receive your receipt please check the spam folder);
- Inside the *Download* package you will find the competition brief and the instructions for the final submission;
- In the confirmation email you will also receive the *Registration Number* that will be your identifier on the final submission procedure;
- Follow the instructions contained in the *Download* package to proceed with the submission of your proposal. Use the folder "YOUR REGISTRATION NUMBER_TUN_Submission Folder", rename it with your code and use .zip compression to upload it.
- Submissions have to be done through the same website, accessing the *Upload* section and following the steps indicated on the page; after completing the submission process, you will receive a confirmation email;
- Participants can address any questions to faq@terravivacompetitions.com. Every question will be answered by email, and updates will be published weekly in the FAQ section of the competition website until March 1st.

THE JURY



MIRALLES TAGLIABUE

Arturo Mc Clean
[Barcelona, Spain]

Arturo began studying architecture at the *Universidad Santa María La Antigua* (Panama) in 2000. He continued his studies at the *University of Granada* until 2009, and since graduating he has been involved in several interior and graphic design projects, alongside some involvement with independent publishing. In 2011, Arturo completed his Master of Architecture and Interior Design at the *University of Salamanca*, then he started working at the architectural firm *Miralles Tagliabue EMBT* in Barcelona, where he currently holds the position of Communications Manager as well as active involvement in the running of the *Enric Miralles Foundation*, where he is part of the coordination and curation of art and architectural exhibitions. As a staff architect, his participation focuses on the preparation of infographics, schemes, graphics and layout design for international competitions. He manages a large workload of PR and press requests, the image library and the coordination of events.



PUBLIC CITY

Liz Wreford
[Winnipeg, Canada]

Liz is the Principal Landscape Architect of *Public City* and has professional experience across Canada, United States and Australia. Since co-founding the transdisciplinary design firm *Public City* with architect Peter Sampson, her playful civic infrastructure work has been awarded a Canadian Society of Landscape Architects National Award of Excellence, an International Olympic Committee award for exemplary design of recreation facilities and an International Paralympic Committee award for accessible design. Liz's projects *PARK PARK* and *High Park*, two temporary urban open spaces in Calgary, uncover the potential of surface parking lots in Canadian cities. She is the landscape architect of well-known winter icons *Hygge House*, *Crokiurl*, and *Manitoboggan*. Liz has taught design studios at the Universities of Toronto and Manitoba. In 2018, Liz founded *Building Equality in Architecture Prairies* to advance excellence and diversity across city-building professions in central Canada.



OPENFABRIC

Francesco Garofalo
[Rotterdam, Netherlands]

Francesco Garofalo was born in France in 1983 – moved to the Netherlands in 2008 where he founded *Openfabric* in 2011, an international practice of landscape architecture based in Rotterdam and Milan that focuses on urban and rural projects ranging from small installations up to the large geographical scale of regional strategies. Since he founded *Openfabric*, he has lead a number of realized public space projects and large scale visions and researches. His clients span from public administrations (Amsterdam, Milan, Moscow, Paris, Shanghai) to private clients and organization (WWF, FAO, Strelka KB, *Triennale di Milano*). Francesco is Visiting Professor of Landscape Architecture Master in *Politecnico di Milano* and Visiting Lecturer at *London Metropolitan University*. Francesco is lecturing internationally on a continuous base, in the role of lecturer and guest critic in several cultural institutions and universities, amongst others at *Cornell AAP* (NY), *MIT* (MA), *Cornell University* (NY), *HK University*.



ORIZZONTALE

Nasrin Mohiti Asli
[Roma, Italy]

Nasrin Mohiti Asli is an Italian-Iranian architect and illustrator. She graduated with honours in Architecture at the *La Sapienza University* in 2013, with a thesis on a new model of reception centre for refugees. She completed her training in Spain at the *UPV* of San Sebastian, and in 2012 she collaborated with the Berlinese firm *Office Mila*. She is one of the founders of *Orizzontale*, a collective of architects based in Rome, with which she has been working since 2010 developing experimental projects of architecture, urban planning, and public art. She has received numerous awards including: "Giovane Talento dell'Architettura Italiana 2018", *YAP Maxxi 2014* and *RomaArchitettura* (2015-17). In 2016 she wins the competition for the regeneration of *Piazza della Comunità Europea* in Aprilia. Since 2020 she curates the transmedia project *VUOTO*. In 2021 she has been invited to the *Venice Biennale* and to the *MAK* on the occasion of *Vienna's Biennale*. She has taught as a teacher at *PoliTo*, *IED* and *La Sapienza*.

THE JURY



INTUY LAB

Hannah Klug
[Lima, Perú]

Hannah Klug, M.Sc. in Architecture and Urban Planning at the *University of Stuttgart*, Ph.D. candidate and lecturer at the Chair for Urban Design and Urban Development at *TU-Berlin* (Germany), former lecturer at *University UCAL Peru*, and Associate member and CEO of the urban laboratory *IntuyLab* based in Lima. Her work focuses on participatory methods in Architecture and Urban Planning, community engagement processes, practice based teaching methods and transformation of public spaces in vulnerable urban areas. As a collaborator of the *Urban95* project in Lima, financed by the *Bernard van Leer Foundation*, she gained knowledge and practice in the improvement of public space focused on early childhood development. *IntuyLab* is a Peruvian urban laboratory - founded in 2014 and based in Lima - mainly focused on exploring and improving cities by converting them into more inclusive and human oriented environments.



SPORTS

Greg Corso
[New York, United States]

Greg Corso is a designer from California. Greg received both his Bachelor of Arts and Master of Architecture from the *University of California, Los Angeles (UCLA)*. He has worked in art and architecture studios in the United States and Europe including *Studio Gang*, *JDS Architects*, and *Cliff Garten Studio* and has been a fellow at the *MacDowell Colony*. Greg has taught architecture and design at *Woodbury University*, *The University of Illinois* at Chicago, and is currently an Assistant Professor at *Syracuse University*, School of Architecture. He is the co-captain of the design and research collaborative *SPORTS* based in Syracuse, New York. *SPORTS* is the recipient of numerous awards including a 2017 *Arch League Prize* from the Architectural League of NY, the 2018 *Young Architect Award* from *The Architect's Newspaper*, and a 2020 *EDRA Great Places award*. His work has been exhibited at several academic institutions including Harvard, Yale and Cooper Union, among others.



ATELIER NEA

Nathalie Eldan
[Paris, France]

Nathalie Eldan is the principal of *Atelier NEA*. She is the winner of *Tactical Urbanism Now!* first edition alongside Victoria Sosolic. Nathalie studied at *KADK* The Royal Danish Academy of Fine Arts in Copenhagen and at *ENSA Paris la Villette*. She was awarded the *Monbukagakushoto* scholarship to pursue in Japan her research on the shift of identity of the Japanese residential space post WWII. In parallel she worked as a professor assistant at *Osaka Sangyo University*. With more than a decade of rich international experiences in Tokyo, Jerusalem and Paris, Nathalie developed multidisciplinary methodologies and innovative design processes that are specific to her practice. Working in various scales and typologies, she focuses on hybrid spaces in the city. Nathalie was published in several magazines and books and she is frequently invited to architecture faculties in France & Asia as guest lecturer.



OBBA

Sojung Lee
[Seoul, South Korea]

Sojung Lee is a Korean architect. Her architectural knowledge has been shaped by a multidisciplinary academic education in arts, environmental design, and architecture at *Ewha Womans University* in Korea, and the *University of Pennsylvania* in USA. After few years of professional experience in a wide range of projects in multiple regions such as *OMA* in the Netherlands and *Mass Studies* in Korea, in 2012 she has founded her own practice *OBBA* with her partner Sangjoon Kwak. Since then, she has led a variety of residential, office, and public art projects including *Beyond the screen*, *HWA HQ*, *The Illusion* in Korea, and *The floating Island* in Belgium. She has been awarded numerous prizes such as the Korean Young architects prize, Korean Young Artist prize, Korean architecture award, and so on. In 2015 she was selected as one of the top 10 leading architects in the world by *Architectural Record*. She currently teaches architecture studio at *Yonsei University* in Seoul.

XXI

PROMOTERS



needle/
Agopuntura Urbana

PARTNERS

SPORTS



orizzontale

OPENFABRIC

PUBLICCITY

nea

MIRALLES/
TAGLIABUE EMBT

XXII

-[rules]-

-[GENERAL REGULATION]-

- A.** the competition is open to students, architects, designers, urbanists, engineers, artists, makers, activists and anyone interested in the design and architecture fields;
- B.** participants must respect deadlines, procedures, fees, and submission requirements;
- C.** participants can join the competition either individually or with a team;
- D.** there is no restriction or limit in the number of members that can compose a team;
- E.** teams can be composed by members of different nationalities and ages;
- F.** registration fees are established according to the competition's calendar and the amounts do not vary according to the number of team members;
- G.** the payment of one registration fee allows the participant/team to submit one single project. In order to submit additional projects it is required to pay additional registration fees;
- H.** prizes are established regardless the number of members of a team;
- I.** the jury's verdict is incontestable;
- J.** participants are not allowed to publish their own submitted material before the official winners' announcement;
- K.** participants are not allowed to inquire the jury about the competition;
- L.** any violation of the rules will automatically disqualify participants and their teams; disqualified participants and their teams will not receive any refund;
- M.** by registering, participants fully accept all the rules, terms and conditions of this competition with no exception;
- N.** these regulations are governed by Italian law;

-[NOTES]-

- 1.** the authors maintain the intellectual property rights and/or industrial rights on their submitted projects;
- 2.** for projects that have been awarded, including mentions and shortlisted projects, their authors assume the compromise to provide TerraViva S.L. with any additional graphic material;
- 3.** TerraViva S.L. reserve the rights to use the submitted material for paper or digital publications and exhibitions, and the right to use, adjust, modify, publish, show, reproduce and distribute the projects for marketing and advertising purposes according to the "Reproduction right and Publication right" (art. 12 of the Italian Copyright Law);
- 4.** TerraViva S.L. will not be responsible in case the uploaded projects have not been fully or partially intellectually produced by the participants, or if the candidates are not the owners of the rights of exploitation of the project, including the right to take part in a competition of this kind;
- 5.** all the necessary material related to the competition is available in the download section of the competition's official website;
- 6.** in accordance to the Consumer Code, pursuant to article 7 of law n. 229 of 29 July 2003, the right of withdrawal is valid within 14 days from the conclusion of the purchase. In any case, the right of withdrawal cannot be exercised after the submission deadline. To exercise the right of withdrawal, write to: info@terravivacompetition.com;



-[INELIGIBILITY]-

Any of these cases will be reasons for the disqualification of the participants and their respective teams without exception:

- a.** any material submitted using a different procedure than the one indicated in the submission requirements;
- b.** any material submitted later than the submission deadline;
- c.** files named in a way which is different from the one indicated in the submission requirements;
- d.** panels which contain any reference to the identity of the participants (name, office, university, etc);
- e.** layouts which contain texts not written in English language;
- f.** material which is not coherent with the competition principles or that is considered incomplete;
- g.** participants who inquire a jury member about the competition;
- h.** participants who have a current family or professional relationship with any of the jury members;
- i.** participants who publish their own submitted material before the official winners' announcement;
- j.** any submitted proposal that does not belong to the authors;

-[OTHER NOTES]-

- 7.** TerraViva S.L. has the right to modify dates or other aspects of the competition; any change will be notified in advance through TerraViva media channels;
- 8.** it is highly advised to complete any online procedure, such as registration, fee payment and submission with a good time in advance of the deadline. TerraViva S.L. is not responsible for technical difficulties or web malfunctioning;
- 9.** this competition does not constitute in any case a prize event in accordance with art. 6 of the Italian D.P.R. 430/2001;
- 10.** the processing personal data of participants will be carried out with both manual and digital means. TerraViva S.L. will carry it out for the sole purpose of the participation in the competition in compliance with the applicable regulation as in the Italian Legislative Decree 196/03 and subsequent amendments;
- 11.** prizes include bank commissions and taxes;
- 12.** once the identity of the winners will be verified, the prizes will be awarded after the winners have signed a self-declaration certifying that they fully accept all the terms of the competition;

-[CREDITS]-

- pag. IV, "Superblock", ©Leku Studio;
pag. VI, "Pigalle Duperré", ©Ill-Studio;
pag. VIII, "The Floating Island", ©OBBA;
pag. X, "Parked Bench", ©WMB Studio;
pag. XII, "Xarranca Pavilion", ©Miralles Tagliabue EMBT;
pag. XIV, "Pole Dance", ©SO-IL;
pag. XVI, "Alameda Central", ©Dellekamp Arquitectos;
pag. XVIII, "Park Park", ©Public City Arch;
pag. XXII, "Les Jumeaux", ©Walala Studio;





TERRAVIVA
COMPETITIONS

Anexo III
Painéis submetidos no concurso
“*Tactical Urbanism Now! 2021*”

Painel 01

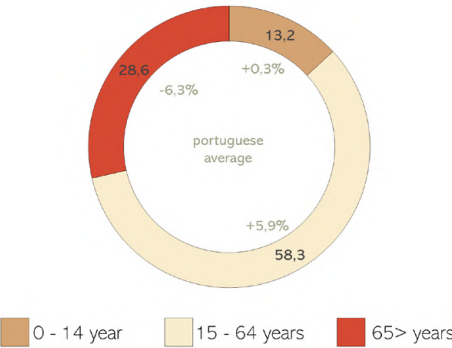
LUDIK'S CUBE

A ludic network of **knowledge** throughout the city!

WHY?

Over the last few years, there has been an aging of the Portuguese population, especially in some districts, such as the city of Porto. As a result, there is an increasing distance of the younger population towards urban life and an isolation from the older population.

Resident population by age groups in 2020 (%):



WHERE?

Since the city of Porto is not divided in organized blocks, the Ludik's Cube is proportional to a regular parking spot. In this way and in order to reactivate the maximum social dynamics possible, the proposal can be transported and implemented almost everywhere!

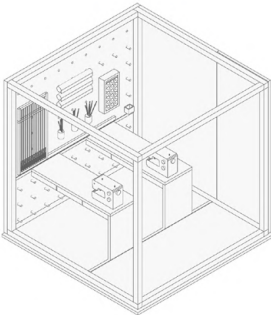
It can be built in squares, streets, abandoned lots, alleys and parks. There is only one rule: the chosen place should be a place that is not used by the population due to the lack of urban infrastructure.

FOR WHOM?

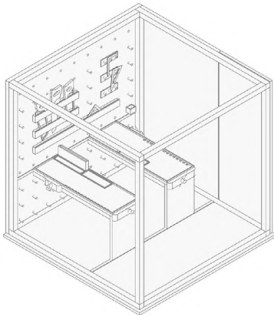
Ludik's Cube wants to bring intergenerational knowledge in a ludic way throughout the city. It is made to bring together the older and the younger population - kids.

Each Ludik's Cube has a different workshop inside where the elderly can teach different topics they are familiar with and kids can learn new themes. There are also some Cubes where the opposite can happen, kids can teach a lot of subjects too!

