

ORIENTANDA
AMANDA YUMI TSUHA

ORIENTADOR
PROF. DR. GILFRANCO MEDEIROS ALVES



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL

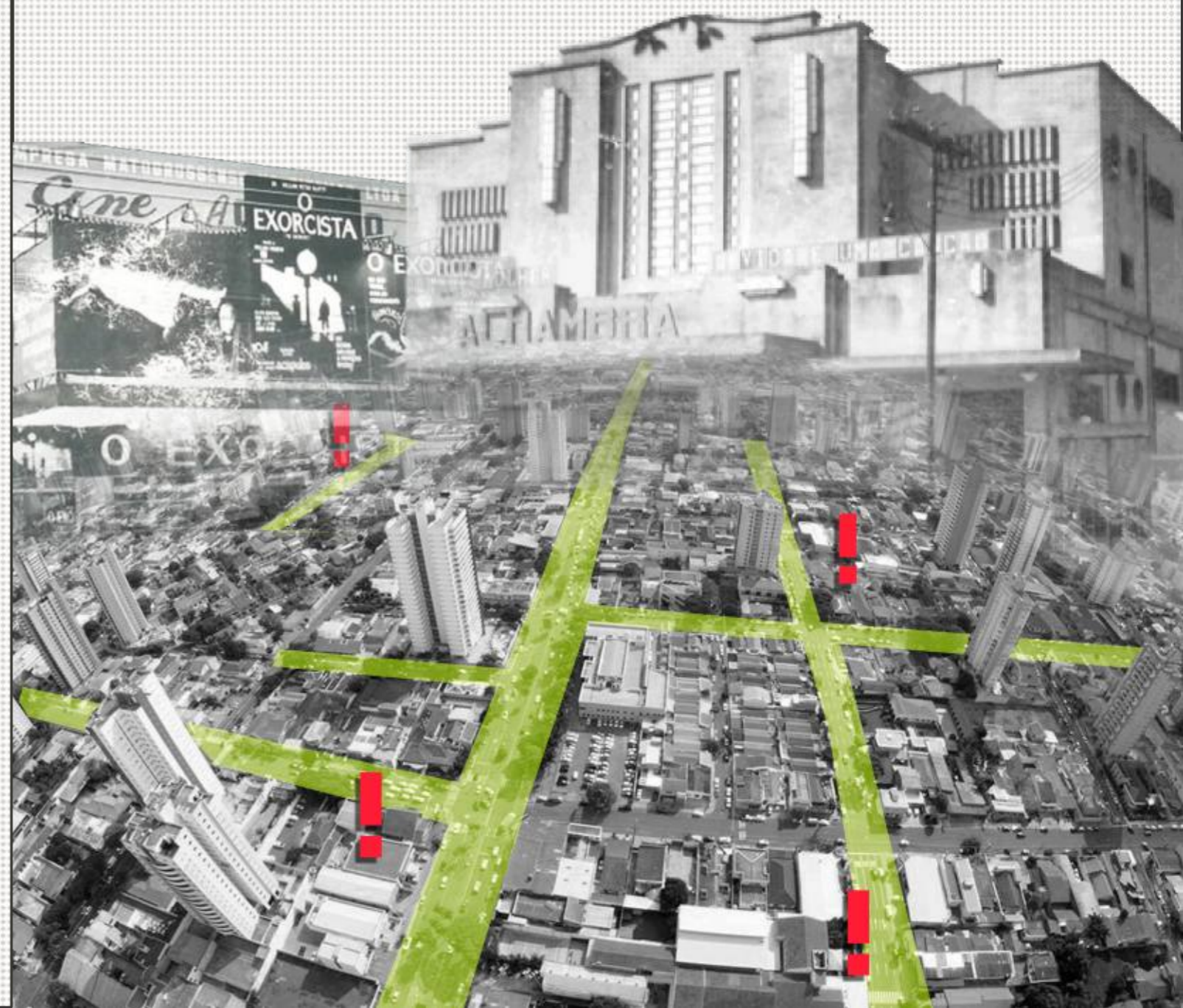
FACULDADE DAS ENGENHARIAS, ARQUITETURA E URBANISMO E GEOGRAFIA

ARQUITETURA E URBANISMO

! SIDE QUEST CG !

EDIÇÃO CINEMAS

**A gamificação urbana como
recurso de reconhecimento da
cidade**





SIDE QUEST

Normalmente traduzido como “missões secundárias”, é um termo utilizado em jogos.

Enquanto as missões principais são tarefas obrigatórias que o jogador deve cumprir visando o objetivo final do jogo, as missões secundárias se mostram como optativas e caso aceitas, apresentam aos jogadores informações extras sobre a história, os personagens, curiosidade, itens raros e até locais secretos do mapa.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ENGENHARIAS, ARQUITETURA E URBANISMO E
GEOGRAFIA - FAENG

AMANDA YUMI TSUHA

SIDE QUEST CG:

A Gamificação Urbana como Recurso de Reconhecimento da Cidade

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, como parte das exigências para a obtenção do título de Arquiteta e Urbanista.

Orientador: Prof. Dr. Gilfranco Medeiros Alves

CAMPO GRANDE - MS

2024



ATA DA SESSÃO DE DEFESA E AVALIAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) DO CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO DA

FACULDADE DE ENGENHARIAS, ARQUITETURA E URBANISMO E GEOGRAFIA - 2024-1

No mês de agosto do ano de dois mil e vinte e quatro, reuniu-se de forma presencial a Banca Examinadora, sob Presidência do Professor Orientador, para avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Faculdade de Engenharias, Arquitetura e Urbanismo e Geografia da Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul em acordo aos dados descritos na tabela abaixo:

DATA, horário e local da apresentação	Nome do(a) Aluno(a), RGA e Título do Trabalho	Professor(a) Orientador(a)	Professor(a) Avaliador(a) da UFMS	Professor(a) Convidado(a) e IES
13 de agosto/2024 LabMap	AMANDA YUMI TSUHA SIDE QUEST CG: Edição Cinemas	Prof. Dr. Gilfranco Alves	Profa. Dra. Juliana Trujillo	Prof. Me. André Vilela Pereira (IPHAN)

Após a apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso pelo acadêmico, os membros da banca examinadora teceram suas ponderações a respeito da estrutura, do desenvolvimento e produto acadêmico apresentado, indicando os elementos de relevância e os elementos que couberam revisões de adequação.

Ao final a banca emitiu o **CONCEITO A** para o trabalho, sendo **APROVADO**.

Ata assinada pelo Professor Orientador e homologada pela Coordenação de Curso e pela Coordenação da disciplina de TCC.

Campo Grande, 17 de agosto de 2024.

Prof. Dr. Gilfranco Alves
Professor Orientador

Profa. Dra. Helena Rodi Neumann
Coordenadora do Curso de Graduação em Arquitetura e Urbanismo (FAENG/UFMS)

Profa. Dra. Juliana Couto Trujillo
Presidente da Comissão do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufms.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5040002** e o código CRC **B4E5B764**.

FACULDADE DE ENGENHARIAS, ARQUITETURA E URBANISMO E GEOGRAFIA

Av Costa e Silva, s/nº - Cidade Universitária

Fone:

CEP 79070-900 - Campo Grande - MS

Referência: Processo nº 23104.033813/2021-56

SEI nº 5040002

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Gilfranco Medeiros Alves, Professor do Magistério Superior**, em 17/08/2024, às 08:45, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Juliana Couto Trujillo, Professora do Magistério Superior**, em 17/08/2024, às 10:34, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Helena Rodi Neumann, Professora do Magistério Superior**, em 19/08/2024, às 06:11, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

Ao meu pequeno eu que se permitiu sonhar e ao meu eu que um dia desacreditou do seu potencial. Obrigada por nunca deixarem de lado a esperança. Nós conseguimos!

AGRADECIMENTOS

Este projeto foi uma grande colaboração de ideias, palavras, apoios e experiências. Obrigada à todos que colaboraram nesta jornada.

Agradeço meus pais, Luciene e Wiliam, sem os quais não seria possível ter me tornado quem hoje sou, eles que mesmo depois de dias intensos de trabalho, sempre me esperaram com uma refeição quentinha à mesa.

Agradeço meus irmãos Larissa, Camila e Rafael por terem apoiado meus sonhos em meus piores e melhores momentos, vocês são a base da minha coragem.

Agradeço também meus amigos Thalya, Gabrielli, Karla, Larissa, Madu, Maria, Mariana e Thayrones, que estiveram presentes desde a primeira semana de aula e nunca me deixaram desistir. Obrigada por me acompanharem durante toda a caminhada e me mostrarem as incríveis paisagens ao longo dela.

À minha amiga Luana, que mesmo distante, nunca deixou de estar presente, sempre encontrando meios de me manter motivada. Obrigada pelas mensagens, pelo apoio e pelos desabafos.

Agradeço meu orientador Gil e os professores Juliana e Júlio, que viram meu potencial antes mesmo de mim e sempre me incentivaram a ir além, criando um espaço de aprendizado seguro para me permitir sonhar.

Agradeço meus chefes e amigos, Thiemy e Caneca, por me acolherem e me proporcionarem uma visão distinta da arquitetura e do mundo, por me ensinarem a projetar experiências e sonhos.

Por fim, a todos que contribuíram de alguma forma nesta jornada, minha imensa gratidão. Este trabalho só foi possível graças a todos vocês.

RESUMO

A cultura do imediatismo e da produtividade impostas e cultivadas pela sociedade nos últimos anos têm sido potencializadas ainda mais pela tecnologia, tendo como consequência o isolamento social, refletindo também na cidade de forma física, podendo ser percebida pelo abandono de espaços públicos e da esfera política. Dentro desse contexto, a arquitetura acaba se tornando um recurso de segregação e imposição. A partir disso, surge o seguinte questionamento: “Como retomar as relações sociais entre indivíduos e espaços urbanos, estimulando também discussões e reflexões?” Tentando responder essa questão, este projeto propõe ensaios lúdicos voltados para a ocupação da cidade, utilizando recursos como a gamificação urbana e designs interativos e tendo como recorte a área central de Campo Grande, Mato Grosso do Sul. Assim, espera-se que o projeto seja um respiro dentro do contexto atual de uma sociedade voltada para a produtividade e imediatismo, um incentivo para a exploração das diversas faces e histórias locais, fornecendo oportunidades para uma construção coletiva da cidade a qual queremos habitar.

Palavras-chave: gamificação urbana, cultura, cidade, exploração, descoberta, arquitetura efêmera, interatividade, encaixe, design

ABSTRACT

The culture of immediacy and productivity imposed and cultivated by society in recent years has been further enhanced by technology, resulting in social isolation, also reflecting in the city in a physical way, which can be perceived by the abandonment of public spaces and the political sphere. Within this context, architecture ends up becoming a resource of segregation and imposition. From this, the following question arises: “How to resume social relations between individuals and urban spaces, also stimulating discussions and reflections?” Trying to answer this question, this project proposes playful experiments focused on the occupation of the city, using resources such as urban gamification and interactive designs and focusing on the central area of Campo Grande, Mato Grosso do Sul. Therefore, it is expected that the project be a breather within the current context of a society focused on productivity and immediacy, an incentive to explore the diverse faces and local histories, providing opportunities for a collective construction of the city we want to inhabit.

Keywords: urban gamification, culture, city, exploration, discovery, ephemeral urbanism, interactivity, joinery, parametric design, digital

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
Objetivos	15
Metodologia	16

1. CENÁRIOS	19
1.1. A tecnologia como influenciadora	19
1.2. Dissociações da cidade	25
1.3. Resistência e guerrilhas	30
1.4. Respiros mnemônicos	35
1.4.1. Campão a pé: redescoberta da cidade e de memórias	35
1.4.2. <i>Jane's walk</i>	41

2. CAMPO GRANDE: HISTÓRIAS E CULTURAS	45
2.1. Contexto Histórico	45
2.2. Mapas e Análises	47
2.2.1. Localização	48
2.2.2. Zonas especiais de interesse cultural	49
2.2.3. Pontos histórico-culturais esquecidos	51
2.2.4. Mapa síntese	52

3. RECURSOS E FERRAMENTAS	54
3.1. Arquitetura expandida	54
3.2. A interatividade e experiência	59
3.3. Gamificação urbana	65
3.4. Encaixe e fabricação digital	70

4. SIDE QUEST CG	75
4.1. O Jogo	75
4.2. Rotas	77
4.3. Cinemas	81
4.3.1. Cine-Teatro Alhambra	81
4.3.2. Cine Acapulco	84
4.3.3. Cine Plaza e Cine Center	87
4.3.4. Cine Campo Grande	91

5. SITE	94
5.1. Página Inicial	95
5.2. Mapa	97
5.3. Cinemas (Pontos)	98
5.4. Fórum e Jogadores	101
5.4.1. Conquista: Explorador Cinéfilo	102

6. ESTRUTURAS	104
6.1. Estudos de Volumetria	105
6.2. Evolução dos Módulos	110
6.3. Iconografia	111
6.4. Desenhos Técnicos	113

7. PROTOTIPAGEM	139
7.1. Modelagem	139
7.2. Fabricação das peças	142
7.2.1. Protótipo 1	143
7.2.2. Protótipo 2	144
7.2.3. Protótipo 3	145
7.2.4. Protótipo 4	151
7.3. Ação	152

8. CONCLUSÃO	169
---------------------------	------------

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	173
--	------------

INTRODUÇÃO



Figura 01: Rua 14 de Julho, Centro - Campo Grande, MS
Fotografia de Gabriel Machese
Fonte: Campo Grande News, 2020.

Ao passar dos anos, enquanto a cidade se desenvolvia e a sua paisagem se transformava, o comportamento das pessoas também mudava. Prédios cada vez mais altos e estabelecimentos de estilos minimalistas anunciavam a chegada da modernidade, num ritmo tão frenético de desenvolvimento, que parecia querer apagar qualquer traço do passado.

Assim, memórias foram sendo esquecidas e histórias sendo deixadas para trás, não havendo tempo para questionamentos e adaptações. E em resposta a essas bruscas mudanças e imposições, as pessoas começaram a se isolar em bolhas digitais, enquanto se exigia

cada vez mais produtividade e agilidade.

A partir desse processo, a sociedade começa a perder seu espaço político de discussão e reflexão, fragilizando os laços dentro das comunidades, enfraquecendo as ações de expressão e fortalecendo a alienação em massa.

Em consequência dessa cadeia, **as cidades vão deixando de ser espaços de encontros, trocas e convivências para se tornarem apenas passagens e meios burocráticos**, nos quais as pessoas andam em passos acelerados e olhares fixos, sem tempo para distrações e contemplações.

No meio desse cenário, começaram a emergir **movimentos culturais que contestavam esses comportamentos e imposições, tentando reocupar e democratizar os espaços na cidade**, num grito silencioso: **"Eu existo!"**.

E é dentro desse contexto de novas formas de ocupação emergindo que se entende a necessidade de desenvolvimento de novas arquiteturas e processos que busquem dar voz às pessoas e seus propósitos.

Esses ensaios urbanos de democracia pedem a interação das pessoas em seus

processos, de forma a convidá-las para sua construção, para **trocadas de ideias e experiências, descobrimento, críticas e preservação da história e cultura locais**. É neste contexto que entra em cena a Gamificação Urbana, um recurso lúdico voltado para a interação entre o urbano e o indivíduo, que será explorada ao longo desta pesquisa.

Assim, neste trabalho serão estudadas e incorporadas essas ferramentas no projeto, criando um jogo que busca (re)conectar as memórias a cidade e as pessoas.



Figura 02: Copo Bar e Restaurante na Rua 14 de Julho, Centro
Fotografia de Juliano Almeida, modificado pela autora
Fonte: Campo Grande News, 2024.

OBJETIVOS

Objetivo Geral

Este trabalho visa a produção de um projeto arquitetônico em sua noção mais expandida, a partir de um jogo urbano voltado para a exploração da cidade e seus movimentos culturais, composto por um percurso interligando diversos cinemas, ainda existentes ou não, de relevância histórico-culturais para a sociedade, nos quais serão implantadas estruturas efêmeras produzidas com técnicas de produção digital a fim de criar marcos e estimular uma maior interação entre a população e valorização do patrimônio histórico.

Objetivos Específicos

- ▶ Questionar os métodos de projeto e de arquitetura diante dos novos problemas da modernidade
- ▶ Questionar o abandono de pontos culturais na cidade
- ▶ Promover a ocupação da cidade pela população
- ▶ Estimular o interesse da população acerca da história da cidade.
- ▶ Incentivar a exploração da cidade por meio de trajetos
- ▶ Expor movimentos culturais insurgentes
- ▶ Explorar a fabricação digital como método de concepção do projeto
- ▶ Explorar o uso de técnicas de encaixe em espacialidades efêmeras
- ▶ Experimentar as possibilidades da gamificação urbana no processo de reocupação da cidade
- ▶ Estimular um olhar mais crítico em relação à cidade, sua história e cultura
- ▶ Fomentar discussões acerca da democratização da cidade

METODOLOGIA

Este trabalho pode ser dividido em partes: teórica, projetual e prática. A fim de se chegar neste resultado, foram adotados vários processos:

01

Consulta de fontes primárias e secundárias, constituindo uma revisão bibliográfica a partir dos trabalhos de Jane Jacobs, Cynthia Nojimoto, Gabriela Carneiro, Dubberly, Haque e Pangaro e Fábio Duarte dentre outros, propondo uma aproximação a novas abordagens da arquitetura e urbanismo e do papel destes na conexão pessoa-cidade.

02

Pesquisa participativa em eventos como o "Campão à Pé", os quais permitiram uma outra perspectiva da cidade, sua história e seus patrimônios e caminhada pela área central, que permitiu uma sensação de exploração do mesmo.

03

Levantamento de dados, partindo para ocupações culturais e experiências da cidade, que permitiram a redescoberta de espaços de relevância histórico-cultural em situações de descaso e abandono.

04

Criação de percursos culturais que enaltecessem histórias e memórias locais voltados para pontos críticos, provocando questionamentos e reflexões na população.



05

Desenvolvimento de estruturas interativas efêmeras que funcionem como um marco, atraindo curiosidade a estes pontos e permitindo a interação das pessoas, de forma a atender diferentes interpretações de usos, utilizando módulos e técnicas de encaixe.

06

Desenvolvimento de um site, responsável pela narrativa lúdica do percurso como um jogo, organizando informações, compartilhando histórias e permitindo diálogos e troca de ideias, experiências e memórias.

07

Prototipagem e fabricação digital, através do corte das peças da estrutura pela máquina CNC de corte a laser, que permitiu testes de encaixes, estruturação e identificação de falhas e melhorias das peças

08

Montagem de uma das estruturas em tamanho real com registros das interações, discussões e outros desdobramentos do mesmo no que diz respeito à percepção das pessoas em relação a cidade e ocupação da mesma.

09

Análise de todos os dados levantados durante a pesquisa, bem como uma **reflexão** geral do processo, relatando as dificuldades encontradas, bem como as **diretrizes** futuras.

10

A partir das frentes desenvolvidas pelo site, estrutura e módulos, percebe-se a **pesquisa como um jogo**, contando tanto a parte digital como a física.



1. CENÁRIOS

1.1. A TECNOLOGIA COMO INFLUENCIADORA

As tecnologias se tornaram catalisadoras de mudanças em relação ao comportamento e modo de vida da população em um intervalo de tempo muito curto. De fato, sua facilidade de acesso às informações e comunicação culminou em uma relação de dependência nos aparelhos eletrônicos. Se antes era vista como uma ferramenta de auxílio em trabalhos e pesquisas, hoje ela é um item essencial no cotidiano de qualquer pessoa.

Os estudos e desenvolvimento do campo tecnológico colaboraram com um estilo de vida mais cômodo, uma vez que a distância e o tempo deixaram de ser uma preocupação. Era possível comunicar e deixar recados para pessoas de qualquer lugar a qualquer momento.

Além disso, o espaço cibernético apresentavam uma tentadora proposta de liberdade de expressão

através do anonimato com restrições quase que irrelevantes para a maioria das pessoas.

“Na sociedade contemporânea, as tecnologias de comunicação e informação desterritorializam o espaço e o tempo da história das culturas orais e escritas.” (PARENTE, 2013, p. 94). As relações de tempo e espaço foram sendo mudadas ao passar do tempo. É possível receber atualizações a todo momento do mundo inteiro apenas a um clique de distância. Isso acaba por influenciar o mundo em vários aspectos políticos, econômicos,



Figura 03: Pedestres caminham nas ruas atentos ao celular
Fonte: Folha de S.Paulo, 2018
modificado pela autora

A então “sociedade da imaterialidade e velocidade” como citada por Jean-Louis Weissberg (WEISSBERG, 2013) possibilita a onipresença dos indivíduos da cidade digital.

À primeira vista essas possibilidades ilimitadas podem parecer atrativas para a população, como explicado pela professora doutora Gabriela Carneiro: “Muitas vezes, alienados da ideologia que viabiliza a tecnologia digital, aqueles que possuem acesso à ela são iludidos por seu visível poder de transformação e seu impacto imediato” (CARNEIRO, 2014, p. 24). Porém hoje percebe-se a emergência de novos problemas e doenças que ainda estamos aprendendo a lidar.

Atualmente, com a globalização, foi possível ver um posicionamento político-social mais expressivo nas redes, as quais elevam a “liberdade de expressão” a um novo patamar, com os diferentes níveis de anonimato disponíveis. O que antes era um vislumbre de uma sociedade ainda mais ativa na construção de sua democracia foi então sendo tomada por extremistas originados das famosas “bolhas digitais” e das “fake news”.

As bolhas digitais seguidas das fake news são temas recorrentes nas discussões sobre a atualidade. Em 2016, durante as eleições presidenciais norte-americanas,

houve a disseminação do termo “fake news” pelo então candidato Donald Trump.

Começou-se, a partir daí, uma guerra de acusações e dissimulações de informações, onde a imprensa era colocada em uma posição não confiável e as postagens se tornaram fontes para compartilhar recorte de falas retiradas de contexto, imagens e vídeos editados e claro, as fake news (SCHIRRMANN, 2019). Isso acabou por influenciar de uma maneira inimaginável o quadro político do país, corroborando para extremismos violentos.

Tal situação também ocorreu nas eleições do Brasil de 2018 e 2022. Com dois candidatos com visões tão distintas, a população se dividiu em duas, de maneira a formarem bolhas sociais, nas quais as pessoas se isolavam num grupo que reproduziam as mesmas opiniões voltadas mais para a fanatização do que debates sobre suas ideologias, assim fazendo com que os grupos de mídia se tornassem o maior meio de propagação das “fake news”.

Os algoritmos de busca e as bolhas de informações acabam por restringir e redirecionar os questionamentos, resultando em um ciclo ideológico pautado não em pesquisas, mas em silogismos. Esse cenário acaba se mostrando perigoso, uma vez que acaba por provocar desinformações e então, ao invés de

se seguir recomendações de instituições de pesquisa e fontes confiáveis, a população começa a seguir discursos de figuras públicas sem o devido conhecimento técnico sobre o assunto, comprometendo diversas áreas de estudo, uma vez que os usuários se mostram restritos a um determinado pensamento e o isolamento reforça a certeza neste (SCHIRRMANN, 2019).

Com isso, ao invés de avançarmos em discussões a partir de temas atuais, estamos vivenciando um retrocesso, em que teorias como a Terra Plana e a desconfiança acerca das vacinas voltam a ser decorrentes, enfraquecendo a comunidade científica.

Assim, as teorias científicas comprovadas e grandes instituições renomadas perdes sua credibilidade diante

dos “achismos” de um determinado grupo ou de influenciadores não ligados à área de estudos em questão, ocasionando na desinformação desenfreada. A população fica à mercê daqueles que estão atrás de câmeras e teclados, ditando a “verdade”.

Esse momento já havia sido prevista em outro contexto por Platão, no mito da Caverna, no qual os prisioneiros, presos e isolados em uma caverna, tem sua visão restrita à peça de sombras de marionetes projetadas por um grupo.

Quando, enfim, um deles consegue fugir para o mundo exterior, ficará confuso, pois perceberá que tudo o que conhecia parece distorcido e provavelmente, voltará para a única realidade que conhece, mesmo que essa seja apenas uma encenação (BUCKINGHAM, BURNHAM, HILL, KING, MARENBOON, WEEKS, 2011).

Quando fazemos a analogia deste para a realidade acerca da tecnologia e sua influência, percebemos que o público são aqueles que assistem as sombras passivamente, enquanto que os manipuladores são aqueles que controlam as mídias, podendo ser influenciadores ou até empresas e grupos que estejam entregando as informações.

O fogo são os meios nos quais é possível a disseminação da informação ou desinformação. Antigamente apenas os jornais e emissoras faziam esse papel. Dessa forma, era muito fácil o controle da mídia. No entanto, com a chegada das redes sociais, surgiu a oportunidade de qualquer pessoa se expressar.

O maior problema é a superficialidade destes meios. Primeiramente, em relação à comunicação, a qual precisa ser o mais curta e direta possível: vídeos em menos de um minuto, postagens com textos pequenos. Há uma necessidade de vender a informação. Não são mais as pessoas que buscam por ela, mas a informação que busca cativar as pessoas.

Além disso, os comentários substituíram as discussões. Os usuários não estão mais interessados em conversar, apenas em opinar e criticar. O que não podiam falar pessoalmente para os outros, é digitado facilmente no anonimato. E caso haja a

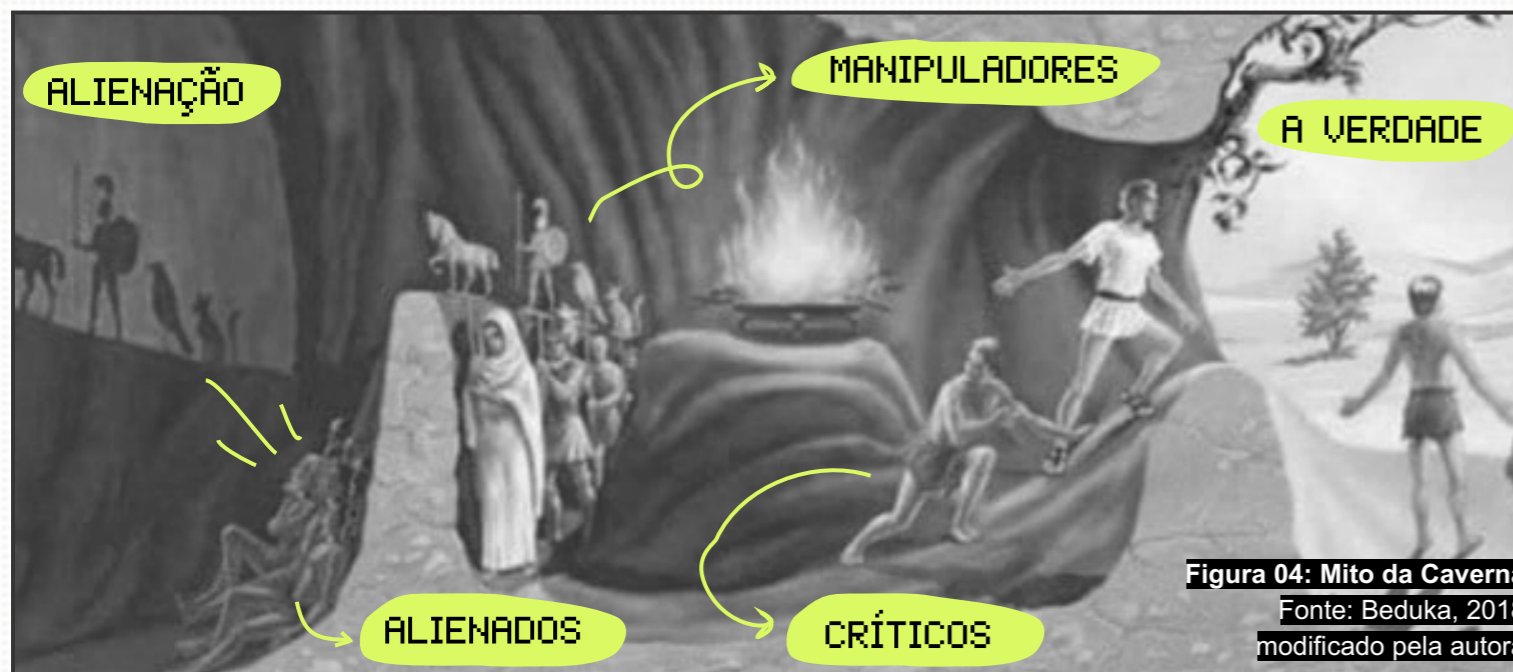
discordância, não há mais o aceite, a reflexão ou o questionamento. A sessão de comentários deixa de ser um espaço seguro e se torna o espaço para julgamentos e críticas não construtivas.

Assim, o ciberespaço que inicialmente fora considerado um avanço tecnológico para a inclusão e aprendizagem vai sendo tomado pela cultura e discurso do ódio.

Assim, temos uma falsa noção de ter o total controle sobre o que visualizamos ou seguimos na Internet, enquanto seguimos sendo vigiados e controlados a todo momento pela opinião alheia e pelos algoritmos.

Os aparelhos estão sempre a analisar quais as nossas principais pesquisas e interesses em diversos campos a fim de oferecer as melhores sugestões de produtos e outros conteúdos. Da mesma forma, nós acabamos nos colocando nessa posição também nas redes sociais, através de postagens de fotos, vídeos, textos, comentários. O que seria um modo de expressão acaba por se tornar um filtro da realidade, onde há uma pressão para seguir padrões de vida traçados por um pequeno grupo.

Michel Foucault aponta a vigília como sendo o recurso mais eficiente na sociedade moderna. No modelo de prisão do Panóptico de Bentham, os prisioneiros



são colocados em celas iluminadas, em forma circular, de modo que no centro dessa construção, um vigia consiga a visibilidade de todos a qualquer momento. Assim, a fim de evitar a punição, todos devem manter a disciplina quanto a suas ações (THORPE, YUILL, HOBBS, TODD, TOMLEY, WEEKS, 2016).

Dado esse contexto, é possível fazer uma comparação com as redes sociais, as quais consistem em um constante controle de ações por meio dos julgamentos. Entretanto, diferente do modelo do Panóptico, em que há uma pessoa voltada para a função de observador, nas mídias, todos vigiam e são vigiados.

Atualmente, percebe-se que o problema é muito maior. A vigilância não se restringe mais apenas às redes sociais: sites e outros aplicativos estão sempre coletando informações de diferentes níveis do usuário, sendo eles fotos, dados bancários, músicas, interesses e muito mais. Assim, a cada acesso a um novo link ou app, é necessário concordar com termos de privacidade ou permissão de dados. Hoje, parece que até mesmo ações e falas no modo "offline" são percebidas no mundo digital.

Isso acaba por criar uma "sociedade doente", como hoje é descrita. Parece que somos coagidos a se inserir neste mundo, se ajustar a uma vida pautada em cenários e recortes, dificultando a separação entre o real e virtual, apagando então os limites e nos levando a uma rede de pensamentos pessimistas de comparação.

Se algum influenciador digital posta algo ou se há alguma "trend" (conteúdo popular) em alta, rapidamente os usuários se voltam para isso, sem nem ao menos lembrar que aqueles são pequenos recortes de realidades diferentes. Assim, nos sentimos coagidos a

Figura 05: Panóptico de Bentham
Ilustração por Adam Simpson
Fonte: The New York Times, 2013
modificado pela autora

coagidos a atingir um padrão de vida inalcançável, apesar da diferença de estilos de vida.

Somado a isso, os erros e falhas, que fazem parte do cotidiano das pessoas em geral, não são perdoados nas redes, gerando o famoso "cancelamento", o qual se baseia no julgamento público e no "boicote" em relação a uma figura pública. Originalmente, o termo surgiu como um movimento feminista que buscava expor casos de assédio de produtores de *Hollywood* e pedir pela justiça. No entanto, esse movimento que partiu de grupos progressistas começou a ser generalizado, envolvendo opiniões pessoais e não mais questões politicamente corretas (Folha de S.Paulo, 2019).

E nessa rotina, onde somos esperados a viver uma vida saudável, fazer exercícios físicos, manter a aparência padronizada, se destacar na área profissional, ser criativos, produtivos e sociáveis, responder as mensagens imediatamente, cuidar da família, fazer as tarefas domésticas, estar sempre

Figura 06: Cancelamento de influenciador
Fonte: Getkobe, 2018
modificado pela autora

otimista e nunca errar (ou pelo menos, não compartilhar nossas falhas), as pessoas acabam por desenvolver doenças como depressão e ansiedade por não conseguirem manter esse estilo de vida.

A princípio, essas questões elencadas parecem ser aspectos negativos proporcionados pelo avanço tecnológico desenfreado. Todavia, até tal pensamento pode ser fruto de uma alienação em massa. Pierre Lévy, em sua obra "Cibercultura" afirma que a tecnologia não é boa, ruim e muito menos neutra (esses termos são associados ao ponto de vista individual), já que ela não pode ser avaliada por seus impactos, mas sim por suas possibilidades. Ela é apenas um catalisador, não um determinante, e quem direciona o caminho são as pessoas que se utilizam dela (LÉVY, 1999).



Assim, ao longo deste capítulo, foram expostas as outras faces da tecnologia, que apesar de serem reconhecidas, não são amplamente discutidas, ficando apenas na superficialidade. Porém, a tecnologia pode e deve ser utilizada também de outras formas, de modo a gerar repercussões positivas na sociedade, tratando dos problemas elencados anteriormente. Afinal, ela apresenta-se como um grande potencial e quem decidirá as intenções e objetivos dela, ainda são as pessoas por trás das

1.2. DISSOCIAÇÕES DA CIDADE

Com o contexto caótico do pós guerra, emergiam conceitos modernistas voltados para a reconstrução urbana rápida. Soluções projetuais aliadas à produção em massa disseminada durante a Revolução Industrial tornavam o espaço moderno cada vez mais hegemônico (DUARTE, 2002).

No cenário da modernidade, arranha-céus e grandes avenidas indicavam o desenvolvimento de países e mesmo que a população não tivesse como se sustentar nesse contexto, o importante era a imagem que a cidade passaria, mais do que sua realidade social e econômica. Brasília, o sonho brasileiro, é um grande exemplo disso: a propaganda que faziam em cima do que ela seria e do que representaria deu esperança a milhares de brasileiros e

ferramentas e recursos oferecidos pela tecnologia.

Dessa forma, nos próximos tópicos serão mostrados como essas mudanças de comportamento e a emergência de novas culturas influenciaram a cidade e suas memórias, além de estudar os potenciais dentro da mesma e maneiras de contornar os problemas emergentes evidenciados aqui.

imigrantes.

No entanto, a realidade se mostrou muito diferente dos anúncios. Os candangos (trabalhadores pioneiros na construção de Brasília), vindo principalmente do Norte e Nordeste foram então alocados em Taguatinga (a primeira cidade-satélite oficializada) segregando, então, a classe trabalhadora dos futuros cidadãos de maior poder aquisitivo e político. (TOURINHO, 2023)

Essa divisão se mantém até os dias de hoje, uma vez que, segundo Carolina Grande, vários moradores das cidades satélites não se sentem parte de Brasília, expondo várias diferenças entre as mesmas apesar da proximidade. E ainda,

entrevistas conduzidas no estudo da socióloga mostraram que os próprios residentes do Plano Piloto compartilham do sentimento de exclusão advindo do planejamento urbano:

“Um aspecto que dificulta a adaptação do indivíduo é a estrutura da cidade. O fato de ser planejada em setores dá motivo a muitas reclamações, como a de um entrevistado que aqui chegou recentemente: “Em Brasília, as coisas são muito distantes, longe, precisa-se de carro”. Esse mesmo entrevistado relatou que não se sente um cidadão em Brasília porque não possui um automóvel.” (GRANDE, 2007, p.128)

Segundo Jan Gehl, O movimento moderno marcou o fim da escala humana. Cidades com grandes vias convidavam as pessoas a utilizarem os veículos e deixarem

de lado a opção da caminhada. (GEHL, 2010). Isso, aliado a setorização das cidades fazem com que haja extremos, enquanto há áreas muito movimentadas, outras acabam por se tornarem vazios urbanos. (JACOBS, 2011)

Essa é a realidade do Centro de Campo Grande, Mato Grosso do Sul: enquanto há um grande movimento de pessoas durante os horários comerciais, e ao fim da jornada de trabalho, essa região se torna solitária. Assim, o centro foi colocado em uma posição apenas de trabalho e consumismo, dissociando-se do lazer.

Esse vazio tem por consequência a insegurança ao andar pela cidade.



Figura 07: Retirantes chegando para trabalhar na construção da capital em 1959

Fonte: Arquivo Público do DF
modificado pela autora

Segundo Jane Jacobs, as ruas devem ter as seguintes características para se tornarem seguras: A separação entre o espaço público e o espaço privado; a existência de olhos para a rua (os proprietários naturais da rua), que neste caso seriam os comerciantes e por fim, a terceira questão é o movimento de pessoas transitando pelas calçadas, aumentando os olhos atentos, os quais se encontram durante o horário comercial, mas não fora dele. (JACOBS, 2011)

A partir daí começa a sociedade do medo, em que não apenas nos sentimos inseguros em explorar a cidade, mas também nos é incitado esse medo. Altos muros e cercas são colocados como meios de proteção enquanto impedem a visão da cidade. Vizinhos conversando e avós observando

as ruas passam a não fazer mais parte do cotidiano. Os locais de entretenimento e lazer se resumem a lugares privados fechados e com seguranças a todo lugar. O caminhar das pessoas é movido pelo consumismo e pela produtividade.

Dessa forma começa um movimento de desocupação do centro. A rua já não é mais um espaço "nosso", mas um espaço da "ninguém", não há mais um senso de coletividade e esse fato começa a influenciar na identidade social das pessoas.

A identidade social, segundo Carolina Grande, é a "identificação ou não identificação do indivíduo com os estímulos externos gerados pelo meio em que ele vive" (GRANDE, 2007, p.123), assim ao



Figura 08: Foto Aérea de Brasília
Fotografia de Joana França
Fonte: Archdaily, 2023.



Figura 09: Rua 14 de Julho com comércio fechado
Fotografia de Huanderson Merlotti
Fonte: TV Morena, 2022.



Figura 10: Rua 14 de Julho com comércio aberto
Fotografia de Paulo Francis
Fonte: Campo Grande News, 2020.

mesmo tempo em que ele sofre as influências do meio, o contrário também ocorre. Ou seja, não há como dissociar o espaço urbano da identidade social. (GRANDE, 2007)

Jane Jacobs já dizia sobre a identidade pública, a qual é moldada nos encontros espontâneo com as pessoas nas ruas. Esse contato com diferentes pessoas em contextos diferentes permitem uma tolerância através da convivência, aprendendo a lidar com as diversidades (JACOBS, 2011). A ausência dessas oportunidades caminha em direção ao individualismo.

Segundo a jornalista, "Talvez tenhamos nos tornado um povo tão displicente, que não mais nos importamos com o funcionamento real das coisas, mas apenas com a impressão exterior imediata e fácil que elas transmitem" (JACOBS, 2011, P. 20 edição Kindle).



Figura 11: Vizinhos interagindo
Fotografia de Deyver Dias modificada pela autora
Fonte: Mulher Interativa, 2010
modificado pela autora

1.3. RESISTÊNCIA E GUERRILHAS

Dado o contexto dos espaços desconexos da sociedade, vários pontos foram sendo deixados para trás à medida que surgiam outras estruturas para "substituí-los". Enquanto sabemos que não é possível apagar sua relevância, por muitas vezes eles acabam caindo no esquecimento. Locais abandonados se tornam "problemas" para a sociedade, pontos de ocupação de pessoas carentes. Se evita passar por lá e até de falar sobre. E assim novas gerações surgem, sem nem saber de toda a história de sua cidade.

Sem um incentivo a esse estudo e crítica, as questões históricas, culturais e políticas vão se tornando assuntos distantes dentro dos meios educadores e consequentemente da nova geração isolada na própria bolha. Em meio a esse cenário, surgem então pequenos grupos que vão contra essa corrente, lutando com seus gritos silenciosos que apelam pela atenção e crítica.

Andando pelas ruas de Campo Grande, é possível ver essas diversas expressões por meio das pichações, murais e lambe-lambes. Alguns buscam expressar emoções, outros pautas para discussões, mas é indiscutível o fato de que todos nos fazem refletir, seja sobre sua estética, sobre

o local onde está inserido e seu conteúdo.

Durante o projeto de extensão de Urbanismo Tático na Área da Esplanada Ferroviária, do grupo de pesquisa "AEIOU" (Arquiteturas emergentes, insurgências e Outros Urbanismos) da UFMS (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul), os alunos foram convidados a analisar o espaço e o contexto em que o mesmo estava inserido, intervindo de forma a incitar perguntas e críticas das pessoas que por ali transitam.

A atividade teve consequência para ambos os lados: tanto aos estudantes, que tiveram que fazer um estudo sobre o contexto, a história e a relevância da área como aos moradores e pedestres mudavam suas perspectivas através dessas pequenas intervenções.

Apesar de o resultado ter uma grande relevância, o mais interessante, na verdade, foi o processo. Durante a pintura das frases e a colagem dos lambe-lambes, várias pessoas da região (moradores, transeuntes e trabalhadores) vieram abordar sobre a ação, contribuindo com seus pensamentos sobre o assunto e também contando as memórias que tinham quando a Esplanada era o ponto mais



Figura 12: "História Viva, bairro esquecido?"
Fonte: Acervo pessoal, 2023.



Figura 13: Estudantes intervindo com frases nas ruas
Fonte: Acervo pessoal, 2023.



Figura 14: "Procura-se crianças para brincar. Procura-se ruas para vivenciar"
Fonte: Acervo pessoal, 2023.



Figura 15: Estudantes intervindo com lambe-lambes
Fonte: Acervo pessoal, 2023.

movimentado da cidade.

Durante a aplicação do lambe-lambe em que havia a seguinte frase: "Procura-se crianças para brincar. Procura-se ruas para vivenciar", houve a abordagem por um homem que trabalhava como "flanelinha", que contou sobre sua infância brincando e correndo naquelas ruas e ao final de seus relatos, finalizou a conversa com a seguinte questão: "Mas vocês sabem que isso aí que tá escrito no cartaz não vai acontecer, né?".

Infelizmente esse o pensamento pessimista é o consenso dentre a população campo-grandense, não apenas em relação à Área da Esplanada Ferroviária, mas de várias outras da cidade também. E esse não é um pensamento sem fundamento. Campo Grande tem um histórico de áreas e patrimônios esquecidos tanto pelos órgãos públicos, como também pelas pessoas.

E este é justamente o intuito dessas artes: dar visibilidade aos espaços e questões. No entanto, enquanto muitas dessas intervenções são vistas como uma pequena revitalização, outros são vistos como degradação do local, de acordo com estéticas pessoais. Esse é o caso das pichações, por exemplo.

No ano de 2024, no centro de Los

Angeles, um conjunto de três prédios de alto padrão (sendo eles um condomínio de luxo, um hotel cinco estrelas e uma galeria) chamado "Oceanwide Plaza", cuja obra tinha sido abandonada há 5 anos por falta de financiamento sofria um dos maiores movimentos de pichações da cidade. Num movimento organizado de apenas 1 noite, vários artistas invadiram a construção e marcaram presença com suas assinaturas nas fachadas de cada andar. Assim, Los Angeles amanheceu com uma visão completamente diferente do dia anterior (The New York Times, 2024).

Com a arte lançada a Los Angeles e ao mundo, começaram as críticas: Muitos apontaram que se sentiram incomodados e inseguros com o ato de invasão, relatando que as pichações encorajavam a criminalidade local. Apesar disso, o objetivo principal foi cumprido: os olhares se voltaram ao enorme elefante branco (The New York Times, 2024). Seja pelo incomodo ou fascinação, veio à tona então discussões sobre o abandono de um conjunto de edifício de luxo numa área com problemas de pessoas sem moradias dignas. Assim, vemos a disparidade entre as realidades social-econômicas (CNN, 2024).

Segundo Roger Gastman, proprietário e fundador da organização de artes "Beyond the Streets" (Além das Ruas), as pichações

mostram as áreas críticas da cidade e é por meio deste que muitas pessoas invisibilizadas pela sociedade se fazem ouvidas, enquanto um modo de expressão (CNN, 2024). E ainda, num depoimento do artista Aker, que participou da ação, para a *The New York Times*, ele diz "Isso é o que acontece quando as coisas são simplesmente deixadas - pichadores são como aranhas, nós vamos lá e colocamos nossas teias." (*The New York Times*, 2024, tradução nossa).

Esses ideais vão ao encontro dos pensamentos do arquiteto Lebbeus Woods em relação à resistência. Segundo ele, em maior parte do tempo, a resistência busca por um espaço para falar, em que aqueles que não estão satisfeitos com o sistema possam agir livremente. Assim, para seguir esse movimento, a arquitetura de resistência não pode ser permanente, uma vez que os planos da realidade podem mudar e, simultaneamente a própria necessidade da resistência. De acordo com Woods, a arquitetura de resistência tem como objetivo se tornar um manifesto e então desaparecer, tornando-se parte da paisagem. (WOODS, 1997)

A efemeridade, além de uma provocação, pode ser entendida como um espaço para experimentações, assim como no Urbanismo Tático, em que a comunidade

faz parte do processo de design e execução da parte efêmera. O intuito dessa etapa é que testes para ver como a população reage sobre tais mudanças e entender quais os impactos gerados para então partir para a fase de execução do projeto permanente (FONTES; PINA; PAIVA, 2021).

A partir disso, é evidente o quão democrático o projeto se apresenta, uma vez que os primeiros passos do métodos se categorizam como sendo "de baixo para cima", significando que a ação partiu da própria comunidade, mediante discussões, para a execução, não sendo imposta pelo governo. Esse tipo de abordagem permite a criação de novas conexões entre as pessoas e o local, enquanto um ensaio de processos e métodos de se fazer arquitetura.

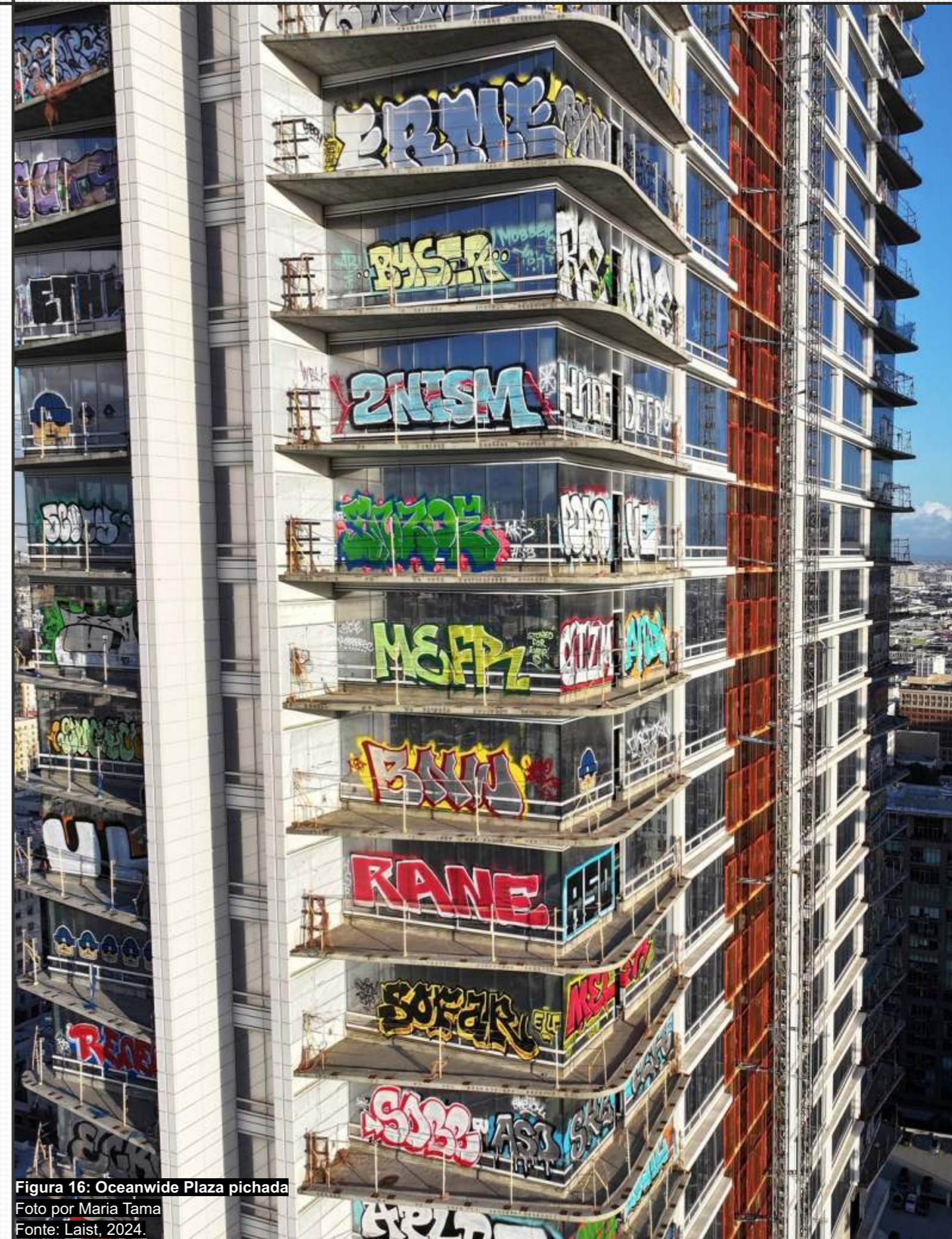


Figura 16: Oceanwide Plaza pichada
Foto por Maria Tama
Fonte: Laist, 2024.

1.4. RESPIROS MNEMÔNICOS

1.4.1. Campão a pé: Redescoberta da cidade e de memórias

“As cidades, sua arquitetura e lugares constituem paisagens simbólicas que evocam narrativas mnemônicas, portanto, o modo com que cada pessoa interpreta suas experiências no lugar é o que produz significado ao espaço físico. Com o passar do tempo, um conjunto de significados e experiência dão origem a memória coletiva e passam a fazer parte da herança cultural do lugar.” (TARDIVO e PRATSCHKE, 2016, p.5)

Kevin Lynch trata da imagem do meio ambiente através de 3 pontos principais: a identidade, a estrutura e o significado. O primeiro envolve as particularidades de um objeto que nos permite identificá-lo e diferenciá-lo. O segundo trata da relação estrutural e/ou espacial do objeto em relação ao indivíduo ou a outro objeto. E por fim, o terceiro aborda a necessidade de uma relevância do objeto em relação ao observador, seja este emocional ou prático.

Assim, a partir disso, traçamos a imagem da cidade baseada nas estruturas e edificações bem como as relações que temos com os mesmos. (LYNCH, 1960)

Muitas vezes realizamos todos os dias

os dias um trajeto passando por obras de grande valor histórico e arquitetônico sem nem ao menos percebê-las. Porém, a partir do momento em que nos tornamos cientes de suas memórias e de sua relevância, cria-se um vínculo com aquele ponto, mudando então a percepção em relação à cidade.

Além disso, desenvolve-se um outro pensamento voltado para o enaltecimento histórico local. Não apenas passamos a perceber o monumento, mas também buscamos disseminar o conhecimento adquirido em relação ao mesmo, enquanto espera-se uma preservação ou restauro da mesma, negando a descaracterização em prol da modernização, como muito está sendo pregado hoje em dia. Dessa forma, com o pensamento de preservação do patrimônio, da história e da cultura da cidade.

A fim de reconectar com a cidade, é precisa vivenciá-la. A seguir serão mostrados alguns projetos que são como respiros em meio a rotinas voltadas à produtividade, entendendo que suas intenções vão além das edificações e monumentos, visando despertar sensações

e descobertas durante o percurso.

