



Desenho e experiência do utilizador no desenho do espaço público.

Pedro Soares Neves

CIEBA/FBAUL, ITI/LARSyS, Universidade de Lisboa, Portugal

<https://orcid.org/0000-0003-3767-9785>

Resumo:

Este artigo reflete a investigação sobre como o desenho pode ser usado para incluir a experiência do utilizador do espaço urbano nas profissões de planeamento baseadas no desenho, tais como design ou arquitetura. A participação dos utilizadores na configuração do espaço público é aqui interpretada como um catalisador para a mudança social. A ênfase da investigação é feita em “como o desenho pode ser usado para incluir a experiência do utilizador”.

Esta investigação é feita no contexto de uma interpretação empírica e especulativa de uma realidade baseada em factos: imagine-se que os contribuintes suportam o orçamento do contínuo processo de limpeza da cidade, destinado a apagar sinais de uso, graffiti ou objetos fora do lugar (considerados lixo). Nota a fazer, que estas operações são paralelas, não nucleares, aos serviços convencionais de recolha de resíduos e outros descartes.

Imagine-se que parte deste orçamento é usada para “processos de mediação”, nomeadamente com algumas das pessoas que afirmam intervir ilegalmente na cidade. Programas como “camiões de arte”, “city canvas” ou outras iniciativas de “legalização”. Iniciativas com boa intenção, aparentemente na direção correta, mas que ao mesmo tempo induzem em erro, criando a ilusão (ou realidade em alguns casos) de um mercado de arte em torno de sinais de necessidade humana que têm de ser abordados noutra lugar (melhores empregos, educação, habitação e cuidados de saúde).

Imagine-se que, para estes detentores do orçamento, “arte na cidade” só ocorre quando é sancionada, sem consciência do oxímoro: o que é ilegal não pode ser sancionado, ou se é sancionado não é ilegal.

Agora imagine-se que a arte ready made é uma realidade, que a arte é tudo, que a vida é arte, que a cidade pode ser um parque de diversões e que os nossos arquitetos e designers estão à altura da tarefa de incluir todos no processo de desenho e manutenção dos nossos espaços públicos.

Neste contexto específico, ao perguntar como o desenho pode ser usado para incluir a experiência do utilizador, encontramos uma viagem caleidoscópica cronológica e geográfica através de ferramentas para incluir utilizadores no desenho e manutenção de espaços públicos. Em particular, a maturidade da experiência digital do utilizador e o uso amplo, aliados a abordagens de design sistémico, estão a criar condições de melhor inclusão das necessidades do utilizador como boas práticas.

Espera-se que este artigo ajude nas melhores utilizações do orçamento dos “processos de mediação” e em como envolver melhor os utilizadores na conceção sustentável e manutenção dos espaços públicos.

Palavras-chave: mediação; limpeza de graffiti; desenho; participação; design; arquitetura.

Drawing and User Experience in the Design of Public Space

Abstract

This article reflects on research into how drawing can be used to incorporate the user experience of urban space into drawing-based planning professions, such as design and architecture. User participation in the configuration of public space is interpreted here as a catalyst for social change. The research places particular emphasis on how drawing can be used to include user experience.

This investigation is conducted within the context of an empirical and speculative interpretation of a fact-based reality. Let us imagine that taxpayers support the budget for the continuous city-cleaning process aimed at erasing signs of use, graffiti, or objects out of place (considered waste). It should be noted that these operations are parallel, rather than central, to conventional waste collection and disposal services.

Let us further imagine that part of this budget is allocated to “mediation processes,” namely with some of the individuals who claim to intervene illegally in the city. Programmes such as “art trucks,” “city canvas,” or other “legalisation” initiatives may be well intentioned and seemingly headed in the right direction, yet at the same time they can be misleading, creating the illusion (or, in some cases, the reality) of an art market around signs of human need that should be addressed elsewhere—through better jobs, education, housing, and healthcare.

Imagine, moreover, that for those who control this budget, “art in the city” only exists when it is sanctioned, without awareness of the oxymoron involved: what is illegal cannot be sanctioned, and if it is sanctioned, it is no longer illegal.

Now imagine that ready-made art is a reality, that art is everything, that life itself is art, that the city can function as a playground, and that our architects and designers are capable of including everyone in the process of designing and maintaining public spaces.

Within this specific context, by asking how drawing can be used to include user experience, we encounter a kaleidoscopic journey—chronological and geographical—through tools designed to involve users in the design and maintenance of public spaces. In particular, the maturity and widespread adoption of digital user experience practices, combined with systemic design approaches, are creating conditions for better inclusion of user needs as best practices.

It is hoped that this article will contribute to more effective use of budgets allocated to “mediation processes” and to improved ways of engaging users in the sustainable design and maintenance of public spaces.

Keywords

Mediation; Graffiti cleaning; Drawing; Participation; Design; Architecture

1 – Introdução

Este artigo reflete a investigação sobre como o desenho pode ser usado para incluir a experiência do utilizador do espaço urbano nas profissões de planeamento baseadas no desenho, tais como design ou arquitetura. A estrutura

deste oscila entre desenho e experiência do utilizador como campos de conhecimento. Estes são colocados em contacto com profissões baseadas no desenho que são responsáveis pelo ambiente construído.

