



**Laura Vieira de Gouvêa**

**Metodologias de Cocriação em Design de  
Espaços Públicos Urbanos.**

**Tese de Doutorado**

Tese de doutorado apresentada como requisito parcial para obtenção de grau de Doutora no Programa de Pós-Graduação em Design, Departamento de Artes & Design da PUC-Rio.

Orientadoras:  
Cláudia Mont'Alvão  
Maria Emília Duarte

Rio de Janeiro  
Abril de 2024



**Laura Vieira de Gouvêa**

**Metodologias de Cocriação em Design de  
Espaços Públicos Urbanos.**

Tese de doutorado apresentada como requisito parcial para obtenção de grau de Doutora no Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo.

**Profa. Cláudia Renata Mont'Alvão**

Orientadora

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

**Profa. Maria Emília Capucho Duarte**

Coorientadora

Departamento de Estudos Pós-graduados – IADE  
UE

**Prof. Carlos Eduardo Felix da Costa**

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

**Prof. Carlos Luis Delgado Castilho**

Departamento de Arquitetura, Urbanismo e  
Engenharia – UIA

**Prof. Lourival Lopes Costa Filho**

Departamento de Design – UFPE

**Profa. Maria Fernanda Campos Lemos**

Departamento de Arquitetura e Urbanismo – PUC-  
Rio

Rio de Janeiro, 09 de abril de 2024

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem a autorização da universidade, da autora e da orientadora.

### **Laura Vieira de Gouvêa**

Bacharel em Arquitetura e Urbanismo (2009) pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Bolsista PIBIC durante a graduação. Mestra em Design (2013) pela mesma instituição, com financiamento CAPES. Publicou artigos sobre suas pesquisas em congressos e revistas nacionais e internacionais.

### Ficha Catalográfica

Gouvêa, Laura Vieira de

Metodologias de cocriação em design de espaços públicos urbanos / Laura Vieira de Gouvêa; orientadora: Cláudia Renata Mont'Alvão; coorientadora: Maria Emília Capucho Duarte. – 2024.  
280 f.: il. color.; 30 cm

Tese (doutorado)—Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2024.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Metodologias de cocriação. 3. Espaços públicos urbanos de convívio. 4. Ergonomia no ambiente construído. 5. Participação cidadã. 6. Transdisciplinaridade. I. Mont'Alvão, Cláudia Renata. II. Duarte, Maria Emília Capucho. III. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. IV. Título.

CDD: 700

## **Dedicatória**

Esse trabalho é dedicado às minhas avós,  
Célia de Senna Sampaio Vieira e Regina Lemos de Gouvêa.

## Agradecimentos

É com imensa gratidão que expresso meus sinceros agradecimentos a todas as pessoas especiais que estiveram ao meu lado. Cada um de vocês desempenhou um papel crucial em meu crescimento tanto pessoal quanto acadêmico.

Agradeço primeiramente ao meu irmão, Breno Gouvêa, por ser minha fonte constante de inspiração.

Aos meus queridos pais, Cora Vieira e Romulo Gouvêa, cujo amor e apoio incondicionais foram a base sólida sobre a qual construí meu caminho.

Às orientadoras Claudia Mont'Alvão e Emília Duarte, expresso minha profunda gratidão. Seus conhecimentos e direcionamentos foram fundamentais para o desenvolvimento do meu trabalho e para meu crescimento intelectual.

Aos familiares e amigos que acompanharam minha trajetória, agradeço por compartilharem risos, desafios e conquistas ao meu lado.

À Universidade PUC-Rio, agradeço pela qualidade do Programa de Pós-graduação em Design e por fornecer um ambiente acadêmico estimulante, enriquecendo minha experiência de aprendizado.

À Universidade IADE, onde vivenciei um intercâmbio, expresso minha gratidão pelo acolhimento e pela oportunidade de expandir meus horizontes acadêmicos, culturais e interpessoais.

À CAPES, pela concessão de recursos e apoio financeiro, agradeço por possibilitar a realização de meu projeto de pesquisa.

E, por fim, aos voluntários que dedicaram seu tempo e esforço para que esta pesquisa pudesse acontecer, meu respeito e agradecimento.

Cada um de vocês desempenhou um papel crucial e sou profundamente grata pelos momentos compartilhados e por cada contribuição feita. Este é um capítulo significativo da minha vida, e agradeço por tê-lo vivido com o apoio de vocês.

Muito obrigada.

## Resumo

Gouvêa, Laura Vieira de; Mont'Alvão, Cláudia; Duarte, Emília. **Metodologias de Cocriação em Design de Espaços Públicos Urbanos**. Rio de Janeiro, 2024. Tese de Doutorado - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

MultipliCidades Cariocas: termo que sintetiza e evidencia a vasta e diversificada paisagem urbana, cultural e social da cidade do Rio de Janeiro. O espírito carioca promove a ideia de integração e convivência, onde a mistura é vista como uma fonte de vitalidade e riqueza para a cidade. Essa essência, que abraça e celebra suas Múltiplas Cidades, torna o Rio um Lugar verdadeiramente único e cativante. O trabalho teve como tema central o impacto dos Espaços Públicos Urbanos de Convívio – EPUCs do Rio no bem-estar e na qualidade de vida dos cidadãos com a proposta de incentivar o entendimento sobre sua importância. Foi abordada a necessidade de considerarmos o Espaço Urbano também como um território de intervenção do Design, bem como a relevância de revisitarmos projetos periodicamente. O embasamento teórico se aprofundou na forma como os agentes envolvidos em projetos urbanos concebem a cidade para além do ato de projetar, identificando lacunas entre teoria e prática. A contribuição do Design Participativo nesse processo foi apresentada, enfatizando a importância da transdisciplinaridade para compreendermos sistemas complexos como cidades e sociedades. O trabalho abordou a dificuldade na concepção e implementação desses espaços, destacando a importância do envolvimento da comunidade desde as fases iniciais do processo de projetos. O desenvolvimento e a avaliação de estratégias eficazes para a implementação de metodologias participativas nas fases iniciais de projetos, visando a criação de soluções que reflitam de maneira autêntica as demandas das comunidades locais, foi o ponto principal de investigação. Mas como viabilizar a participação popular efetiva nas decisões relacionadas aos EPUCs? As metodologias de pesquisa participativas referentes à Ergonomia no Ambiente Construído – EAC são ferramentas com grande potencial para orientar positivamente as fases iniciais de diagnóstico de projetos, com foco no cidadão e sustentáveis, ou seja, que se sustentem a longo prazo. A partir de uma metodologia mista, foram realizadas Oficinas de Cocriação com dois grupos distintos. As oficinas com usuários tiveram como ferramenta de

análise principal o Diagrama do Lugar, enquanto as oficinas com especialistas os Cartões de Previsão. Estas ferramentas foram selecionadas, adaptadas e aplicadas com a intenção de promover a colaboração e inovação na busca por soluções eficazes. Essa abordagem colaborativa visou promover a troca de ideias entre diferentes perspectivas, enriquecendo a qualidade dos dados coletados e proporcionando uma compreensão mais holística das questões urbanas em estudo. A pesquisa conseguiu atingir seu objetivo demonstrando que através de dinâmicas cocriativas e de metodologias participativas em contextos de pequena escala, podemos engajar a comunidade e obter dados que contribuam na compreensão dos desafios existentes e que orientem antigos e novos projetos locais. Os dados coletados foram comparados e analisados para identificar padrões e novas ideias que pudessem validar a hipótese da pesquisa de que se aplicarmos metodologias participativas em comunidades locais, poderemos articular saberes que contribuam para as fases de diagnóstico urbano e orientar ações de projeto mais eficazes. Os resultados também ratificaram o problema de pesquisa quanto ao desafio em implementar metodologias participativas nas fases preliminares de projetos de EPUCs que viabilizem soluções pautadas nos desejos e demandas de suas comunidades locais. O trabalho ofereceu uma contribuição metodológica importante, destacando as vantagens da combinação de métodos quantitativos e qualitativos para compreender ambientes complexos. Além disso, sugeriu formas de aprimorar a metodologia, como a integração de especialistas e usuários em atividades colaborativas. Reconhece-se que as cidades são compostas por uma variedade de perfis socioeconômicos, culturais e geográficos, e que é necessário adotar uma abordagem flexível e adaptável para atender às necessidades de todos os cidadãos. Acredito que espaços públicos devem ser inclusivos, acessíveis e capazes de refletir e atender às necessidades variadas de uma população diversificada. Percebo a Cidade do Rio de Janeiro como um organismo vivo em constante evolução, composto por Múltiplas Cidades que se conectam e formam essa Cidade Múltipla, vibrante e inspiradora.

## **Palavras-chave**

Metodologias de Cocriação; Espaços Públicos Urbanos de Convívio; Ergonomia no Ambiente Construído; Participação Cidadã; Transdisciplinaridade.

## Abstract

Gouvêa, Laura Vieira de; Mont'Alvão, Cláudia; Duarte, Emília.  
**Cocreation Methodologies in Design of Urban Public Spaces.**  
Rio de Janeiro, 2024. Doctoral Thesis - Department of Arts and Design, Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro.

Cariocas MultipliCities: a term that synthesizes and highlights the vast and diversified urban, cultural, and social landscape of the city of Rio de Janeiro. The Carioca spirit promotes the idea of integration and coexistence, where mixing is seen as a source of vitality and richness for the city. This essence, which embraces and celebrates its Multiple Cities, makes Rio a truly unique and captivating place. The central theme of the work was the impact of Rio's Urban Public Spaces of Coexistence – UPSCs on citizens' well-being and quality of life, with the proposal to encourage understanding of their importance. The need to consider Urban Space as a territory for Design intervention was addressed, as well as the relevance of periodically revisiting projects. The theoretical framework delved into how the agents involved in urban projects conceive the city beyond the act of designing, identifying gaps between theory and practice. The contribution of Participatory Design in this process was presented, emphasizing the importance of transdisciplinarity in understanding complex systems such as cities and societies. The work addressed the difficulty in conceiving and implementing these spaces, highlighting the importance of community involvement from the initial stages of the design process. The development and evaluation of effective strategies for the implementation of participatory methodologies in the initial stages of projects, aiming at creating solutions that authentically reflect the demands of local communities, was the main point of investigation. But how to enable effective popular participation in decisions related to UPSCs? Participatory research methodologies related to Ergonomics in the Built Environment – EAC are tools with great potential to positively guide the initial diagnosis phases of projects, focusing on citizen and sustainable perspectives, that is, solutions that are sustainable in the long term. Through a mixed methodology, Co-creation Workshops were conducted with two distinct groups. The workshops with users used the Place Diagram as the main analysis tool, while the workshops with specialists used Envisioning Cards. These tools were selected, adapted, and applied with the intention of promoting collaboration



and innovation in the search for effective solutions. This collaborative approach aimed to promote the exchange of ideas among different perspectives, enriching the quality of the collected data and providing a more holistic understanding of the urban issues under study. The research achieved its objective by demonstrating that through co-creative dynamics and participatory methodologies in small-scale contexts, we can engage the community and obtain data that contribute to understanding existing challenges and guiding old and new local projects. The collected data were compared and analyzed to identify patterns and new ideas that could validate the research hypothesis that if we apply participatory methodologies in local communities, we can articulate knowledge that contributes to urban diagnosis phases and guide more effective project actions. The results also confirmed the research problem regarding the challenge of implementing participatory methodologies in the preliminary stages of UPSC projects that enable solutions based on the desires and demands of their local communities. The work offered an important methodological contribution, highlighting the advantages of combining quantitative and qualitative methods to understand complex environments. Additionally, it suggested ways to improve the methodology, such as integrating specialists and users into collaborative activities. It is recognized that cities are composed of a variety of socioeconomic, cultural, and geographical profiles, and that a flexible and adaptable approach is necessary to meet the needs of all citizens. I believe that public spaces should be inclusive, accessible, and able to reflect and meet the varied needs of a diversified population. I perceive the City of Rio de Janeiro as a living organism in constant evolution, composed of Multiple Cities that connect and form this vibrant and inspiring a City that is Multiple.

## **Keywords**

Co-creation Methodologies; Urban Public Spaces of Coexistence; Ergonomics Environmental Design; Citizen Participation; Transdisciplinarity

## Sumário

Prefácio	20
Capítulos	21
1 A CIDADE COMO INSPIRAÇÃO	26
1.1. Introdução	26
1.2. A Cidade e seus Movimentos	28
1.3. A Rua, a Cidade e a Urbanidade	31
1.3.1. Sobre a Rua	32
1.3.2. Sobre a Cidade	34
1.3.3. Sobre a Urbanidade	36
1.4. A Sociedade Urbana	38
1.5. Considerações do Capítulo	40
2 INTRODUÇÃO AO TRABALHO	42
2.1. Introdução	42
2.2. Tema e Cenário	43
2.3. Objeto	44
2.4. Contexto	45
2.5. Problema	45
2.6. Níveis da Pesquisa	46
2.7. Justificativa	47
2.8. Relevância e Impacto	48
2.9. Alinhamento com as Agendas 2030	49
2.10. Hipótese	51
2.11. Questões de Investigação	52
2.12. Objetivo Geral	53
2.13. Objetivos Específicos	53
2.14. Entrega	54
2.15. Metodologia	55
2.16. Pesquisa exploratória	56
2.17. Considerações do Capítulo	62

3 SOBRE OS ESPAÇOS URBANOS	63
3.1. Introdução	63
3.2. A Geografia dos Espaços Urbanos	64
3.2.1. Aproximação ao Urbanismo	65
3.2.2. Aproximação ao Urbano	66
3.2.3. Aproximação ao Cotidiano	68
3.3. A Sociologia dos Espaços Urbanos	69
3.3.1. Sociedade e Indivíduo	71
3.3.2. Acontecimento, Imitação e Invenção	72
3.3.3. O Espaço Urbano como Espaço Social	73
3.3.4. O Ensurdecimento das Cidades	75
3.4. Considerações do Capítulo	76
 4 PROJETOS URBANOS E O DESIGN	 78
4.1. Introdução	78
4.2. O Processo de Projetar	80
4.3. A Escuta no Processo de Projeto	83
4.4. O Afeto pelo Lugar Público	85
4.5. O Design como Interlocutor	87
4.6. Considerações do Capítulo	88
 5 ERGONOMIA, DESIGN E CIDADES	 90
5.1. Introdução	90
5.2. Revisitando o Passado e Projetando o Futuro	92
5.3. O Ergodesign e a Cidade	102
5.3.1. Ergonomia no Ambiente Construído	104
5.3.2. Ergonomia e Metodologias Colaborativas	105
5.3.3. Ergonomia e Bem-estar	108
5.4. Considerações do Capítulo	109
 6 PESQUISA EXPLORATÓRIA	 110
6.1. Introdução	110
6.2. Metodologia Aplicada	113
6.3. Resultados da 1ª Fase	115
6.4. Resultados da 2ª Fase	122
6.5. Considerações do Capítulo	125

7 DELINEAMENTO METODOLÓGICO	127
7.1. Introdução	127
7.2. Escolha da Técnica	128
7.3. Aplicação da Técnica	129
7.4. Cuidados Éticos	131
7.5. Considerações do Capítulo	133
8 OFICINAS DE COCRIAÇÃO COM USUÁRIOS	135
8.1. Introdução	135
8.2. O Diagrama do Lugar ( <i>Place Diagram</i> )	140
8.2.1. Sociabilidade ( <i>Sociability</i> )	141
8.2.2. Usos e Atividades ( <i>Uses e Activities</i> )	143
8.2.3. Conforto e Imagem ( <i>Comfort e Image</i> )	145
8.2.4. Acessos e Conexões ( <i>Access e Linkages</i> )	147
8.2.5. Sugestões de Uso	149
8.3. Aplicação da Ferramenta na Pesquisa	151
8.4. Estrutura da Oficina	152
8.5. Resultados das Oficinas	157
8.5.1. Oficina com Usuários 1	158
8.5.2. Oficina com Usuários 2	161
8.5.3. Oficina com Usuários 3	164
8.5.4. Oficina com Usuários 4	167
8.5.5. Oficina com Usuários 5	170
8.6. Considerações do Capítulo	173
9 OFICINAS DE COCRIAÇÃO COM ESPECIALISTAS	175
9.1. Introdução	175
9.2. Os Cartões de Previsão ( <i>Envisioning Cards</i> )	176
9.3. Os Critérios de Previsão	179
9.3.1. Disseminação ( <i>Pervasiveness</i> )	179
9.3.2. Partes interessadas ( <i>Stakeholders</i> )	180
9.3.3. Tempo ( <i>Time</i> )	181
9.3.4. Valores ( <i>Values</i> )	181
9.3.5. Vida Útil ( <i>Multi-lifespan</i> )	182
9.3.6. Sugestões de Uso	183
9.4. Aplicação da Ferramenta na Pesquisa	184

9.5. Estrutura da Oficina	187
9.6. Resultados das Oficinas	194
9.6.1. Oficina com Especialistas 1	194
9.6.2. Oficina com Especialistas 2	206
9.7. Considerações do Capítulo	218
 10 ANÁLISE DOS RESULTADOS	 220
10.1. Introdução	220
10.2. Síntese das Oficinas com Usuários	221
10.3. Síntese das Oficinas com Especialistas	225
10.4. Correlacionando as Oficinas	231
10.5. Considerações do Capítulo	237
 11 CONSIDERAÇÕES FINAIS	 240
11.1. Introdução	240
11.2. Síntese da Pesquisa	241
11.3. Contribuição Metodológica	243
11.4. Desdobramentos	244
11.5. Conclusão	246
 12 BIBLIOGRAFIA	 251
 13 APÊNDICES	 256
13.1. Questionário da Pesquisa Exploratória	257
13.2. Termo de Consentimento para Oficinas de Cocriação	258
13.3. Questionário de Coleta de Dados dos Participantes	261
13.4. Tabelas de Dispersão das Oficinas com Usuários	263
13.5. Cartões de Previsão Traduzidos	267
13.6. Cartões de Previsão Adaptados	269
13.7. Cartões de Princípio Traduzidos	272
 14 ANEXOS	 274
14.1. Parecer do Comitê de Ética da PUC-Rio	275
14.2. <i>Place Diagram</i> – pps.org	276
14.3. <i>Place Game</i> – pps.org	277
14.4. <i>Public Space Site-specific Assessment</i> – unhabitat.org	278
14.5. <i>Principkorten</i> – Wikberg Nilsson	279

## Lista de figuras

- Figura 1 | Foto do espetáculo Gira, realizado pela companhia de dança Grupo Corpo. Fonte: [grupocorpo.com.br/obra/gira](http://grupocorpo.com.br/obra/gira), acesso em 2023. 29
- Figura 2 | Pintura com título *One: number 31*, do artista Jackson Polloc. Fonte: [flickr.com/photos/wallyg/564040776](https://www.flickr.com/photos/wallyg/564040776), acesso em 2023. 30
- Figura 3 | Fotos de um grafite dos Gêmeos que foi apagado, revista Exame, 2013. Fonte: [exame.com/casual/novo-grafite-de-osgemeos-e-apagado-em-sao-paulo/](http://exame.com/casual/novo-grafite-de-osgemeos-e-apagado-em-sao-paulo/), acesso em 2023. 33
- Figura 4 | Parte da gravura Octavia City, da artista Karina Puente. Fonte: [karinapuate.com/shop/octavia-city](http://karinapuate.com/shop/octavia-city), acesso em 2023. 36
- Figura 5 | Escultura *Cloud Gate*, do artista plástico Anish Kapoor. Fonte: [flickr.com/photos/duncan/7310642234](https://www.flickr.com/photos/duncan/7310642234), acesso em 2023. 39
- Figura 6 | Objetivos Agenda ONU 2030. Fonte: [brasil.un.org](http://brasil.un.org), acesso em 2023. 49
- Figura 7 | Fotos antigas de Augusto Malta: em ordem, Convento de Santo Antônio; Igreja da Nossa Senhora da Glória do Outeiro; Igreja de São Francisco de Paula e Igreja de Nossa Senhora da Candelária. Fonte: [brasilianafotografica.bn.gov.br](http://brasilianafotografica.bn.gov.br), acesso em 2023. 94
- Figura 8 | Foto antiga de Augusto Malta do Palácio Guanabara. Fonte: [brasilianafotografica.bn.gov.br](http://brasilianafotografica.bn.gov.br), acesso em 2023. 96
- Figura 9 | Imagens antigas do Teatro Municipal e do Palácio Monroe. Fonte: [wikipedia.org](http://wikipedia.org), acesso em 2023. 98
- Figura 10 | Gráficos dos resultados sobre as perguntas referentes ao tempo em que o respondente reside no Rio de Janeiro (à esquerda) e a sua respectiva idade (à direita). Fonte: a autora, 2020. 115
- Figura 11 | Gráficos dos resultados referentes ao sexo (à esquerda) e a escolaridade (à direita) dos respondentes. Fonte: a autora, 2020. 116
- Figura 12 | Mapa das regiões administrativas da cidade do Rio de Janeiro e gráfico sobre a pergunta referente aos bairros onde os respondentes residem. Fonte: a autora, 2020. 116
- Figura 13 | Gráficos de barra referentes as perguntas sobre o nome e a nota do EPL perto da casa do respondente. Fonte: a autora, 2020. 117
- Figura 14 | Nuvem de palavras sobre os EPUCs que os respondentes declararam que mais frequentam em outros bairros. Fonte: a autora, 2020. 118

Figura 15   Gráficos sobre o grau de isolamento do respondente, sobre a frequência deles em EPUCs e sobre o desejo em ir até um espaço público durante a pandemia. Fonte: a autora, 2020.	118
Figura 16 – Gráficos sobre a importância dos EPUCs, sobre a necessidade de mais EPUCs no Rio e sobre os principais motivos que impedem pessoas de frequentarem EPUCs. Fonte: a autora, 2020.	119
Figura 17   Lugar Excelente. Fonte: pps.org, traduzido pela autora, 2023.	139
Figura 18   Diagrama do Lugar. Fonte: pps.org, traduzido pela autora, 2023.	140
Figura 19   Quadrante Sociabilidade. Fonte: a autora, 2023.	141
Figura 20   Quadrante Usos e Atividades. Fonte: a autora, 2023.	144
Figura 21   Quadrante Conforto e Imagem. Fonte: a autora, 2023.	145
Figura 22   Quadrante Usos e Atividades. Fonte: a autora, 2023.	147
Figura 23   Folheto <i>Place Game</i> . Fonte: pps.org, acesso em 2023.	149
Figura 24   Segmentos do Diagrama do Lugar. Fonte: a autora, 2023.	153
Figura 25   Quadro da atividade 1 da Oficina. Fonte: a autora, 2023.	153
Figura 26   Quadro da Etapa 1 da Atividade 1. Fonte: a autora, 2023.	154
Figura 27   Atividade individual dos atributos. Fonte: a autora, 2023.	154
Figura 28   Quadro da Etapa 2 da Atividade 1. Fonte: a autora, 2023.	155
Figura 29   Quadro da Etapa 3 da Atividade 1. Fonte: a autora, 2023.	156
Figura 30   Quadros de todas atividades da Oficina. Fonte: a autora, 2023.	156
Figura 31   Atividade 2 – Oficina com Usuários 1. Fonte: a autora, 2023.	158
Figura 32   Síntese – Oficina com Usuários 1. Fonte: a autora, 2023.	159
Figura 33   Atividade 2 – Oficina com Usuários 2. Fonte: a autora, 2023.	161
Figura 34   Síntese – Oficina com Usuários 2. Fonte: a autora, 2023.	162
Figura 35   Atividade 2 – Oficina com Usuários 3. Fonte: a autora, 2023.	164
Figura 36   Síntese – Oficina com Usuários 3. Fonte: a autora, 2023.	165
Figura 37   Atividade 2 – Oficina com Usuários 4. Fonte: a autora, 2023.	167
Figura 38   Síntese – Oficina com Usuários 4. Fonte: a autora, 2023.	168
Figura 39   Atividade 2 – Oficina com Usuários 5. Fonte: a autora, 2023.	170
Figura 40   Síntese – Oficina com Usuários 5. Fonte: a autora, 2023.	171
Figura 41   Cartão original <i>Envisioning Cards</i> , frente e verso. Fonte: envisioningcards.com, acesso em 2023.	178
Figura 42   Tradução do cartão original apresentado acima e legenda esquemática. Fonte: a autora, 2023.	178
Figura 43   Imagens dos cartões em uso. Fonte: envisioningcards.com, acesso em 2023.	179

Figura 44   Cartões de Previsão ( <i>Envisioning Cards</i> ), naipes Disseminação ( <i>Pervasiveness</i> )	Fonte: envisioningcards.com, acesso em 2023.	180
Figura 45   Cartões de Previsão ( <i>Envisioning Cards</i> ), naipes Partes Interessadas ( <i>Stakeholders</i> )	Fonte: envisioningcards.com, acesso em 2023.	180
Figura 46   Cartões de Previsão ( <i>Envisioning Cards</i> ), naipes Tempo ( <i>Time</i> )	Fonte: envisioningcards.com, acesso em 2023.	181
Figura 47   Cartões de Previsão ( <i>Envisioning Cards</i> ), naipes Valores ( <i>Values</i> )	Fonte: envisioningcards.com acesso em 2023.	182
Figura 48   Cartões de Previsão ( <i>Envisioning Cards</i> ), naipes Multi-vida ( <i>Multi-lifespan</i> )	Fonte: envisioningcards.com, acesso em 2023.	183
Figura 49   Cartão Adaptação, critério Tempo.	Fonte: a autora, 2023.	185
Figura 50   Cartão Escolhendo não usar, Tempo.	Fonte: a autora, 2023.	186
Figura 51   Cartão Obsolescência, critério Tempo.	Fonte: a autora, 2023.	186
Figura 52   Cartão Reapropriação, critério Tempo.	Fonte: a autora, 2023.	186
Figura 53   Cartão Saúde e bem-estar a longo prazo, critério Tempo.	Fonte: a autora, 2023.	187
Figura 54   Cartão traduzido e adaptado frente e verso Saúde e bem-estar a longo prazo, critério Tempo.	Fonte: a autora, 2023	189
Figura 55   Quadros das atividades propostas na oficina.	Fonte: a autora.	189
Figura 56   Quadros individuais com espaços para os participantes responderem às atividades.	Fonte: a autora, 2023.	190
Figura 57   Cartão Saúde e bem-estar a longo prazo.	Fonte: a autora, 2023.	190
Figura 58   Cartão Visualize.	Fonte: a autora, 2023.	190
Figura 59   Cartão Reapropriação.	Fonte: a autora, 2023.	191
Figura 60   Cartão Obsolescência.	Fonte: a autora, 2023.	191
Figura 61   Cartão Adaptação.	Fonte: a autora, 2023.	191
Figura 62   Imagem das atividades da Oficina de Cocriação com Especialistas.	Fonte: a autora, 2023.	192
Figura 63   Imagem da atividade da Árvore Síntese.	Fonte: a autora, 2023.	193
Figura 64   Oficina de Cocriação com Especialistas 1.	Fonte: a autora, 2023.	194
Figura 65   Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 1, cartão ‘Saúde e bem-estar a longo prazo’.	Fonte: a autora, 2023.	195
Figura 66   Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 1, cartão ‘Escolhendo não usar’.	Fonte: a autora, 2023.	197
Figura 67   Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 1, cartão ‘Reapropriação’.	Fonte: a autora, 2023.	199