O projeto “Campão a Pé” de Campo Grande, Mato Grosso do Sul, idealizado pelo arquiteto, urbanista e historiador João Henrique dos Santos, é um projeto financiado pelo Fundo de Investimentos Culturais da Fundação de Cultura de Mato Grosso do Sul que busca interessar e sensibilizar os campo-grandenses através de uma caminhada guiada pelo centro da cidade.

Aqui narrarei o trajeto a partir de minha perspectiva, destacando apenas alguns dos diversos pontos dos quais passamos. A caminhada é feita em grupo e eu, juntamente com alguns amigos e outras pessoas que não conhecíamos do grupo,

tivemos a honra de compartilhar esse momento com uma senhora de mais de 80 anos, seu filho, um senhor de mais de 60 anos, que estavam junto com seus netos.

Em vários momentos, essa senhora contava sobre a mudança da paisagem da cidade, suas experiências e vivências, o que nos trazia um outro olhar sobre a cidade.

Durante a atividade, somos convidados a percorrer por alguns dos patrimônios que o centro guarda, como o prédio Sesc Cultura Unidade Mello e Cáceres, seguindo então para estátua do poeta Manoel de Barros, que se encontra sentado no canteiro da Avenida Afonso Pena.



Figura 17: Foto em grupo no monumento ao Manoel de Barros
Foto por João Henrique dos Santos, guia e idealizador do projeto Campão a pé
modificado pela autora
Fonte: Acervo pessoal, 2023

Andamos também pela Rua Rui Barbosa, onde a senhora mais experiente do grupo nos contou sobre um sobrado que seu pai havia construído. Ela lembra de quando menina, passar para ver seu pai trabalhando por lá, e junto com outros, tiramos um pequeno tempo para admirar a construção.

Percorrendo a Barão do Rio Branco, conhecemos a primeira casa modernista da cidade e edifícios desse mesmo estilo arquitetônico e me questionava como seria habitar construções históricas com tanta personalidade.

Durante nosso trajeto pelo calçadão, paramos no Bar do Zé, um bar tradicional com várias mesas pela calçada. Quem passa por lá nem imagina que lá foi ponto de encontro de atos políticos, sociais e culturais, um bar que era e continua sendo de resistência.

E na frente do estabelecimento nos deparamos com vários livros pela calçada e ao perguntar para as pessoas que ali trabalhavam, descobrimos que era um ponto de "adoção" (termo utilizado pelo funcionário) de livros carentes por leitores, em que a pessoa poderia escolher um livro e levar para casa.

Partimos então para a 14 de Julho, com edifícios em estilo Art Déco e Art Nouveau. João ainda destaca murais e as histórias e

personalidades por trás destes e pequenos segredos que a cidade guarda. Cada local possui sua história e seu contexto e por meio deste conhecimento, entendemos como nossa sociedade foi construída.

Seguimos então à Antiga Casa da Memória, hoje a sede da autoescola "Windcar". Quando criança, lembrava daquele local meio abandonado e esquecido e não sabia a real relevância daquele ponto. Ao final de minha adolescência, quando adentrei a construção pela primeira vez, entendia como uma "empresa", ainda sem conhecimento acerca de sua relevância histórica. E ainda sim, me senti atraída por sua arquitetura, seus revestimentos e seus murais.

Com as informações passadas pelo João durante o Campão a pé, todas essas lembranças voltaram a mim, juntamente com a questão: Como pode toda essa história ficar confinada dentro do edifício? Mais pessoas precisam saber sobre essa história e a arquitetura que ela guarda para si.

Seguimos então rumo à Afonso Pena, novamente, mas dessa vez para chegar à Morada dos Baís, descobrindo mais sobre a história de Lídia Baís. Lembro-me que em momentos da infância, quando ainda não entendia inteiramente o conceito de



Figura 18: Novas perspectivas do edifício Rachid Neder
modificado pela autora
Fonte: Acervo pessoal, 2023

de sobrenomes, pensava que teriam escrito "Baús" errado e então ficado apenas "Baís".

Ao questionar meus familiares "Quem são os Baís?", as resposta não iam além de "Uma família rica da cidade". Com o tempo, para não me frustrar ainda mais com a falta de informações, cresci aceitando essa verdade e, mesmo alguns anos depois, com a viabilidade de acesso às informações, havia me esquecido dessa questões e da criança curiosa que habitava em mim.

Finalmente, seguíamos em direção pelo Mercadão Municipal e nesse caminho, os mais experientes do grupo me contavam histórias sobre o Colégio Oswaldo Cruz que ficava ali em frente e como viram o Mercadão ser construído. O senhor, enquanto ajudava sua mãe, disse que acompanhou a construção do Mercadão maravilhado, principalmente com as curvas que se seguiam na cobertura.

E assim, chegamos ao ponto final. Na praça das Índias, admiramos uma apresentação de capoeira que acontecia ao lado dos quiosques antes de nos dissiparmos. Todos íamos para casa cansados, mas com uma nova maneira de andar e observar a cidade, sabendo que futuramente, sempre que passássemos por aqueles pontos, olharíamos com carinho, relembando essa experiência.

Segundo o depoimento de João para a

matéria no site da Fundação de Cultura de Mato Grosso do Sul, "A ideia é que o projeto sirva como um fator de sensibilização, sensibilizar o morador local para a nossa história, para a nossa memória, para o nosso patrimônio cultural, que está ali, todos os dias, sendo palco para o nosso dia-a-dia e que muitas vezes a gente não consegue ver" (Agência de Notícias do Governo de Mato Grosso do Sul, 2022).



Figura 19: Trocas a caminho do Mercadão Municipal
modificado pela autora
Fonte: Acervo pessoal, 2023

1.4.2. Jane's Walk: Uma conversa caminhável

Jane's Walk é uma caminhada de livre acesso por um determinado bairro ou área. Essas caminhadas são lideradas por voluntários e têm por objetivo o engajamento das pessoas na cidade, fazendo com que elas se sintam pertencentes e atuantes na cidade, fortalecendo, portanto o laço entre a comunidade local. Normalmente, possui um roteiro passando por pontos fragilizados, estimulando então conversas e discussões durante o trajeto (Archdaily, 2016).

Diferentemente de um passeio de turismo, ela não é voltada para atrações turísticas. Talvez seja o oposto disso: uma provocação. Ao invés de percorrerem o

participantes tornam atuantes, indagando e participando de discussões. Os organizadores, portanto, se colocam em segundo plano, apenas guiando e oferecendo oportunidades de debates, entendendo que os cidadãos moldam as cidades e não o contrário (CARVALHO JR, 2018).

Jane Jacobs descreve muito sobre a vida cotidiana que acontecem nos bairros, porém, em uma cidade em que realizamos a maior parte de nossos trajetos através do carro, vamos perdendo essa escala humana que só é possível através da caminhada. Assim, o Jane's Walk proporcionam uma oportunidade de desacelerar o ritmo cotidiano, convidando os participantes olharem com mais calma a cidade e então perceberem histórias, memórias e sensações.

Em Campo Grande, houveram 6 edições, do ano de 2017 até 2021, entre elas explorando várias parte da cidade, como a Orla Morena, a Área da Esplanada Ferroviária e o Centro.

Figura 20: Perspectiva de participantes do Jane's Walk CG

modificado pela autora

Fonte: Página do Jane's Walk CG no Facebook, 2019



Figura 21: Participantes reunidos no Jane's Walk CG

modificado pela autora

Fonte: Página do Jane's Walk CG no Facebook, 2019

Segundo a organização, não há uma maneira padrão de conduzir as caminhadas. Elas podem ser realizadas de várias maneiras, a partir das situações de necessidade e organizadores. Em Campo Grande, podemos ver o uso de elementos que ajudam a enquadrar vistas (Figura 21).

No entanto, em períodos de pandemia, muitos adaptaram o evento, mudando para o ambiente virtual. Claro que uma das premissas do projeto é a caminhada a pé pela cidade, porém, o movimento em si vai muito além disso. Em 2020, o Festival Jane's Walk de Nova York teve a edição "From Home" (De Casa), cujas algumas atividades foram citar seus locais favoritos da vizinhança, tirar fotos da paisagem vista de suas janelas e postar usando a #JanesWalkNYC, a fim de criar um repertório de vistas cotidianas de Nova York e celebrar o mês da poesia escrevendo e dedicando um à cidade (The Municipal Art Society of New York, 2020).

Assim, percebe-se que o intuito do movimento é, de fato, criar laços com a cidade. Acredita-se que ao criar vínculos com os locais, haverá um cuidado coletivo com este, tendo uma participação ativa em políticas e melhorias para o bairro ou resistindo à mudanças que vão contra seus princípios e seus estilos de vida e, dessa forma, criar uma comunidade unida e um bairro seguro e saudável (JACOBS, 2011).

Infelizmente, Jane Jacobs não viveu para ver esse movimento mundial acontecendo. As caminhadas só surgiram em 2006, após sua morte, como uma espécie de homenagem dos colegas e amigos da ativista, a fim de dar continuidade a seus ensinamentos. O movimento foi sendo reproduzido em diversas cidades do mundo, tomando uma proporção ainda maior. Sua voz e sua causa encantou a todos e talvez esse seja seu maior legado: o amor pela cidade e seus moradores.



Figura 22: Caminhada do Jane's Walk CG
modificado pela autora
Fonte: Página do Jane's Walk CG no Facebook, 2019

2. CAMPO GRANDE: HISTÓRIAS E CULTURAS

2.1. CONTEXTO HISTÓRICO

Campo Grande não foi uma cidade planejada desde seu princípio: ela foi sendo construída por aqueles que chegavam com malas, famílias e sonhos em 1872. Primeiro, ergueram-se ranchos no encontro dos córregos. E a partir dos ranchos, a Vila de Santo Antônio de Campo Grande. Esta continuou recebendo migrantes, principalmente mineiros e cuiabanos, até ser elevada à categoria de Município, em 1899. O pequeno município foi crescendo e à medida que se mostrou um ponto de interesse para a passagem da estrada de ferro Noroeste do Brasil, surgiu a necessidade de um traçado urbanístico elaborado, o qual foi concebido em 1909, consistindo em um traçado ortogonal com quadras retangulares. (MACHADO, 2008)

Após o desenvolvimento tanto na questão urbanística como na arquitetura, com a construção do prédio da Intendência Municipal e da Câmara Municipal, foi então

inaugurada a estação ferroviária e a estrada de ferro Noroeste do Brasil em 1914, que provocou picos no aumento da população. Devido ao fluxo de pessoas nessa área, o comércio acabou se consolidando no entorno. Dessa forma, se estabelecia um ponto de desenvolvimento da cidade a partir desse centro político-social-econômico. (ARRUDA, 2009)

Em 1920, Campo Grande é uma das várias cidades escolhidas para a construção da quartéis militares. Com isso, há tanto um crescimento populacional, devido às chegadas dos militares e operários da empresa responsável pelas construções, como um desenvolvimento arquitetônico, com projetos inovativos para as edificações militares.

A partir dessa imigração, houve a necessidade de construções de moradias para essa população. Como o trabalho se concentrava no centro da cidade, foi então

pensando em um bairro próximo que pudessem abrigar as residências dos trabalhadores. E assim, em 1921 foi criado o primeiro bairro de Campo Grande: o Amambaí (ARRUDA, 2009).

Em 1930, aconteceu um movimento arquitetônico na cidade. Várias edificações e importantes marcos foram construídos ao estilo Art Déco: o Obelisco, Relógio, igrejas, sedes do Correio, colégios, cinemas e a Vila Militar são alguns dos exemplos.

E em 1941, era aprovado o Plano Diretor, definindo os zoneamentos, normas para loteamento e construção. Com isso, começou-se o empreendimento em imóveis, que ainda viria a influenciar a ocupação e os enormes vazios urbanos.

Em 1977, com a divisão do estado de Mato Grosso e Mato Grosso do Sul, Campo Grande é elevada à capital. Assim, com o aumento da responsabilidade administrativa e as expectativas de melhoria de vida colocadas sobre a cidade, houve um crescimento populacional acelerado, o qual em frente à grande especulação imobiliária acaba por criar enormes vazios urbanos.

A partir desse estudo, entende-se a relevância histórico-cultural da área central de Campo Grande. No entanto, atualmente essas áreas resistem a um momento de grande instabilidade, com o abandono e envelhecimento da população local, sendo assim áreas críticas a serem discutidas.

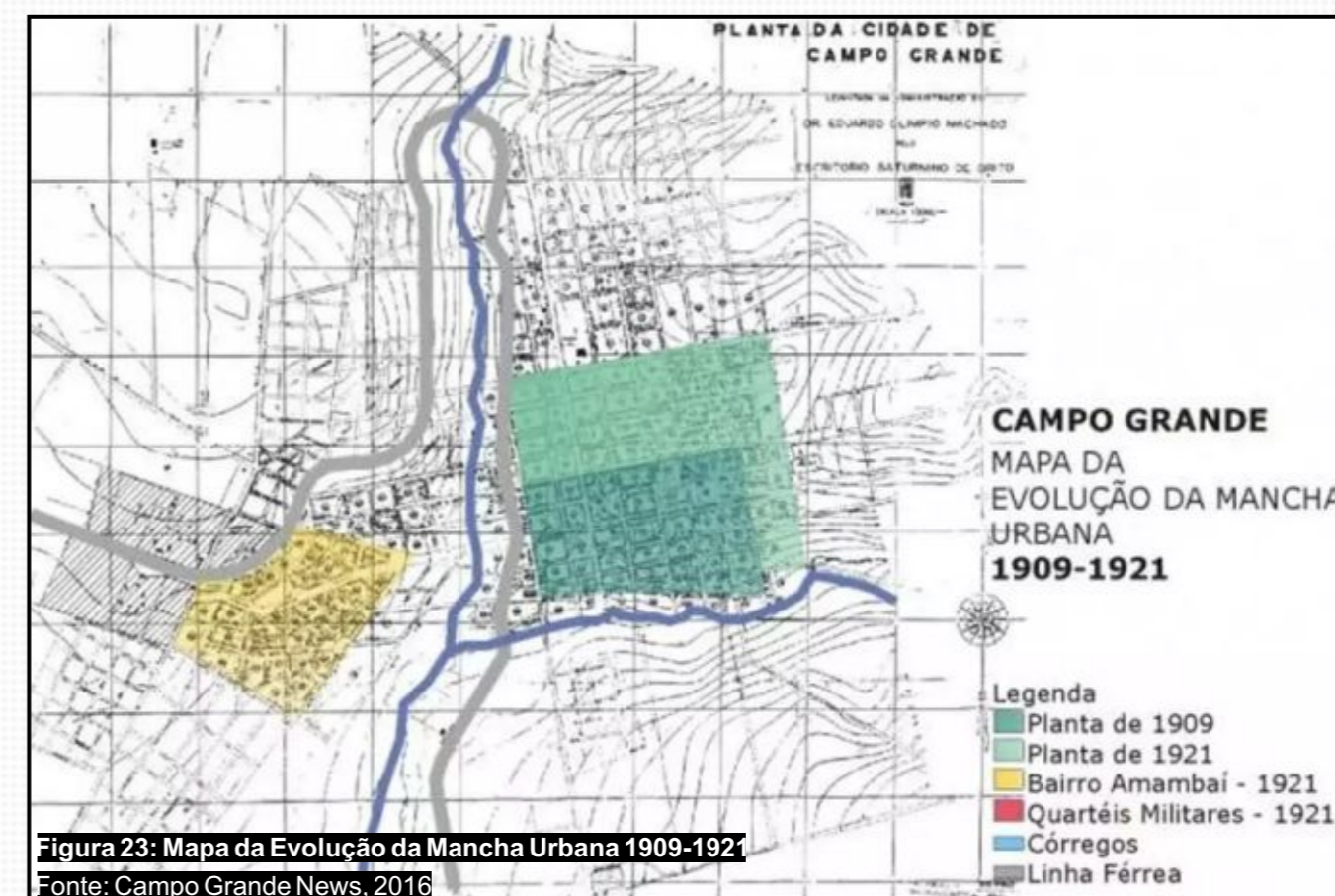


Figura 23: Mapa da Evolução da Mancha Urbana 1909-1921

Fonte: Campo Grande News, 2016

2.2. MAPAS E ANÁLISES

2.2.1. Área de estudo

Segundo o censo demográfico realizado em 2010, o Centro, cuja área mede cerca de 2.001,50 km possui cerca de 71.037 habitantes, fazendo com que a densidade demográfica seja de 35,32%. O Centro é a região urbana com maior número de moradores acima de 65 anos, tendo o maior índice de envelhecimento, de 92,50%, enquanto as outras ficam entre 20 a 30%. O centro foi a única região urbana que teve uma taxa de crescimento negativa segundo dados de 2010.

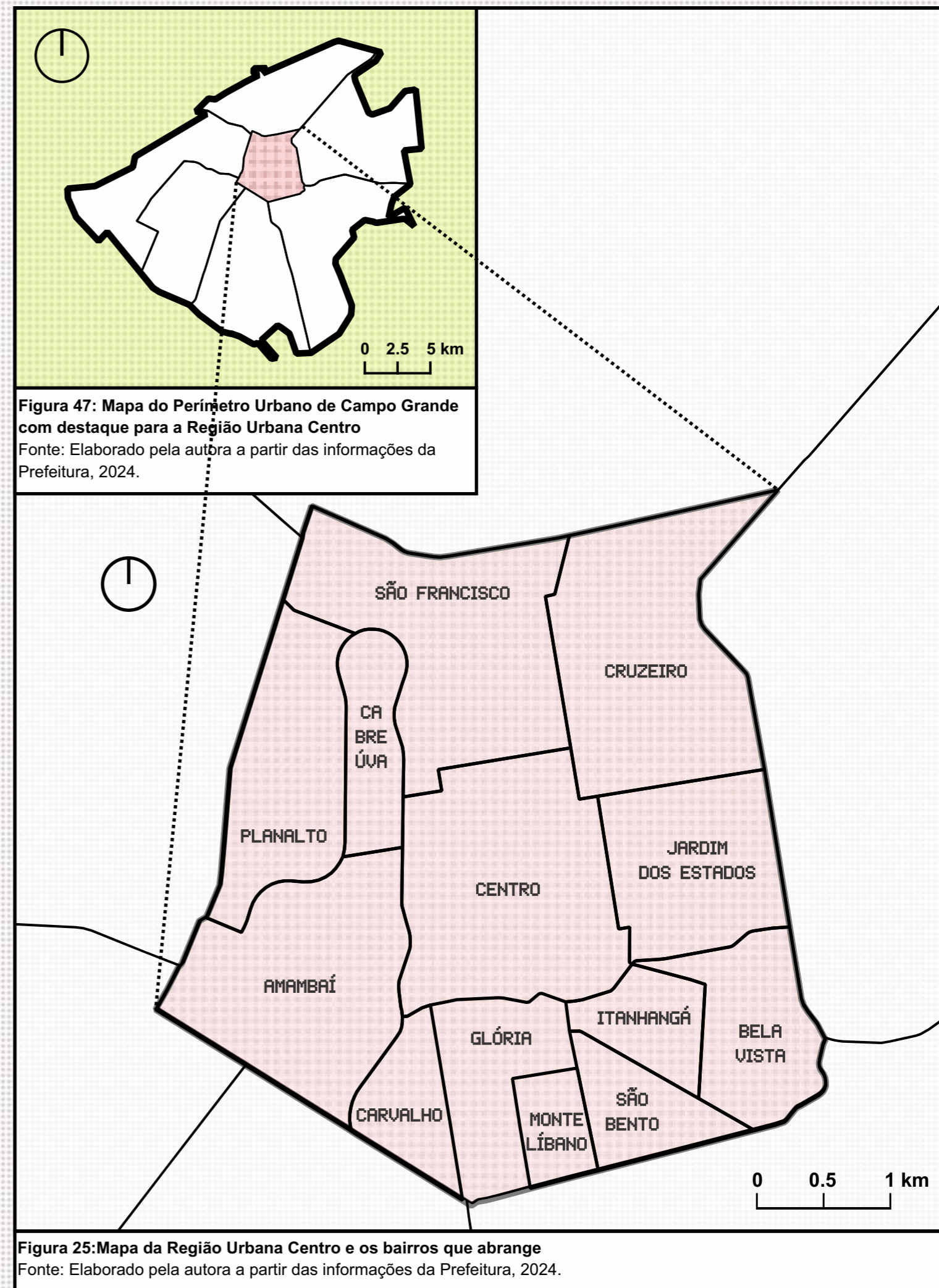
Apartir disso fica muito claro o movimento de envelhecimento e saída das pessoas do centro, como citado anteriormente. Com esse abandono, não só as pessoas, mas também os espaços começam a perder suas funções, até se tornarem obsoletos. Sem povo, não há história. E assim grandes

tesouros do passado guardam suas memórias dentro de si, esperando alguém para desvendá-los.

Assim, neste trabalho, vamos fazendo uma curadoria das histórias e culturas abandonados e/ou esquecidos nos espaços, tentando questionar sobre as questões por trás desse abandono e propor discussões de qual seria a melhor forma de eles serem utilizados. Para isso, nesta etapa de análises e estudos, partiremos da região urbana, entendendo a concentração de usos e de territórios culturais e então seguindo para o abandono e, a partir disso então fazendo um recorte abrangendo essas localidades para então chegar à área do projeto.



Figura 24: Rotunda, Campo Grande, MS
modificado pela autora
Fonte: Campo Grande News, 2019



2.2.2. Zonas Especiais de Interesse Cultural

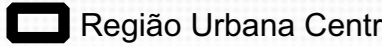
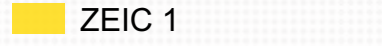
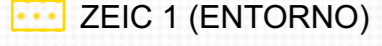
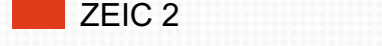
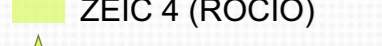
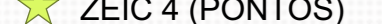
A partir do mapa abaixo, é possível ver que há uma concentração das ZEICs no bairro Centro, Amambaí, Cabreúva e uma parte do São Francisco, sendo esses últimos dois voltados principalmente para a área da Esplanada Ferroviária, a qual faz parte da ZEIC 1.

Segundo o Plano Diretor de Campo Grande, a ZEIC 1 configura num conjunto de imóveis, monumentos ou áreas tombados ou então no conjuntos de imóveis em sítios históricos e seu entorno. Já a ZEIC 2 é composta por imóveis de valor arquitetônico, urbanístico ou paisagísticos importantes para a identidade local.

A ZEIC 3 é uma área ou conjuntos voltados para a história local, percebe-se que ela se encontra ausente na região urbana Centro. E por fim a ZEIC 4 está ligada à memória coletiva, marcando eventos históricos, constituindo como patrimônio imaterial.

A partir da identificação das Zonas Culturais, fazemos então um recorte da área com maior concentração de ZEICs, buscando uma perspectiva mais detalhada.

LEGENDA

-  Região Urbana Centro
-  Bairros do Centro
-  ZEIC 1
-  ZEIC 1 (ENTORNO)
-  ZEIC 2
-  ZEIC 3
-  ZEIC 4 (ROCIO)
-  ZEIC 4 (PONTOS)

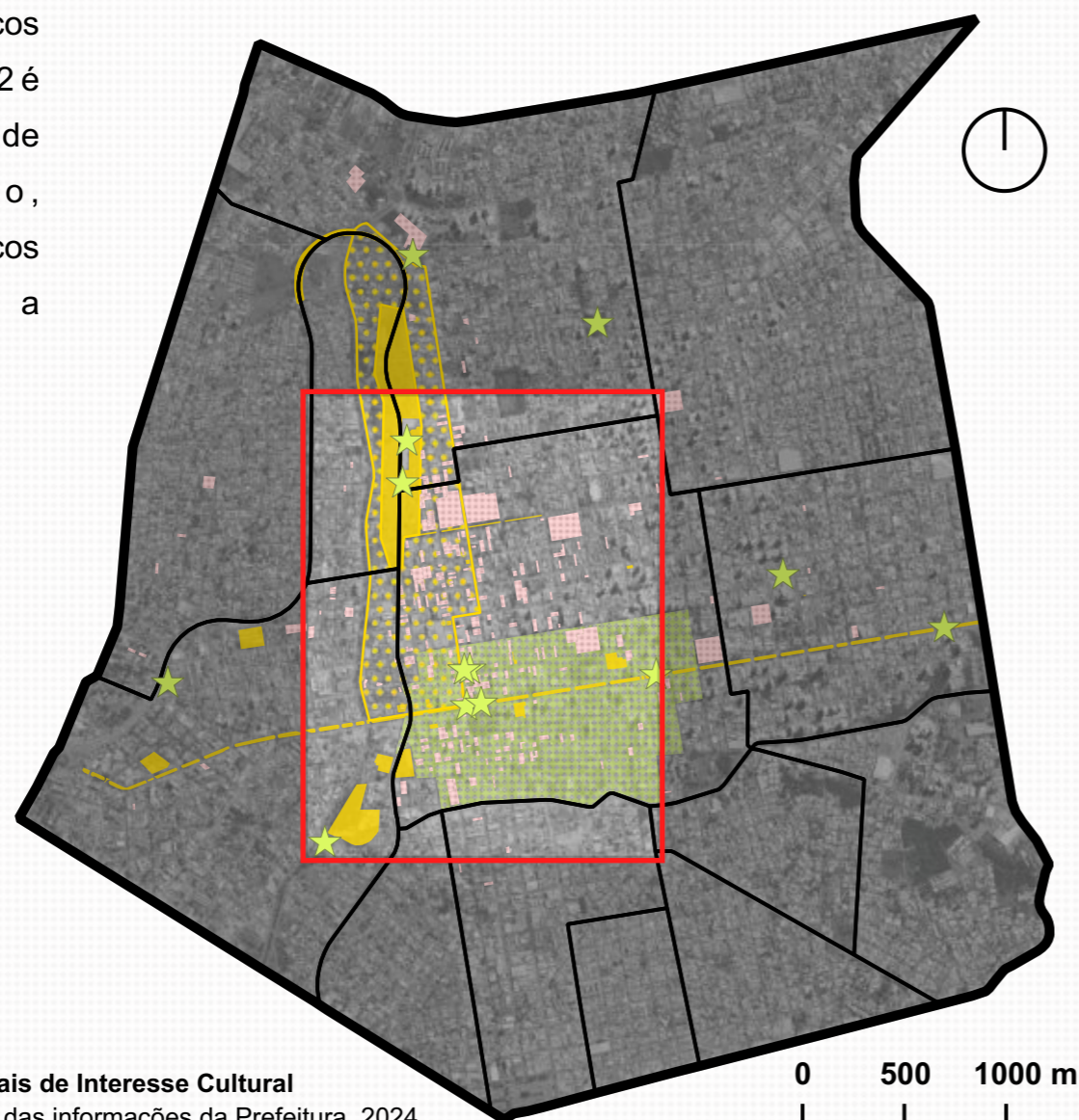


Figura 26: Mapa das Zonas Especiais de Interesse Cultural

Fonte: Elaborado pela autora a partir das informações da Prefeitura, 2024.

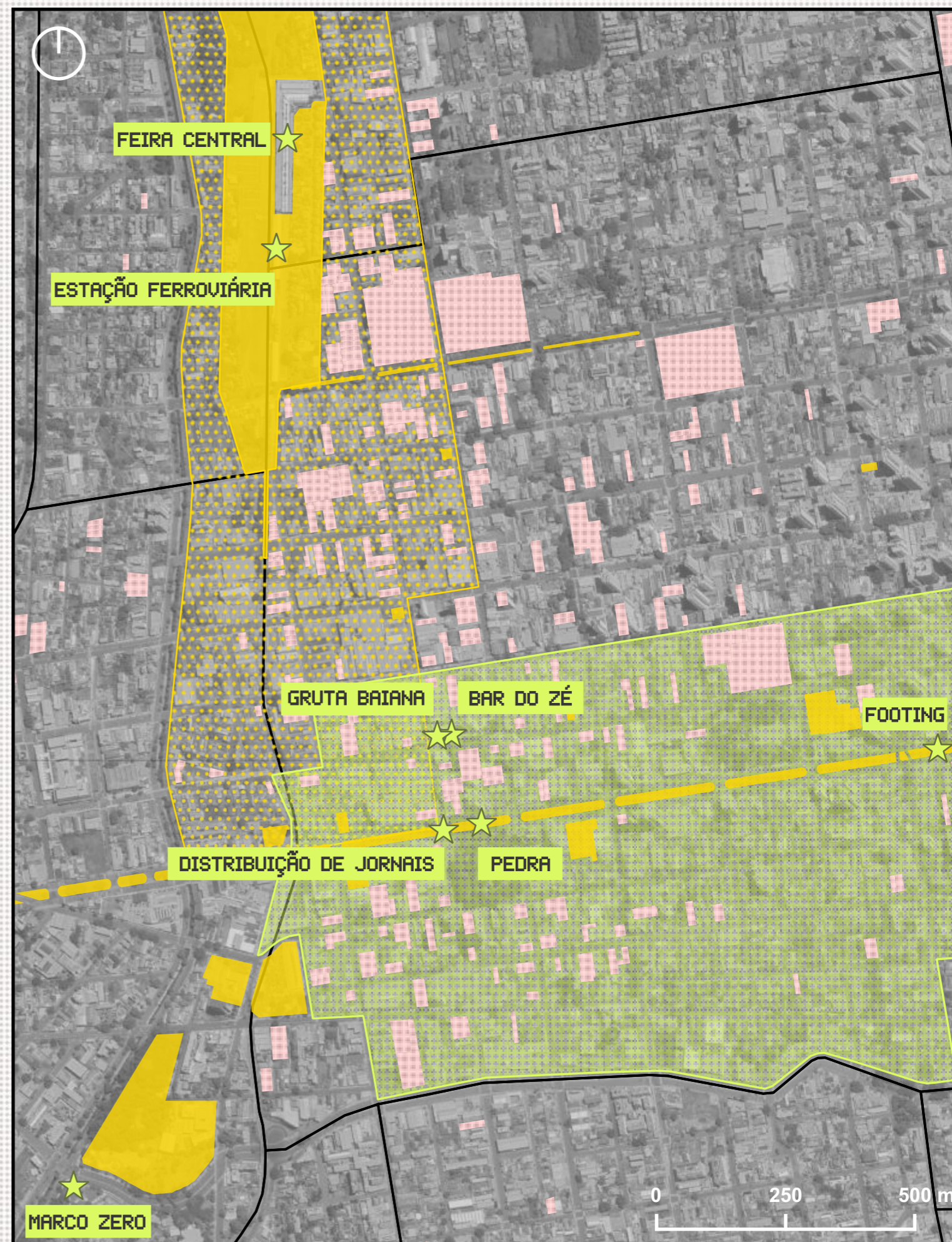


Figura 27: Mapa das Zonas Especiais de Interesse Cultural aproximada

Fonte: Elaborado pela autora a partir das informações da Prefeitura, 2024.

2.2.3. Pontos Histórico-culturais Esquecidos

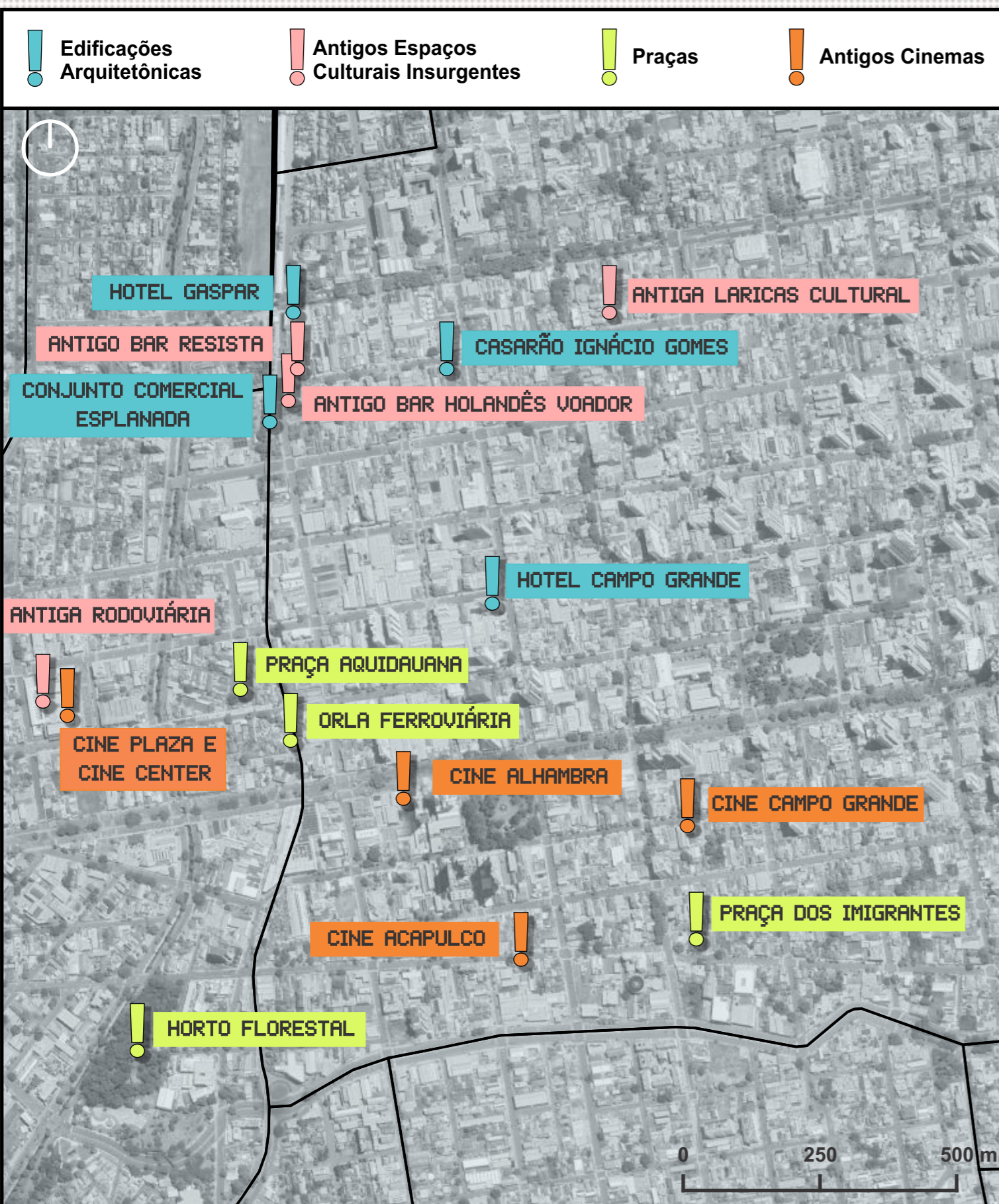


Figura 28: Mapa de pontos histórico-culturais esquecidos e/ou abandonados
 Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

2.2.4. Mapa Síntese

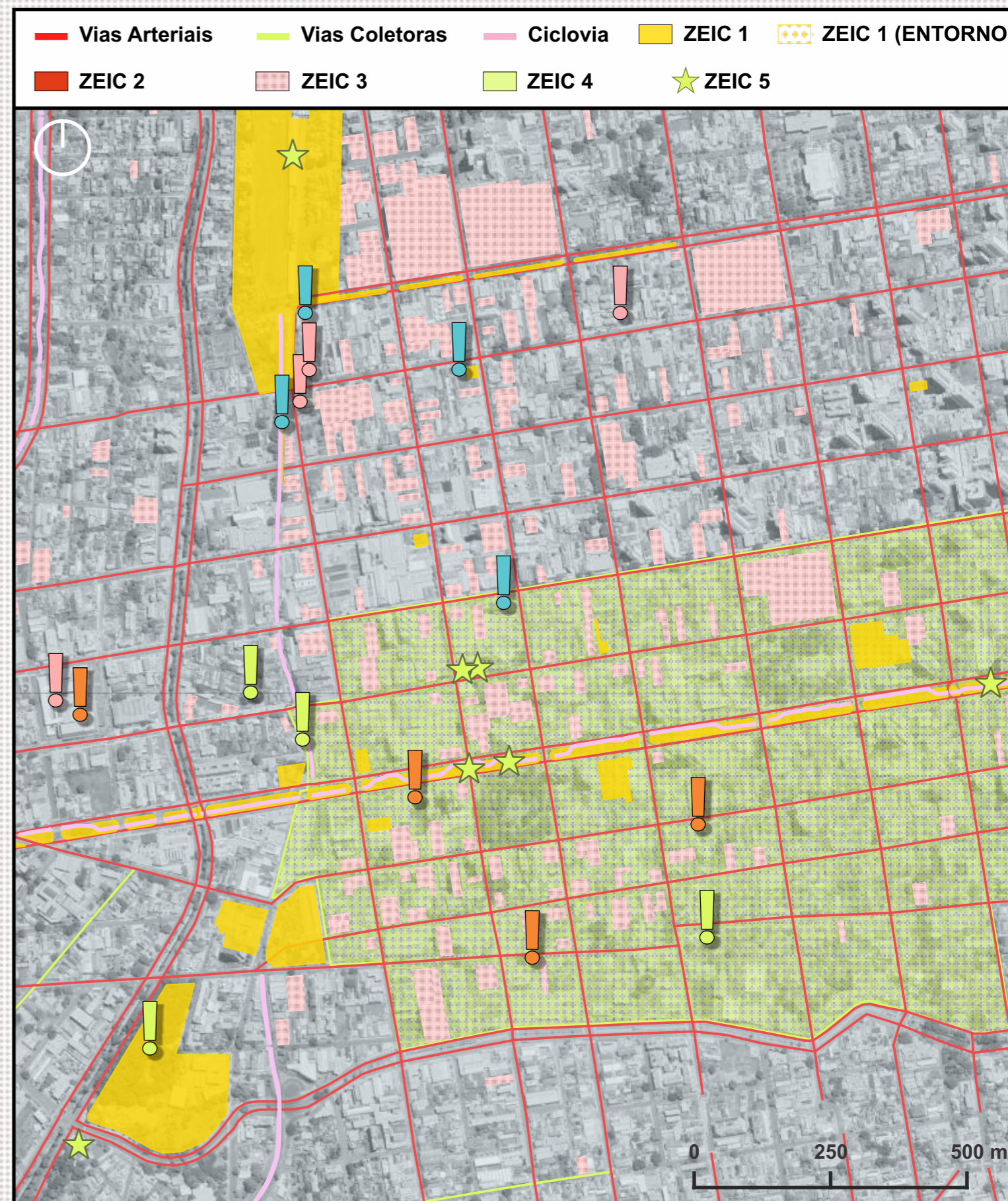


Figura 29: Mapa Síntese
 Fonte: Elaborado pela autora a partir das informações da Prefeitura, 2024.

A partir da área de estudo levantada, juntamente com o mapa de evolução da cidade, foi possível levantar alguns pontos de grande relevância histórico e cultural, que tiveram uma participação marcante na memória da população e que hoje encontram-se esquecidas e/ou abandonadas.

Apesar de suas grandes contribuições para a cidade, atualmente são despercebidas ou então percebidas de maneira negativa pela população mais nova, fazendo com que a cada geração a memória se perca.

Assim, houve uma curadoria dos locais que tivessem uma ligação afetiva com as pessoas e que guardassem várias memórias em seus espaços. Ao final, foram elencados 16 lugares em 4 categorias: edificações arquitetônicas, antigos espaços culturais insurgentes, praças e antigos cinemas.

Espera-se que este trabalho seja então um chamariz para as questões sociais da cidade, iniciando debates acerca da ocupação da cidade e incentivando a participação da população na construção da sociedade.



Figura 30: Monumento carro de boi homenageando a chegada de José Antônio Pereira
Fonte: Cultura sertanejo, 2016.

3. RECURSOS E FERRAMENTAS

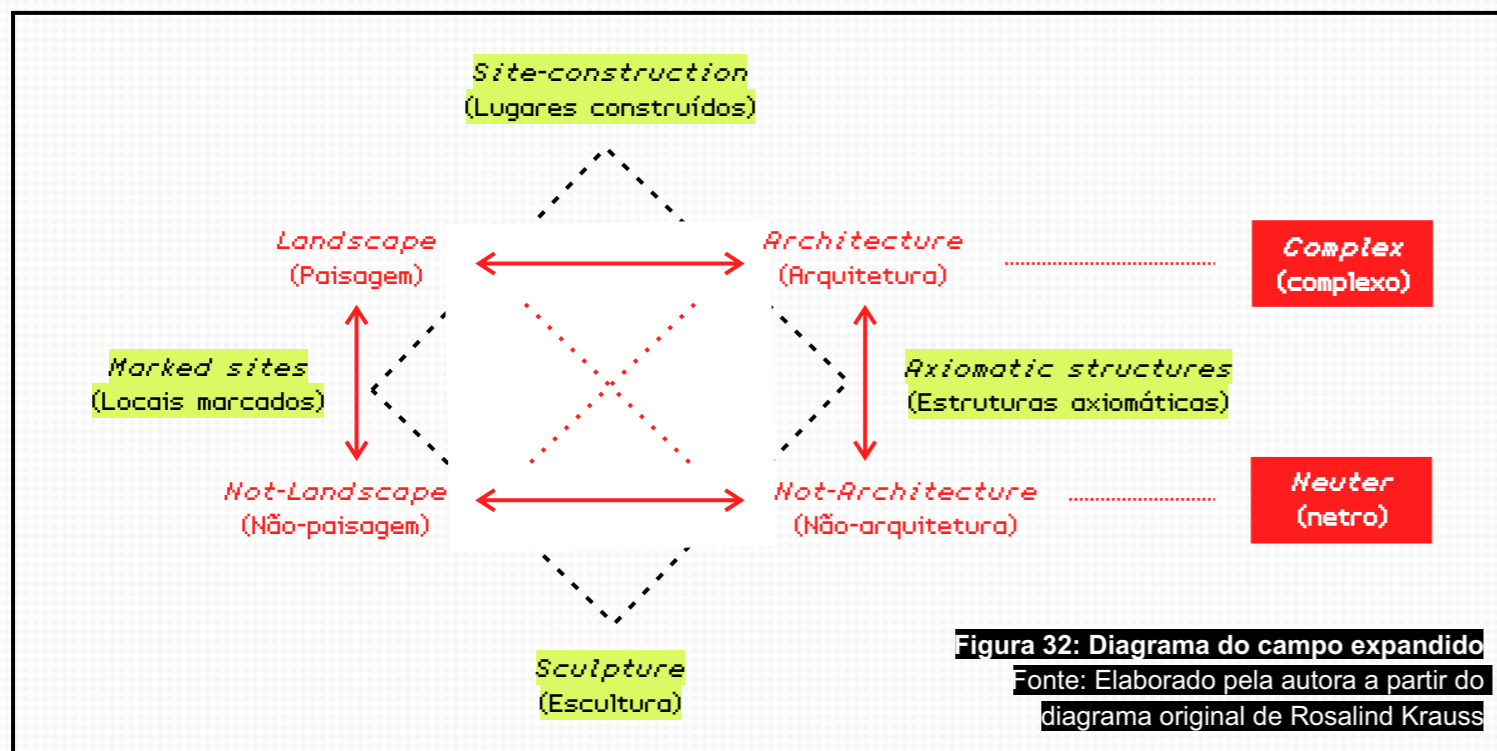
3.1. ARQUITETURA EXPANDIDA

A partir dos tópicos de estudo anteriores, entendemos que tanto a arte, como a arquitetura influenciam diretamente na paisagem e na percepção das pessoas em relação à paisagem. Hoje, vemos um estreitamento entre esses dois campos, de forma a dissipar suas barreiras e emergirem como um novo conceito: o da arquitetura expandida (VIDLER, 2010).

Um dos maiores exemplos da arquitetura expandida é a obra "Tilted Arc", de Richard Serra. Por conta de sua grandiosidade e solidez, a obra separava a praça onde estava situada em duas partes, obstruindo a visão do indivíduo para a paisagem do outro lado, deixando à vista apenas os altos prédios. No entanto, o intuito do artista era muito maior que isso:



Figura 31: Tilted Arc, por Richard Serra
Fonte: Archdaily, 2020.



“Quando Crimp perguntou se sua intenção era bloquear as vistas existentes, Serra respondeu: “Não. A intenção é trazer o espectador para dentro da escultura. O posicionamento da obra transformará o espaço da praça. Depois que a peça for instalada, o espaço será compreendido fundamentalmente como uma função da escultura.” (SERRA, CRIMP, 1980, p.168)

A professora e crítica Rosalind Krauss já havia previsto essas expansões dos campos e através de diagramas, expõe e explica as relações existentes entre esses vários domínios e suas transições (VIDLER, 2010).

A fim de entender o diagrama, partimos de dois elementos: Lugares construídos e Esculturas. Os lugares construídos podem ser entendidos como a paisagem e a

arquitetura. Já a escultura como não paisagem e não arquitetura. Assim, a expansão entre a arquitetura (lugar construído) e não-arquitetura (escultura) são as estruturas axiomáticas, como a obras de Richard Serra e a transição entre a paisagem (lugar construído) e não-paisagem (escultura) são os locais marcados, um exemplo deste é o Jetty Spiral, mostrado na figura 33 (VIDLER, 2010).

Outro grande exemplo de uma arquitetura expandida é o Parc de La Villette, por Bernard Tschumi. O parque possui um contexto histórico único: costumava ser um matadouro. E num movimento para revitalização dos espaços abandonados de Paris, o projeto de Tschumi foi escolhido dentro vários outros por um grande diferencial: o arquiteto decide não escolher

entre a arquitetura e paisagem, mesclando ambos para então criar uma espacialidade voltada para a exploração local (Archdaily, 2013).

O projeto foi pensado a partir de 3 princípios de organização: pontos, linhas e superfície. O vasto terreno verde se entende pela superfície e este é sobreposto então em uma malha, cujas intersecções determinavam os 35 pontos onde seriam implantados as edificações (as “folies”). As linhas se mostram como caminhos que interligam os pontos, porém esta não segue uma malha, assim fazendo ligações com outros caminhos (Archdaily, 2013).

Diferentemente dos projetos tradicionais, Tschumi, um grande estudioso das questões contemporâneas, não impôs usos às espacialidades desconstrutivistas, deixando com que as necessidade emergentes definissem os papéis de cada estrutura. Com essa carta branca, todos os visitantes poderiam inventar suas próprias maneiras de ocupar o parque, tornando estes espaços democráticos. (Dezeen, 2022).

A partir disso, podemos entender que a própria caminhada no parque foi pensada de uma maneira diferente, convidando as pessoas a contemplarem as várias perspectivas do parque ao mesmo tempo em que o percurso por si só se apresentava

como uma forma de arte. Tschumi conseguiu transformar um espaço sombrio em um parque cultural, lembrado por sua ludicidade.

Bernard Tschumi sempre teve um pensamento crítico em relação às formas de se fazer arquitetura, sempre defendendo a efemeridade e a flexibilidade como principais ferramentas para uma arquitetura que conversasse com as mudanças advindas da contemporaneidade (TSCHUMI, 1999). Assim, o Parc de La Villette se mostrou a materialização de seus pensamentos e estudos, incentivando outros a pensarem de maneira diferente.



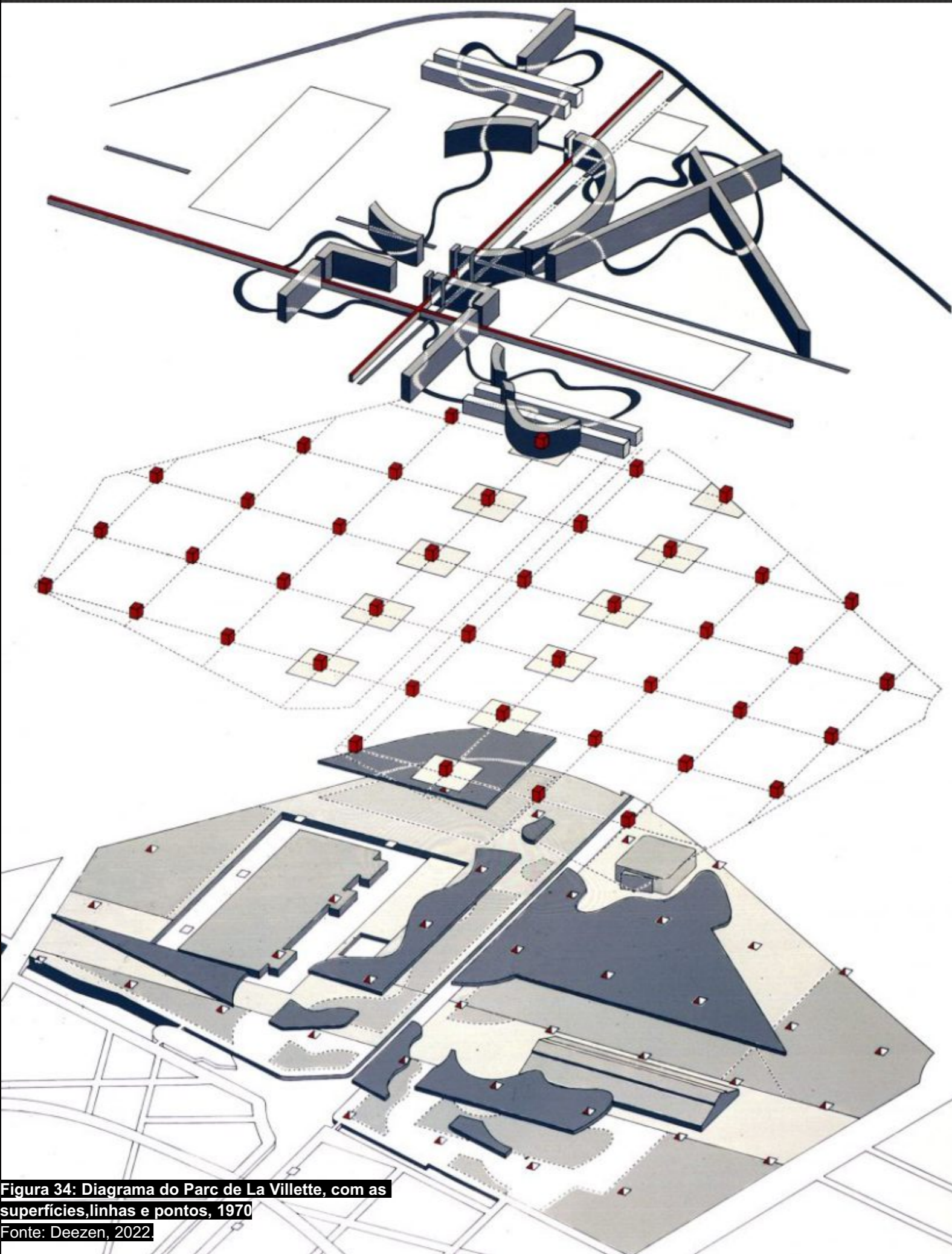


Figura 34: Diagrama do Parc de La Villette, com as superfícies, linhas e pontos, 1970
Fonte: Deezen, 2022.



Figura 35: Vários folies interligados
Fonte: Deezen, 2022.



Figura 36: Folies e seus contrastes com a natureza e a paisagem parisiense
Fonte: Deezen, 2022.



Figura 37: Pavilhão sendo usado como palco e parte da cenografia para show
Fonte: Deezen, 2022.

3.2. INTERATIVIDADE E EXPERIÊNCIA

A cultura do capitalismo e do imediatismo dentro do contexto digital permitiram um acesso facilitado a uma gama de produtos de diferentes lugares do mundo, permitindo então a propagação do consumismo digital em massa. Produtos que antes eram difíceis de serem obtidos agora podiam ser adquiridos com apenas alguns cliques. Assim, a exclusividade dentro do contexto material já não existe mais e o interesse das pessoas se volta então para uma nova mercadoria imaterial: a experiência (NOJIMOTO, 2009).

