

ESPAÇOS URBANOS DE RESSIGNIFICAÇÃO E PERFORMANCE

Espaços urbanos ressignificados são lugares dentro da cidade que têm sido transformados, adaptados e reinterpretados para lhes dar um uso, função e sentido cultural distintos àqueles que tinham originalmente. O processo envolve a reconceitualização do espaço, convertendo áreas abandonadas, industriais, residuais ou infrautilizadas em espaços de uma esfera pública vibrante, funcional e com um novo propósito social.

Entre estereótipos e autenticidades, sob o prisma da consultoria de imagem, abre esta edição, a fim de aprofundar no desafio individual de construir identidade. Na cultura brasileira, mulheres amarelas são descendentes asiáticas, com raízes no leste da Ásia, como Japão, China e Coreia. Sem ser brancas nem negras. A proposta discute nuances da dor específica delas — problemas e necessidades —, como o estereótipo da minoria modelo, hipersexualizada, invisível socialmente ou silenciada dentro e fora de suas comunidades de pertencimento.

Grafite, pixo e arquitetura denotam a arte urbana em Centros Integrados de Educação Pública (CIEPs) do Rio de Janeiro e, ao mesmo tempo, conotam espaços de debate político e cultural no qual emergem essas intervenções artísticas, redesenhando a paisagem da cidade carioca. Este tipo de arte igualmente reflete vivências periféricas e críticas sociais, pautadas por uma estética que reforça o marco identitário da cultura jovem de periferia.

Lugar de memória e apropriação se concentra na zona norte da cidade de São Paulo. Com base na fenomenologia da percepção de Merleau-Ponty, o artigo discorre sobre estratégias biofílicas para projetos que envolvem praças, jardins de chuva, mobiliário e a requalificação no percurso da luz. Salienta-se, assim, a qualidade sensorial, conforto, segurança e permanência situados no contexto periférico da urbe cosmopolita paulistana.

Revolução estético-tecnológica exalta o sujeito humano-maquínico no esteio da lógica apresentada por Jean Baudrillard em 'sociedade do consumo', de acordo com as categorias semióticas de simulacros e simulações. Fora do mundo colonizado pelas máquinas, a premissa situa o ser humano no marco atual das transformações tecnológicas; já que este vínculo, tanto na invenção moderna do aparelho cinematográfico quanto na perspectiva da IA, converte-se em fonte produtora de subjetividade.

Enfim, a edição fecha com jogos de tabuleiro, instrumentos educativos que transcendem o mero entretenimento, fomentando o desenvolvimento integral das capacidades cognitivas, sociais e emocionais de crianças, jovens e adultos. Consideram-se estratégias de ensino efetivo, uma vez que incorporadas no currículo estimulam a criatividade, o pensamento lógico e a melhora do aprendizado em áreas-chaves do raciocínio matemático e da linguagem materna.