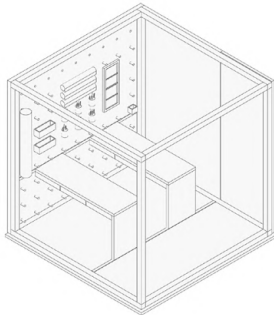
Here are a few examples of the interior:



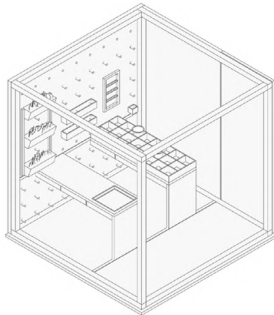
SWEING WORKSHOP



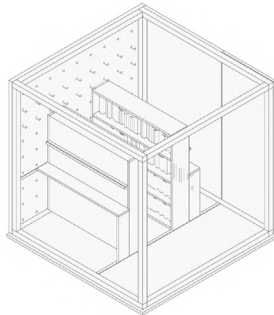
CARPENTRY WORKSHOP



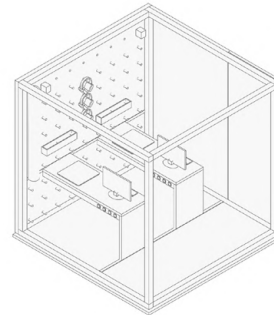
MANUAL ARTS WORKSHOP



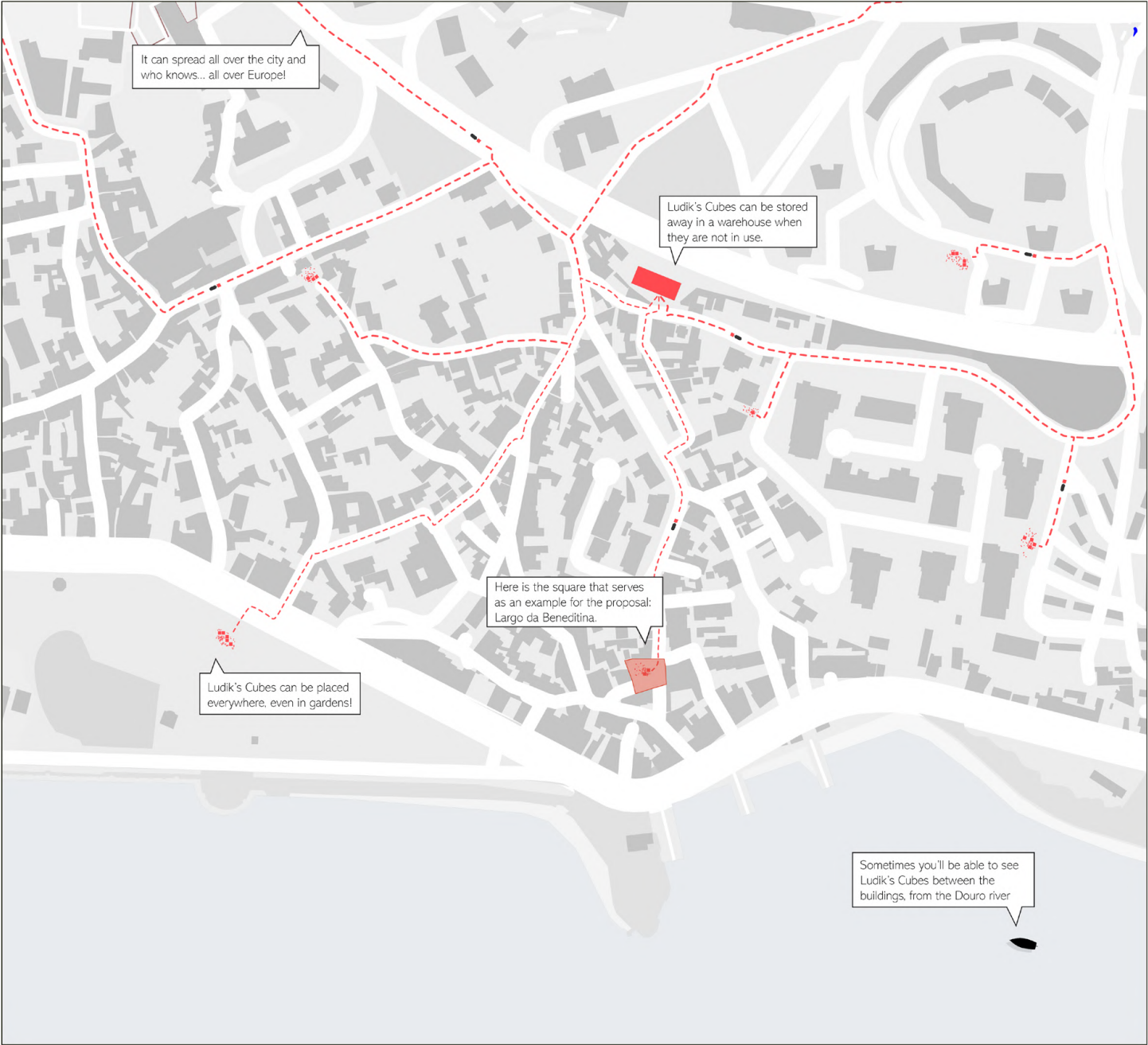
GARDENING WORKSHOP



READING WORKSHOP



TECHNOLOGY WORKSHOP



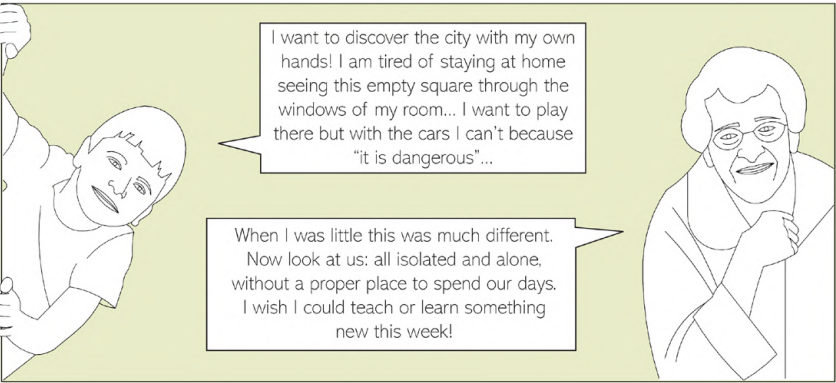
with just one click

cars disappear leaving the public space free

elderly and young people feel safer to walk around the neighborhood

traditional knowledge can be easily transmitted

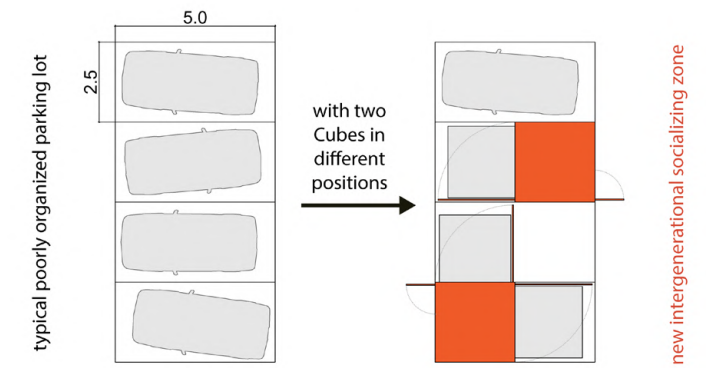
a new public space is born



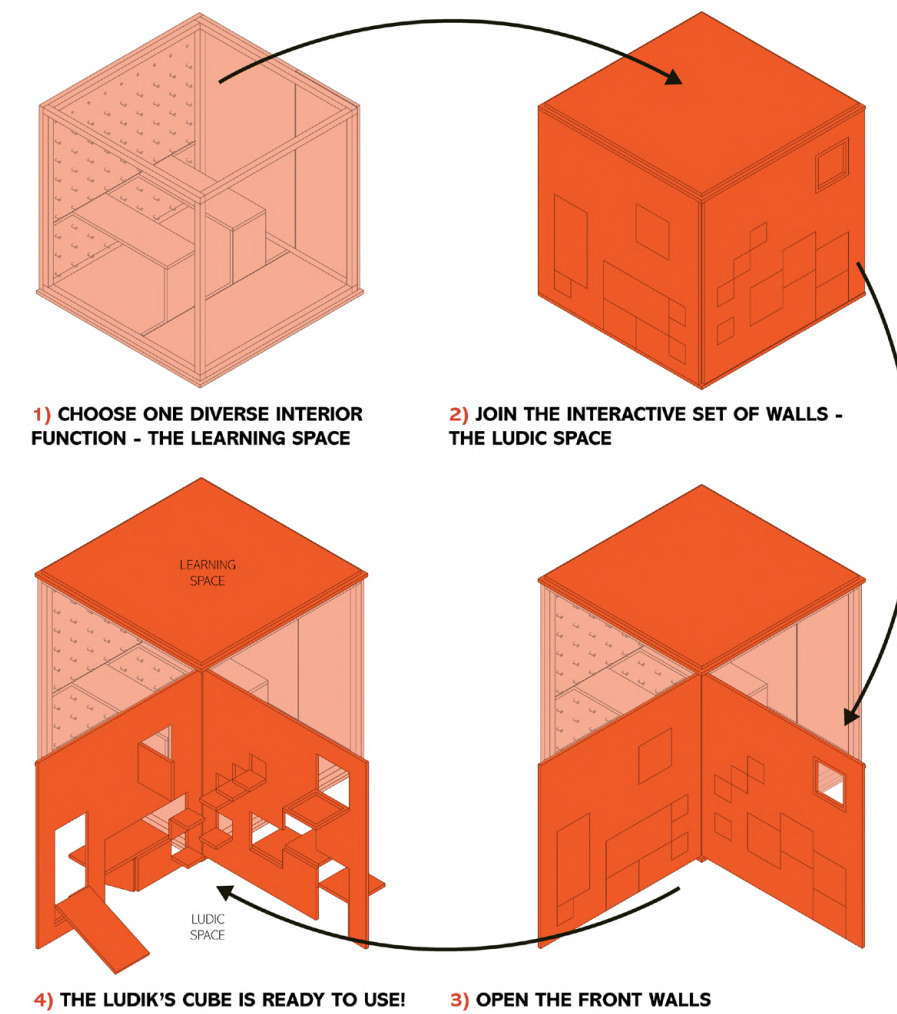
Painel 02



WHERE TO INSTALL THE CUBES:



HOW TO ASSEMBLE ONE CUBE:



Anexo IV
Maquete de Papel

1. Dobra em Vale

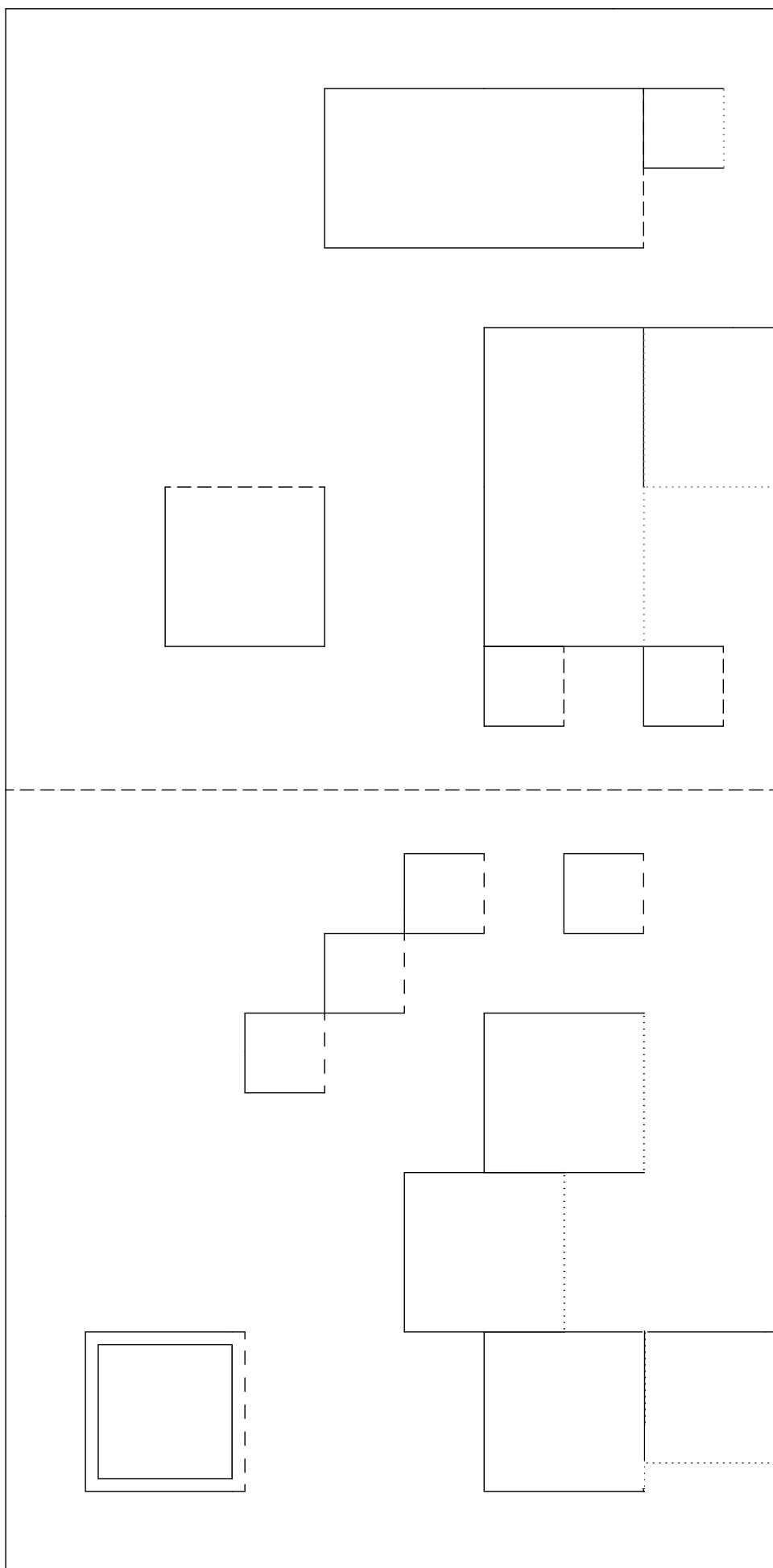


2. Dobra em Montanha



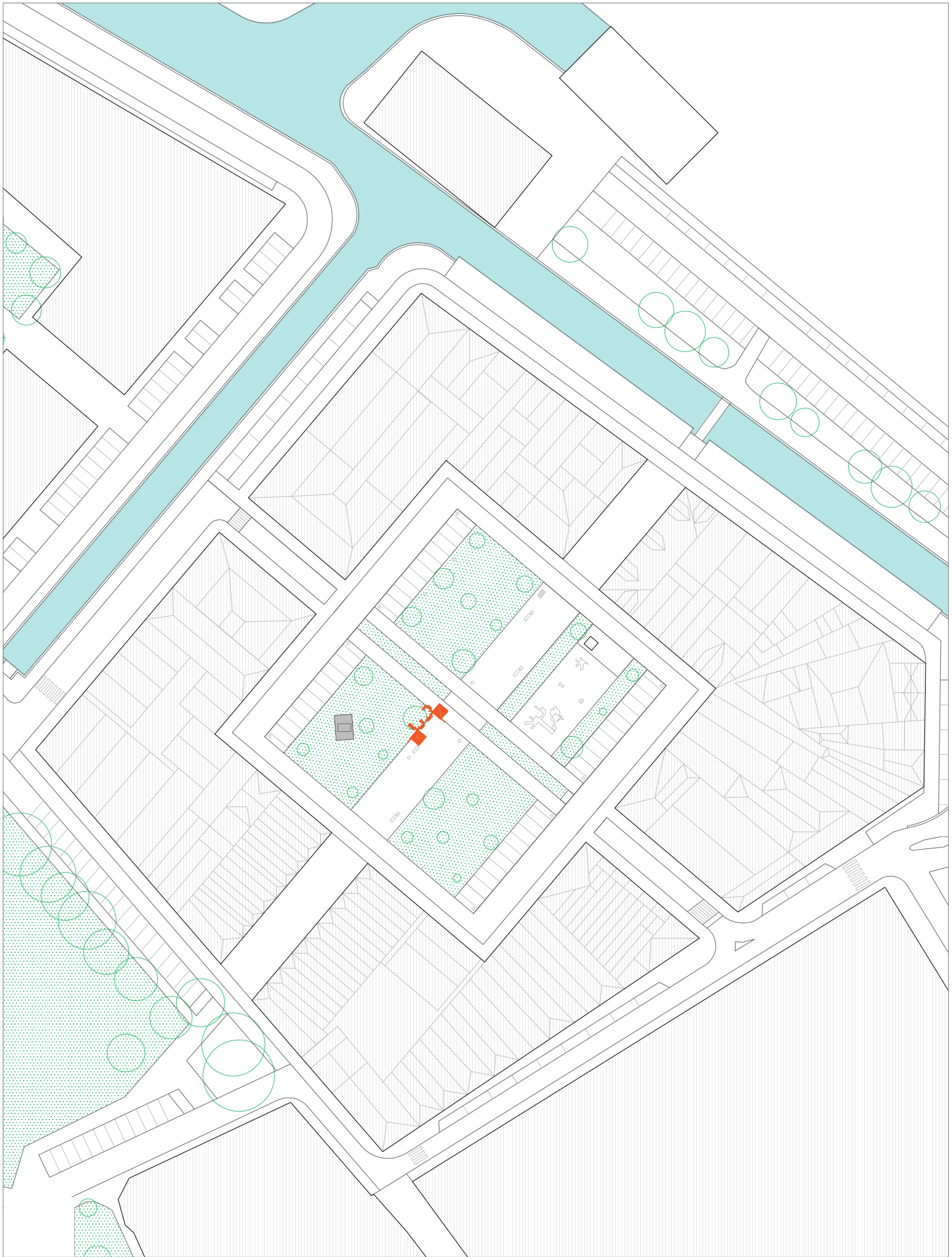
3. Cortar



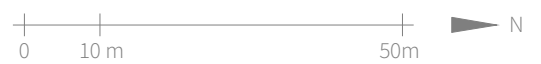


Anexo V

Planta 1:1000 da implantação de *Ludik's Cube* no Bairro do Alboi



escala 1:1000



Anexo VI

Guião para conversa com comunidade

Guião de conversa com a comunidade de _____

Nome: _____ Data: __/__/__

Desde quando vive no local: _____ Idade: _____

Temas a abordar:

Sobre a pessoa

- 1) Onde passas a maior parte do teu tempo?
- 2) Onde costumavas/costumavas brincar?
- 3) Qual o teu jogo preferido?
- 4) O que gostavas de aprender?
- 5) O que tens para ensinar?
- 6) Qual era/é/queres que seja a tua profissão?
- 7) O que gostas de fazer nos tempos livres?