Em sua tese de mestrado, Cynthia Nojimoto (NOJIMOTO, 2009) se refere ao design para experiência como uma área voltada para a potencialidade de novas formas de comunicação e interação, apontando também a diferença entre o interaction design e o design para experiência: enquanto que o coloca o indivíduo no final do processo, como usuário do design, o primeiro coloca o homem como parte do sistema, inserindo este na metodologia.

No entanto, segundo Gabriela Carneiro, o "*Interaction Design*" prioriza as relações humanas e a influência social a partir das tecnologias de informação e comunicação, enquanto que a "*Human Computer*

Interaction" se trata da análise da satisfação do usuário. (CARNEIRO, 2008)

Naturalmente, com o surgimento de novos recursos no campo acadêmico acerca da tecnologia, várias pesquisas foram surgindo, cada uma com uma terminologia para teorias e conceitos semelhantes.

Porém, a partir das teses citadas, é evidente que a tecnologia, a experiência e a interação estão entrelaçadas. Assim, adotaremos adiante o termo "interativo" de forma geral, abrangendo os pontos citados e outras relações, se aproximando, portanto, do pensamento de Buchanan. Para este, as interações acontecem em todo lugar a todo momento, podendo ser em diferentes níveis dependendo da situação e dos elementos em questão (BUCHANAN, 1998):

"Interação é uma maneira de enquadrar a relação entre pessoas e objetos pensados para eles - e, portanto, uma maneira de enquadrar as atividades de design. Todas as coisas feitas pelo homem oferecem a possibilidade de interação, e todas as atividades de design podem ser vistas como design para interação. O mesmo é verdade não apenas para objetos, mas também para espaços,

mensagens e sistemas. Interação é um aspecto chave de função e a função é um aspecto chave do design" (BUCHANAN, 1998 apud DUBBERLY; PANGARO; HAQUE,

Assim, visto que há diferentes tipos de interações possíveis, Dubberly, Haque e Pangaro (DUBBERLY; PANGARO; HAQUE, 2009) demonstraram um sistema de categorização de interações a partir de combinações de sistemas lineares (respostas padrões a estímulos), auto-reguladores (respostas ajustadas conforme informações captadas, assim mantendo o equilíbrio do sistema) e de aprendizado (respostas e objetivos variáveis a partir da experiência), resultando então em:

* **Interações reativas:** combinação de sistemas lineares, tendo então uma reação padrão para determinada ação padrão;

* **Interações reguladoras:** combinação de sistema linear com sistema auto-regulador, assim havendo uma resposta padrão para cada situação prevista;

* **Interações de aprendizado:** combinação de sistema linear com sistema de aprendizado, assim aprendendo um determinada ação padrão;

* **Interações de balanceamento:** combinação de sistemas auto-reguladores,

onde há certa proporcionalidade, podendo ser inversamente ou diretamente proporcionais;

* **Interações gerenciadoras ou de entretenimento:** combinação do sistema auto-regulador com sistema de aprendizado, mantendo o sistema regulador sempre atualizado;

* **Interações de diálogo:** combinação de sistemas de aprendizado, se assemelhando com uma conversa entre dois indivíduos, dessa forma sendo uma das maiores interações, uma vez que podem aprender ou discordar um com outro, refletindo e colaborando ações e objetivos, sendo possível chegar ao nível de criação.

Percebe-se, atualmente, grandes interações gerenciadoras ou de entretenimento dentro das redes sociais através dos algoritmos, uma vez que os mesmos sugerem anúncios e outras postagens relacionados apenas ao interesse do usuário, assim, restringindo o conteúdo a ser mostrado de forma passiva.

A fim de sair dessa bolha, são necessárias ações que devem partir da pessoa para procurar diferentes fontes, ideias e pensamentos. No entanto, há uma maneira de contornar este isolamento digital: interações de aprendizado.

Por meio de conversas e discussões, é possível a troca de informações, estimulando a argumentação e, conseqüentemente, uma maior criticidade ao analisar os dados e teorias a fim de quebrar o efeito da alienação em massa. Entretanto, como dito anteriormente, há um distanciamento em relação à essa abordagem, bem como nas relações interpessoais convencionais.

Curiosamente, contrário a essa questão, percebe-se a ascensão de novos métodos de interação dentro do ciberespaço. Tomemos como exemplo o Instagram, uma das redes sociais mais utilizadas atualmente, com uma variedade de recursos interativos e de engajamento. Ao invés de ferramentas que introduzem a conversa ou a discussão, as abordagens

utilizadas se voltam para comentários, curtidas, sugestões e enquetes.

Assim, a interação acaba no nível mínimo, porém se torna mais decorrente, trazendo então novos meios de comunicação.

Em vista dessa questão, emerge-se a necessidade de projetos que tenham por objetivo interações que conectem as pessoas ao mesmo tempo que ofereçam experiências inovadoras, de forma a criarem uma abertura nas pessoas as quais se adaptem aos novos meios de vida e relações "on" e "offline", levando a trocas de pensamentos e provocando reflexões.

Cada pessoa tem uma experiência e perspectiva a ser compartilhada com outras. Ao inserir esses cotidianos

diferentes em projetos, a própria arquitetura se tornar um movimento popular, quebrando pré-conceitos dentro da sociedade e permitindo a convivência harmônica.

No entanto, a arquitetura interativa demanda outros processos de design, uma vez que este origina das pessoas. Ela deve prever a flexibilidade e deve ser vista como um convite, colocando as pessoas numa posição de colaboradores ou até mesmo agentes do processo de criação, como esclarecido por Gabriela Carneiro:

“Colocar as pessoas no centro do processo vai além de entender quais são seus requerimentos físicos, perceptivos e cognitivos. Não basta sistematizar e dominar as dimensões do corpo humano ou desvendar como a memória funciona, decisões são tomadas e objetivos alcançados. Pessoas, com toda a sua bagagem cultural e emocional, são muito mais que conjuntos simplificados de requerimentos. Levar as pessoas em consideração significa, acima de tudo, abrir-se para outros pensamentos e modos de vida. É estar sinceramente disposto a sair de uma visão autocentrada, a partir da qual designers criam coisas como se estivessem criando para si mesmos, como se outras percepções de realidade não fossem válidas ou possíveis” (CARNEIRO, 2014, p.186).

O JUNTXS.LAB, um laboratório de estudos

estudos de empatia design e tecnologia, criado pelo Estudio Guto Requena, está voltado para a arquitetura interativa, tendo criado nos últimos anos diferentes instalações imersivas, de modo a promover experiências emotivas e a conexão entre as pessoas.

Em um de seus mais recentes projetos “Meu coração bate como o seu”, vencedor do prêmio Architecture Masterprize 2019 na categoria Landscape Architecture / Installations & structures, a peça híbrida de escultura e mobiliário urbano localizada na praça da República, tinha por objetivo criar um tributo para a comunidade LGBTQIAPN+.

No ano de 2017, o Brasil foi o país com maior número de pessoas da comunidade LGBTIAPN+ mortas. Assim, era necessário elencar a comunidade, contando suas lutas e relatos de resistência.

Para isso, foi pensado um design de grandes cilíndricos, com equipamentos de som que reproduziam as experiências gravadas por áudio e também os batimentos cardíacos, que estavam sincronizados com a iluminação local. Os tubos, com cores da comunidade se espalham pelo chão, permitindo as pessoas sentarem enquanto ouvem as histórias.

Assim, o espaço se transforma de forma a se ajustar com a proposta do projeto e as

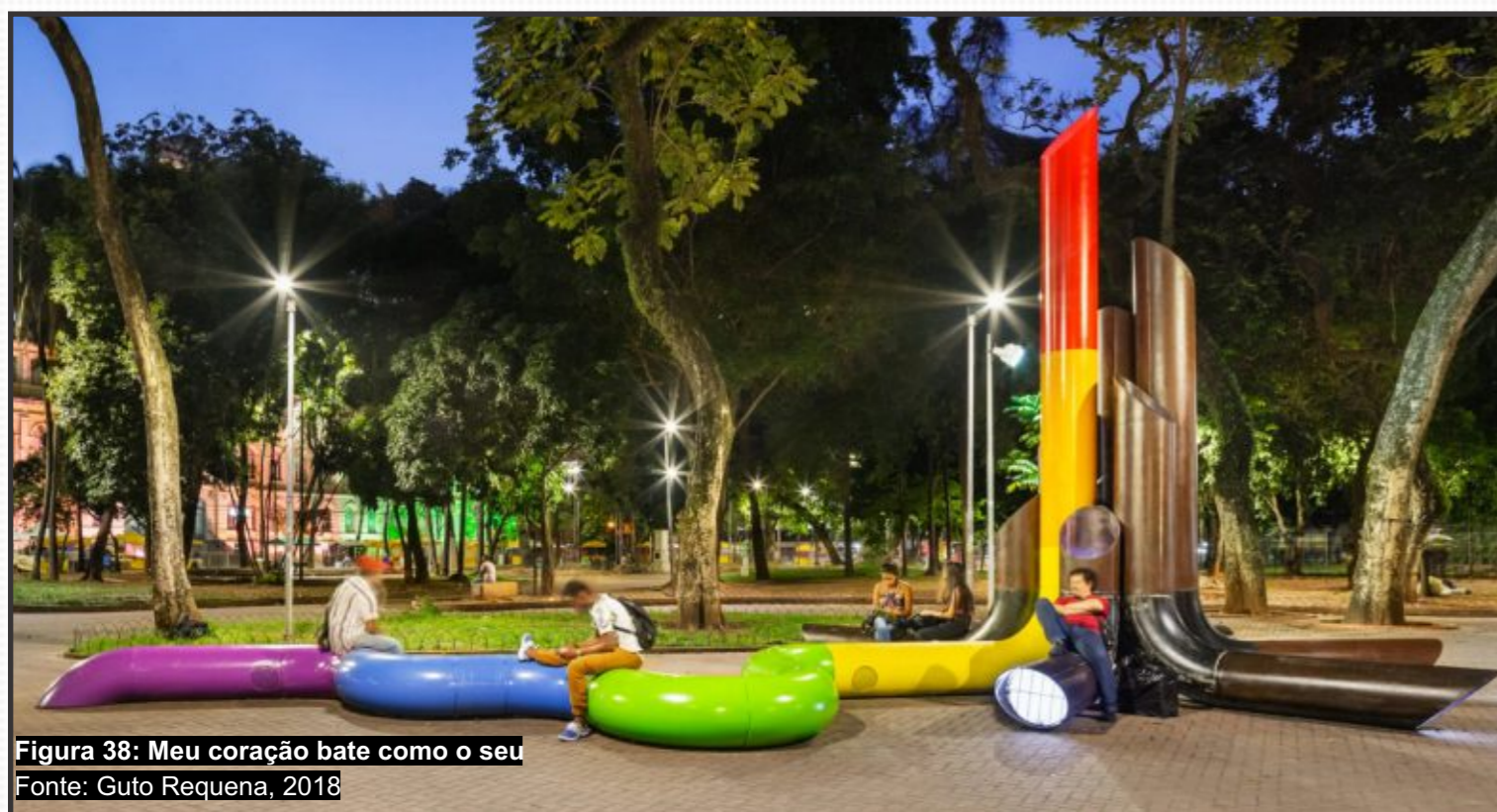


Figura 38: Meu coração bate como o seu
Fonte: Guto Requena, 2018

histórias, proporcionando uma nova experiência da área.

O projeto citado pode ser categorizado, segundo Dubberly, Haque e Pangaro (DUBBERLY; PANGARO; HAQUE, 2009), como sendo um sistema de aprendizado, envolvendo um sistema linear (equipamentos de som e iluminação) e

outro de aprendizado (pessoa). Com a aproximação da pessoa em relação ao mobiliário, eram desencadeadas reações pelos equipamentos: mudança na iluminação e a reprodução dos depoimentos. Através da experiência e dos testemunhos, é então possível provocar mudanças no pensamento e posicionamento dos indivíduos.



Figura 39: Crianças brincando com o mobiliário
modificado pela autora
Fonte: Guto Requena, 2018



Figura 40: Pessoas utilizando do mobiliário urbano
modificado pela autora
Fonte: Archdaily, 2019

3.3. GAMIFICAÇÃO URBANA

“E se os espaços pudessem responder dinamicamente na maneira como as pessoas se apropriam deles e, de maneira lúdica, até mesmo gerar espaços propositalmente pensados para promover as emoções e não a eficiência?” (ÁLVAREZ; DUARTE, 2021, p.58, versão Kindle).

A gamificação urbana se configura como sendo introdução de elementos de jogos voltado para a vivência nas cidades. Apesar de não parecer, ela sempre esteve muito presente na sociedade, mesmo sem a melhor infraestrutura para isso. A única condição para que acontecesse era que houvesse a criatividade. Crianças pulando corda e amarelinha, jogando futebol, correndo e conversando, Todas essas atividades costumavam acontecer na rua.

Com o passar do tempo, o entretenimento das pessoas, de modo geral, se voltaram para dentro de casa, em frente às telas. A partir daí, a ferramenta que corroborava para que as ruas sempre estivesse movimentadas e radiantes, começou a estimular o isolamento e a fuga das ruas. E ao mesmo tempo criava uma comunidade online, cheia de recursos de interação e colaboração entre jogadores.

Em meio a esse paradoxo, surge então o

"Pokémon GO", o maior exemplo de gamificação urbana. A franquia e a cultura de "Pokémon" já possui uma grande popularidade entre crianças e até adultos que cresceram jogando. A realidade aumentada contribui para uma imersão ainda maior da narrativa, envolvendo os jogadores em jornadas pela cidade e até pelo mundo capturando pokémons (Archdaily, 2022)

De um dia para o outro, as pessoas que antes se confinavam em suas casas saíram às ruas em busca de novos personagens. Talvez nem a empresa imaginasse a popularidade do lançamento e o movimento que começava de reocupação da cidade.

Através de recursos de recompensas e competições, havia um incentivo para caminhadas e visitas a praças e outros pontos culturais e históricos.

A possibilidade de jogar sozinho ou em grupo, marcar eventos colaborativos, em que jogadores locais se reunião dava a oportunidade de conhecer mais sobre as pessoas do mesmo bairro ou cidade. A narrativa permite que o entrosamento da comunidade seja feito de maneira mais natural e casual, assim incentivando interações tanto dentro como fora do jogo.

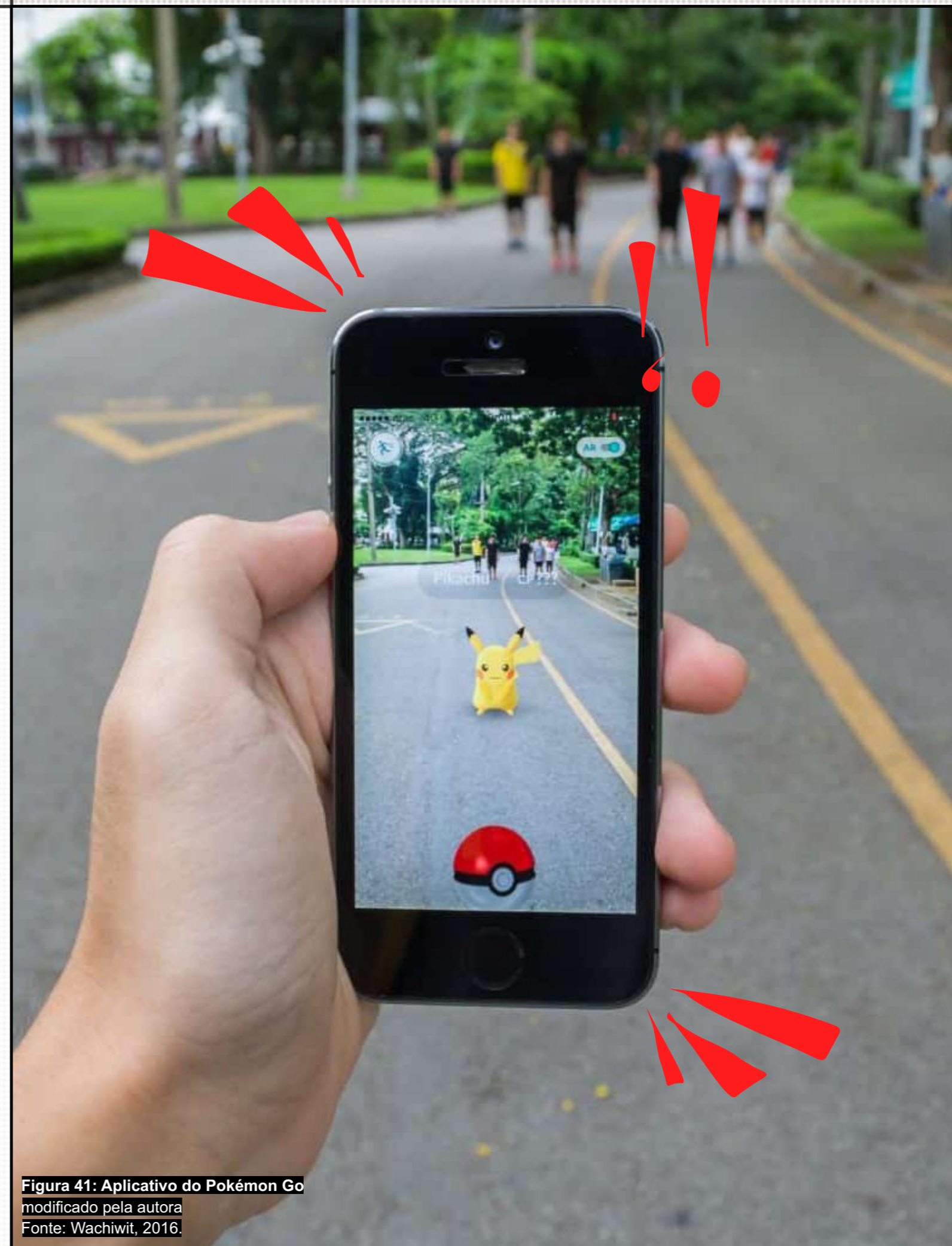


Figura 41: Aplicativo do Pokémon Go
modificado pela autora
Fonte: Wachiwit, 2016.

a disseminação de informações, mas também pode ser utilizado para pesquisas locais e processamento de dados, promovendo conversas e reflexões sobre a comunidade local e sobre questões sociais.

Ambos os exemplos aqui citados de gamificação urbana utilizam de estratégia explicitadas por Fábio Duarte e Ricardo Álvarez, pesquisadores do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts). O "Pokémon GO" se envolve na narrativa de história, embarcando em um mundo de fantasias. Isso torna os jogos atrativos frente à rotina de vida-trabalho, apelando para um lado curioso e criativo, as principais características das crianças (ÁLVAREZ; DUARTE, 2021).

Frequentemente, a tríade de atividades "trabalho-vida-brincadeira" é citada nas estratégias e projetos voltados para o "placemaking" (ÁLVAREZ; DUARTE, 2021). Este, segunda a matéria realizada pelo Archdaily, pode ser entendido como a "produção de lugares, tem como objetivo a transformação de espaços públicos na busca por criar oportunidades para estreitar as conexões entre as pessoas e estes locais.", o mesmo conceito por trás das ideias de Jane Jacobs e o *Jane's Walk* (Archdaily, 2021).

O "placemaking", norteador do projeto "Hello Lamp Post", está intimamente ligado ao design afetivo, buscando instigar a empatia por meio de dinâmicas lúdicas.

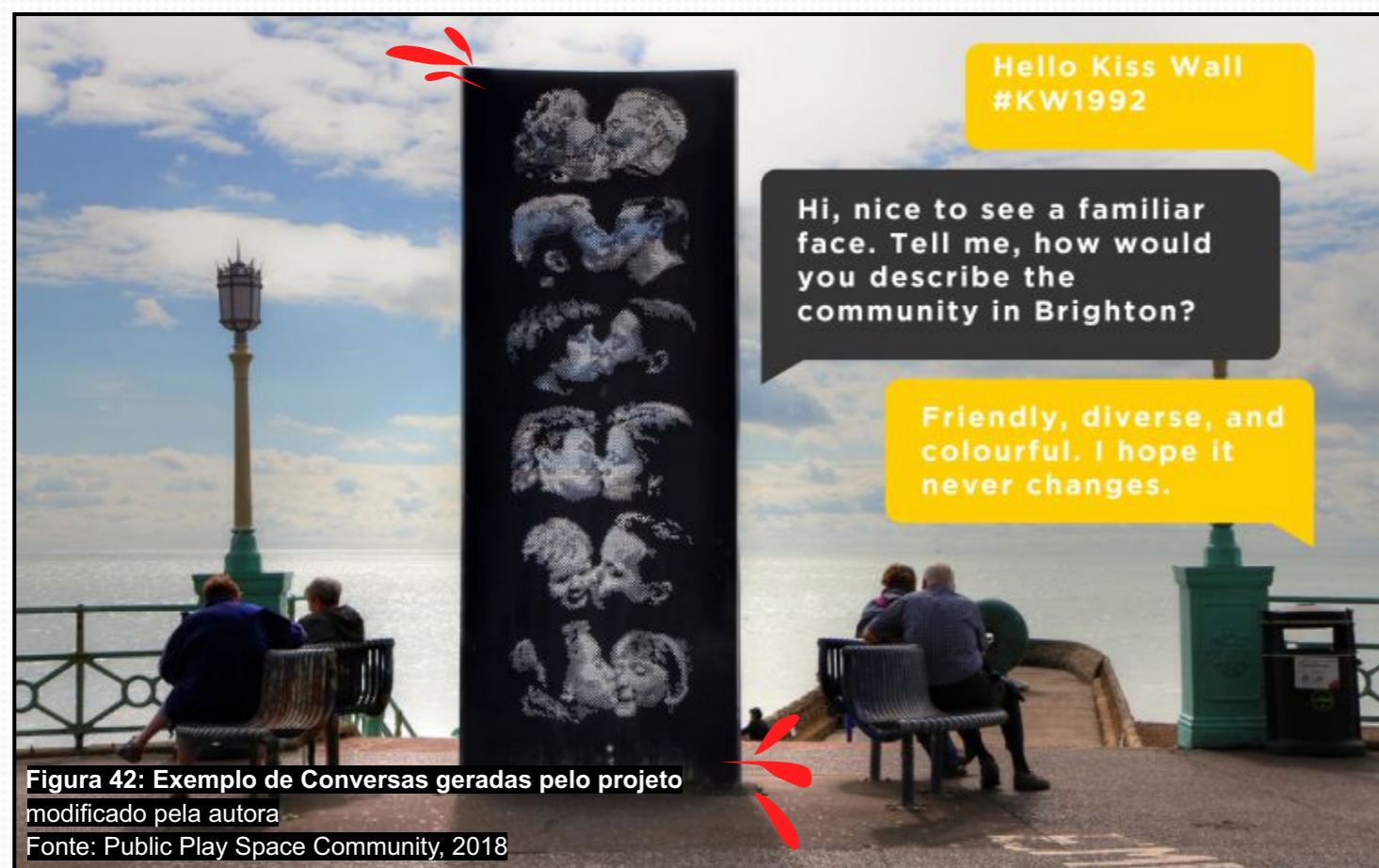


Figura 42: Exemplo de Conversas geradas pelo projeto modificado pela autora
Fonte: Public Play Space Community, 2018



Figura 43: Post da paisagem
Fonte: Instagram (@harbourtrust), 2021

Cada lugar, objeto, cada vista e cada estabelecimento da cidade possui uma história e mensagem para contar e são a partir delas que surgem as conexões, assim como as fábulas contadas nos passavam ensinamentos com suas morais, é preciso aprender a ouvir o que os espaços tem a

dizer e ensinar.

"A arquitetura por si só é uma história em sua forma construída e as histórias que ela estimula são desenvolvidas juntamente com seus usuários." (ÁLVAREZ; DUARTE, 2021)

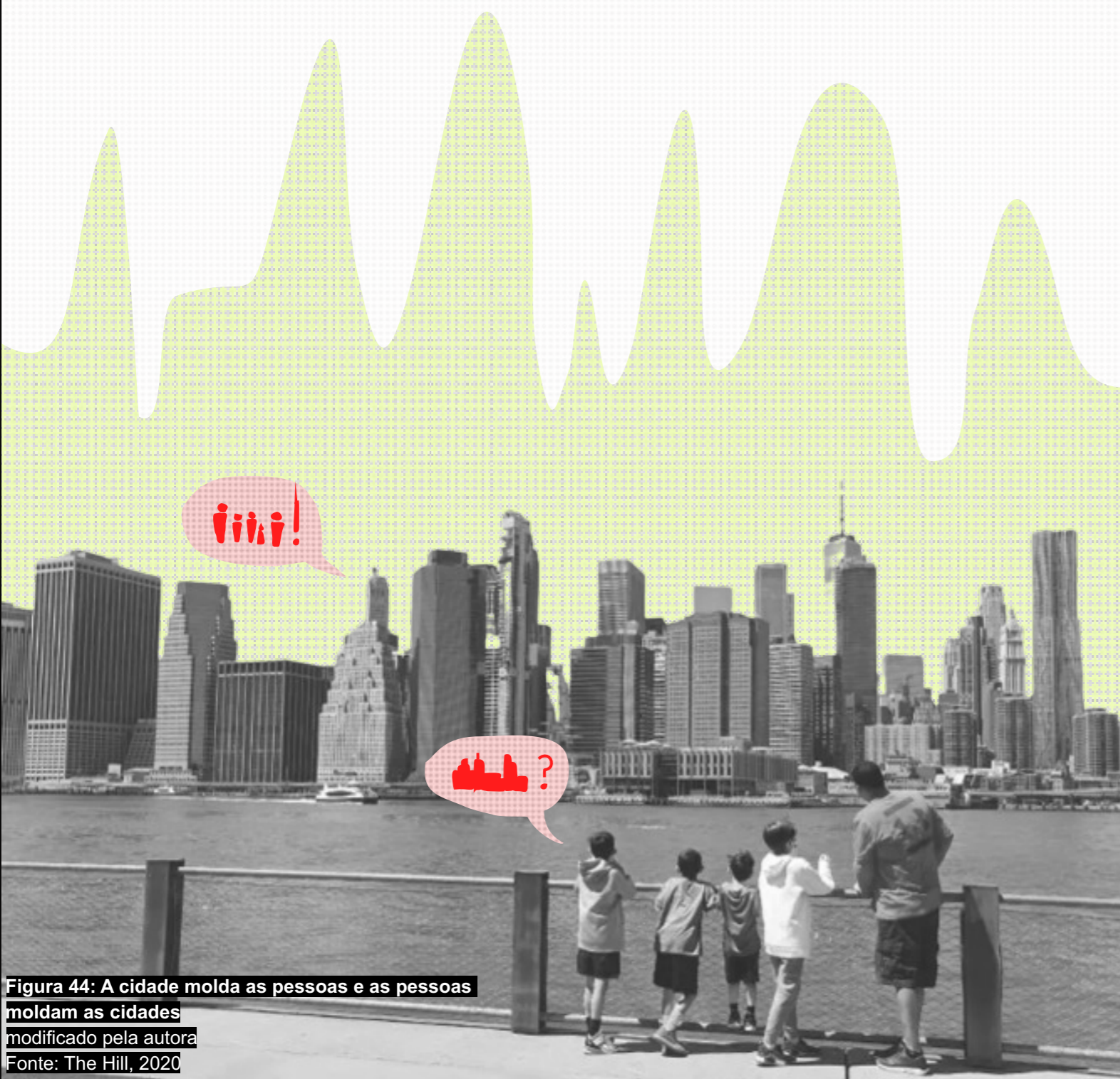


Figura 44: A cidade molda as pessoas e as pessoas moldam as cidades
modificado pela autora
Fonte: The Hill, 2020

3.4. ENCAIXES E A FABRICAÇÃO DIGITAL

A fim de criar projetos mais democráticos e que possibilite um design interativo em relação aos cidadãos, foram levantados dois recursos da arquitetura: O encaixe e a modularidade.

Estes permitem tanto uma efemeridade como uma maior flexibilidade de forma, podendo esta ser levantada sem um conhecimento prévio acerca de técnicas de construção, justamente por ser mais intuitivo, o que permite uma montagem coletiva, incluindo pessoas de diferentes campos e idades.

Os encaixes se configuram como um método construtivo que facilita e agiliza o processo de montagem, assim, além de ser um processo mais sustentável, por evitar demolições durante as obras.

Há muitos anos atrás, eles já eram vistos nas edificações asiáticas, como na figura 34. Estes se apresentavam como uma solução projetual viável para eventos como terremotos, uma vez que funcionam como amortecedores, absorvendo os espaços para pequenas movimentações na estrutura. (SEIKE, 1977)



Figura 45: Detalhes de encaixe de construções tradicionais
Fonte: Seyseysha

As técnicas de encaixe encontrados nesta época se configuram de maneira mais complexa, havendo uma variedade de tipologias dependendo de sua função e desempenho necessário, sendo caracterizado pela quantidade de conexões feitas e eixos de travamento.

Porém, devido à complexidade e precisão necessária para o funcionamento das peças, a arte da carpintaria foi aos poucos se perdendo, mudando então os estilos construtivos mais simplificados e rápidos.

No entanto, com o desenvolvimento de programas de modelagem 3D, simulações e da fabricação digital, o processo de design de encaixes se tornou cada vez mais fácil, assim sendo possível várias outras aplicações atuais para esse sistema.

A fabricação digital se diferencia por seu processo "file to factory", em que o desenho vetorizado são inseridos diretamente ao maquinário, fazendo com que a máquina produza as peças conforme o modelo desenhado, facilitando o processo de produção enquanto atribui maior agilidade e precisão. (AALBERS; BIER; BOER; OOSTERHUIS, 2004)

O desenho, portanto, passa a ser um passo de extrema importância e é necessária uma maior fidelidade ao resultado final, uma vez que este impactará na produção.

Para a fabricação, há uma diversidade de

maquinários, desde impressoras 3D até fresadoras e máquinas de corte a laser, além de haver ramificações destas. O acabamento, desenho, dimensão e material serão determinantes para a escolha da melhor opção de máquina para cada situação.

A agilidade do desenvolvimento da peça faz com que seja possível a prototipagem, assim proporcionando a análise e melhoria dos protótipos até chegar à peça final. E este aspecto é extremamente importante para o estudo de encaixes, uma vez que estes requerem extrema precisão para o mecanismo de encaixe e desencaixe das peças.

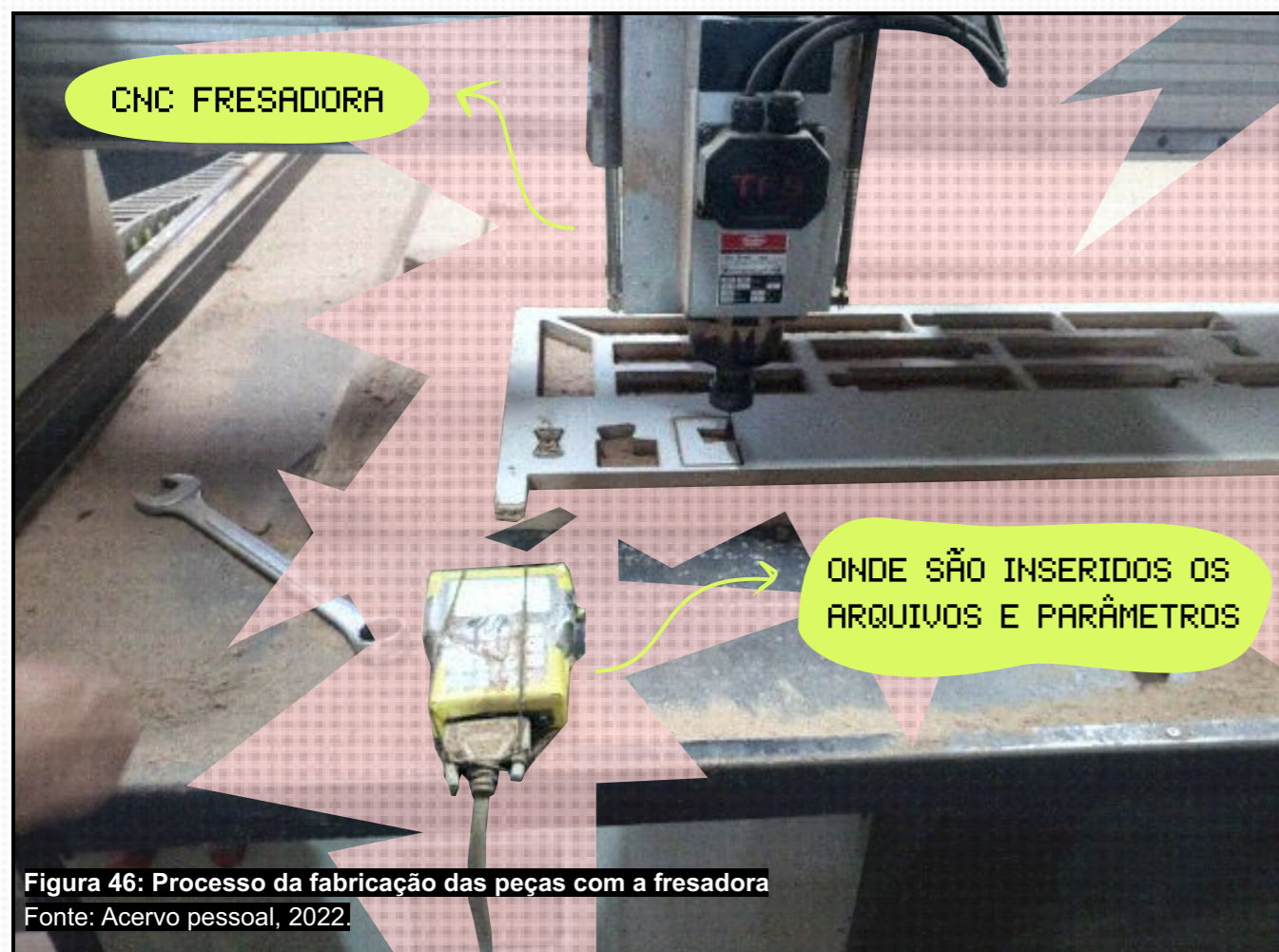


Figura 46: Processo da fabricação das peças com a fresadora
Fonte: Acervo pessoal, 2022.

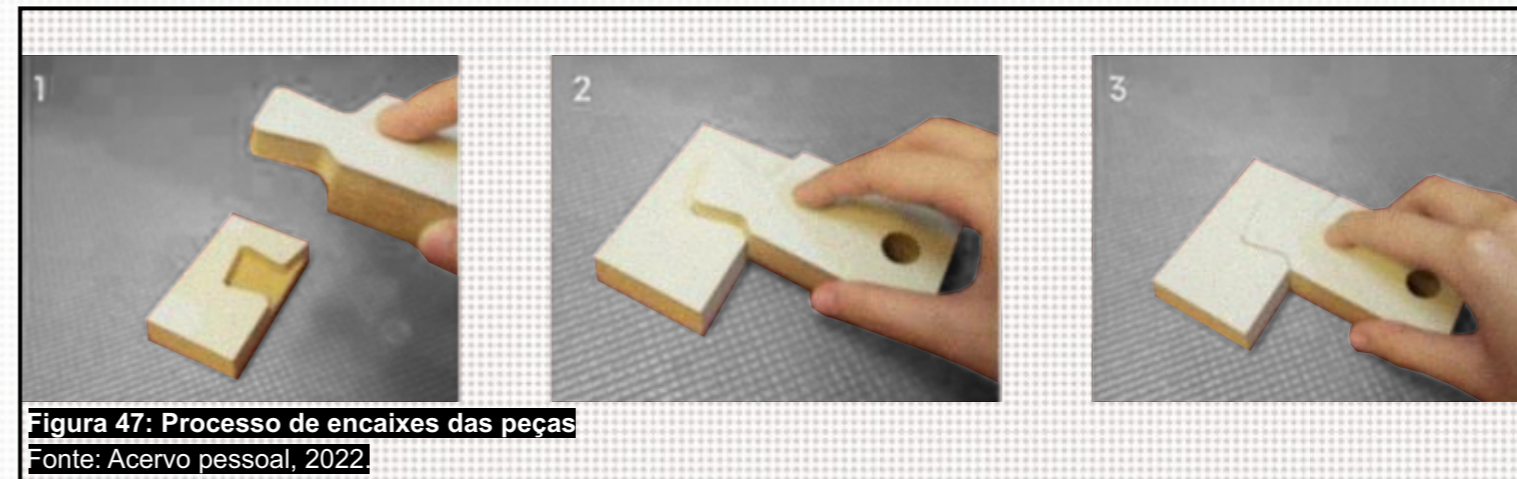


Figura 47: Processo de encaixes das peças
Fonte: Acervo pessoal, 2022.



Figura 48: Processo de montagem dos encaixes
Fonte: Advancing Wood Architecture, 2017.

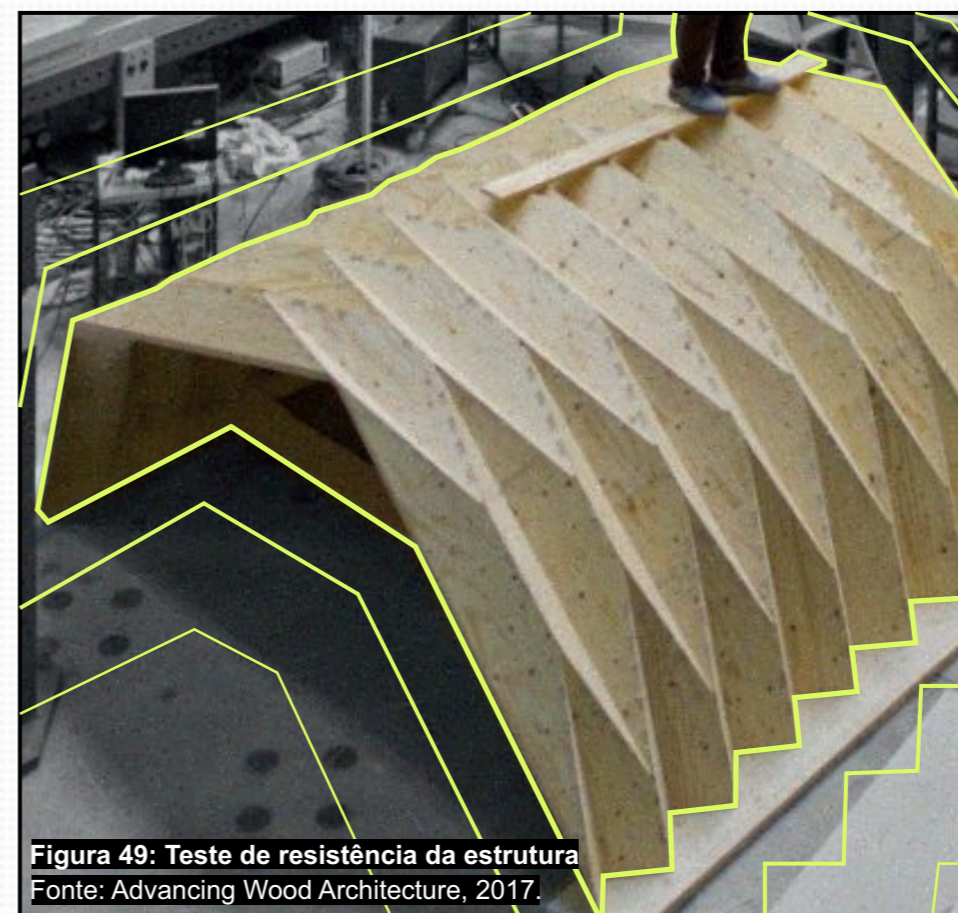


Figura 49: Teste de resistência da estrutura
Fonte: Advancing Wood Architecture, 2017.

Atualmente, há vários arquitetos que utilizam as técnicas de encaixe aliados à fabricação digital em seus projetos contemporâneos. Christopher Robeller e Yves Weinand demonstram em sua pesquisa as aplicações de encaixes complexos no design de estruturas efêmeras.

Neste caso, foram placas de compensado e os encaixes contribuíram para as rotações das peças, fazendo com que a instalação se assemelhasse a uma enorme dobradura. Essas arestas ajudaram a dar mais resistência e estrutura à obra (MENGES; SCHWINN; KRIEG, 2017).

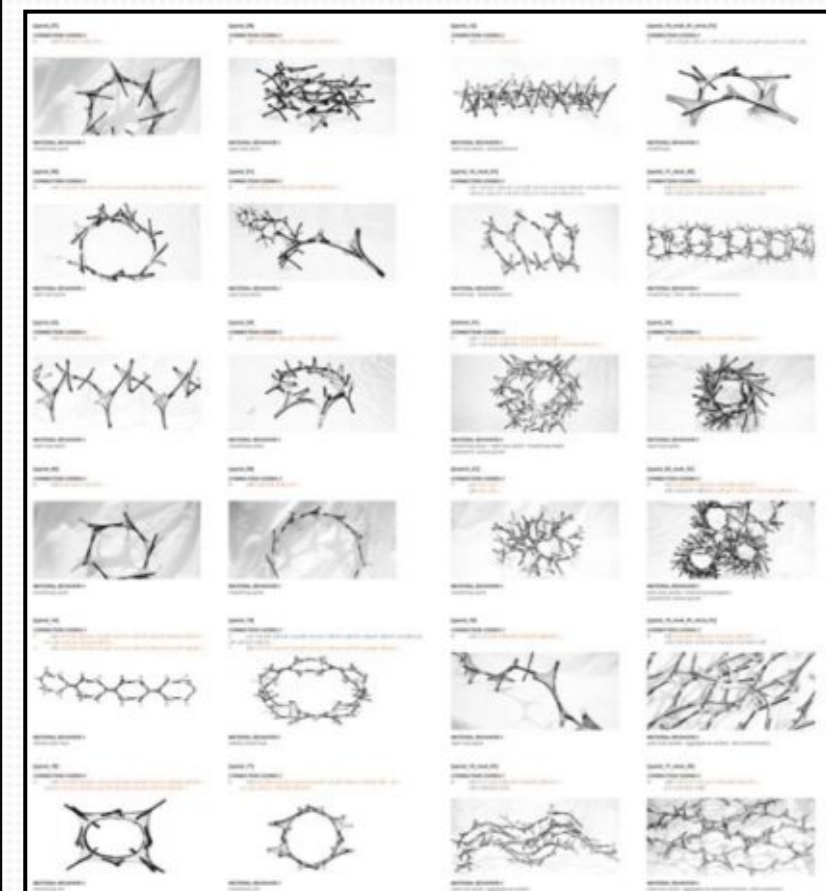


Figura 50: Possibilidades de formas com as peças
Fonte: Workshop 01 // Fabware, 2009.

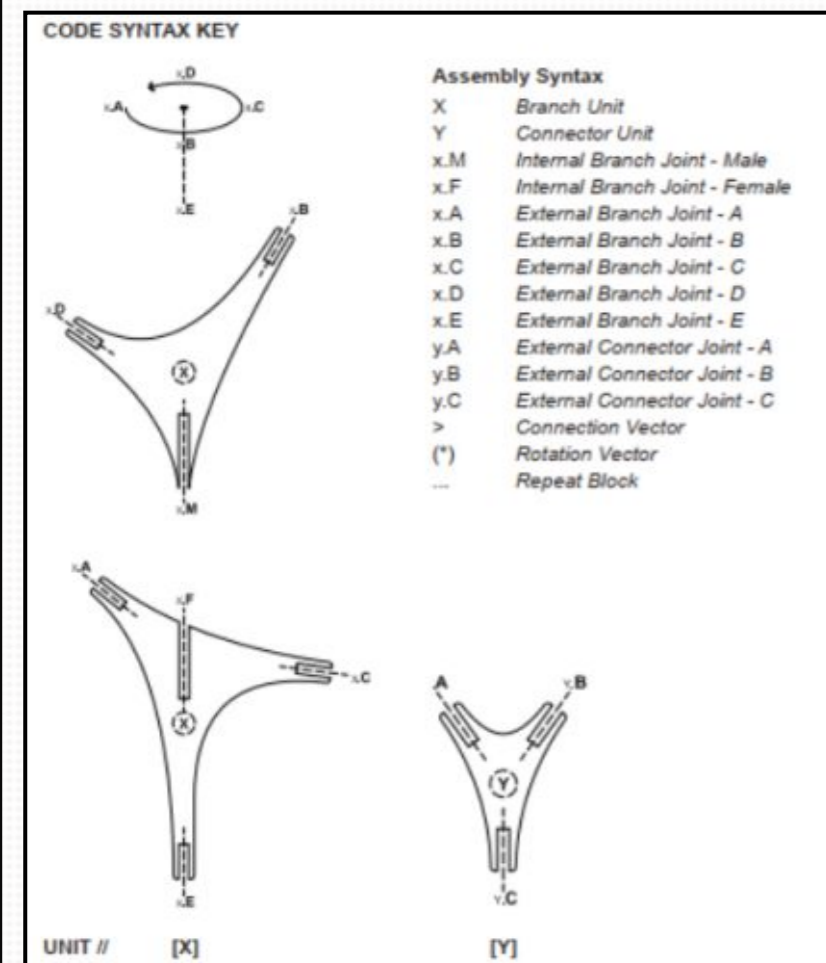


Figura 51: Possibilidades de formas com as peças
Fonte: Workshop 01 // Fabware, 2009.

Outros exemplos de instalações utilizando o sistema de encaixes são mostradas no livro "Fabware". Nelas, Mundim, Dossier, Andrasek, Hosmer, Szanyi e Van Ameijde demonstram como possibilidades de variações de estruturas através do rearranjo de peças, que funcionam como conectores. (DOSIER; MUNDIM; ANDRASEK; HOSMER; SZANYI; VAN AMEIJDE, 2009)

Um conceito mais evidente aqui é o de famílias, em que as peças possuem formas que derivam uma da outras, mas é possível ver uma variação de modelo e tamanho entre elas. Dessa forma, é possível uma maior variedade de composições, apesar da restrição de apenas 3 lados de encaixe, podendo mudar os ângulos das conexões.

Isso permite uma infinidade de formas e usos, permitindo também um grande nível de interatividade, uma vez que por ter um design intuitivo, pessoas de diferentes idades podem contribuir na montagem.

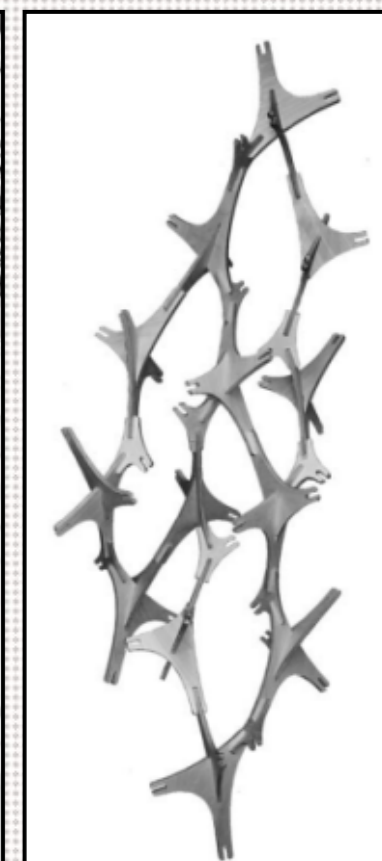
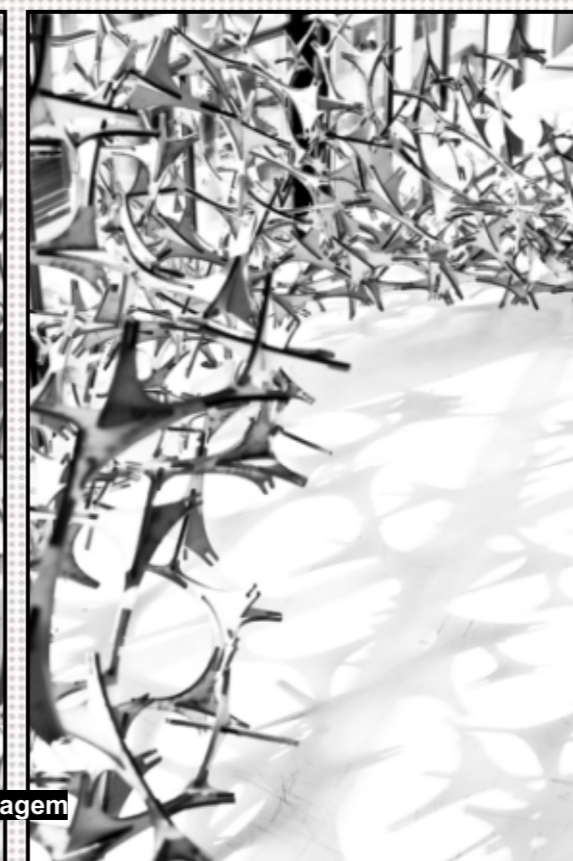


Figura 52: Colagem Perspectiva
Fonte: Workshop 01 // Fabware, 2009.

original base photograph ©2009 jonnaro via flickr.com



Figura 53, 54 e 55: Possibilidades de montagem
Fonte: Workshop 01 // Fabware, 2009.



4. SIDE QUEST CG

4.1. O JOGO

“O jogo é uma ação transformadora - um ato de cumplicidade compartilhada que sobrepõe camadas múltiplas e variadas de significado nos objetos, pessoas, ações e lugares” (ÁLVAREZ; DUARTE, 2021, p.1, versão Kindle).

Em meio a uma sociedade em que as pessoas são movidas apenas por produtos e objetivos, perdemos uma parte da vida que acontece vivenciando as cidades. Assim, o projeto se apresenta como um convite ao indivíduo para explorar a cidade e suas memórias por meio de um jogo.

Por meio deste, é possível entender e conhecer as histórias da cidade, gerando outras perspectivas da mesma e elevando locais hoje abandonados e esquecidos como patrimônios da sociedade.

O jogo "Side Quest CG" possui tanto o lado real, composto pelo percurso e estruturas, como o lado digital, através de um site, responsável pelo caráter lúdico da ação, provocando a imersão do indivíduo na narrativa do projeto.

No jogo, a pessoa será convidada a traçar um percurso passando por pontos esquecidos pela cidade. Em cada um destes pontos haverá estruturas compostas por módulos, os quais poderá ser levados como uma forma de recompensa, fazendo com a estrutura aos poucos seja desmontada, evidenciando sua efemeridade.

Em cada um destes módulos, haverá um código QR e, por meio da leitura deste, a pessoa poderá ler sobre a história do local, entendendo o legado deixado para a população.

O objetivo do jogador é passar por todos os pontos, recolhendo as diferentes peças e revivendo as histórias e memórias de cada ponto.

Ao final, as peças poderão ser encaixadas entre si, formando uma pequena recompensa e lembrança da aventura. E ainda, os jogadores poderão participar de discussões e eventos no fórum, compartilhando suas memórias, perspectivas e ideias acerca da cidade.

COMO JOGAR?!

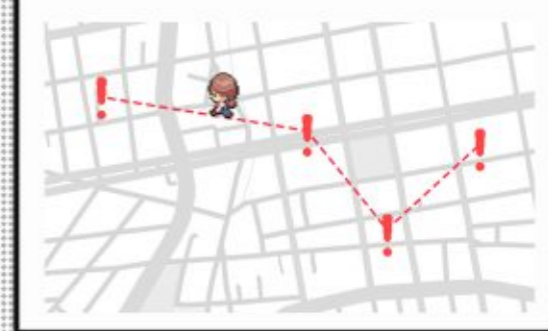
01

Acesse o MAPA para ver a localização dos pontos a serem explorados



02

Caminhe até os pontos indicados no MAPA



03

Em cada ponto há uma estrutura de peças de encaixe



04

Interaja com a estrutura! Remonte, desmonte e colecione as peças!



05

Leia o código de cada ponto para ter acesso às histórias dos locais



06

cada ponto no mapa guarda uma peça diferente.