Figura 68   Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 1, cartão ‘Obsolescência’. Fonte: a autora, 2023.	201
Figura 69   Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 1, cartão ‘Adaptação’. Fonte: a autora, 2023.	203
Figura 70   Árvore Síntese Oficina Especialistas 1. Fonte: a autora, 2023.	205
Figura 71   Oficina de Cocriação com Usuários 2. Fonte: a autora, 2023.	206
Figura 72   Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 2, cartão ‘Saúde e bem-estar a longo prazo’. Fonte: a autora, 2023.	207
Figura 73   Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 2, cartão ‘Escolhendo não usar’. Fonte: a autora, 2023.	209
Figura 74   Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 2, cartão ‘Reapropriação’. Fonte: a autora, 2023.	211
Figura 75   Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 2, cartão ‘Obsolescência’. Fonte: a autora, 2023.	213
Figura 76   Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 2, cartão ‘Adaptação’. Fonte: a autora, 2023.	215
Figura 77   Árvore Síntese Oficina Especialistas 2. Fonte: a autora, 2023.	217
Figura 78   Síntese Atividade 2 – Oficina Usuários. Fonte: a autora, 2023.	222
Figura 79   Nuvem de palavras – Cartão 1. Fonte: a autora, 2023.	226
Figura 80   Nuvem de palavras – Cartão 2. Fonte: a autora, 2023.	227
Figura 81   Nuvem de palavras – Cartão 3. Fonte: a autora, 2023.	228
Figura 82   Nuvem de palavras – Cartão 4. Fonte: a autora, 2023.	229
Figura 83   Nuvem de palavras – Cartão 5. Fonte: a autora, 2023.	230
Figura 84   Diagrama Síntese – Oficinas com Usuários + Oficinas com Especialistas. Fonte: a autora, 2023.	231
Figura 85   Diagrama Síntese – Cartões e Atributos. Fonte: a autora, 2023.	232
Figura 86   Diagrama Síntese Sociabilidade – Oficinas Usuários + Especialistas. Fonte: a autora, 2023.	233
Figura 87   Diagrama Síntese Usos e Atividades – Oficinas Usuários + Especialistas. Fonte: a autora, 2023.	234
Figura 88   Diagrama Síntese Conforto e Imagem – Oficinas Usuários + Especialistas. Fonte: a autora, 2023.	235
Figura 89   Diagrama Síntese Acessos e Conexões – Oficinas Usuários + Especialistas. Fonte: a autora, 2023.	236

## Lista de tabelas

Tabela 1   Tabela resumo do capítulo 2. Fonte: a autora, 2023.	59
Tabela 2   Tabela dos objetivos de cada capítulo. Fonte: a autora, 2023	61
Tabela 3   Pontos mais citados - respostas abertas. Fonte: a autora, 2020.	120
Tabela 4   Comparativo de respostas abertas. Fonte: a autora, 2020.	124
Tabela 5   Mensuráveis - Sociabilidade. Fonte: a autora, 2023.	142
Tabela 6   Intangíveis - Sociabilidade. Fonte: a autora, 2023.	142
Tabela 7   Mensuráveis - Usos e Atividades. Fonte: a autora, 2023.	144
Tabela 8   Intangíveis - Usos e Atividades. Fonte: a autora, 2023.	144
Tabela 9   Mensuráveis - Conforto e Imagem. Fonte: a autora, 2023.	146
Tabela 10   Intangíveis - Conforto e Imagem. Fonte: a autora, 2023.	146
Tabela 11   Mensuráveis - Acessos e Conexões. Fonte: a autora, 2023.	148
Tabela 12   Intangíveis - Acessos e Conexões. Fonte: a autora, 2023.	148
Tabela 13   Tabela <i>Place Game</i> . Fonte: pps.org, traduzido pela autora, 2023.	150
Tabela 14   Plano da Oficina de Cocriação - Usuários. Fonte: a autora.	152
Tabela 15   Dados coletados na Oficina 1. Fonte: a autora, 2023.	160
Tabela 16   Dados coletados na Oficina 2. Fonte: a autora, 2023.	163
Tabela 17   Dados coletados na Oficina 3. Fonte: a autora, 2023.	166
Tabela 18   Dados coletados na Oficina 4. Fonte: a autora, 2023.	169
Tabela 19   Dados coletados na Oficina 5. Fonte: a autora, 2023.	172
Tabela 20   Plano da Oficina de Cocriação - Especialistas. Fonte: a autora.	188
Tabela 21   Atributos que sofreram 100% de alteração após a dinâmica em grupo – Sociabilidade. Fonte: a autora, 2023.	223
Tabela 22   Atributos que sofreram 100% de alteração após a dinâmica em grupo – Usos e Atividades. Fonte: a autora, 2023.	223
Tabela 23   Atributos que sofreram 100% de alteração após a dinâmica em grupo – Conforto e Imagem. Fonte: a autora, 2023.	224
Tabela 24   Atributos que sofreram 100% de alteração após a dinâmica em grupo – Acessos e Conexões. Fonte: a autora, 2023.	224
Tabela 25   Atributos que não sofreram alteração após a dinâmica em grupo – Todos os Atributos-chave. Fonte: a autora, 2023.	225

do

“O que sabemos dos lugares é coincidirmos com eles durante um certo tempo no espaço que são.

O lugar estava ali, a pessoa apareceu, depois a pessoa partiu, o lugar continuou, o lugar tinha feito a pessoa, a pessoa havia transformado o lugar.”

José Saramago

## Prefácio

Antecipadamente agradeço o interesse pelo presente trabalho e espero que tenhamos uma conversa agregadora no decorrer das páginas. Ainda que o diálogo não se dê simultaneamente à leitura, acredito que o mesmo possa ocorrer por diversas vias futuramente. Portanto, penso que seria interessante inicialmente me apresentar.

Sou bacharel em arquitetura e urbanismo e mestra em design, com foco na ergonomia do ambiente construído. Mesmo tendo ingressado no mestrado logo após a minha graduação, sempre trabalhei como arquiteta no mercado de trabalho. Para além dos títulos, entendo que é a atuação prática que me provoca novos olhares sobre a teoria.

Sou carioca. A cidade do Rio de Janeiro é a minha casa, e convém o destaque pelo fato de que ela será o cenário das discussões ao longo do texto. Isso significa que, ainda que eu saiba a importância em manter uma visão crítica e distanciada sob os dados obtidos em uma pesquisa de campo, não serei totalmente isenta em minhas observações. Possuo afeto por esta cidade e talvez o mesmo tenha sido o real motivo que me levou a estudar e entender melhor o espaço em que vivo.

Sou mulher, branca, e estudei em escolas e universidades privadas. A intenção não é descrever aqui meu perfil sociocultural e as respectivas vantagens que tive durante o meu percurso, mas sim deixar explícito de que lugar eu estou falando, visto que estas características interferiram diretamente na maneira com que pude vivenciar o espaço público.

Por fim, gostaria de dizer que esse trabalho é um processo, um percurso, e não um fim. Portanto, nem todas as perguntas serão respondidas e tampouco todos os problemas apontados serão solucionados. Afinal, antes de mais nada, escrever uma tese é uma busca pessoal. Me coloco a disposição e desejo uma boa leitura.

## Capítulos

### CAPÍTULO 1 - A Cidade como Inspiração e Expressão

Como todos os agentes envolvidos em projetos urbanos contemporâneos pensam a cidade para além do projetar, do fazer? Como a população e suas demandas são contempladas em todas as etapas de um processo projetual? Esse capítulo apresenta, através de uma pesquisa bibliográfica, conceitos, reflexões e interlocuções de autores que se debruçaram em temáticas envolvendo a cidade e sua evolução, o espaço urbano e o conceito de urbanidade, a sociedade e seus avanços e, principalmente, os desdobramentos complexos das relações entre os objetos citados. Como recurso ferramental apresenta autores com percursos interdisciplinares e nacionalidades distintas, tornando a base da discussão mais rica e consistente. E, como recurso lúdico, de abstração e síntese, apresenta diversas formas de expressão artísticas e as correlaciona com os temas citados.

### CAPÍTULO 2 - Introdução ao Trabalho

Apresenta toda a estrutura do trabalho: tema; cenário; objeto; contexto; problema; níveis da pesquisa; justificativa; relevância e impacto; alinhamento com a Agenda 2030; hipótese; questões de investigação; objetivo geral; objetivos específicos; entrega; e metodologia, com suas respectivas técnicas e ferramentas. É um capítulo fundamental da pesquisa, onde todo o trabalho é amarrado, embasado e justificado, para que o seu percurso tenha coerência e direcionamento.

### CAPÍTULO 3 - Sobre os Espaços Urbanos

Esse capítulo tem como proposta explorar as ciências que trabalham o espaço urbano, em especial o Urbanismo, com o objetivo de tentar identificar as lacunas existentes entre teoria e prática. Realiza aproximações sobre alguns aspectos envolvendo a temática, dentre eles o Urbanismo, o Urbano e o Cotidiano, destacando os principais pontos de interseção. As reflexões têm como embasamento teórico textos de autores reconhecidos pelas suas respectivas áreas de pesquisa, com o intuito de aprofundar o conhecimento sobre a produção das práticas sociais, conectar conceitos e pensamentos e, consequentemente,

possíveis desdobramentos. Compreende-se que todo e qualquer projeto de cidade deve levar em conta a sua própria sociedade, sociedade esta que é composta e construída por seus indivíduos. Todos os esforços colocados na reflexão tiveram como intuito dar luz a aspectos que ainda seguem sendo ignorados. A ideia de manter o indivíduo como foco principal não deve ser esquecida, pois é esse foco que irá direcionar qualquer projeto para um resultado que resgata as funções principais de uma cidade.

#### CAPÍTULO 4 - Projetos Urbanos e o Design

Sabemos que os espaços públicos de convívio fazem parte do programa de diversos projetos de desenvolvimento de cidades contemporâneas por serem elementos fundamentais no que diz respeito à promoção de qualidade de vida de uma sociedade. No entanto, nem sempre o objetivo ao definir o programa de uma reformulação urbana é o bem-estar do cidadão, especialmente quando tratamos de cidades que enfrentam dificuldades governamentais, como é o caso do Rio de Janeiro. Esse capítulo pretende, portanto, levantar questionamentos sobre intenções e expectativas estabelecidas durante o processo de desenvolvimento de projetos urbanos, a luz de autores cujos trabalhos se pautam em críticas que tangenciam o tema abordado, com o objetivo de destacar as possíveis contribuições do Design Participativo nesse processo. Vale ressaltar que trabalhar com a transdisciplinaridade é fundamental quando a proposta é compreender sistemas complexos como grandes cidades, sociedades e suas respectivas relações.

#### CAPÍTULO 5 - Ergonomia, Design e Cidades

A Cidade do Rio de Janeiro possui um histórico administrativo inconstante; passou por períodos com características de governo bem distintas (Período Colonial, Período Imperial e Período Republicano) que dificultaram o planejamento de uma estratégia de urbanização estruturada e pensada a longo prazo. Esse capítulo irá apresentar brevemente esse processo, não só para contextualizar, mas também para evidenciar a falta de participação da população, e também muitas vezes de especialistas, no planejamento urbano da cidade. A partir de então, o Ergodesign e a Ergonomia no Ambiente Construído terão seus conceitos aprofundados e suas metodologias participativas apresentadas como potenciais caminhos para a produção de espaços públicos mais duradouros e focados na saúde e no bem-estar de seus usuários.

## CAPÍTULO 6 - Pesquisa Exploratória

O capítulo apresenta o cenário em que se encontrava a relação dos cariocas com os Espaços Públicos de Lazer da cidade do Rio de Janeiro em 2020: uma suposta redução do interesse da população frente aos espaços públicos, incentivada pelo avanço tecnológico das últimas décadas, sofreu um corte com o surgimento do novo coronavírus e com a adesão ao isolamento social como medida protetiva. As atividades sociais (e políticas) passam a ser exclusivamente virtuais, ao passo que as ruas se esvaziam. Será que a impossibilidade de estar fisicamente nos espaços da cidade provoca um aumento do desejo de vivenciar estes lugares? Para tentar compreender melhor a situação estabelecida foi utilizado como método de coleta de informações um questionário online. O mesmo foi elaborado, testado e aplicado. Os resultados são apresentados detalhadamente com o objetivo de apontar possíveis interseções entre a sociedade, a cidade e a prática do isolamento social.

## CAPÍTULO 7 – Delineamento Metodológico

O capítulo em questão reitera o objetivo geral de demonstrar que através da aplicação de dinâmicas cocriativas e de metodologias participativas em contextos de pequena escala, podemos engajar a comunidade e obter dados que contribuam na compreensão dos desafios existentes e que orientem antigos e novos projetos locais. O capítulo também enfatiza o compromisso com soluções inovadoras, buscando aliar teoria e prática para contribuir significativamente para o desenvolvimento urbano. A metodologia adotada é de natureza aplicada, com enfoque na geração de conhecimentos práticos para resolver problemas específicos, especialmente voltados para os interesses humanos e sociais. A pesquisa qualitativa considera as interações dinâmicas entre indivíduos e espaço, explorando a conexão entre o mundo objetivo e a subjetividade humana. Além disso, destaca o caráter exploratório da pesquisa, utilizando técnicas como questionários online e oficinas remotas de cocriação. O texto também ressalta a crescente contribuição do Design nas áreas de Arquitetura e Urbanismo, mencionando a necessidade de novas ferramentas e métodos para lidar com a complexidade crescente. O capítulo conclui destacando ferramentas visuais selecionadas, como Cartões de Previsão e Diagrama do Lugar, fundamentais para facilitar a comunicação, estimular a criatividade e apoiar a tomada de decisões informadas nas oficinas subsequentes.

## CAPÍTULO 8 – Oficinas de Cocriação com Usuários

O capítulo em questão concentra-se na apresentação e exploração do 'Diagrama do Lugar' como uma ferramenta essencial para a coleta de dados quantitativos e qualitativos no contexto do estudo sobre espaços públicos. Inicialmente, destaca a importância da escuta ativa dos usuários na criação de espaços públicos que atendam às necessidades da comunidade, promovendo uma cidade inclusiva e sustentável. Apresenta a estrutura das Oficinas de Cocriação com Usuários realizadas em grupos pré-selecionados e seus respectivos resultados. Ao detalhar as cinco oficinas realizadas, o capítulo proporciona uma visão abrangente e multifacetada das prioridades e preocupações dos participantes em relação ao ambiente urbano. A dinâmica dos debates coletivos evidencia a abertura para diferentes perspectivas e a capacidade de adaptação das opiniões durante as discussões, enfatizando a riqueza do processo participativo. A narrativa enfoca a complexidade envolvida na criação de espaços públicos inclusivos e atrativos, demonstrando a importância do diálogo coletivo na compreensão do ambiente urbano.

## CAPÍTULO 9 – Oficinas de Cocriação com Especialistas

O capítulo apresenta o Design Sensível ao Valor (DSV) e sua aplicação na pesquisa, pois é uma abordagem que prioriza valores éticos no design de novas tecnologias, com ênfase em bem-estar, dignidade, justiça e direitos humanos. Apresenta os 'Cartões de Previsão' como uma ferramenta versátil para auxiliar na investigação de valores em pesquisas qualitativas, escolhidos para coletar dados necessários para responder às questões levantadas no trabalho. O material é apresentado de forma detalhada, bem como a proposta de utilização. Essa ferramenta, combinada com encontros de cocriação em grupos pré-selecionados, demonstrou grande potencial para produzir resultados significativos. A análise das atividades durante as Oficinas de Cocriação Remotas com Especialistas ofereceu pensamentos profundos sobre a interação entre comunidades urbanas e espaços públicos, explorando os impactos desses espaços e evidenciando a compreensão aprofundada sobre temas cruciais, como a influência na saúde da comunidade e desafios associados a espaços abandonados. Este capítulo não apenas aborda os desafios imediatos relacionados aos espaços públicos, mas também orienta iniciativas futuras em direção a um desenvolvimento urbano mais inclusivo e sustentável.



## CAPÍTULO 10 – Análise dos Resultados

Este capítulo apresenta os resultados fundamentais da pesquisa, desempenhando um papel crucial no entendimento do Espaço Público. Com foco nas sete oficinas realizadas, sendo cinco com usuários e duas com especialistas, o texto detalha a análise desses resultados por meio de tabelas e gráficos que sintetizam as dinâmicas. As Oficinas de Cocriação Remotas, conduzidas virtualmente, utilizando o Diagrama do Lugar e os Cartões de Previsão, são explicadas como metodologias-chave para a obtenção de ideias valiosas. A análise revela contribuições significativas para a resolução de questões específicas e para o avanço do conhecimento científico. A correlação entre ambas evidencia sincronias e divergências, ressaltando a necessidade de atenção especial aos acessos e conexões na concepção de espaços públicos urbanos. Em última instância, a análise integrada dos resultados e a correlação entre as oficinas sublinham a importância de considerar perspectivas diversas para informar políticas, práticas profissionais e decisões estratégicas relacionadas ao desenvolvimento e aprimoramento de melhores espaços públicos inclusivos. A eficácia das ferramentas participativas, como o Diagrama do Lugar e os Cartões de Previsão, é evidenciada na promoção do envolvimento ativo da comunidade na criação desses espaços.

## CAPÍTULO 11 – Considerações Finais

O capítulo de conclusão destaca a relevância do trabalho ao abordar as complexidades das cidades contemporâneas, destacando o Design como ferramenta prática para organização e planejamento. Enfatiza a valorização do espaço público ligada à afetividade e pertencimento do cidadão, ressaltando a importância de uma administração pública focada no bem-estar da comunidade. O texto relembra os resultados das oficinas, confirmando a hipótese inicial e destacando a importância do Design na criação de espaços públicos inclusivos. A pesquisa representa uma transformação na coleta de dados, utilizando métodos mistos e ferramentas coletivas. A reflexão sobre a diversidade na concepção das cidades e a promoção do diálogo são apresentadas como essenciais para construir uma cultura urbana inclusiva. O trabalho, mesmo focado no Rio de Janeiro, destaca desafios globais e a necessidade de transformação positiva nos espaços urbanos, ressaltando a criatividade e integração de princípios de Design e Ergonomia para enfrentar as complexidades contemporâneas.

# 1

## A CIDADE COMO INSPIRAÇÃO

O direito à cidade se manifesta como forma superior dos direitos: direito à liberdade, à individualização na socialização, ao habitat e ao habitar.

O direito à obra (à atividade participante) e o direito à apropriação (bem distinto do direito à propriedade) estão implicados no direito à cidade.

(LEFEBVRE, 2011, p. 134)

### 1.1. Introdução

A promoção de cidades mais saudáveis é temática recorrente nos debates que refletem sobre projetos urbanos e gestões públicas, já que, de forma bastante resumida, a qualidade de vida da população está diretamente relacionada aos espaços públicos que atendam às suas respectivas necessidades. Contudo, nem sempre a etapa que antecede o projeto em si ganha seu devido destaque e importância. Projetar envolve tomadas de decisões muitas vezes irreversíveis, e é por isso que reflexões sobre seu contexto e sua finalidade são fundamentais e preventivas.

A proposta é elucidar aspectos subjetivos da vivência urbana, muitas vezes ignorados antes e durante o processo projetual, evidenciando assim a relação direta entre a maneira de pensar a cidade com o resultado final de um projeto, e suas respectivas implicações e responsabilidades. É importante refletir sobre como os agentes envolvidos em projetos urbanos contemporâneos pensam a cidade para além do projetar, e como a população e suas demandas são contempladas em todas as suas etapas. Estas questões apontadas não possuem uma única resposta, e tampouco a intenção aqui é respondê-las. Elas são ferramentas de reflexão sobre a problemática proposta, e que têm como intenção destacar a importância da teoria e do conhecimento prévio de todos os aspectos que envolvem um projeto.

É preciso também entender a cidade como elemento transformador e em constante transformação quando estamos falando de causas e efeitos de um projeto urbano destinado a uma determinada população. Vale ressaltar que cidades possuem gestões múltiplas, cada qual com seus respectivos interesses, e cabe ao projeto a articulação entre todas as instâncias envolvidas sem perder de vista seu cliente real: o cidadão.

A grande tarefa cultural dos arquitetos, hoje, é a recuperação da cidade, e não importa que a cura da cidade doente seja, como programa, menos brilhante do que a invenção de novas cidades. Apenas através de uma rigorosa metodologia de terapia urbanística ainda se pode salvar a cidade como instituição histórica, sem comprometer sua atualidade de sistema de informação. A cidade, de resto, é o melhor aparato de medição entre cultura de classe e cultura de massa, aquele que, mais do que qualquer outra coisa, poderá garantir o caráter intrinsecamente democrático da que será a nova estrutura – de massa – da sociedade e da cultura. (ARGAN, 2005, p. 250)

Para enriquecer e embasar a discussão proposta, serão apresentadas reflexões levantadas a partir do século XX envolvendo a sociedade e o espaço habitado coletivamente, ora denominado espaço urbano, ora citadino, ora urbe. Poderíamos nos debruçar na diferenciação entre os diversos termos utilizados para nomear esse contexto, no entanto, o que nos interessa no momento é definir o recorte a ser trabalhado. E o que está em jogo, o que temos como objetivo quando tentamos construir uma borda, ainda que permeável, envolvendo pessoas e espaços, é simplesmente tentar compreender a vida e como ela se manifesta nas cidades.

Simplesmente no sentido de que a intenção é única e exclusivamente essa, não diminuindo e muito menos simplificando o debate. Ao contrário, é exatamente pelo fato de estarmos tratando de algo tão diverso, mutável e imprevisível, que deixar claro, simples, se torna necessário. Reafirmando então, o que nos importa aqui é e sempre será o indivíduo, elemento este que interage e pertence a um coletivo. A cidade, assim, aparece nesse momento como lugar onde a coletividade se mostra, mas não como um palco ou cenário estático, e sim como plataforma que permite a manifestação da vivência e da urbanidade.

Sob a aparente desordem da cidade tradicional, existe, nos lugares em que ela funciona a contento, uma ordem surpreendente que garante a manutenção da segurança e a liberdade. É uma ordem complexa. [...] Essa ordem compõe-se de movimento e mudança, e, embora se trate de vida, não de arte, podemos chamá-la, na fantasia, de forma artística da cidade e compará-la à dança - não a uma dança mecânica, com os figurantes erguendo a perna ao mesmo tempo, rodopiando em sincronia, curvando-se juntos, mas a um balé complexo, em que cada indivíduo e os grupos têm todos papéis distintos, que por milagre se reforçam mutuamente e compõem um todo ordenado. O balé da boa calçada urbana nunca se repete em outro lugar, e em qualquer lugar está sempre repleto de novas improvisações. (JACOBS, 2011, p. 43)

A ordem dentro da desordem. É o ponto que Jane Jacobs nos convida a observar quando nos coloca diante da complexidade dos fluxos das ruas de uma determinada cidade. Pensar de qual ângulo estamos observando a urbe também se faz necessário, visto que podemos exercer o papel de bailarinos ou de telespectadores diante do balé descrito, ou até, ampliando o espectro de possibilidades, podemos ser os coreógrafos, ou os figurinistas. Na vida urbana não há um limite de papéis e nada é estático, não há limite de pontos de vista tampouco, hora você é observador e hora é observado.

Hoje, não podemos mais conceber a distinção entre um espaço interno e um espaço externo, entre um espaço apenas meu e um espaço de todos. Hoje, é componente do espaço urbanístico qualquer coisa que, na contínua mutação da realidade ambiental, retém por um instante nossa atenção, obriga-nos a reconhecer-nos (ainda que para tomar consciência de nossa nulidade) em um objeto ou em algo que, não sendo objeto no sentido tradicional do termo, ainda é algo que não conhecemos e cuja chave, cujo código de interpretação devemos encontrar. (ARGAN, 2005, p. 224)

## **1.2. A Cidade e seus Movimentos**

O caos urbano contém em si uma ordem; e em seguida uma desordem. É um processo, sem fim. Retomando a metáfora do balé, na dança contemporânea também podemos perceber esse movimento, onde um grupo, em um determinado momento, dança em sintonia os mesmos passos. Em seguida, alguns elementos passam a dançar outra coreografia, ainda que seguindo o ritmo de uma mesma música. Podemos dizer, traçando um paralelo, que cada cidade tem seu ritmo e cada sociedade tem suas coreografias, mas que cada indivíduo tem os seus próprios passos.

Ao olharmos, por exemplo, imagens do espetáculo de dança contemporânea denominado 'Gira' e realizado pelo Grupo Corpo, companhia de dança mineira criada em 1975, é possível perceber que cada bailarino está em uma determinada posição e que cada uma das saias adquire uma forma e ocupa um espaço diferente em função de cada movimento, de cada momento. Diante de tanta diferença, ou "desordem", podemos perceber claramente a ordem estabelecida (harmonia). E podemos perceber também que no instante seguinte ao segundo em que cada cena foi capturada, uma nova "desordem" surgirá, completamente diferente da anterior; a cada instante há uma configuração única e que jamais se repetirá, ainda que o ato de viver (ou de dançar) se estabeleça através da repetição.



**Figura 1 | Foto do espetáculo Gira, realizado pela companhia de dança Grupo Corpo. Fonte: [grupocorpo.com.br/obra/gira](http://grupocorpo.com.br/obra/gira), acesso em 2023.**

Assim como a dança, a arte é uma excelente ferramenta de síntese para tentarmos compreender questões complexas. Não que a dança não seja uma manifestação artística, mas nesse momento chamaremos de arte o conjunto das artes plásticas. O historiador italiano Giulio Carlo Argan, em seu livro intitulado 'A história da arte como história da cidade', publicado em 1983, utiliza desse recurso ao tentar materializar, ainda que mentalmente, os inúmeros fluxos e movimentos presentes nos espaços públicos das cidades. Ele relaciona os movimentos que eram provocados pelo pintor Jackson Polloc envolvendo tinta sobre a tela e que se tornaram sua marca registrada, com os movimentos das pessoas nas cidades.

Se, por hipótese absurda, pudéssemos levantar e traduzir graficamente o sentido da cidade resultante da experiência inconsciente de cada habitante e depois sobrepuséssemos por transparência todos esses gráficos, obteríamos uma imagem muito semelhante à de uma pintura de Jackson Polloc, por volta de 1950: uma espécie de mapa imenso, formado de linhas e pontos coloridos, um emaranhado inextricável de sinais, de traços aparentemente arbitrários, de filamentos tortuosos, embaraçados, que mil vezes se cruzam, se interrompem, recomeçam e, depois de estranhas voltas, retornam ao ponto de onde partiram. (ARGAN, 2005, p. 231)

Uma das obras realizadas pelo artista norte-americano na década de 50 que podemos tomar como exemplo é denominada '*One: number 31*', faz parte do acervo do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MOMA), e possui mais de 5 metros de largura. O trabalho expressa a sua potência, não só através da sua dimensão, mas principalmente pela capacidade de colocar o caos em ordem. Talvez por isso Argan tenha sugerido a similaridade entre obras como essas e uma possível representação do caos urbano.



**Figura 2 | Pintura com título *One: number 31*, do artista Jackson Polloc.**  
**Fonte: [flickr.com/photos/wallyg/564040776](https://www.flickr.com/photos/wallyg/564040776), acesso em 2023.**

A tela é a terra, o território, e as pinceladas de tinta, cada uma como sendo cada indivíduo, preenchem os espaços, que certamente não estão limitados ao final da superfície. Esse emaranhado é caótico, é diverso, cada pincelada com sua cor e forma diferentes; e é também harmonia, equilíbrio. O que podemos extrair de mais fundamental com esse exercício, contudo, é o fato de que, quando colocamos o indivíduo em evidência, e damos destaque aos seus fluxos, ou seja, a sua vivência, o espaço físico “desaparece”, fica em segundo plano, abaixo dos percursos da vida, fica no seu “lugar”.