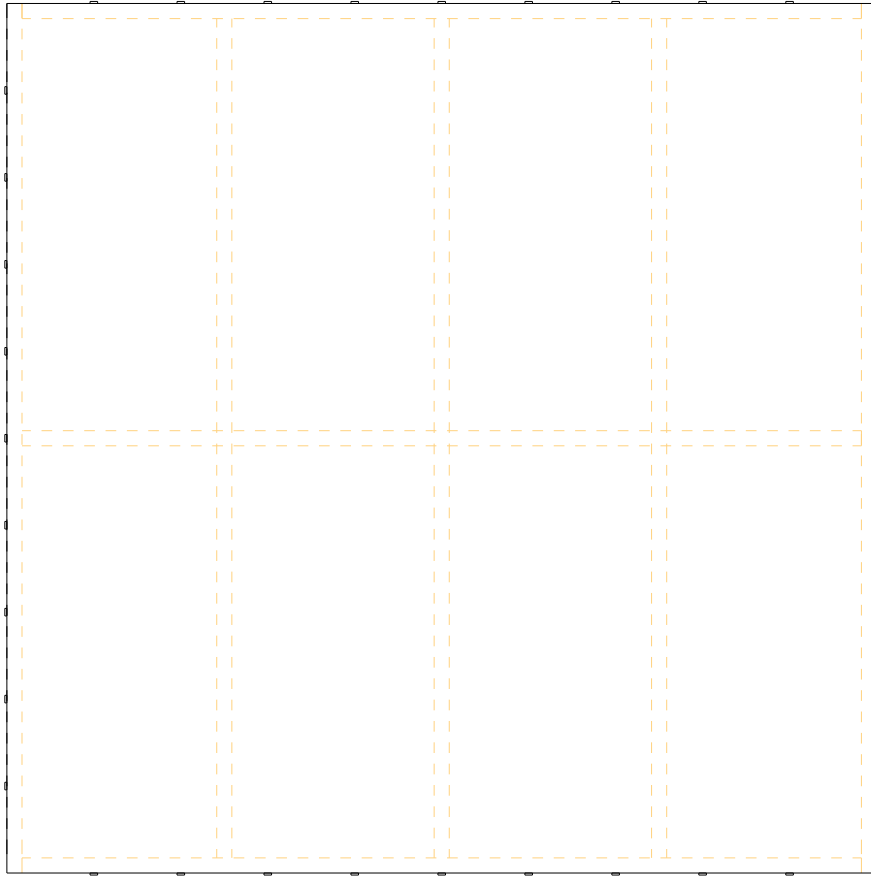
Sobre o local

- 8) Costumas vir para este espaço?
- 9) Fazer o quê? Quando? Com quem?
- 10) Que tipo de atividades acontecem neste espaço?
- 11) Este espaço sempre foi assim? O que mudou?
- 12) Sentes falta de alguma coisa neste espaço? O quê? Porquê?
- 13) Sentes que o local poderia ser mais utilizado? Como?
- 14) (se aplicável) Que tradições do local poderiam ser perpetuadas?
- 15) (se aplicável) Existe alguma história relevante que possa informar o futuro do sítio?

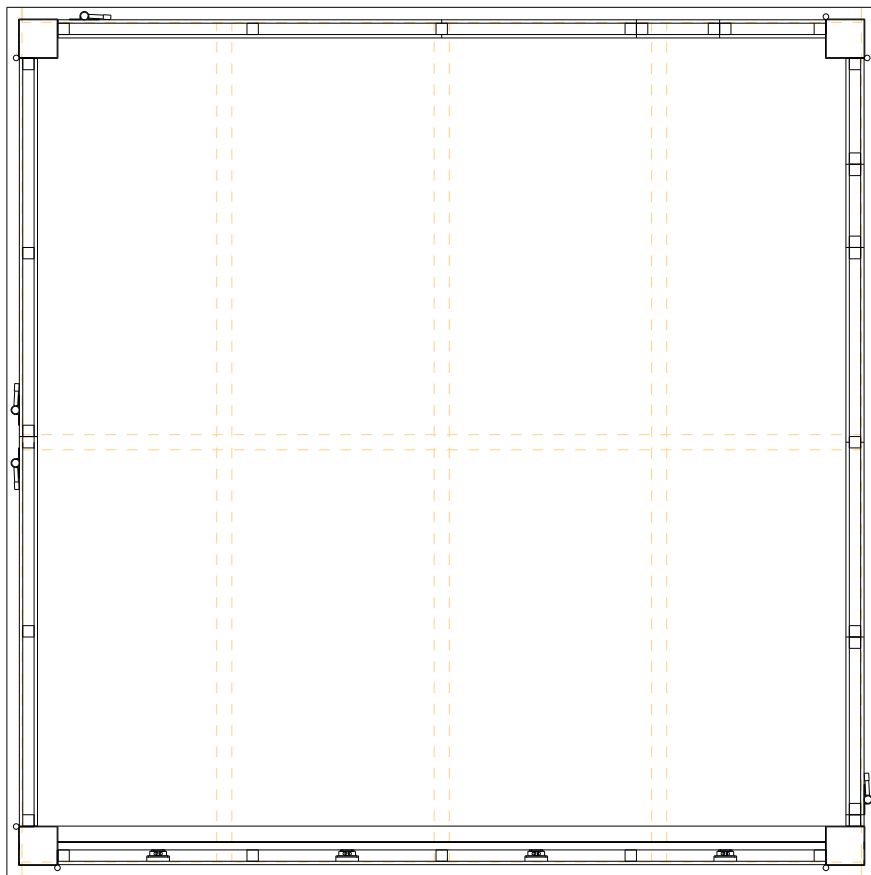
Anexo VII

Desenhos 1:20 do projeto *Ludik's Cube*

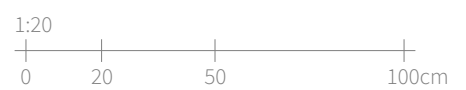
Fechado

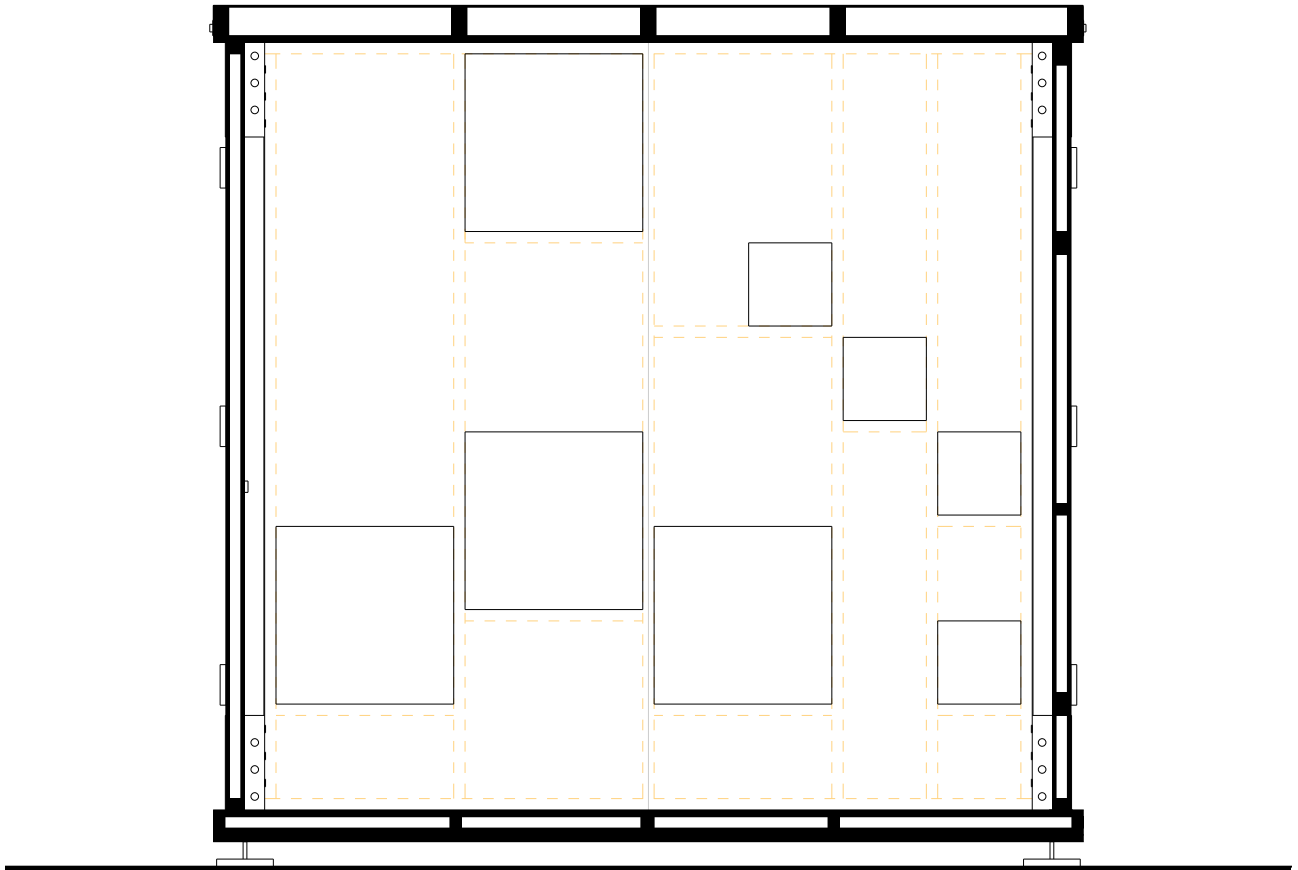


PLANTA FECHADO COBERTURA

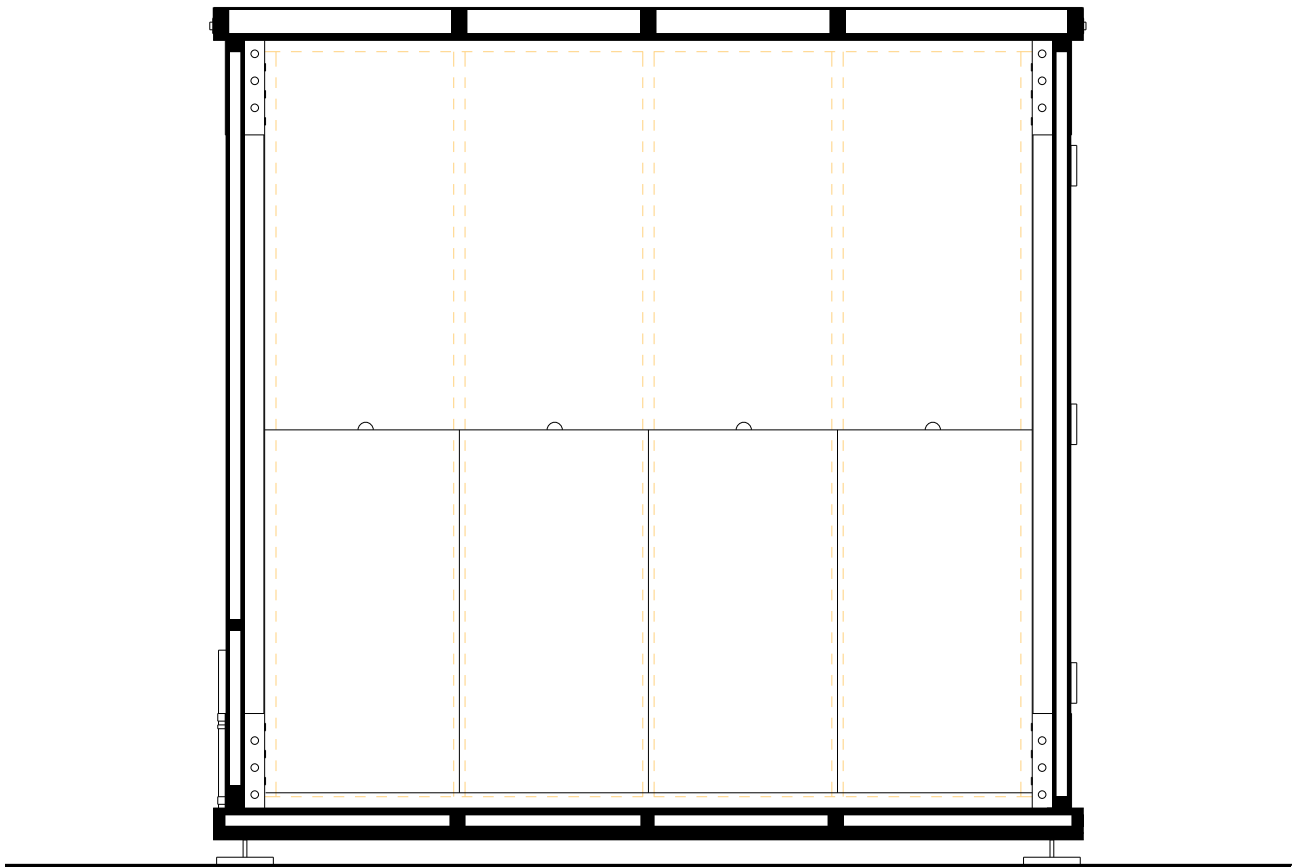


PLANTA FECHADO INTERIOR (COTA 1.20)