2 – O que é (contexto, estado da arte)

2.1 – Desenho

As teorias do desenho tiveram os seus primeiros proponentes no Renascimento. Giorgio Vasari chamou ao desenho, ou *disegno*, “o pai das nossas três artes: arquitetura, escultura e pintura”. Ingres (século XIX) afirmou que “o desenho é a probidade da arte”, dando espaço ao seu papel no pensamento visual. No modernismo, Paul Klee (1925) em *Pedagogical Sketchbook* e Wassily Kandinsky (1926) em *Point and Line to Plane* afirmaram o desenho como uma linguagem por direito próprio.

No século XX, com a Semiótica e autores como Roland Barthes (1964) e Umberto Eco (1976), o desenho emerge como um “sistema de signos visuais” com códigos de interpretação cultural. Nelson Goodman (1968), em *Languages of Art*, identifica sistemas notacionais e não notacionais. Comparando com sistemas de escrita, o desenho é denso sintática e semanticamente; pequenas alterações no desenho alteram drasticamente o significado.

Michael Baxandall (1985), em *Patterns of Intention: On the Historical Explanation of Pictures*, sugere que o desenho não é apenas físico, mas sobretudo um processo cognitivo e perceptivo de organização de informação visual. “Desenho é a inscrição estruturada de informação ótica numa superfície, traduzindo a entrada perceptiva em marcas gráficas que funcionam tanto como representações como instrumentos de cognição visual”.

E.H. Gombrich (1960) em *Art and Illusion* identificou como o desenho é condicionado pela percepção, e John Willats (1997) investigou como o desenho funciona como um modelo visual, criando a distinção entre projeção e expressão.

A recente cognição incorporada (Noë, 2004), identifica o desenho como um “processo enativo”, colocando a resistência material e a interação corporal como responsáveis por moldar o envolvimento cognitivo com a forma.

Estudos contemporâneos em neurociência (Zaidel, 2014) indicam que o desenho ativa áreas do cérebro relacionadas com função motora, memória e raciocínio espacial; desta forma, o desenho é mais do que um processo de criação de imagem — é uma ferramenta de pensamento.

Com o domínio digital, dimensões algorítmicas e procedurais surgem: investigação (Paul Duncum, 2010) indica que interfaces digitais transformam os aspetos hápticos e materiais do desenho, alterando os meios “tradicionais”, e o desenho assistido por IA está a redefinir o papel do autor (Hansen, 2015).

2.2 – Experiência do Utilizador

A otimização do local de trabalho e a engenharia de fatores humanos, com abordagens científicas de Frederick Winslow Taylor (Scientific Management, 1911) e Frank e Lillian Gilbreth (Time and Motion Studies), abriram o caminho para a ergonomia inicial. Na Segunda Guerra Mundial, a usabilidade no design de aviões e equipamentos militares foi crítica, levando ao estudo formal da interação humano-máquina (HMI). A psicologia cognitiva (Chomsky, Neisser) e a cibernética (Wiener, Ashby) no século XX deram novas perspetivas sobre percepção, memória e tomada de decisão. Stuart Card, Thomas Moran e Allen Newell (*The Psychology of Human-Computer Interaction*, 1983) e Donald Norman (*The Design of Everyday Things*, 1988) começaram a usar a designação UX na investigação HCI, referindo-se a modelos mentais, affordances e heurísticas de usabilidade no design de interfaces.

Nos anos 1990, com a World Wide Web e interfaces gráficas (GUI), emergiram metodologias de usabilidade digital. Jakob Nielsen, figura chave nos estudos de usabilidade, enfatizou avaliação heurística e princípios de design de interação, moldando o UX como disciplina formal dentro do design digital.

À medida que o UX amadureceu no espaço digital, as suas metodologias começaram a influenciar experiências não digitais, particularmente no design de serviços, arquitetura, ambientes comerciais e espaço público. O foco em experiência multisensorial, psicologia

comportamental e design participativo impulsionou novas aplicações para além do software e interfaces web. O léxico UX, como *wayfinding*, *affordances* e cognição espacial, é também partilhado conceptualmente e aplicado no desenho do ambiente construído para otimizar movimento, interação e envolvimento emocional.

O UX no espaço público deve ser onde designers estudam ergonomia social, comportamento cultural e necessidades dos utilizadores para criar espaços urbanos inclusivos e participativos.

Mas indústrias como retalho e turismo são as que adotaram princípios de UX para melhorar jornadas físicas do cliente. Conceitos como design emocional, carga cognitiva e interação sem fricção são aplicados em:

- layouts de lojas, otimização de fluxo de clientes, integração de pontos digitais;
- design de hotéis e restaurantes focado em interações de serviço intuitivas e otimização da atmosfera.

2.3 – Profissões que moldam o ambiente construído e o espaço público e a sua relação com o desenho

Como descrito acima, o desenho funciona tanto como quadro conceptual como meio comunicativo. O desenho é central no diálogo entre imaginação, precisão técnica e interação humana com o espaço. Arquitetos, urbanistas, designers de paisagem e engenheiros civis dependem do desenho para visualizar, analisar e construir espaços que definem a experiência humana.

No contexto do desenho do ambiente construído, e olhando para o desenho como ferramenta cognitiva e comunicativa, pode identificar-se nele uma forma de explorar relações espaciais, padrões de movimento e interações à escala humana. Por outro lado, também serve como ferramenta de colaboração e decisão, transformando ideias em linguagem visual compreensível por *stakeholders*, assegurando clarificação de detalhe construtivo.