Assim como Jane e Giulio, seguiremos o processo de reflexão tentando traçar paralelos com áreas afins que possam contribuir para um melhor entendimento de cada contexto abordado. Vale ressaltar aqui a importância de compreendermos também a sociedade como um sistema inteiramente conectado e em constante mutação, visto que seus componentes, ainda que possam “dançar” seus próprios passos pelas calçadas de uma cidade, estão constantemente sob influência do seu entorno. Isto é, cada indivíduo, mesmo com sua singularidade e capacidade de construção, é resultado (produto) da estrutura social em que está inserido.

### 1.3. A Rua, a Cidade e a Urbanidade

Após certa abstração, importante para tentarmos compreender questões complexas, se fazem necessárias outras reflexões sobre as áreas de interesse do presente trabalho. Sem querer aprofundar o significado das palavras em si, a seguir abordaremos de forma um pouco mais concentrada a rua, que pertence a cidade, que por sua vez promove o espaço urbano. Embora façamos distinções entre os ambientes citados, e de fato devemos fazê-las, também é relevante percebermos suas sobreposições. A rua muitas vezes também é cidade e também é espaço urbano, mas nem sempre. Mais uma vez, há o entendimento da dinâmica presente nesses contextos.

Precisamos da arte, tanto na organização das cidades quanto em outras esferas da vida, para ajudar a explicar a vida para nós, para mostrar-nos seus significados, esclarecer a interação entre a vida de cada um de nós e a vida ao nosso redor. Talvez precisemos mais da arte para nos reassegurarmos de nossa humanidade. Todavia, embora arte e vida estejam entrelaçadas, elas não são a mesma coisa. A confusão sobre elas é, em parte, a razão de as iniciativas do planejamento urbano serem tão decepcionantes. É importante desfazer essa confusão para obter melhores táticas e estratégias de desenho urbano. (JACOBS, 2011, p. 249)

A confusão citada por Jacobs acima nos remete ao endeusamento frequente da sociedade diante dos artistas e, muitas vezes, também diante dos arquitetos e urbanistas. É uma espécie de poder dado e muito bem recebido pelos profissionais citados, e que os coloca em uma posição superior de quem tem o dom da criação e do saber. Mesmo que o foco no momento não seja o longo debate sobre o que é arte, vale pontuar que a sua produção não deveria, em hipótese alguma, ser distanciada de qualquer outro processo de trabalho dentro da sociedade. E, encarar o projeto de uma cidade como obra de arte, nos leva ao mesmo equívoco.

O planejamento urbano não pode estar acima, ou por cima, dos acontecimentos diários que se dão nas ruas; ele não é um projeto para a cidade e sim para as pessoas. Há que se compreender a importância da inversão do direcionamento do processo projetual; o mesmo deve ocorrer de dentro para fora, do micro para o macro; deve começar pela rua e pelo que nela se dá. Enquanto os criadores de cidades seguirem acreditando que irão conseguir projetar o habitar individual, seguiremos falhando.

### 1.3.1. Sobre a Rua

Henri Lefebvre, filósofo e sociólogo francês, em várias de suas obras debateu a temática do espaço urbano e do direito a cidade, direito esse que todos as pessoas possuem e que é fortemente defendido pelo autor. Retomamos, nesse ponto, o objetivo proposto anteriormente de não perdermos de vista o indivíduo e o seu exercício de viver como principal atividade a ser observada. E é na rua, nesse espaço de conexão, como linhas (ou vias) que unem pontos (ou lugares), que a vivência se manifesta diariamente. No entanto, é importante que a rua não seja resumida apenas ao palco dos percursos, é necessário compreendermos todas as funções fundamentais que a englobam, especialmente a função de promover encontros, como diz o autor:

A rua? É o lugar (topia) do encontro, sem o qual não existem outros encontros possíveis nos lugares determinados (cafés, teatros, salas diversas). Esses lugares privilegiados animam a rua e são favorecidos por sua animação, ou então não existem. Na rua, teatro espontâneo, torno-me espetáculo e espectador, as vezes ator. Nela, efetua-se o movimento, a mistura, sem os quais não há vida urbana, mas separação, segregação estipulada e imobilizada. Quando se suprimiu a rua (desde Le Corbusier, nos “novos conjuntos”), viu-se as consequências: a extinção da vida, a redução da “cidade” a dormitório, a aberrante funcionalização da existência. A rua contém as funções negligenciadas por Le Corbusier: a função informativa, a função simbólica, a função lúdica. Nela, joga-se, nela aprende-se. A rua é a desordem? Certamente. [...] Essa desordem vive. Informa. Surpreende. (LEFEBVRE, 2008, p. 29)

O sociólogo critica os movimentos modernistas que idealizaram projetos que supostamente seriam capazes de colocar “ordem na casa”. Diversos projetos urbanos desenvolvidos com base em um discurso de organização, onde o projetista aplicava seu próprio entendimento de “ordem”, fracassaram. Uma das estratégias de projeto para a contenção do caos nas cidades era não promover espaços incontrolláveis, espaços onde não há um uso pré-estabelecido, onde o inesperado pode se manifestar. E esse espaço tão temido pelos amantes da ordem (do controle) nada mais é do que a Rua.

É na rua que a população se expressa, se estrutura coletivamente e sente o poder e a importância do sentido de pertencimento, não só físico, mas principalmente simbólico. Entretanto, um contraponto levantado comumente é o aspecto violento e hostil que muitas ruas possuem. A rua simbólica, do encontro e das trocas genuínas de uma sociedade seria utópica? Talvez mirar na utopia seja um caminho para que a violência seja reduzida através da prática da vida. Mas fato é que a rua real nem sempre é bela, ela espelha a sua sociedade, o que há de bom e de ruim; ela não mascara. E é essa a sua dimensão que mais importa: a rua escancara.



Na rua, e por esse espaço, um grupo (a própria cidade) se manifesta, aparece, apropria-se dos lugares, realiza um tempo-espaço apropriado. Uma tal apropriação mostra que o uso e o valor de uso podem dominar a troca e o valor de troca. Quanto ao acontecimento revolucionário, ele geralmente ocorre na rua. Isso não mostra também que sua desordem engendra uma outra ordem? O espaço urbano da rua não é o lugar da palavra, o lugar da troca pelas palavras e signos, assim como pelas coisas? Não é o lugar privilegiado no qual se escreve a palavra? Onde ela pôde tornar-se “selvagem” e inscrever-se nos muros, escapando das prescrições e instituições? (LEFEBVRE, 2008, p. 29)

O autor retoma o ponto anteriormente comentado sobre a ordem e a desordem do espaço urbano, onde através do caos uma sociedade pode se organizar para expressar seus desejos e suas necessidades, seja por manifestações ou por mensagens pelos muros, por exemplo. A rua é a porta-voz da população e nela cabem todas as formas de comunicação.

Um exemplo seriam os grafites dos artistas paulistas conhecidos como Os Gêmeos. Os irmãos são populares mundialmente e muitos dos seus trabalhos já ocuparam salas de grandes museus e galerias de artes. Entretanto, não deixaram a rua, local onde se originou o estilo de expressão artística escolhido e praticado por eles. Seus trabalhos se comunicam com a sociedade não só através das figuras, mas muitas vezes através de frases expressivas, como “Parabéns São Paulo!! Ganhamos mais uma vez o desrespeito com a arte!!” e “Ninguém nos fala como, onde e porque fazer! ... Viva a arte!!!” (retiradas do Instagram @osgemeos), que ocuparam os muros de São Paulo quando os grafites espalhados pela cidade começaram a ser apagados.



**Figura 3 | Fotos de um grafite dos Gêmeos que foi apagado, revista Exame, 2013. Fonte: [exame.com/casual/novo-grafite-de-osgemeos-e-apagado-em-sao-paulo/](https://exame.com/casual/novo-grafite-de-osgemeos-e-apagado-em-sao-paulo/), acesso em 2023.**

Vale destacar aqui que, no caso dos grafites citados acima, a arte aparece como material real e parte da comunicação existente dentro dos contextos urbanos. Não se trata, portanto, de metáfora e/ou ponte para abstração do que é concreto, como vimos no caso da dança e da pintura em tela. Os grafiteiros seguem se manifestando nos muros das cidades quando sentem a necessidade de se comunicarem com as pessoas. A arte de rua, nesse caso, é a transformação da potência de uma sociedade em imagem escancarada nas superfícies. A rua é o lugar de fala de todos.

### **1.3.2. Sobre a Cidade**

Quando as ruas se entrelaçam, geram espaços “entre”, e é nesse “entre” que temos os elementos construídos, ora cobertos, ora descobertos. A cidade contém a rua, as construções, os espaços abertos, as eventuais áreas de natureza; contém todos os elementos que constituem o espaço de viver. Mas seria superficial compreender a urbe apenas como sendo esse conjunto de elementos controláveis e planejáveis. Já sabemos, inclusive, que qualquer tentativa de organização e planejamento que venha a se impor diante do acaso urbano não se consolidará.

As cidades são um imenso laboratório de tentativa e erro, fracasso e sucesso, em termos de construção e desenho urbano. É nesse laboratório que o planejamento urbano deveria aprender, elaborar e testar suas teorias. Ao contrário, os especialistas e os professores dessa disciplina [...] têm ignorado o estudo do sucesso e do fracasso na vida real, não têm tido curiosidade a respeito das razões do sucesso inesperado e pautam-se por princípios derivados do comportamento e da aparência de cidades, subúrbios, sanatórios de tuberculose, feiras e cidades imaginárias perfeitas – qualquer coisa que não as cidades reais. (JACOBS, 2011, p. 16)

De acordo com os pensamentos de Jacobs, é um desperdício que a cidade não seja percebida pelos especialistas como a maior e melhor fonte de dados que todo urbanista precisa (ou deveria precisar) para trabalhar. O caos urbano, que produz todo esse material fértil, segundo Lefebvre, é visto pelos “organizadores” como um problema a ser enfrentado, contido. O que não se percebe, contudo, é que juntamente com a construção da ordem há também a construção do impossível, do irreal.

Como pôr ordem nessa confusão caótica? É assim que o racionalismo de organização coloca seu problema. Essa desordem não é normal. Como instituí-la a título de norma e de normalidade? É inconcebível. Essa desordem é malsã. O médico da sociedade moderna se vê como um médico do espaço social doente. A finalidade? O remédio? É a coerência. O racionalismo vai instaurar ou restaurar a

coerência na realidade caótica que ele observa e que se oferece à sua ação. Este racionalista corre o risco de não perceber que a coerência é uma forma, portanto mais um meio do que um fim, e que ele vai sistematizar a lógica do habitat subjacente à desordem e à incoerência aparentes, que ele vai tomar por ponto de partida de suas démarches coerentes na direção da inerência do real. (LEFEBVRE, 2011, p. 30)

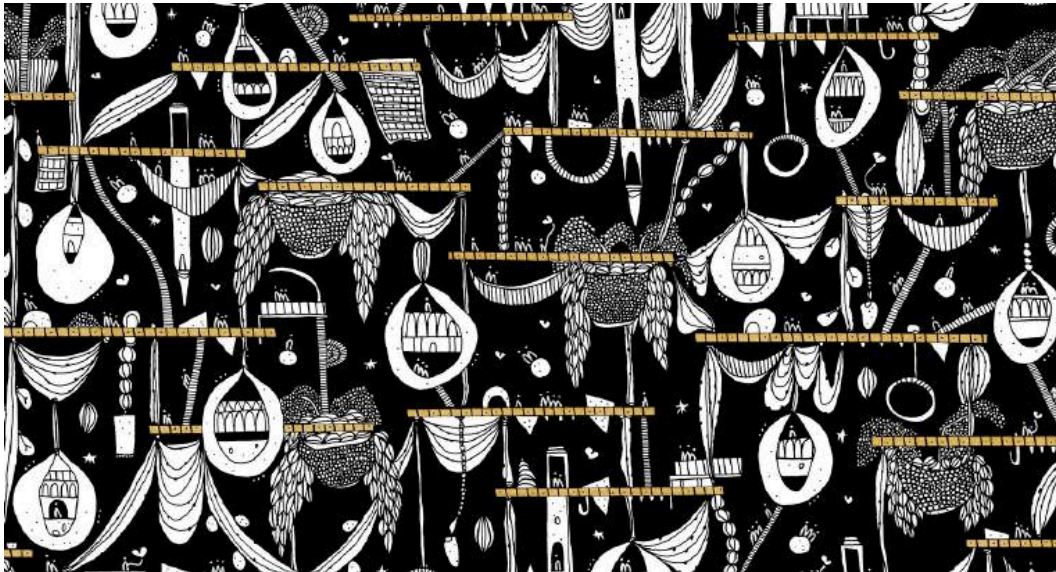
Pensar que podemos conter o diverso é, de fato, um movimento direcionado ao fracasso. Embora as tentativas de contornar, de conter, sejam em muitos momentos necessárias, e que se entenda que existem bordas de interseção, as mesmas não devem ser compreendidas e/ou confundidas com limites. Qualquer limite que venha a ser colocado, seja físico, simbólico ou virtual, é temporário pois tende a ser rompido; uma barreira urbana é quase sempre permeável.

Segundo o escritor italiano Ítalo Calvino, em seu livro 'As Cidades Invisíveis', "a cidade deixa de ser um conceito geográfico para se tornar o símbolo complexo e inesgotável da existência humana". O autor expõe seus pensamentos sobre a humanidade e seus respectivos mundos a medida em que descreve diversas cidades, pois acredita que desta forma obterá respostas para todas as suas perguntas.

Compreender a urbe para além do seu espaço físico exige abstração e, novamente, a certeza de que não há cidade que se sustente apenas no que há de concreto, construído. Ao lermos sobre a impressão do autor sobre uma cidade do livro denominada 'Otávia' e seus habitantes, fica claro o abismo em que viveríamos se nos agarrássemos apenas no que há de físico em uma cidade:

Se quiserem acreditar, ótimo. Agora contarei como é feita Otávia, cidade-teia-de-aranha. Existe um precipício no meio de duas montanhas escarpadas: a cidade fica no vazio, ligada aos dois cumes por fios e correntes e passarelas. Caminha-se em trilhos de madeira, atentando para não enfiar o pé nos intervalos, ou agarrar-se aos fios de cânhamo. Abaixo não há nada por centenas e centenas de metros: passam algumas nuvens; mais abaixo, entrevê-se o fundo do desfiladeiro. Essa é a base da cidade: uma rede que serve de passagem e sustentáculo. Todo o resto, em vez de se elevar, está pendurado para baixo: escadas de cordas, redes, casas em forma de saco, varais, terraços com a forma de navetas, odres de água, bicos de gás, assadeiras, cestos pendurados com barbantes, monta-cargas, chuveiros, trapézios e anéis para jogos, teleféricos, lampadários, vasos com plantas de folhagem pendente. Suspensa sobre o abismo, a vida dos habitantes de Otávia é menos incerta que a de outras cidades. Sabem que a rede não resistirá mais que isso. (CALVINO, 2006, p. 71)

Otávia é uma cidade sustentada por uma rede, onde todos se deparam o tempo todo com o abismo, com o vazio que existe nos espaços 'entre' os fios. E essa trama é o que sustenta todo o sistema, com suas respectivas necessidades e funções.



**Figura 4 | Parte da gravura Octavia City, da artista Karina Puente. Fonte: [karinapuente.com/shop/octavia-city](http://karinapuente.com/shop/octavia-city), acesso em 2023.**

Karina Puente é uma urbanista e ilustradora peruana que ilustrou algumas das 55 cidades descritas por Calvino. A interpretação da artista sobre a descrição da cidade possui trilhos de madeira que interligam e penduram as casas em formato de saco, compondo uma estrutura complexa e em constante suspensão, e que traz a sensação de impermanência; a certeza de que, em algum momento, tudo irá desabar.

### **1.3.3. Sobre a Urbanidade**

Após a explanação de reflexões sobre a rua e sobre a cidade, será possível tratarmos agora do espaço urbano. Como foi dito inicialmente, a intenção aqui não é traçar diferenciações sobre os termos utilizados ao longo da história para definir os espaços habitados, até porque os mesmos seguem se transformando, assim como os lugares. Entretanto, vale neste momento tentarmos distinguir brevemente a cidade da urbanidade. Lefebvre defendeu em seus livros a ideia de que no caso da cidade, conseguimos ver a projeção da sociedade no espaço construído, mas que não se pode ver o urbano, pois ele está para além. É como se tivéssemos que tornar a cidade abstrata para podermos enxergar a sua urbanidade; como se pudéssemos tornar transparentes as ruas, as construções, a natureza e até as pessoas e só deixássemos visível a coincidência dos fatos, os acontecimentos.

Portanto, o urbano é uma forma pura: o ponto de encontro, o lugar de uma reunião, a simultaneidade. Essa forma não tem nenhum conteúdo específico, mas tudo a ela vem e nela vive. Trata-se de uma abstração, mas, ao contrário de uma entidade metafísica, trata-se de uma abstração concreta, vinculada à prática. O urbano é cumulativo de todos os conteúdos, seres da natureza, resultados da indústria, técnicas e riquezas, obras da cultura, aí compreendidas maneiras de viver, situações, modulações ou rupturas do cotidiano. Todavia, ele é mais e outra coisa que a acumulação. Enquanto diversos, os conteúdos (coisas, objetos, pessoas, situações) excluem-se, e se incluem e se supõem enquanto reunidos. Pode-se dizer que o urbano é forma e receptáculo, vazio e plenitude, superobjeto e não-objeto, supraconsciência e totalidade das consciências. (LEFEBVRE, 2008, p.112)

Tudo e nada, e ao mesmo tempo. A problemática urbana é dialética, o urbano é a possibilidade, ele permite a vida em todas as suas formas e/ou 'não-formas' e, por isso, tende a infinidade de possibilidades. E ser um indivíduo urbano é inevitavelmente exercer a urbanidade, carregada de liberdade e de limites. A estrutura do espaço urbano se dá através da vivência, da cultura, da combinação de usos e da diversidade; é um processo de caráter espontâneo e que sempre estará inacabado. Lembrando que a abstração do espaço urbano, que se dá no campo das ideias como forma de compreensão do mesmo, não o torna irreal e sim em constante transformação.

Por mais que se possa defini-lo, nosso projeto — o urbano — não estará nunca inteiramente presente e plenamente atual, hoje, diante de nossa reflexão. Mais do que qualquer outro objeto, ele possui um caráter de totalidade altamente complexo, simultaneamente em ato e em potencial, que visa à pesquisa, que se descobre pouco a pouco, que só se esgotará lentamente e mesmo nunca, talvez. Tomar esse "objeto" por real, como um dado da verdade, é uma ideologia, uma operação mistificante. (LEFEBVRE, 2011, p. 111)

Talvez uma música seja capaz de expressar a sensação de ser urbano e contribuir na reflexão. O cantor e compositor baiano Caetano Veloso, ao escrever a música 'Sampa', na década de 70, dedicada ao seu encontro com a cidade de São Paulo, descreve sua maneira de perceber a urbanidade e o seu "avesso", com o que há de bom e de ruim, com suas surpresas e frustrações, com seus encontros e desencontros:

Alguma coisa acontece no meu coração / Que só quando cruza a Ipiranga e a avenida São João / É que quando eu cheguei por aqui eu nada entendi / Da dura poesia concreta de tuas esquinas / Da deselegância discreta de tuas meninas.

Ainda não havia para mim, Rita Lee / A tua mais completa tradução / Alguma coisa acontece no meu coração / Que só quando cruza a Ipiranga e a avenida São João.

Quando eu te encarei frente a frente não vi o meu rosto / Chamei de mau gosto o que vi, de mau gosto, mau gosto / É que Narciso acha feio o que não é espelho / E a mente apavora o que ainda não é mesmo velho / Nada do que não era antes quando não somos Mutantes.

E foste um difícil começo / Afasta o que não conheço / E quem vem de outro sonho feliz de cidade / Aprende depressa a chamar-te de realidade / Porque és o avesso do avesso do avesso do avesso.

Do povo oprimido nas filas, nas vilas, favelas / Da força da grana que ergue e destrói coisas belas / Da feia fumaça que sobe, apagando as estrelas / Eu vejo surgir teus poetas de campos, espaços / Tuas oficinas de florestas, teus deuses da chuva.

Pan-Américas de Áfricas utópicas, tumulto do samba / Mais possível novo quilombo de Zumbi / E os Novos Baianos passeiam na tua garoa / E novos baianos te podem curtir numa boa.

(CAETANO VELOSO, 1978)

É preciso estar atento ao fato de que a música não descreve a cidade de São Paulo, ela fala da percepção, da relação entre o autor (ser urbano) com o espaço construído (a urbe); e é esta relação (urbanidade) que estamos destacando como essência do que chamamos de urbano. O indivíduo sente, percorre, consome, estranha, rejeita, reconhece, enobrece a cidade.

Sobre o consumo das e nas cidades, é necessário deixar claro que o capitalismo não vem sendo abordado de forma explícita neste ensaio. No entanto, o mesmo não só está presente em todas as relações descritas até então, como é base estrutural e estruturante em todos os processos de desenvolvimento das cidades no último século. É também o maior elemento impulsionador no movimento de transformação das cidades em um produto consumível, e das urbanidades em práticas cada vez mais embasadas em escolhas induzidas por movimentos direcionados ao consumo alienado de um coletivo. Os projetos urbanos fracassados, que valorizam o concreto em todos os seus sentidos, e ignoram a valiosa abstração urbana, provavelmente mantiveram suas ‘sapatas’ fincadas no terreno do capital.

#### **1.4. A Sociedade Urbana**

A arte, em todas as suas formas de expressão, é e seguirá sendo o caminho mais livre para a troca de informações dentro das sociedades, é a língua universal capaz de transformar a abstração (o sentimento, o desejo, a necessidade) em “alguma coisa”. E sim, os arquitetos e urbanistas também podem ser considerados produtores de arte, já que são eles que produzem o espaço que será habitado e a prática do habitar é abstrata. Contudo, devemos fazer a separação entre a arte e o “belo”, questionando também quem é o legitimador destes valores. A cidade só será arte e só será bela se a sua própria urbanidade a definir como tal.



Nosso problema é justamente o do valor estético da cidade, da cidade como espaço visual. Não o colocarei em termos absolutos: o que é arte e se uma cidade pode ser considerada uma obra de arte ou um conjunto de obras de arte. “A cidade”, dizia Marsilio Ficino<sup>1</sup>, “não é feita de pedras, mas de homens”. São os homens que atribuem um valor às pedras e todos os homens, não apenas os arqueólogos ou literatos. Devemos, portanto, levar em conta, não o valor em si, mas a atribuição de valor, não importa quem a faça e a que título seja feita. De fato, o valor de uma cidade é o que lhe é atribuído por toda a comunidade e se, em alguns casos, este é atribuído apenas por uma elite de estudiosos, é claro que estes agem no interesse de toda a comunidade, porquanto sabem que o que hoje é ciência de poucos, será amanhã cultura de todos. É preciso prescindir, portanto, do que parece obvio e ver como ocorre, em todos os níveis culturais, a atribuição de valor aos dados visuais da cidade. (ARGAN, 2005, p. 228)

Nessa citação, Argan deixa claro o quanto o poder de legitimação, poder este quase sempre vinculado ao poder do capital, é extremamente importante para a criação dos desdobramentos futuros de uma população e de sua cultura. Este exemplo expõe, mais uma vez, a inversão de papéis presente na construção social, e vemos o movimento seguir no sentido “de fora para dentro”, o privilégio falando mais alto. Ainda assim, a arte enquanto artes plásticas, pode ser vista como aliada, como algo que revela, que permite que o que estava escondido seja visto de maneira mais clara. Diversos artistas trabalham com essa intenção e dentre eles temos o escultor indiano Anish Kapoor.



**Figura 5 | Escultura *Cloud Gate*, do artista plástico Anish Kapoor. Fonte: flickr.com/photos/duncan/7310642234, acesso em 2023.**

---

<sup>1</sup> Filósofo italiano (1433-1499).

Um dos seus trabalhos, nomeado '*Cloud Gate*' – Portal das Nuvens – é uma escultura que consiste em uma forma orgânica gigante de aço inox, e foi instalada no Millenium Park, em Chicago no ano de 2006 (anishkapoor.com). Nela podemos ver o reflexo do que está em seu entorno, do que é estático como os edifícios e o parque, e do que acontece a cada momento a sua volta, como as pessoas que vão e que vem, e o céu que se modifica a todo segundo, por exemplo. Podemos dizer que é um reflexo da sociedade? Não exatamente. É a cidade refletida, talvez. Mas para além disso, o trabalho nos coloca para pensar sobre a nossa imagem e sobre o que estamos vendo e transmitindo. Ainda, por ser um elemento espelhado e com um formato similar a um “feijão”, onde todas as suas superfícies são curvas, as imagens acabam, por consequência, sendo reflexos deformados da “realidade”.

Uma sociedade habitando uma cidade já é, por si só, capaz de refletir o que ela é em si. As diversas manifestações artísticas são, portanto, práticas complementares e que facilitam a inversão do ponto de vista; colocam o observador como parte integrante de todo processo e/ou projeto. Tanto os problemas quanto as soluções de uma urbanidade estão dentro da mesma, basta olhar de dentro para fora.

O ser humano é, em si, difícil, e, portanto, todos os tipos de coletividades (exceto as cidades imaginárias) têm problemas. As grandes cidades têm dificuldades em abundância, porque têm pessoas em abundância. Mas as cidades cheias de vida não são impotentes para combater mesmo os problemas mais difíceis. Não são vítimas passivas de uma sucessão de circunstâncias, assim como não são a contrapartida maléfica da natureza. (JACOBS, 2011, p. 295)

## 1.5. Considerações do Capítulo

Diante de todos os vários tipos de abstração que este capítulo trouxe até então, e após dizer que a urbanidade é uma delas, é necessário também dizer que vida que se manifesta nela é real e concreta. E a abstração tem como objetivo enxergá-la na sua essência. O urbanista que dialoga com a cidade e com a sua sociedade produz bons resultados; dialogar envolve escutar, demanda disponibilidade em compreender e desejo em construir em conjunto. Enquanto o protagonista for o ego e o seu anseio em se destacar, não haverá possibilidade de cidades e sociedades mais igualitárias e democráticas.



Todos os esforços colocados nesta proposta de reflexão tiveram como intuito dar luz a aspectos que ainda seguem sendo ignorados, deixados de lado, em especial durante o processo projetual. O objetivo de manter o indivíduo como personagem principal não deve nunca ser esquecido, pois é esse foco que irá direcionar qualquer projeto para um resultado que resgata as funções principais de uma cidade. É preciso olhar para trás e para dentro se quisermos melhores soluções, soluções estas que são de direito de qualquer sociedade que almeja vivenciar, habitar, urbanizar.

Retomando os questionamentos propostos inicialmente, de fato não sabemos como e se os urbanistas, e demais especialistas, pensam os projetos de cidades para além da prática projetual. Nem tampouco se as demandas das pessoas são priorizadas durante esse processo. O que podemos perceber é que muitos dos projetos urbanos executados nos últimos anos não estão atendendo às necessidades, visto que a demanda por cidades melhores segue protagonizando pautas políticas e socioeconômicas. E talvez o motivo seja exatamente a não valorização da primeira etapa de um projeto, etapa esta que antecede qualquer intenção tangível, onde se dá a compreensão dos reais objetivos a serem alcançados, dos reais problemas a serem solucionados.

É importante que os arquitetos, urbanistas, designers, e demais especialistas envolvidos em qualquer projeto urbano tenham consciência sobre os reais impactos desencadeados a partir da sua atuação profissional, e pensem a gestão de seus projetos em sua essência, para além do desenhar. Os projetos devem impactar as cidades de forma positiva, mais conscientes, democráticos, inclusivos, e principalmente, que atendam as reais necessidades, únicas e intransferíveis, daquela determinada população.