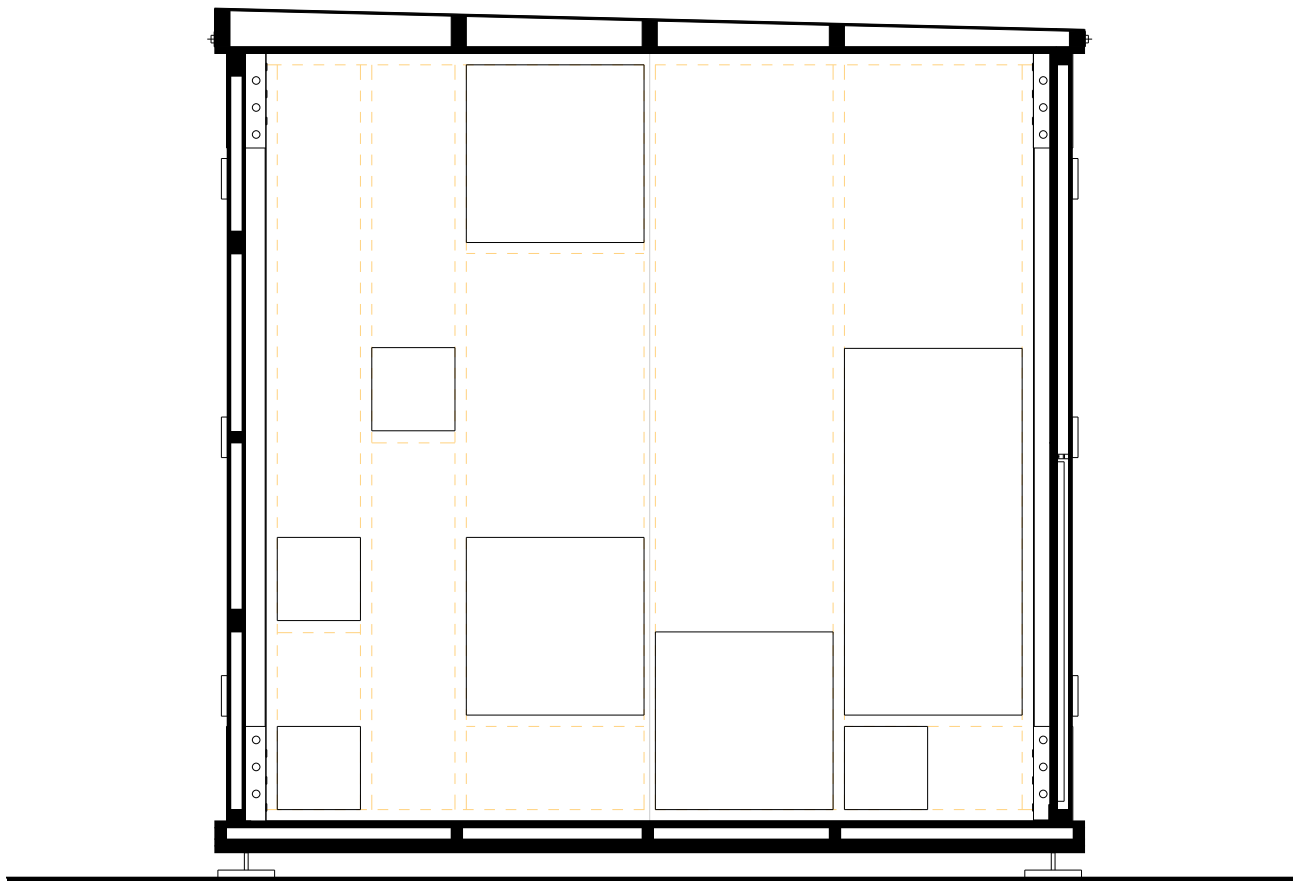


CORTE FECHADO C1

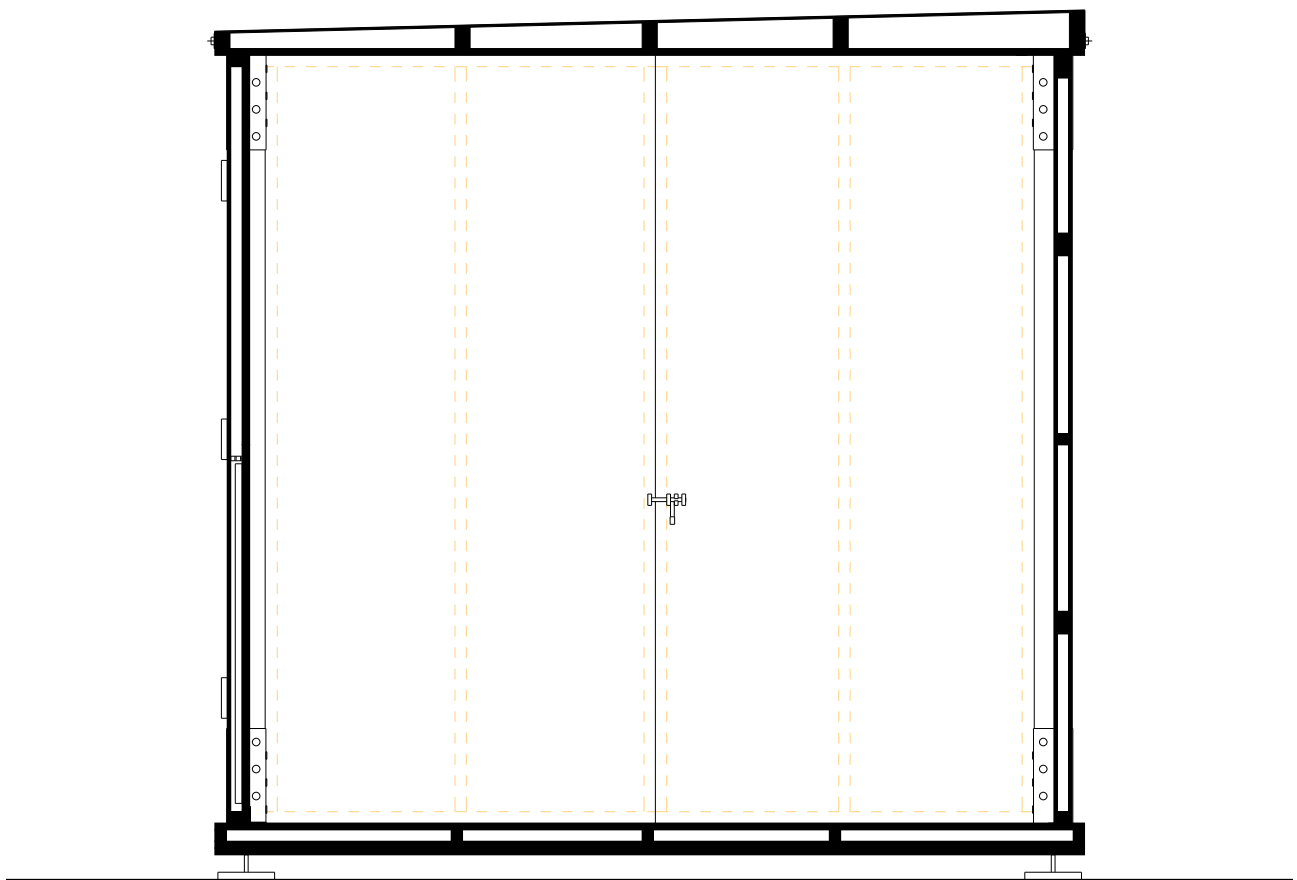


CORTE FECHADO C2



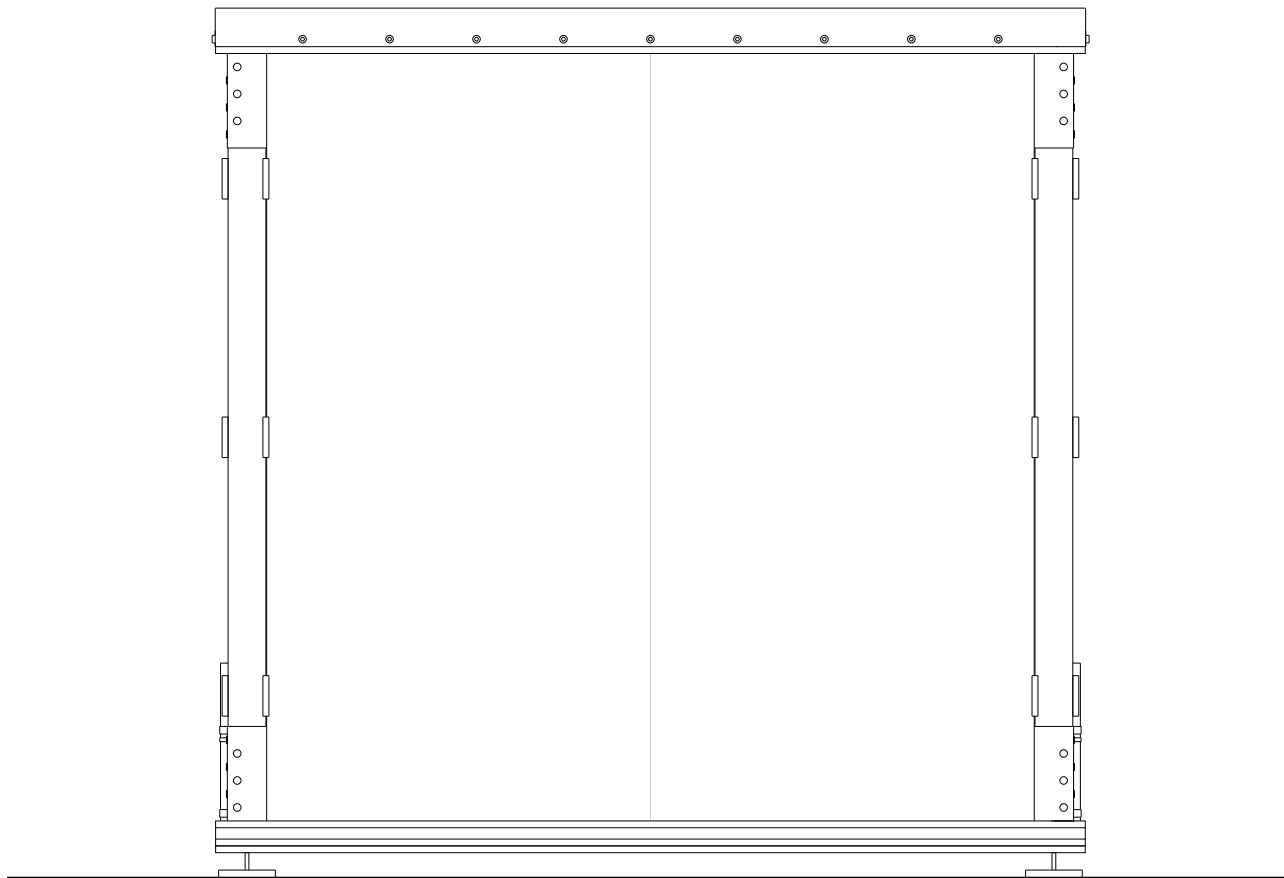


CORTE FECHADO C3

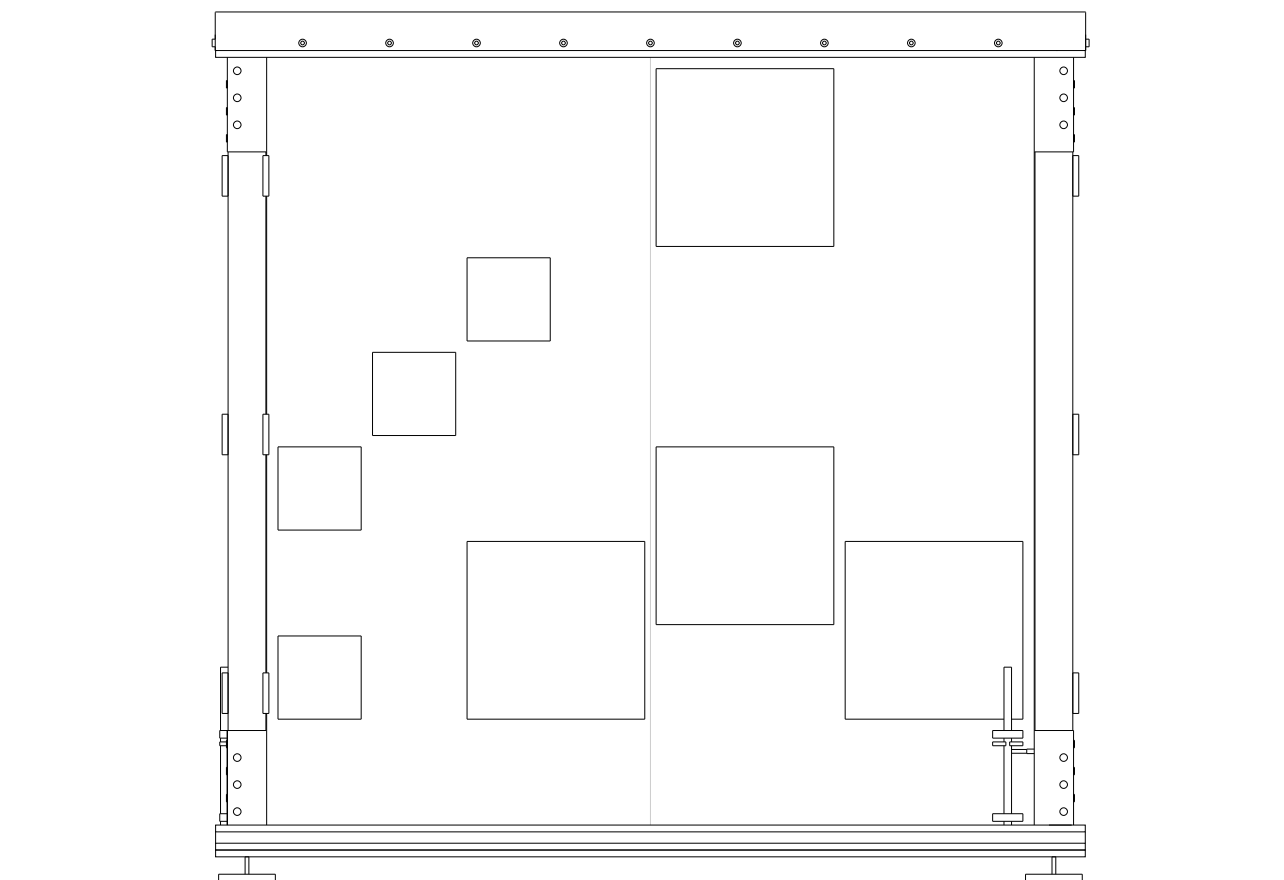


CORTE FECHADO C4



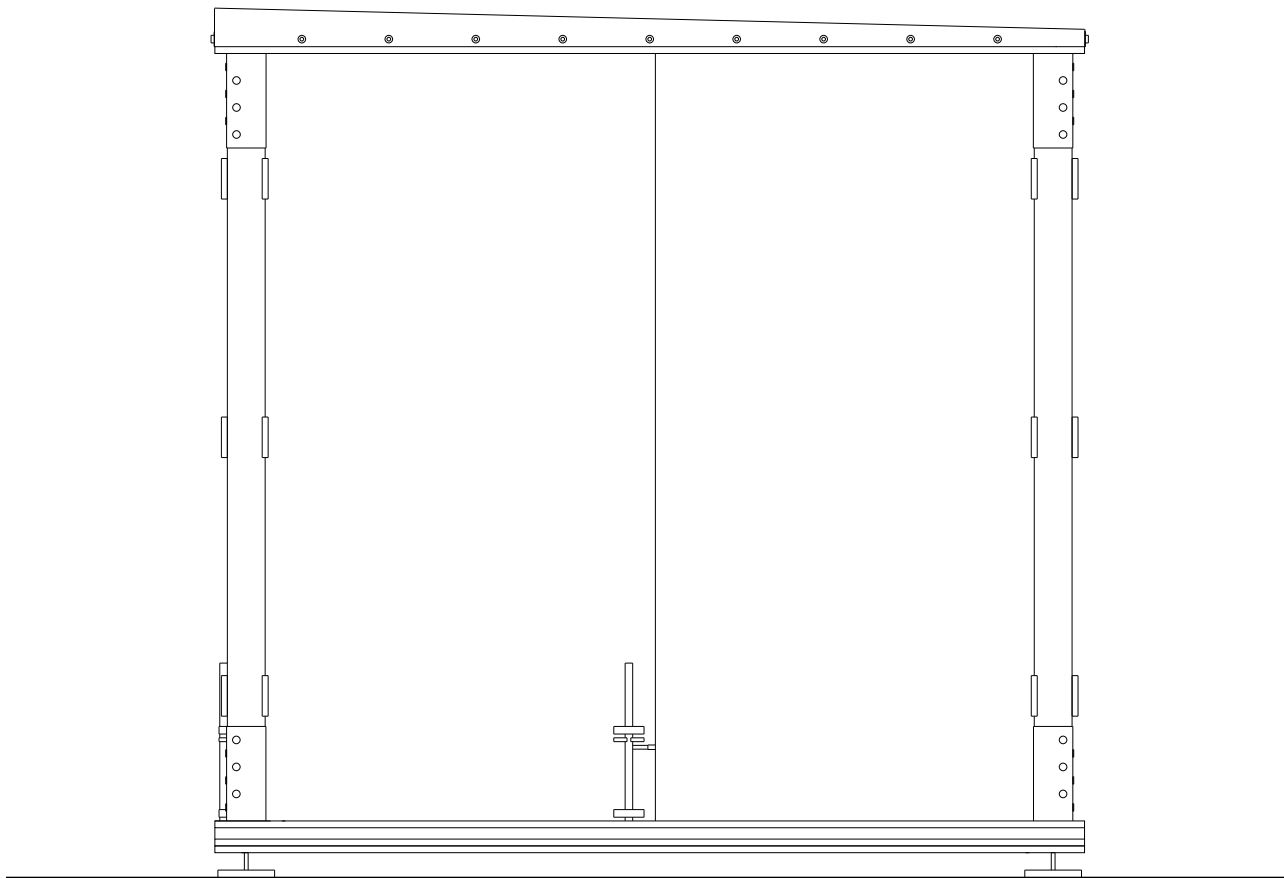


ALÇADO FECHADO A1