Cada profissão que utiliza desenho no desenho do espaço público tem uma abordagem diferente.

– Alguns arquitetos usam o desenho para conceptualizar edifícios e a sua relação com espaços públicos.

– Urbanistas podem desenhar para definir hierarquias espaciais ou fluxos.

Técnicas como desenhos de análise de sítio, planos-mestre e cortes de rua ajudam a visualizar escala, densidade e acessibilidade em contextos urbanos.

– Para arquitetos paisagistas, o desenho pode ser usado para conceber espaços verdes, praças e ambientes naturalistas dentro de contextos urbanos; esboços manuais ajudam a visualizar a interação entre vegetação, utilizador e elementos arquitetónicos e urbanos.

– Engenheiros civis e planeadores de infraestruturas usam desenho técnico (CAD, GIS) para planear e implementar redes de transporte, sistemas de drenagem e utilidades públicas; diagramas e estudos seccionais asseguram segurança, eficiência e integridade estrutural.

Além de tudo isto, e por vezes em relação com isto, podemos encontrar artistas profissionais ou mediadores comunitários também a usar o desenho como meio expressivo e comunicativo, por exemplo como ferramenta participativa.

2.4 – Práticas participativas

Nas sociedades pré-industriais, a maioria das praças públicas, mercados e ruas eram desenhados através do envolvimento direto local. A necessidade das pessoas moldou o peculiar (hoje atração turística) desenho intrincado de ruas estreitas das cidades medievais europeias, mais ou menos distorcendo a fundação romana regular quando existia.

Com o surgimento da industrialização veio o planeamento urbano moderno nos séculos XIX e início do XX. O desenho urbano tornou-se cada vez mais centralizado, dirigido por especialistas e desligado das vozes locais. A necessidade das pessoas tornou-se dissociada da

construção direta do espaço público físico. A necessidade das pessoas passou a ser mediada por instrumentos burocráticos como regulamentos de zoneamento.

O planejamento ignorou frequentemente dinâmicas sociais e culturais, resultando em espaços públicos alienantes e deslocamento de comunidades locais. A demolição de bairros vibrantes em favor de autoestradas e projetos habitacionais (ex., projetos de renovação urbana de Nova Iorque nos anos 1950–60) levou a forte reação e à exigência de abordagens mais inclusivas e participativas. Infelizmente, este raciocínio “hard core” puramente para lucro imobiliário ainda prospera no século XXI, sendo possível usar este tipo de lógica especulativa imobiliária global que não só ignora dinâmicas sociais e culturais mas negligencia inteiramente grupos étnicos, governos e nações.

2.4.1 – A Ascensão do Design Participativo (1960–1980): Desafiando o Planejamento Top-Down

O aumento da defesa do urbanismo de base, durante as décadas de 1960 e 1970, marcou um ponto de viragem no desenho do espaço público. Este período viu o surgimento do urbanismo ativista, planejamento comunitário e metodologias participativas em resposta a projetos de renovação urbana que frequentemente deslocaram populações marginalizadas. Alguns trabalhos pioneiros devem ser mencionados a este propósito.

Jane Jacobs (1961), em *The Death and Life of Great American Cities*, criticou o planejamento modernista por desconsiderar o conhecimento local e as experiências urbanas quotidianas. Defendeu “olhos na rua”, desenvolvimento de uso misto e caminhabilidade – princípios ainda centrais no urbanismo participativo. Christopher Alexander (1977) introduziu *A Pattern Language*, uma caixa de ferramentas para desenhar espaços centrados no ser humano com contributo dos utilizadores. O seu trabalho enfatizou desenhar de baixo para cima, onde as pessoas moldam os seus ambientes com base na experiência vivida. Sherry Arnstein (1969) desenvolveu a *Ladder of Citizen Participation*, uma estrutura que ilustra diferentes níveis de envolvimento comunitário na tomada de decisão,

desde consulta simbólica até plena capacitação. O *advocacy planning* também emergiu, com profissionais a trabalhar junto de comunidades para garantir que as suas necessidades fossem representadas nas políticas urbanas. Em cidades como Porto Alegre, Brasil, experiências precoces com orçamento participativo permitiram que cidadãos influenciassem como fundos públicos eram alocados para melhorias urbanas.

Em alguns lugares, durante os anos 1990 e 2000, práticas participativas tornaram-se mais estruturadas e institucionalizadas. Governos e planeadores urbanos passaram a reconhecer o valor do envolvimento comunitário no desenho do espaço público. Desenvolvimentos importantes incluíram duas tendências principais.

Urbanismo tático (2000s): intervenções de curto prazo, lideradas pela comunidade – como parques temporários, pintura de rua e *DIY placemaking* – demonstraram como mudanças rápidas e de baixo custo poderiam melhorar espaços públicos. Esta abordagem, popularizada por grupos como Better Block e Rebar (*Park(ing) Day*), enfatizou participação prática em vez de esperar por processos de planejamento de grande escala.

Participação melhorada pela tecnologia: o surgimento de SIG, inquéritos digitais e plataformas de envolvimento online tornou a participação mais acessível. Ferramentas de mapeamento interativo permitiram que cidadãos propusessem melhorias no espaço público, influenciando a tomada de decisões ao nível municipal.

Cidades em todo o mundo enfatizam agora abordagens de “direito à cidade”, garantindo que os espaços públicos sirvam comunidades diversas, em vez de reforçar urbanismo excludente.