Figura 56: Banner explicando como jogar elaborado pela autora
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

4.2. ROTAS

Anteriormente, havia sido levantado pontos abandonados ou esquecidos. No entanto, percebe-se que haviam sido estipuladas diversas categorias, sendo elas:

* **Edificações de relevância arquitetônica:** como hotéis, casarão e conjunto comercial. Estes foram de extrema importância para a formação de uma identidade local por conta de sua forma arquitetônica. Além disso acompanharam o crescimento da cidade, resistindo à diversos momentos.

Atualmente esses edifícios ficam em frente à grandes ameaças: a demolição e a descaracterização. Enquanto uma parte crítica da população tenta preservar a história defendendo suas características, aqueles no topo da pirâmide da hierarquia procurar apagar esses traços, defendendo a "modernização e desenvolvimento".

Assim, essa construção fica de frente a diversas questões que poderiam ser discutidas em sociedade, procurando o destino mais adequado a ela.

* **Antigos espaços culturais insurgentes:** configuram como espaços que foram ocupados de forma a propor a disseminação cultural na cidade por

iniciativas locais. Assim, propõem uma nova maneira de ocupação e um espaço para expressão e críticas acerca da cidade, sediando eventos e dando voz à grupos e ações por vezes considerados menores.

No entanto, por conta das críticas de vizinhos e proprietários ou da falta de apelo ao movimento, muitas vezes eles acabam por se esvaír, como é o caso desses pontos. A partir disso, a área que antes estava começando a ganhar mais vida, acaba voltando ao seu estágio anterior de vazios e inseguranças.

* **Praças:** As praças são espaços públicos, pensados como área de lazer para as pessoas. No entanto, se veem o abandono de muitos deles e espaços que antes eram pontos de destaque, acabam se tornando grandes problemas. Quando isso ocorre, movimentos como feiras, apresentações e outros eventos emergem com a finalidade de redefinir a imagem do local e propor a interação entre a população.

Entretanto, caso haja intervenções "top-down" (intervenções pela prefeitura), esses movimentos acabam sendo dispersados. Dessa forma, faz-se necessário ouvir e entender de fato as necessidades das pessoas.

Pontos Histórico-culturais Esquecidos



Figura 57: Mapa de pontos histórico-culturais esquecidos e/ou abandonados
Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

* **Antigos cinemas da cidade:** Antigamente, o entretenimento da população era voltada primordialmente para os cinemas, que, neste sentido, podem ser considerados "os primeiros centros culturais da cidade".

Em Campo Grande, o primeiro cinema, não possuía um teto, nem 4 paredes, foi necessária apenas uma parede, onde era estendido um pano branco, em que seria projetado os filmes a céu aberto. E a partir dessa simples ação, começou um fenômeno que dura até os dias de hoje (mesmo que de maneira diferente).

Ao longo da história de Campo Grande, muitos cinemas foram construídos e então destruídos, ou então descaracterizados de forma a passarem despercebidos nos dias de hoje. Assim, fomos perdendo essa cultura de cinema de rua e fomos

colocando-os na bolha dos shoppings, que viraram os maiores (e para alguns os únicos) pontos de lazer da cidade.

Para este trabalho, o recorte escolhido foi trabalhar com a rota dos cinemas, uma vez que estes foram o começo de um movimento que hoje se torna distorcido. A maior parte da população, principalmente a mais jovem, é frequentadora dos cinemas e sabe como é a dinâmica destes atualmente.

A partir disso, queremos propor uma nova perspectiva, mostrando como a cultura do cinema se fez e qual era a sua relevância na apropriação da cidade, tirando-os assim da bolha de shoppings e convidando-os a ver o centro e a cidade como espaços de lazer a ser descobertos. E ainda, criticando o atual sistema de cinema, colocando-o como uma arte que questiona e aliena ao mesmo tempo.



Figura 58: Colagem dos antigos cinemas Acapulco e Alhambra
Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Antigos Cinemas Esquecidos e/ou Abandonados



Figura 59: Mapa dos antigos cinemas esquecidos e/ou abandonados de Campo Grande, MS
Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

4.3. CINEMAS

A rota dos cinemas é composta por 5 cinemas: Cine Campo Grande, Cine Acapulco, Cine Alhambra, Cine Plaza e Cine Center. Estes dois últimos estão localizados na Antiga Rodoviária. Sendo assim, 4 pontos no mapa a serem explorados.

Embora a região central de Campo Grande tenha abrigado vários cinemas de rua ao longo de sua história, como o Santa Helena, Rialto e o Trianon. Estes, como tantos outros acabaram por receber novos usos, negócios e empresas, sendo então ocupados de diferentes maneiras, como centros comerciais ou religiosos.

4.3.1. Cine-Teatro Alhambra



Figura 60: Sala do Cine Alhambra
Fonte: Acervo Pessoal Edson Contar, 2013.

No entanto, os cinemas do percurso foram selecionados por hoje se encontram totalmente desocupados. Assim, há um sentimento de frustração, sabendo que lugares que antes eram casa de tantas emoções, vínculos e entretenimento, hoje são despercebidos ou então evitados pela sociedade.

A fim de compreender a relevância desses pontos, é necessário entender a história de cada um desses cinemas e então, sonhar sobre o que cada um desses locais poderiam ser.

Construído entre 1936 e 1937, o Cine Alhambra se localizava na Avenida Afonso Pena, entre a 14 de Julho e a Calógeras. Com sua enorme estrutura, projetada pelo engenheiro Joaquim Teodoro de Faria, esbanjava a modernidade, tanto em sua arquitetura como nos equipamentos (MACHADO, 2008).

O local também contava com shows e peças teatrais, atraindo então o público de diversas idades. Família, amigos e casais se reúnem para então aproveitar a programação, que mudava todos os dias, com exceção dos grandes sucessos (MACHADO, 2008).

A fachada do cinema possuía vários frisos geométricos, indicando os fortes traços do Art Déco. As paredes eram em granitos verdes e rosa, muito populares na época. O piso em madeira e as cadeiras estofadas eram muito bem cuidadas. As salas possuíam pé direito bem alto, o que acabava ajudando a manter uma temperatura amena (PINHEIRO; FISCHER, 2008).

Flaviana Miranda, em sua dissertação "(Re)territorialização do espaço cinematográfico de Campo Grande-MS:

história e cultura na perspectiva do desenvolvimento local", ressalta sobre o primeiro longa-metragem com som e imagem produzidos inteiramente por campo-grandenses: o filme "Paralelos Trágicos", um drama envolvendo um professor humilde e uma jovem da alta sociedade e os sacrifícios em nome desse amor. O filme foi um dos concorrentes ao Prêmio Air France de Cinema, participando mais tarde de um Festival de Cinema em Minas Gerais. (SÁ, 2013)

Com o encerramento de suas atividades, vários documentos e filmes (tanto de fora, como os locais) foram jogados, assim se perdendo gravações de grande movimentos da cidade, como cenas de corridas de carro e discursos políticos. Após 50 anos desde sua inauguração, em 1987, o Cine Alhambra era demolido na calçada da



Figura 61: Fachada do Antigo Cine Alhambra, 1937
Fonte: Museu da Imagem e Som, 2013

noite, como conta Ricardo Huegueney, filho do administrador do Cine Alhambra e vizinho do antigo cinema. Em seu relato, conta como as lágrimas escorreram ao ver aquela grandiosidade arquitetônica em escombros e que poderia ser o melhor teatro da cidade hoje. (PINHEIRO; FISCHER, 2008).

O fim do antigo cinema abriria portas para um luxuoso hotel e restaurante do grupo Binder. Ou assim pensavam. A obra ficou paralisada desde 1993 (PINHEIRO; FISCHER, 2008) e mais tarde fora adquirido por Mafuci Kadri, do grupo El Kadri que o tornaria no Hotel El Kadri.

No entanto, os prazos de entrega foram sendo adiados, sendo que o primeiro deles seria em 2012. 12 anos depois, o hotel continua em obras, apesar de sua fachada com

aspecto de finalizada. Segundo Mafuci Kadri para uma matéria no Midiamax em agosto de 2023, várias questões como calotes e a pandemia teriam atrasado a inauguração (Midiamax, 2023).

E assim, em meio à principal Avenida da cidade, numa área movimentada, se encontra um grande elefante branco que um dia já foi um dos principais cinemas da cidade, com um grande valor histórico, cultural e arquitetônico, onde histórias foram construídas e amores encontrados, lugar de risadas e choros e que hoje se mantém no silêncio.



Figura 62: Hotel El Kadri
modificado pela autora
Fonte: Google Maps, 2013

4.3.2. Cine Acapulco

Em 1960, estava sendo inaugurado o Cinema Acapulco, localizado na rua 26 de Agosto, a Rua Velha, entre a 13 de Maio e a 14 de Julho. Possuía 700 lugares e se apresentava como um negócio da família Lahdo.

Entre aqueles que apoiaram o primeiro longa-metragem campo-grandense "Paralelos Trágicos" (1965), citado anteriormente, estava a família Lahdo, amantes das artes com uma grande bagagem cultural. Com uma educação diferenciada, seus filhos, engajados em discussões e no mundo do cinema, seguirem neste rumo.

Os irmãos Abboud Lahdo e Bernardo Elias Lahdo fizeram sucesso com o primeiro longa-metragem campo grandense: "Paralelos Trágicos" citado anteriormente, que foi baseado no livro que Bernardo havia escrito aos 20 anos. Enquanto o mais velho foi o ator principal e diretor, o caçula tomou o papel de produtor.

Com o sucesso mundial da obra, sendo exibido em outros países latino americanos, Europa e Estados Unidos, a família começou as produções com filmes e cinejornais, espécie de jornais rápidos que eram transmitidos nos cinemas, uma vez que nem todos possuíam televisões em suas casas. (PINHEIRO; FISCHER, 2008)



Figura 63: Cine Acapulco
modificado pela autora
Fonte: Acritica, 2020.

O Cine Acapulco exibiu grandes filmes como "O poderoso chefão" (1972) e "O exorcista" (1973), fazendo com que pessoas fizessem grandes filas. A popularidade foi tanta que os filmes ficaram cerca de 6 meses em cartaz, com as sessões lotadas. (SÁ, 2013).

No ano de 1983, a família Lahdo fechava as portas de seus cinemas, devido o alto custo para mantê-las e com a chegada da televisão e fita cassete, os cinemas começaram a ficar cada vez menos movimentados, até ficar inviável para os proprietários.

No entanto, se recusando a desistir do cinema, em 2003, a família comprou o Cine Plaza, localizado na antiga ferroviária, pensando em transformar numa casa de eventos (PINHEIRO; FISCHER, 2008).

Nos anos 2000, houve um incêndio no edifício, assim acabando com as memórias, equipamentos e espaços que haviam ali, restando apenas a fachada algumas ruínas (PINHEIRO; FISCHER, 2008).

Em 2014, houve uma tentativa de reforma voltada para transformar o local em uma fundação, que ofereceria aulas de teatro e cinema gratuitas. Porém, o projeto não seguiu adiante, deixando apenas uma casca e letreiros que dão uma ideia do que aquele local teria sido no passado. aspecto de finalizada.

Segundo Mafuci Kadri para uma matéria no Midiamax em agosto de 2023, várias questões como calotes e a pandemia teriam atrasado a inauguração (Midiamax, 2023).

E assim, em meio à principal Avenida da cidade, numa área movimentada, se encontra um grande elefante branco que um dia já foi um dos principais cinemas da cidade, com um grande valor histórico, cultural e arquitetônico, onde histórias foram construídas e amores encontrados, lugar de risadas e choros e que hoje se mantém no silêncio.



Figura 64: Fachada do Cine Acapulco em 2020

Fonte: Acritica, 2020.



Figura 65: Interior do Cine Acapulco

Fonte: Acritica, 2020.

4.3.3. Cine Plaza e Cine Center

Localizados na antiga Rodoviária, o Cine Plaza e Center eram parte do grupo Pedutti que possui a maioria dos cinemas da cidade antigamente, inclusive o Alhambra.

Apesar de terem a mesma localização, o Cine Plaza possuía vários elementos que o diferenciavam não somente do Cine Center, mas de outros cinemas da época: equipamento mais avançado, ar condicionado e um sala de espera com um bar que permitia que as pessoas socializassem no meio do filme sem atrapalhar o restante, uma vez que havia um vidro barrando a passagem do som. Funcionou de 1977 a 1993. (PINHEIRO; FISCHER, 2008)

Em 2003, a família Lahdo adquiriu o cinema, mas não o ocupou, alugando o espaço para a boate "Non Stop" em 2011. No entanto, esta foi desativada no ano seguinte. E com o abandono da antiga Rodoviária, as pessoas em situação de rua e outros grupos ocuparam o espaço. (SÁ, 2013)

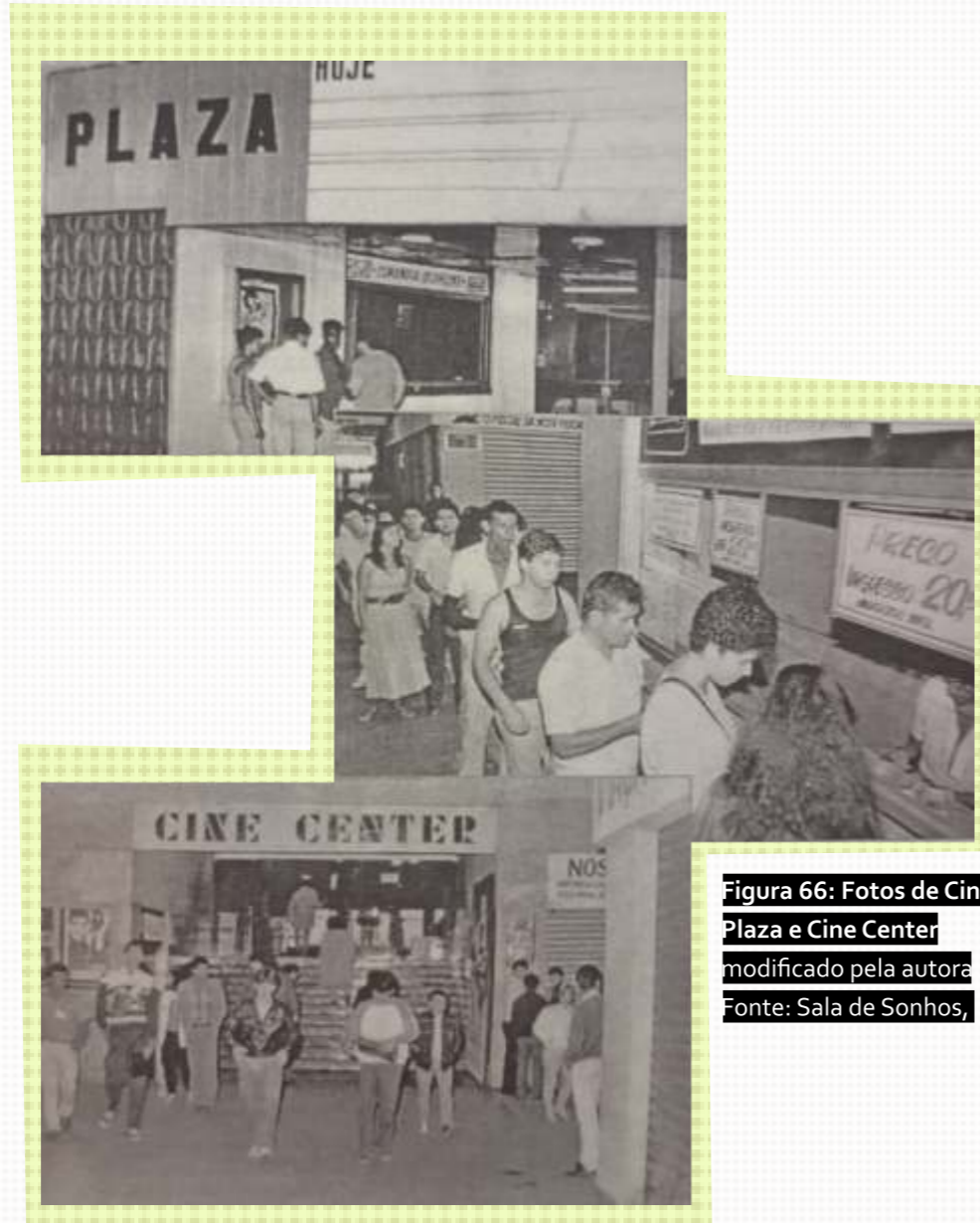


Figura 66: Fotos de Cine Plaza e Cine Center
modificado pela autora
Fonte: Sala de Sonhos,

O Cine Center ficou sob a administração de outra empresa que já tinha alguns negócios no shopping. No entanto, com a mudança do proprietário em 1992, começou a exibir apenas filmes pornográficos até 2013, quando fechou. (SÁ, 2013)



Figura 67: Fotos das salas de cinema do Cine Center
Fonte: Midiamax, 2022.



Figura 68: Fotos da entrada do Cine Center
Fonte: Midiamax, 2022.

Dessa forma, as salas, bem como a antiga rodoviária estavam totalmente abandonadas. Em meados de 2014, houve uma tentativa de ocupação cultural na rodoviária, o que surgia como uma pequena luz de esperança para aquele espaço que já teve essa cultura. No entanto, o movimento não conseguiu resistir às pressões dos proprietários e então se dispersou, assim como a chance de reviver essas salas.

Atualmente, a antiga rodoviária passa por reformas a fim de receber a Funsat (Fundação Social do Trabalho de Campo Grande) e da Guarda Municipal. No entanto, devido à falta de apelo cultural de seu uso, as chances para revitalização das salas de cinema parecem nulas.

Enquanto a reforma surge como uma esperança de requalificação da área para os campo-grandenses, ainda surge uma questão voltada para a memória local: o projeto não abrange elementos que remetam à história e não conversa com seu entorno.

Isso, aliado à um uso mais burocrático faz com que as pessoas percam cada vez mais a conexão com o local, eventualmente fazendo com que sua trajetória seja esquecida.

Assim, surge a questão: será que não seria mais interessante um uso público ou cultural? Buscando reconectar as pessoas

e os espaços, incentivando-as a se envolver no cuidado do espaço e discussões a respeito da cidade.



Figura 69: Fotos do projeto de reforma da Antiga Rodoviária

Fonte: Midiamax, 2022.



Figura 70: Perspectiva Aérea do Projeto de Reforma da Antiga Rodoviária.

Fonte: Midiamax, 2022.

4.3.4. Cine Campo Grande

O Cine Campo Grande, localizado na Rua 15 de Novembro, entre a Pedro Celestino e a Rui Barbosa, foi inaugurado em 1980, com capacidade para 490 pessoas. Seus valores populares e filmes internacionais fizeram com que fosse possível concorrer com os cinemas de shopping, resistindo no centro por 32 anos. (SÁ, 2013)

O cinema do centro era uma opção acessível (com ingressos de 10 reais ou menos) para a experiência de grandes sucessos de cinema a um preço acessível. Uma parte da população ainda tem

algumas memórias afetivas do local.

No entanto, com a chegada de novos cinemas com preços e recursos que não se podia competir com o preço dos ingressos e assim se tornava mais inviável mantê-lo, encerrando as atividades em 2012. Assim, perdemos um dos últimos cinemas de rua, de forma que estes começaram então a se concentrar nos shoppings, que dentro da bolha se torna o ponto de encontro (SÁ, 2013)

Atualmente, o Cine Campo Grande passa

por reformas a fim de receber o SESC Cultura, cuja a entrega está prevista para este ano (2024)

No entanto, notícias em 2023 de um princípio de incêndio no local revelaram que o lugar estava totalmente abandonado, sem sinais de início de obras. (Campo Grande News, 2023)

Em manchetes mais recentes, a previsão do início das obras será no segundo semestre de 2024, sem ainda uma data para entrega do projeto executado. (Midiamax, 2024)

Assim, o cinema segue fechado por

por tapumes de obras por 11 anos, esperando por uma renovação. E as pessoas, ansiando pela volta de um espaço cultural no centro.



Figura 71: Fotos do Cine Campo Grande já desativado
Fonte: Campo Grande News, 2013.



Figura 72: Fachada atual do Cine Grande
Fonte: Campo Grande News, 2013.



Figura 73: Fotos das salas de cinema do Cine Center

Fonte: Midiamax, 2022.



Figura 74: Teatro Multiconfigural do Projeto

Fonte: Midiamax, 2024.

5. SITE

O site, parte digital do trabalho é responsável pela narrativa do trabalho, atribuindo ludicidade a todo o percurso e tornando o processo, um jogo, de fato, sendo também o espaço para compartilhar memórias e experiências

O website foi construído através da plataforma do "Wix", utilizando já templates e ferramentas disponíveis. É importante ressaltar que o site foi pensado tanto para computador como para celular, devido ao código QR, que só pode ser acessado pelo celular.

A fim de deixar tudo dinâmico e intuitivo, o site foi dividido em páginas e seções, de forma que as pessoas conseguissem visualizar toda a informação disponível desde o princípio, sendo eles:

- ▶ Página inicial
- ▶ Mapa
- ▶ Cinemas
- ▶ Fórum
- ▶ Jogadores
- ▶ Sobre o projeto



Figura 75: Código QR do site

Fonte: Acervo Pessoal, 2024

Já em relação ao «*design*» do site e a comunicação de informações foram baseados em jogos estilo RPG ("Role-playing game", ou em sua tradução livre: Jogo de Interpretação de papéis.), no qual o jogador se insere como personagem principal e através de missões dadas por outros personagens do jogo, a história vai se revelando.

Assim, houve a intenção que a pessoa se inserisse dessa forma no jogo, como se fizesse parte do projeto no maior nível de interatividade com a arquitetura e a história em si.

5.1. PÁGINA INICIAL

Ao acessar o site, a pessoa é recebida com um convite ao jogo. Essa janela principal teve como referência as janelas de missões de RPGs.

Então, alguns recursos como o termos "Edição Cinemas" ou a frase "Você desbloqueou uma nova missão" já chama a atenção de pessoas que já estão acostumadas com jogos e desperta a curiosidade daqueles que não fazem parte da comunidade de jogadores online.

Clicando o botão "JOGAR" na primeira janela, o jogador será recebido pela personagem Cinemita, a qual fará uma breve explicação sobre o Side Quest CG.

Cinemita é uma personagem que faz o papel de guia para o jogador durante a

a missão, assim como nos jogos online possuem NPC (*"Non-playable character"* ou Personagem não jogável), personagens programados para interagir com os jogadores dando missões, recompensas, itens e outros. No caso do "Side Quest CG", foi criada a "Cinemita", contribuindo ainda mais para a narrativa.

Após a explicação do jogo, o jogador pode clicar em "COMO JOGAR" para então iniciar o jogo, levando-o à página de como "COMO JOGAR".

Nestes primeiros passos, percebe-se que foram utilizadas várias seções a fim de tornar o processo mais dinâmicos, com menos textos longos e mais botões de ações, a fim de tornar o site mais interativo e atrativo à pessoa.



Figura 76: Janela da Página Inicial

Fonte: Acervo Pessoal, 2024.

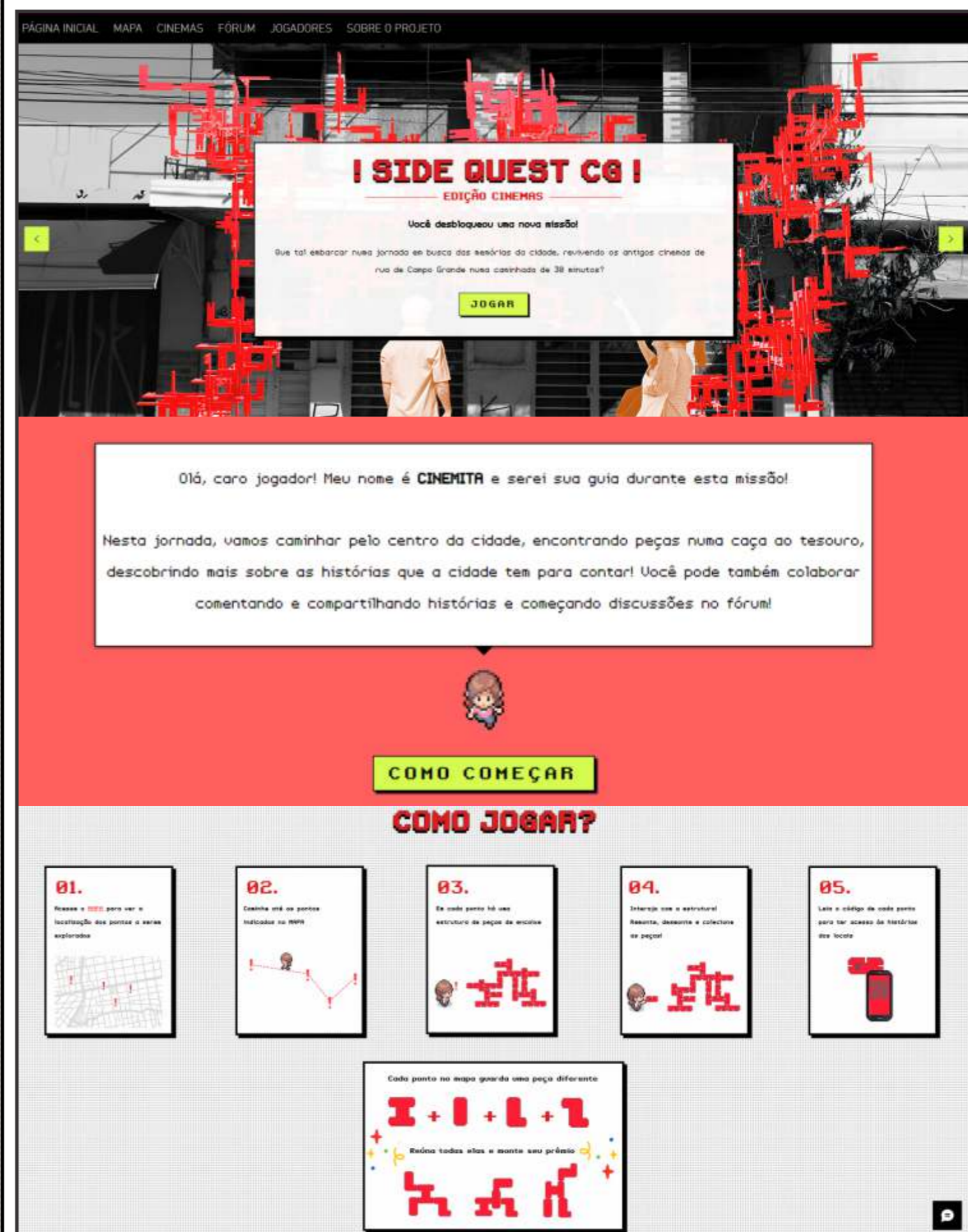


Figura 77: Página Inicial do Site

Fonte: Acervo Pessoal, 2024.

Nestas páginas, serão tratadas as histórias sobre os cinemas. Assim, como há quatro pontos no mapa, há quatro "Posts": Cine Alhambra, Cine Acapulco, Cine Center e Plaza (sendo estes dois um único "post") e o Cine Campo Grande.

Em cada um destes pontos, é contado um pouco da história dos cinemas sob uma perspectiva de Cinemita, como se ela estivesse lembrando os tempos de cada um dos locais.

Este tipo de narrativa faz com que a pessoa que estiver lendo se identifique emocionalmente com estes pontos.

A ideia foi que a pessoa estivesse imersa numa conversa, assim sendo incentivada a compartilhar também suas memórias e experiências dos locais ou então contribuir com ideias e pensamentos.

Há também uma classificação de níveis (Fácil, Médio ou Difícil), de acordo com a facilidade de reconhecer os cinemas. Assim, cinemas descaracterizados são colocados como mais sendo mais difíceis de serem encontrados ou reconhecidos. Já os mais fáceis são aqueles que ainda mantêm sinais do que já foram algum dia.

E ainda, ao final da página de cada



Figura 80: Janela Pop-up dos Cinemas

Fonte: Acervo Pessoal, 2024.

cinema, é disponibilizado uma "recompensa", incentivando o jogador a levar uma peça da estrutura de cada ponto do mapa.

O código QR de cada módulo leva a página da história de seu respectivo cinema. Ao acessar a página através da leitura do código, aparecerá uma janela



Figura 81: Página do Cine Campo Grande

Fonte: Acervo Pessoal, 2024.

"pop-up", explicando brevemente sobre o jogo, caso a pessoa não esteja familiarizada.

Assim, é como se cada peça fosse um fragmento de memória que ao ser recuperado, possibilita uma viagem através do tempo.

Ao final, espera-se que a pessoa se torne

mais consciente do patrimônio, podendo comentar nessas páginas, contando suas próprias experiências ou opiniões.

E ainda, caso elas queiram continuar as conversas dos comentários, é possível criar tópicos de discussões no fórum, assim ampliando ainda mais a dimensão do diálogo.

5.4. FÓRUM E JOGADORES

O Fórum é um recurso que foi muito nos anos 2000 para os "bate-papos" online. No entanto, ao longo do tempo, com o avanço das redes sociais, a popularidade desses acabou decaindo.

Este, entretanto, ainda é muito presente na comunidade "geek" e "gamer", buscando pelo compartilhamento de informações e sobre opiniões.

A partir disso, viu-se a oportunidade de utilizar esse recurso para a interação

interpessoal, ao mesmo tempo em que armazena as mensagens e mídias, assim deixando aberto para todos que quiserem acessar e participar das discussões.

Dessa forma, qualquer pessoa pode criar um tópico de discussão e também pode participar de qualquer discussão desde que se registre no site.

Ao se registrar, a pessoa pode acessar a página dos jogadores e mandar mensagem para os mesmos.

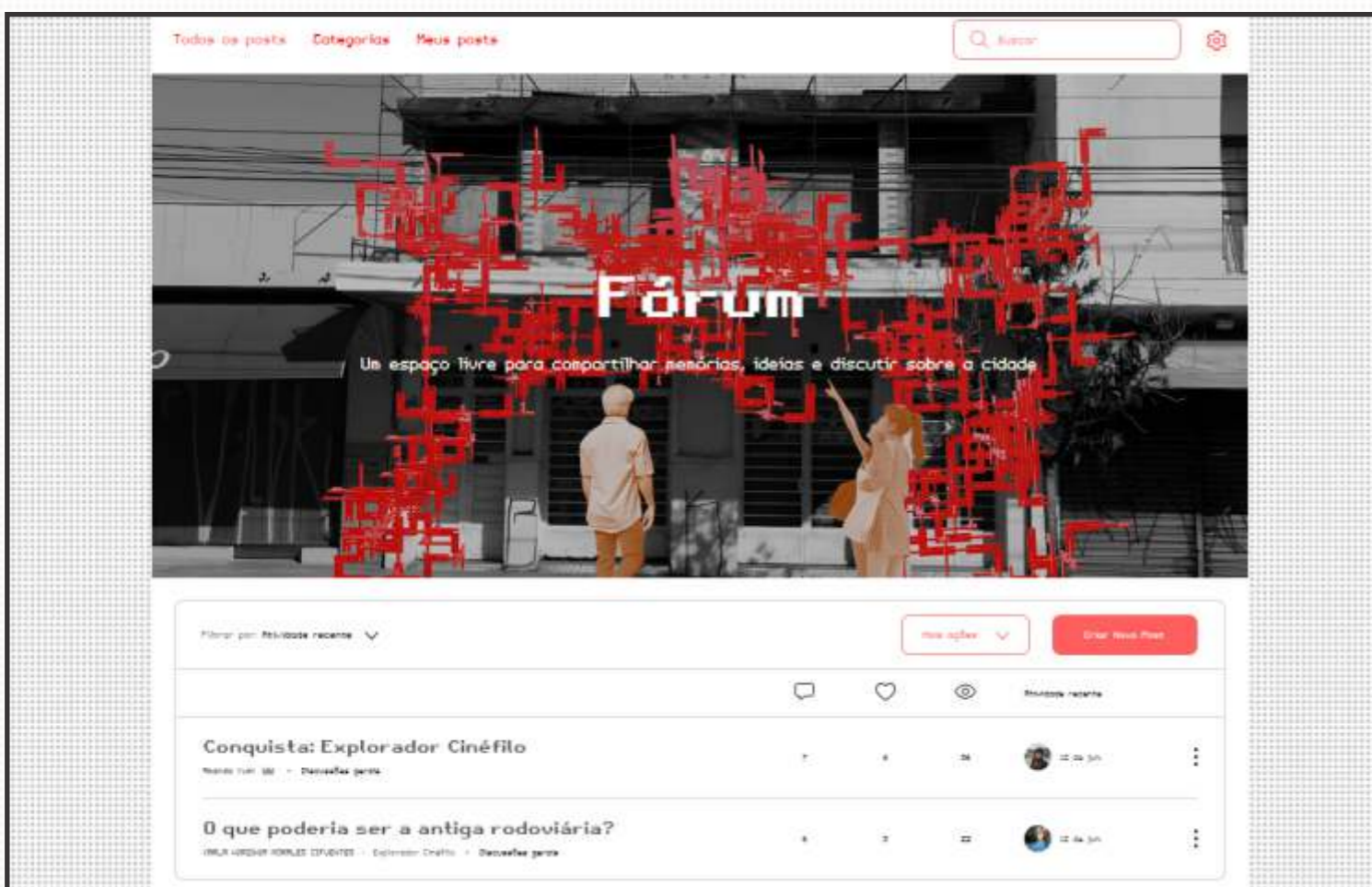


Figura 82: Teatro Multiconfigural do Projeto

Fonte: Midiamax, 2024.

5.4.1 Conquista: Explorador Cinéfilo

A fim de diferenciar aqueles que completaram o jogo e ainda incentivar outros a jogarem e compartilharem suas experiências no fórum, foi utilizado o sistema de conquistas.

Este é um recurso inserido nos jogos que também serve como uma espécie de recompensa aos jogadores que completaram alguma missão.

Essa conquista vem na forma de um selo

ou título: "Explorador Cinéfilo", para aqueles que terminaram a rota dos cinemas e adquiriram todas as peças.

Para ganhar este selo, foi criado um tópico no fórum chamado "Conquista: Explorador Cinéfilo". Nele, os jogadores podem postar opiniões sobre o que acharam do jogo e também a foto de seu prêmio, montado através das peças coletadas.

Assim, ao mesmo tempo em que compartilhar parte de sua imaginação na composição, podem ter um olhar na perspectiva dos outros jogadores também.

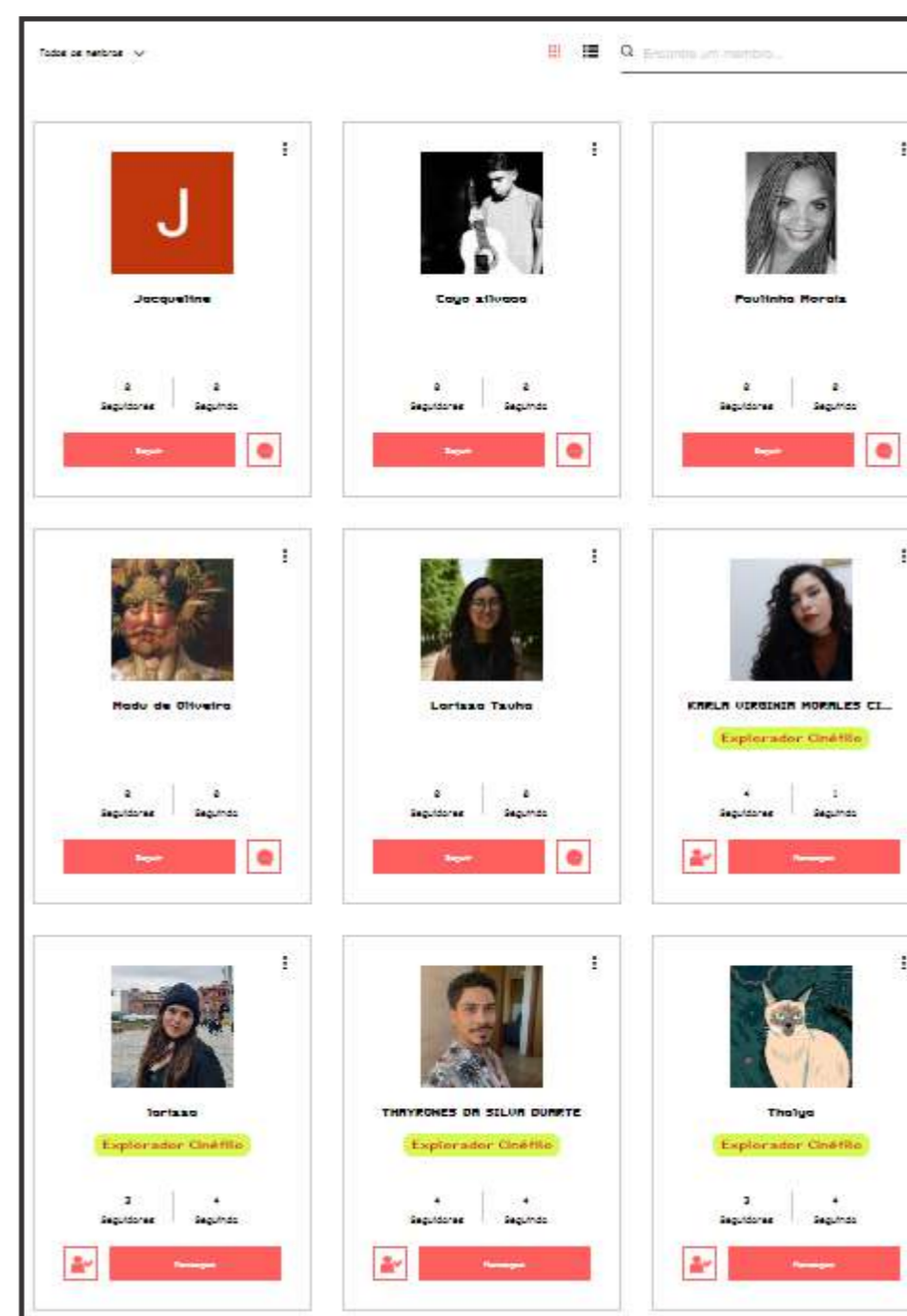


Figura 83: Teatro Multiconfigural do Projeto

Fonte: Midiamax, 2024.

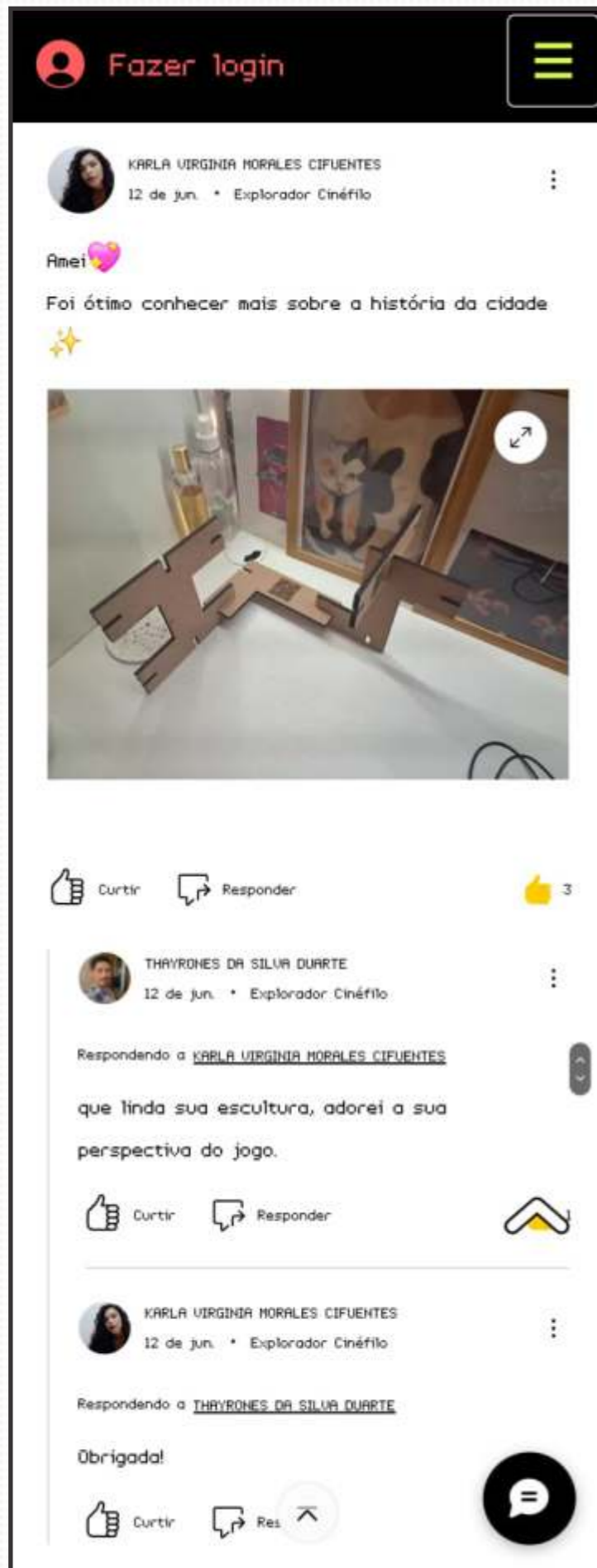


Figura 84: Teatro Multiconfigurável do Projeto
Fonte: Midiamax, 2024.



Figura 85: Teatro Multiconfigurável do Projeto
Fonte: Midiamax, 2024.

6. ESTRUTURAS

As estruturas são aquelas que farão a conexão entre o mundo físico e o mundo digital, de forma a chamar a atenção aos pontos escolhidos. Elas, como mencionado anteriormente serão levantadas a partir do encaixe de módulos, tendo a dinâmica parecida com a de um brinquedo Lego, em que é possível chegar a várias formas e composições a partir das peças.

Esses marcos da paisagem, com sua estética desconstrutivistas irão ser reconhecidos como objetos estranhos, convidando as pessoas analisá-lo e se aproximar, descobrindo mais sobre a estrutura através de sua curiosidade, assim como acontece com os folies de Tschumi.

A partir então do momento de identificação como um marcador de paisagem e espaço aberto ao público, a população será convidada a remontar e desmontar conforme suas necessidades e vontades, deixando livre para elas se apropriarem do espaço e da espacialidade, inventando e expondo outras perspectivas.

As peças podem ser levadas para outros locais, como uma resposta e continuidade dessa dinâmica, ou para casa, de forma que seja algo colecionável. As formas

variam de acordo com os pontos onde então implantadas, trazendo um senso de novidade a cada local enquanto mantém uma linguagem visual entre eles.

Os módulos acabam por se tornarem chaves que destravam as memórias dessas experiências e descobertas da cidade, de forma que todas vezes que o jogador olhar para ela irá lembrar do jogo e dos pontos destacados, criando uma conexão afetiva entre o indivíduo e o espaço.

Dessa forma, entende-se que a estrutura como sendo efêmera, passando por transformações e oferecendo suas peças para transeuntes e jogadores ser totalmente desmontada, deixando apenas marcas memoriais e críticas, oferecendo reflexões e incentivando as discussões.



6.1. ESTUDOS DE VOLUMETRIA

Durante o processo de concepção da volumetria, foi utilizado o design paramétrico, através da inserção de parâmetros, gerando várias simulações até se chegar na forma final.

Partiu-se da ideia de que a estrutura se assemelhasse a um organismo vivo, se desintegrando e aos poucos desaparecendo, como o fim do ciclo da arquitetura parasita, na qual a espacialidade se associa à uma construção existente e então começa a se espalhar por este, propondo ampliações que se mostram contrastantes esteticamente, causando certo estranhamento e curiosidade.

A partir disso, foi utilizado o "plugin" "Wasp" dentro do plugin "Grasshopper" no software "Rhino 3D". Enquanto que o "Rhino 3D" permite o desenho bidimensional e tridimensional, sendo utilizado para representações técnicas e estudos de volumetria, o "Grasshopper" permite o design paramétrico.

A arquitetura paramétrica utiliza parâmetros e simulações dentro do programa para então gerar a volumetria, podendo esta variar de acordo com os dados inseridos. Assim, ela pode ser entendida como um método de criação que interliga a tecnologia digital e construção

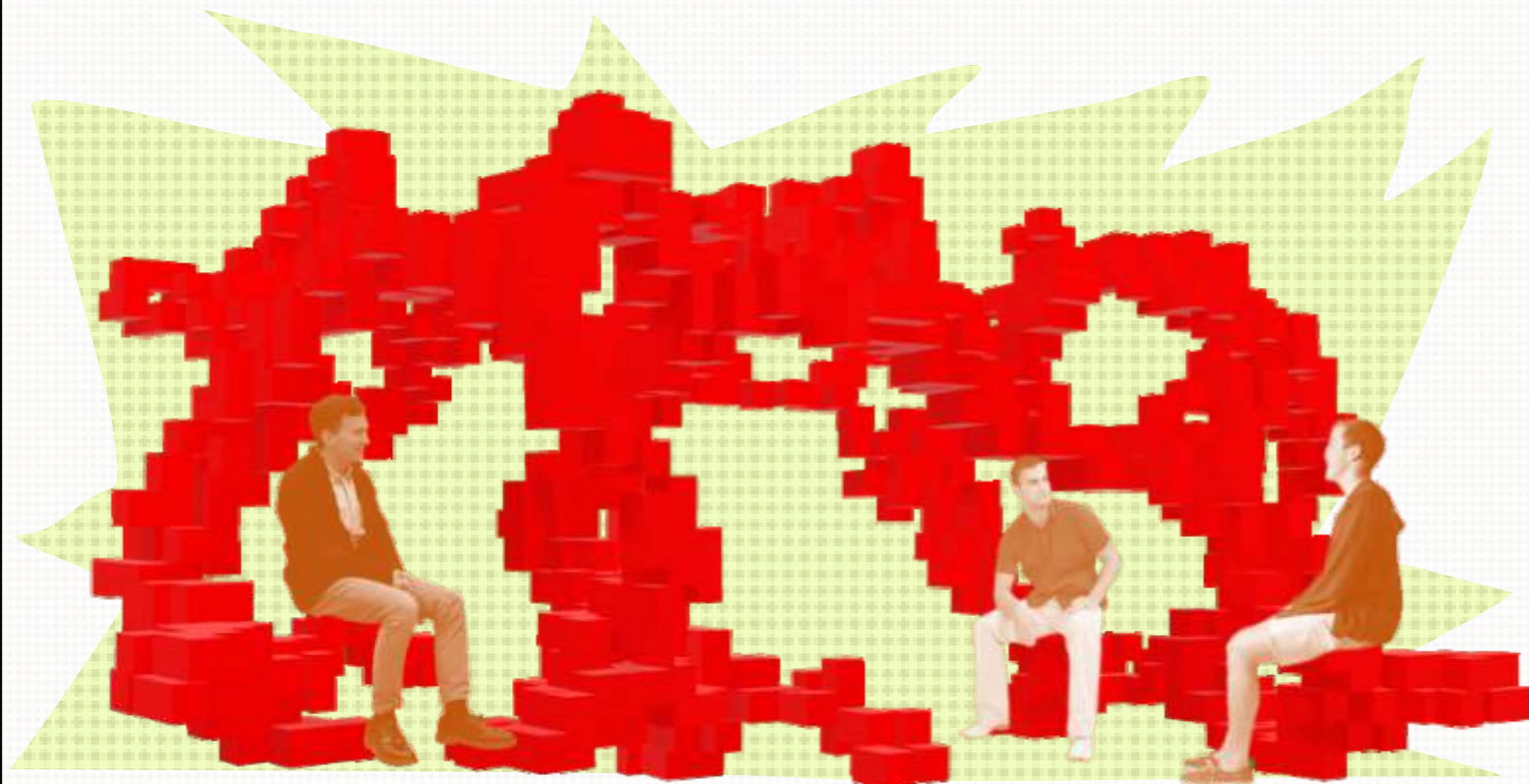


Figura 86: Teatro Multiconfigurável do Projeto
Fonte: Midiamax, 2024.

civil. (Archdaily, 2021)

Os processos de modelagem, parametrização e fabricação serão explicado no próximo capítulo. Graças a esses recursos, foi possível fazer várias simulações e alterações de forma rápida e eficiente, mantendo a ideia de uma composição de módulos.

Desse modo, foi possível fazer vários testes volumétricos, analisando-os até chegar ao resultado esperado.

Primeiramente, foram testados módulos retangulares e cubos. No entanto, por conta de seu tamanho, seria inviável produzir e transportar os módulos, uma vez que seriam muito grandes, pesados e ainda sua produção demandaria mais material e

e pessoas.

A fim de viabilizar estes dois fatores, foi pensado um módulo 2D, de maneira que fosse possível a gerar o produto final apenas com o corte das peças, sem a montagem delas.

Assim, começou-se a explorar espacialidades com formas mais sólidas, como o pentágono.

No entanto, percebeu-se que com formas mais "preenchidas", a estrutura acabava por ter um aspecto robusto e grosseiro demais, levando a impermeabilidade visual.



Figura 87: Teatros Multiconfiguráveis do Projeto
Fonte: Midiamax, 2024.

Assim, nesta segunda alteração, o módulo foi pensado de maneira mais simplificada, de modo que houvesse mais permeabilidade visual e a forma final ficasse com um visual "vazado", assim como no projeto do *"Fabware"*, mostrado em capítulos anteriores.

Neste estudo, o módulo foi pensado com 3 conexões em direções diferentes, de modo que houvesse uma variedade de composições.

Entretanto, a estrutura acabou por não ter tantas opções de composição, gerando apenas formações hexagonais, não atendendo às expectativas. E ainda, os espaços "vazados" acabaram grandes

demais, assim podendo dificultar o reconhecimento da estrutura como uma espacialidade por parte da população.

Ao final, percebe-se que, a partir deste design, foi possível identificar melhorias estéticas e estruturais em relação ao anterior, permitindo também que a fabricação fosse bem mais viável.

Em relação aos pontos negativos identificados, a alteração destes levaram a um design ainda mais minimalista, pensando melhor nas conexões em si ao invés da forma.