## 2 INTRODUÇÃO AO TRABALHO

Rio quarenta graus  
Cidade maravilha  
Purgatório da beleza e do caos  
[...]  
O Rio é uma cidade de cidades misturadas  
O Rio é uma cidade de cidades camufladas  
Com governos misturados, camuflados, paralelos  
Sorrateiros ocultando comandos  
[...]

(ABREU, FAWCETT, LAUFER, 1992)

### 2.1. Introdução

Falar sobre as inúmeras complexidades das cidades contemporâneas é prática recorrente em trabalhos e congressos acadêmicos, em especial na área do urbanismo, atividade integralmente voltada para o tema. Contudo, é exatamente por conta da sua complexidade que suas questões não se esgotam, ao contrário, cada vez mais o espaço urbano demanda novos conhecimentos de outras disciplinas que contribuam com seu desenvolvimento. Diante desse cenário interdisciplinar, o Design se coloca como ferramenta capaz de promover organização, interlocução e planejamento entre as partes envolvidas.

Antes de seguir, gostaria de descrever brevemente a pesquisa que desenvolvi no mestrado, pois, ainda que a direção no momento seja outra, a mudança se deu a partir desse percurso. A dissertação apresentou uma avaliação ergonômica dos aspectos físicos da Praça Edmundo Bittencourt, localizada no Bairro Peixoto, Copacabana, Rio de Janeiro. A partir dos resultados obtidos através dos métodos aplicados durante a pesquisa, foi possível avaliar a importância e influência do mobiliário urbano no ambiente construído observado.

De fato, os equipamentos urbanos são fundamentais na construção do espaço e em como as pessoas se relacionam com ele. Entretanto, ficou claro que esta troca entre cidadão e cidade se dá também em outras dimensões, para além do que podemos tocar. Vale destacar que, ainda que com outro enfoque, o presente trabalho deu continuidade e complementou as mesmas áreas trabalhadas na dissertação de mestrado.

Entender o Design como disciplina de gestão explica a escolha do programa de pesquisa, o qual tem como área de concentração ‘Design e Sociedade’. A escolha da Ergonomia como linha de pesquisa também se dá porque o trabalho se encaixa no eixo temático ‘Ergonomia do Espaço Construído’, com crescente enfoque no espaço urbano.

Como citado anteriormente, segundo Lefebvre (2011, p. 134), “o direito à cidade se manifesta como forma superior dos direitos: direito à liberdade, à individualização na socialização, ao habitat e ao habitar”. O trabalho a seguir, para além da estrutura metodológica que será apresentada, emergiu em torno dessa liberdade que o espaço público é capaz de proporcionar; é desse bem-estar que estaremos sempre falando, dessa liberdade de ir e vir.

## 2.2. Tema e Cenário

→ O impacto dos Espaços Públicos Urbanos de Convívio no bem-estar e na qualidade de vida dos cidadãos da cidade do Rio de Janeiro.

A partir da dimensão do espaço urbano, se faz necessário delimitar um espaço temporal e físico que viabilize o trabalho. A pesquisa pretende identificar os seus tipos, seus usos, e suas funções para que haja um alinhamento entre as ideias do texto e sua compreensão. Vale ressaltar que uma cidade é composta de diversos lugares, mas, em outra escala, é também um lugar em si. Lugar este que ocupa espaço, tanto físico (em um espaço urbano) quanto imaginário (em uma sociedade). O Lugar é, portando, onde as relações acontecem.

Visando integrar estas duas esferas, a pesquisa se pautou nos Espaços Públicos Urbanos de Convívio – EPUCs: partes dos ambientes urbanos que são acessíveis ao público em geral e projetados para promover interações sociais, atividades recreativas, culturais e comunitárias. Desempenham um papel crucial na vida urbana, oferecendo oportunidades para a comunidade se reunir, compartilhar experiências, promover a coesão social e o senso de pertencimento.

Por julgar importante a bagagem de conhecimento e familiaridade da pesquisadora com o contexto, a cidade do Rio de Janeiro foi mantida. A “cidade maravilhosa”<sup>2</sup> é sem dúvida um campo diverso e complexo a ser explorado.

---

<sup>2</sup>Segundo Carlos Lessa (2000, p. 13), a cidade do Rio de Janeiro foi batizada *Ville Merveilleuse* pela francesa Jeanne Catulle Mendes em 1912. Contudo, outros estudos relatam que o termo já circulava nos jornais muito antes da visita da poetisa ao Brasil.

E o Rio de Janeiro, lugar onde se articulam experiências urbanas das mais diversificadas, é, sem dúvida, uma metrópole brasileira de trajetória típica, que deixou de ser capital federal em 1960, mas não perdeu seu poder de atração e difusão de eventos, modas e costumes, fatos que estão marcados no cotidiano dos habitantes e em grande parte do espaço físico que a compõe. (COLCHETE, 2008, p. 25)

O estudo também examinou a influência dos espaços públicos urbanos na coesão social e na construção de comunidades mais conectadas. Ao compreender o papel desses locais como pontos de encontro e interação, investigamos como esses espaços podem atuar como catalisadores para o fortalecimento dos laços sociais entre os cidadãos. A análise se estendeu para além do aspecto físico do espaço, explorando as dinâmicas sociais que se desdobram nesses ambientes compartilhados. Dessa forma, a pesquisa buscou não apenas quantificar o impacto tangível na qualidade de vida, mas também reconhecer e valorizar as dimensões sociais que contribuem para a vitalidade de uma comunidade, reforçando a importância intrínseca dos espaços públicos urbanos em uma sociedade saudável e equitativa.

### **2.3. Objeto**

→ O desenvolvimento e a avaliação de estratégias eficazes para a implementação de metodologias participativas nas fases iniciais de projetos de Espaços Públicos Urbanos de Convívio, visando a criação de soluções que reflitam de maneira autêntica os desejos e demandas das comunidades locais.

A investigação teve como foco o desenvolvimento e avaliação de abordagens práticas para superar o desafio identificado na implementação de metodologias participativas, direcionando a pesquisa para a criação de soluções que garantam uma representação genuína das aspirações das comunidades locais no planejamento e na concepção de espaços públicos urbanos de convívio.

O trabalho aborda também o processo de desenvolvimento de projetos urbanos e a possível contribuição dos usuários durante a sua concepção. Buscamos avaliar o entendimento do cidadão sobre esses espaços, se ele compreende que a qualidade do espaço urbano interfere diretamente em sua vida e qual é a sua sensação de pertencimento. Essas questões iniciais direcionaram o trabalho para uma possível contribuição do Design Participativo no processo de produção, gestão e implementação de mais espaços públicos de qualidade.

## 2.4. Contexto

→ A cidade do Rio de Janeiro durante e pós o período pandêmico.

Contextualizando temporalmente, o trabalho se iniciou oficialmente em março de 2020, duas semanas antes do governo do estado do Rio de Janeiro reconhecer a situação de emergência em saúde em decorrência da pandemia do coronavírus. Com isso, a população, em boa parte, se viu obrigada a participar do isolamento social proposto como medida protetiva e de combate a propagação do vírus. Sabemos que muitas pessoas não tiveram o direito de escolha diante dessa situação por questões financeiras. Contudo, embora parte da população saísse de casa para trabalhar, os espaços públicos de lazer e convívio da cidade pararam de ser utilizados, ocupados, vivenciados.

Esse momento de reclusão extrema, ainda que não tenha durado muito, fez com que muitas pessoas refletissem sobre a falta que estavam sentindo ou não dos espaços da cidade. Essa falta, obviamente não é apenas do espaço material, mas do que o envolve: relações sociais, contato com a natureza, prática de esportes, lazer, entre outros.

## 2.5. Problema

→ O desafio em implementar metodologias participativas nas fases preliminares de projetos de Espaços Públicos Urbanos de Convívio que viabilizem soluções pautadas nos desejos e demandas de suas comunidades locais.

Metodologias participativas são concebidas para garantir que os habitantes tenham uma voz significativa no planejamento e na concepção de espaços públicos, promovendo assim a inclusão, a diversidade e a autenticidade dos lugares urbanos. No entanto, a sua efetiva implementação enfrenta uma série de desafios complexos, que vão desde a dificuldade em alcançar uma participação comunitária eficaz até a necessidade de equilibrar os interesses divergentes dentro das comunidades locais. Como resultado, muitos projetos de Espaços Públicos Urbanos de Convívio podem acabar refletindo mais as agendas dos planejadores e autoridades do que as verdadeiras aspirações e necessidades das comunidades locais, minando assim seu potencial de promover o engajamento

cívico, o senso de pertencimento e a qualidade de vida urbana. Assim, a superação desses desafios e a implementação efetiva de metodologias participativas representam uma necessidade premente para o campo do design urbano, exigindo uma abordagem colaborativa que leve em conta a diversidade de atores, interesses e perspectivas envolvidas na construção do ambiente urbano.

## 2.6. Níveis da Pesquisa

- Subjetividade, relação afetiva, sensação de pertencimento.
- Plano do projeto físico, político e de gestão.

Estudar a interlocução entre pessoas e espaços é uma tarefa de extrema complexidade e importância. As variáveis são diversas e exigem sensibilidade e atenção para que cada uma delas seja percebida e classificada dentro deste contexto tão heterogêneo. Ao entender essas inter-relações, contribuimos para uma compreensão mais ampla dos espaços públicos, possibilitando abordagens urbanas mais adaptadas às necessidades e dinâmicas da comunidade.

Segundo Abbagnano (2007, p. 841), em seu dicionário de filosofia, relação é o “modo de ser ou de comportar-se dos objetos entre si”. Contudo, o mesmo aponta, em seguida, dois problemas fundamentais envolvendo a ideia: “devem ser consideradas incluídas, no conceito de relação, as determinações substanciais, ou tais determinações devem ser excluídas do conceito?” e “as relações constituem entidades reais ou são apenas realidades mentais?”.

Cuidar e promover espaços públicos é dever do estado. Contudo, é importante que a sociedade também possa exercer o seu papel, de fiscalizar e de expressar as suas necessidades. E é através do vínculo afetivo estabelecido que ocorra, talvez, esse cuidado do usuário pelo espaço urbano. O vínculo afetivo do usuário com o espaço faz com que ele se envolva e se sinta dono e responsável por aquele lugar; e essa relação afetiva gera valor. Este papel do usuário é fundamental para que uma cidade cresça e se desenvolva positivamente.

A valorização do espaço público pelo cidadão está diretamente atrelada a sua afetividade pelo lugar, ao seu sentimento de pertencimento. A identificação entre pessoa e espaço se dá a partir do momento em que ela se sente parte integrante daquele sistema, capaz de opinar e intervir.

Consideremos apenas esta pergunta: o “lócus urbis”, uma vez determinado, em que modo influencia o indivíduo e a coletividade? Essa questão interessa-me apenas no sentido que Max Sorre<sup>3</sup> deu à indagação básica da ecologia: de que modo o ambiente influencia o indivíduo e a coletividade? Ele respondeu que esta pergunta é ainda mais interessante quando formulada junto com sua recíproca: de que modo o homem altera o seu ambiente?” (ROSSI, 2001, p. 161)

Um planejamento ruim do governo sobre os espaços públicos pode afastar os usuários e reduzir a sensação de pertencimento do cidadão com a cidade. É preciso que a gestão participativa receba mais atenção por parte dos governantes visto que ela é de grande contribuição na compreensão sobre o funcionamento de uma cidade. Pertencimento e Planejamento Político deveriam andar juntos, embora nem sempre isso aconteça. Qual é o papel do governo nessa relação com o cidadão, que passa pelo projeto do espaço público? Uma administração pública focada na promoção do valor público consequentemente estará focada também no bem-estar do cidadão.

Vale destacar aqui que a implementação de projetos de reformulação urbana pautados em decisões equivocadas produz efeitos muitas vezes irreversíveis em uma cidade. Assim, a ênfase na consideração das necessidades da comunidade local ao planejar e implementar tais projetos não apenas protege o tecido urbano, mas também fortalece a qualidade de vida dos seus habitantes.

## 2.7. Justificativa

→ A pesquisa buscou preencher a lacuna existente na implementação de metodologias participativas na produção de Espaços Públicos Urbanos de Convívio, visando integrar os desejos e demandas das comunidades locais nas fases iniciais de diagnóstico e planejamento.

A implementação bem-sucedida de metodologias participativas nas fases preliminares de projetos de espaços públicos urbanos é essencial para garantir que esses locais sejam verdadeiramente reflexos das necessidades e aspirações das comunidades locais. No entanto, a atual falta de ênfase e eficácia na integração da participação comunitária muitas vezes resulta em espaços subutilizados e desconectados das realidades locais. Este problema evidencia uma lacuna significativa no processo de planejamento urbano, onde as vozes e perspectivas das comunidades frequentemente são marginalizadas. Através da

---

<sup>3</sup> Geógrafo francês (1880-1962).

adoção de metodologias participativas robustas, é possível viabilizar soluções que não apenas atendam às demandas funcionais e estéticas, mas também fortaleçam o tecido social, promovam a inclusão e aumentem a resiliência das comunidades urbanas. Portanto, esta pesquisa buscou explorar e desenvolver abordagens inovadoras que possam superar os desafios existentes e facilitar uma participação mais efetiva e significativa das comunidades locais nas decisões relacionadas ao design e planejamento de EPUCs.

## **2.8.Relevância e Impacto**

→ Para pessoas/cidadãos/sociedade: espaços públicos são fundamentais para que as necessidades de uma sociedade sejam atendidas; para que a liberdade e o pertencimento sejam exercidos; e para que a saúde e o bem-estar sejam promovidos.

→ Para o conhecimento/academia/prática do projeto: os espaços públicos não aparecem tanto como cenários de pesquisas na área do Design e da Ergonomia do Ambiente Construído e/ou envolvendo metodologias participativas.

A pesquisa aborda um tema atual e que vem se fazendo presente cada vez mais nos debates acadêmicos, uma vez que o entendimento simbólico e afetivo do espaço e a relação do usuário com este passam a ser áreas investigadas. Também é um tema de grande importância para o crescimento da abrangência do Design no mundo contemporâneo, já que o aproxima de áreas afins que o complementam, como o Urbanismo.

Logo, explorar a relação do usuário com o espaço urbano permitirá uma contribuição relevante para a academia e para a sociedade em geral, afinal é de amplo interesse a investigação de temas que envolvam a cidade e a sociedade, visando proporcionar melhorias em diversos aspectos correlatos a qualidade de vida. A produção de pesquisas sobre espaços públicos abertos de lazer e convívio na academia não só contribui no desenvolvimento de novos trabalhos sobre o tema, como pode vir a colaborar diretamente no planejamento dos mesmos. Ainda, é evidente a relação do tema com aspectos sociais, políticos, econômicos e ambientais.



Além disso, vale destacar que o tema também se enquadra na área V (Qualidade de Vida) estabelecido no Art. 2º, item I (Saúde), do Art. 7º, da Portaria nº 1.122, de 19 de março de 2020 que define as prioridades, no âmbito do Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações (MCTIC), no que se refere a projetos de pesquisa, de desenvolvimento de tecnologias e inovações, para o período 2020 a 2023. Atendendo a Portaria, no Parágrafo único do Art. 7º, a área referida no caput tem como objetivo contribuir para a melhoria da oferta de produtos e serviços essenciais para uma parcela significativa da população brasileira. (in.gov.br)

## 2.9. Alinhamento com as Agendas 2030

A agenda 2030, desenvolvida pela ONU, é um plano de ação que tem como meta erradicar a pobreza e promover vida digna para todos, e os países que adotaram o projeto se comprometeram a trabalhar em parceria global objetivando um 2030 sustentável. Dentre os 17 objetivos, a pesquisa se encaixa no 11º citado abaixo, onde defende-se que espaços públicos abertos tornam as cidades mais inclusivas, mas muitos moradores não vivem próximos a eles, e poucas cidades conseguiram implementar um sistema de espaços públicos abertos acessíveis a todos os moradores.



Figura 6 | Objetivos Agenda ONU 2030. Fonte: [brasil.un.org](http://brasil.un.org), acesso em 2023.

→ Agenda ONU 2030

Objetivo 11 – Cidades e comunidades sustentáveis: tornar as cidades inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis.

Item 11.7 – Proporcionar o acesso universal a espaços públicos seguros, inclusivos, acessíveis e verdes, particularmente para as mulheres e crianças, pessoas idosas e pessoas com deficiência.

(<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/11>)

→ Agenda Rio 2030 (edição 2018)

Objetivo 7 – Cidade para conviver: espaço comum de diversidade, encontro e natureza.

Item 7.2 – Espalhar parques públicos, praças e espaços verdes: valorizar parques, praças, espaços públicos e áreas de preservação na metrópole, com a promoção do uso comunitário e turístico alternativo aos centros.

(<https://casafluminense.org.br/agenda-rio-2030/>)

→ Agenda Rio 2030 (edição 2020)

Objetivo 5 – Saneamento básico, universal, público e efetivo. Item 5.6 – Criar parques verdes em periferias e favelas, proporcionando mais espaços de convivência, lazer, trabalho e cultura, através da preservação de florestas, margens de rios e corpos hídricos, além de prevenir possíveis contaminações das fontes de água potável.

Objetivo 8 – Cultura popular, inclusiva, democrática e fomentada. Item 8.4 – Desburocratizar o uso de espaços públicos, equipando praças e parques, com infraestrutura e segurança, como banheiros, pontos de luz, internet, para a utilização de equipamentos públicos como locais de livre manifestação cultural e esportiva.

(<https://casafluminense.org.br/agenda-rio-2030/>)

No contexto local, o Rio de Janeiro desenvolveu a sua própria Agenda 2030, com 8 eixos temáticos, dando prioridade aos problemas locais que devem ser combatidos: ampliação da cidadania e o aprimoramento da democracia, redução das desigualdades e expansão das oportunidades, e desenvolvimento sustentável e convivência harmoniosa. O documento visa ter o ano de 2030 como horizonte de planejamento e implementação, acompanhando de forma crítica, na escala local, os ODS – Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, das Nações Unidas. Dentre eles, o item 7.2 dialoga diretamente com o presente trabalho:

Ampliar os investimentos na conservação e preservação de áreas verdes para o combate ao aquecimento global na escala local, mitigando efeitos das mudanças climáticas. Apoiar as iniciativas de recuperação de áreas degradadas e o uso dos vazios urbanos com feiras, hortas e jardins comunitários. Desburocratizar as formas de uso coletivo dos espaços públicos e incentivar a criação de novas áreas públicas para atividades artísticas, lazer e convivência cidadã. (AGENDA RIO 2030, 2018, p. 38)

Na revisão da Agenda, versão 2020, os objetivos foram revisados objetivando propostas coletivas para Justiça Social. A nova edição, agora com 10 eixos temáticos, aponta horizontes e ações concretas para problemas metropolitanos históricos e teve como objetivo trazer à tona um retrato socioeconômico sobre os desafios enfrentados na Região Metropolitana do Rio de Janeiro.

A necessidade de espaços públicos acessíveis, seguros e inclusivos também transcende o contexto do Rio de Janeiro, sendo um desafio global. A inclusão desse tema em projetos globais destaca a urgência e a relevância da pesquisa, cujos resultados podem não apenas beneficiar o Rio, mas também servir como referência para outras cidades ao redor do mundo que enfrentam desafios semelhantes. Assim, a pesquisa contribui não apenas para agendas locais, mas também para a busca de soluções globais em consonância com os princípios da Agenda ONU 2030.

## **2.10. Hipótese**

→ Se aplicarmos metodologias participativas em comunidades locais, poderemos articular saberes que contribuam para as fases de diagnóstico urbano e orientar ações de projeto mais eficazes.

A hipótese propõe que a aplicação de metodologias participativas de pesquisa em Design e Ergonomia do Ambiente Construído pode ser um catalisador para a criação de Espaços Públicos Urbanos de Convívio mais resilientes e funcionais no Rio de Janeiro. Ao envolver ativamente os moradores e partes interessadas no processo de concepção e planejamento, essas metodologias têm o potencial de capturar uma gama mais ampla de perspectivas e necessidades locais, resultando em espaços que melhor atendam às demandas da comunidade.

Acreditando que essa abordagem colaborativa pode levar a uma maior aceitação e uso dos espaços públicos, a hipótese postula ainda que tais áreas se tornarão não apenas mais duráveis a longo prazo, mas também mais gratificantes e significativas para os cariocas em suas interações diárias. Essa perspectiva sugere uma mudança no paradigma tradicional de design urbano, destacando a importância da participação comunitária e do entendimento das dinâmicas locais na criação de ambientes urbanos mais inclusivos e adaptados às necessidades dos habitantes. Ao considerar ativamente as vozes da comunidade, a hipótese impulsiona uma abordagem mais holística no desenvolvimento de espaços públicos, visando não apenas a sua utilidade imediata, mas também a sua relevância e resiliência ao longo do tempo.

## **2.11. Questões de Investigação**

- Como os espaços públicos estão sendo projetados atualmente?
- Qual a contribuição do Design no processo de criação e gestão de um espaço público focado no bem-estar e na qualidade de vida dos cidadãos?
- Como o espaço público, nas suas múltiplas dimensões, influencia a qualidade de vida em meio urbano?
- Quais as vantagens de uma abordagem participativa e interativa para atuação no âmbito do Design do Espaço Público?
- Como se pode integrar a abordagem da Ergonomia no âmbito do Design, com enfoque para espaços urbanos?

## **2.12. Objetivo Geral**

→ Demonstrar que através da aplicação de dinâmicas cocriativas e de metodologias participativas em contextos de pequena escala, podemos engajar a comunidade e obter dados que contribuam na compreensão dos desafios existentes e que orientem antigos e novos projetos locais.

O objetivo central da pesquisa foi destacar a eficácia das metodologias de pesquisa participativas dentro do campo do Design e da Ergonomia do Ambiente Construído. Por meio dessa abordagem, buscou-se coletar dados relevantes a partir da participação ativa das partes interessadas, visando desenvolver ferramentas práticas para aprimorar os espaços públicos no Rio de Janeiro. O foco principal está em promover o bem-estar dos cidadãos, garantindo que esses locais atendam às suas necessidades. Nesse sentido, além de buscar melhorias imediatas, a pesquisa buscou estabelecer práticas que beneficiem a comunidade de forma duradoura. Isso implica não apenas em soluções pontuais, mas em estratégias que perdurem ao longo do tempo, contribuindo para uma qualidade de vida mais elevada e uma integração mais harmoniosa entre as pessoas e os espaços urbanos. Assim, o estudo não apenas evidencia a importância do envolvimento da comunidade na identificação e resolução dos desafios locais, mas também propõe um caminho para uma abordagem mais abrangente no planejamento e no design urbano.

## **2.13. Objetivos Específicos**

→ Demonstrar a necessidade do Espaço Urbano ser visto como território de intervenção do Design, motivando os designers a atuarem neste âmbito e as partes interessadas a incorporarem os designers nestes projetos.

→ Destacar a importância de o processo de projeto do espaço público ser participativo e interativo, para garantir bem-estar e qualidade de vida.

→ Enfatizar a relevância de se revisitar o projeto dos espaços públicos de forma periódica, objetivando atender às mudanças da comunidade local, trazendo novas possibilidades de intervenção do Design.

→ Identificar e compreender as percepções individuais dos moradores sobre o espaço urbano, destacando suas preferências, necessidades e expectativas em relação ao design e à intervenção.

→ Reconhecer e integrar as diversas identidades culturais presentes na comunidade local nos projetos de design urbano, promovendo assim a inclusão e a valorização da diversidade cultural.

→ Valorizar e incorporar as histórias pessoais e narrativas dos habitantes sobre os espaços públicos urbanos, reconhecendo seu papel na construção da identidade coletiva e na promoção do sentido de pertencimento e cuidado com o ambiente construído.

## **2.14. Entrega**

→ Uma contribuição metodológica pautada em métodos e técnicas de cocriação para o desenvolvimento de diagnósticos de espaços urbanos de menor escala e que envolvam ativamente a comunidade local no processo.

Os resultados de pesquisas de campo oferecem diretrizes valiosas que podem inspirar arquitetos, urbanistas e profissionais envolvidos na criação de espaços públicos a adotarem abordagens participativas desde as fases iniciais dos projetos. Essas diretrizes, embasadas nos princípios do Design e da Ergonomia no Ambiente Construído, propõem uma melhoria contínua dos espaços urbanos.

A aplicação prática desses conhecimentos visa aprimorar a usabilidade e a adaptabilidade dos espaços, criando ambientes que efetivamente atendam às necessidades e expectativas dos usuários. Ao fomentar uma reflexão consciente sobre o Design e Usabilidade, a metodologia proposta promove a criação de espaços urbanos mais inclusivos, funcionais e alinhados com as demandas em constante evolução da comunidade.

Portanto, ao integrar metodologias participativas desde o início do processo de projeto, os profissionais podem garantir que os espaços públicos sejam verdadeiramente projetados com a comunidade e para a comunidade, resultando em ambientes que promovem a coesão social, a interação e o bem-estar de todos os usuários.

## 2.15. Metodologia

### → Método:

Métodos Mistos – utilizados em pesquisas que envolvem ambientes ou situações sociais complexas, combina elementos de pesquisa quantitativa e qualitativa para responder à pergunta de pesquisa, produzindo uma visão mais completa pois integra os benefícios de ambos os métodos.

### → Tipo:

Design Exploratório = fase qualitativa inicial de coleta e análise de dados + fase de coleta e análise de dados quantitativos + fase final de integração das duas vertentes de dados.

### → Técnica:

Oficinas de Cocriação Remotas – sessões colaborativas e interativas realizadas virtualmente, que incentivam o compartilhamento de ideias, conhecimentos e experiências entre os participantes, com o objetivo de criar soluções inovadoras para os desafios propostos.

### → Ferramentas:

– Diagrama do Lugar (*Place Diagram*): uma ferramenta de avaliação de espaços públicos, desenvolvido pelo grupo interdisciplinar que compõe a organização sem fins lucrativos PPS – Project for Public Spaces, sediada em Nova York.

– Cartões de Previsão (*Envisioning Cards*): um conjunto de cartas versátil para atender aos Valores Humanos no processo de Design, desenvolvido pelo laboratório de pesquisa Value Sensitive Design, Escola de Informação da Universidade de Washington.

A pesquisa, de natureza aplicada, buscou gerar conhecimentos para uso prático, dirigidos à solução de problemas específicos, no envolvimento dos interesses humanos e sociais. Quanto à abordagem das questões de pesquisa, o método utilizado foi qualitativo, na consideração das relações dinâmicas entre o homem e o espaço, através da análise do vínculo entre o mundo objetivo e a subjetividade humana. A pesquisa também foi exploratória, pois pretendeu aproximar-se do problema do planejamento urbano. Utilizou técnicas de pesquisa como coleta de dados e Oficinas Remotas de Cocriação com Usuários e Especialistas envolvidos com o tema. É importante destacar que vivenciar ambientes construídos é uma atividade e que a mesma será abordada aqui integralmente sob a ótica da Ergonomia.