A evolução do desenho participativo do espaço público reflete uma mudança mais ampla do urbanismo top-down para o *placemaking* liderado pela comunidade. Enquanto práticas iniciais surgiram como resistência à renovação urbana modernista, metodologias contemporâneas aproveitam ferramentas digitais, intervenções táticas

e ativismo social para criar ambientes urbanos mais responsivos, inclusivos e sustentáveis.

3 – Experiência do utilizador, affordances e graffiti

3.1 – Affordances em UX e no Ambiente Construído

A ideia de “affordances” vem originalmente do trabalho de James J. Gibson em psicologia ecológica (1979), onde ele a usou para descrever as ações potenciais que um ambiente ou objeto torna possíveis. Mais tarde, Donald Norman trouxe o conceito para o campo do design – particularmente em *The Design of Everyday Things* (1988) – para explicar como os utilizadores entendem intuitivamente o que podem fazer com uma interface ou objeto.

Quando aplicamos este pensamento ao espaço urbano, as *affordances* moldam a forma como as pessoas se movem e utilizam o ambiente construído. Um banco convida a sentar, escadas convidam a subir, e uma parede pode significar um limite. Mas estas interpretações não são estáticas. As pessoas desafiam-nas. Graffiti e street art, por exemplo, desafiam estes usos pretendidos – transformando superfícies pensadas para separação ou ordem em telas para expressão, diálogo ou protesto.

3.2 – Graffiti como um Ato de Re-Affordance

Writers de graffiti, taggers e street artists frequentemente reclamam elementos da paisagem urbana, usando-os de formas que perturbam o seu propósito original. Este ato pode ser visto como uma espécie de “re-affordance” – uma reinterpretação de como um objeto ou espaço pode ser usado, frequentemente através de intervenção criativa ou subversiva.

Tomemos paredes e fachadas, por exemplo. Estas são tipicamente associadas a limites, privacidade ou contenção. Mas uma vez marcadas com graffiti, tornam-se plataformas de visibilidade e expressão. Outdoors, concebidos para projetar mensagens comerciais, são frequentemente apropriados – através de táticas como *subvertising* ou *culture jamming* – para provocar reflexão em vez de vender produtos. Mesmo transportes públicos, como comboios e carruagens de metro, que deveriam

servir apenas para mover pessoas de um lado para o outro, foram transformados em galerias móveis ou em afirmações de presença territorial.

Em cada caso, a forma como experienciamos a cidade muda. Estas intervenções obrigam passageiros, peões e responsáveis municipais a repensar para que servem as superfícies urbanas – e quem tem o direito de definir o seu significado.

Graffiti não é simplesmente marcar paredes ou quebrar regras – é uma forma de envolver-se com o espaço público que desafia ideias convencionais sobre como o suporte deveria funcionar. Onde, por exemplo, o design urbano tipicamente enfatiza ordem através de sinalização, sistemas de *wayfinding* e consistência visual, o graffiti introduz uma forma de interação de base.

Writers de graffiti tornam-se intimamente familiarizados com a fisicalidade da cidade – entendendo como diferentes superfícies absorvem tinta, como as latas de spray se comportam em várias condições climáticas, e como as texturas afetam a produção do traço.

Artistas estão cada vez mais a misturar métodos analógicos e digitais para criar experiências urbanas estratificadas que vão para além da marca visível.

4 – Os recursos para processar a mudança

Muitas cidades alocam recursos financeiros significativos para programas contínuos de limpeza urbana, destinados a apagar graffiti, sinais de desgaste e objetos fora do lugar no espaço público. Embora estes esforços sejam apresentados como necessários para a manutenção urbana, atratividade turística e ordem pública, muitas vezes funcionam como despesas mal direcionadas que poderiam ser redirecionadas para intervenções urbanas participativas e comunitárias.

Por exemplo, em vez de tratar vestígios de interação pública como incómodos a serem apagados, as cidades poderiam reorientar esses orçamentos para mediação, diálogo e práticas participativas de desenho que envolvam comunidades na co-criação de espaços públicos.

Muitas cidades gastam milhões anualmente em remoção agressiva de graffiti, lavagens de alta pressão e esterilização do espaço público, frequentemente contratando empresas privadas com soluções de curto prazo e repetitivas que falham em abordar as causas profundas das marcas no espaço público.

Por exemplo, Paris e Londres gastam cada uma mais de 20 milhões de euros anualmente na remoção de graffiti, mas novas peças reaparecem quase tão rapidamente quanto são apagadas. Em São Paulo, o controverso programa “Cidade Linda” focou-se fortemente na limpeza visual, muitas vezes à custa de políticas urbanas mais inclusivas – visando street art e expressões informais de forma que afetou desproporcionalmente comunidades marginalizadas.

Em vez de investir no envolvimento local ou promover diálogo sobre espaço público e expressão, fundos públicos são repetidamente canalizados para soluções de curto prazo que, em última análise, mudam muito pouco.

4.1 - Uma Visão Alternativa: Da Eliminação ao Envolvimento, uma Ilusão de Inclusão

Por exemplo, cidades como Melbourne e Montreal legalizaram street art em zonas designadas, usando antigos orçamentos de remoção de graffiti para financiar iniciativas de arte pública; ou o Urban Art Funding de Berlim que apoia murais liderados pela comunidade que incorporam histórias e narrativas locais. Outros exemplos podem encontrar-se no Graffiti Dialogue Project de Amsterdão, que oferece formação a jovens artistas, integrando o seu trabalho em comissões oficiais da cidade; ou no programa “Graffiti Tours” de Bogotá, que transformou o street art antes criminalizado num ativo cultural reconhecido. Os exemplos estão por todo o lado.