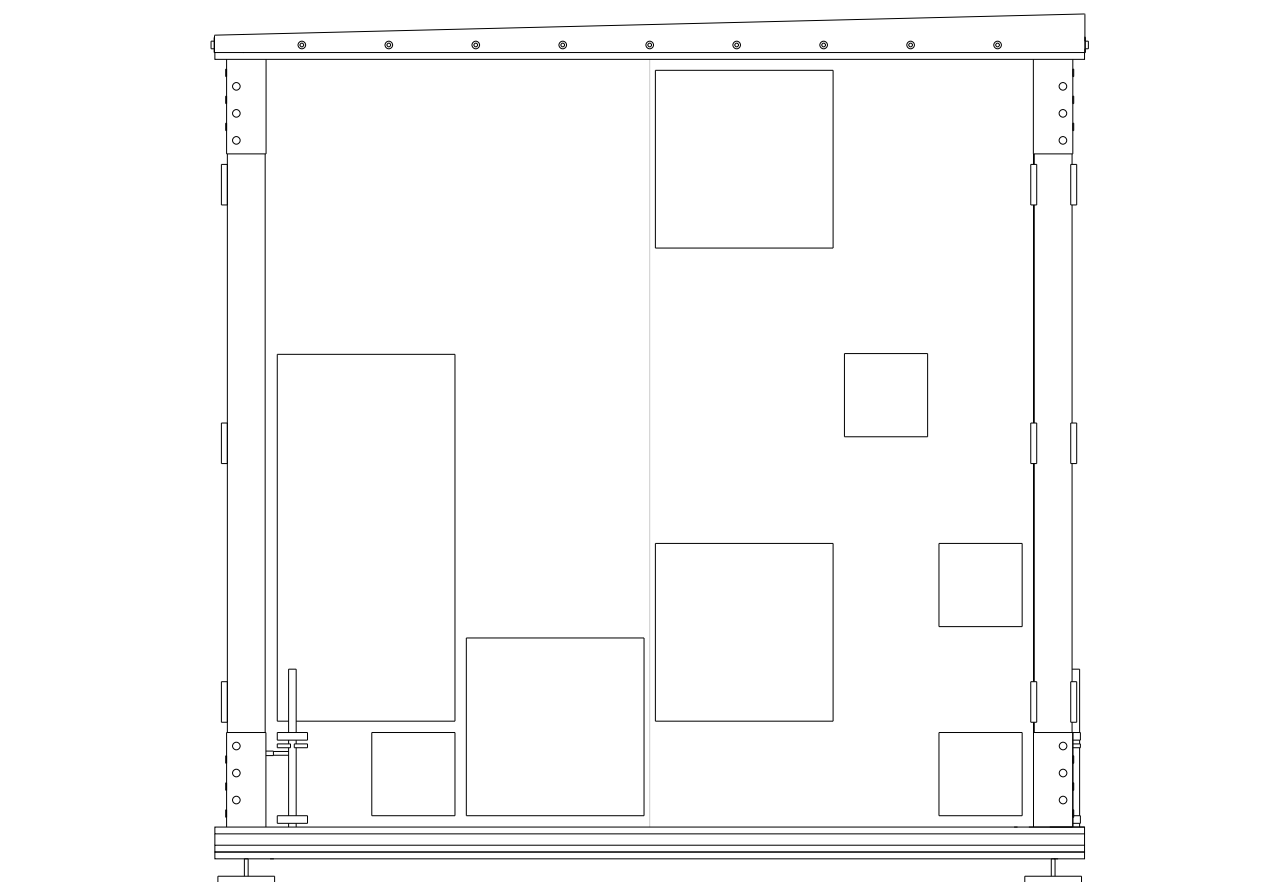


ALÇADO FECHADO A2





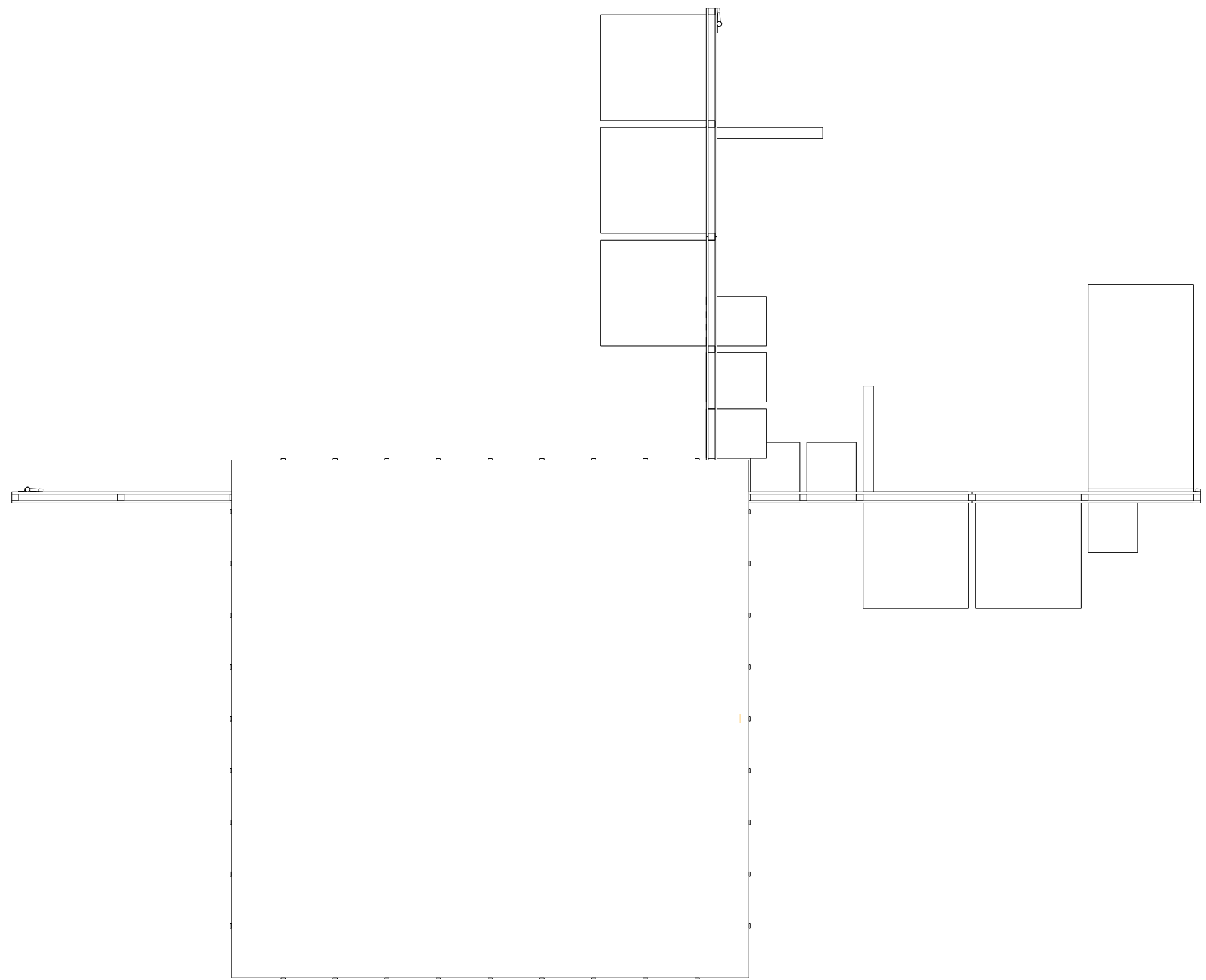
ALÇADO FECHADO A3

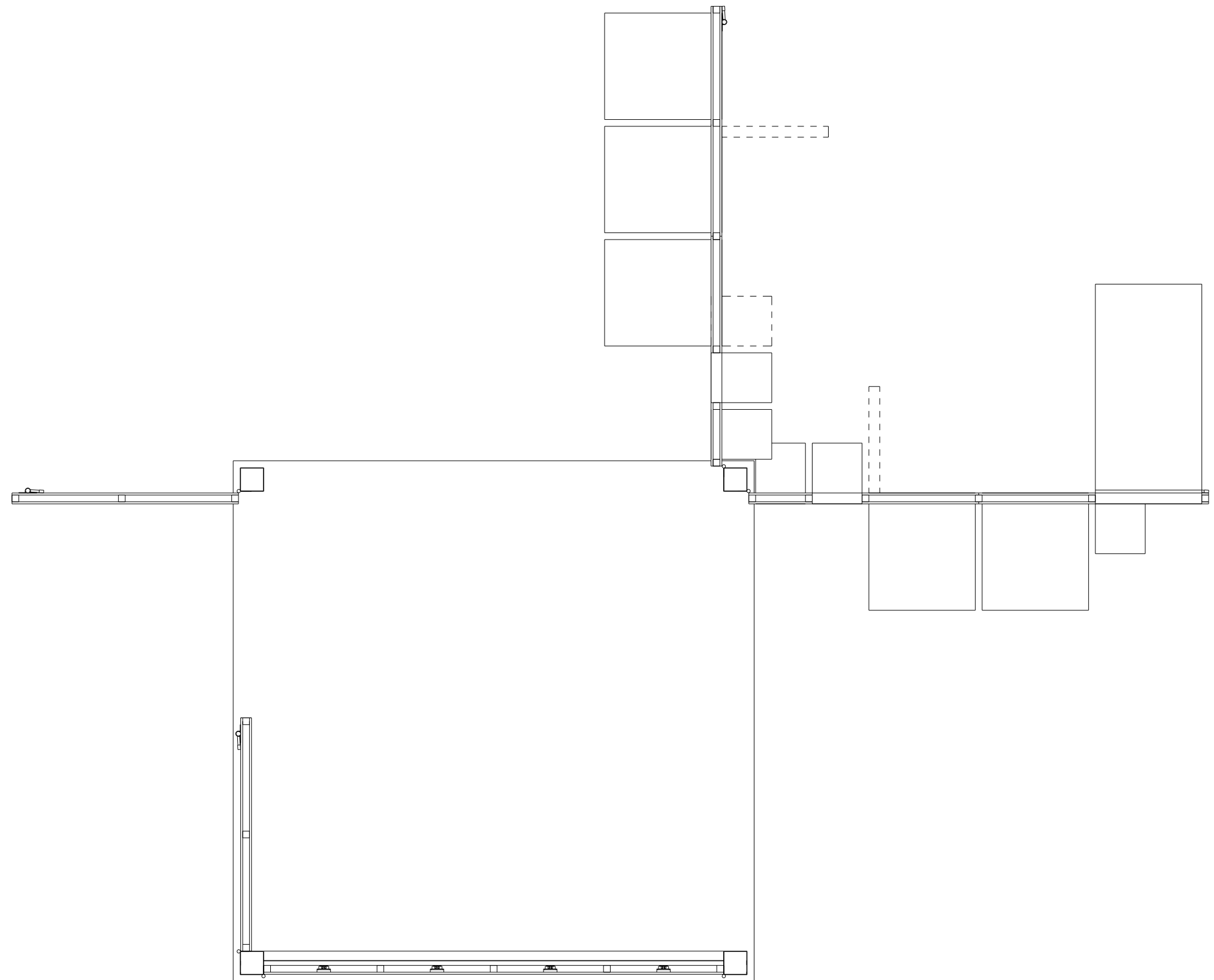


ALÇADO FECHADO A4



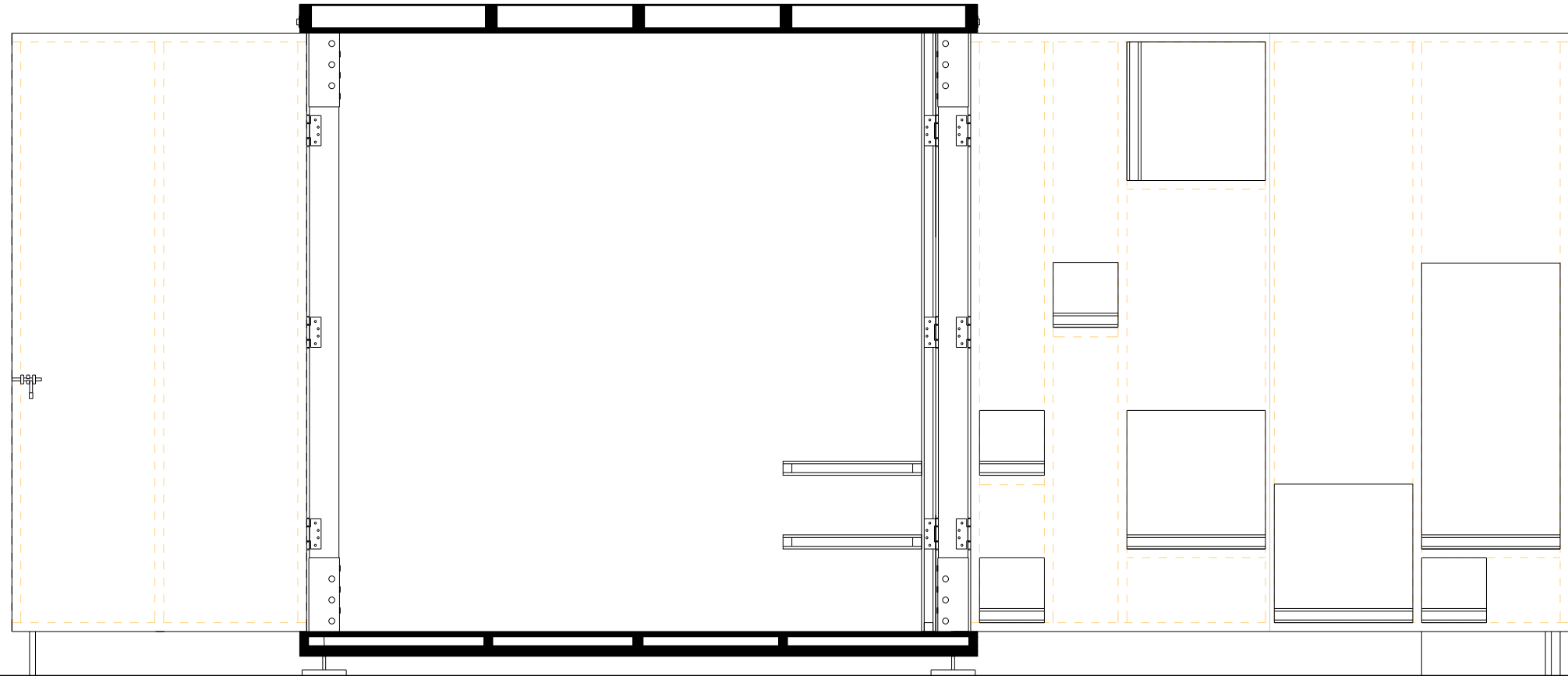
Aberto



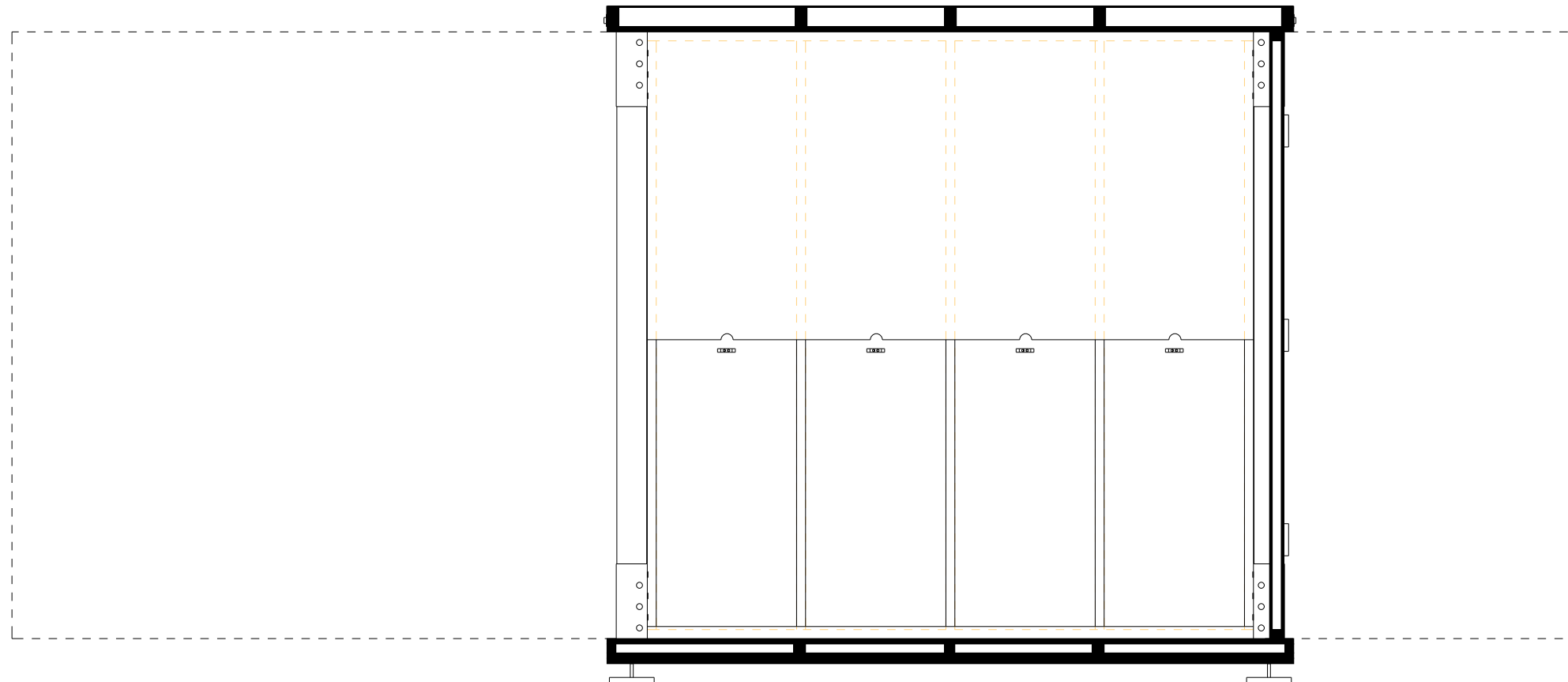


PLANTA ABERTO INTERIOR (COTA 1.20)