## 2.16. Pesquisa exploratória

Para tentar entender o que a população estava sentindo durante a pandemia com relação aos EPUCs, foi aplicado um questionário online que será descrito de forma mais detalhada no sexto capítulo da pesquisa. A través dos resultados foi possível fazer um reconhecimento prévio do território em que a pesquisa se aprofundou. A seguir, uma das centenas de respostas abertas que recebemos de um dos participantes do questionário, como símbolo do retorno da pesquisa:

Mesmo antes da pandemia, as pessoas no Rio de Janeiro acho que sentiam um pouco de medo (eventualmente justificado) e me parece que a ocupação dos espaços públicos carrega um pouco essa marca. Eu sinto que eles não são explorados de forma plena, tanto em termos de utilidade ao público, quanto em termos comerciais. (RESPONDENTE, 2020)

Outro ponto relevante foram os resultados obtidos através de um questionário online aplicado em 2020, indicando que os espaços públicos da cidade do Rio de Janeiro, em sua maioria, não atendem às necessidades da população, principalmente por não serem distribuídos uniformemente em todo o território, não serem seguros e não receberem a manutenção necessária. Em contrapartida, também verificamos que sim, as pessoas utilizam os espaços existentes; que sim, elas sentem falta de frequentá-los; que sim, elas acham que o Rio precisa de mais desses espaços; que sim, elas desejam melhorias e manutenção, e que sim, acham importante a produção de pesquisas com esse foco. Ou seja, houve uma constatação de que as pessoas não apenas utilizam os espaços existentes, mas também expressam um desejo de frequentá-los mais regularmente. A expressiva vontade de melhorias e manutenção identificada evidencia a importância atribuída pelos cidadãos a esses espaços urbanos de convívio.

Por fim, houve também a constatação de que as pessoas consideram relevante a produção de estudos com foco na qualidade e uso dos EPUCs. Portanto, este trabalho não apenas responde a uma lacuna observada na satisfação dos habitantes com os espaços públicos, mas também atende a um clamor da comunidade por pesquisas direcionadas a essa temática, reforçando a pertinência e o impacto potencial dos resultados que se espera obter. Uma abordagem interdisciplinar fornecerá orientações valiosas para acadêmicos, profissionais e formuladores de políticas interessados em promover cidades mais inclusivas, participativas e resilientes.



<b>ESTRUTURA DA PESQUISA</b>	
Tema e Cenário	O impacto dos EPUCs no bem-estar e na qualidade de vida dos cidadãos da cidade do Rio de Janeiro.
Objeto	O desenvolvimento e a avaliação de estratégias eficazes para a implementação de metodologias participativas nas fases iniciais de projetos de EPUCs, visando a criação de soluções que reflitam de maneira autêntica os desejos e demandas das comunidades locais.
Contexto	A cidade do Rio de Janeiro durante e pós o período pandêmico.
Problema	O desafio em implementar metodologias participativas nas fases preliminares de projetos de EPUCs que viabilizem soluções pautadas nos desejos e demandas de suas comunidades locais.
Níveis da pesquisa	Subjetividade, relação afetiva, sensação de pertencimento. Plano do projeto físico, político e de gestão.
Justificativa	A pesquisa buscou preencher a lacuna existente na implementação de metodologias participativas na produção de EPUCs, visando integrar os desejos e demandas das comunidades locais nas fases iniciais de diagnóstico e planejamento.
Relevância e Impacto	Para pessoas/cidadãos/sociedade: espaços públicos são fundamentais para que as necessidades de uma sociedade sejam atendidas; para que a liberdade e o pertencimento sejam exercidos; e para que a saúde e o bem-estar sejam promovidos.  Para o conhecimento/academia/prática do projeto: os espaços públicos não aparecem tanto como cenários de pesquisas na área do Design e da Ergonomia do Ambiente Construído e/ou envolvendo metodologias participativas.
Agenda ONU	Agenda ONU 2030: Objetivo 11, Item 11.7 – Proporcionar o acesso universal a espaços públicos seguros, inclusivos, acessíveis e verdes, particularmente para as mulheres e crianças, pessoas idosas e pessoas com deficiência.

Agendas Rio	<p>Agenda Rio 2030 (edição 2018):</p> <p>Objetivo 7, Item 7.2 – Espalhar parques públicos, praças e espaços verdes: valorizar parques, praças, espaços públicos e áreas de preservação na metrópole, com a promoção do uso comunitário alternativo aos centros.</p> <p>Agenda Rio 2030 (edição 2020):</p> <p>Objetivo 5, Item 5.6 – Criar parques verdes em periferias e favelas, proporcionando mais espaços de convivência, lazer, trabalho e cultura, através da preservação de florestas, margens de rios e corpos hídricos, além de prevenir possíveis contaminações das fontes de água potável.</p> <p>Agenda Rio 2030 (edição 2020):</p> <p>Objetivo 8, Item 8.4 – Desburocratizar o uso de espaços públicos, equipando praças e parques, com infraestrutura e segurança, como banheiros, pontos de luz, internet, para a utilização de equipamentos públicos como locais de livre manifestação cultural e esportiva.</p>
Hipótese	<p>Se aplicarmos metodologias participativas em comunidades locais, poderemos articular saberes que contribuam para as fases de diagnóstico urbano e orientar ações de projeto mais eficazes.</p>
Questões de investigação	<p>Como os espaços públicos estão sendo projetados?</p> <p>Qual a contribuição do Design no processo de criação e gestão de um espaço público focado no bem-estar e na qualidade de vida dos cidadãos?</p> <p>Como o espaço público, nas suas múltiplas dimensões, influencia a qualidade de vida em meio urbano?</p> <p>Quais as vantagens de uma abordagem participativa e interativa para atuação do Design do Espaço Público?</p> <p>Como se pode integrar a abordagem da Ergonomia no âmbito do Design, com enfoque para espaços urbanos?</p>
Objetivo Geral	<p>Demonstrar que através da aplicação de dinâmicas cocriativas e de metodologias participativas em contextos de pequena escala, podemos engajar a comunidade e obter dados que contribuam na compreensão dos desafios existentes e que orientem antigos e novos projetos locais.</p>

Objetivos Específicos	<p>Demonstrar a necessidade do Espaço Urbano ser visto como território de intervenção do Design, motivando os designers a atuarem neste âmbito e as partes interessadas a incorporarem os designers nestes projetos.</p> <p>Destacar a importância de o processo de projeto do espaço público ser participativo e interativo, para garantir bem-estar e qualidade de vida.</p> <p>Enfatizar a relevância de se revisitar o projeto dos espaços públicos de forma periódica, objetivando atender às mudanças da comunidade local, trazendo novas possibilidades de intervenção do Design.</p> <p>Identificar e compreender as percepções individuais dos moradores sobre o espaço urbano, destacando suas preferências, necessidades e expectativas em relação ao design e à intervenção.</p> <p>Reconhecer e integrar as diversas identidades culturais presentes na comunidade local nos projetos de design urbano, promovendo assim a inclusão e a valorização da diversidade cultural.</p> <p>Valorizar e incorporar as histórias pessoais e narrativas dos habitantes sobre os espaços públicos urbanos, reconhecendo seu papel na construção da identidade coletiva e na promoção do sentido de pertencimento e cuidado com o ambiente construído.</p>
Entrega	Uma contribuição metodológica pautada em métodos e técnicas de cocriação para o desenvolvimento de diagnósticos de espaços urbanos de menor escala e que envolvam ativamente a comunidade local no processo.
Método	Mistos – utilizados em pesquisas que envolvem ambientes ou situações sociais complexas, combina elementos de pesquisa quantitativa e qualitativa para responder à pergunta de pesquisa, produzindo uma visão mais completa pois integra os benefícios de ambos os métodos.
Tipo	Design Exploratório = fase qualitativa + fase quantitativa + fase final de integração de das duas vertentes de dados.
Técnica	Oficinas de Cocriação Remotas
Ferramentas	Diagrama do Lugar (Place Diagram) e Cartões de Previsão (Envisioning Cards)

**Tabela 1 | Tabela resumo do capítulo 2. Fonte: a autora, 2023.**

OBJETIVOS POR CAPÍTULO	
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar conceitos, reflexões e interlocuções de autores sobre a cidade, seu espaço urbano e a urbanidade.</li> <li>• Explorar os desdobramentos complexos das relações entre a cidade, seu ambiente construído e a sociedade.</li> <li>• Utilizar expressões artísticas como ferramentas de abstração e síntese para enriquecer a discussão proposta.</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar a estrutura completa do trabalho.</li> <li>• Garantir a coerência e o direcionamento do percurso da pesquisa.</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar as ciências relacionadas ao espaço urbano, com foco no Urbanismo, para identificar lacunas entre teoria e prática.</li> <li>• Investigar as interseções entre Urbanismo, Urbano e Cotidiano.</li> <li>• Destacar a importância de considerar a sociedade e os indivíduos em qualquer projeto urbano.</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Levantar questionamentos sobre intenções e expectativas em projetos urbanos contemporâneos.</li> <li>• Explorar contribuições do design participativo no processo de desenvolvimento de projetos urbanos.</li> <li>• Destacar a importância da transdisciplinaridade na compreensão de sistemas complexos, como cidades e sociedades.</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar o histórico administrativo do Rio de Janeiro e a falta de participação da população no planejamento urbano.</li> <li>• Conceituar Ergodesign e Ergonomia no Ambiente Construído.</li> <li>• Apresentar metodologias participativas como caminhos para a produção de espaços públicos mais duradouros e voltados para a saúde e bem-estar dos usuários.</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender a relação dos cariocas com os Espaços Públicos de Lazer durante o período de isolamento social em 2020.</li> <li>• Utilizar questionários como método de coleta de informações para compreender possíveis interseções entre sociedade, cidade e prática do isolamento social.</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demonstrar a capacidade de obter dados e criar ferramentas para a produção de espaços públicos mais eficientes no Rio de Janeiro.</li> <li>• Enfatizar o compromisso com soluções inovadoras, buscando integrar teoria e prática para contribuir no desenvolvimento urbano.</li> <li>• Adotar uma metodologia aplicada, com enfoque na geração de conhecimentos práticos para resolver problemas específicos, especialmente voltados para os interesses humanos e sociais.</li> <li>• Destacar o caráter exploratório da pesquisa, utilizando técnicas como questionários online e oficinas remotas de cocriação.</li> </ul>

8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar e explorar o 'Diagrama do Lugar' como uma ferramenta para a coleta de dados quantitativos e qualitativos.</li> <li>• Descrever a estrutura das Oficinas de Cocriação com Usuários realizadas e fornecer informações sobre os resultados.</li> <li>• Detalhar as cinco oficinas para oferecer uma visão abrangente das preocupações dos participantes em relação ao ambiente urbano.</li> <li>• Evidenciar a dinâmica dos debates coletivos, destacando a abertura para diferentes perspectivas e a capacidade de adaptação das opiniões durante as discussões.</li> </ul>
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar o Design Sensível ao Valor como uma abordagem ética para o design de novas tecnologias, com ênfase em bem-estar.</li> <li>• Introduzir os 'Cartões de Previsão' como ferramenta versátil para investigação de valores em pesquisas qualitativas, selecionada para coletar dados relevantes para as questões abordadas no trabalho.</li> <li>• Destacar a combinação dos 'Cartões de Previsão' com encontros de cocriação na produção de resultados significativos.</li> <li>• Analisar as atividades durante as Oficinas de Cocriação Remotas com Especialistas, fornecendo resultados profundos sobre a interação entre comunidades urbanas e espaços públicos.</li> </ul>
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Destacar os resultados obtidos nas sete oficinas realizadas, proporcionando uma visão abrangente das dinâmicas ocorridas tanto com usuários quanto com especialistas.</li> <li>• Apresentar uma análise detalhada dos resultados, utilizando tabelas e gráficos como ferramentas visuais para sintetizar e interpretar as informações coletadas durante as oficinas.</li> <li>• Detalhar as metodologias de pesquisa adotadas, com ênfase nas Oficinas de Cocriação Remotas, e demonstrar como essas ferramentas, como o Diagrama do Lugar e os Cartões de Previsão, foram empregadas para coleta de dados e insights.</li> <li>• Correlacionar os resultados das oficinas com usuários e especialistas, identificando sincronias e divergências nos temas abordados, destacando a relevância de cada perspectiva.</li> </ul>
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resumir de forma concisa as descobertas e contribuições significativas que permearam toda a pesquisa.</li> <li>• Revisitar os objetivos específicos estabelecidos no início da jornada, e avaliar o alcance e a realização de cada meta proposta</li> <li>• Responder à pergunta de pesquisa inicial e demonstrar como os resultados obtidos contribuem para a resolução do problema.</li> <li>• Estabelecer conexões com a literatura existente, identificando semelhanças, diferenças e contribuições originais, situando a pesquisa dentro do contexto acadêmico atual.</li> <li>• Reforçar a importância da pesquisa e o impacto das descobertas, consolidando de forma convincente o valor desta contribuição para a comunidade acadêmica.</li> </ul>

**Tabela 2 | Tabela dos objetivos de cada capítulo. Fonte: a autora, 2023**

## 2.17.Considerações do Capítulo

Esse capítulo apresentou a estrutura metodológica da pesquisa: tema, objeto, cenário, contexto, problema, níveis, justificativa, impacto, objetivos, hipótese, questões, entrega, método e ferramentas. Apresentou também uma tabela resumo para uma melhor leitura e compreensão dos pontos e um resumo de cada capítulo e seus respectivos objetivos.

[...]

A ágora, lugar e símbolo de uma democracia limitada aos cidadãos e que exclui as mulheres, os escravos, os estrangeiros, continua a ser, para uma certa filosofia da cidade, o símbolo da sociedade urbana em geral.

[...]

O urbanismo como ideologia formula todos os problemas da sociedade em questões de espaço e transpõe para termos espaciais tudo que provém da história, da consciência. Ideologia que logo se desdobra. Uma vez que a sociedade não funciona de maneira satisfatória, será que não haveria uma patologia do espaço?

[...]

É indispensável a crítica radical tanto das filosofias da cidade quanto do urbanismo ideológico, e isto tanto no plano teórico como no plano prático. Essa crítica pode ser tomada por uma operação de salubridade pública. Entretanto, não pode ser realizada sem longas pesquisas, sem análises rigorosas, sem um estudo paciente dos textos e contextos. (LEFEBVRE, 2011, p. 48 e 49)

### 3

## **SOBRE OS ESPAÇOS URBANOS<sup>4</sup>**

Identidade: não tem a ver com o lugar onde nascemos, pois no céu tudo é movimento, e sim com os lugares por onde passamos. Identidade é o que a viagem faz de nós enquanto continua. Só os mortos, os que deixaram de viajar, possuem uma identidade bem definida.

(AGUALUSA<sup>5</sup> – A Vida no Céu, 2015, cap. 8<sup>6</sup>)

### **3.1. Introdução**

Pensar o espaço urbano é uma atividade frequentemente praticada por diversas disciplinas científicas, dentre elas explicitamente a Arquitetura e o Urbanismo. Por ser um tema de extrema complexidade, é natural que seus pontos de reflexão se distribuam em caminhos mais específicos e que, conseqüentemente, acabem sendo mais aprofundados por especialistas, como Geógrafos, Paisagistas, Engenheiros e Gestores Públicos. Entretanto, a fragmentação desses conhecimentos, sem que haja a intenção de um diálogo ou interlocução entre as partes, se torna um processo sem desdobramentos.

A interdisciplinaridade é um caminho, onde diferentes interesses e metodologias interagem, normalmente com o objetivo de primeiro compreender e a partir de então poder transformar. Há muitas vezes uma tendência em tornar uma disciplina dominante quando se estabelece um processo de troca entre ciências, o que acaba por constituir uma relação hierárquica e de poder. Segundo Sales (2010, p. 282), para que haja interdisciplinaridade, requer-se um arranjo metodológico pertinente que possa conduzir uma pesquisa entre várias áreas do conhecimento. É nesse cenário que o Design se coloca como ferramenta de interface, com capacidade de produção, planejamento e gestão da produção do espaço urbano.

---

<sup>4</sup> Este capítulo é parte do artigo "*Participatory Design and the Democratic Production of Urban Spaces. A Possible Utopia.*", publicado na revista *Sense & Sensibility*.

<sup>5</sup> José Eduardo Agualusa é um jornalista, escritor e editor angolano, nascido em 1960.

<sup>6</sup> Romance escrito em 2013. Sinopse: "O mar engoliu a terra. Eis que um novo dilúvio tornou impossível a vida em terra no planeta. Em vez de uma construção guiada pelo divino, como uma Arca de Noé, é o homem que cria uma saída para uma falta de moradia: viver nas nuvens."

A partir de um olhar urbanístico, é notória a falta de comunicação entre as disciplinas que envolvem o Urbano; observamos há décadas diversos projetos de cidades que não promovem a relação espacial, a vida cotidiana, as práticas sociais – a liberdade. De acordo com Ortigoza (2010, p. 158), ter o Cotidiano como categoria de análise significa se deter também no miúdo, no elementar, considerando na vida banal o momento do extraordinário, do possível. Segundo o autor, o Cotidiano não pode ser um modelo universal, pois ele depende da relação do homem comum com o lugar e suas especificidades. Ou seja, é fundamental que os projetos urbanísticos se aproximem e se apropriem, durante todo o seu processo, da vida cotidiana da sociedade local.

Este capítulo terá como tentativa propor uma aproximação entre as ciências que tangenciam o Urbano (Geografia), e as práticas do Cotidiano (Sociologia), fundamentais e inerentes a qualquer sociedade, mas que vem perdendo sua importância diante de escolhas políticas diárias pautadas na disciplina e no controle, objetivando essencialmente capital e poder. A cidade, em muitos casos, se tornou o lugar do trabalho/comércio, e não do lazer/prazer. Como o Design Participativo poderia contribuir então na produção de espaços que produzem o cotidiano/comum? O Espaço é produto e produtor das relações, é consumido e consumidor, é parte, e não receptáculo; não há história e relações sociais sem espaço.

### **3.2. A Geografia dos Espaços Urbanos**

Há uma dificuldade do Urbanismo em perceber as dimensões do Urbano para além do fisicamente construído. O desenho do espaço muitas vezes ganha prioridade diante da possibilidade de se produzir vida urbana. O poder que o projeto – e quem projeta – aparentemente possui de ‘ordenar’ é sedutor, pois parece importante ao urbanista no momento de criação imaginar uma cidade funcional e bela. O que lhe escapa é o fato de que o controle não está apenas no que se vê. As representações simbólicas produzidas no e pelo espaço também são grandes responsáveis por definir o habitar de uma sociedade.

Até hoje o centro nunca foi o homem. A criatividade sempre permaneceu marginal, suburbana. O urbanismo reflete bem as vicissitudes do eixo em volta do qual a vida se organiza há milênios. [...] Torna-se cada vez mais óbvio que o ponto de referência que propõem está sempre em outro lugar. Nesses labirintos onde a única coisa permitida é se perder, a proibição do jogo, do encontro, do viver é dissimulada por trás de quilômetros de vãos envidraçados, na rede quadriculada de artérias, no alto dos blocos de cimento habitáveis. (VANEIGEM, 2002, p. 160)



A criatividade se faz necessária e fundamental para que possamos buscar novos pontos de referência e assim vislumbrar outros futuros possíveis para a vida em sociedade. A seguir serão feitas algumas aproximações em processos que envolvem o espaço, sua produção e os problemas produzidos nele, dele e por ele.

### **3.2.1. Aproximação ao Urbanismo**

Gottdiener (1997, p. 149), em seu livro 'A produção Social do Espaço Urbano', cita a seguinte frase de Lefebvre: "é oportuno lembrar que o urbano não tem um inimigo pior do que o planejamento urbano e o urbanismo, que é o instrumento estratégico do capitalismo e do Estado para a manipulação da realidade urbana fragmentada e a produção de espaço controlado". O Urbanismo acaba por expressar muito mais os desejos do Poder do que os desejos da Sociedade. Mas como pensar em uma possibilidade de vida urbana mais prazerosa a partir de cidades que partem de projetos realizados por uma ciência encarada por alguns autores como "inimiga"?

As pessoas sem imaginação começam a se cansar da importância conferida ao conforto, à cultura, aos lazeres e a tudo que destrói a imaginação. Isso não significa que as pessoas estão cansadas do conforto, da cultura e dos lazeres, mas do uso que se faz deles e que impede precisamente que deles se goze. (VANEIGEM, 2002, p. 13)

Todo espaço é produzido com uma intencionalidade; produzimos o espaço que também nos produz, e essas produções são responsáveis por agregar ou segregar a sociedade. Importante pontuar que o espaço é um elemento de consumo e que o capitalismo é o grande parasita dessa produção. Mas essa não é a sua única fonte de sobrevivência, e sim a relação entre o produzido e o existente, ou seja, a prática espacial, onde a reprodução das relações predomina (LEFEBVRE, 2013, p. 379)

Uma imensa quantidade de esforço, incluindo a formação de uma vasta indústria de publicidade, tem sido colocada para influenciar e manipular as necessidades, vontades e desejos das populações humanas para assegurar um mercado potencial. Mas algo mais do que apenas publicidade está em jogo aqui. O que é necessário é a formação de condições diárias de vida que exigem a absorção de um conjunto de certas mercadorias e serviços, a fim de se sustentar. (HARVEY, 2010, p. 91)

O planejamento urbano, portanto, se camufla no papel de "solucionador", enquanto suas ações práticas envolvem a criação constante de novas necessidades para uma sociedade que já não tem nem as suas necessidades existentes atendidas. Novas demandas são inseridas com tamanha intensidade e

velocidade que não sobra espaço/tempo para a reflexão. A alienação impera e a sociedade naturaliza – não enxerga – o absurdo. Ainda que o ser humano seja considerado por essência um ser de necessidades<sup>7</sup>, segundo Marx<sup>8</sup>, o reino da liberdade só é possível se abandonarmos o reino da necessidade.

O planejamento urbano muitas vezes constrói consumidores ao passo que deveria construir cidadania, cidades são vendidas, a natureza é vendida, a ideia de vivenciar esses espaços é vendida, antes mesmo da experiência em si. O valor está nas representações e não no real. Enquanto prática social, Lefebvre (2011, p. 45) afirma que o urbanismo já superou o estágio inicial, o do confronto e da comunicação entre os experts, do que se chama de interdisciplinar. Segundo ele, ou o urbanista se inspira na prática de conhecimentos parciais que ele aplica ou então ele põe em ação hipóteses ou projetos ao nível de uma realidade global. É necessário, portanto, um exame crítico constante da atividade denominada Urbanismo, questionando suas proposições e decisões, as quais produzem muitas vezes efeitos negativos.

É urgente que o urbanismo se volte para a promoção de espaços que possam ser reapropriados pela vida cotidiana; a valorização do uso do espaço é a base para uma sociedade mais justa. Lefebvre (2016, p. 147) indaga se isso seria uma utopia (como sendo algo impossível hoje, mas possível amanhã), e indica uma possibilidade: entre a arquitetura e o urbanismo temos o nível macroarquitetônico e microurbanístico; e é nesse nível que se encontram as pesquisas e a possibilidade do novo. E é nesse nível também que o Design Participativo se torna eficiente, propondo aos especialistas que deixem de lado parte de seus conhecimentos e abram espaço para novos aprendizados.

### **3.2.2. Aproximação ao Urbano**

Para além da Cidade e de seu planejamento urbano, para além da Urbe (cidade física) e, mais ainda, para além da Polis (cidade política), se apresenta um feixe de possibilidades que transcende essas categorias, se apresenta o Urbano. Lefebvre, em diversos trabalhos desdobra esse conceito com a intenção de evidenciar ao máximo todas as suas dimensões e seus alcances.

---

<sup>7</sup> “[...] Qualquer tipo ou forma possível de relação entre o homem e as coisas, ou entre o homem e os outros homens, pode ser considerado sob o aspecto da Necessidade, implicando que o ser humano depende dessas relações.” (ABBAGNANO, 2007, p. 708)

<sup>8</sup> A partir de HARVEY, 2014, p. 228.

Assim se forma esse conceito novo: o urbano. É preciso distingui-lo bem da cidade. O urbano se distingue da cidade precisamente porque ele aparece e se manifesta no curso da explosão da cidade, mas ele permite reconsiderar e mesmo compreender certos aspectos dela que passaram despercebidos durante muito tempo: a centralidade, o espaço como lugar de encontro, a monumentalidade etc. (LEFEBVRE, 2016, p. 79)

Outro aspecto fundamental na compreensão do que é o Urbano é a sua 'simultaneidade'. O autor o descreve como uma forma pura, um ponto de encontro, de reunião - "tudo a ela vem e nela vive". (2008, p. 112) Se levarmos em conta que o sujeito não se define em si mesmo, que sua definição está nas relações, e que toda relação envolve interdependência, se torna evidente a importância do simultâneo; ele é o espaço para o acontecimento, para o inesperado, para o imprevisível.

Enquanto forma, o urbano tem um nome: é a simultaneidade. Essa forma coloca-se entre as formas que se pode estudar discernindo-as de seu conteúdo. Pode ser muito diverso o que a forma urbana reúne e torna simultâneo. Tanto são coisas quanto pessoas, quanto signos; o essencial é a reunião e a simultaneidade. (LEFEBVRE, 2016, p. 80)

A sua existência se dá, portanto, através das contradições que brotam dos encontros, das relações, das trocas – da vida. Então o Urbano não existe? Ele não só existe como é a pura representação do existir; ele se dá no entre, no através; pelas contradições e pelas diferenças. Segundo o autor, trata-se de uma abstração concreta, vinculada a prática (2008).

O urbano, isto é, a sociedade urbana, ainda não existe e, contudo, existe virtualmente; através das contradições entre o habitat, as segregações e a centralidade urbana que é essencial à prática social, manifesta-se uma contradição plena de sentido. (LEFEBVRE, 2016, p. 80)

O que estrutura o Urbano, o que lhe dá sentido, é o que está por trás; o que o sustenta são as relações e seus processos, e não os objetos em si. As práticas sociais são espaços de experiência, são definidoras de hábitos e lugares, são estruturantes – e estruturadas. E, ainda que ele pareça ser um acumulador de 'coisas', sua essência está no movimento, nos espaços ora produzidos e ora ocupados, nas transformações, na multiplicidade.

O urbano é cumulativo de todos os conteúdos, seres da natureza, resultados da indústria, técnicas e riquezas, obras da cultura, aí compreendidas maneiras de viver, situações, modulações ou rupturas do cotidiano. Todavia, ele é mais e outra coisa que a acumulação. Enquanto diversos, os conteúdos (coisas, objetos, pessoas, situações) excluem-se, e se incluem e se supõem enquanto reunidos. Pode-se dizer que o urbano é forma e receptáculo, vazio e plenitude, superobjeto e não-objeto, supraconsciência e totalidade das consciências. (LEFEBVRE, 2008, p. 112)

### 3.2.3. Aproximação ao Cotidiano

Segundo Santos (1996, p. 52-53), o Cotidiano se estabelece mediante três ordens: a ordem da forma técnica (agir estabelecido pela técnica), a ordem da forma jurídica (agir que obedece aos formalismos jurídicos, econômicos e científicos) e a ordem do simbólico (agir que não é regulado por cálculo e compreende formas afetivas, emotivas e rituais). Enquanto as duas primeiras ordens impõem seus dados, a terceira se constitui através da força da transformação e mudança, do agir simbólico, onde se constrói significado, representação, afeto.

Segundo Lefebvre (1981), o cotidiano é, de um lado, modalidade de organização empírica da vida humana e, de outro, um conjunto de representações que mascaram essa organização, sua contingência e seus riscos. Sua abordagem não é uma tarefa fácil, pois muitas vezes a realidade que a vida cotidiana nos passa é de muitos duplos: inconsistência e solidez; fragilidade e coesão; seriedade e futilidade; drama profundo e máscara de comédia sobre a vida. (ORTIGOZA, 2010, p. 159)

Complementando, o cotidiano é o lugar da alienação e da produção ao mesmo tempo, e ele se dá no espaço urbano, lugar de reapropriação da vida, do comum. Mas como produzir/realizar o comum em grandes cidades? Talvez, por ser uma atividade local, que se desenvolve mais facilmente em escalas menores, o cotidiano acaba por não ser contemplado pelas ciências que projetam/condicionam o habitar. Mas o ponto de partida de um projeto não é o seu objeto e suas relações? E o principal objeto das cidades não é o cotidiano e suas representações? O ponto de partida deveria ser o real, mas a realidade foi substituída pela sua imagem. Novamente podemos identificar o potencial do Design mediante a importância da inclusão das relações sociais, com seus desejos e necessidades, nos projetos de cidades.