À medida que as despesas de limpeza urbana frequentemente reforçam o controlo top-down em vez de promover co-criação. Em vez de ver as marcações públicas como problemas a serem apagados, em alguns casos as cidades reconhecem-nas como expressões de vida urbana que podem ser geridas através de participação em vez de repressão. Redirecionar orçamentos de limpeza

para mediação, desenho participativo e envolvimento comunitário garante que o espaço público permaneça dinâmico, inclusivo e reflexo das pessoas que o habitam.

À medida que cidades em todo o mundo implementam programas de mediação destinados a colmatar a lacuna entre intervenções urbanas não autorizadas – como graffiti, street art e ocupações informais do espaço público – e estéticas urbanas institucionalizadas. À primeira vista, estes programas parecem mover-se na direção certa, reconhecendo o potencial criativo das intervenções urbanas de base e integrando-as no planeamento municipal.

No entanto, uma análise crítica revela contradições fundamentais: em vez de abordar as causas pelas quais as pessoas intervêm ilegalmente na cidade, estes programas frequentemente criam uma ilusão de mercado de arte em torno de sinais de desigualdades sociais e económicas mais profundas – como falta de acesso à habitação, educação, emprego e cuidados de saúde. Ao fazê-lo, desviam a atenção de questões estruturais enquanto simultaneamente mercantilizam atos de dissidência.

Programas de mediação frequentemente assumem a forma de iniciativas de “legalização”, onde governos municipais, patrocinadores corporativos ou instituições culturais convidam aqueles que eram anteriormente considerados atores ilegais a participar em projetos controlados. Embora estes esforços de mediação possam parecer progressivos, acabam por diagnosticar mal as questões centrais que levam a intervenções não autorizadas na cidade. Oferecem reconhecimento temporário, mas não mudança estrutural.

Muitos programas de mediação oferecem aos artistas visibilidade, comissões ou bolsas, mas não abordam as condições precárias que os levaram a intervir no espaço público em primeiro lugar. Os artistas permanecem vulneráveis, dependentes de projetos periódicos em vez de condições económicas estáveis.

Marcações não autorizadas, graffiti e ocupações emergem frequentemente como manifestações de angústia social

e económica. Programas que as enquadram como ativos artísticos transformam sinais de protesto, necessidade e sobrevivência em decoração, tornando-os lucrativos para o próprio sistema que criticam.

A presença de espaços urbanos deteriorados, edifícios abandonados e comunidades economicamente marginalizadas cria um espetáculo do qual mercados culturais podem extrair valor. Em muitas cidades, a street art foi totalmente absorvida pela economia da arte e do turismo, enquanto as pessoas que originalmente moldaram esses espaços são deslocadas por rendas crescentes.

Os desafios reais que afetam aqueles que intervêm ilegalmente na cidade — falta de emprego, acesso à educação, instabilidade habitacional e repressão policial — raramente são abordados por estes programas. Em vez disso, funcionam como “ferramentas de pacificação social”, oferecendo inclusão limitada em programas culturais enquanto evitam reformas económicas e políticas mais difíceis.

4.2 Abordagens Alternativas: Para Além da Mediação, Rumo à Mudança Estrutural

Para que programas de mediação tenham um impacto significativo, precisam de ir além da legitimação estética e contribuir para melhorias urbanas sistémicas. Em vez de gastar milhões na remoção de graffiti, embelezamento e programas de “art-washing”, as cidades deveriam redirecionar fundos para habitação acessível, bolsas de estudo e apoio a microempresas para trabalhadores culturais.

Em vez de selecionar quais expressões urbanas são aceitáveis, as cidades deveriam implementar políticas que descriminalizem as marcações públicas enquanto abordam as condições sociais que lhes dão origem. Em vez de enquadrar graffiti e práticas urbanas informais como problemas a serem resolvidos, as cidades deveriam vê-los como indicadores de necessidades espaciais — onde é que as pessoas marcam, se reúnem e reaproveitam espaços, e porquê? As políticas de design deveriam emergir de processos participativos, não de iniciativas culturais top-down.

Não é fácil clarificar a relação. O que é que os decisores realmente pensam? A própria pergunta assume que os decisores políticos possuem uma postura unificada ou clara sobre um determinado tema. No entanto, pode questionar-se se os decisores são tão informados, coerentes ou consistentes quanto a pergunta implica. Os decisores políticos são frequentemente influenciados por uma mistura de pressões políticas, económicas e sociais, o que pode levá-los a mascarar as suas opiniões reais ou até a desconhecer as contradições presentes nas suas próprias posições. Além disso, o que dizem em público (por exemplo, ao defender certas políticas) pode diferir significativamente das suas opiniões privadas ou das motivações reais por trás das suas decisões. Estão genuinamente preocupados com a comunidade, ou estão simplesmente a navegar dinâmicas de poder, opinião pública ou interesses económicos? E se as suas perceções se basearem em estereótipos, preconceitos ou compreensões incompletas sobre arte, cultura ou dinâmicas urbanas?