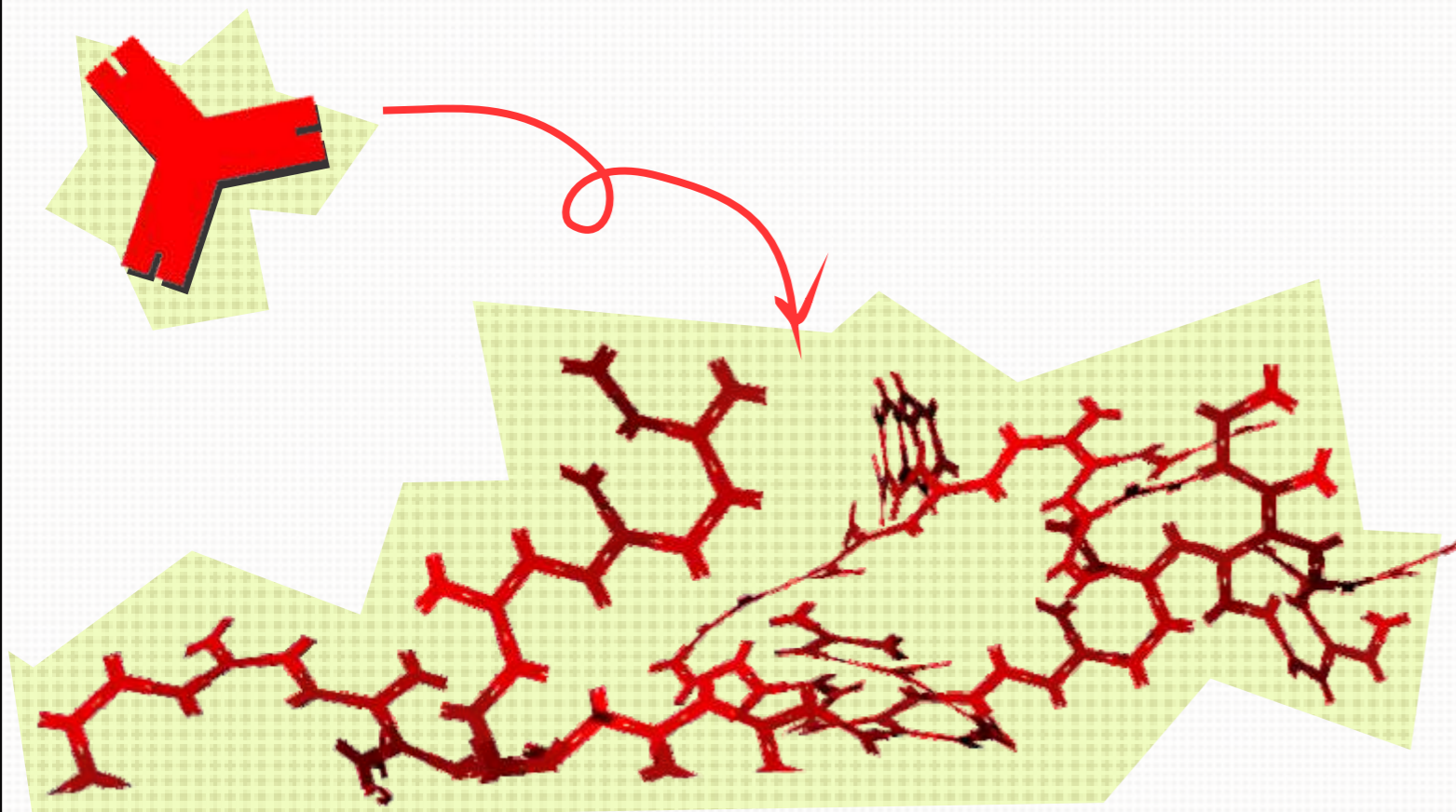


Figura 88: Teatro Multiconfigural do Projeto
Fonte: Midiamax, 2024.

Assim volta-se para um formato retangular simples, com encaixes perpendiculares e paralelos, trazendo dinamicidade à estrutura final, além de maior estruturação, quando comparada a uma conexão inclinada.

A simplicidade da peça e o menor número de encaixes permite que haja um maior controle na montagem, assim podendo gerar várias composições, com mais permeabilidade, menos peças e com a possibilidade de áreas de concentração de peças.

Ao se atentar nas perspectivas das simulações de estrutura, é possível perceber que a modelagem ainda não se

encontra tão coerente, podendo notar algumas falhas nas conexões entre as peças. No entanto, considerou-se o estudo volumétrico suficiente para o avanço do projeto, mais tarde sendo ajustado até chegar ao perfeito encaixe entre os módulos, mantendo a simulação o mais próximo da realidade.

O tamanho da peça também foi uma questão delicada ao longo do trabalho, uma vez que a peça precisava ser pequena, a fim de que as pessoas pudessem manipular e transportar as peças facilmente. Ao mesmo tempo, elas também deveria ter um tamanho considerável para proporcionar maior volume à espacialidade.



Figura 89: Teatro Multiconfigural do Projeto
Fonte: Midiamax, 2024.

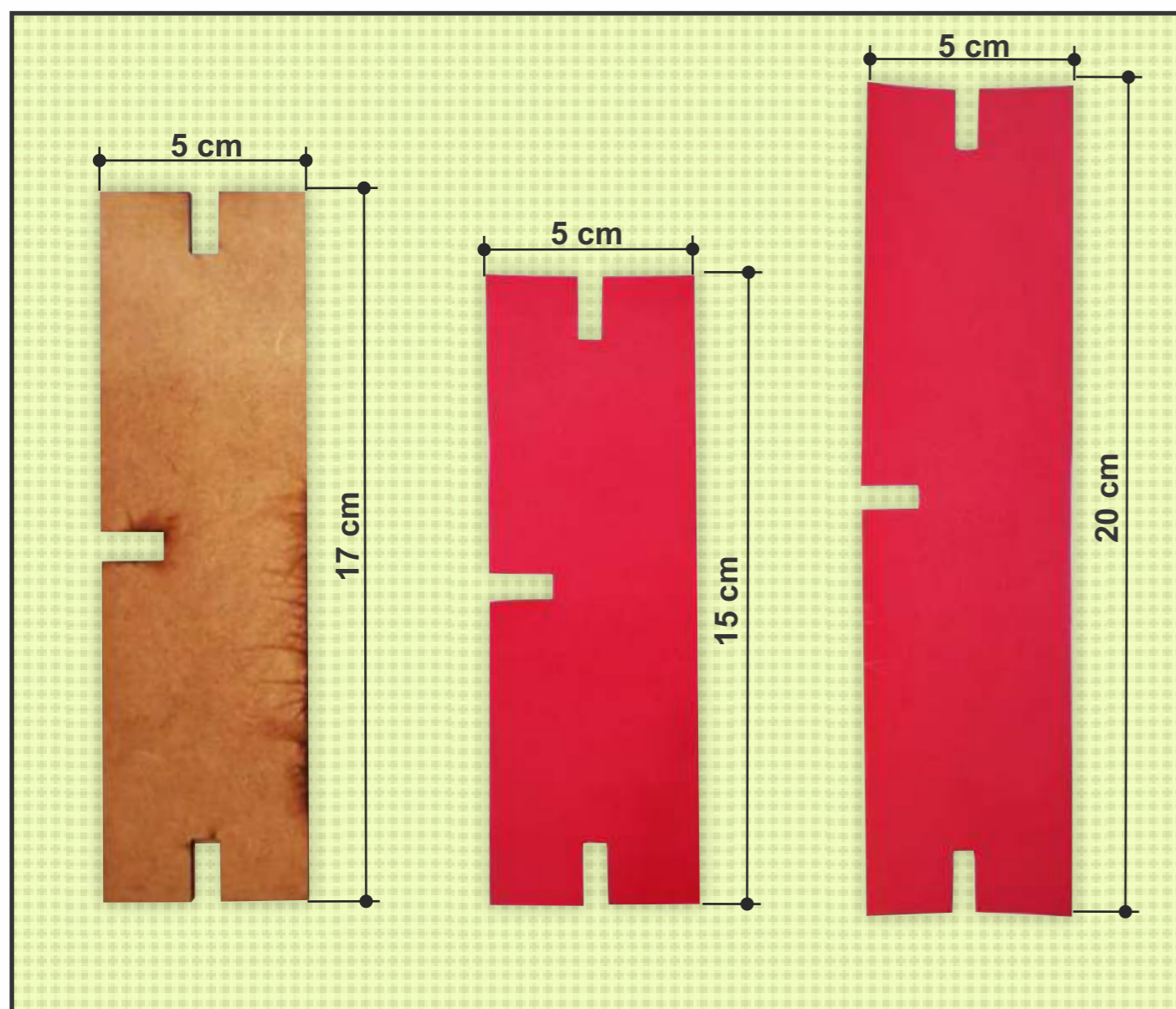


Figura 90: Teatro Multiconfigural do Projeto
Fonte: Midiamax, 2024.

Assim, foram realizados alguns testes de tamanho real na cartolina e simulações digitais, primeiramente com a peça no tamanho de 15 cm x 5 cm. Contudo, o módulo se mostrou pequeno. Vendo a possibilidade de aumentar a peça, partiu-se então para um protótipo de 20 cm x 5 cm.

No entanto, nota-se que nesta dimensão, a peça já estava grande demais para ser retirada da estrutura e levada pelo jogador.

No final, optou-se pela dimensão de 17 cm x 5 cm, em um meio termo, tentando abranger todas os fatores: a facilidade de montagem, transporte, estrutura e volume.

6.2. EVOLUÇÃO DOS MÓDULOS

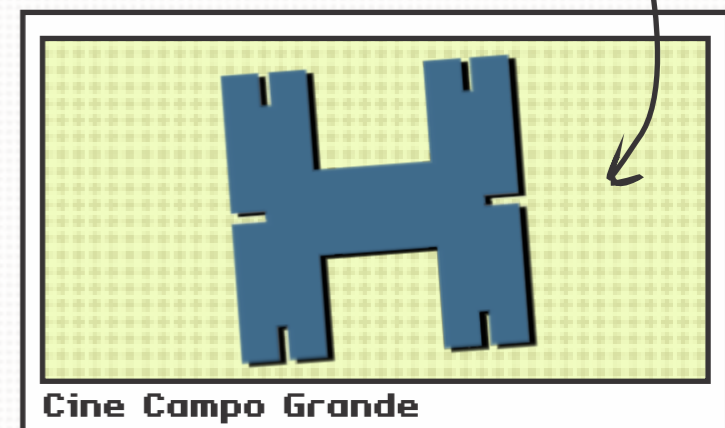
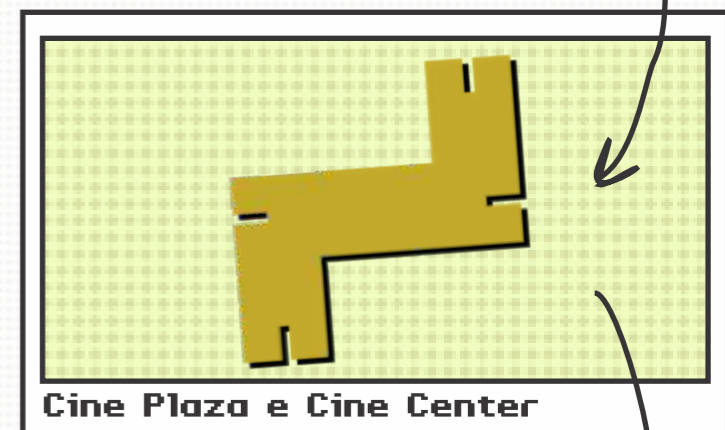
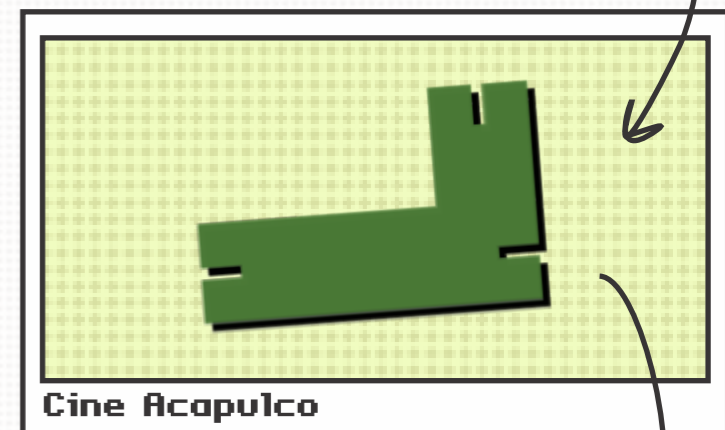
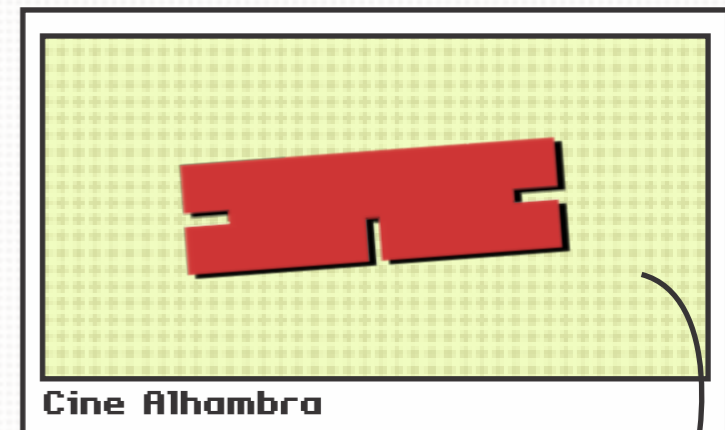
Como citado anteriormente, foi pensado na ideia da estrutura como um parasita, como se tivesse se associado e espalhado pelos antigos cinemas. E este também foi o conceito utilizado para o design dos outros módulos: como se o parasita estivesse evoluindo, criando espécies de membros ou ramificações.

Assim, utilizou-se o módulo mais simples associado ao cinema mais antigo e, seguindo uma linha temporal, foi-se aumentando o número de ramificações.

Dessa forma, preservou-se um senso de unidade ao mesmo tempo que cada estrutura se mostrava com uma identidade própria.

Outra recurso utilizado foi a cor das peças. Inicialmente havia-se pensado em todos os módulos vermelhos. No entanto, durante a banca prévia foi levantado a possibilidade de cada estrutura ter sua própria cor, assim podendo ser diferenciada facilmente, além de deixar o descobrimento das estruturas muito mais dinâmicas.

Foram utilizadas, portanto, cores primárias, de forma que elas se diferissem entre si, causando um contraste quando montadas juntas.



6.3. ICONOGRAFIA

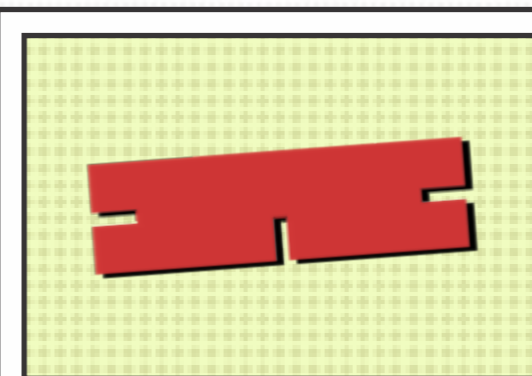
A Iconografia foi outro recurso importante para atribuir uma personalidade ao módulo, remetendo este ao cinema. Estes foram colocados ao lado do código QR. Assim, aqueles que já conheciam as edificações podem rapidamente fazer a ligação com a estrutura. Enquanto que aqueles que não reconhecem, causa uma curiosidade, já abrindo possibilidades sobre o que teria

sido o local.

Foram escolhidos os letreiros, os quais transmitiam a personalidade de cada cinema por meio dos tipos de fontes. E ainda, foram acrescentados elementos presentes na arquitetura de cada uma das edificações, como padrões da fachada, marquises e outros.

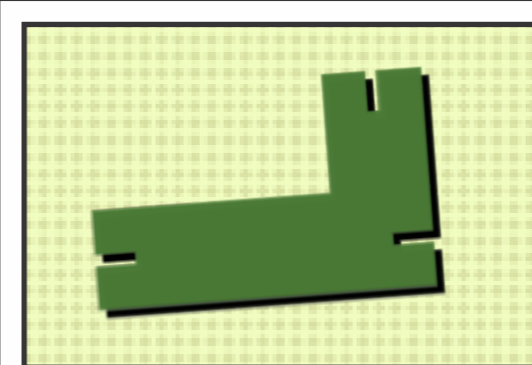
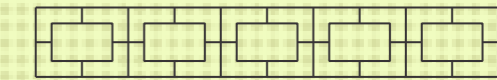


Figura 91: Teatro Multiconfiguracional do Projeto
Fonte: Midiamax, 2024.



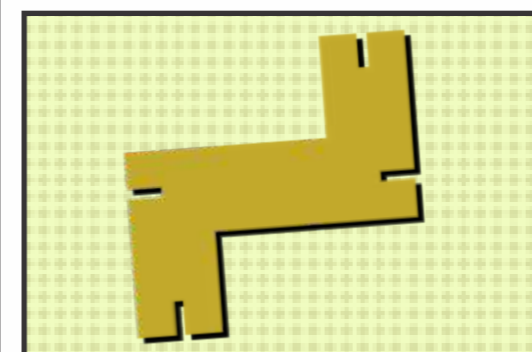
Cine Alhambra

ALHAMBRA



Cine Acapulco

Cine **ACAPULCO**

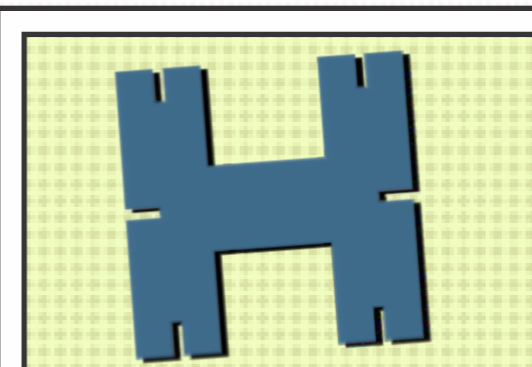


Cine Plaza e Cine Center

CINE CENTER



PLAZA

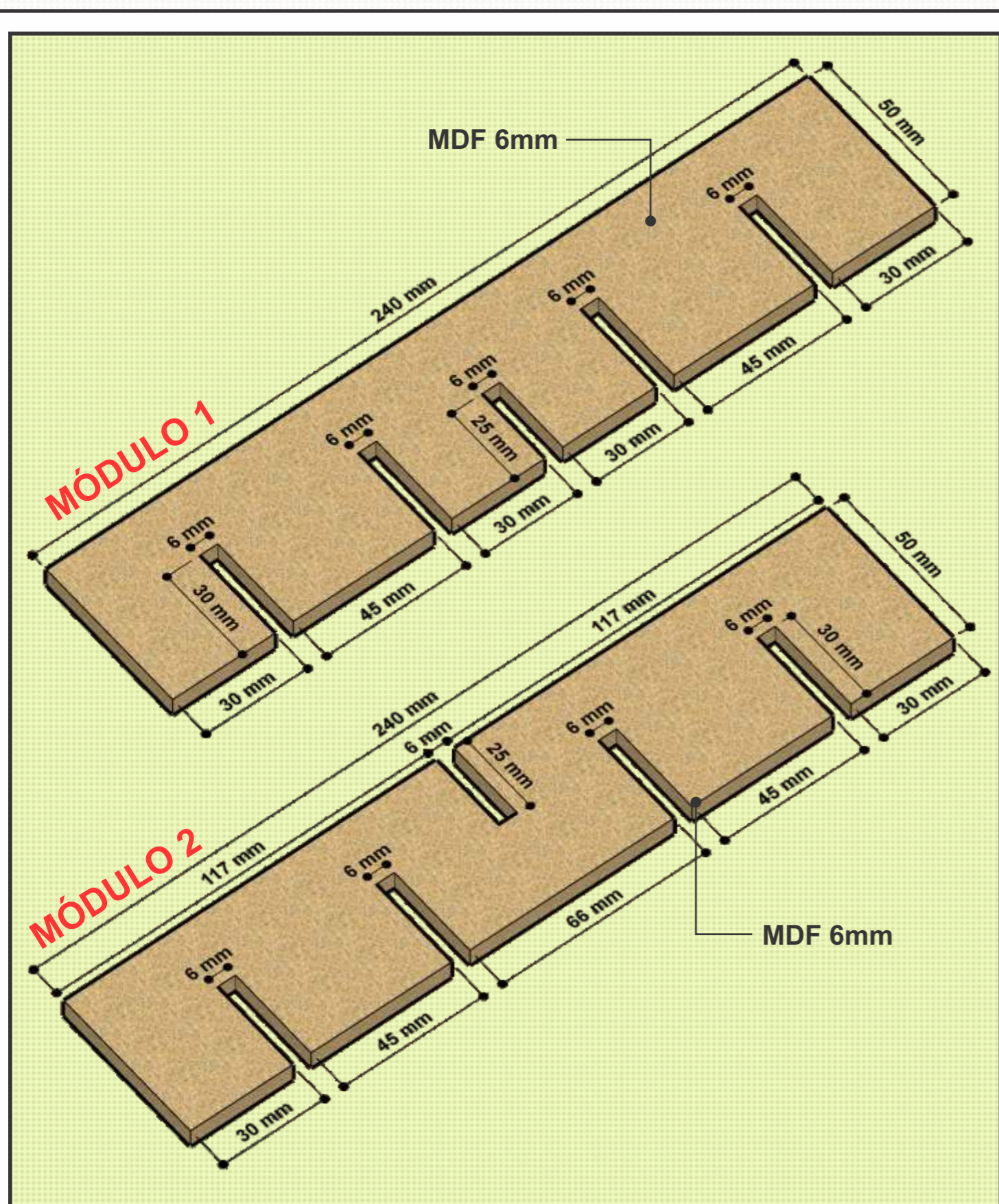


Cine Campo Grande

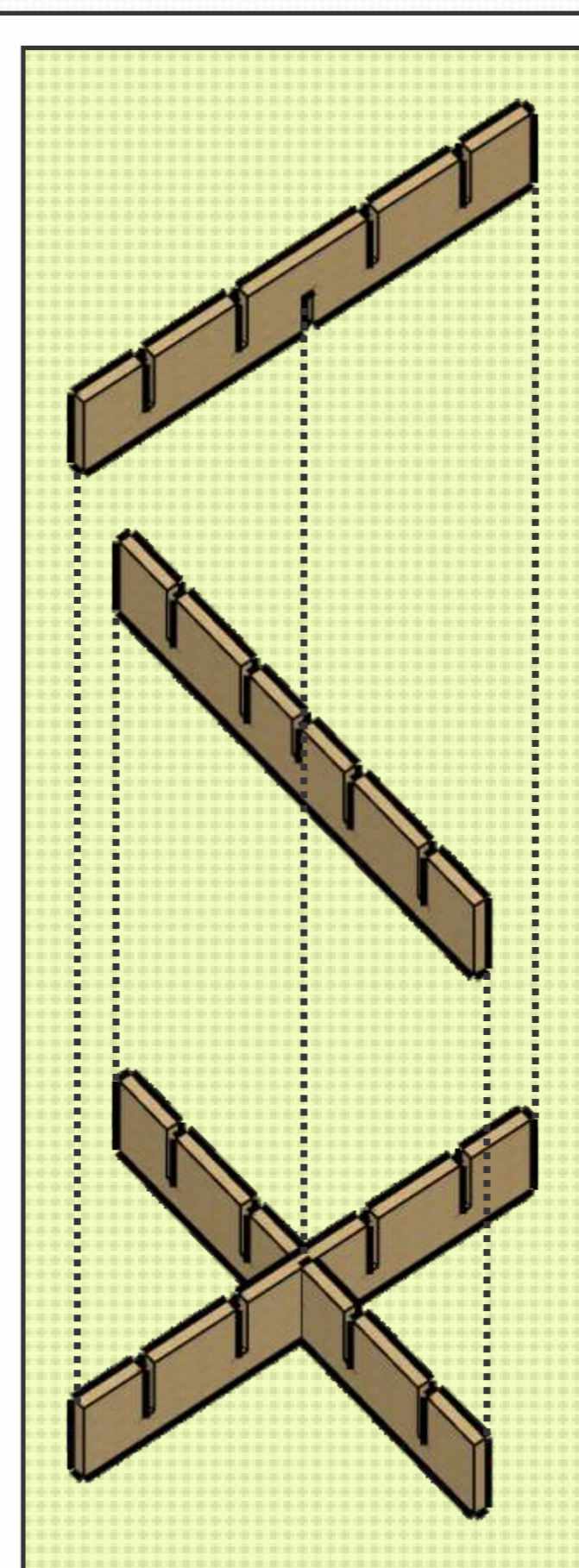
CINE CAMPO GRANDE



6.4. DESENHOS TÉCNICOS



PERSPECTIVA DOS MÓDULOS



PERSPECTIVA EXPLODIDA

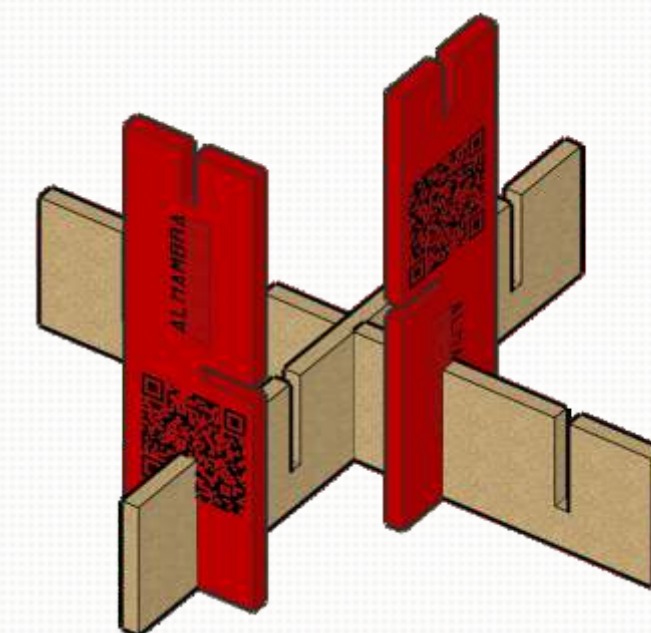
A base que servirá como fundação da espacialidade, estruturando-a é formada por dois módulos que, quando encaixados foram uma cruz.

Esta forma, ao mesmo tempo que proporciona maior estabilidade, também dá a possibilidade de maior composição pelas conexões tanto no eixo x como y.

Há 8 possibilidades de encaixes para os módulos de cada cinema, 4 em cada eixos. Percebe-se também que esses encaixes possuem maior profundidade, de 35 mm, dando maior estruturação à peça e segurança.

Além disso, praticamente não há folga entre os encaixes, assim contribuindo para que a peça fique mais estável.

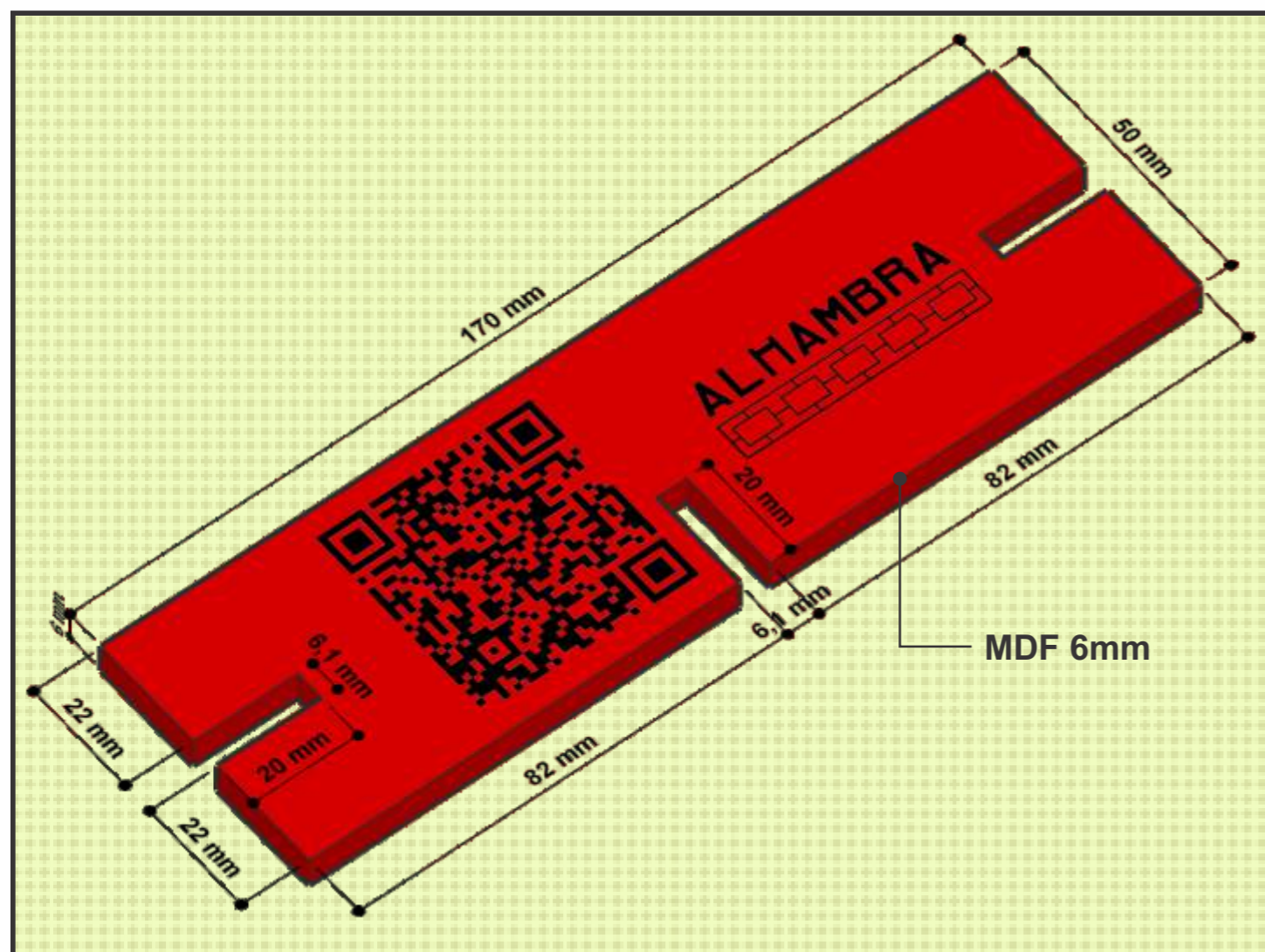
A peça foi cortada no MDF cru de 6mm de espessura, assim mantendo coerência com as outras peças.



ALHAMBRA



Figura 92: Colagem da estrutura do Cine Alhambra
Elaborado pela autora
Fonte: Acervo Pessoal, 2024.



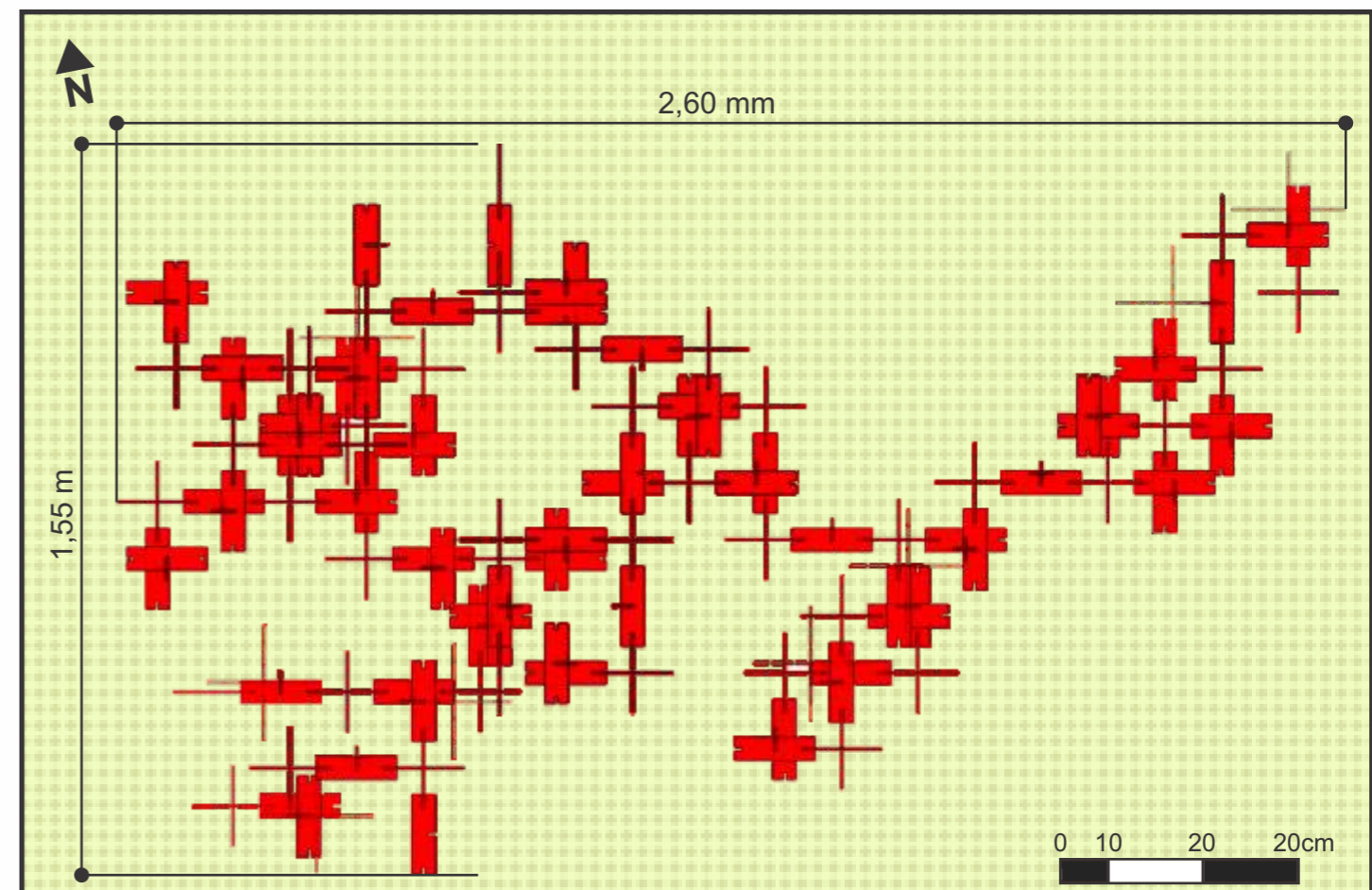
PERSPECTIVA DO MÓDULO

Como explicado anteriormente, o módulo Alhambra tem como dimensões 170 mm x 50 mm, possuindo 3 pontos de encaixes, dois paralelos e um perpendicular.

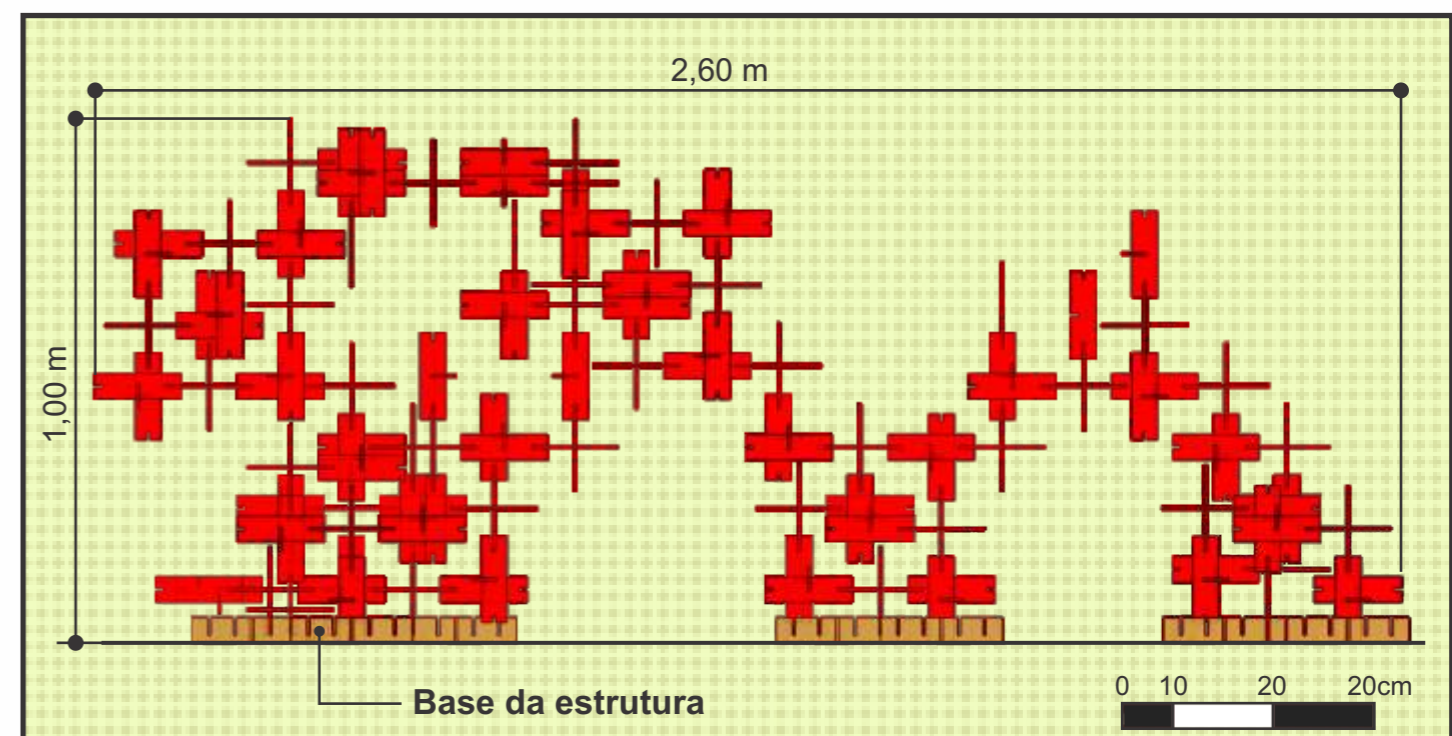
Os módulos são de MDF com espessura de 6mm, assim definindo a largura dos encaixes, os quais medem 20 mm x 6,1 mm, já que há uma pequena folga de 0,1 mm, facilidade o encaixe e desencaixe dos módulos.

A cor escolhida para a peça é o vermelho, gerando contraste entre o cinza das construções e o verde do canteiro à frente da edificação.

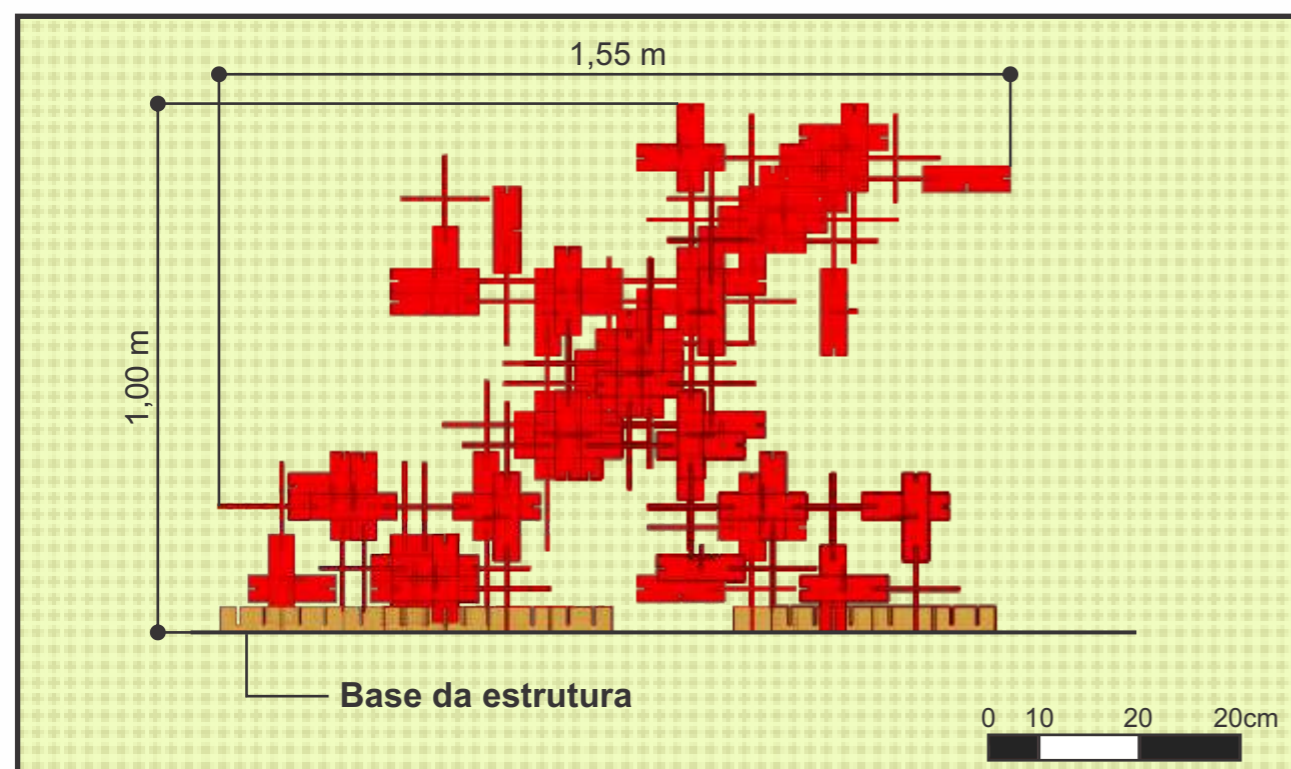
É possível perceber também o código QR ao lado esquerdo e a iconografia à direita. O desenho geométrico do pictograma faz referência ao padrão das esquadrias do antigo Alhambra.



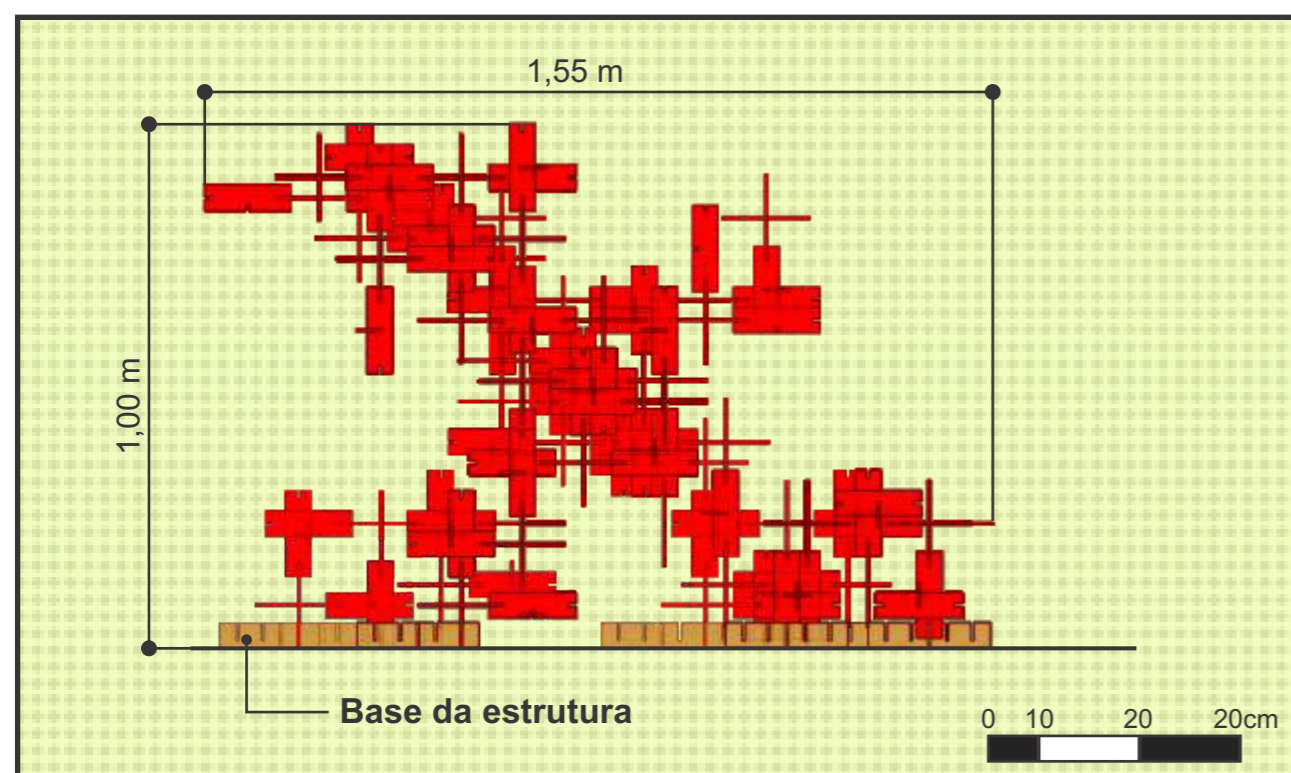
PLANTA BAIXA ESCALA 1:15



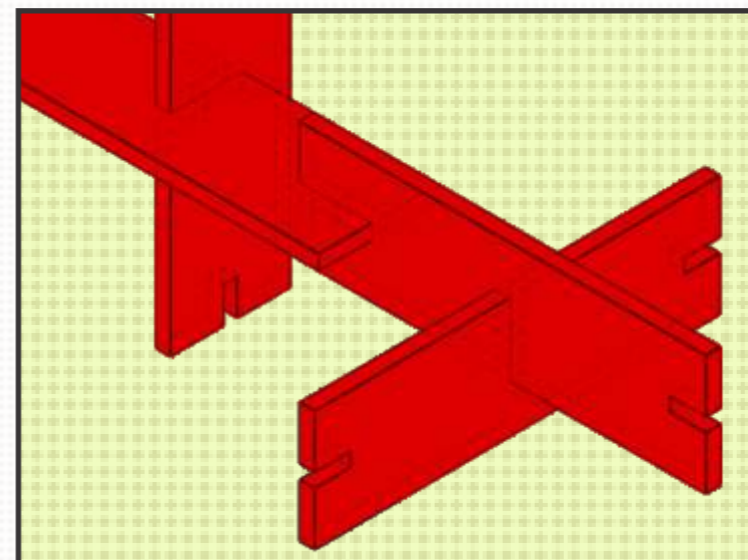
VISTA FRONTAL ESCALA 1:15



VISTA LATERAL DIREITA
ESCALA 1:15



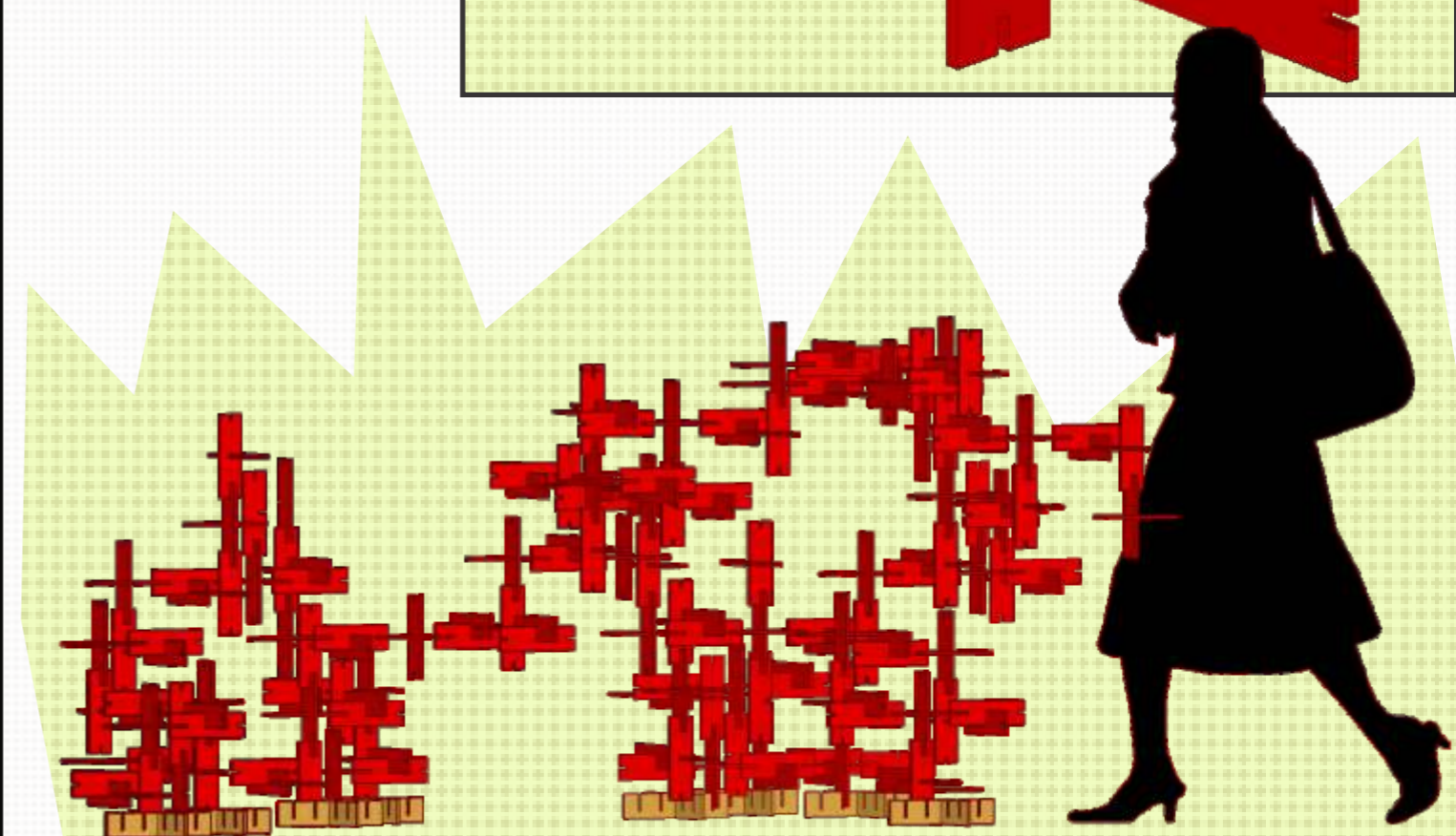
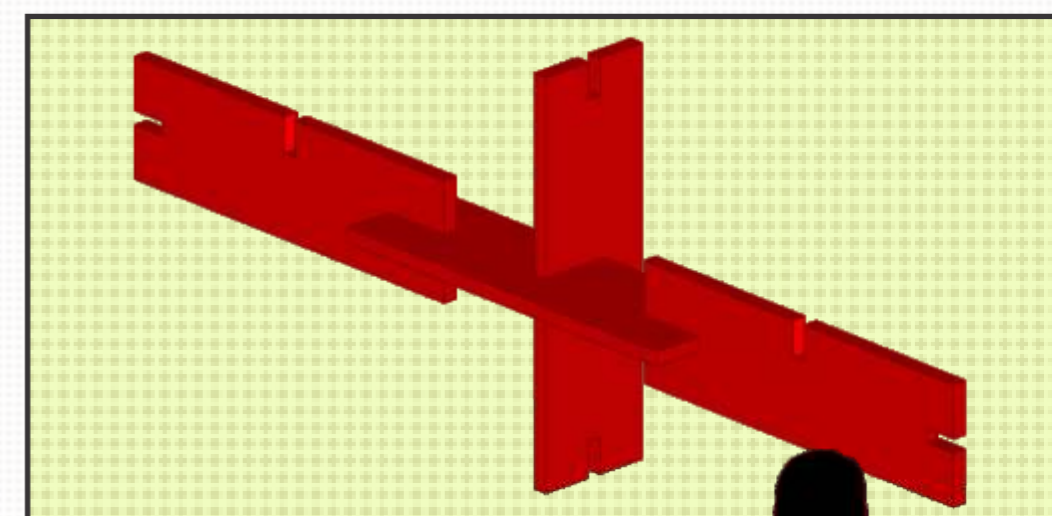
VISTA LATERAL ESQUERDA
ESCALA 1:15



É importante ressaltar que a forma da estrutura é flexível, podendo variar o tamanho e forma, de acordo com a composição das peças.

A estrutura do Alhambra mostra-se como sendo a menor, com 250 peças. Ao longo do trabalho serão mostradas estruturas de diversos tamanhos, facilitando

a compreensão da relação entre tamanho do módulo, quantidade de peças e tamanho da espacialidade final.