O habitar modifica o espaço, e ele só existe através dos habitantes. São os indivíduos que constroem o processo de habitar uma cidade enquanto sociedade, e são eles também que arquitetam as espacialidades urbanas, partindo das suas próprias necessidades e desejos. Ou seja, o ser que projeta também é um ser urbano, criador e criatura do cotidiano. Segundo Santos (1996, p. 115), o processo criativo de novos objetos, novas engrenagens e novos materiais, é poderosamente multiplicado graças a associações cada vez mais íntimas entre ciência e técnica. Ainda que aparentemente utópica, a saída está na mudança do padrão; os limites estabelecidos pelos projetos/capital precisam ser transgredidos e a sociedade se apropriar do espaço urbano.

### 3.3. A Sociologia dos Espaços Urbanos

Compreende-se que todo e qualquer projeto de cidade deve levar em conta a sua própria sociedade, sociedade esta que é composta e construída por seus respectivos indivíduos. Portanto, recorreremos aos estudos sociológicos, com o intuito de aprofundar o conhecimento das práticas sociais, tendo o objetivo de aumentar a qualidade dos espaços públicos das cidades e consequentemente a qualidade de vida das populações. A intenção é, portanto, tentar entender as sociedades que habitam os espaços públicos das cidades à luz da sociologia, em especial, através dos pensamentos de Gabriel Tarde, um sociólogo e criminologista francês do século XIX, que teve seus trabalhos abafados na época, em certo modo, devido ao sucesso das teorias do também sociólogo francês Émile Durkheim.

Pensar a cidade como o espaço do habitar, do viver, em um primeiro momento nos parece natural. No entanto, muitas vezes, há uma lacuna no processo do entendimento das funções espaciais. O habitar só existe através dos habitantes, das pessoas individualmente; são os indivíduos que constroem o processo de habitar uma cidade enquanto sociedade.

Inúmeros pensadores do século XIX se debruçaram em escrever trabalhos e desenvolver metodologias que objetivavam compreender a sociedade com toda a sua complexidade. Esse material, que embasa as ciências sociais, em especial a sociologia, é uma grande fonte de referências que podemos recorrer quando a intenção é compreender estruturas sociais e suas respectivas formações. A sociologia teve seus primeiros recortes definidos por Auguste Comte (1798-1857), com base no 'positivismo'<sup>9</sup>. Posteriormente, se consolidou através da metodologia desenvolvida por Émile Durkheim (1858-1917), fundamentada nos 'fatos sociais'<sup>10</sup>, no final do século XIX. O sociólogo francês tinha como pressuposto entender a sociedade como um objeto, como uma massa; ele analisa a sociedade enquanto 'coisa' e sempre com distanciamento, defendia que era necessário observá-la de fora.

---

<sup>9</sup> Foi adotado por Augusto Comte para a sua filosofia e, graças a ele, passou a designar uma grande corrente filosófica que, na segunda metade do séc. XIX, teve numerosíssimas e variadas manifestações em todos os países do mundo ocidental. A característica do positivismo é a romantização da ciência, sua devoção como único guia da vida individual e social do homem, único conhecimento, única moral, única religião possível. (ABBAGNANO, 2007, p. 787)

<sup>10</sup> Durkheim insistiu no caráter exterior do objeto da ciência social: "Os fatos sociais consistem em modos de agir, pensar e sentir, exteriores ao indivíduo e dotados de um poder de coerção graças ao qual se impõem a ele". Considerar os fatos sociais deste modo significa considerá-los como *coisas*, independentemente de preconceitos subjetivos e das vontades individuais. (ABBAGNANO, 2007, p. 926)

No entanto, na mesma época, Gabriel Tarde<sup>11</sup> (1843-1904) desenvolvia pensamentos com uma abordagem oposta à de Durkheim. O também sociólogo francês defendia que era necessário estudar a subjetividade para compreender a sociedade. Tarde coloca a ideia de que a sociedade é construída através dos seus indivíduos, abandonando assim a visão superficial do social, onde o indivíduo seria um produto da sociedade (conforme defendia Durkheim).

Não é possível um estudo das sociedades sem um estudo sobre as subjetividades; produção social é produção subjetiva. É o mesmo erro, diz Tarde, que um físico comete ao estudar os compostos atômicos descartando a análise dos átomos. O social não é mais animado por forças abstratas, mas por uma multiplicidade de indivíduos em constante interpenetração, em mútua constituição. Abandonar essa visão superficial do social para se encaminhar rumo aos seus componentes reais: os indivíduos. Mas desse idealismo vago não podemos passar a um individualismo banal. Se as sociedades não devem ser explicadas por fatores impessoais, elas não devem tampouco apreender as transformações sociais como resultado do capricho de alguns grandes homens, como estamos acostumados a ver em nossos livros de história. (THEMUDO, 2002, p. 23)

Vale ressaltar que o debate entre ambos se dava para além dos pontos de vista diferenciados a cerca da sociologia. Ambos eram intelectuais e transitavam em suas respectivas redes sociais: Tarde em contato com o meio político e Durkheim com o meio acadêmico. Não se sabe o quanto estas relações contribuíram para que uma das linhas de pensamento fosse eleita, mas fato é que foi o discurso de Durkheim o consolidado e aclamado pela academia. O duelo entre qual ponto de vista predominaria nos debates sociológicos daquele momento em diante talvez tenha tido um vencedor porque seu oponente saiu de cena.

Ainda que o trabalho de Tarde fosse bastante reconhecido e aplaudido na época, o mesmo ficou esquecido na história após sua morte. Independentemente do real motivo (ou dos diversos motivos) que tenham levado a história da sociologia a este caminho, o que se pode constatar é uma grande perda, já que ambos possuíam teorias legítimas e de extrema contribuição acadêmica. Pode-se dizer, inclusive, que não havia a necessidade de uma se sobressair sobre a outra, e sim de uma complementação, de uma coexistência, onde uma teoria se relacionaria com a outra.

---

<sup>11</sup> Nascido em 1843, era filho único e perdera seu pai, juiz em Sarlat, quando contava sete anos, decidiu seguir o exemplo da família e dedicar-se ao Direito. Formado, retornou a Sarlat, onde ocupou uma série de cargos na magistratura local. Iniciou, em 1880, intensa colaboração com a *Revue Philosophique*. Em 1894, mudou-se para Paris, onde foi ocupar o posto de diretor do setor de estatística judiciária. Em 1900, assumiu a cátedra de filosofia moderna. Tarde morreu em Paris em 12 de maio de 1904, aos 61 anos. (VIANA VARGAS, in TARDE, 2010, p. 237-238)

A enorme popularidade que a obra de Tarde conheceu em sua época irá bruscamente se apagar após sua morte, aos 61 anos. Como remediar esse esquecimento, como entendê-lo? Que distâncias foram criadas em relação às determinações oficiais da sociologia positivista, que conexões inesperadas foram estabelecidas entre o mundo social e o mundo vivido, para que o antropomorfismo dominante se espantasse com a potência de um vitalismo renovador invadindo seus quadros teóricos bem-comportados. Talvez o inesperado de uma teoria se baseie no inesperado de um encontro. (THEMUDO, 2002, p. 17)

### **3.3.1. Sociedade e Indivíduo**

A diferenciação na relação entre indivíduo e sociedade que estava posta no período que Tarde e Durkheim debatiam é extremamente importante na compreensão do comportamento dos mesmos nos espaços. Podemos arriscar dizer que a teoria que predominou era, de certo modo, mais confortável aos pensadores, já que os colocava externos ao problema em análise. O mesmo ocorre com os projetos urbanos, desenvolvidos por especialistas que se colocam algumas vezes em posições superiores, onde definem as necessidades a partir do seu próprio ponto de vista. Esse movimento de observar o “problema” de fora é envolto pelo desejo de controle, seja de controlar as suas variáveis quando se estuda uma sociedade, seja de controlar uma sociedade quando se projeta o espaço. Não se trata de condenar ou de anular esse movimento de afastamento, pois viabiliza a possibilidade de se ter a visão do todo, do conjunto. Mas o que Tarde vem questionar, de fato, é sobre a prática da aproximação, do olhar atento para o micro. Ele defende que a subjetividade, fundamental na compreensão das sociedades, só se torna visível quando nos atentamos às dinâmicas microssociais.

O que interessa a Tarde, portanto, não é o universo das grandes representações, mas o mundo molecular das pequenas composições e transformações, e isto pelo simples fato desse processo molecular ser a condição de possibilidade de engendramento das dimensões molares do social. [...] Talvez Gabriel Tarde, tal como Nietzsche, desconfie em demasia dos acontecimentos muito ruidosos, gerais, já capturados pelos contornos da representação e dos interesses dominantes. São nos pequenos e praticamente imperceptíveis formigamentos do social que está o germe de toda grande transformação, tal como uma pequena pedra atirada em um lago, cujas ondas produzidas a partir de um ponto singular podem se propagar por toda a extensão do lago, ou como uma epidemia mais ou menos intensa. (THEMUDO, 2002, p. 9)

A ideia defendida consiste em colocarmos uma lente de aumento na sociedade para podermos enxergar o que de fato acontece dentro da mesma. Defender que existe uma única consciência coletiva torna a análise imprecisa, pois ignora a singularidade dos indivíduos e a sua autonomia em pensar. Novamente, não estamos aqui desconsiderando o fato de que pessoas são influenciáveis e

induzidas pelo coletivo, o que estamos enfatizando é que, para além da agitação constante das relações sociais que se dão nos espaços, há o incontável, o inesperado, o que Tarde vai chamar de ‘acontecimento’. Ele coloca, assim, claramente a dimensão da impotência da ciência diante da perspectiva do acaso.

### 3.3.2. Acontecimento, Imitação e Invenção

Quando direcionamos o olhar para os indivíduos, percebemos que há uma infinidade de diferenças, há uma singularidade que faz com que cada sujeito seja único; e é essa a grande substância do ser. A diferença provoca o distanciamento, o afastamento necessário entre cada ser; e é nesse espaço “entre” que o ‘acontecimento’ se dá. Contudo, Tarde não está interessado no indivíduo em si, e sim na relação entre os mesmos; no processo de ‘imitação’ e ‘invenção’<sup>12</sup>. O sociólogo vai explicar que vivemos em um movimento constante de diferenciação e de espelhamento, onde um indivíduo, ao ser afetado por outro, o imita. Entretanto, por conta da diferença, cada impulso de ‘imitação’ será sempre único, autoral; toda imitação será um processo de transformação, através da subjetividade, e sempre resultará em uma ‘invenção’.

Mas em que consiste a imitação? Já vimos que ela diz respeito à repetição de uma diferença, à transformação de uma criação em hábito, em memória. Dois aspectos da imitação: nunca diz respeito a uma semelhança prévia a qual eu viria me identificar, mas a uma diferença que me afeta e que vem me constituir; nem vem definir de uma vez por todas os traços que me definem, pois somos perpassados por uma multiplicidade de séries imitativas ao mesmo tempo, possuindo os traços e ritmos os mais variados. [...] Tarde afirma que a imitação se refere a ação de um indivíduo sobre outro. [...] Sendo assim, cada indivíduo não pode imitar não importa o que; só imito aquilo que age sobre mim, só pode ser imitado aquilo que me afeta. E o que é que me afeta? As duas grandes forças do espírito: crença e desejo. É por esta razão que a imitação se apresenta como o acontecimento social elementar; imitar é o procedimento pelo qual os indivíduos se unem em uma tendência comum. (THEMUDO, 2002, p. 28)

A imitação promove a propagação de um fluxo entre os indivíduos, provocado por crenças e desejos; pela subjetividade. A singularidade, portanto, não diminui o poder de contaminação, ao contrário, um indivíduo é uma potência criadora, que ao agir sobre outro, possibilita combinações múltiplas. Tarde vai chamar esse ponto de partida das possibilidades de ‘casal elementar’, onde as trocas e imitações se iniciam. Vai afirmar também que o possível é uma propriedade do real e que, por isso, por ser imprevisível, se torna mais rico.

---

<sup>12</sup>Imitação e invenção (memória e criação): são estas as duas chaves para entender a formação e o funcionamento dos indivíduos e das sociedades, os dois conceitos que movem a ontologia da diferença de Gabriel Tarde. (THEMUDO, 2002, p. 18)



Consequentemente, a ideia de que a sociedade possui uma forma única, defendida por Durkheim, não sobrevive diante desse discurso pois é uma visão cristalizada, estática; ao contrário, o que impera na visão tardiana são os fluxos sempre em transmissão e sobreposição entre os indivíduos. E é através do processamento desses fluxos, em constante modificação, que se dá a compreensão do real.

Mas não basta reconhecer o caráter imitativo de todo fenômeno social. Eu afirmo, além disso, que essa relação de imitação existiu, na origem, não apenas entre um indivíduo e uma massa confusa de homens (como acontecerá mais tarde), mas entre dois indivíduos apenas, entre os quais um, a criança, já está nascendo para a vida social, e o outro, o adulto, já socializando há muito tempo, lhe serve de modelo individual. É avançando na vida que nós iremos tomar como regra modelos coletivos e impessoais, geralmente inconscientes; mas antes de falar, pensar e agir tal como nós falamos, pensamos e agimos em nosso mundo, começamos por falar, pensar e agir como ele (ou ela) fala, pensa e age; e esse ele ou ela é um de nossos familiares. (TARDE, 2012 p. 37)

Enquanto Durkheim dizia que o indivíduo é um produto da sociedade, Tarde dizia que o indivíduo era criador da mesma. De fato, não podemos separar mais a sociedade e o indivíduo, pois são criadores e criaturas ao mesmo tempo. Tarde vai acrescentar em seu discurso o conceito da 'mônada'<sup>13</sup> para exemplificar a unicidade do indivíduo, pois não há uma igual a outra. São esferas que se interpenetram e que estão em constante interdependência, produzindo os 'acontecimentos' que promovem as 'imitações' e impulsionam as 'invenções'. E é a partir desse processo um tanto quanto simples que, através de seu acúmulo e repetição, surge a originalidade (muitas vezes expressada através da arte, atividade que evidencia a singularidade da vida).

### **3.3.3. O Espaço Urbano como Espaço Social**

É curioso percebermos como Tarde foi capaz de enxergar a microsociologia naquela época, sem recursos tecnológicos de exposição como temos hoje em dia. É provável que a cidade e seus espaços urbanos tenham sido grandes cenários de observação dessa prática social de forma mais aproximada. Não que os acontecimentos não se dessem nos ambientes privados, pois basta um 'casal elementar' para que os processos imitativos e inventivos se

---

<sup>13</sup> Cada mônada é diferente das outras, pois não existem na natureza dois seres perfeitamente iguais. Toda mônada constitui um ponto de vista sobre o mundo, sendo, portanto, todo o mundo de determinado ponto de vista. As atividades fundamentais da mônada são a percepção e a apetição, mas as mônadas têm infinitos graus de clareza e distinção, as providas de memória constituem as almas dos animais, e as providas de razão constituem os espíritos humanos. A totalidade das mônadas é o universo. (ABBAGNANO, 2007, p. 681)

desenvolvam. Mas, de fato, é no espaço público que os mesmos se tornam mais evidentes. Ao sentar-se em uma praça, por exemplo, seria possível ver as diversas 'mônadas' circulando, chegando e partindo, se encontrando com outras, trocando informações; e, ainda que não se pudesse escutar o que estava sendo dito, devia ser possível constatar que, após uma mônada se encontrar com a outra, ambas saíam diferentes de como chegaram naquele encontro. Essa visão é muito sutil, mas é sobre esse movimento simples de transformação que Tarde se debruça, sobre a potência transformadora que existe quando as inúmeras 'invenções' e 'descobertas' diárias se sobrepõem.

Por estes dois termos entendo uma inovação qualquer ou um aperfeiçoamento, por mais ténue que seja, acrescentado a uma inovação anterior, em qualquer ordem de fenômenos sociais (linguagem, religião, política, direito, indústria, arte). No momento em que esta novidade, pequena ou grande, é concebida ou resolvida por um homem, nada mudou aparentemente no corpo social, como nada mudou no aspecto físico de um organismo em que um micróbio, quer nefasto, quer benéfico, entrou; e as mutações graduais que acarreta a introdução deste elemento novo no corpo social parecem dar continuação, sem descontinuidade visível, às mutações anteriores na corrente das quais elas se inserem. (TARDE, 1907 p. 22)

Não podemos pensar a cidade enquanto dicotômica, com o micro e o macro existindo isoladamente. Quando um urbanista entende a sociedade como algo previamente definido e estático, ou seja, como um objeto visto de fora, o mesmo não conseguirá prever as reais necessidades existentes no interior daquele grupo. Novamente, pensar do macro para o micro, em alguns níveis, se faz necessário. Contudo, há de se tomar cuidado com a sensação de controle que o distanciamento provoca; a criação está quase sempre relacionada a genialidade, ao dom que se aproxima ao divino, e que, por sua vez, não demandaria esforço. Pensar o espaço sem se sentir usuário, sem se colocar como pertencente, é um fadado ao fracasso; sem crença e desejo não há a possibilidade da invenção. Sem pertencimento não há memória e, conseqüentemente, não há criação.

Vale ressaltar que Tarde propõe a interdisciplinaridade de forma espontânea em seus trabalhos, quando traz a psicologia por exemplo para o discurso. Nesse período, a psicanálise ainda não era consolidada. No entanto, o autor possui em seus textos uma enorme atenção no que diz respeito a subjetividade de cada sujeito, que mais tarde será diretamente relacionada a descoberta do 'inconsciente'<sup>14</sup>, conceito explorado por Sigmund Freud.

---

<sup>14</sup> [...] Freud apresentava as duas teses fundamentais da psicanálise da seguinte forma: "A primeira dessas premissas é que os processos psíquicos são em si mesmos inconscientes e que os processos conscientes são apenas atos isolados, frações da vida psíquica total." A segunda proposição que a psicanálise proclama como uma de suas descobertas é a afirmação de que "tendências que podem ser classificadas apenas como sexuais, em sentido estrito ou amplo da

### 3.3.4. O Ensurdimento das Cidades

O dinamismo das cidades contemporâneas vem aumentando anualmente, incentivado pelo avanço tecnológico e, portanto, pelo aumento dos meios de comunicação com formatos diversos e em tempo real, instantâneos. Tarde, ainda que vivesse em outros tempos, percebeu a consequência negativa que o aumento das trocas entre os indivíduos pudesse gerar. A velocidade e a variedade de informações fazem com que não haja tempo de maturação; faz com que o “receptor”, que idealmente deveria responder ao estímulo através de uma releitura da ação do outro, não consiga produzir algo novo, uma ‘invenção’. Esse é um lugar perigoso no processo de formação da estrutura social de um determinado grupo, pois quando a imitação, que deveria provocar inovação e criação, se torna apenas representação, a mesma se empobrece, perde toda a sua riqueza, toda a sua capacidade de transformação. Quando o caos preenche todos os espaços, físicos e temporais, não há o “entre”, não há o vazio; e por consequência não há a possibilidade do acontecimento. Os espaços urbanos muitas vezes provocam essa sensação de falta de ar para respirar; tão cheios de sons, movimentos e eventos que sufocam, que ensurdecem.

Pensar espontaneamente é sempre mais fatigante do que pensar por outro. Assim, todas as vezes que um homem vive num meio animado, numa sociedade intensa e variada, que lhe fornece espetáculos e concertos, conversas e leituras sempre renovadas, ele dispensa-se gradualmente de todo o esforço intelectual; e entorpecendo-se ao mesmo tempo e superexcitando-se cada vez mais, o seu espírito, repito-o, faz-se sonâmbulo. Eis aqui o estado mental próprio de muitos cidadãos. O movimento e o barulho das ruas, as montras das lojas, a agitação frenética e impulsiva de sua existência, fazem-lhes o efeito de passes magnéticos. Ora, a vida urbana não é a vida social concentrada e levada ao extremo? (TARDE, 1907 p. 110)

Ora, a vida virtual nas redes sociais seria então a vida social concentrada e levada ao extremo? Assim como temos espaços urbanos caóticos que nos ensurdecem, o mesmo ocorre no mundo conectado, acessado a qualquer momento e lugar. A produção só se torna possível a partir da disponibilidade dos indivíduos para a troca; é necessário escutar o outro, prática que o ambiente ruidoso não permite. Diante dessa massa informativa inquieta, existe também a ordem, a harmonia. É necessário, mais uma vez, olharmos mais a fundo, para enxergarmos o que está para além, dentro; perceber que todos os limites aparentemente estabelecidos são permeáveis e que podemos perfurá-los.

---

palavra, agem como causas determinantes de doenças nervosas ou psíquicas e que essas emoções sexuais desempenham papel importante nas criações do espírito humano nos campos da cultura, da arte e da vida social". (ABBAGNANO, 2007, p. 551)

Mais cedo ou mais tarde, será preciso abrir os olhos para as evidências, e reconhecer que o gênio de um povo ou de uma raça, ao invés de ser o fator dominante e superior dos gênios individuais que seriam seus rebentos e suas manifestações passageiras, é muito simplesmente uma etiqueta cômoda, a síntese anônima dessas inumeráveis originalidades pessoais, que são as únicas verdadeiras, eficazes e ativas a cada instante, e que estão em fermentação contínua no seio de cada sociedade graças a empréstimos incessantes e a uma fecunda troca de exemplos com as sociedades vizinhas. O gênio coletivo, impessoal, é portanto função e não fator dos gênios individuais, infinitamente numerosos; ele é sua fotografia compósita, e não deve ser sua máscara. (TARDE, 2012 p. 40)

Ainda que a tecnologia esteja permitindo novas formas de encontros e ‘acontecimentos’, a mesma não substituirá o ‘acontecimento’ presencial. Não se trata mais de termos uma opção ou outra, e sim a complementação entre ambas. A vida real contemporânea é virtual e presencial ao mesmo tempo, não há mais separação; e há de se ter atenção com os caminhos positivos e com os negativos desse formato atual.

### 3.4. Considerações do Capítulo

Os espaços urbanos e seus lugares de encontro, mesmo com suas leis e limites para assegurar a estabilidade, serão incontrolláveis. Eles são fundamentais na promoção dos ‘acontecimentos’ entre os indivíduos das sociedades. A cidade, assim como a sociedade, é viva, e por isso é mutável, inconstante e imprevisível; e aceitar a sua imprevisibilidade é o mais próximo do ideal que se pode chegar ao tentar projetá-la.

Por mais que se possa defini-lo, nosso projeto – o urbano – não estará nunca inteiramente presente e plenamente atual, hoje, diante de nossa reflexão. Mais do que qualquer outro objeto, ele possui um caráter de totalidade altamente complexo, simultaneamente em ato e em potencial, que visa à pesquisa, que se descobre pouco a pouco, que só se esgotará lentamente e mesmo nunca, talvez. Tomar esse "objeto" por real, como um dado da verdade, é uma ideologia, uma operação mistificante. (LEFEBVRE, 2011, p. 111)

Por que a cidade se tornou o lugar do trabalho/comércio, e não do lazer/prazer? Talvez porque o enfoque dos projetos seja o consumo dos espaços, e não o seu uso. Seria possível criar espaços que promovem o cotidiano/comum? É necessário que sim. O cotidiano é inerente ao espaço público, mas são as condições dos espaços que definem a qualidade da vida ali presente. E como o Design Participativo pode contribuir? Segundo Águas (2012, p. 62), se encararmos o projeto urbano como um processo participativo, que envolve muitos atores com diferentes perspectivas, poderá existir um grande potencial para a

mudança. Neste sentido, o Design Participativo poderá ser uma abordagem adequada, pois facilita a organização e possibilita transferir parte da tomada de decisões para a população.

A estrutura do espaço urbano se dá através da vivência, da cultura e da diversidade; é um processo de caráter espontâneo e que sempre estará inacabado. Lembrando que abstração do espaço urbano, que se dá no campo das ideias, não o torna irreal e sim em constante transformação. Por fim, reafirmando os conceitos do Design Participativo, o objetivo de manter o indivíduo como foco principal não deve nunca ser esquecido, pois é esse foco que irá direcionar qualquer projeto para um resultado que resgata as funções principais de uma cidade. É preciso olhar para trás e para dentro se quisermos melhores soluções, soluções estas que são de direito de qualquer sociedade que almeja viver, habitar.

O exercício proposto no capítulo de revisitar as teorias do espaço urbano, muitas vezes um tanto quanto utópicas, desenvolvidas na Geografia e na Sociologia teve como objetivo não só compreender o afastamento cada vez maior entre teoria e prática, como também levantar questionamentos sobre o quão atual estas ideias ainda são diante do mundo em que vivemos no presente e o quanto nos ajudam a construirmos um futuro melhor. Será que ainda é importante sermos utópicos diante de um ambiente tão propenso a crises? Os conceitos práticos talvez estejam desatualizados diante do mundo contemporâneo, conectado, acelerado, dinâmico. Contudo, a utopia enquanto teoria filosófica, de experimentação e de inspiração, talvez seja uma ferramenta atemporal para qualquer tipo de produção criativa e inovadora.

A diversidade, e não a unidade, está no coração das coisas: essa conclusão deduz-se para nós, de resto, de uma observação geral que um simples olhar lançado ao mundo e as ciências nos permite fazer. Em toda parte uma exuberante riqueza de variações e de modulações inusitadas emana destes temas permanentes que chamamos espécies vivas, sistemas estelares, equilíbrios de todo tipo, e acaba por destruí-los e renová-los inteiramente; no entanto, em nenhuma parte as forças ou as leis que estamos habituados a chamar princípios das coisas parecem propor-se a variedade como termo ou como meta. As forças estão a serviço das leis, dizem-nos, e todas as leis aplicam-se aos fenômenos na medida em que estes são repetições perfeitas e não repetições variadas; todas, manifestamente, tendem a assegurar a reprodução exata dos temas e a estabilidade indefinida de todo tipo de equilíbrio, a impedir sua alteração e sua renovação. (TARDE, 2007, p. 104)

## 4

# PROJETOS URBANOS E O DESIGN<sup>15</sup>

O que é um conhecimento histórico? O que é a história? A história é antes de tudo a memória. O que é a imaginação? A imaginação... O que é a memória? É a imaginação do passado. O que é a imaginação? É a memória da posteridade.

(ARGAN, 1992, p. 3)

### 4.1. Introdução

A vida contemporânea e a sua maneira de lidar com o tempo e com os espaços está traçando novas formas de interação com o espaço urbano. É a partir desse movimento, de novas demandas da sociedade, que as cidades estão se transformando como tentativa de melhorar a comunicação entre espaço e indivíduo. No entanto, sabemos que as demandas de uma população se manifestam através de vozes que, no contexto carioca, se dão de maneira bastante desigual; ou seja, as demandas serão definidas quase sempre pelos que falam mais alto.