Ao enquadrar a arte como algo que só pode “existir” ou “ter importância” quando autorizado pelo Estado, a afirmação ignora a história e a realidade contemporânea da arte pública frequentemente não sancionada — como street art, graffiti ou instalações guerrilha. A suposição de que a arte na cidade deve ser sancionada ignora o potencial da arte para desafiar o status quo, questionar a autoridade e provocar reflexão. A arte pública não precisa de aprovação estatal para ser significativa; muitas vezes, o poder da arte reside precisamente na sua capacidade de existir fora ou em oposição aos limites oficiais.

O que é ilegal não pode ser sancionado, ou se é sancionado, então deixa de ser ilegal. Este oxímoro aponta para a contradição inerente na ideia de arte “ilegal” ser “sancionada” pelas autoridades. Se a arte é ilegal, não pode simultaneamente receber aprovação oficial, já que o ato de sancionar anularia o seu estatuto ilegal. Mas o que acontece quando uma obra é inicialmente ilegal, mas mais tarde a lei ou a política muda para a acomodar? Isto levanta questões mais profundas sobre a fluidez das normas legais e culturais — o que constitui “ilegalidade”

na arte, e podem esses limites mudar? Como medimos o valor da arte, e o seu estatuto de “legal” ou “ilegal” influencia esse valor?

4.3 Enquadramento Final

Imagine um mundo onde a noção de “ready-made” não é apenas uma provocação do início do século XX, mas uma lente através da qual entendemos toda a paisagem urbana. Uma realidade onde tudo tem potencial para ser arte; onde a vida quotidiana não é apenas vivida, mas composta; onde a cidade se torna uma plataforma para experimentação, jogo e co-criação. Neste mundo, o ambiente construído não é apenas projetado para as pessoas – é criado com elas. Arquitetura e design urbano são reinventados como práticas coletivas e inclusivas, com cidadãos atuando não só como utilizadores, mas como autores do espaço.

Este enquadramento conceptual encontra raízes nos impulsos radicais das vanguardas do início do século XX. O gesto subversivo de Marcel Duchamp ao colocar um urinol numa exposição de arte (*Fountain*, 1917) permanece um dos atos mais influentes na redefinição da arte. Ao afirmar que o contexto e a intenção poderiam conferir estatuto artístico a objetos comuns, Duchamp e os dadaístas perturbaram os mecanismos de legitimação do mundo da arte e desafiaram a separação entre produção artística e vida quotidiana (Camfield, 1989; Kuenzli, 1989).

O movimento Dada, nascido da desilusão após a Primeira Guerra Mundial, foi tanto uma crítica social quanto estética. Zombava do racionalismo e da ordem que tinham conduzido à destruição em massa, promovendo espontaneidade, absurdo e antiarte. A rejeição dadaísta da forma tradicional paralela a necessidade contemporânea de reavaliar práticas de design urbano que priorizam ordem, controlo e lucro em detrimento da comunidade e criatividade (Richter, 1965).

Mais tarde, no século XX, a conceção de Art Brut de Jean Dubuffet – arte feita por outsiders do establishment cultural, incluindo pacientes psiquiátricos, prisioneiros e autodidatas – expandiu ainda mais essa crítica. Para Dubuffet, a criatividade autêntica não estava limitada

pela convenção e emergia frequentemente daqueles excluídos das narrativas culturais dominantes (Peiry, 2001). Transposto para o urbanismo, este insight sugere que formas informais, não sancionadas ou marginais de expressão – como graffiti, memoriais espontâneos ou abrigos improvisados – devem ser vistas não como sinais de desordem, mas como formas vernaculares de arte e cidadania.

Entretanto, a ascensão da performance e dos happenings nos anos 1950 e 60 ofereceu um enquadramento que percebia o espaço público não como pano de fundo, mas como local ativo de encontro. Os happenings de Allan Kaprow, muitas vezes encenados em ruas, lojas ou outros espaços não artísticos, borravam fronteiras entre performers e público, artistas e participantes (Kaprow, 1993). Ecoavam conceitos situacionistas como a *dérive* – uma deriva pela cidade guiada pelo afeto em vez da função (Debord, 1958). Juntas, estas práticas defendiam uma arte efémera, participativa e profundamente enraizada nos ritmos da vida quotidiana.

Estas ideias ressoam com o campo mais recente da arte participativa e socialmente engajada, no qual a linha entre artista e membro da comunidade é deliberadamente desfocada. Claire Bishop (2012) argumenta que estas práticas enfatizam processo sobre produto e interação social sobre autonomia estética – uma dinâmica adequada para repensar o espaço público. Em vez de tratar a cidade como um contentor neutro ou uma grelha funcional, a arte participativa trata-a como um meio em si – uma tela de criação coletiva de significado.

Esta visão também se alinha com uma mudança na teoria urbana em direção à cocriação e democratização do design. A noção seminal de Henri Lefebvre do direito à cidade (Lefebvre, 1996) argumentava que o espaço urbano não é apenas algo a ser consumido, mas algo a ser produzido coletivamente. É um produto social que pertence a todos, não apenas aos poderosos. Mais recentemente, teóricas como Jane Rendell (2006) exploraram interseções entre práticas espaciais críticas e pensamento feminista, propondo que a arquitetura e a arte pública devem tornar-se responsivas, dialógicas

e situadas — sempre conscientes de quais vozes são incluídas e quais são silenciadas.