PERSPECTIVA

ACAPULCO

A MATOGRUSSENSE DE CINEMAS LTDA

ACAPULCO

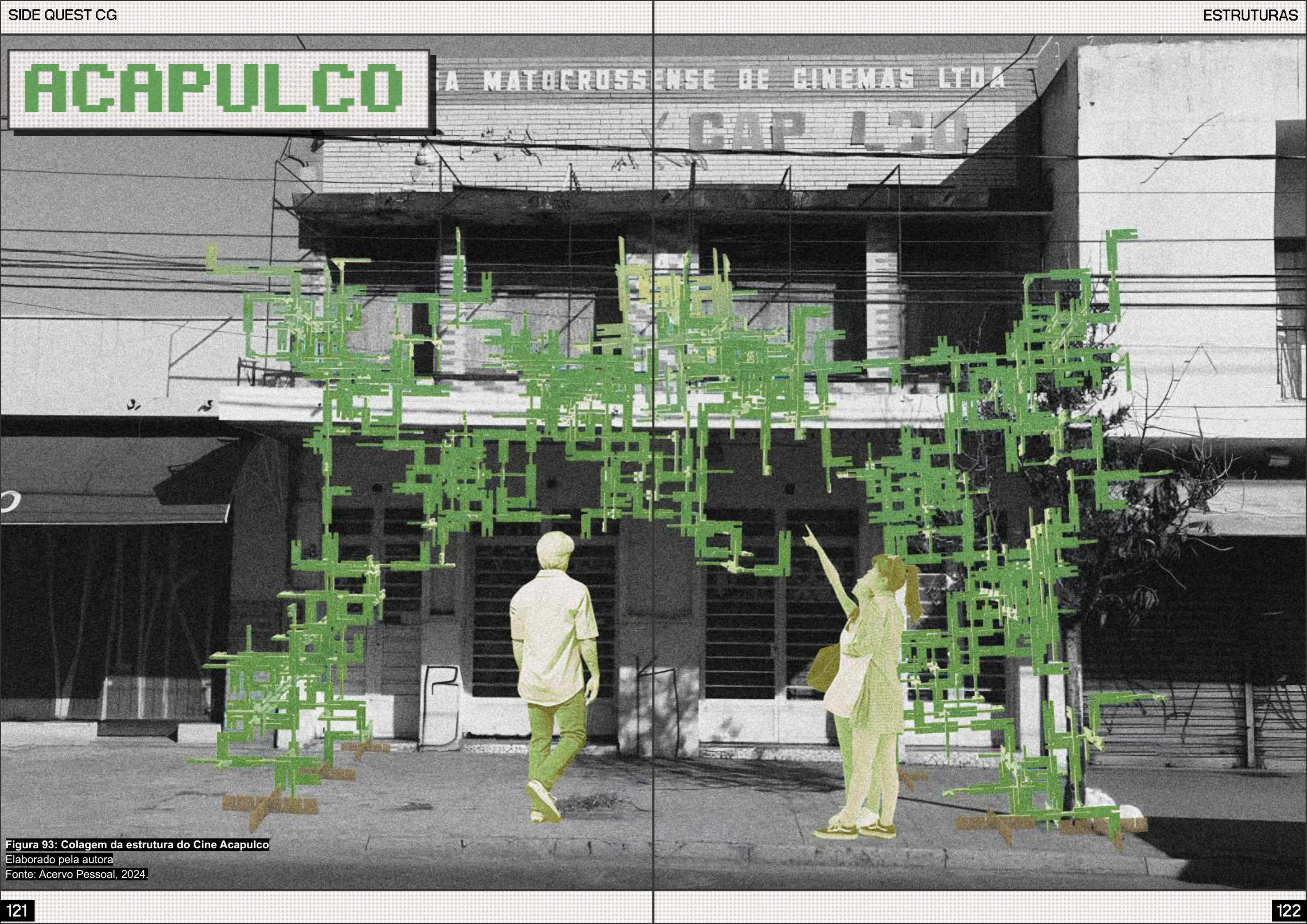
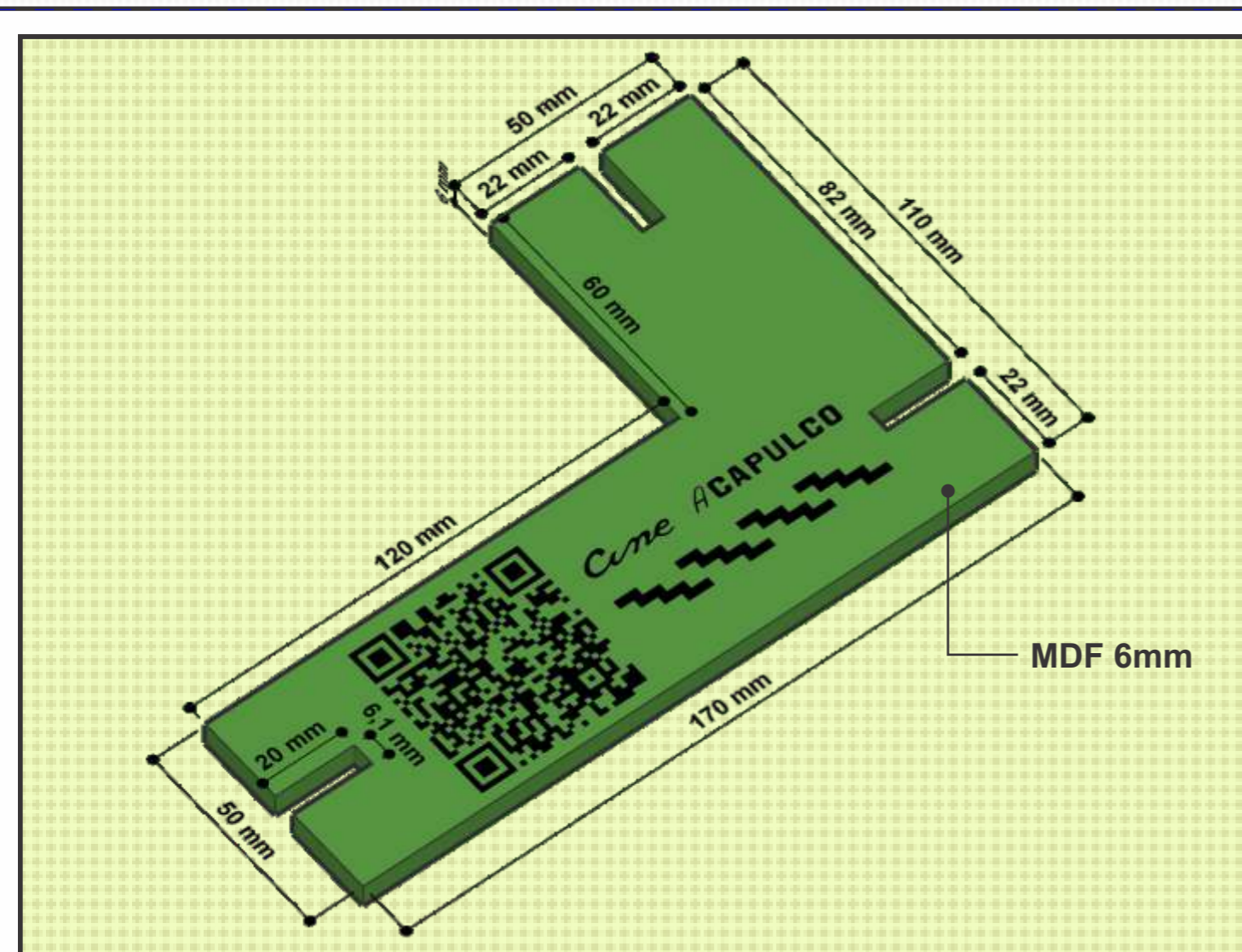


Figura 93: Colagem da estrutura do Cine Acapulco
Elaborado pela autora
Fonte: Acervo Pessoal, 2024.



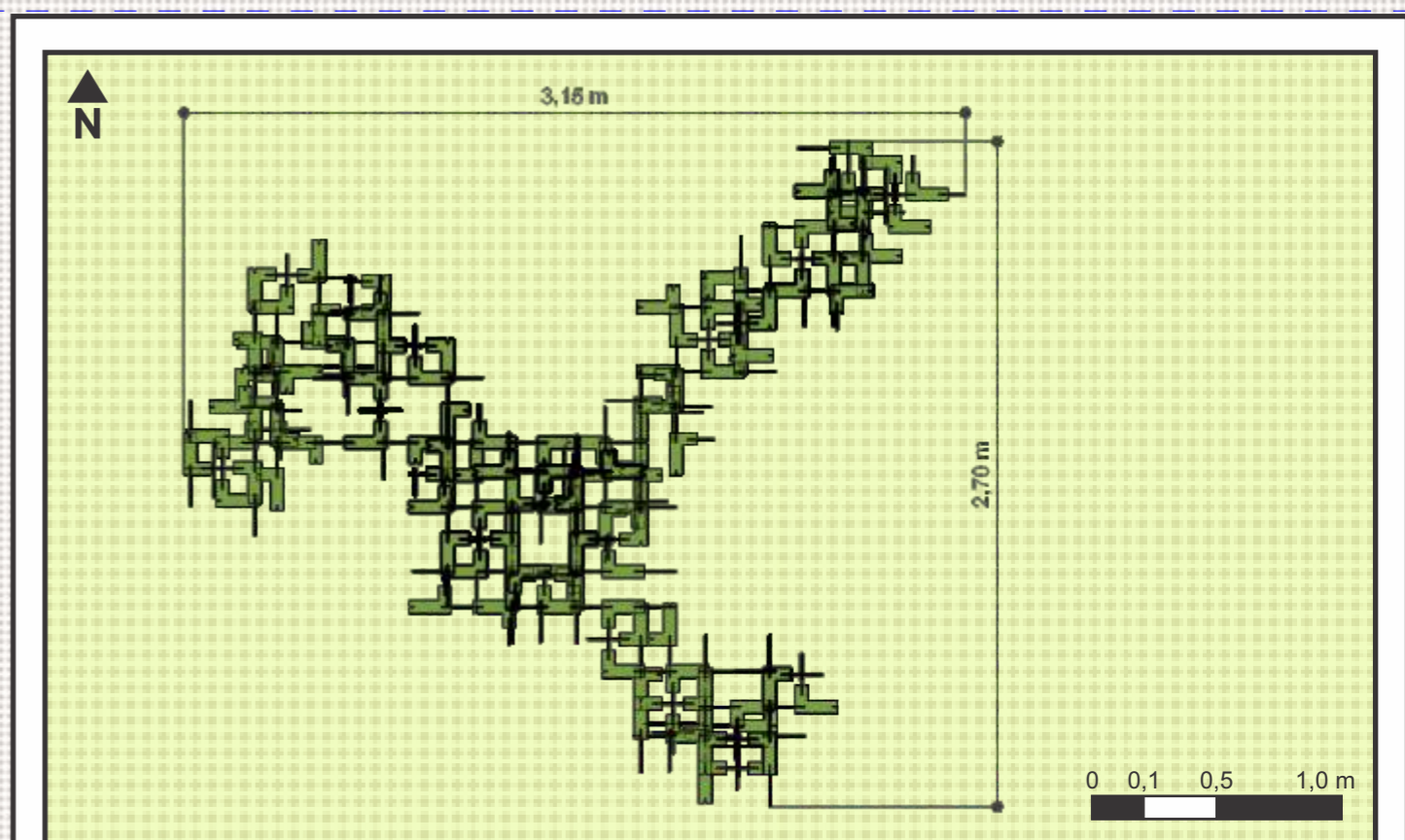
PERSPECTIVA DO MÓDULO

O módulo do Cine Acapulco já possui uma ramificação, sendo o segundo cinema mais antigo do percurso. A peça possui 3 encaixes.

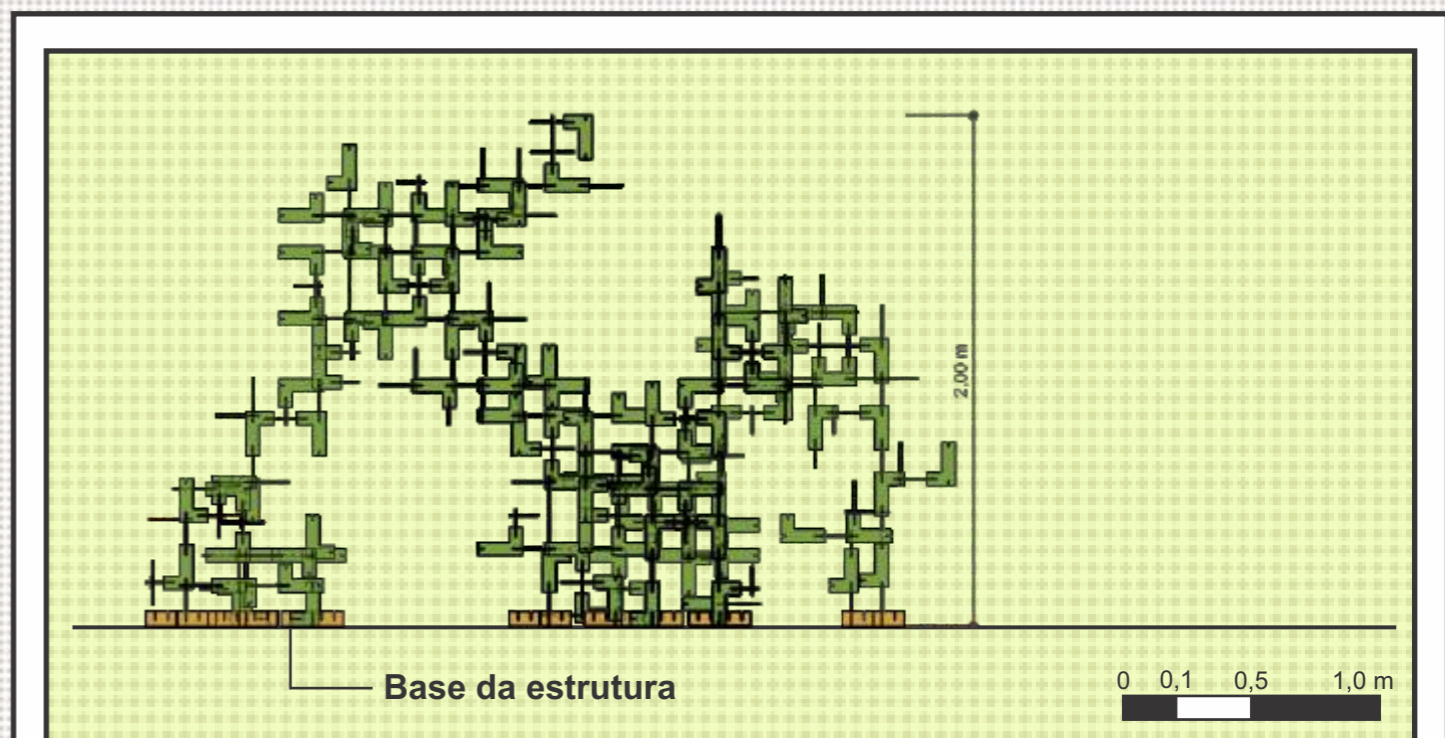
Apesar de ser o mesmo número de conexões do módulo Alhambra, este não possui uma no meio da peça, mas sim em sua ramificação.

Em sua iconografia, é possível ver o padrão de revestimento da fachada. Esse

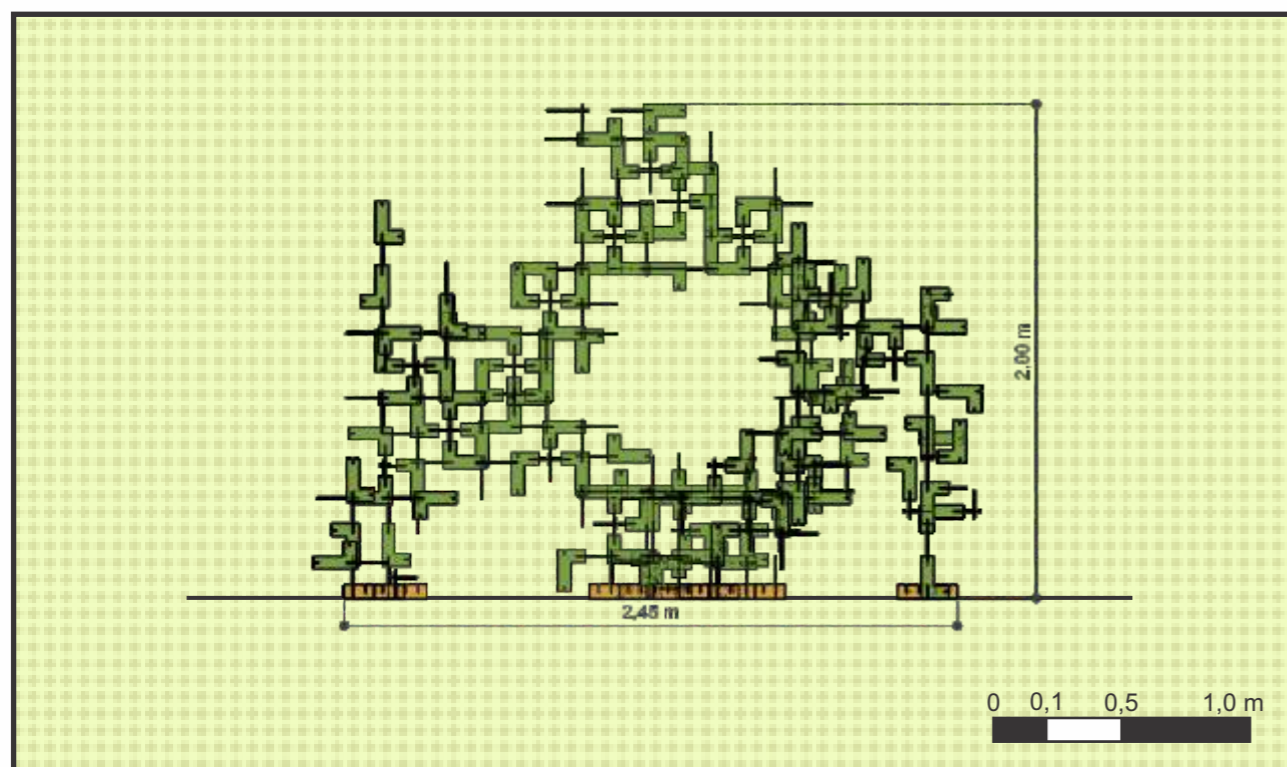
padrão por si só faz com que a edificação se destaque, mesmo que hoje já esteja bastante deteriorada.



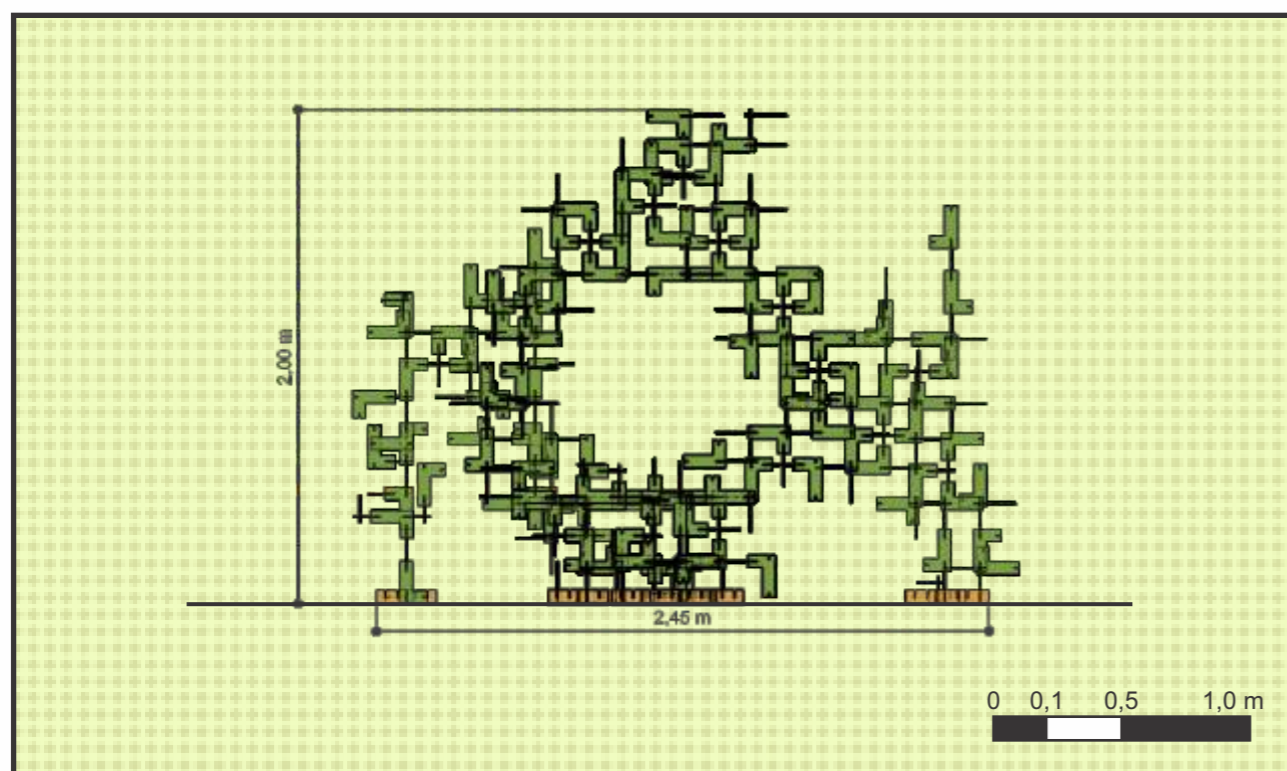
PLANTA BAIXA ESCALA 1:30



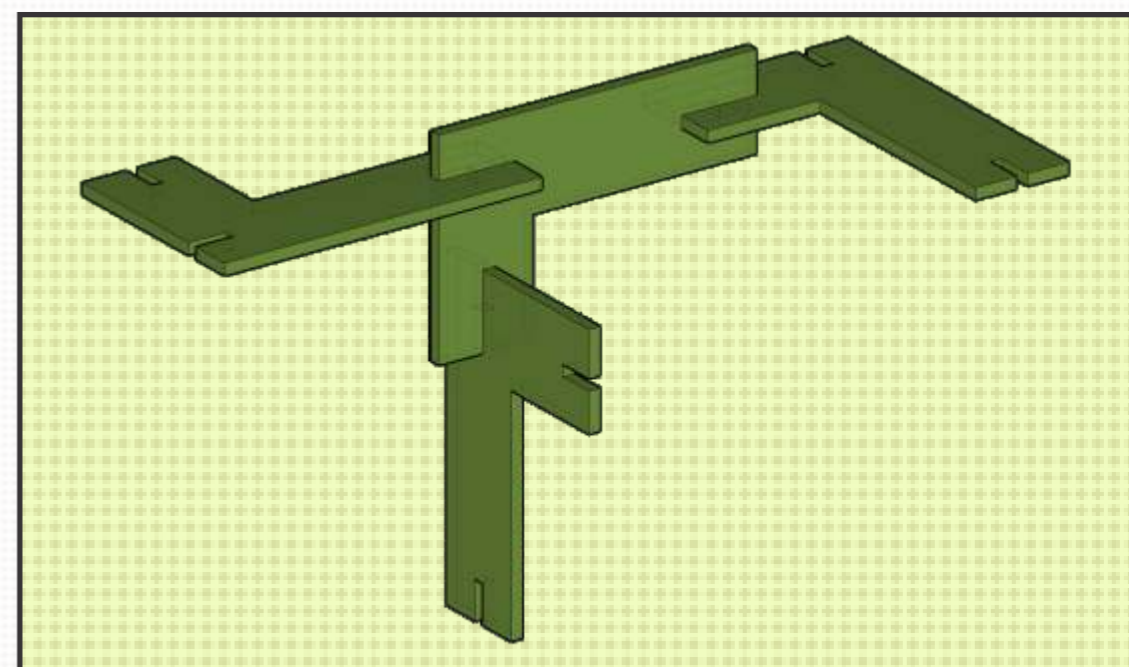
VISTA FRONTAL ESCALA 1:30



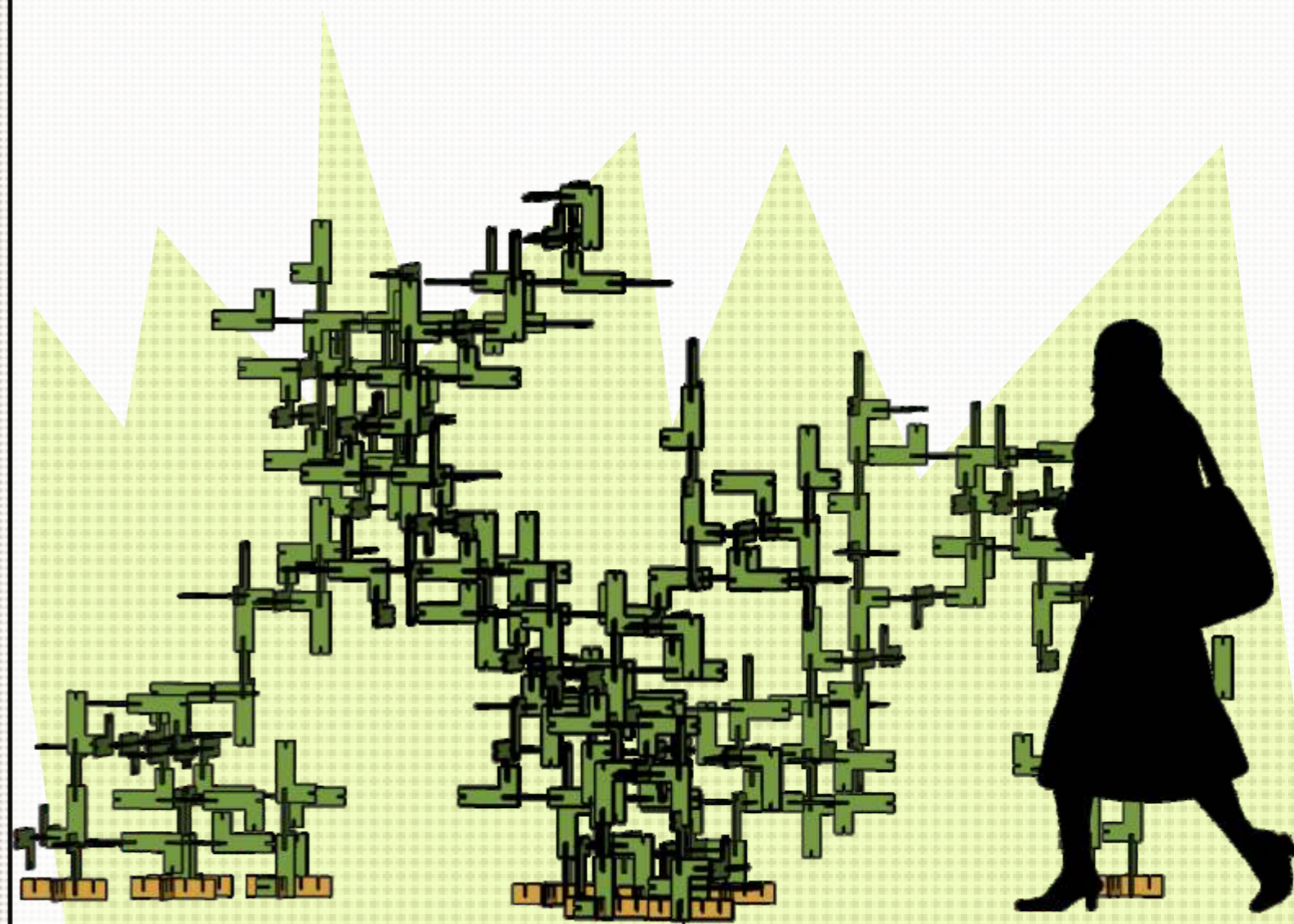
VISTA LATERAL DIREITA
ESCALA 1:30



VISTA LATERAL ESQUERDA
ESCALA 1:30



Nesta representação de desenhos da estrutura Acapulco, uma maior dimensão devido ao tamanho da peça e à quantidade dessas, que totalizam cerca de 410 ao total.



PERSPECTIVA

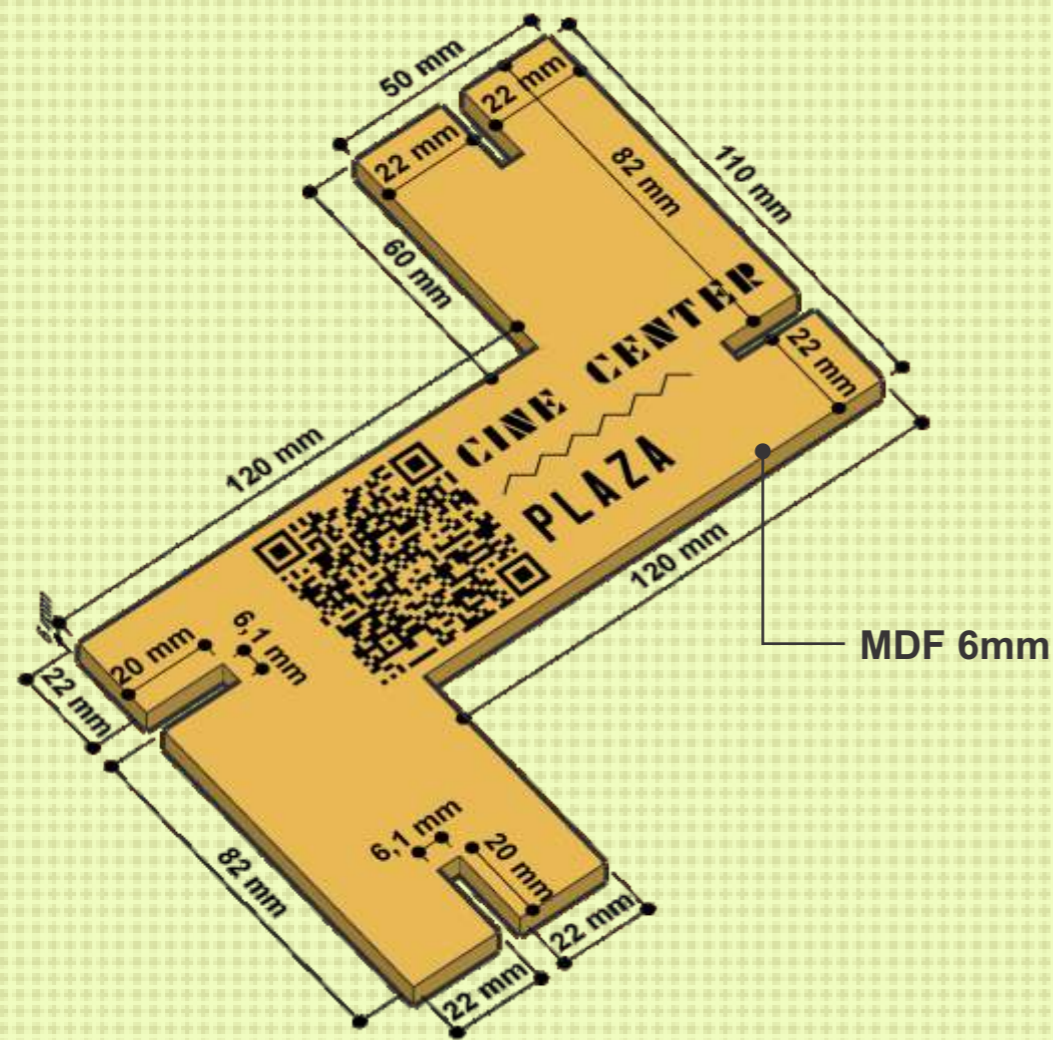
CINE PLAZA E CINE CENTER



Figura 94: Colagem da estrutura do Cine Plaza e Cine Center

Elaborado pela autora

Fonte: Acervo Pessoal, 2024.



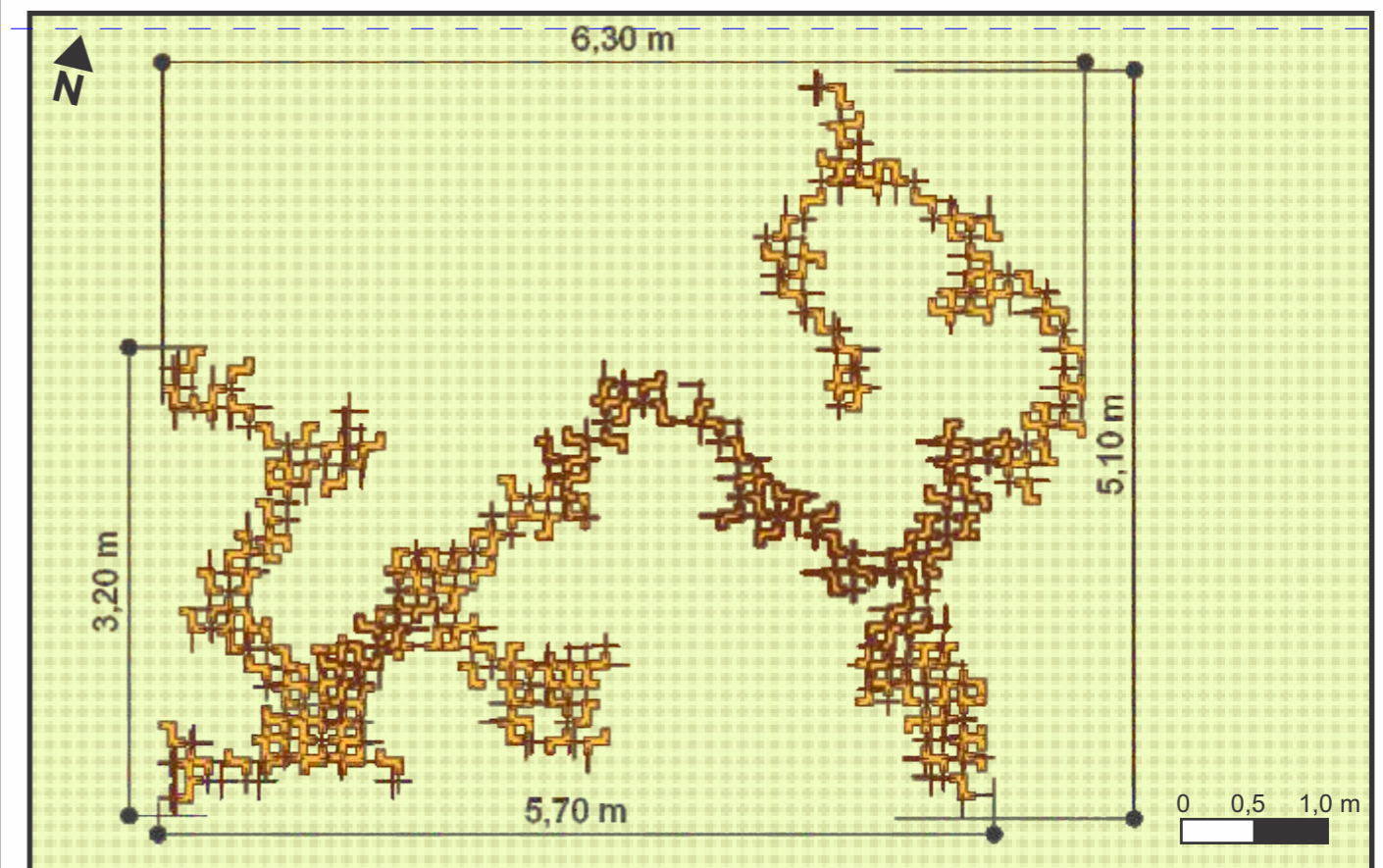
PERSPECTIVA DO MÓDULO

O Cine Center e Cine Plaza compartilham o mesmo módulo por estarem na mesma localização: a Antiga Rodoviária.

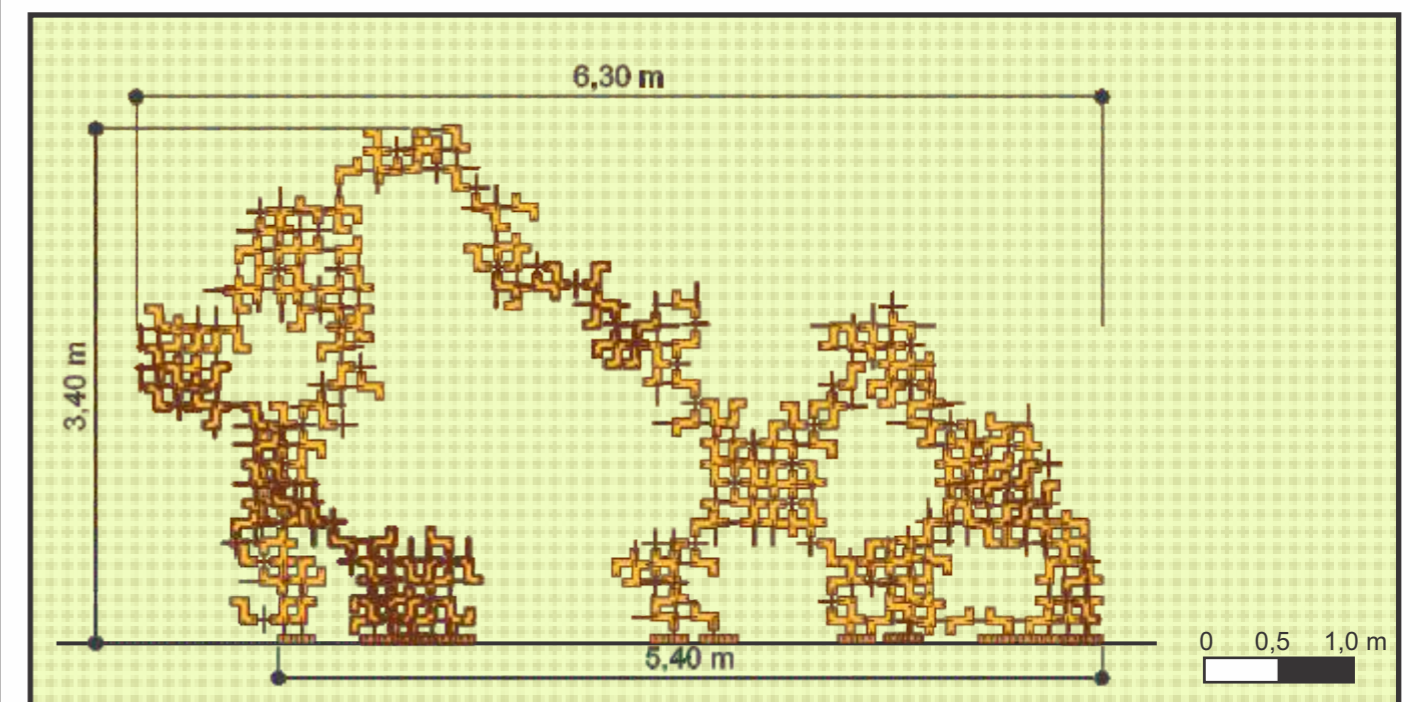
O módulo possui 2 ramificações, tendo 4 conexões. Na própria iconografia é possível perceber a diferença entre os dois cinemas, sendo o Center mais popular e o Plaza mais caro.

Entre os letreiros há um elemento em zigue-zague que remete à marquise da

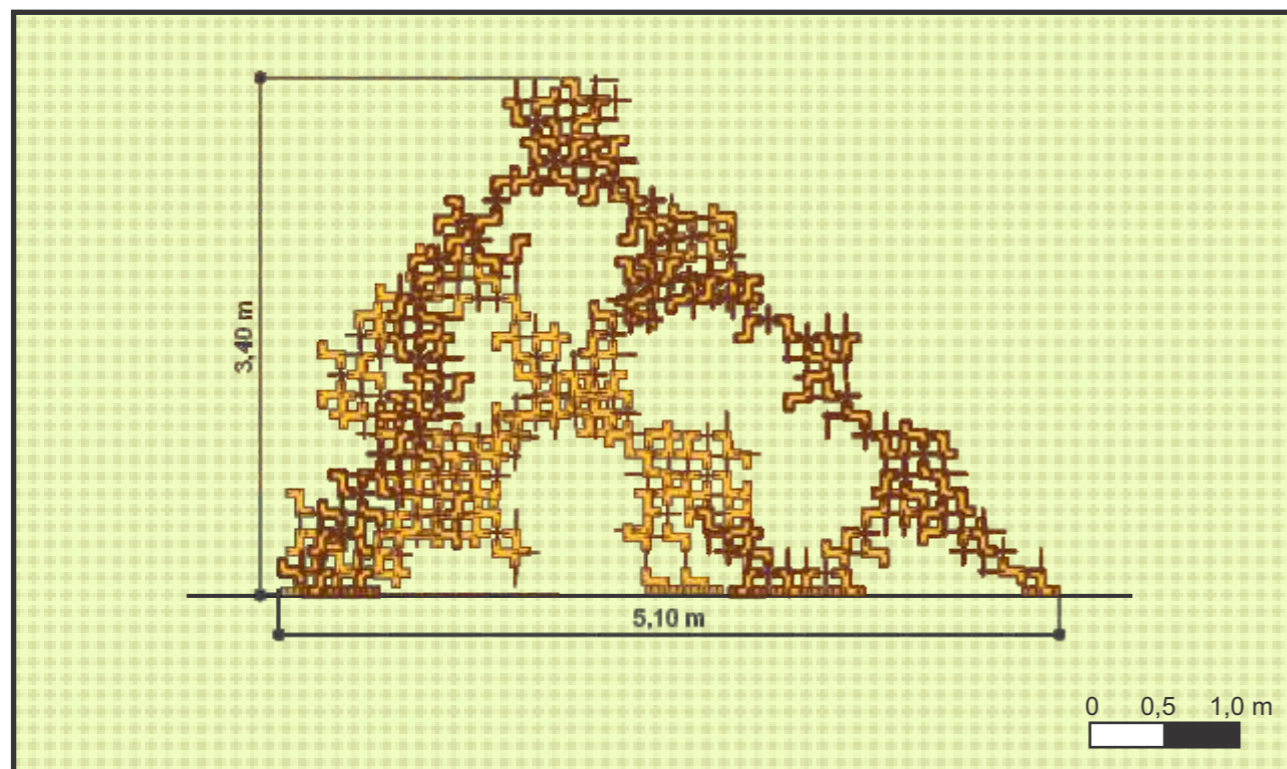
antiga rodoviária. Sua cor amarela contrastaria bem com o azul e vermelho, cores com forte presença na edificação.



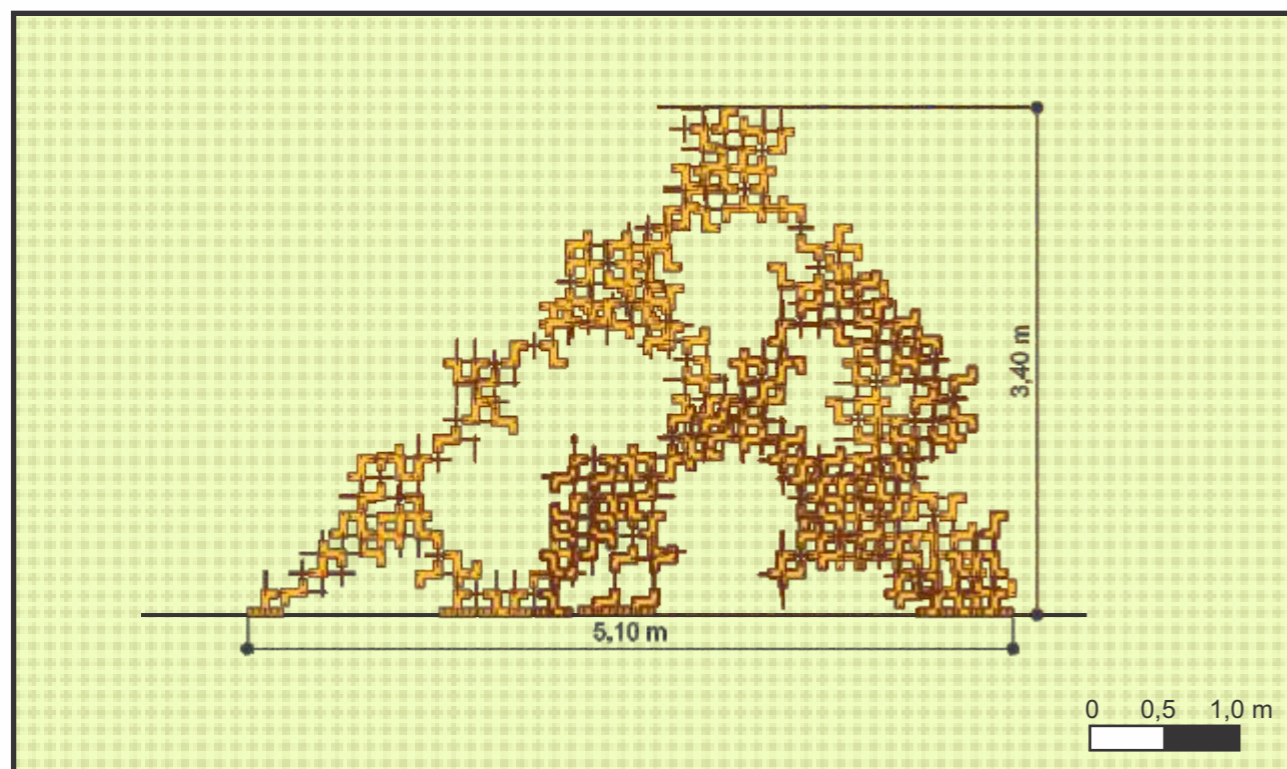
PLANTA BAIXA
ESCALA 1:50



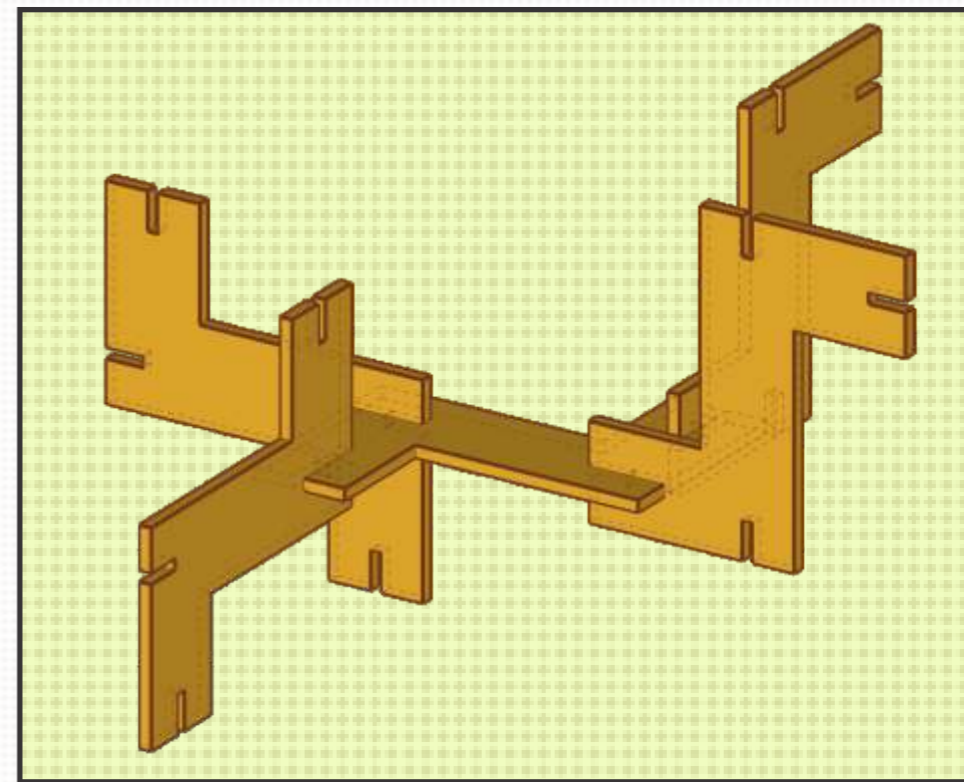
VISTA FRONTAL
ESCALA 1:50



VISTA LATERAL DIREITA
ESCALA 1:50



VISTA LATERAL ESQUERDA
ESCALA 1:50



Na estrutura Center e Plaza foi apresentada uma possibilidade de composição maior, com cerca de 830 peças, demonstrando maior imponência ao local e chamando mais atenção.

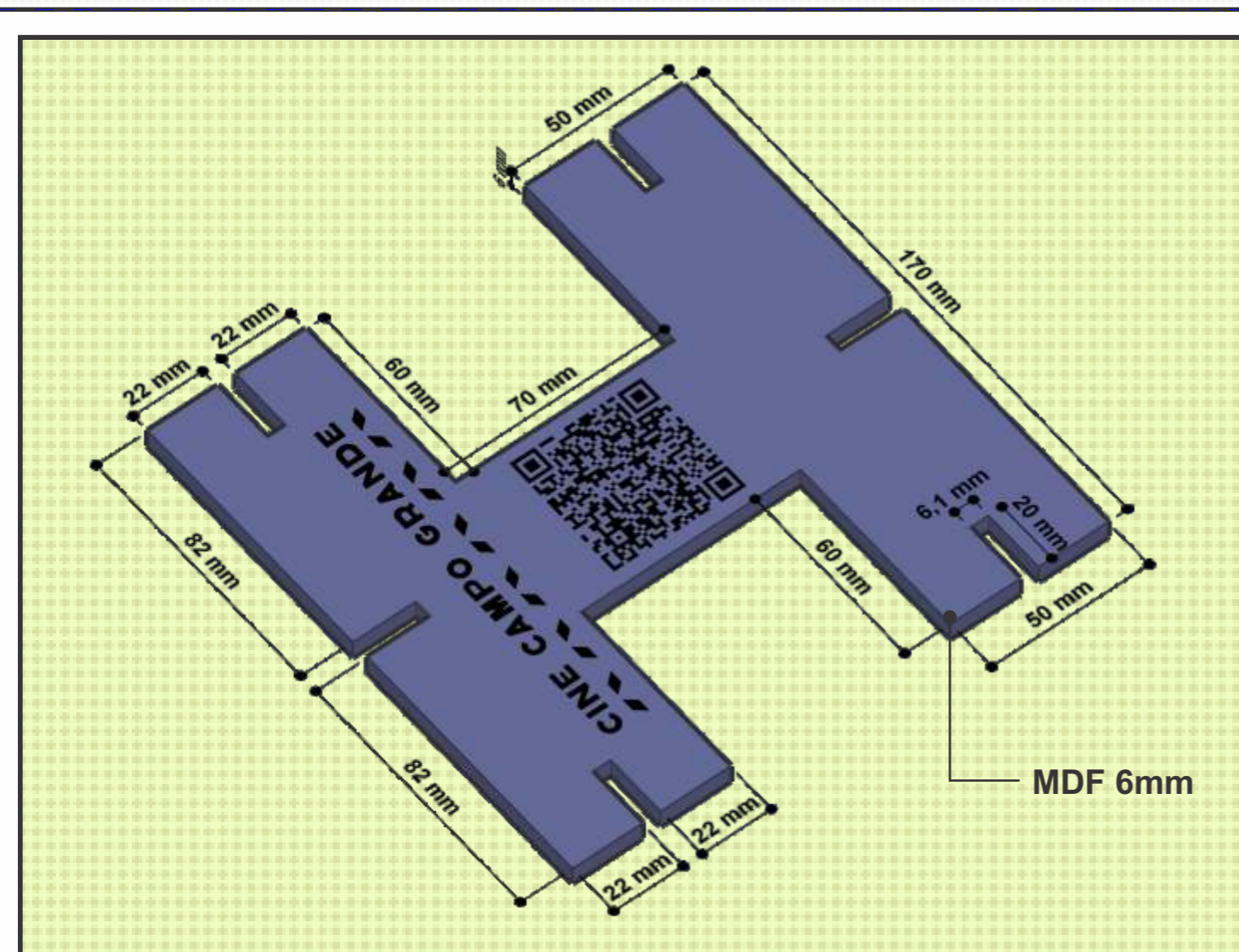


PERSPECTIVA

CINE CAMPO GRANDE



Figura 95: Colagem da estrutura do Cine Campo Grande
Elaborado pela autora
Fonte: Acervo Pessoal, 2024.