Na trajetória estabelecida entre o período colonial e os nossos dias, as ruas materializam as alterações operadas pelas classes sociais dominantes nas relações entre o público e o privado, alternando atributos e interpretações contrastantes que variam do extremo desinteresse da população ao papel de palco do espetáculo urbano, chegando aos nossos dias como objeto de disputas políticas locais embasadas em interesses de grupos econômicos e de comunidades. Esse contexto embasou políticas historicamente excludentes que buscaram hierarquizar o espaço público da cidade. (LIMA CARLOS, 2008, p. 46)

O importante aqui é deixar claro que, ao mesmo tempo que o espaço público é o local de livre acesso, onde todos podem ocupar e exercer a sua urbanidade, por outro lado, o espaço também possui o poder de delimitar e segregar, claro que com a finalidade de exercer o controle. Um bom exemplo disso são as praças públicas que receberam grades para “proteger o patrimônio”; ou teria sido para impedir que pessoas sem moradia passassem a noite dormindo em um dos metros quadrados mais caros da cidade?

---

<sup>15</sup> Esse capítulo é parte dos artigos “Revisitando o projetar: o design participativo como interlocutor no processo”, publicado pela revista *Ergodesign*; e “*The experience of Public Space and its unfolding in times of social distance*”, apresentado no congresso internacional HFES – Human Factors and Ergonomics Society e publicado.

É dever do poder público dar moradia para toda a população já que o espaço público é de todos, inclusive dos que não possuem casas. Esta não é a temática em foco no presente trabalho, entretanto, ela tangencia o eixo de pesquisas que abordam os espaços públicos, pois ilustra claramente o movimento constante do estado em solucionar os problemas que surgem pela ponta, e não em sua origem.

Pensar novos projetos que solucionem os problemas envolvendo cidades contemporâneas é uma temática central nos debates acadêmicos dentro da área da Arquitetura e do Urbanismo. Diante desta interdisciplinaridade inerente em qualquer projeto de cidade, o Design também se apresenta no cenário, ocupando funções em diferentes escalas. No entanto, o ponto que nos interessa aqui é a estrutura metodológica de planejamento que o mesmo oferece, capaz de identificar as necessidades, delegar responsabilidades e promover o entendimento entre as partes. Segundo o designer Gui Bonsiepe, citado pelo sociólogo Irado Matias:

[...] o termo desenho industrial é infeliz devido ao significado do termo “desenho” que, para o autor, não comporta necessariamente a conotação projetual. A justificativa para substituição do termo em português para o anglo-saxão apoia-se neste mesmo argumento, de que a palavra “desenho”, entendida como mera representação de formas, não expressa a amplitude do termo design, que significa projeto, planejamento, elaboração. (MATIAS, 2014, p. 27)

As reflexões sobre o espaço urbano, em sua maioria, são críticas densas e sofisticadas. Contudo, a proposta neste ensaio é ampliar a abrangência em torno do seu planejamento, para além do urbanismo, e provocar questionamentos com a intenção de esclarecer a complexidade e a dimensão do objeto em análise. Não se trata de ignorar a necessidade de aprofundar temas que serão apontados no decorrer do então trabalho, ao contrário, toda reflexão crítica deve levar em conta os reais aspectos que a originaram. A intenção é, entretanto, evidenciar as demais disciplinas que interseccionam o projeto e que, conseqüentemente, interferem diretamente em seu resultado final, como por exemplo, demandas políticas e tendências mercadológicas.

Então, quais seriam os saberes que envolvem um projeto urbano? Inicialmente, não é difícil imaginarmos que os interesses do governo, estabelecidos muitas vezes a partir do capital, são os grandes geradores de demandas de novos projetos urbanos. Tampouco é difícil pensarmos que estas demandas também se dão através de necessidades que surgem dentro de um coletivo (ou que são criadas). O espaço urbano está, portanto, entre o Estado e a

Sociedade, e é o seu planejamento – projeto, execução e manutenção – que, talvez, possa vir a aproximar esferas que atualmente caminham em direções que podem ser opostas.

O capítulo teve como objetivo aprofundar alguns questionamentos sobre as intenções e expectativas estabelecidas durante o desenvolvimento de Projetos Urbanos e apresentar o Design Participativo como uma ferramenta com grande potencial de conexão e de contribuição para o processo. A Ergonomia também será abordada, através das suas ferramentas metodológicas voltadas para a avaliação de ambientes construídos e com foco nos usuários.

Para o planejamento de um ambiente “amigável”, centrado nas necessidades do usuário, é imprescindível o aporte da ergonomia durante a fase de desenvolvimento do projeto. A aplicação de métodos que utilizem a participação dos usuários, a visão holística e o processo de design interativo e propositivo da ergonomia em muito podem contribuir para o projeto de ambientes humanizados. (BINS-ELY, 2003)

Espaços Urbanos são complexos e fundamentais para uma cidade; ocupa um lugar – físico e simbólico – em cada indivíduo de uma sociedade. Mas o que define a sua qualidade é o seu uso, é o usuário quem estabelece o seu valor, a sua importância, a sua personalidade. Ao mesmo tempo, os espaços públicos das cidades por essência devem promover a realização de determinadas atividades entendidas como fundamentais para a saúde e o bem-estar das pessoas. Fica claro, portanto, que o espaço público é coproduzido; a relação usuário / produto, ou melhor, indivíduo / ambiente, se retroalimenta e se modifica.

## 4.2. O Processo de Projetar

O ato de projetar poderia ser brevemente resumido em propor soluções para problemas previamente estabelecidos. Todavia, em 1983, o historiador italiano Giulio Carlo Argan, ao falar em uma palestra para estudantes de Arquitetura da EPFL (*École Polytechnique Fédérale de Lausanne*), descreveu a sua visão sobre a genuína função do arquiteto ao projetar:

Vocês estão aqui em uma escola de arquitetura para tornar-se arquitetos, mas o que vocês farão tornando-se arquitetos: estabelecer relações entre os objetos – as casas das quais vocês farão os projetos – e os sujeitos que serão os que viverão nas casas que vocês terão projetado. Sua tarefa é evidentemente estabelecer as melhores relações possíveis de modo que o indivíduo sinta-se inteiramente livre, que o sujeito seja livre dentro do objeto, seja libertado pelo objeto, quer dizer, que haja entre o objeto e o sujeito uma relação de integração em lugar de haver uma relação de alienação. (ARGAN, 1992, p. 4)



De fato, o projeto é uma solução em si. Entretanto, o que Argan destaca é que a solução do projeto arquitetônico e/ou urbanístico envolve a relação entre o indivíduo e o espaço, e que é a atitude projetual que define como ela se dará. Projetar envolve responsabilidade visto que há uma real interferência do espaço sobre o sujeito. Entretanto, será que o projeto detém todo o poder desta relação? Não há projeto sem demanda, sem finalidade, muito menos sem precedentes. Não há projeto do zero, não há papel em branco. Todo projeto pressupõe um uso e define valores; julga o presente e projeta o futuro. Mas será que é possível então projetar uma tendência? Argan (1992, p. 3) também indaga: “quando se projeta, faz-se alguma coisa agora para uma posteridade que está talvez um pouco distante. Mas será que tenho o direito de determinar as condições de existência de gerações futuras?”.

É importante, nesse momento, pontuar que qualquer atitude projetual se dá através do desejo, individual e intransferível, do sujeito<sup>16</sup> projetista. Segundo o designer e professor Gustavo Amarante Bomfim (2014, p. 41), “é necessário lembrar que o conhecimento não é neutro – ele toma partido, faz opções. O conhecimento não é igualmente isento – demanda ética e sua ação prática, a política”. Ou seja, o projeto é um ato político, e é fundamental haver esta consciência pelos seus respectivos desenvolvedores. Logo, no ato de projetar cidades, está inevitavelmente inserido o ato/responsabilidade de definir e direcionar como o cidadão irá vivenciar o espaço, como ele irá habitar.

O projeto é um projetar contínuo, é exercer sempre uma crítica sobre a existência, e supor qualquer coisa de diferente e evidentemente melhor. Eis porque se pode muito bem dizer que todo o projeto pressupõe uma ideia de valor. Sem que se tenha uma ideia de valor, não se pode projetar; mas se colocamos uma ideia de valor como meta a qual queremos atender, então está claro que não podemos conceber o projeto sem uma finalidade, sem um finalismo, sem uma concepção teleológica da existência. (ARGAN, 1992, p. 4)

É evidente que essa ideia de controle sobre o modo de cada indivíduo se relacionar com o ambiente construído está presente muito mais no pensamento do projetista do que em sua aplicação prática, visto que é impossível projetarmos qualquer experiência, pois ela se dá através da subjetividade<sup>17</sup>. Entretanto, em outra escala, modificações urbanas são sim transformadoras e influenciadoras do seu respectivo coletivo, além de serem muitas vezes irreversíveis ou dificilmente reparáveis.

<sup>16</sup> Para Kant, sujeito é o *eu penso* da consciência ou autoconsciência que determina e condiciona toda atividade cognoscitiva. (ABBAGNANO, 2007, p. 930)

<sup>17</sup> Caráter do que é subjetivo no sentido de ser aparente, ilusório ou falível. Nesse sentido, Hegel situava na esfera da subjetividade o *dever-ser* em geral, bem como os interesses e as metas do indivíduo. (ABBAGNANO, 2007, p. 922)

Portanto, para que menos erros irreversíveis sejam cometidos, é fundamental e evidente a necessidade da participação da população em todo o processo de desenvolvimento de projeto. A Ergonomia do Ambiente Construído – EAC vem desenvolvendo inúmeros trabalhos nas últimas décadas envolvendo reflexões sobre a ocupação de espaços, com a intenção de promover melhorias. Em suas metodologias participativas, o Designer se torna um facilitador do processo interdisciplinar que se estabelece, permitindo a intervenção dos usuários no projeto e promovendo a coleta de informações fundamentais como necessidades, preferências e desejos. Segundo Águas (2012, p. 69), o sucesso de um processo de cocriação se dá a partir da participação de todos os atores envolvidos e é uma oportunidade de intervir democraticamente no espaço público. Logo, é preciso olharmos a ocupação do espaço construído e habitado, e suas especificidades, através dos olhos dos seus usuários; é preciso um olhar coletivo, sustentável, acessível e democrático.

A ergonomia do ambiente construído como o emprego objetivo do conhecimento levantado pela Psicologia Social deve ser aplicada no planejamento do ambiente, em qualquer de seus estágios (antes do projeto, – para estabelecer parâmetros; após, no ambiente ocupado, – para avaliar o funcionamento do projeto implantado, tenha sido ele concebido com preocupações ergonômicas ou não). (MORAES, 2004, p. 67)

Quando falamos de projetos de espaços públicos de convívio, como por exemplo de uma praça, cada decisão de projeto implica na definição de quem irá utilizar aquele espaço e de que forma. Novamente, a constante discussão sobre colocar grades ou não no entorno desses espaços é um exemplo de como o projeto pode exercer controle sob o ir e vir do cidadão. Ora, se a praça é um espaço público inserido na cidade, que existe para promover o convívio, e se a cidade é de “todos”, quem tem o direito de limitar o seu uso? Resgatando Lefebvre, todos temos o direito à cidade; ao ‘habitar’ e ao ‘habitat’. Entretanto, diante da realidade brasileira, onde há a privação de tantos direitos fundamentais, o direito a cidade se torna apenas mais um, ainda que de extrema importância.

Mesmo que a urbanização carioca nem sempre consiga se destacar positivamente, ela segue sendo desenvolvida e executada. Por isso, é importante seguir com a tentativa de compreender melhor as falhas desse processo para que as mesmas possam ser mitigadas. Diante da interação das diversas áreas distintas inseridas no contexto do planejamento urbano, precisaremos, talvez, reprojeter o projeto, repensar a prática projetual que vigora até então.

### 4.3. A Escuta no Processo de Projeto

Projetar o quê? Por quê? Para quem? Projetos de espaços públicos para grandes cidades são desenvolvidos para a sua respectiva população, com o intuito de promover a relação entre seus pares e com o mundo. Essa é uma resposta esperada, e que pode ser complementada com os conceitos referentes ao direito a cidade de Lefebvre e com os princípios de liberdade e integração de Argan, apontados anteriormente. Contudo, é preciso perceber o que está para além do óbvio, do programado. Sabemos que as discussões levantadas existem porque os problemas urbanos são evidentes, porque há uma parcela dos projetos urbanos desenvolvidos com base no controle e no consumo. Um projeto para um espaço público urbano de convívio que promova a liberdade do cidadão nem sempre interessa, é um projeto de manutenção cara, demanda segurança, limpeza, e pode incentivar práticas cotidianas indesejáveis. Talvez, até agora, os programas dos projetos tenham sido pautados mais nos interesses governamentais, de gestão e conservação da cidade, do que em seus reais usuários, os cidadãos.

Tudo indica que é a civilização científico-técnica que elabora, sob medida, as condições "ideais" de nossa existência. O esforço do homem reduz-se a uma tentativa de adaptação a essas condições. Nesse sentido, o termo "humanismo" passa a significar a instauração de um reino de felicidades anunciado e programado pelos tecnocratas. Neste reino, o homem estaria desembaraçado deste enfadonho trabalho de pensar. Trata-se de um reino que corresponde a este tipo de sociedade sem vida, de que fala Bachelard<sup>18</sup>, onde o homem é livre para fazer tudo, embora nada tenha para fazer; onde ele é livre para pensar, muito embora nada mais encontre para pensar. A ciência pensará por ele, saberá em seu lugar. (JAPIASSU, 1991, p. 129)

Todavia, é necessário seguirmos adiante na direção que acreditamos ser a ideal. Ainda que, de forma conceitual, podemos dizer que o projeto urbano tem como "cliente" a sociedade. Logo, antes de qualquer proposta começar a ser desenhada, metodologicamente, o cidadão deveria ser escutado, pois é através desta interlocução que o especialista poderá desenvolver um programa a ser seguido. O Processo de Design<sup>19</sup> é por definição, interdisciplinar e focado no usuário (cidadão), e por isso, é de grande contribuição na construção de um planejamento urbano, principalmente durante esse momento que precede o projeto em si, onde se dá a compreensão por parte do projetista sob o que virá a ser produzido, é onde se dá a escuta.

<sup>18</sup> Filósofo, químico e poeta francês (1884-1962)

<sup>19</sup>De forma geral, a ideia de processo de design, de configuração do ambiente objetual humano (Löbach, 2001), engloba diferentes especialidades de criação, como arquitetura, decoração, estilismo, comunicação visual, paisagismo, urbanismo, planejamento territorial e ambiental e também o design industrial. (MATIAS, 2014, p. 30)

Muitas vezes mais voltada para ambientes fechados do que abertos, as pesquisas envolvendo a Ergonomia de Ambientes Construídos e suas respectivas metodologias possuem em sua maioria, não só o foco no usuário, mas também a valorização da sua fala, da sua participação. Talvez por serem ambientes mais complexos, os espaços públicos não aparecem tanto como cenários de pesquisas; e talvez as metodologias existentes envolvendo projetos participativos e colaborativos ainda não estejam também dimensionadas para situações mais complexas.

Segundo Águas (2012, p. 68), o Designer ainda teme a influência de não especialistas sobre o seu trabalho, e provavelmente, Arquitetos, Urbanistas e Ergonomistas também. Segundo Villarouco (2011, p. 45), embora a Ergonomia do Ambiente Construído venha contribuindo no sentido de promover abordagens pautadas nas questões de adaptabilidade dos ambientes às necessidades dos indivíduos, ainda há um longo caminho em direção a consolidação de seus conceitos e metodologias.

A participação da população nas decisões que envolvem reformulações urbanas, aparentemente, faria diferença tanto no processo de desenvolvimento projetual quanto nos resultados após a sua implementação. No entanto, sabemos que a representação política do cidadão costuma ser rara, em especial quando falamos de cidades como o Rio de Janeiro e suas MultipliCidades Cariocas. A sociedade carioca é muitas vezes desvalorizada, o que torna a tentativa de aproximação entre governo e indivíduo quase uma utopia.

Na prática, a ideologia da participação permite obter pelo menor preço a aquiescência das pessoas interessadas e que estão em questão. Após um simulacro mais ou menos desenvolvido de informação e de atividade social, elas voltam para a sua passiva tranquilidade, para o seu retiro. (LEFEBVRE, 2011, p. 104)

Diante desse cenário, onde necessidades fundamentais como saúde, educação e saneamento não são supridas pelo Estado, os cariocas acabam limitados quanto aos seus direitos e anseios. Como perguntar a essa população quais as suas preferências sobre algo que desconhecem? Afinal, os espaços públicos das regiões da cidade que recebem menos atenção e investimentos são, muitas vezes, terrenos abandonados. Então, se faz necessário viabilizar o projeto participativo neste contexto, de forma funcional, objetivando coletar informações e entender as necessidades de um coletivo que se encontra diante de problemas estruturais.

#### 4.4. O Afeto pelo Lugar Público

As áreas de convívio e lazer da cidade povoam a memória afetiva da população, pois são espaços muitas vezes cheios de simbolismos e com significados históricos. Além disso, frequentemente são utilizados como pontos de referência, mesmo que no âmbito do deslocamento dentro do ambiente urbano. São espaços que muitas vezes fazem parte do imaginário e da construção da memória, ainda que esse fato não tenha sido vivenciado fisicamente. A memória espacial, e a memória de forma geral, é uma construção; visitar espaços mentalmente é uma experiência individual e exclusiva. O projeto de uma praça pública, por exemplo, é concreto e estático, é um palco ou um cenário para a urbanidade se manifestar. Contudo, ele será memorizado de forma diferente por cada indivíduo.

O Ser, inundado pela lembrança espacial imemorial, transcende o Vir-a-Ser; ele encontra todas as memórias nostálgicas de um mundo de infância perdida. Será esse o fundamento da memória coletiva, de todas as manifestações de nostalgias dependentes de lugar que infectam as nossas imagens do país e da cidade, de região, de ambiente e de localidade, de vizinhança e de comunidade? E se é verdade que o tempo sempre é memorizado não como fluxo, mas como lembranças de lugares e espaços vividos, a história deve realmente ceder lugar à poesia, o tempo ao espaço, como material fundamental da expressão social. (HARVEY, 2010, p. 201)

É importante destacar aqui que a ideia de que o indivíduo precisa estar afetivamente envolvido com um determinado objeto, no caso os espaços públicos da cidade, para preocupar-se e se sentir pertencente. Ao focarmos nas MultipliCidades Cariocas, nos deparamos com um certo embate quanto ao amor dos cariocas pela urbe. Por um lado, ainda que com muitas insatisfações, o carioca se orgulha desse título. Por outro, mesmo que se tente, está cada vez mais difícil gostar e aceitar que ele faz parte e contribui para essa cidade que dia a dia se torna mais inóspita. O orgulho talvez apareça sobre a Praia de Copacabana, sobre o Corcovado ou sobre o Pão de Açúcar; mas é evidente que esses lugares representam apenas uma pequena fração da cidade. A fotografia real do Rio está estampada diariamente nos jornais.

Estariamos então de volta ao princípio: qual é o conteúdo da arquitetura? Qual é o conteúdo do espaço? Nas fotografias não há nenhum conteúdo, mas, na realidade da imaginação arquitetônica e na realidade dos edifícios, existe o conteúdo: são os homens que vivem os espaços, são as ações que neles se exteriorizam, é a vida física, psicológica, espiritual que decorre neles. O conteúdo da arquitetura é o seu conteúdo social. (ZEVI, 1996, p. 189)

O problema é evidente. E os projetos não democráticos contribuem para o afastamento entre população e cidade. O indivíduo não se sente parte integrante, não vivencia a urbanidade e não se entende um ser político e com poder participativo. Não há espaço para a integração, para o pertencimento, logo, não há condições para que haja a valorização do espaço público por parte do cidadão. E tampouco há outra opção. Mais uma vez fica clara a ideia de que a liberdade é uma construção, e que, somente quando há interesse, se constrói o imaginário, o laço afetivo. Segundo Lefebvre (2011, p. 127), “por que o imaginário acarretaria fatos apenas fora do real, em lugar de fecundar a realidade? Quando o pensamento se perde no e pelo imaginário, é porque esse imaginário é manipulado. O imaginário é também um fato social.”

Retomando a temática do projeto e a importância da contribuição por parte da população, surge a hipótese de que esse processo se dá de forma mais produtiva quando a relação afetiva entre indivíduo e espaço existe; quando há simbolismo, valor. Segundo Argan, (1992, p. 3), a trajetória do projeto é a mesma “da memória à imaginação, quer dizer: daquilo que nos lembramos aquilo que prevemos e desejamos. Eis estabelecida uma outra relação entre – dentro do projeto – a memória, a crítica, a ideologia, a previsão da posteridade”. Em uma tentativa de projeto participativo, durante uma possível entrevista sobre o que seria um espaço público ideal, o cidadão constrói, ao seu modo e com os seus recursos, o seu próprio projeto imaginado, repleto de conceito e de desejos. Essa idealização se consolida, em parte, através da memória afetiva.

Finalmente é preciso recordar que a visão do designer sobre a figura do artefato que cria é distinta daquela que o usuário terá. O designer deteve-se durante tempo razoável sobre o problema, comparou alternativas, estudou premissas do cliente, limitações tecnológicas e exigências do mercado, ou seja, o designer conhece (ou pode conhecer) os fatos que antecedem e determinam a criação da figura. Por outro lado, uma vez configurado, o objeto adquire vida a partir do contato com o usuário e uma vida não necessariamente igual àquela para a qual foi planejado. O usuário estabelece com o objeto e com sua representação figurativa relações muitas vezes não consideradas no projeto. Funções afetivas, por exemplo, raramente são planejadas ou admitidas na fase de concepção de um objeto. (BOMFIM, 2014, p. 39)

De todo modo, vale pontuar que nem o cidadão (cliente ideal), nem o Estado (cliente real), e nem todos os especialistas envolvidos no projeto detêm o saber sobre qual será o real uso daquele espaço projetado. O cidadão pode ter perspectivas distintas daquelas do Estado, que pode priorizar critérios mais amplos. Da mesma forma, os especialistas podem não antecipar totalmente as dinâmicas sociais e práticas cotidianas que influenciarão o uso efetivo do espaço. O acontecimento é imprevisível.

#### 4.5. O Design como Interlocutor

Em alguns momentos, pode parecer distante considerar o Design como um canal de diálogo entre partes integrantes de um plano. Apesar de ser percebido predominantemente como um processo criativo, o Design, de fato, possui uma abordagem sistemática. Isso o torna uma atividade com a capacidade não apenas de criar, mas também de organizar ideias, administrar e gerir. Ou seja, ele é um processo de gestão, que tem por finalidade organizar diversas atividades e traçar um plano estratégico. E é esse o ponto chave que o coloca como centralizador de todas as atividades que envolvem um projeto de reformulação urbana. Além disso, ele se difere de qualquer atividade administrativa pelo seu caráter criativo, inovador e pautado no princípio da ética social e ambiental.

Aqui, o crítico italiano Manfredo Tafuri conclui que arquitetura e urbanismo (e design) são objetos, e não sujeitos do Plano. As diferentes correntes modernistas são contrapostas pelo autor, dentro desse refinado enfoque analítico, que culmina com a possibilidade de apreender o caráter gestorial da arquitetura e do urbanismo, na medida em que são determinados pela necessidade de reorganização do processo de produção em geral. (MATIAS, 2014, p. 100)

Contudo, como já citado anteriormente, o espaço construído não deixa de ser um produto, que tem por prática gerar consumo (lucro), seja por parte de quem desenvolve, seja por parte de quem constrói, seja por parte de quem utiliza. Dessa forma, a interseção entre o ambiente construído e os processos de consumo não apenas molda a paisagem urbana, mas também influencia as interações sociais e culturais que ocorrem dentro desse espaço. Reconhecer essa interconexão é fundamental para compreender a cidade como um organismo dinâmico. A cidade é, portanto, uma extensão do indivíduo e, consequentemente, da sociedade.

O campo de ação do design é o da configuração de objetos. [...] Como ponto de partida para esta reflexão definimos a relação existente entre objeto e usuário como "processo de utilização", uma vez que, do ponto de vista ontológico, os objetos são extensões de um indivíduo em suas relações com outros indivíduos e com o meio ambiente. (BOMFIM, 2014, p. 36)

Em nenhum momento houve aqui a intenção de colocar o Design como um solucionador, detentor de todos os conhecimentos e princípios. Sabemos que o sistema objetiva riqueza, e que o design estratégico participa deste processo de forma consciente. O que nos interessa aqui é expor o potencial da atividade para que a mesma possa contribuir em iniciativas que envolvam pautas transgressoras e que caminhem no sentido oposto ao sistema. Ilusório? Talvez. A busca é por uma saída, por brechas que deem passagem a novas possibilidades de se pensar o viver no mundo.

#### 4.6. Considerações do Capítulo

Sabemos que, como ponto de partida básico, é escutando a população que entendemos as suas demandas. E, ao mesmo tempo que parece uma utopia tentarmos inserir os cariocas no planejamento urbano da cidade, não parece que há outro caminho que nos leve a melhores soluções de projeto. Parece também que os cariocas sentem a necessidade e o desejo de ter mais e melhores Espaços Públicos Urbanos de Convívio pela cidade. E é evidente que, antes de qualquer projeto urbano, deve haver um planejamento direcionado ao projeto participativo. Mas como o Design pode viabilizar a interlocução entre a demanda da população e os planejadores de cidades? E de que maneira os resultados obtidos através desse diálogo podem ser transformados em um saber que possa ser aplicável no processo de projeto? Ainda que não tenhamos todas as respostas, a intenção foi levantar questionamentos, em especial sobre intenções e expectativas estabelecidas durante todo o processo de desenvolvimento de projetos de espaços urbanos.

O capítulo teve como objetivo aprofundar alguns questionamentos sobre as intenções e expectativas estabelecidas durante o desenvolvimento de Projetos Urbanos. Apontou alguns questionamentos focados em problemas das cidades contemporâneas, propôs uma análise crítica sobre o processo projetual e sobre aspectos que influenciaram o urbanismo nas últimas décadas. Abordou a influência da afetividade dos cidadãos com o espaço público e a sua relação com o sentimento de pertencimento.

Em seguida, se aprofundou no ato de projetar, na incontrolável interferência do projetista e, conseqüentemente, no projeto como sendo um ato político. Pontuou a importância da gestão e do projeto participativos, ressaltando a dificuldade em sua aplicabilidade. Apresentou o Design Participativo como uma ferramenta de interlocução, com grande potencial de conexão e de contribuição para o processo, capaz de integrar as diversas disciplinas que compõem o planejamento urbano. Questionou a falta de projetos no segmento da EAC envolvendo ambientes mais complexos como os espaços urbanos por exemplo; se as metodologias utilizadas nas pesquisas envolvendo ambientes simples seriam bem-sucedidas em ambientes complexos. Será que elas estão suficientemente desenvolvidas para atender às questões que permeiam o planejamento urbano de grandes cidades?



Acredita-se que o Design Participativo é de fato a saída para a produção de projetos mais politizados. Todo esforço se coloca em prol de mais espaços públicos democráticos, inclusivos e capazes de promover a integração e a liberdade de expressão. Que sejam espaços de apropriação pública e coletiva.

Portanto, trata-se efetivamente de um exame crítico da atividade denominada "urbanismo" e não de acreditar na palavra dos urbanistas, nem de admitir, sem contestação, os efeitos de suas proposições e decisões. Em particular, as defasagens e distorções entre prática e teoria (ideologia), entre conhecimentos parciais e resultados, passam para o primeiro plano em lugar de se dissimularem. A interrogação sobre o uso e os usuários passa ao mesmo tempo para o primeiro plano. (LEFEBVRE, 2011, p. 45)

## 5 ERGONOMIA, DESIGN E CIDADES<sup>20</sup>

A aparência das coisas e o modo como funcionam estão inseparavelmente unidos, e muito mais nas cidades do que em qualquer outro lugar. Porém, quem está interessado apenas em como uma cidade "deveria" parecer e desinteressado de como funciona ficará desapontado com este livro. É tolice planejar a aparência de uma cidade sem saber que tipo de ordem inata e funcional ela possui. Encarar a aparência como objetivo primordial ou como preocupação central não leva a nada, a não ser a problemas.