O urbanismo inclusivo também se inspira em práticas comunitárias, nas quais o processo de design se torna um meio de empoderamento. Iniciativas que incluem residentes no desenho de parques, praças e espaços públicos desafiam a lógica top-down do planejamento urbano. Ecoam o ethos participativo de artistas como Lygia Clark e Hélio Oiticica, cujas obras interativas nos anos 1960 no Brasil convidavam o público a tornar-se cocriador, incorporando uma ética de autoria partilhada e envolvimento corporal (Basualdo, 2004).

O jogo também emerge como um componente vital nesta cidade reinventada. Os situacionistas viam a cidade como um local para a *dérive* e psicogeografia, explorando como ambientes urbanos afetam emoções e comportamentos. Mais recentemente, artistas e arquitetos desenvolveram parques infantis, instalações e intervenções interativas que convidam à exploração e à alegria. Projetos como o *Dorchester Projects* de Theaster Gates em Chicago ou o *Torolab* de Raúl Cárdenas Osuna em Tijuana transformam bairros em laboratórios de criatividade social — onde design, arte e ação comunitária são inseparáveis.

Neste contexto, o papel do arquiteto ou designer torna-se não o de autor único, mas de facilitador, mediador ou até anfitrião. Esta redefinição alinha-se com os princípios do co-design e do design justice, que defendem processos participativos que privilegiam vozes marginalizadas e redistribuem poder no processo de design (Costanza-Chock, 2020). Exige profissionais humildes, capazes de escutar, e de construir capacidade em vez de impor soluções.

5 – Considerações Finais

Este artigo explorou como o desenho pode ser mobilizado não apenas como ferramenta representacional e comunicativa no design e arquitetura, mas também como prática participativa capaz de integrar a experiência do utilizador na configuração e manutenção do espaço público. Na interseção entre envolvimento cognitivo, prática incorporada e comunicação visual, o desenho

oferece um meio dinâmico pelo qual o conhecimento espacial é produzido, partilhado e contestado (Baxandall, 1985; Noë, 2004).

Quando situado em enquadramentos mais amplos da experiência do utilizador (UX), o desenho adquire relevância renovada. A teoria de UX, historicamente enraizada na ergonomia, interação humano-computador e psicologia cognitiva (Norman, 1988; Card, Moran & Newell, 1983), evoluiu para um campo metodológico robusto centrado em empatia, affordances e inclusividade sistêmica. Estes princípios estão cada vez mais a ser traduzidos de domínios digitais para o design físico de espaços urbanos — princípios orientadores para ambientes inclusivos que refletem necessidades, comportamentos e respostas afetivas dos utilizadores (Duncum, 2010; Zaidel, 2014).

Neste sentido, o desenho oferece mais do que uma ferramenta de visualização para designers: torna-se uma interface de cocriação. Práticas de desenho participativo — seja na forma de esboço colaborativo, mapeamento comunitário ou marcações informais como graffiti — evidenciam a cidade como uma superfície partilhada onde diferentes formas de conhecimento e de pertença se cruzam. Estas práticas desafiam a lógica top-down e centrada no especialista que historicamente dominou o planejamento urbano (Jacobs, 1961; Arnstein, 1969), e convidam modos de envolvimento que reconhecem o direito de todos os habitantes urbanos a moldar os seus ambientes (Lefebvre, 1996).

No entanto, este potencial inclusivo é frequentemente minado por políticas públicas paradoxais. Como discutido, os municípios alocam frequentemente orçamentos substanciais para apagar os próprios sinais de interação pública — graffiti, desgaste, estruturas improvisadas — que revelam como as pessoas se envolvem ativamente com o espaço urbano. Estas operações de “limpeza”, embora apresentadas como manutenção urbana, são muitas vezes mais sobre controlo estético e exclusão do que sobre sustentabilidade ou cuidado cívico (Hansen, 2015). Mesmo quando esses fundos são realocados para programas de mediação ou zonas de arte “legal”,

as iniciativas tendem a permanecer superficiais — reembalando expressões de necessidade social ou dissidência em formas mercantilizadas que beneficiam mercados culturais sem abordar as condições estruturais que lhes deram origem (Bishop, 2012; Costanza-Chock, 2020).

A questão especulativa colocada neste artigo — e se o desenho fosse usado para incluir a experiência do utilizador em vez de apagar os seus vestígios — abre caminho para reenquadrar o design urbano como um local de negociação, não de imposição. Esta mudança significaria reconhecer a cidade não como um produto acabado, mas como um processo contínuo moldado pela vida coletiva. Significaria envolver o desenho não apenas como competência técnica ou forma artística, mas como linguagem de participação, protesto, imaginação e cuidado.

Historicamente, movimentos como Dada (Richter, 1965), Art Brut (Peiry, 2001) e intervenções públicas baseadas em performance (Kaprow, 1993) expandiram as fronteiras do que conta como arte — e de quem pode produzi-la. No espaço urbano, estas heranças ressoam com práticas informais que desfocam distinções entre arte, ativismo e vida quotidiana. A ascensão do design participativo, urbanismo tático e estratégias de planeamento cocriativas reflete uma consciência crescente de que o espaço público deve ser feito com as pessoas, não apenas para elas (Alexander, 1977; Rendell, 2006).

O desenho, neste quadro expandido, não é apenas uma forma de representar o espaço — é uma forma de o compreender e transformar. Permite que profissionais e não profissionais pensem através do espaço, comuniquem entre diferentes áreas de conhecimento e imaginem futuros alternativos. À medida que os princípios do design sistémico e da UX se tornam mais incorporados em contextos urbanos físicos, o desenho pode servir como ferramenta de ligação: uma que traduz entre perceção individual e agência espacial coletiva.