1:20
0 20 50 100cm

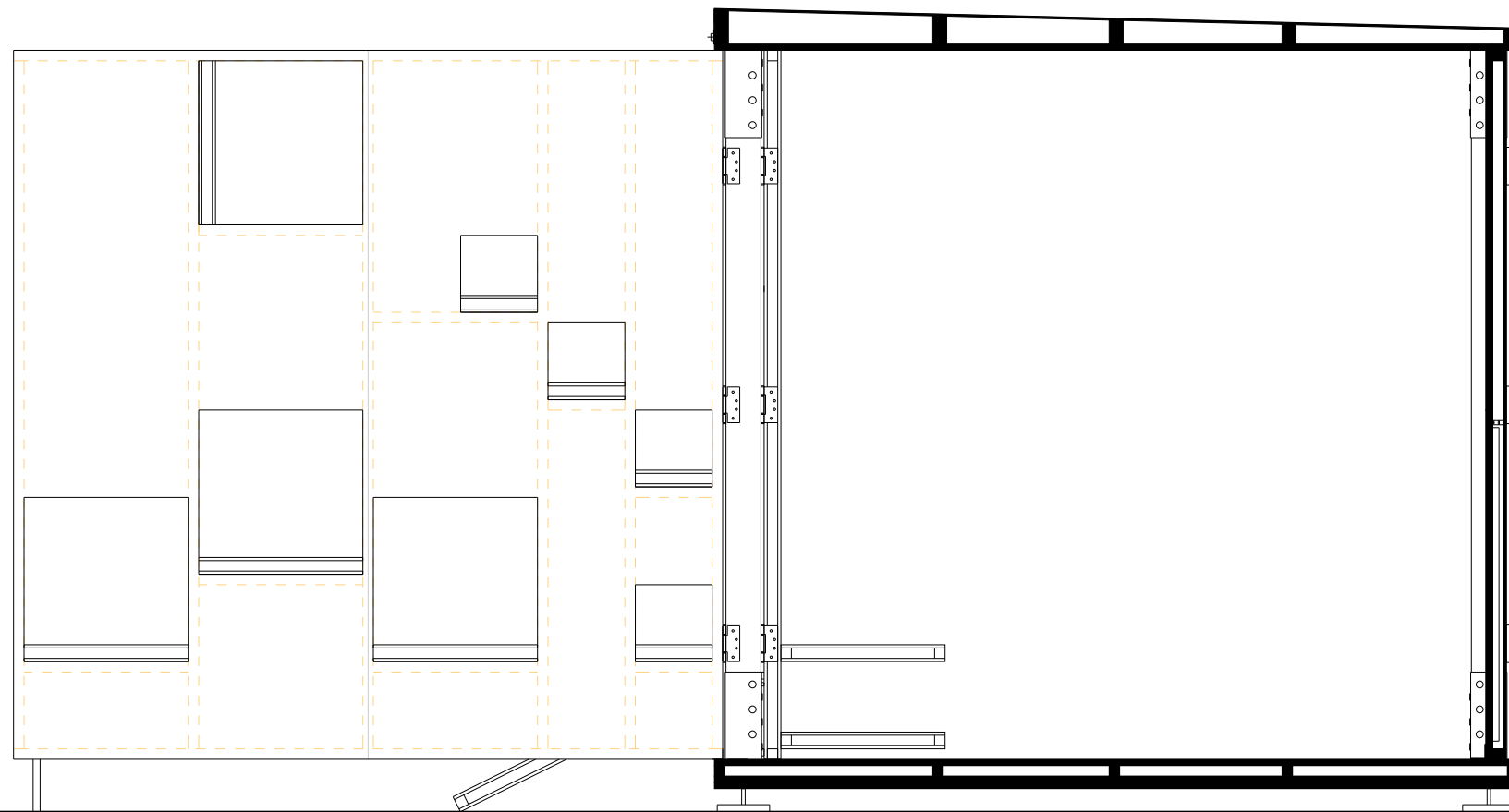


CORTE ABERTO C1

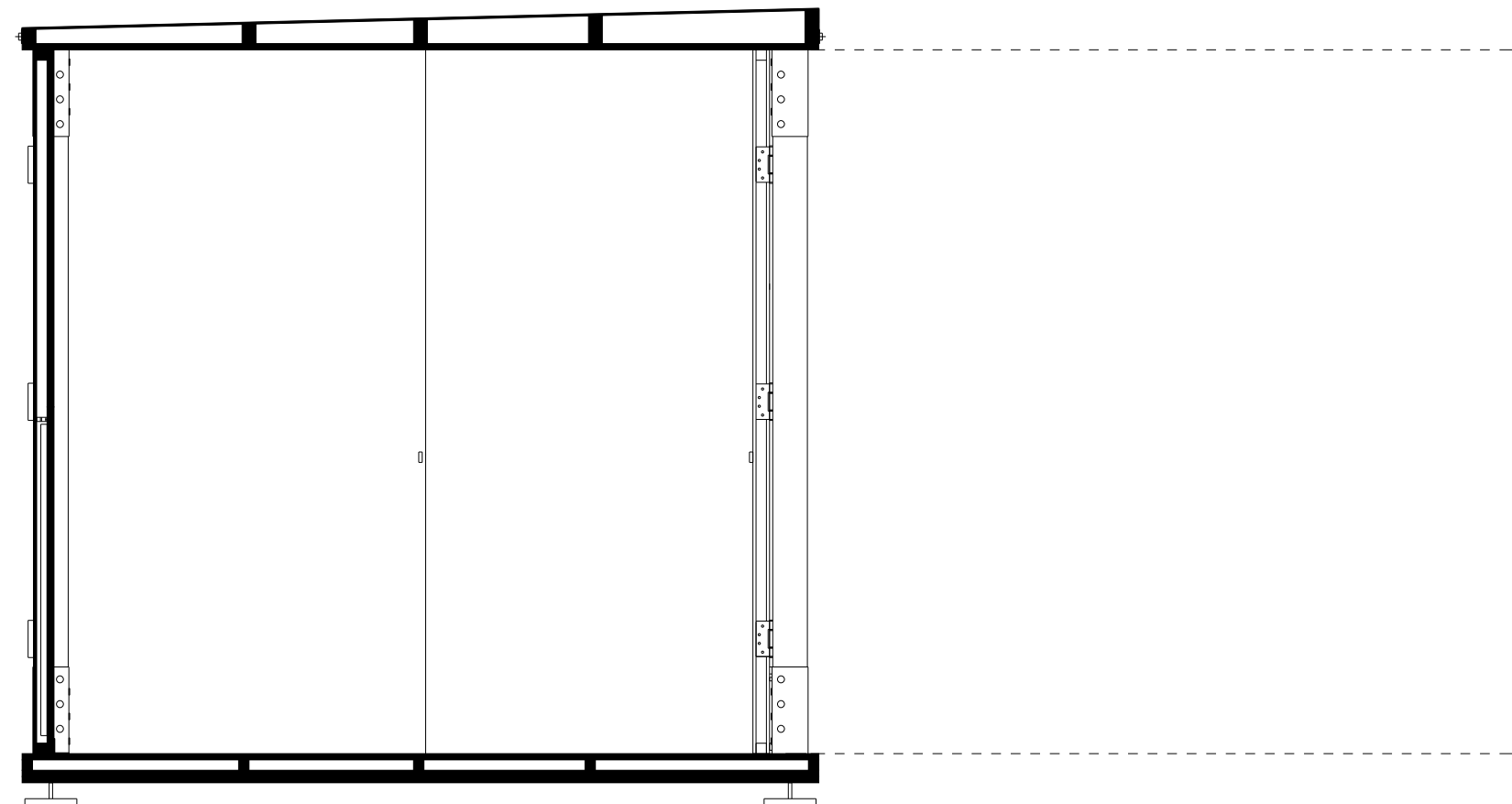


CORTE ABERTO C2

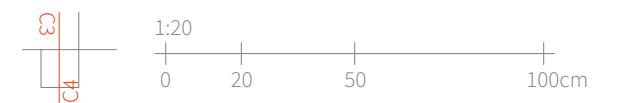


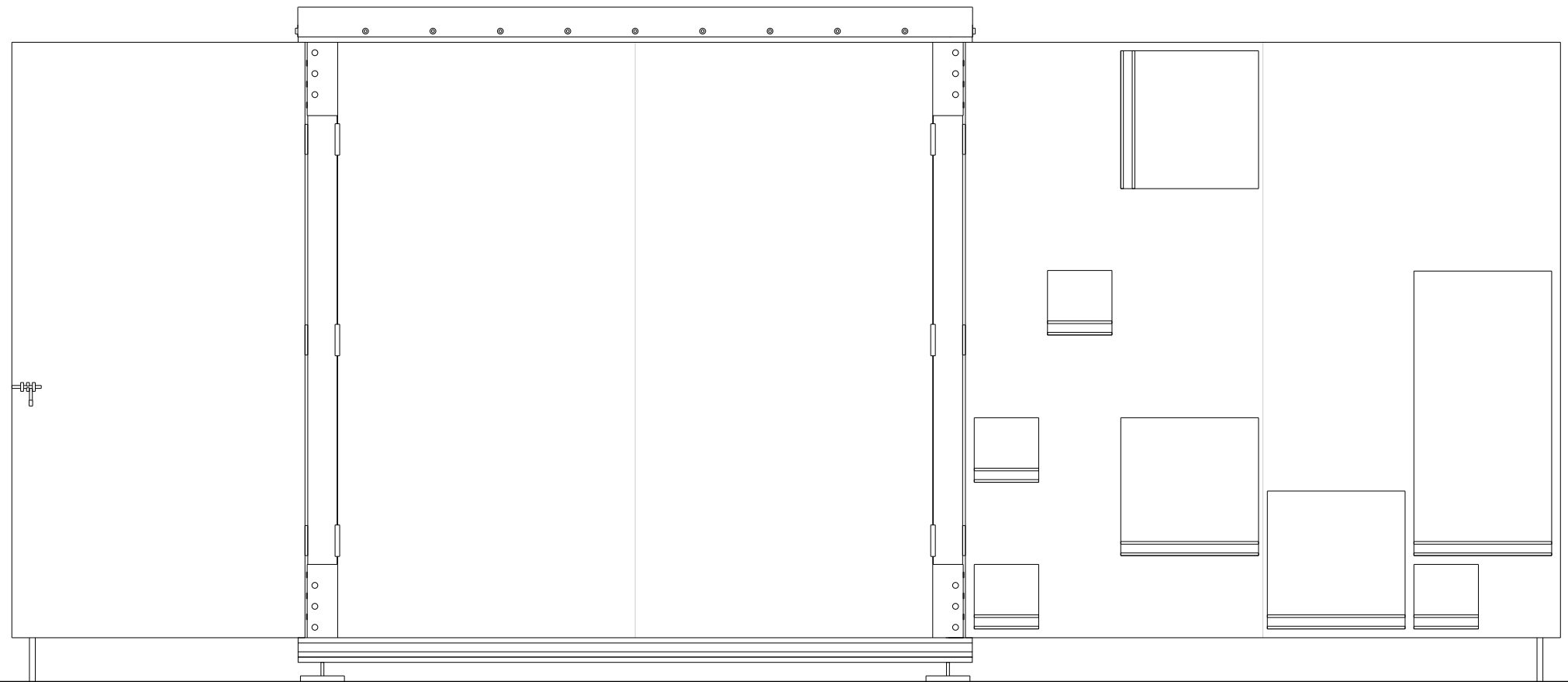


CORTE ABERTO C3

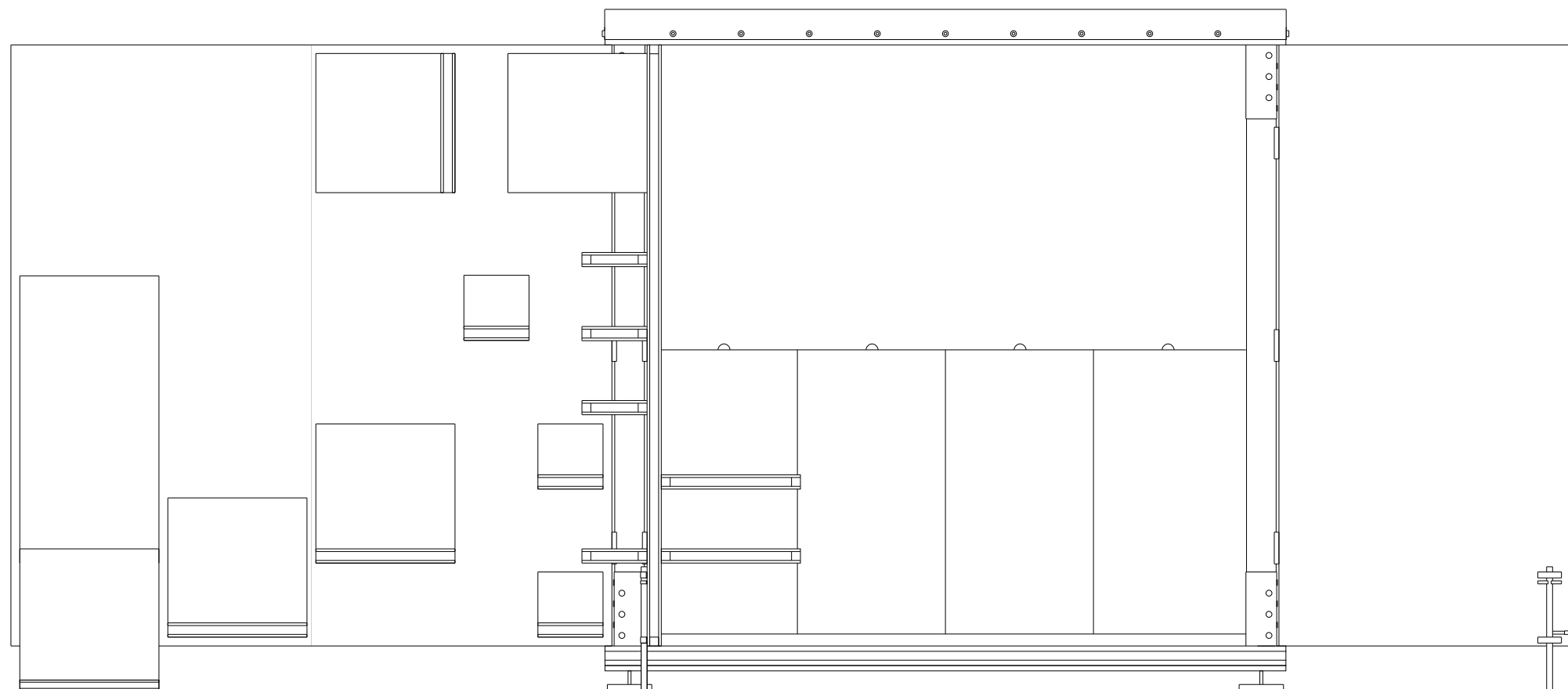


CORTE ABERTO C4



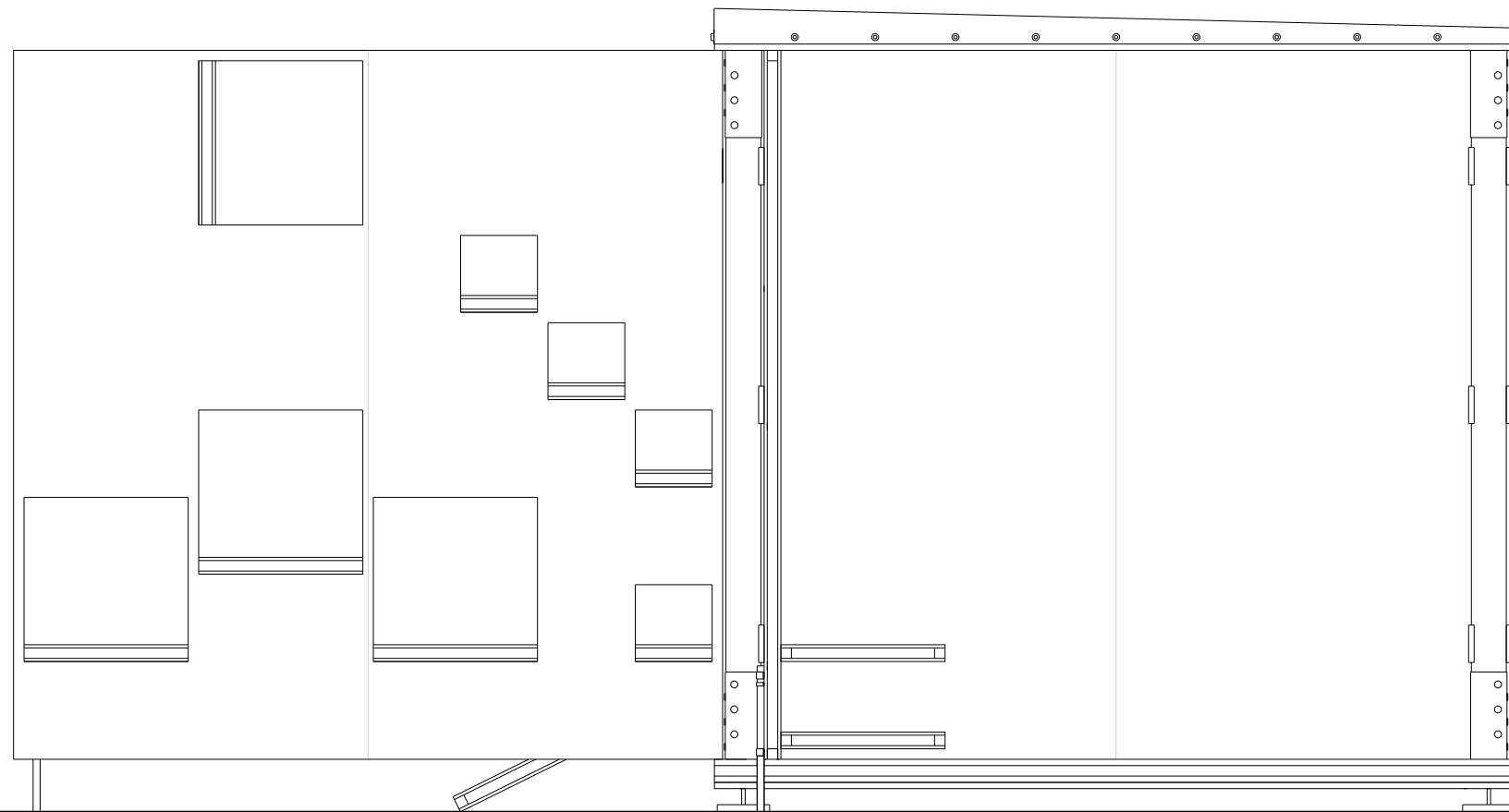


ALÇADO ABERTO A1

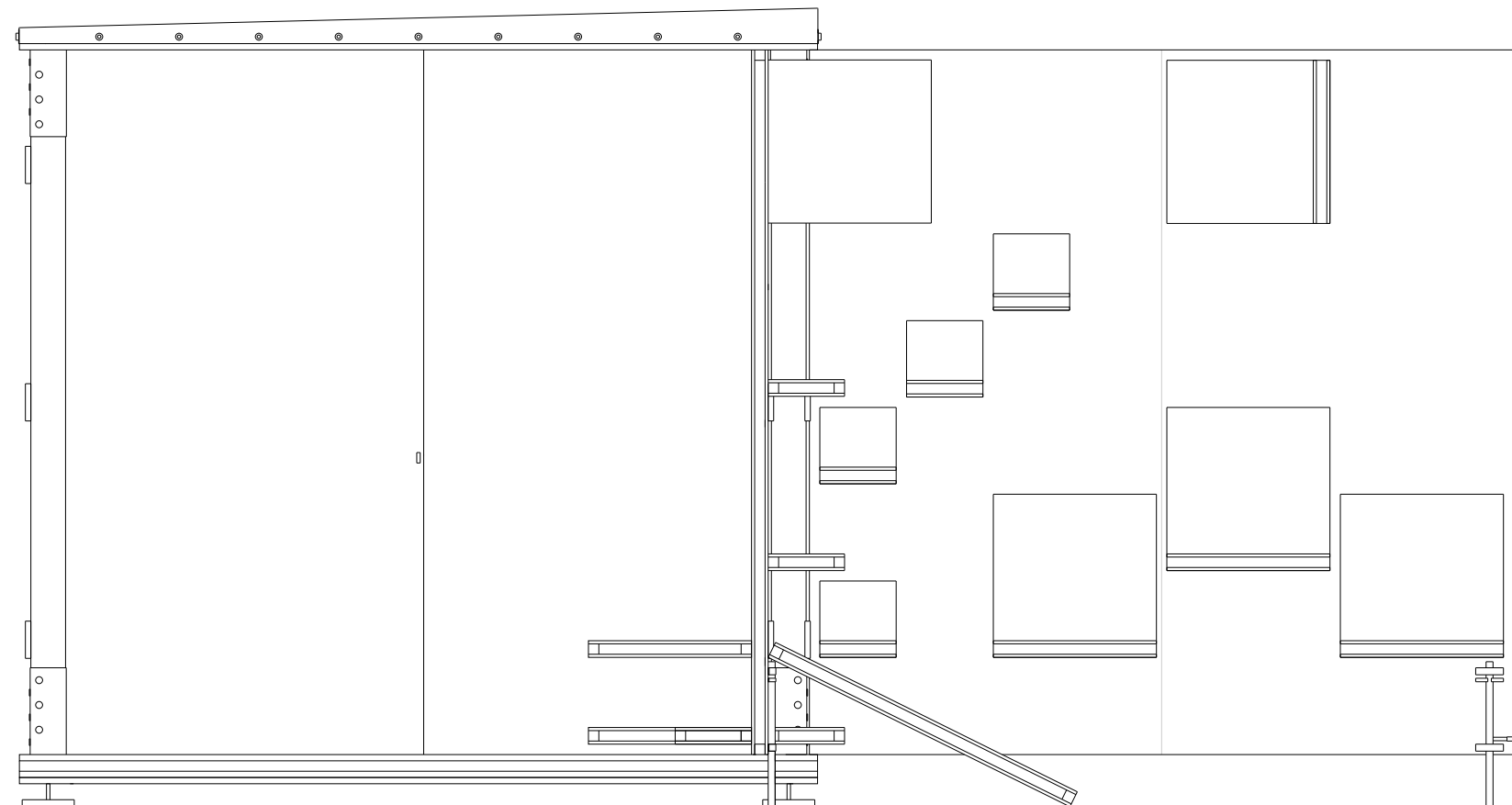


ALÇADO ABERTO A2





ALÇADO ABERTO A3



ALÇADO ABERTO A4



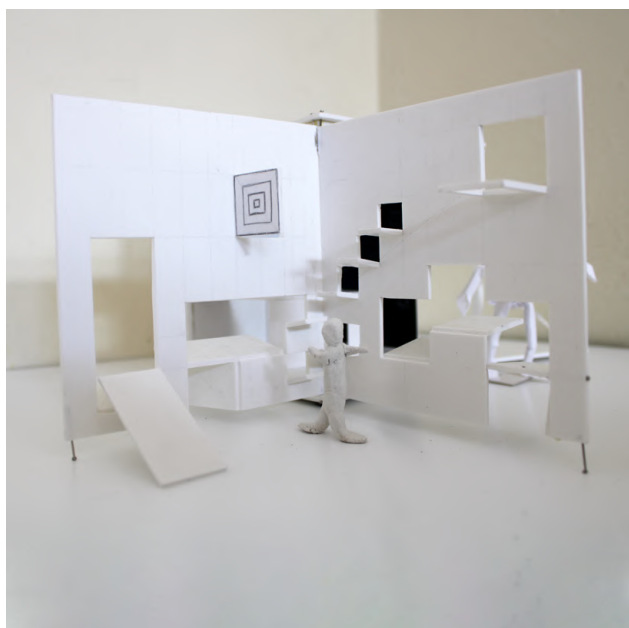
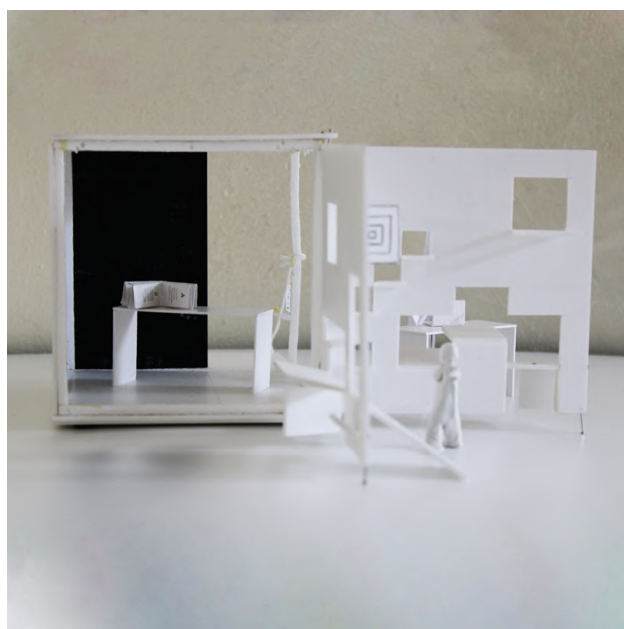
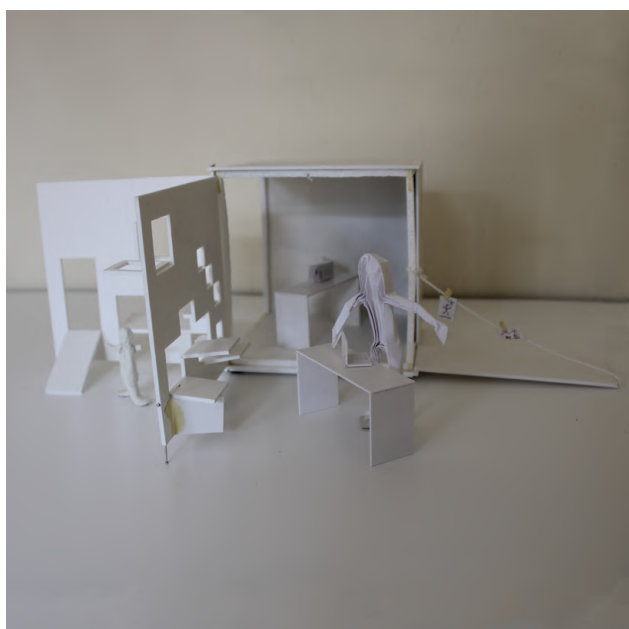
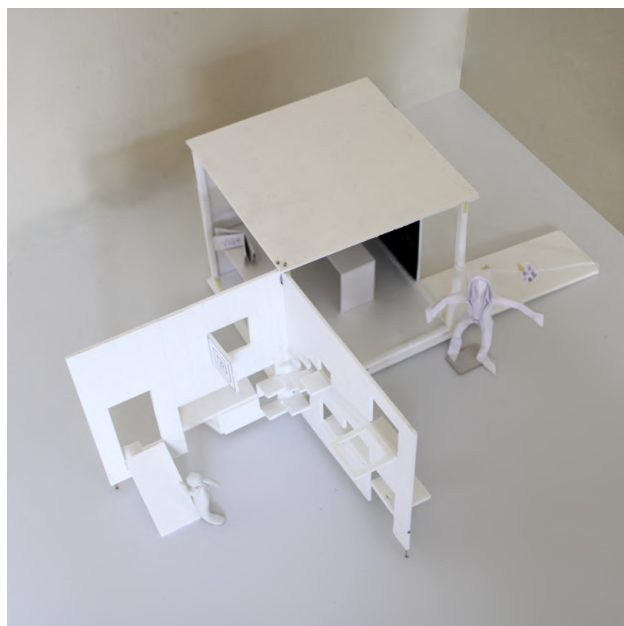
Anexo VIII

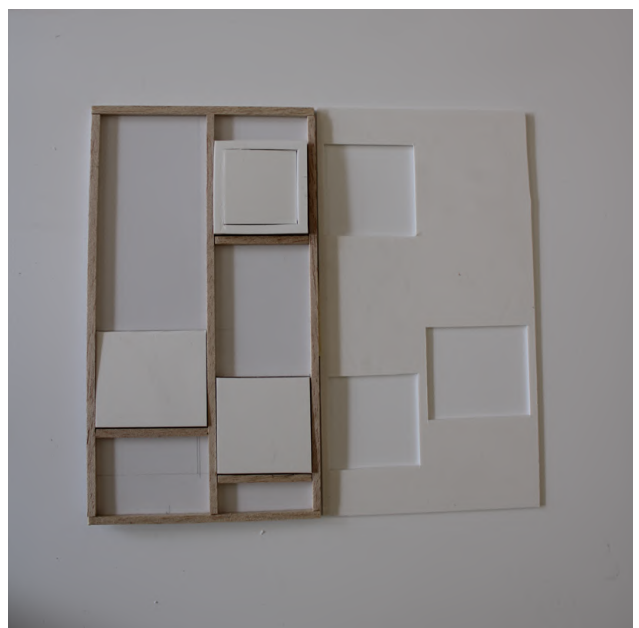
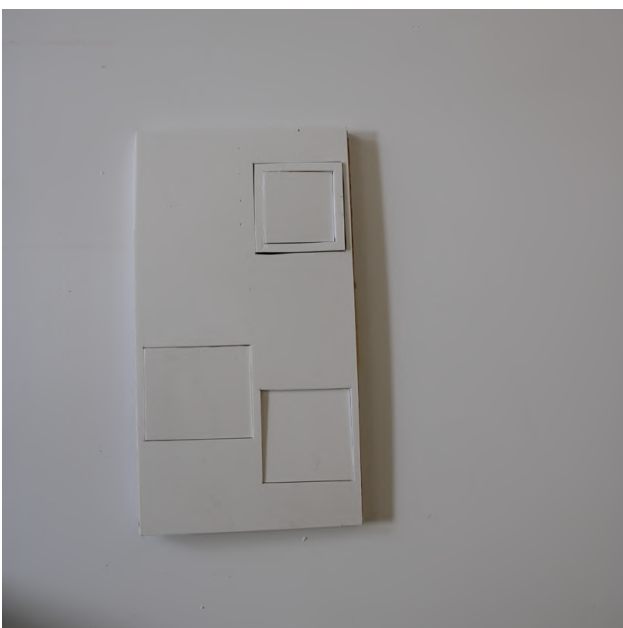
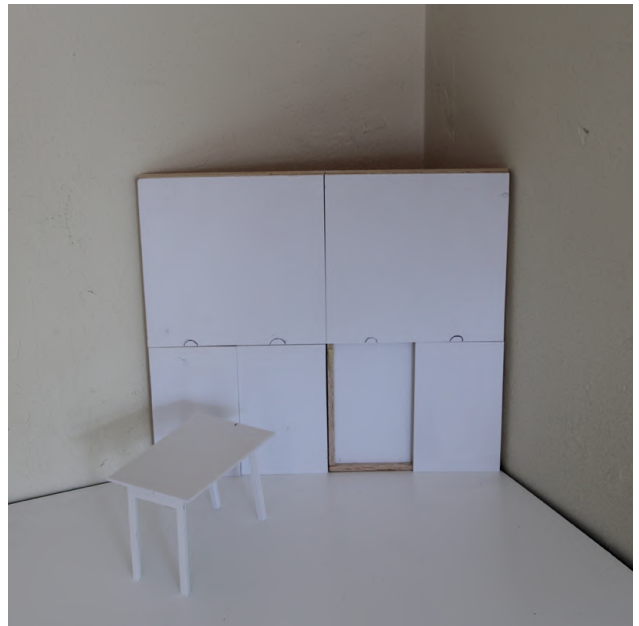
Registos fotográficos das maquetes realizadas

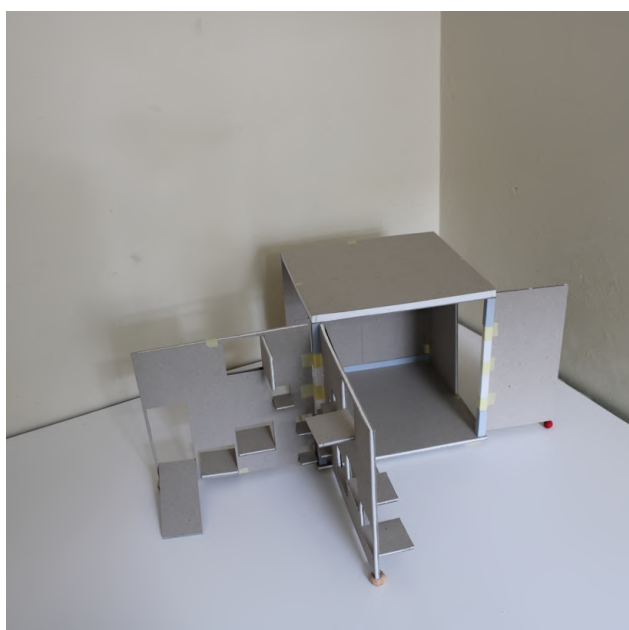