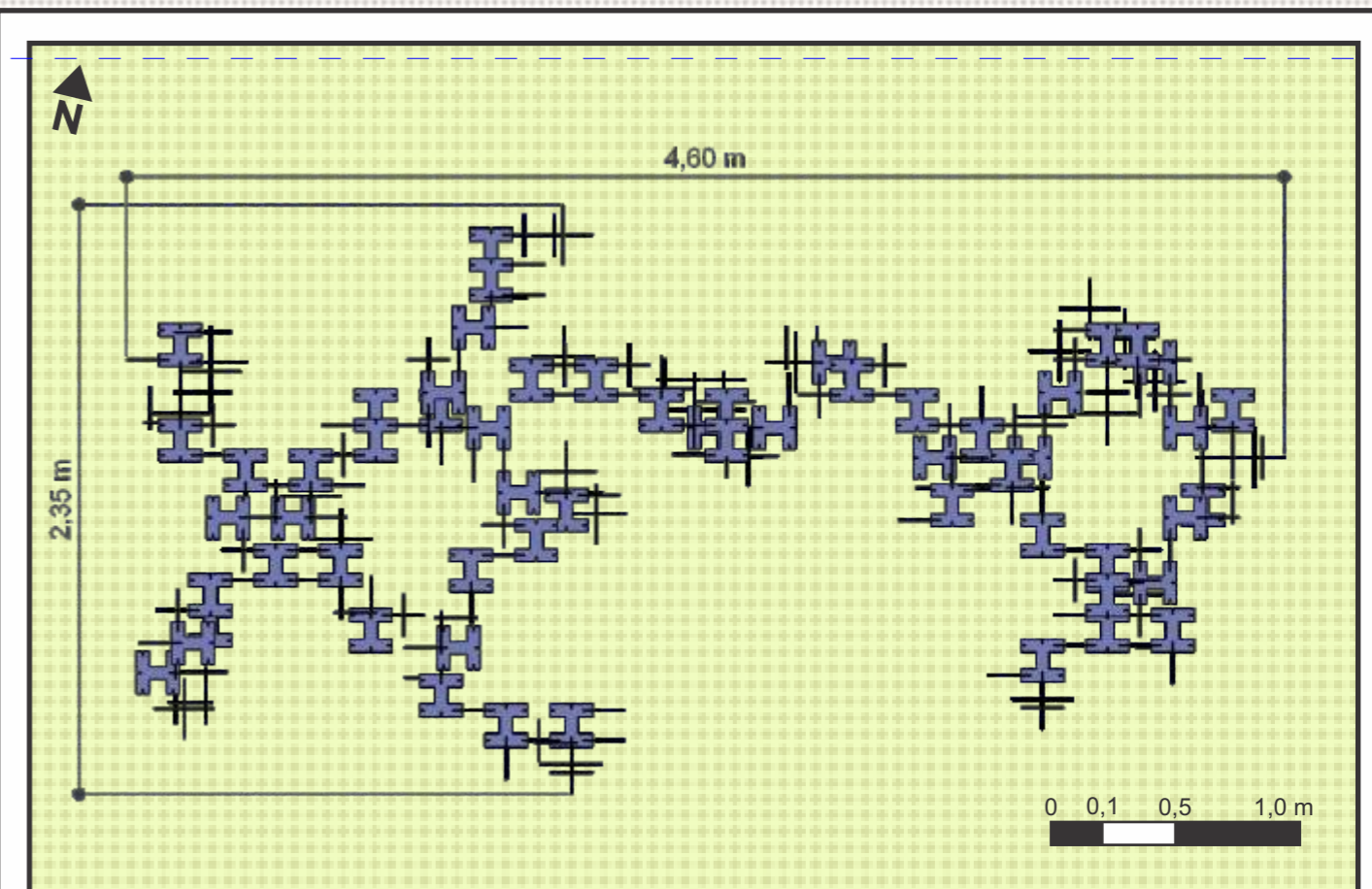
PERSPECTIVA DO MÓDULO

O módulo do antigo Cine Campo Grande é o maior, possuindo 4 ramificações, resultando em um formado em "H". Ela possui 6 conexões, trazendo várias possibilidades de composições.

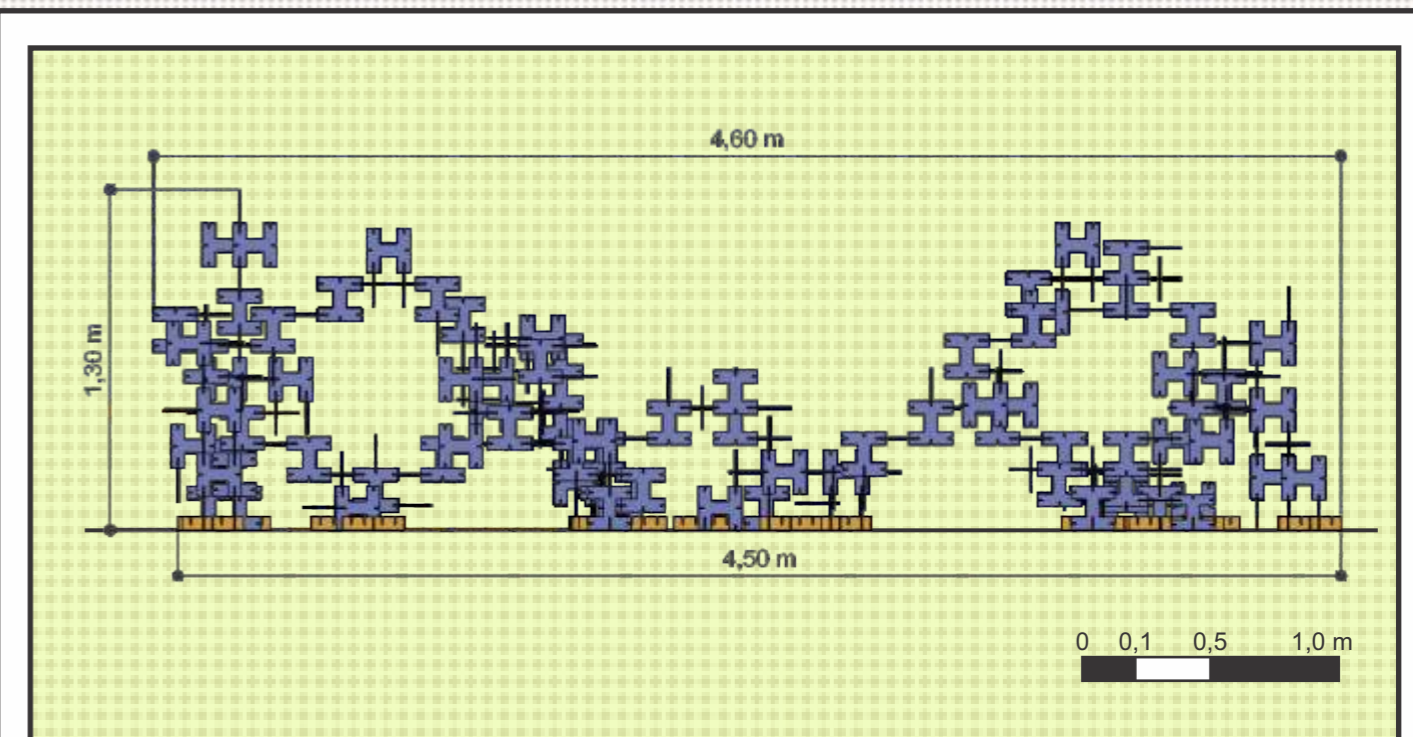
A cor de módulo é azul, se destacando em relação à arte presente no tapume que cobre a edificação.

Em sua iconografia, podemos ver uma fonte mais moderna e minimalista,

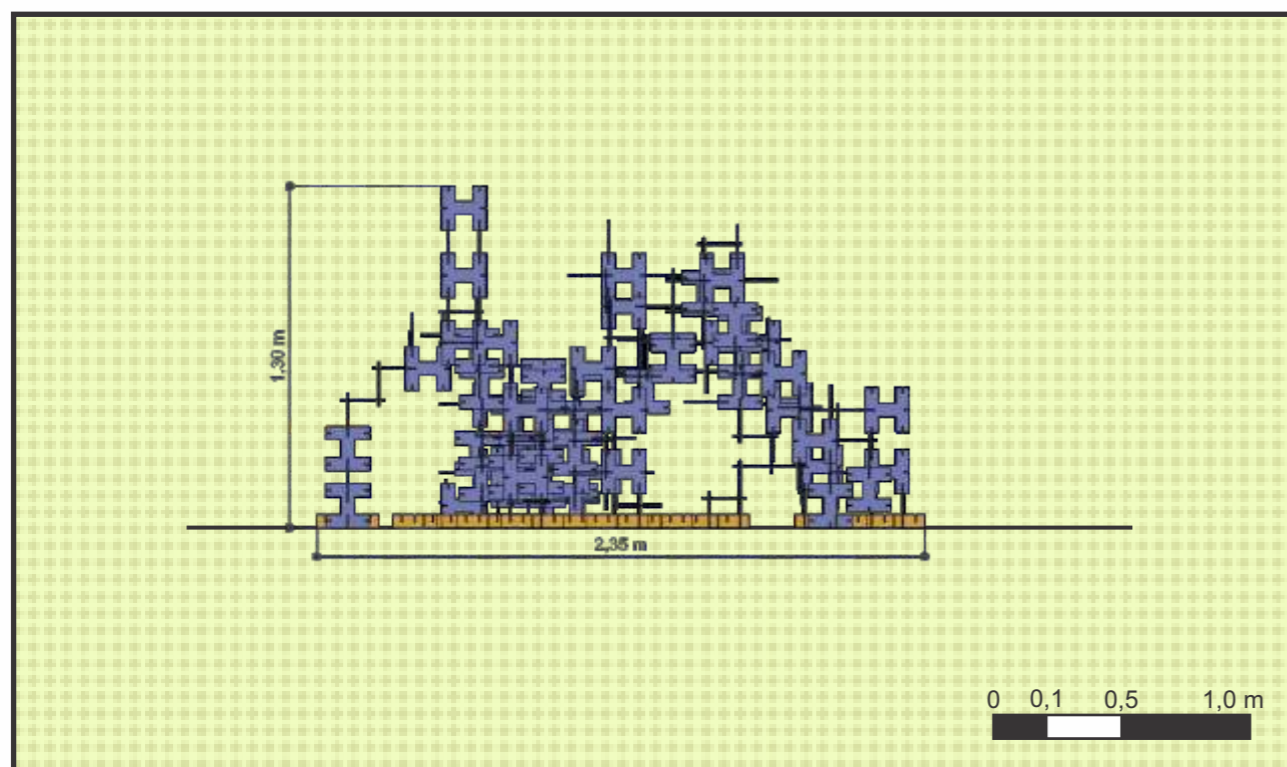
indicando sua idade mais nova quando comparada aos outros cinemas do percurso. Além disso, os elementos em paralelograma indicam os puxadores que haviam nas enormes portas de vidro da entrada antigamente.



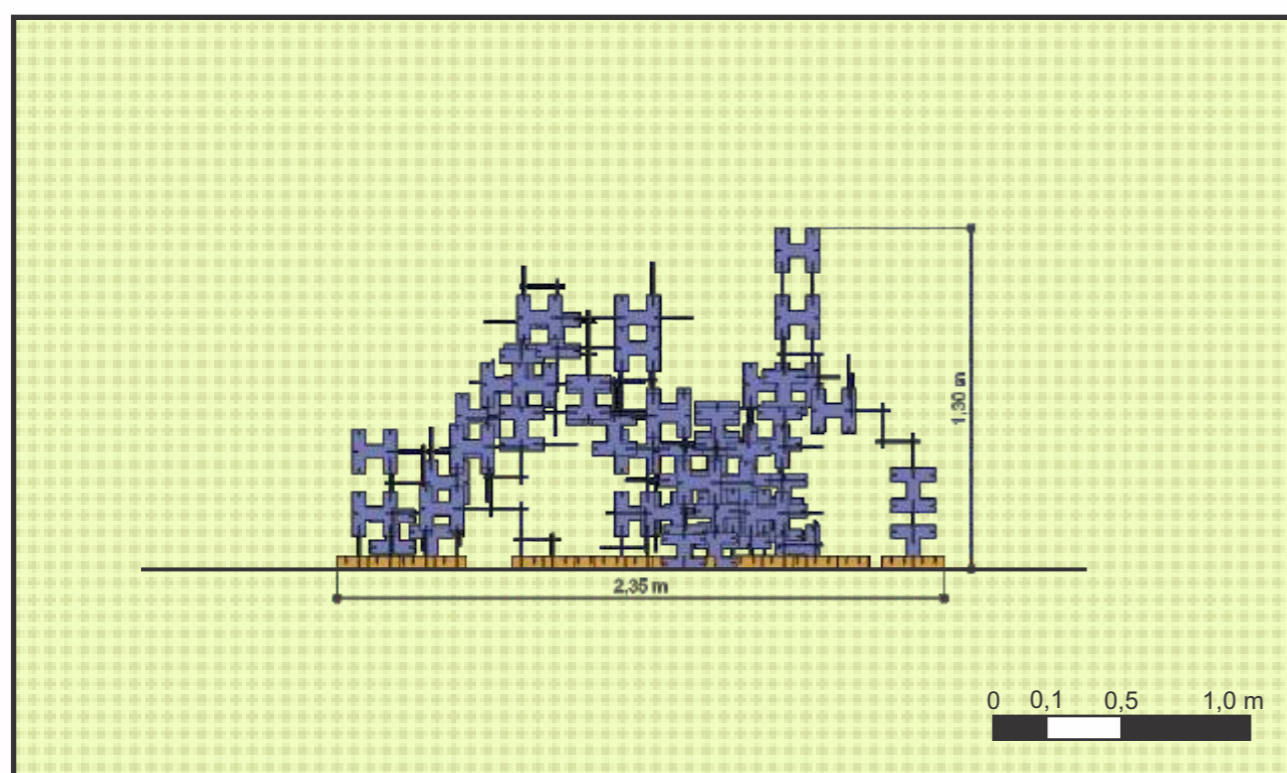
PLANTA BAIXA ESCALA 1:30



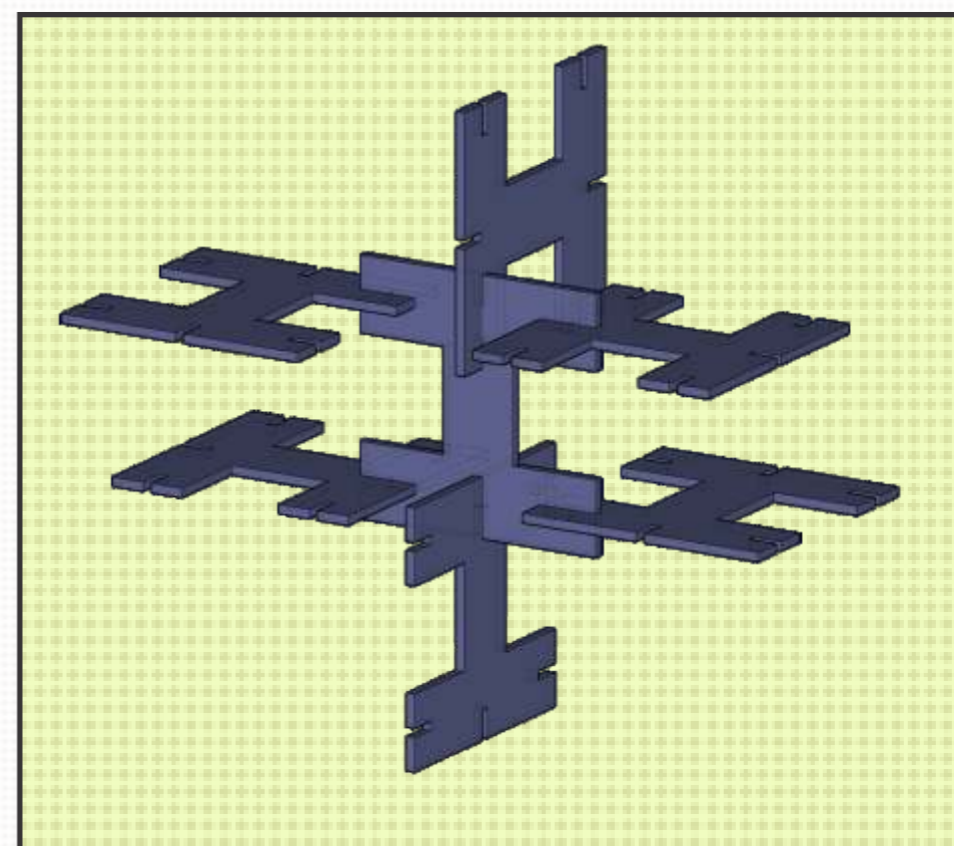
VISTA FRONTAL ESCALA 1:30



VISTA LATERAL DIREITA
ESCALA 1:30



VISTA LATERAL ESQUERDA
ESCALA 1:30



Aqui foi representado uma estrutura de menor altura e maior largura, com cerca de 235 peças. Percebe-se que apresentar o menor número dentre todas as estruturas, sua dimensão ainda é considerável, uma vez que o tamanho do módulo em si é maior.



PERSPECTIVA

7. PROTOTIPAGEM

7.1. MODELAGEM

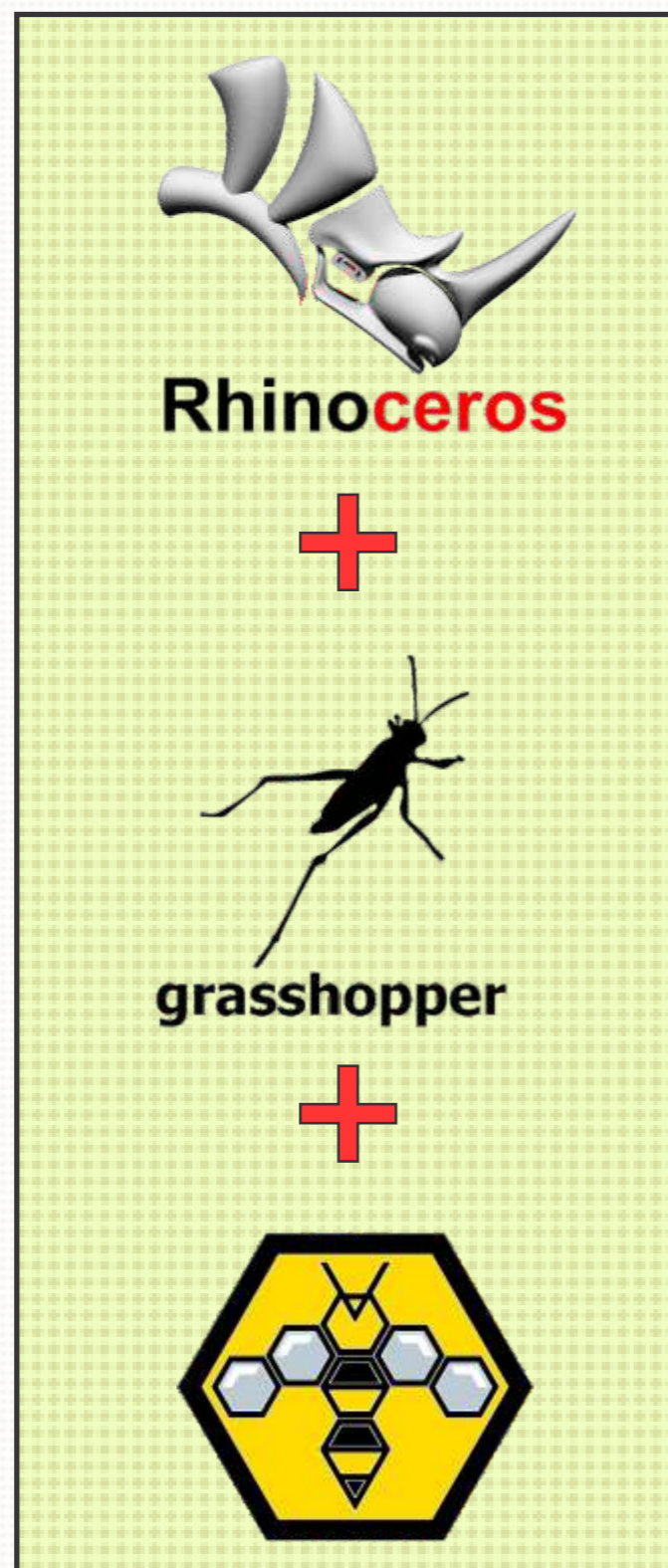
Como citado anteriormente, foi utilizada a parametrização no processo de design, fazendo com que o desenvolvimento do projeto fosse mais flexível e dinâmico, com uma combinação entre o desenho manual e o digital.

Para a modelagem dos módulos foi utilizado o "*Rhinceros*", um programa de modelagem 3D que tem por objetivo desenvolver projetos, gerando então desenhos técnicos vetoriais e a modelagem em 3D.

Logo após, utilizou-se o "*Grasshopper*", um "*plugin*" do "*Rhinceros*", voltado para o design paramétrico. E dentro do Grasshopper, foi usado o "*Wasp*", um "*plugin*" desenvolvido pelo pesquisador Andrea Rossi, voltado para a desenvolvimento de volumetrias a partir da agregação de formas.

A partir do "*Wasp*", foi-se pensado e pensado diferentes módulos, analisando-os até chegar na forma final.

Primeiramente é desenhado o módulo em



3D no Rhinoceros, com as exatas medidas e entradas dos encaixes.

Além disso, são necessários mais dois elementos: os pontos e linhas. Os pontos

representarão os pontos de conexões, onde um irá se sobrepor ao outro. Já a linha deverá ter o mesmo tamanho do encaixe e servirá de guia para a direção da conexão.

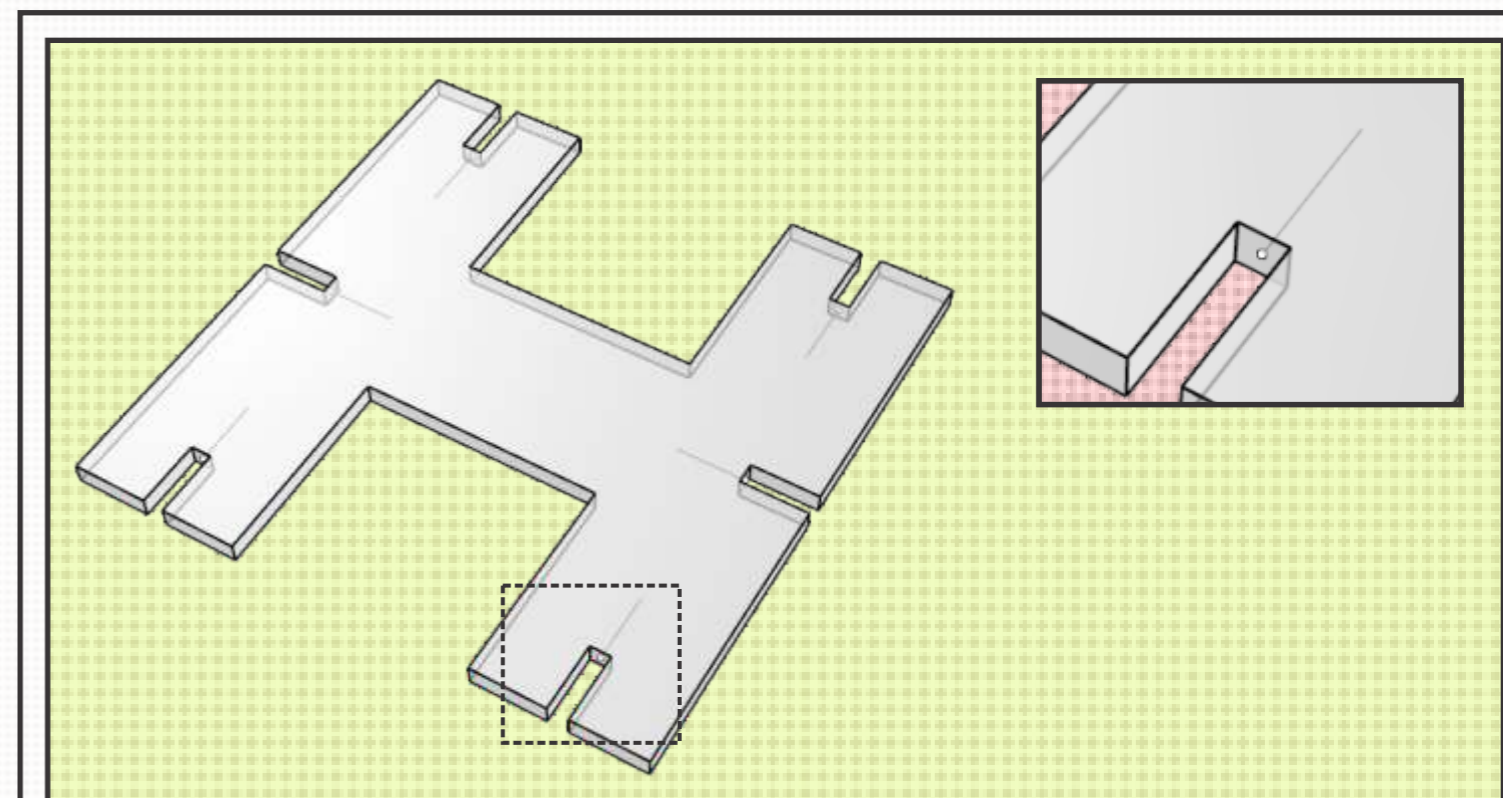


Figura 96: Perspectiva do módulo no programa Rhinoceros elaborado pela autora
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Após estes passos, a preparação no Rhino estará acabada, estando o usuário apto a seguir para o próximo passo: "*Grasshopper*".

No "*Grasshopper*", será necessário reconhecer estes 3 elementos do módulo: a geometria, os pontos e as linhas. A partir destes, serão usados os componentes presentes no plugin "*Wasp*", de forma a preparar o "*script*" básico do módulo

A partir do "*script*" básico, poderão ser utilizados diferentes métodos de agregação de módulos, sendo o escolhido a "Agregação de Campo", como nomeado pelo pesquisador Andrea Rossi.

Na "Agregação de Campo", é criado um campo de pontos por meio do qual é possível adicionar uma padronagem a qual definirá a forma da estrutura final.

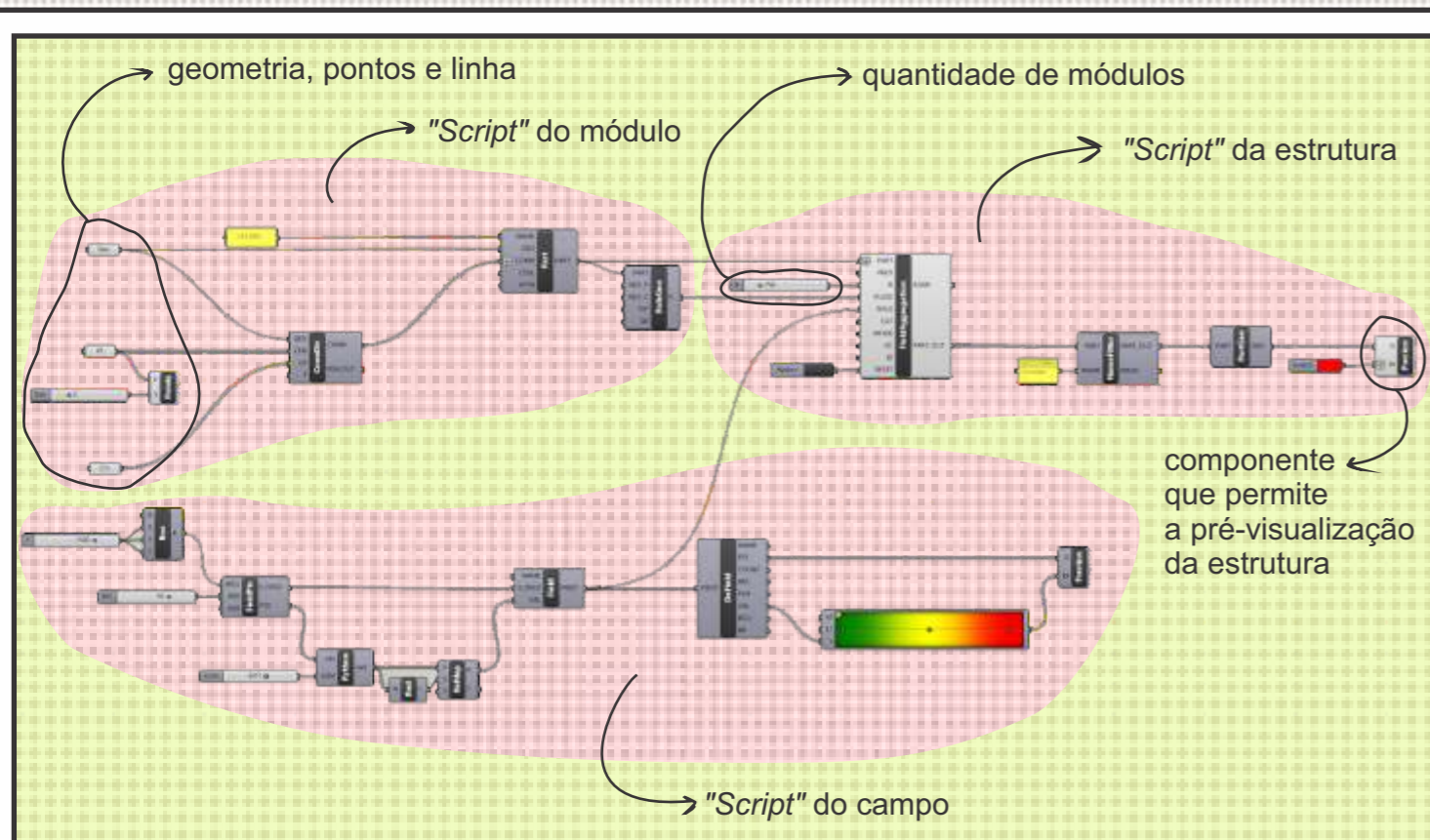


Figura 97: Script da estrutura no Grasshopper com componentes do Wasp elaborado pela autora
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

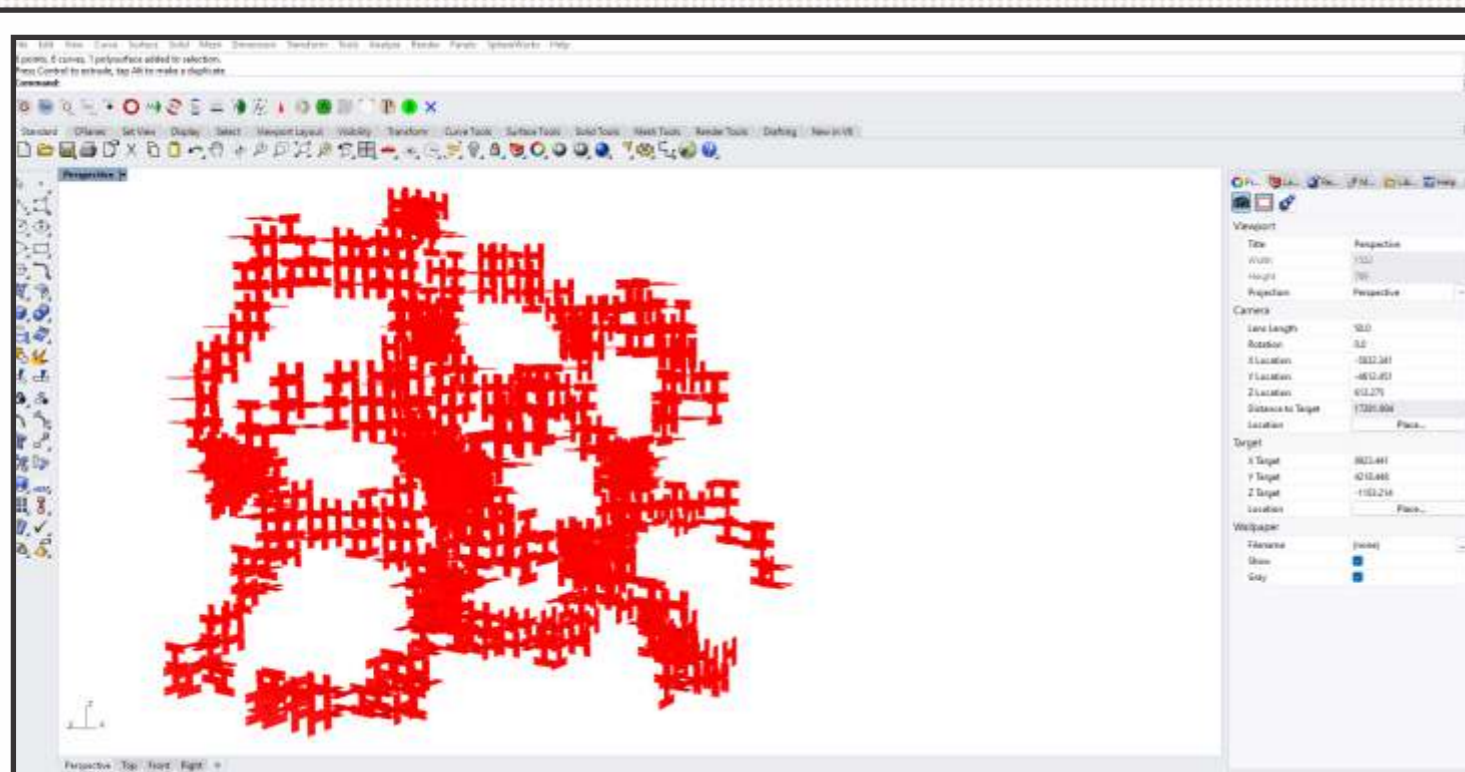


Figura 98: Estrutura gerada a partir do Script elaborado pela autora
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

É importante ressaltar que este Script utilizado foi desenvolvido pelo pesquisador Andrea Rossi, o também desenvolvedor do "Wasp". Por meio de seus tutoriais

disponibilizados na plataforma "Youtube" e seus arquivos, foi possível a rápida compreensão e aplicação do plugin.

7.2. FABRICAÇÃO DAS PEÇAS

Para a fabricação de peças, foi escolhida a máquina de corte a laser, a fim de se obter maior precisão nas peças, principalmente nos encaixes.

o "AutoCAD", utilizando apenas os recursos em 2D. Após isso, o desenho é passado para o ArtCAM e o arquivo é inserido na máquina.

A fim de passar o desenho da prancha de corte, foi necessário importar o módulo para

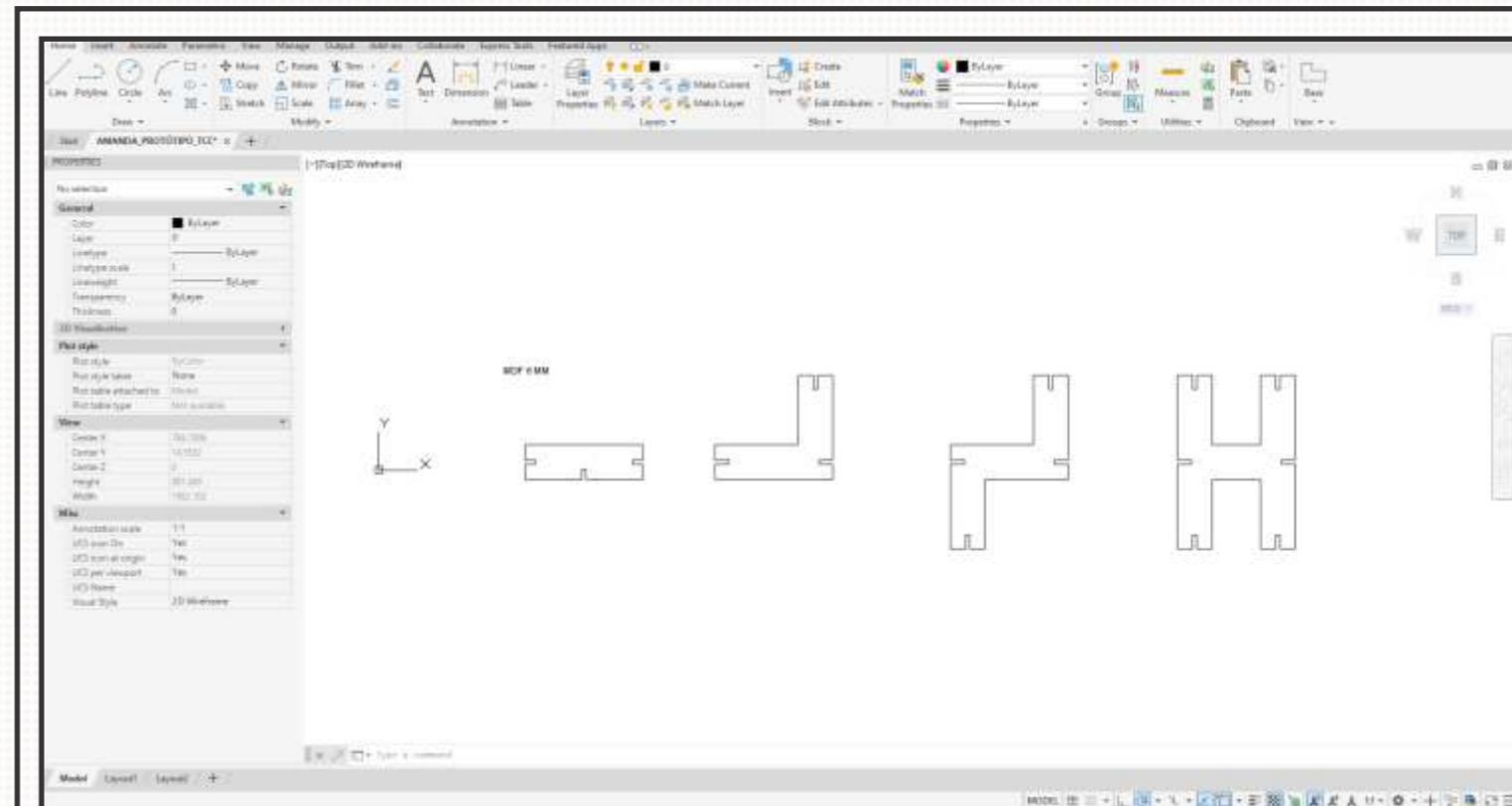


Figura 99: Desenho dos módulos em planta no AutoCAD elaborado pela autora
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

7.2.1. Protótipo 1

Inicialmente também foram feitos protótipos dos módulos Acapulco, Cine Center e Plaza e o Cine Campo Grande com as ramificações maiores, tendo algumas peças a largura total de 250 mm.

Foi utilizado o MDF cru de 6 mm, a fim de ter certa resistência, ainda mantendo certa leveza, facilitando o encaixe, desencaixe e transporte do módulo.

A partir desses primeiros protótipos, foi possível perceber que o tamanho das ramificações estavam grandes demais,

assim sendo necessário diminuir essas partes.

Em relação à espessura do material, obteve-se um resultado satisfatório, uma vez a chapa de 6 mm se mostrou ideal para o tamanho da peça e o encaixe.

Não houve folga no encaixe, pensando no encaixe perfeito entre estes. No entanto, percebeu-se certa resistência ao desmontar as peças, então para o próximo protótipo foi necessário prever uma folga.

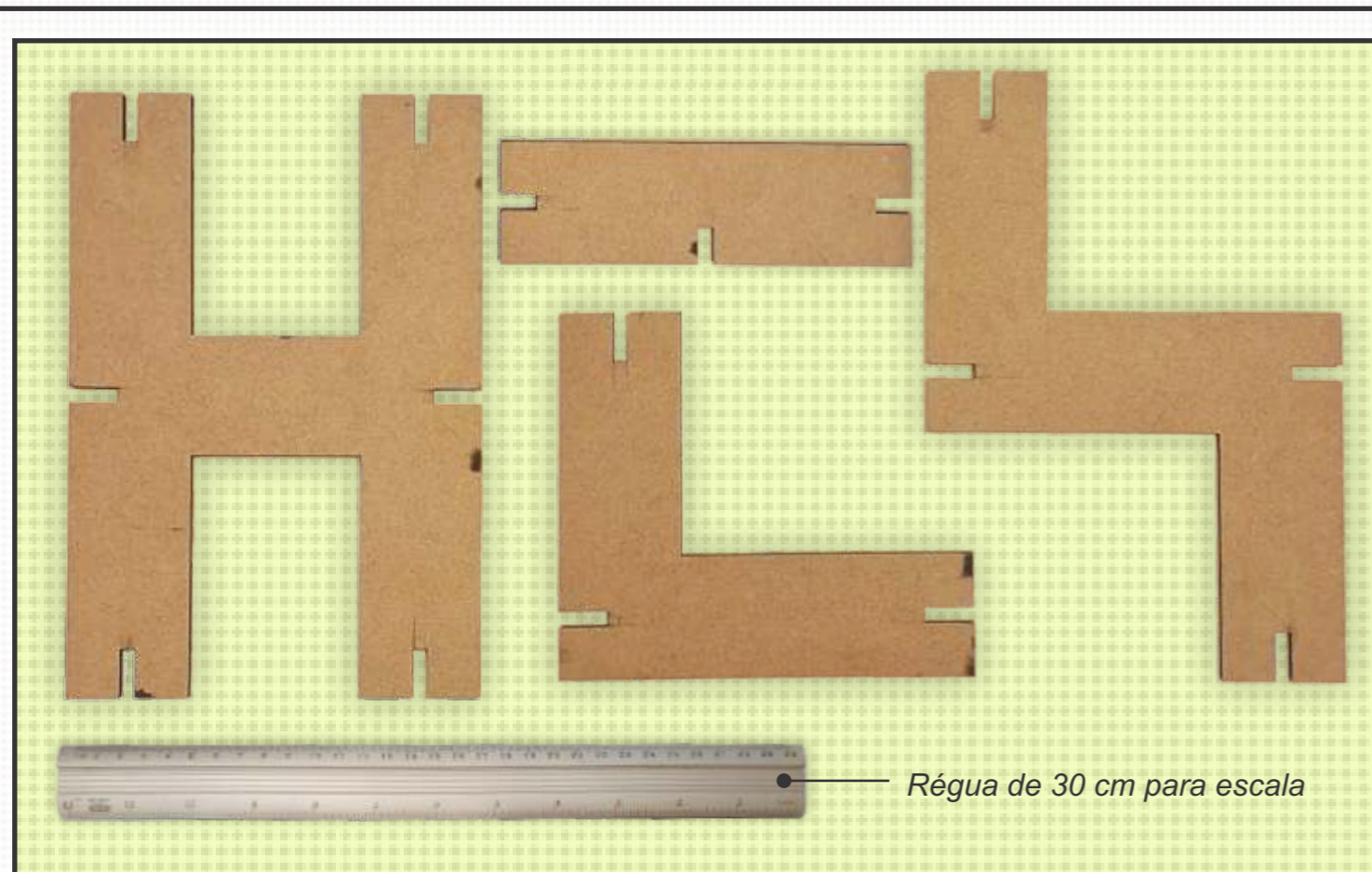


Figura 100: Primeiros protótipos produzidos
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

7.2.2. Protótipo 2

Para o segundo protótipo, foi diminuído o tamanho das ramificações das peças e prevista a folga dos encaixes.

Percebeu-se uma significativa melhora, havendo mais praticidade do transporte e até manuseio das peças por sua dimensão. Além disso, houve maior facilidade no encaixe e desencaixe das peças. Foi testada a conexão entre 5 peças, a quantidade cortada na máquina.

No módulo Alhambra a dimensão do

encaixe era 5 mm menor. Enquanto que a maioria media 20 mm x 6 mm, a peça em questão media 15 mm x 6 mm, tentando adequar ao porte menor do módulo.

Nestes protótipos também foram testados a gravação do código QR, que também foram feitos pela máquina de corte a laser. No entanto, com uma potência menor. Com a precisão da máquina, foi possível a perfeita réplica do código, ficando este legível para a leitura pelas câmeras.

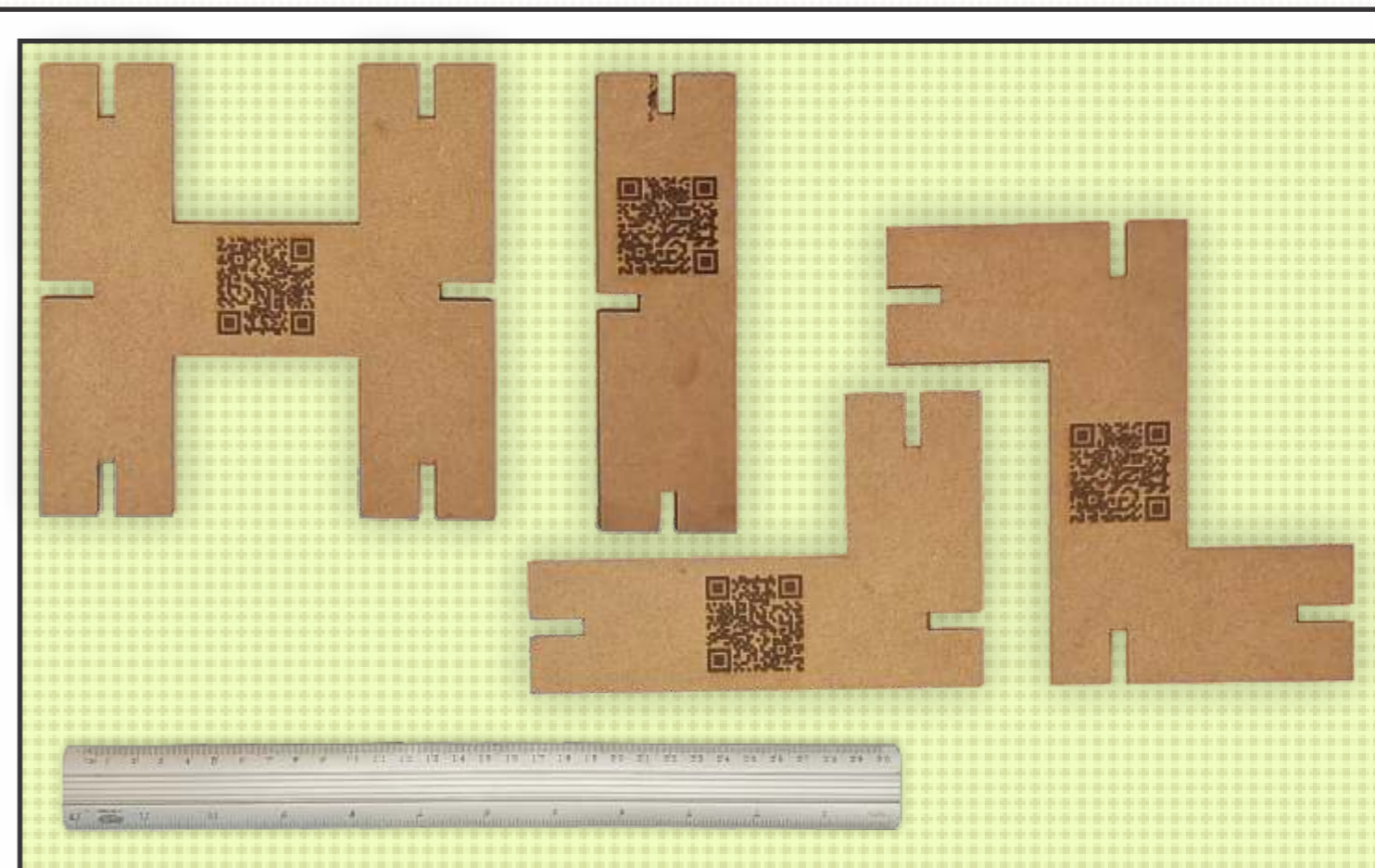


Figura 101: Protótipos 2
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

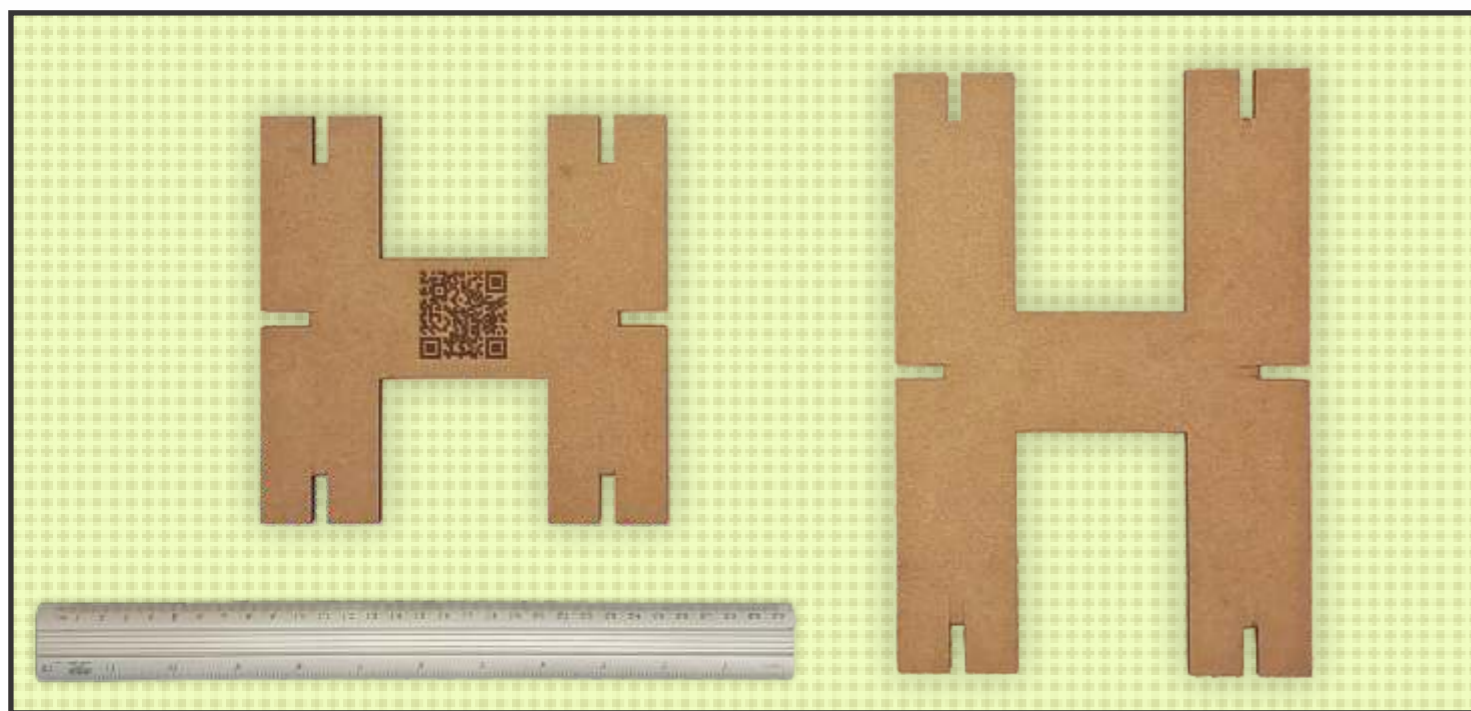


Figura 102: Comparação do primeiro protótipo (na direita) com o segundo protótipo (esquerda)
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

7.2.3. Protótipo 3

Escolhida as dimensões e a folga da peça, foram então cortados os módulos do Cine Alhambra. Foram cerca de 300 peças no MDF cru de 6 mm, sendo necessário a etapa de pintura para alcançar a cor vermelha.

A etapa de pintura demandou alguns testes até chegar ao tom desejado. A fim de se obter um vermelho vivo, foi necessário primeiro passar uma base branca e depois a tinta.

À princípio, utilizou-se a tinta spray Super Color da marca Tek Bond. No entanto, logo notou-se que esta não renderia tanto diante

do grande número de peças, sendo necessário usar a pistola de pintura profissional.

Apesar de a gravação do código QR ter ficado boa no protótipo 2, optou-se por utilizar adesivos, uma vez que a primeira opção iria demandar mais tempo e recursos. Assim, a fim de um melhor acabamento, foram utilizados adesivos de fundo transparente, impressos em impressora UV, dando ainda mais resistência e precisão ao produto.