Em conclusão, este artigo defende um uso mais amplo e intencional do desenho como ferramenta de

envolvimento urbano inclusivo. Se adotado como parte de processos de mediação, planeamento participativo ou mesmo estratégias de manutenção urbana, o desenho tem potencial para democratizar a tomada de decisão e dar visibilidade a quem frequentemente fica excluído da configuração do ambiente construído. Em vez de policiar ou estetizar vestígios urbanos, as cidades devem aprender com eles — tratando inscrições informais como dados, protestos como insight e participação como design.

Bibliografia

- Alberti, Leon Battista. *On Painting*. 1435.
- Alexander, Christopher. *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*. Oxford UP, 1977.
- Arnstein, Sherry R. "A Ladder of Citizen Participation." *Journal of the American Institute of Planners*, vol. 35, no. 4, 1969, pp. 216–224.
- Basualdo, Carlos, editor. *Hélio Oiticica: The Body of Color*. Museum of Fine Arts, 2004.
- Baxandall, Michael. *Patterns of Intention: On the Historical Explanation of Pictures*. Yale UP, 1985.
- Bishop, Claire. *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Verso, 2012.
- Brown, Tim. *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. Harvard Business Press, 2009.
- Camfield, William A. "Marcel Duchamp: Fountain." *Dada*, edited by Rudolf Kuenzli, Phaidon, 1989, pp. 87–116.
- Card, Stuart K., Thomas P. Moran, and Allen Newell. *The Psychology of Human-Computer Interaction*. Lawrence Erlbaum Associates, 1983.
- Corner, James. "The Agency of Mapping: Speculation, Critique, and Invention." *Mappings*, edited by Denis Cosgrove, Reaktion Books, 1999, pp. 213–252.
- Costanza-Chock, Sasha. *Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. MIT Press, 2020.
- Debord, Guy. "Theory of the Dérive." *Internationale Situationniste*, no. 2, 1958.

- Duncum, Paul. "Seven Principles for Visual Culture Education." *Art Education*, vol. 63, no. 1, 2010, pp. 6–10.
- Ferrell, Jeff. "Urban Graffiti: Crime, Control, and Resistance." *Youth & Society*, vol. 27, no. 1, 1995, pp. 73–92.
- Gehl, Jan. *Cities for People*. Island Press, 2010.
- Gibson, James J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin, 1979.
- Gombrich, E. H. *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Princeton UP, 1960.
- Goodman, Nelson. *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*. Bobbs-Merrill, 1968.
- Hansen, Mark B. *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media*. U of Chicago P, 2015.
- Irvine, Martin. "The Work on the Street: Street Art and Visual Culture." *The Handbook of Visual Culture*, edited by Ian Heywood and Barry Sandywell, Berg, 2012, pp. 235–278.
- Jacobs, Jane. *The Death and Life of Great American Cities*. Random House, 1961.
- Kaprow, Allan. *Essays on the Blurring of Art and Life*. U of California P, 1993.
- Kuenzli, Rudolf, editor. *Dada and Surrealist Film*. MIT Press, 1989.
- Lefebvre, Henri. *Writings on Cities*. Translated by Eleonore Kofman and Elizabeth Lebas, Blackwell, 1996.
- Lynch, Kevin. *The Image of the City*. MIT Press, 1960.
- Lydon, Mike, and Anthony Garcia. *Tactical Urbanism: Short-Term Action for Long-Term Change*. Island Press, 2015.
- McGrath, Brian. *Drawing for Landscape Architecture: Sketch to Screen to Site*. Thames & Hudson, 2018.
- Merrill, Samuel. "Graffiti, Street Art, and the Commodification of Urban Space." *Geography Compass*, vol. 9, no. 11, 2015, pp. 805–818.
- Mitchell, Don. *The Right to the City: Social Justice and the Fight for Public Space*. Guilford Press, 2003.
- Nielsen, Jakob. *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann, 1994.
- Noë, Alva. *Action in Perception*. MIT Press, 2004.
- Norman, Donald A. *The Design of Everyday Things*. Basic Books, 1988.
- Pallasmaa, Juhani. *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. Wiley, 2005.
- . *The Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture*. Wiley, 2009.
- Peiry, Lucienne. *Art Brut: The Origins of Outsider Art*. Flammarion, 2001.
- Rendell, Jane. *Art and Architecture: A Place Between*. I.B. Tauris, 2006.
- Richter, Hans. *Dada: Art and Anti-Art*. Thames and Hudson, 1965.
- Schacter, Rafael. *The World Atlas of Street Art and Graffiti*. Yale UP, 2014.
- Sharp, Joanne, Vivien Pollock, and Ronan Paddison. "Just Art for a Just City: Public Art and Social Inclusion in Urban Regeneration." *Urban Studies*, vol. 42, no. 5-6, 2005, pp. 1001–1023.
- Sun, Kai, and Joseph Stiso. "The Neuroscience of UX: Understanding User Engagement through Cognitive Science." *UX Collective*, 2021, [online article].
- Willats, John. *Art and Representation: New Principles in the Analysis of Pictures*. Princeton UP, 1997.
- Zaidel, Dahlia W. *Neuropsychology of Art: Neurological, Cognitive and Evolutionary Perspectives*. Psychology Press, 2014.