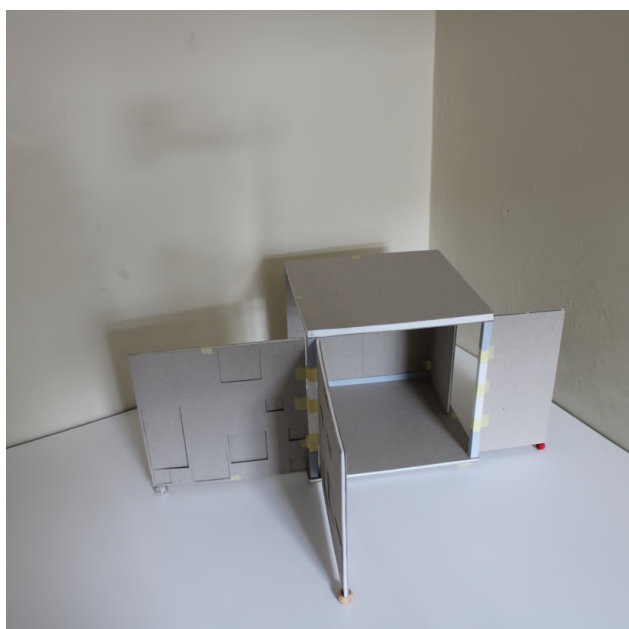
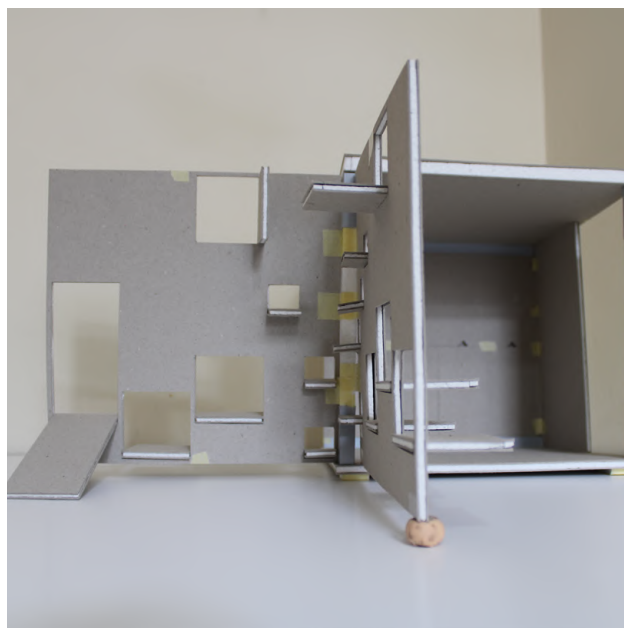
8.1. Maquete de estudo a 1:25

8.2. Maquete de estudo das paredes a 1:10

8.2. Maquete de estudo a 1:10







A cidade lúdica: intervenções no espaço público através do jogo

Prova pública de Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitectura apresentada à Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto no dia 30 de junho de 2023 pelas 11h.

Autoria: Raquel Stattmiller Albuquerque Coutinho

Orientação: Professor Doutor Marco Ginoulhiac

Arguência: Doutora Mariana Soares Martins Carvalho

Presidência: Professor Doutor José Maria da Silva Lopes

O júri atribuiu a classificação final de vinte (20) valores.

A cidade lúdica: intervenções no espaço público
através do jogo

Raquel Stattmiller Albuquerque Coutinho

FACULDADE DE ARQUITETURA