O protótipo 3, no entanto, apresentou alguns problemas. Primeiramente, em

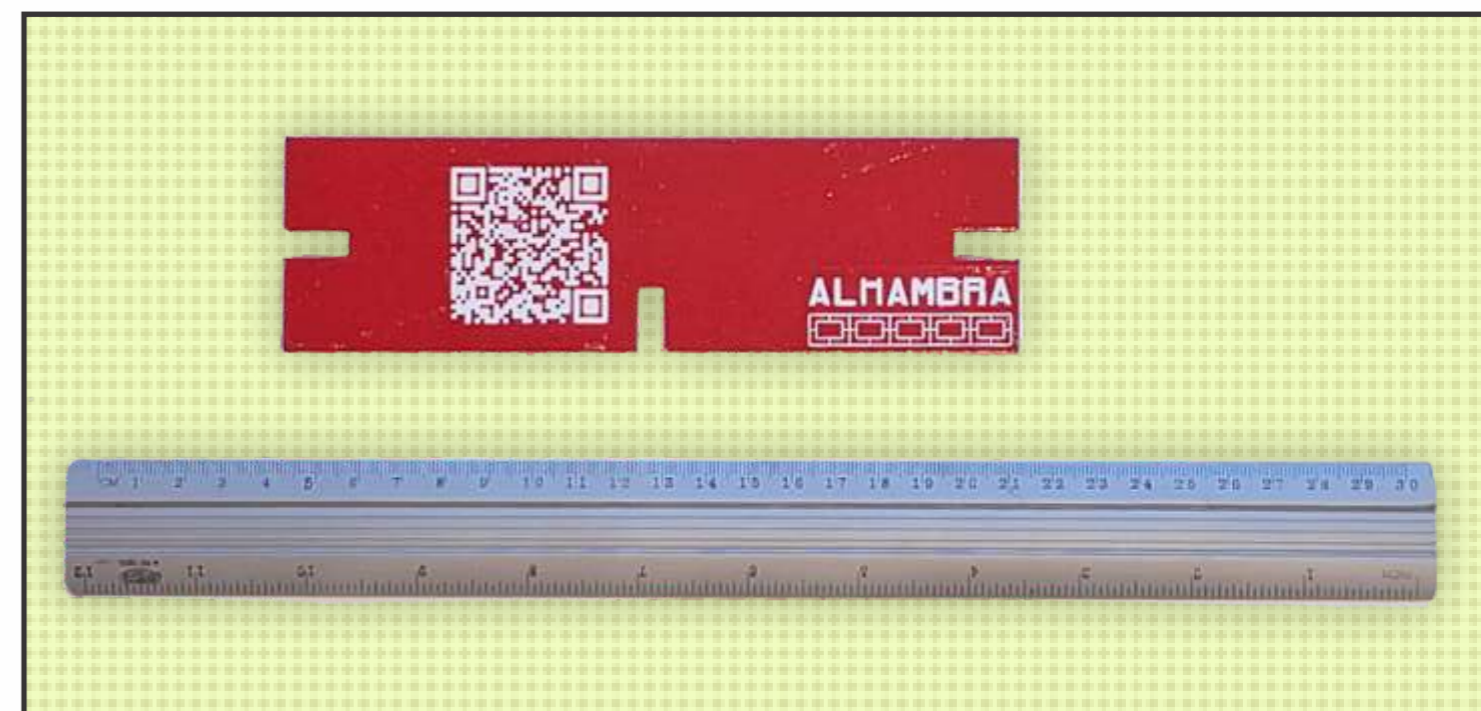


Figura 103: Protótipo 3 do módulo Alhambra
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

à folga dos encaixes: enquanto no protótipo 2, em que haviam sido cortadas poucas peças, pensou-se que o a folga dimensionada perfeitamente para o manuseio da peça, numa produção em escala maior, percebeu-se que isso poderia causar a instabilidade estrutural, diretamente proporcional à altura da estrutura, assim limitando suas dimensões.

A pintura, em partes acabou por ajudar neste caso, uma vez que pela peça ser constituída de camadas grossas de tinta, a folga entre as conexões acabou diminuindo. Entretanto, o acabamento de algumas peças acabou sendo danificado permanentemente pelo encaixe entre elas, raspando a tinta do módulo, dificultando o manuseio da peça.

Ainda que houvessem pontos a serem corrigidos, foi possível fazer um dia de ação com a montagem e desmontagem das peças no Centro, conseguindo fazer um estudo estrutural e volumétrico da estrutura, mesmo que com poucas peças.



Figura 104: Montagem dos protótipos 2
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

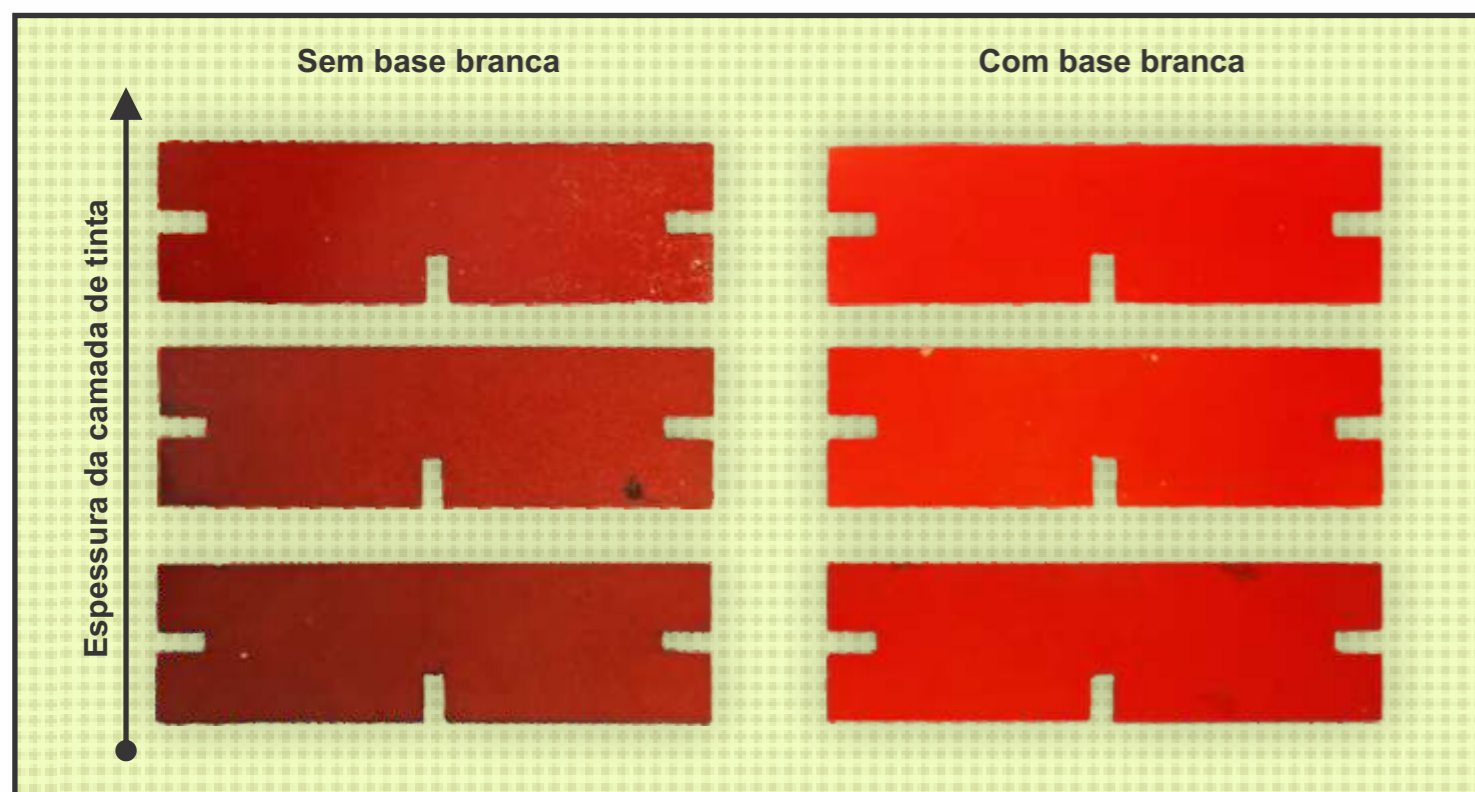


Figura 105: Testes de tintas e métodos de pintura

Fonte: Acervo pessoal, 2024.



Figura 107: Peças com a base branca

Fonte: Acervo pessoal, 2024.



Figura 106: Peças posicionadas para receber a pintura

Fonte: Acervo Pessoal, 2024.



Figura 108: Peças pintadas com a tinta vermelha

Fonte: Acervo pessoal, 2024.



Figura 109: Processo de adesivagem das peças
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Após a pintura das peças, foram então colados os adesivos do código QR e da iconografia na cor branca, contrastando bem com a cor vermelha do fundo.

O adesivo teve que ser um pouco deslocado a fim de que não estivesse no meio dos encaixes. Caso contrário, o adesivo poderia ser danificado.

Apesar do que se esperava, a aplicação destes elementos foi rápida, havendo a ajuda de vários estudantes e pelos adesivos já virem recortados também.

Ao final percebeu-se que as peças ficaram com bom acabamento e sua estética superou as expectativas. No entanto, em termos de funcionalidade, o método de pintura não foi o ideal, sendo necessária uma camada mais final e sem a base branca.



Figura 110: Peças pintadas e adesivadas montadas na base
Fonte: Acervo pessoal, 2024

7.2.4. Protótipo 4

No protótipo 4, não houve a possibilidade de mudança da folga por conta da falta de recursos e de tempo. No entanto, foram alteradas a pintura e a iconografia.

Em relação à pintura, foi aplicada uma camada mais fina da tinta sem a base branca, de forma ao MDF absorver melhor, podendo ainda ver e sentir a textura do material.

Foram também gravadas as iconografias e códigos QR pela máquina de corte a laser. No entanto, por conta da potência da

máquina, que estava muito alta, acabou por queimar as bordas, assim não ficando tão legível como no protótipo 2, em que a potência estava menor.

Ao final, com os tons mais amarronzadas pelo fundo de MDF e a iconografia gravada, percebe-se uma identidade semelhante das peças, trazendo um senso de coletividade apesar de suas diferentes colorações, formas e fontes.

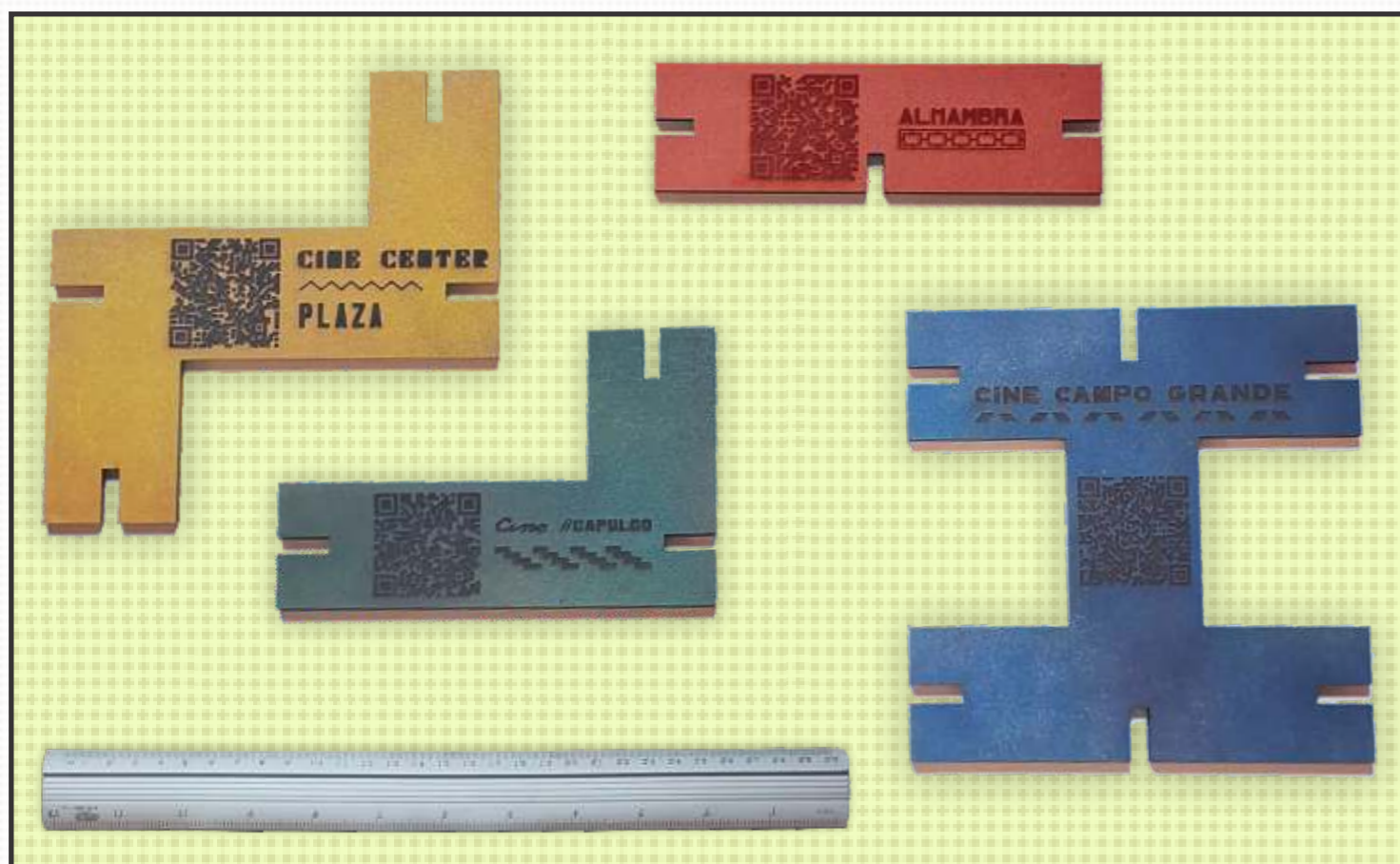


Figura 111: Protótipos 4
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

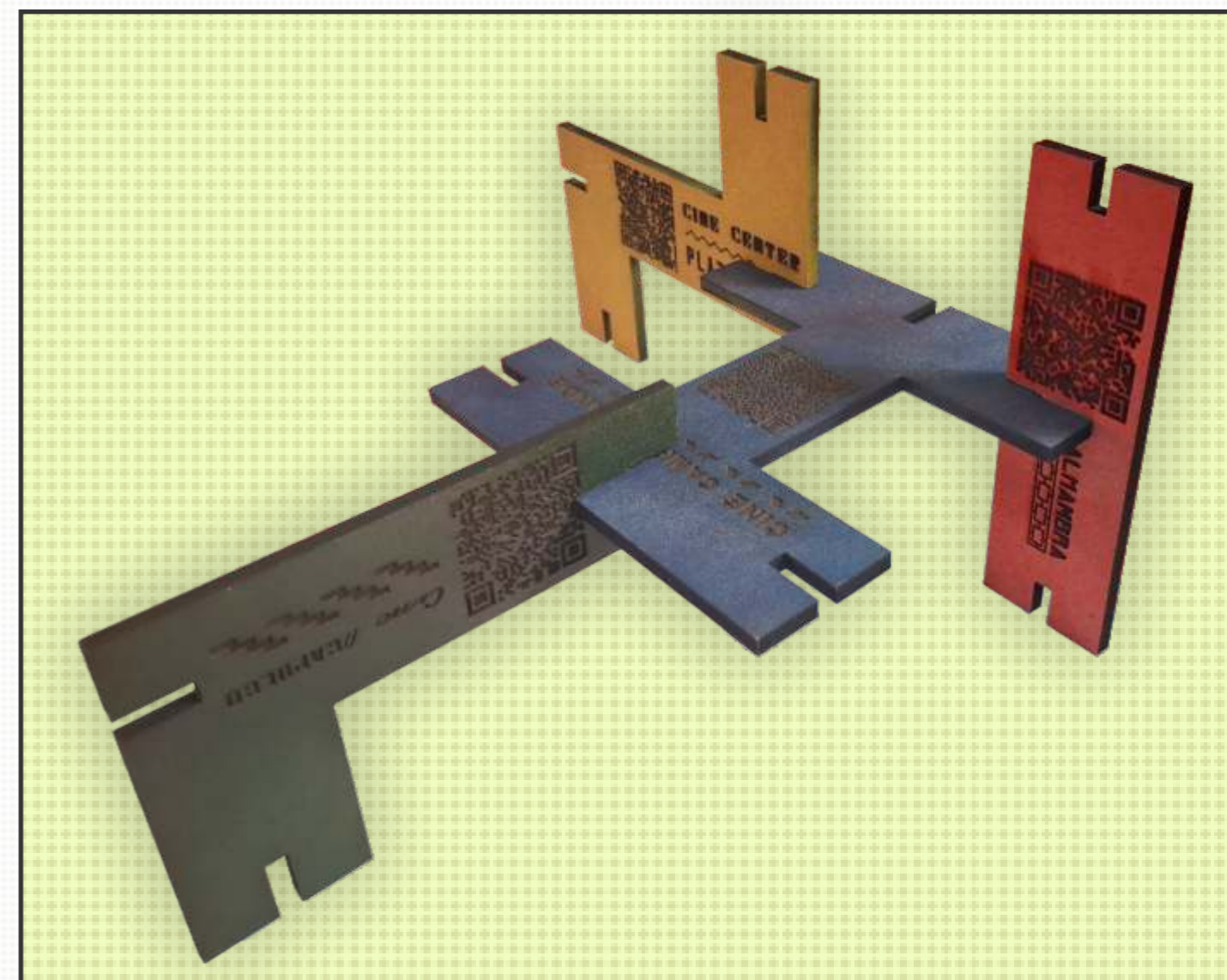


Figura 112: Peças montadas
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

7.3. A AÇÃO

Na manhã do dia 06 de Agosto, Sábado, foi realizado no Centro de Campo Grande a ação do trabalho, havendo tanto o percurso em grupo pelos cinemas como a montagem da estrutura no antigo Cine Alhambra.

Primeiramente houve o anúncio do evento, espalhando banners pela

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) e também compartilhando nas redes sociais.

Foram feitos dois banners, um para a interação com a espacialidade e outra para o percurso, como mostrado nas imagens seguintes.



! SIDE QUEST CG !
EDIÇÃO CINEMAS

Você desbloqueou uma nova missão!

Que tal embarcar numa jornada em busca das memórias da cidade, revivendo os antigos cinemas de rua de Campo Grande numa caminhada de 30 minutos?

QR CODE DIA: 06/07/2024
HORÁRIO: 9:15 (Manhã)
PONTO DE ENCONTRO: R. 15 de Novembro, 750, Centro (Antigo Cine Campo Grande)
<- GRUPO DO WHATSAPP!

Figura 113: Banner convidando para a caminhada

Fonte: Acervo pessoal, 2024.



! SIDE QUEST CG !
EDIÇÃO CINEMAS

Você desbloqueou uma nova missão!

Após a caminhada, estaremos expondo uma estrutura interativa em frente ao Hotel El Kadri! Te esperamos para interagir com a estrutura, as pessoas, compartilhar boas memórias e trocar ideias!

DIA: 06/07/2024
HORÁRIO: 9:30 ~ 12:00
LOCAL: R. Av. Afonso Pena, 1918, Centro (Hotel El Kadri)

Figura 114: Banner convidando para a interação com a estrutura

Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Com a ajuda do professor Gilfranco Alves e de amigos, criou-se um grupo voltado para a mediação entre as pessoas e a estrutura e a montagem da espacialidade, que começou antes dos horários indicados nos banners.

Como havia um número menor de peças, foi necessário uma estrutura que elevassem a altura da estrutura, deixando mais próxima ao nível dos olhos dos pedestres, assim chamando mais a atenção.

Foi também utilizado uma caixa de som, assim atraindo as pessoas não apenas visual, mas auditiva também e contribuindo para provocar certa curiosidade.

A estrutura do Alhambra foi montada na área entre a edificação e a corrente, o que provavelmente seria uma área de acesso ou estacionamento, sendo, portanto mais plana, diferente da calçada que é mais íngreme, o que iria dificultar a montagem da espacialidade.

Para a montagem de algumas peças foi necessário o auxílio de ferramentas como martelo de borracha, devido ao problema com a folga das conexões.



Figura 115: Montagem da estrutura
Fonte: Acervo pessoal



Figura 116: Processo de montagem da estrutura
Fonte: Acervo pessoal



Figura 119: Perspectivas do participante do Cine Campo Grande

Foto por Larissa Tiemi

Fonte: Acervo pessoal, 2024.

assim foi possível uma conversa mais descontraída, com cada um compartilhando sobre suas lembranças, filmes que assistiram, como lembravam das salas e do local.

Para aqueles que participaram da caminhada, foi lhes dado pequenos filmes contando imagens de como os cinemas eram antigamente, em seu auge, deixando um dos espaços recortado para que as pessoas pudessem enquadrar uma perspectiva e tirar fotos, provocando um novo olhar ao cenário cotidiano.

Após este ponto, partiu-se em direção à próxima parada. No caminho, passamos pela Praça dos Imigrantes, um local que costumava abrigar saraus, mas que foi abandonado durante as obras.

Também houve uma breve parada para a apreciação do mural grafitado por diversos artistas durante o evento do Campão Cultural de 2021 e que atraiu bastante a atenção e foi possível conscientizar sobre a importância da arte urbana e da expressão local.

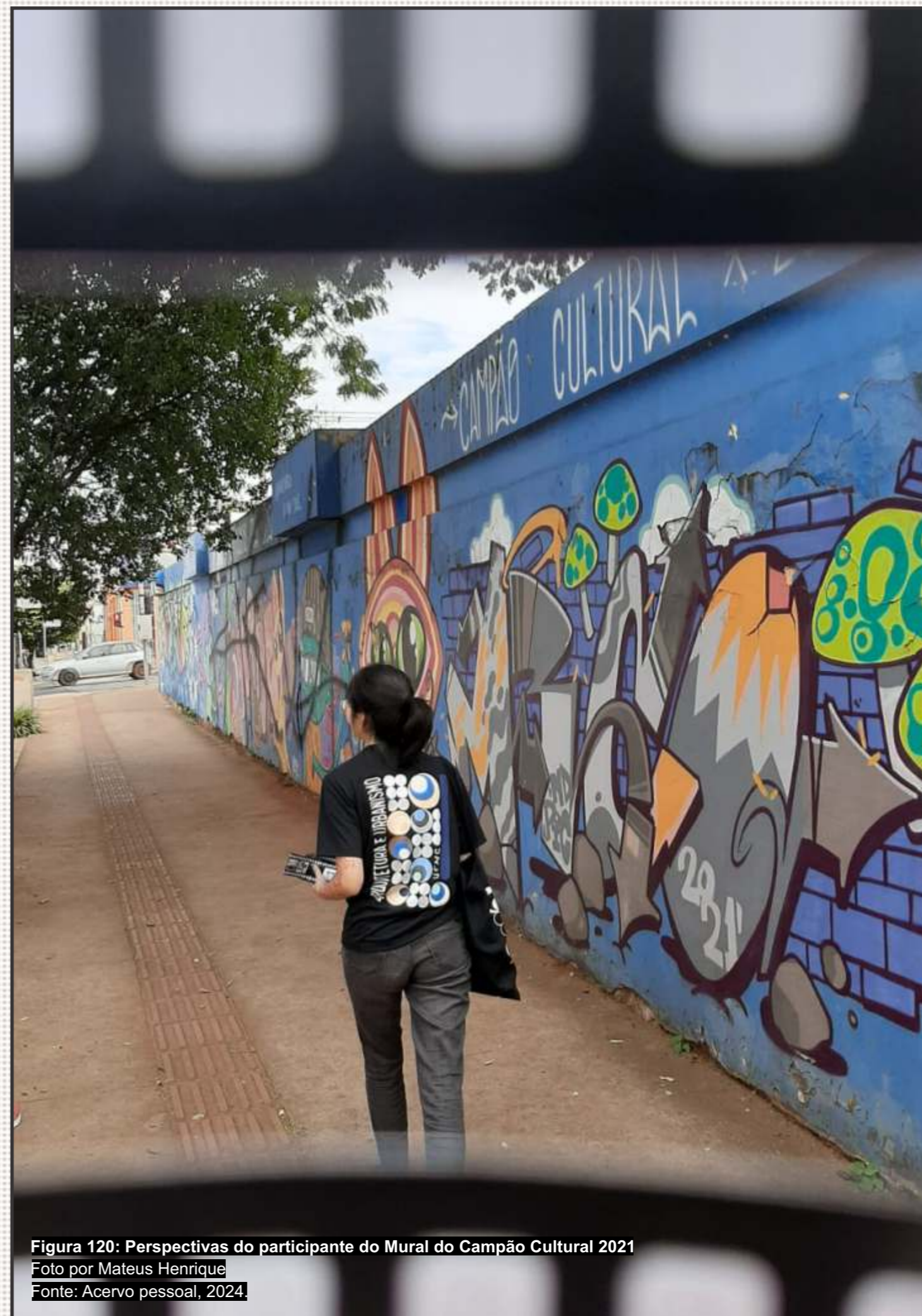


Figura 120: Perspectivas do participante do Mural do Campão Cultural 2021

Foto por Mateus Henrique

Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Ao chegar no antigo Cine Acapulco houve um certo sentimento de tristeza ao ver a edificação que abrigou tantos filmes e moções num estado tão degradante.

Ainda era possível ver em sua fachada vários elementos que remetiam aos seus grandes tempos. No entanto, era necessário um esforço e atenção para que estes fossem percebidos.

E não apenas o antigo cinema, mas várias construções próximas estavam em estados de ruínas, apesar de apresentar vários elementos ornamentais e uma identidade própria.

Quando estávamos partindo para o próximo ponto, outros participantes se juntaram a nós, contribuindo ainda mais para a troca.

Ainda na Rua 26 de Agosto, passamos pelo Centro Cultural José Octávio Guizzo, o qual havia sido reformado a pouco tempo. Uma das pessoas do grupo havia acompanhado a obra e nos contou sobre os vários detalhes e eventos que haviam ocorrido ali.

Quando estávamos seguindo rumo ao ponto 3 pela Avenida Afonso Pena, foi possível ver algumas tendas ao lado da Morada do Baís: se tratava de uma pequena feira livre que estava acontecendo. Aproveitamos para fazer uma



Figura 121: Perspectivas do participante da feira
Foto por Mateus Santiago
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

pequena pausa para descansar, comer e conversar sob a sombra da frondosa árvore que ali havia.

Logo seguimos pela Avenida Noroeste em direção à Rua Barão do Rio Branco, andando por um trecho da Orla Morena. Normalmente este é um trecho em que as pessoas costumam evitar, uma vez que há muitas pessoas em situação de vulnerabilidade. No entanto, por conta da ocupação do espaço pela feirinha, havia movimentação de pedestres, trazendo maior senso de segurança, nos estimulando a andar por ali também.

Lá foi possível descobrir várias arquiteturas e artes interessantes, com murais de artistas conhecidos. Também houve uma conversa sobre o vagão da Lu que havia por ali, fazendo com que a área fosse segura e tivesse movimento nas



Figura 122: Foto do grupo no Cine Acapulco
Foto por Larissa Tiemi
Fonte: Acervo pessoal, 2024.



Figura 123: Perspectiva do participante da Orla Ferroviária
Foto por Mateus Santiago
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

noites.

Durante o caminhada pela Rua Barão do Rio Branco, fomos conversando sobre como ali costumava ser antigamente, como abrigava os antigos comércios ambulantes que depois viriam a se fixar no camelódromo e como haviam passarelas e escadarias, a fim de permitir a passagem de trens e de pedestres de forma segura a todos.

E seu projeto por Jaime Lerner, trazendo alguns elementos como luminárias que se fazem presentes no calçadão de Curitiba.

Ao se aproximar da antiga rodoviária, muitos ficaram apreensivos, uma vez que esta era considerada uma área muito perigosa de Campo Grande.

No entanto, por estarmos em grupo e haver policiais na esquina da edificação, houve um maior senso de segurança do

do grupo. Afim de deixar todos confortáveis, ficamos na quadra ao lado enquanto repassava a história do Cine Center e Cine Plaza, abrangendo também parte da vida da antiga rodoviária.

Durante a explicação, tentou-se abrir a mente dos participantes, de forma a fazê-los entender a trajetória do local, sua importância e o entretenimento e cultura que o antigo local costumava proporcionar, fazendo com que fosse muito mais do que apenas um ponto "morto" da cidade. Mas uma edificação com história que estava em um processo de esquecimento.

Talvez aquele tenha sido o mais perto que muitos chegaram do local à pé, mas certamente teve um impacto durante a caminhada.



Figura 124: Perspectiva do participante da antiga rodoviária
Foto por Mateus Santiago
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Por fim, rumamos ao último ponto: o Cine Alhambra. Voltamos pelo mesmo caminho até a feirinha, subindo a Avenida Afonso Pena.



Figura 125: Grupo Caminhando até a Orla Ferroviária
Foto por Larissa Tiemi
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Já nos últimos passos fomos discutindo sobre a opinião de todos em relação à atividade e à cidade, que parece ter sido positiva, uma vez que vários relataram não saber sobre as histórias por trás daqueles locais.

Este era justamente o intuito do evento e do projeto em si. Contar mais sobre a história da cidade de uma maneira muito mais dinâmica.

Ao chegar no Alhambra fomos recebidos pelo grupo que permaneceu no local. E após a breve explicação sobre o cinema e como ele veio a se tornar o atual "Hotel El Kadri", os participantes puderam interagir com a estrutura, fazendo perguntas sobre o projeto, como "Quais as referências utilizadas para o projeto da espacialidade?" ou "De onde surgiu a ideia do jogo?".

Após esse momento de perguntas e respostas e agradecimentos, houve a conclusão da atividade de caminhada, que acabou

por durar um pouco mais de 1 hora devido às pausas pelo caminho.

Logo ademais, começou-se a chamar os pedestres para interagir com a estrutura e contar um pouco mais sobre o antigo Cine Alhambra, continuando o trabalho feito pelo grupo que permaneceu, enquanto a outra parte participava do trajeto.

Em relação ao grupo voltado para a interação, enquanto eles terminavam de



Figura 126: Participante registrando sua perspectiva da cidade
Foto por Larissa Tiemi
Fonte: Acervo pessoal, 2024.



Figura 127: Grupo de interação e grupo de caminhada em frente do Antigo Cine Alhambra
Foto por Larissa Tiemi
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

a estrutura, as pessoas já começava a demonstrar uma curiosidade, percebia ainda certa hesitação para perguntar sobre o evento e as peças.

Assim, foram necessário uma abordagem por parte do grupo. A fim de começar um diálogo, foram criadas perguntas com algumas perguntas-chaves que levariam ao início da interação, como "Você gosta de cinema?" ou "Você sabia que aqui costumava ser um antigo cinema?".

A partir da reação da pessoa, seguia-se com a explicação do projeto ou então entendia-se que não havia o interesse da pessoa em prosseguir.

Na abordagem ao público, haviam várias respostas: alguns ignoravam, outros apenas encaravam e outros continuavam com a conversa, contribuindo também, contando suas experiências e memórias sobre o local.

A pessoas mais velhas que já haviam ido no cinema contavam como iam com a família ou namorado, falavam sobre os filmes que assistiram naquele local e até sobre outros cinemas que a cidade costumava ter, como o Cine Rialto, Acpulco, entre outros.

Já os mais jovens contavam sobre suas experiências com o Cine Campo Grande e o Cine Center, que são mais recentes. O fato

é que os cinemas de rua ainda são guardados com carinho nas lembranças da pessoas e costumavam ser visitados frequentemente, com seus preços mais acessíveis.

Atualmente, percebe-se um certo isolamento dos cinemas, que se encontram apenas dentro de shoppings. Isso faz com que essa experiência seja mais restrita principalmente à classes sociais mais altas, uma vez que seus valores aumentaram consideravelmente.

E é nesses conversas que podemos discutir sobre essas questões, propondo um pensamento mais crítica em relação ao acesso à cultura e entretenimento da cidade.



Figura 128: Interação com pedestres
Foto por Gilfranco Alves
Fonte: Acervo pessoal, 2024.



Figura 129: Explicação do projeto para as pessoas
Foto por Larissa Tiemi
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

Estas conversas também propõem uma ação de cidadania e uma aproximação da comunidade, de forma a voltar de estabelecer um senso de coletividade.

Por meio delas, podemos tanto comunicar e provocar mudanças como também aprender mais sobre a perspectiva de cada um.

Apenas a partir dessas interações podemos combater a sociedade do medo, que cada vez mais tende a nos isolar um dos outros, fazendo com que haja uma perda de vivência na cidade.

Dessa forma, percebe-se a necessidade de projetos que se voltem a esse novos problemas da sociedade, pensando nas principais nas próximas gerações e na marca que queremos deixar para elas.

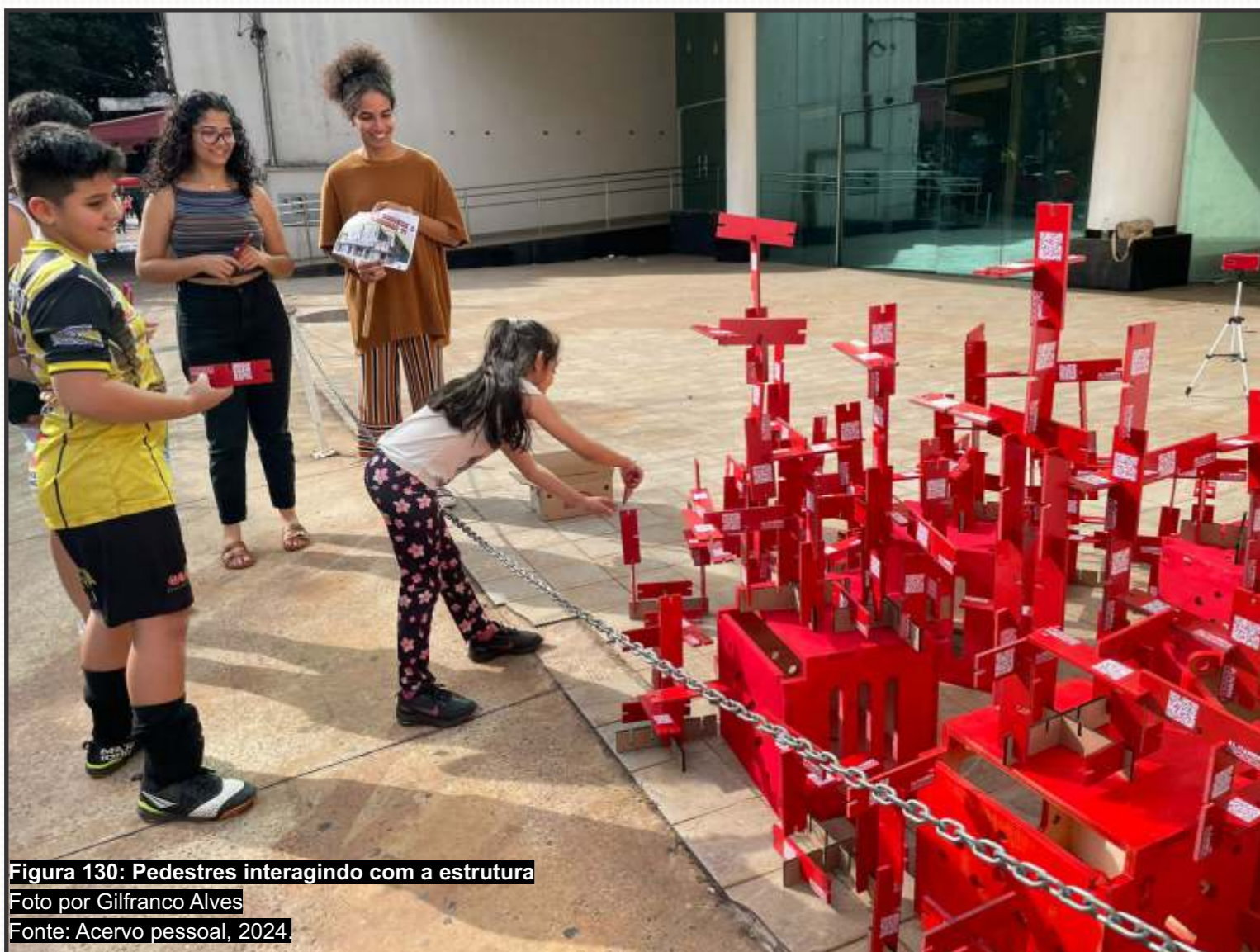


Figura 130: Pedestres interagindo com a estrutura
Foto por Gilfranco Alves
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

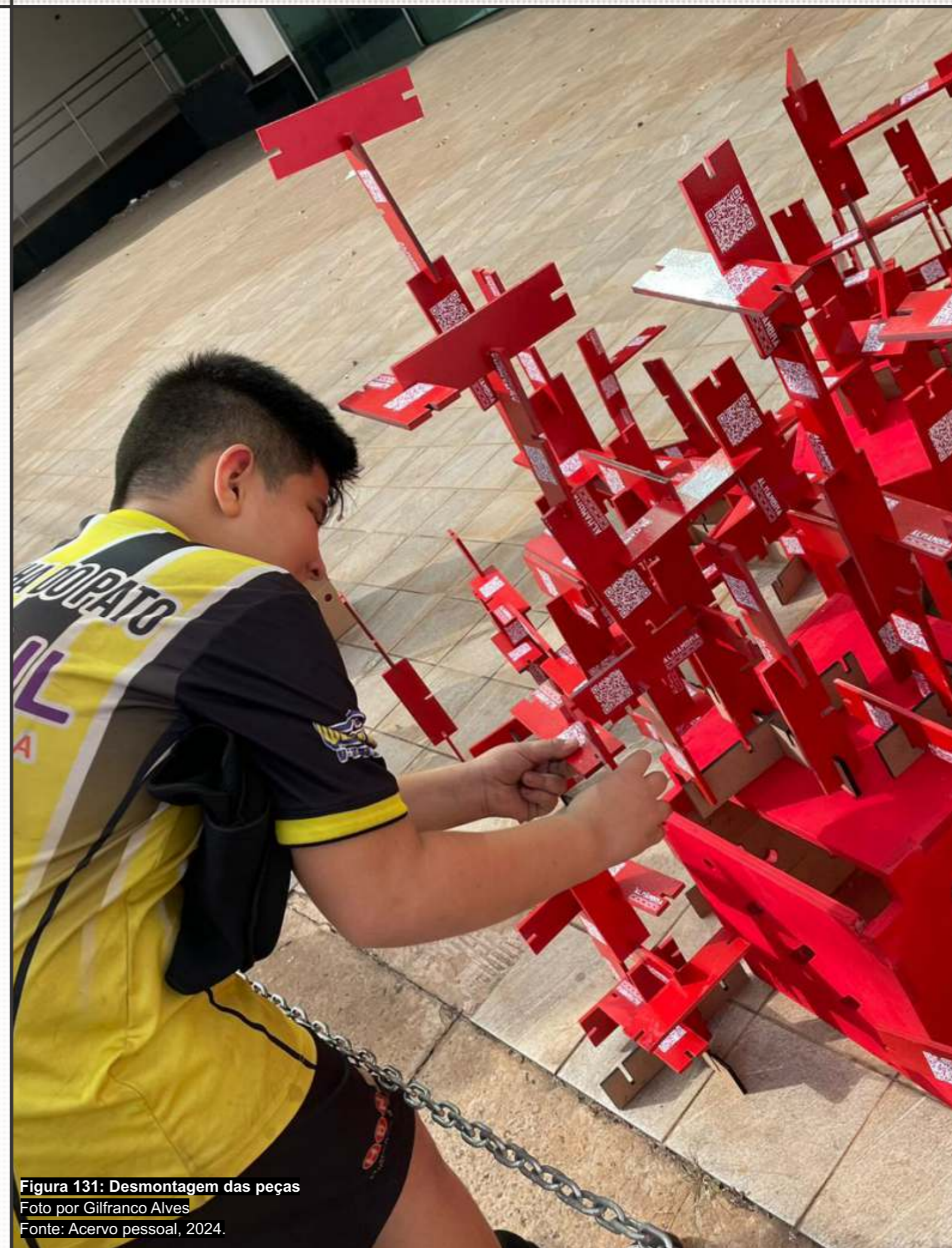


Figura 131: Desmontagem das peças
Foto por Gilfranco Alves
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

8. CONCLUSÃO

Diante de uma sociedade voltada para a produtividade e imediatismo, o trabalho propõe a desaceleração, já que apenas em passos lentos é possível enxergar o que em rápidas velocidades não podia ser percebido.

A partir desse conceito, foram desenvolvidas diferentes frentes ao longo do trabalho, a fim de criar um jogo que incentivasse a busca de memórias da cidade.

Assim, ao longo do trabalho, foi possível compreender que a arquitetura e urbanismo vai além do projeto de espaços, buscando por uma conexão entre a população e esta com sua identidade local.

No entanto, o que vemos atualmente é a falta desta conexões nos projetos e a falta de interesse públicas nessas questões. A arquitetura e urbanismo hoje se voltam para o capitalismo e consumismo, sendo percebidos de forma superficial, como elementos puramente estéticos e de ostentação.

Portanto, durante este estudo foram apresentadas novas formas de arquitetura, pensando como ela também pode ser um meio de manifestação e de críticas.

Enquanto o processo se mostrou instigante, também foi desafiador elaborar um projeto tão diferente daqueles propostos em sala de aula. Foram necessários desenvolver métodos e uma postura diferente na concepção da ideia.

Enquanto que a maior parte dos projetos desenvolvidos na academia se volta para o desenvolvimento de edificações permanentes, pensados para as pessoas, a arquitetura interativa é flexível e efêmera, colocando os usuários como co-autores do projeto.

Assim, o arquiteto sai de cena, tornando o projeto parte da cidade. E nesse sentido, as interações são imprevisíveis. As pessoas podem interagir com a estrutura. As pessoas podem ignorá-la. A estrutura pode se desmembrar ou então se tornar andarilha, sendo desmontada e montada em vários lugares. Órgãos públicos ou a vizinhança podem criar algum memorial a partir da espacialidade. Ou ela pode ser simplesmente esquecida ao passar do tempo.

Apesar disso, é inegável o legado do projeto: àqueles que escolheram participar do jogo e traçar o percurso, buscando as histórias de cada um dos cinemas, são



Figura 122: Foto da estrutura
Foto por Larissa Tiemi
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

apresentadas um novo olhar mais sensível e crítico a respeito dos espaços.

Conhecer e estudar a história de cada um daqueles cinemas foi um processo melancólico, descobrir seus auge e sucessos sabendo de seus mesmos fins: o abandono. Assim durante o trabalho, esses sentimentos e críticas foram transformados nos módulos, que representam um fragmento de memória de cada local.

O processo de prototipagem dessas peças e das estruturas foi outro desafio ao longo do estudo. A falta de equipamentos na universidade fez com que fosse necessário recorrer a empresas privadas para a produção, o que demandou mais tempo e recursos, que poderiam ter sido economizados caso houvesse um "Fab Lab" no campus.

Com o tempo restrito, foi apenas possível chegar a 4 protótipos, ainda não conseguindo alcançar o resultado esperado.

Contudo, a evolução dos protótipos é notável, sendo analisando tanto seus pontos positivos como negativos em uma espécie de relatório no capítulo de "Prototipagem". Espera-se que estes relatos de processos possa incentivar outras pesquisas a também compartilharem os erros e falhas encontrados durante seu desenvolvimento,

bem como as alterações e métodos usados para consertar esses pontos.

Além disso, o próprio trabalho busca relatar o processo de desenvolvimento do jogo e de cada uma de suas ferramentas. E mesmo após a conclusão deste estudo, ainda há a possibilidade de continuar o projeto, uma vez que neste trabalho, foi abordado apenas a rota de cinemas.

Em capítulos anteriores, foram indicados alguns outros trajetos no Centro que poderiam ser trabalhados, porém, várias outras possibilidades e categorias esperam para serem desvendadas.

Neste sentido, espera-se que "Side Quest CG" venha a incentivar outros projetos de exploração e percepção da cidade, assim como foi incentivado pelos que vieram antes dele.



Figura 123: Foto de todos os participantes da ação
Foto por Larissa Tiemi
Fonte: Acervo pessoal, 2024.

9. REFERÊNCIAS

Agência de Notícias MS. **Projeto do FIC Campo Grande a Pé apresenta o Centro Histórico de Campo Grande para a população**. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ms.gov.br/projeto-do-fic-campao-a-pe-apresenta-o-centro-historico-de-campo-grande-para-a-populacao/>. Acesso em: 14 ago 2023.

BENHAM, Kevin. **[ephemeral] space**. Brookings: Tedx Talks, 2016. 1 vídeo (16 min). Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=jQYal-J39_Y&t=878s Acesso em 17 nov 2023.

CARNEIRO, Gabriela Pereira. **Arquitetura interativa: contextos, fundamentos e design**. 2014. Tese (Doutorado em Design e Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

CARNEIRO, Gabriela Pereira. **Objetos interativos: design e tecnologias da informação e comunicação**. 2008. Dissertação (Mestrado em Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo) - Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2008.

CARVALHO JR, Fernando Camilo de. **Janes Walk CG - o Que é?** (Vídeo). 1 nov 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mLJGLbgaEck>. Acesso em: 15 abr 2024.

CELANI, Gabriela; PUPO, Regiane. **Implementando a fabricação digital e a prototipagem rápida em cursos de arquitetura: Dificuldades e Realidades In SIGraDi 2008** - [Proceedings of the 12th Iberoamerican Congress of Digital Graphics] Cuba, La Habana, 2008.

DOSIER, Michael; MUNDIM, Thiago; ANDRASEK, Alisa; HOSMER, Tyson; SZANYI, Ryan; VAN AMEIJDE, Jeroen. **Workshop 01 // Fabware**. AADRL, 2009.

DUARTE, Fábio. **Crise das matrizes espaciais: arquitetura, cidades, geopolítica, tecnocultura**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

FARIAS, Carol; GONÇALVES, André. **De Jane Jacobs aos Jane's Walk: uma defesa pela vitalidade urbana**. ArchDaily, 2016. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/787512/de-jane-jacobs-aos-janes-walk-uma-defesa-pela-vitalidade-urbana-carol-farias-e-andre-goncalves>. Acesso em: 15 abr 2024.

BIBLIOGRÁFICAS

FONTES, Adriana Sansão. PINA, João Pedro; PAIVA, Larissa Martins. **Urbanismo tático: X ações para transformar cidades**. Rio de Janeiro : Ed. UFRJ, 2021.

GATTUPALLI, Ankitha. **"O que é a gamificação urbana?"**. ArchDaily, 2022. (Trad. Bisineli, Rafaella) Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/989670/o-que-e-a-gamificacao-urbana>. Acesso em 14 abr 2024.

GRANDE, C. **O Urbanismo como modo de construção das várias identidades dos moradores de Brasília**. INTERAÇÕES, v. 2 n. 2 (2007): Dossiê: Educação e Contexto, p. 119-135, 11.

GRIFFITHS, Alyn. **Parc de la Villette redefined the meaning of urban parks, says Bernard Tschumi**. Dezeen, 2022. Disponível em: <https://www.dezeen.com/2022/05/05/parc-de-la-villette-deconstructivism-bernard-tschumi/>. Acesso em 14 abr 2024.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

KNOLL, Corina. **The Abandoned Luxury Towers That Graffiti Exposed**. The New York Times, 3 mar 2024. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2024/03/03/us/graffiti-downtown-la-skyscraper.html>. Acesso em 14 abr 2024.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora, 1999.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. Tradução de Maria Cristina Tavares Afonso. Lisboa: Edições 70, 1960.

MACHADO, Paulo Coelho. **Pelas ruas de Campo Grande**. 2. ed. Campo Grande, MS: IHGMS, 2008.

MENGES, Achim; SCHWINN, Tobias; KRIEG, Oliver David. **Advancing Wood Architecture**. Londres: Routledge, 2017.

Midiamax. **Onze anos após adquirir antigo Cine Campo Grande, Sesc-MS ainda não iniciou reforma.** Midiamax, Campo Grande, 06 ago. 2024. Disponível em: <https://midiamax.uol.com.br/cotidiano/2024/onze-anos-apos-adquirir-antigo-cine-campo-grande-sesc-ms-ainda-nao-iniciou-reforma/>. Acesso em: 13 mar. 2024.

MOLINERO, Bruno; PASSOS, Úrsula. **Boicotes virtuais se descolam de atos concretos e alimentam a intolerância.** Folha de S.Paulo, São Paulo, 30 dez 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/12/boicotes-virtuais-se-descolam-de-atos-concretos-e-alimentam-a-intolerancia.shtml>. Acesso em 14 ago 2023.

MOREIRA, Susanna. **Como o espaço transforma a arte: instalações site specific.** Archdaily, 2020. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/926347/como-o-espaco-transforma-a-arte-instalacoes-site-specific>. Acesso em 14 ago 2023.

MOREIRA, Susanna. **O que é placemaking?** Archdaily, 2021. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/960416/o-que-e-placemaking>. Acesso em 14 abr 2024.

NOJIMOTO, Cynthia. **Design para experiência: processos e sistemas digitais.** 2009. Dissertação (Mestrado em Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo) - Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2009.

PARENTE, André (Org.). **Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação.** Porto Alegre: Sulina, 2013.

PARENTE, André. **Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade** In: PARENTE, André (Org.). **Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação.** Porto Alegre: Sulina, 2013, p. 94.

PINHEIRO, Marinete; FISCHER, Neide. **Salas de sonhos - história dos cinemas de Campo Grande.** Campo Grande: UFMS, 2008.

PUPO, Regiane Trevisan. **Inserção Da Prototipagem E Fabricação Digitais No Processo De Projeto: Um Novo Desafio Para O Ensino De Arquitetura.** Tese de Doutorado (Arquitetura e Construção). Universidade Estadual de Campinas (Faculdade De Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo). Campinas, 2009.

RABELO, Nathália. **Em obras há 14 anos, 'calote' impede inauguração do Hotel El Kadri em Campo Grande.** Midiamax, 2023. Disponível em: <https://midiamax.uol.com.br/cotidiano/2023/em-obras-ha-14-anos-calote-impede-inauguracao-do-hotel-el-kadri-em-campo-grande/>. Acesso em 14 abr 2024.

Richard Serra's Urban Sculpture: An Interview, Richard Serra and Douglas Crimp (julho de 1980), in Richard Serra: Interviews, Etc., 1970-1980. Yonkers: Hudson River Museum, 1980: 168.

SÁ, Flaviana Miranda da Silva de. **(Re)territorialização do espaço cinematográfico de Campo Grande-MS: história e cultura na perspectiva do desenvolvimento local.** 2013. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Local) – Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande, 2013.

SCHIRRMANN, Eduardo. **A colisão das Fake News com o princípio da liberdade de expressão na sociedade de informação.** Tese (Mestrado em Demandas Sociais e Políticas Públicas) - Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, Santa Cruz do Sul, 2019.

SOUZA, Eduardo. **"Clássicos da Arquitetura: Parc de la Villette / Bernard Tschumi".** ArchDaily, 2013. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-160419/classicos-da-arquitetura-parc-de-la-villette-slash-bernard-tschumi>. Acesso em: 16 abr. 2024.

TARDIVO, Jessica Aline; PRATSCHKE, Anja. **Cidade como lugar de memórias.** Revista Memória em Rede, v. 8, n. 15, 2016.

The Municipal Art Society of New York. Next Week: Jane's Walk NYC (from Home!). Nova York, 2020. Disponível em: <https://www.mas.org/news/next-week-janes-walk-nyc-from-home/>. Acesso em 14 abr 2024.

TOURINHO, Helena. **Uma breve história das cidades-satélites de Brasília.** Archdaily, 2023. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/998586/uma-breve-historia-das-cidades-satelites-de-brasilia>. Acesso em 09 mar 2024.

WOODS, Lebbeus. **Radical Reconstruction.** Nova York: Princeton Architectural Press, 1997.



!

**GAME
COMPLETED!**

OBRIGADA POR JOGAR!