(JACOBS, 2011, p. 21)

### 5.1. Introdução

A Ergonomia, ou Fatores Humanos, é uma disciplina que durante muitos anos foi vista como algo descolado das disciplinas de processo criativo; sua atenção aos aspectos físicos e motores do ser humano se sobressaíram durante anos frente a sua abrangência. É uma ciência que objetiva melhorar a interação entre um indivíduo e um não-indivíduo (objeto, máquina, ambiente, sistema) visando bem-estar (satisfação, segurança e conforto, tanto físico quanto emocional). Portanto, é evidente que a disciplina se debruça em inúmeros aspectos além dos anatômicos, como por exemplo os cognitivos e os organizacionais.

O Laboratório de Ergodesign e Usabilidade de Interfaces<sup>21</sup> (LEUI) por exemplo, se subdivide em cinco temáticas de pesquisa: Ergonomia e Usabilidade de Produtos; Ergonomia e Usabilidade de Sistemas de Informação; Ergonomia e Interação Humano-Computador; Ergonomia e Sistemas de Transportes; e Ergonomia do Espaço Construído, área em que esta pesquisa está inserida ([leui.dad.puc-rio.br](http://leui.dad.puc-rio.br)). O Espaço Urbano é um ambiente construído de alta complexidade, composto por sistemas de informação, circulação, sinalização, acessibilidade; mas que envolve também sistemas subjetivos que proporcionam sociabilidade, vivência, prazer, saúde e bem-estar.

---

20 Este capítulo é parte do artigo "*Participatory Design and the Democratic Production of Urban Spaces. A Possible Utopia.*", publicado na revista *Sense & Sensibility*.

21 Laboratório pertencente a linha de pesquisa Ergonomia, Usabilidade e HCI do Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio.

Contudo, apesar de estarmos falando de uma área da Ergonomia que vem sendo estudada dentro de um programa de Design, nem sempre essas duas disciplinas interagiram de forma tão fluida e perceberam a coerência em suas relações. Segundo Anamaria de Moraes:

Qual a razão da necessidade de um grupo separado de Ergonomia na Sociedade de Desenho Industrial? O fato é que existe uma dramática diferença cultural entre a Sociedade de Ergonomia (*Human Factors and Ergonomics Society*) e a Sociedade de Desenho Industrial (*Industrial Designers' Society of America*). Desenhistas Industriais, como regra geral, tem pouco interesse e não apreciam muito o modo de apresentação técnica que é típica dos congressos de Ergonomia. Eles tendem a ser mais visuais do que verbais e mais intuitivos do que tecnológicos em seus métodos. Os programas de desenho industrial operam numa linha de tempo rápida que é muito diferente daquela que os ergonomistas estão acostumados. (MORAES, 2013, p. 6)

Segundo a autora (2013), os designers necessitam de um enfoque especial da ergonomia em termos de tempos, métodos, transmissão e relatórios. Ela diz que os designers estão se sofisticando mais e que os ergonomistas estão cada vez mais se inserindo no meio do Design, mas que, ainda assim, acha que num futuro próximo, as duas áreas continuarão trabalhando paralelamente. Enquanto essa distância se mantiver, seguiremos projetando objetos e ambientes medianos, com seus potenciais reduzidos e até, muitas vezes, desencadeando consequências negativas a longo prazo.

Para que haja uma saída para a produção de melhores EPUCs, o presente trabalho propõe a interação não só dos especialistas envolvidos, como arquitetos, urbanistas, designers, ergonomistas, gestores públicos e investidores privados, como principalmente a interação com os usuários, com a população tanto local quanto regional. Os problemas são sistêmicos e as soluções também. Precisamos tratar dos aspectos físicos do espaço (mobiliário, temperatura, iluminação, infraestrutura, acessibilidade), dos aspectos cognitivos (percepção, memória, orientabilidade, pertencimento, informação), e dos aspectos organizacionais (otimização de sistemas, políticas públicas, processos de gestão, planejamentos de curto, médio e longo prazo).

E, para pensarmos na contribuição da Ergonomia e do Design no planejamento urbano e produção de espaços públicos no Rio de Janeiro, se faz necessário entendermos como se deu a urbanização da cidade, quais foram os interesses que prevaleceram e quais decisões tomadas no passado estão repercutindo até hoje na usabilidade dos espaços, em especial, os de lazer. Será apresentado então, a seguir, um apanhado dos acontecimentos políticos e urbanísticos mais relevantes para o trabalho, feito de maneira superficial e resumida, a fim de trazer uma base para as discussões futuras.

## 5.2. Revisitando o Passado e Projetando o Futuro

Projetar cidades é um processo em constante atualização, e que hoje em dia vem aumentando a sua atenção em direção tanto para o passado quanto para o futuro. A história de um lugar está literalmente presente nos espaços construídos, através de marcos e de marcas; e, por ser tão perene, está constantemente interferindo também no futuro. Precisamos observar as consequências das decisões tomadas no passado e também entender que as decisões tomadas agora terão consequências no futuro. Essa noção do tempo no processo de projeto é fundamental, principalmente quando a escala do produto é o espaço público, pois envolve uma produção para durar décadas e atender várias gerações.

A Cidade de São Sebastião do Rio de Janeiro, antiga capital do Brasil, foi fundada no dia 1º de março de 1565. Sua área é de 1,255 km² e atualmente possui mais de 6 milhões de habitantes (IBGE, 2022). Durante seus 458 anos, passou por inúmeros processos de urbanização, demandados tanto pelo crescimento demográfico quanto pelas mudanças que sofreu no setor governamental; passando pelo Período Colonial, pelo Período Imperial e pelo Período Republicano.

### **Os 266 anos de Colônia**

No período colonial, de 1565 a 1763, a Capitania do Rio de Janeiro passou pela administração de 46 mandatos de Governadores-gerais titulares. Foram 198 anos bastante desequilibrados nesse aspecto, com períodos de gestão que variaram de menos de 1 ano a quase 30 anos. Dos 46 ciclos, mais da metade durou menos de 4 anos (que é o tempo em que um governo dura atualmente). Diante desse cenário, podemos destacar como mais relevantes, portanto, o mandato de Salvador Correia de Sá, com duração de 22 anos (1577-1599); o de Martim Correia de Sá, com duração de 9 anos (1623-1632); e o de Gomes Freire de Andrade, com duração de quase 30 anos (1733-1763), terminando com a sua morte. A seguir, uma declaração de Alexandre Marx Kitzinger sobre o último governo citado:

O Governo de Gomes Freire de Andrade, mais tarde Conde de Bobadela, durou perto de trinta anos, Este governador, que bem mereceu do povo o nome de “Pai da Pátria” e é o herói do poema épico “Uruguai”, de José Basílio da Gama, prestou relevantíssimos serviços ao Rio de Janeiro: Edificou o convento de Santa Teresa;

erigiu o chafariz de pedra-mármore no largo do palácio; reconstruiu o aqueduto da Carioca; fez a dupla ordem de arcada de volta inteira; recolheu os lázaros em dois prédios, em S. Cristóvão, e lançou a primeira pedra da catedral do Rio de Janeiro. Em 1743, mandou construir, na Praça do Carmo (depois Largo do Paço), o novo edifício para residência dos governadores, e, junto à fonte da Carioca, um tanque de lavar para serventia da população. (KITZINGER apud DELGADO DE CARVALHO, 1990, p. 47)

Após a morte de Andrade, houve a urgência de centralizar a defesa e a resistência da colônia portuguesa em um ponto mais estratégico. Com isso, o Rio de Janeiro passou a ser a capital do Vice-Reino do Brasil<sup>22</sup> e a ser administrado por um vice-rei. Esse período durou 45 anos (1763-1808), divididos em 7 mandatos que variaram de 2 a 11 anos de duração. Os ciclos foram um pouco mais equilibrados do que no período anterior, entretanto, ainda ocorreram mandatos bastante curtos.

O interesse aqui não é realizar um levantamento de dados históricos profundos sobre a evolução da cidade, mas sim tentar identificar alguns padrões que se repetiram e que se relacionam às condições atuais em que o espaço urbano do Rio de Janeiro se encontra. Portanto, a partir das informações apresentadas até agora, foi possível perceber que a cidade só começou a receber um planejamento mais constante por parte dos seus governantes a partir de 1733, há menos de 300 anos atrás. Pode parecer muito tempo, mas não é, quando falamos em evolução urbana.

Segundo o Guia de Arquitetura do Rio de Janeiro, desenvolvido pela Prefeitura da cidade do Rio de Janeiro e pela Secretaria Municipal de Cultura (2016, p. 16-17), durante o período colonial, “embora em processo de substituição, boa parte das edificações eram em taipa de mão e cobertas de palha. Não se registraram quaisquer construções palacianas, prédios públicos ou residências notáveis, uma indicação de que as receitas de impostos eram poucas ou destinadas a outros fins que não o da melhoria da cidade”. Por outro lado, a época foi marcada pelo início de inúmeras construções religiosas: 1567 – Ordem dos Jesuítas (Morro do Castelo); 1620 – Igreja e Convento de Santo Antônio; 1690 – Morro de São Bento; 1739 – Nossa Senhora da Glória do Outeiro; 1742 – Igreja Nova dos Jesuítas; 1750 – Nova Sé; 1752 – Igreja de Santa Luzia; 1775 – Igreja

<sup>22</sup> Em 1763, por determinação de D. José I (1714-1777), o eixo do poder metropolitano deslocou-se da cidade de Salvador para São Sebastião do Rio de Janeiro. A medida defenderia aquela que se tornara a porta de acesso à região das Minas Gerais e combateria o contrabando e os desvios de ouro e diamantes, no momento em que acontecia uma redução expressiva do recolhimento dos tributos sobre a extração dos metais e das pedras preciosas. Além disso, a localização da nova sede na região da Baía de Guanabara era estratégica: facilitava o apoio militar às forças portuguesas nas lutas que aconteciam contra as tropas espanholas no litoral meridional, até então não efetivamente ocupado pela metrópole lusa. (multirio.rio.rj.gov.br)

de Nossa senhora da Candelária; 1780 – Nossa Senhora do Bonsucesso; 1801 – Igreja de São Francisco De Paula; 1811 – Igreja De Santa Cruz dos Militares. O guia descreve que a única grande obra de interesse coletivo foi realizada pelos frades franciscanos: criaram uma vala para drenar a água da lagoa em frente ao morro de Santo Antônio até o morro de São Bento.



**Figura 7 | Fotos antigas de Augusto Malta: em ordem, Convento de Santo Antônio; Igreja da Nossa Senhora da Glória do Outeiro; Igreja de São Francisco de Paula e Igreja de Nossa Senhora da Candelária. Fonte: [brasilianafotografica.bn.gov.br](http://brasilianafotografica.bn.gov.br), acesso em 2023.**

O período entre 1808 e 1822, conhecido como o Período Joanino, se iniciou com a vinda da corte portuguesa e de Dom João VI para o Brasil terminando com a proclamação da Independência do Brasil e com a coroação de Dom Pedro I em 1822. Nesse período, o Rio de Janeiro foi governado por José Bonifácio de Andrada e Silva.

### **Os 66 anos de Império**

Se inicia então o Período Imperial (1822-1888), com duração de 66 anos sob a administração de 66 mandatos diferentes. A cada ano o governador responsável mudava, e, a partir de 1834, os seus respectivos partidos também. Os governantes do Partido Conservador foram mais presentes nessa época, entretanto seus mandatos eram muitas vezes intercalados com os demais partidos: Moderado, Liberal e Regressista. Como estabelecer uma evolução urbana sólida e contínua de uma cidade diante de um histórico político tão instável? Contudo, nesse período, foram realizadas algumas obras envolvendo a expansão da cidade: 1851 – Cemitério São João Batista; 1856 – Vista chinesa; 1857 – Rua 7 de Setembro; 1861 – Rua da Glória; 1884 – Estrada de Ferro do Corcovado. Segundo o Guia (2016, p. 19), “Grandjean de Montigny, integrante da Missão Francesa, que aporta no Rio de Janeiro em 1816, sugere a abertura de um eixo Leste-Oeste na cidade, ligando o Centro a São Cristóvão, e Beaurepaire Rohan propõe a renovação do centro urbano”. Também foram construídas edificações públicas e culturais bastante relevantes: 1852 – Santa Casa da Misericórdia e Palácio Universitário UFRJ; 1853 – Palácio Guanabara; 1864 – Museu da República; 1872 – Centro Municipal Hélio Oiticica; 1887 – Real Gabinete Português. As obras envolvendo instituições religiosas seguiram acontecendo, porém em menor destaque e quantidade: 1850 – Igreja da Nossa senhora do Carmo; 1872 – Igreja Matriz de Nossa Senhora da Glória.

Na década de 1850, devido a falta de empenho do Império diante das políticas urbanas, alguns serviços essenciais foram entregues por concessão a empresas privadas, como por exemplo a coleta de lixo da cidade, a qual passou a ser administrada por Alexander Gary em 1872. Em 1875 é constituída uma comissão de Melhoramentos Urbanos com o propósito de contribuir para a elaboração de legislações urbanas e no desenvolvimento de projetos para as décadas futuras.



**Figura 8 | Foto antiga de Augusto Malta do Palácio Guanabara. Fonte: acervo [brasilianafotografica.bn.gov.br](http://brasilianafotografica.bn.gov.br), acesso em 2023.**

A chegada da corte e os acontecimentos que lhe sucedem provocaram transformações em todos os domínios da vida dos seus habitantes. [...] A rua deixa de ser unicamente o espaço utilitário de circulação, a morada de pobres e da mendicância, onde ambulantes negros prestavam serviços miúdos. Passa a abrigar também o lazer, o gozo de sociabilidade e permitir o olhar de cobiça sobre as mercadorias exibidas em vitrines. A cidade adquire hábitos alimentares e culturais novos. Os palacetes e as casas burguesas se abrem às visitas e às festas e bailes: faz-se música, canta-se, dança-se e recita-se. O teatro se torna passatempo do interesse de todos, e a literatura, a música e as artes plásticas passam a fazer parte do discurso da burguesia local. A fotografia documenta a cidade, suas transformações e costumes. (Guia de Arquitetura do Rio de Janeiro, 2016, p. 21)

### **Os 132 anos de República**

Com a Proclamação da República do Brasil, em 1889, a cidade do Rio de Janeiro, até então Capital do Império do Brasil, passa a ser a Capital do Brasil e a sua província passa a ser um Estado. Estas mudanças marcam o início do Período Republicano que perdura até hoje. De 1889 a 1959, em 70 anos, o Estado passou por 40 mandatos, ou seja, novamente períodos curtos de gestão, se destacando apenas o governo de Amaral Peixoto, que durou 8 anos (1937-1945).



Quanto aos prefeitos e intendentes da capital, nesse período foram 49. Contudo, é fundamental destacarmos a gestão de Francisco Pereira Passos (1902-1906), que desenvolveu um Plano de Embelezamento e Saneamento da Cidade (a seguir, uma lista de suas principais obras), e a gestão de Henrique Dodsworth (1937-1945), que durou 8 anos e teve seu governo marcado por grandes medidas políticas como o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, o Plano de Transformação e Extensão da Cidade, o Novo Código de Obras, o Departamento de Engenharia Urbanística; e obras como a Estação Central do Brasil, a Avenida Presidente Vargas e o Aeroporto Santos Dumont.<sup>23</sup>

Lista das principais obras realizadas por Pereira Passos:

- **1903** – Ajardinamento da Praça Tiradentes, Praça Duque de Caxias, Praça da Glória, Praça XI, Praça XV e praças de Copacabana; Inauguração do Pavilhão da Praça XV; Prolongamento da Rua do Sacramento (atual Avenida Passos); Inauguração do Jardim do Alto da Boa Vista (Praça Afonso Viseu); Inauguração da Vista Chinesa; Alargamento da Rua Treze de maio; Início da construção do Mercado Municipal; Alargamento da antiga Rua da Prainha.
- **1904** – Obras de melhoramento na Rua 13 de Maio; Obras de embelezamento na Ilha de Paquetá.
- **1905** – Início da construção do Teatro Municipal do Rio de Janeiro; Inauguração da nova estrada da Tijuca; Alargamento e prolongamento da Rua Marechal Floriano; Alargamento da Rua do Catete; Alargamento e prolongamento da Rua Uruguaiana; Inauguração da Avenida Central (atual Avenida Rio Branco); Decreto para a construção da Avenida Atlântica, em Copacabana; Abertura da Rua Gomes Freire de Andrade; Abertura da Avenida Maracanã.
- **1906** – Alargamento da Rua da Carioca; Inauguração da fonte do Jardim da Glória; Inauguração da nova Fortaleza na Ilha de Lage; Inauguração do palácio São Luiz (futuro Palácio Monroe); Conclusão das obras do porto e do Canal do Manguê; Inauguração das obras do Campo de São Cristóvão; Inauguração do Jardim Suspenso do Valongo; Aterramento das praias do Flamengo e Botafogo; Inauguração do alargamento da Rua Sete de Setembro; Inauguração da Avenida Beira-Mar; Reforma do Largo da Carioca; Melhorias no abastecimento de água da cidade.

---

<sup>23</sup> Outras obras realizadas entre 1889 e 1959: 1889 - Ilha Fiscal; 1890 - Paço Imperial; 1892 - Igreja da Imaculada Conceição; 1894 - Confeitaria Colombo; 1896 - Bonde de Santa Teresa; 1908 - Museu Nacional de Belas Artes; 1909 - Teatro Municipal; 1910 - Porto do Rio de Janeiro; 1911 - Estação Das Barcas; 1912 - Inauguração do Bonde do Pão de Açúcar; 1914 - Forte De Copacabana; 1918 - Castelinho Do Flamengo; 1920 - Largo do Boticário; 1921 - Igreja Nossa Senhora Da Paz; 1922 - Demolição do Morro do Castelo; 1923 - Copacabana Palace; 1929 - Edifício A Noite (Primeiro Arranha-céu); 1931 - Cristo Redentor; 1940 - Parque Proletário da Gávea (Futuro Planetário); 1943 - Estação Central do Brasil; 1944 - Palácio Gustavo Capanema e Avenida Presidente Vargas; 1945 - Aeroporto Santos Dumont; 1946 - Avenida das Bandeiras, Atual Av. Brasil; 1950 - Museu de Arte Moderna e Inauguração do Maracanã; 1952 - Aeroporto Galeão e Desmonte do Morro Santo Antônio; 1954 - Fim da Construção da Avenida Brasil; 1955 - Conjunto Habitacional da Cruzada São Sebastião; 1956 - Edifício Sede Jockey Club do Brasil; 1957 - Edifício Avenida Central; 1958 - Pedregulho e PUC-Rio; 1959 - Parque Guinle e Hospital da Lagoa.



**Figura 9 | Imagens antigas do Teatro Municipal e do Palácio Monroe. Fonte: wikipedia.org, acesso em 2023.**

As ações republicanas se pautavam no discurso sobre a necessidade de sanear e higienizar a cidade, livrá-la das doenças, impor à população novos hábitos e atitudes, condizentes com as descobertas recentes da biologia e da medicina, ampliar espaços, ordená-los, embelezá-los, modernizá-los. É claro que, por trás dessa ideologia, estava a consolidação, entre outros, dos interesses: da oligarquia cafeeira, de escoamento de sua produção com ampliação das estradas de ferro e do Porto do Rio; das construtoras francesas; das companhias inglesas de energia e bondes; e da nascente indústria automobilística norte-americana. Marcado por um conjunto grande de demolições, 1904 foi um ano de insatisfações e muitos questionamentos jurídicos, efetuados, sobretudo, por moradores e comerciantes do Centro. (PINHEIRO, FIALHO JR., 2006, p. 5)

Em 1960, Brasília passa a ser a nova Capital do Brasil e a Cidade do Rio de Janeiro se torna o Estado da Guanabara. Esse período durou 15 anos, e teve como governadores José Sette Câmara Filho (1960), Carlos Lacerda (1961-1965), Negrão de Lima (1965-1970) e Antônio de Pádua Chagas Freitas (1970-1975). Durante esse período, o Estado passou por 9 mandatos, indicando uma média de menos de 2 anos de duração por ciclo<sup>24</sup>. Vale destacar que é nesta fase, em 1964, que o regime Militar se estabelece no Brasil. Em 1975 ocorre a lei de fusão entre o Estado do Rio de Janeiro e o Estado da Guanabara, e a Cidade do Rio de Janeiro finalmente se torna então capital do Estado do Rio de Janeiro. Segundo Marieta de Moraes Ferreira (2000, p. 118), esse projeto foi elaborado e votado secretamente pelo governo, sem que houvesse a participação dos representantes políticos e muito menos da população dos estados em questão, ou seja, as pessoas que eram diretamente interessadas. A fusão teria sido uma medida

<sup>24</sup> Outras obras realizadas entre 1960 e 1975: 1960 - Primeiro Trecho da Perimetral e Parque do Flamengo; 1962 - Secretaria de Serviços Públicos e Cidade Universitária UFRJ; 1963 - Túnel Santa Bárbara; 1964 - Incêndio do Pasmado, Vila Kennedy, Cidade de Deus e Vigário Geral; 1965 - Tombamento do Palacete do Parque Lage (1º Tombamento Estadual) e Rodoviária; 1966 - Autonomia da Cedae; 1967 - Inauguração do Túnel Rebouças; 1968 - Estação Estácio do Metrô; 1969 - Plano Diretor da Barra da Tijuca; 1970 - Paisagismo Praia de Copacabana e Duplicação da Avenida Atlântica; 1972 - Sesc Tijuca.

imposta por um ato de vontade de um governo autoritário e centralizador, que teve como intenção principal a obtenção de vantagens políticas; um ato unilateral do General Ernesto Geisel<sup>25</sup>. Segundo a autora (2000, p. 7), a fusão entre estados está associada até hoje há alguns mitos a cerca da história da cidade e do estado do Rio de Janeiro:

- 1- Preocupação permanente em reafirmar o papel da cidade como espelho da nação, foco da civilização, núcleo da modernidade;
- 2- Enfraquecimento das identidades da cidade e do estado, já que a cidade não conseguiria se libertar de uma vocação nacional;
- 3- Evento traumático por ser vista como obra exclusiva do regime militar, objetivando domesticar a política da cidade com a junção do estado.

Esses mitos são vistos como geradores de confusão cronológica com relação aos eventos marcantes da vida tanto do estado quanto da cidade. Também provocou um sentimento de perda e de nostalgia, o que contribuiu para a ausência de um sentimento de identidade. É como se a cidade tivesse sido “rebaixada”, da Idade de Ouro enquanto capital para uma era sem importância, vazia. “A dificuldade de articular uma identidade para o novo estado fica explícita quando o termo “fluminense” não funciona para designar os habitantes da capital do estado. Um paulistano é também paulista, mas um carioca se considera diferente de um fluminense”. (FERREIRA, 2000, p. 10)

De 1975 a 1985, no chamado período de redemocratização, a Cidade do Rio de Janeiro teve 5 prefeitos atuando em seu governo, mais uma vez em períodos curtos de duração. Principais acontecimentos: 1975 – Escola De Artes Visuais do Parque Lage; 1976 – Demolição do Palácio Monroe; 1977 – Eco-92 e Rio+20; 1978 – Solar Grandjean de Montigny; 1979 – Primeiro Trecho do Metrô do Rio de Janeiro; 1981 – Paisagismo Largo da Carioca; 1982 – Autoestrada Lagoa-Barra e Tuneis Dois Irmãos; 1983 – Tombamento do Castelinho do Flamengo (1º Tombamento Municipal); 1984 – Passarela Prof. Darcy Ribeiro (Sambódromo); 1985 – Primeiro CIEP.

É só em 1985, com o fim da ditadura militar que teve 21 anos de duração, que temos o primeiro Presidente do Brasil eleito de forma indireta<sup>26</sup>, Tancredo

<sup>25</sup> Político e militar brasileiro; 29º Presidente do Brasil, em 1974-1979.

<sup>26</sup> Eleição indireta é aquela em que os candidatos a exercer mandatos políticos não são eleitos diretamente pelo povo, mas por um colégio eleitoral, composto por delegados escolhidos pelo povo, para que, em nome deste, elejam seus governantes. (wikipedia.org)

Neves<sup>27</sup>, e que, conseqüentemente, a cidade do Rio de Janeiro elege também seu primeiro prefeito pelo voto popular, Saturnino Braga (1986-1989). O sistema democrático então se estabelece e permanece até a atualidade. De 1986 a 2021, um período de 35 anos, podemos dizer que tivemos finalmente um pouco mais de estabilidade nas gestões administrativas. As eleições são realizadas de 4 em 4 anos, mantendo assim um tempo de planejamento para que os prefeitos eleitos possam traçar um plano de trabalho mais estruturado. Nesse período, foram realizadas 8 eleições, entretanto, dois candidatos se reelegeram e puderam trabalhar durante 8 anos cada um em seus projetos para a cidade: Cesar Maia (2001-2009) e Eduardo Paes (2009-2017), que é novamente o prefeito atual da cidade (2021-2024). A seguir serão apresentados de forma breve os principais feitos dos dois prefeitos citados acima, tendo em vista que os mesmos foram os mais ativos em seus cargos nas últimas décadas.

**Cesar Maia:** Rio Cidade; Favela-Bairro; Linha Amarela; divisão da cidade em Subprefeituras; subdivisão das Regiões Administrativas; criação da MultiRio (Empresa Municipal de Multimeios); criação das primeiras ciclovias; Cidade do Samba; Vilas Olímpicas; Centro Luiz Gonzaga de Tradições Nordestinas; Escolas Padrão; Hospital de Acari; ciclofaixas; Museu Cósmico; equipamentos esportivos para os Jogos Panamericanos de 2007; Parque Aquático Maria Lenk; Stadium Rio; Velódromo Municipal do Rio; Cidade das Artes. (wikipedia.com)

**Eduardo Paes:** Avenida Transoeste; Parque Madureira; Museu de Arte do Rio; Parque dos Atletas; Centro Cultural João Nogueira; Túnel da Grotta Funda; Mergulhão Clara Nunes; Centro de Tratamento de Resíduos de Seropédica; Ginásios Experimentais; Espaços de Educação Infantil; Clínicas da Família; Centros de Referência da Pessoa com Deficiência; Naves do Conhecimento; Arenas Cariocas; Academias da Terceira Idade; Hospital da Mulher; Hospital Pedro II; 130 km novos de ciclovias e ciclofaixas; Bicicletários; recuperação do Jardim Suspendo do Valongo; ampliação do Sambódromo; fechamento do lixão Jardim Gramacho; Porto Maravilha; Choque de Ordem; Morar Carioca; Bairro Maravilha; piscinão Praça da Bandeira, Praça Varnhagem e três na praça Niterói; TransCarioca; expansão do Parque de Madureira; TransOlímpica; Museu do Amanhã; revitalização da praça Mauá; ligação do sistema BRT do Rio ao Metrô; estação Jardim Oceânico do Metrô; Parque Olímpico. (wikipedia.com)

A possibilidade de se desenvolver inúmeros projetos urbanos, como aconteceu nos governos indicados anteriormente, se deu a partir de mudanças sobre os modelos convencionais de urbanização que ocorreram no início da década de 1980. Leonel Brizola<sup>28</sup>, por exemplo, iniciou programas habitacionais como a urbanização de favelas, que caminhavam na direção oposta as práticas tradicionais de remoção que eram realizadas no período do governo militar. Com isso, foi possível começar um processo de regularização e recuperação do espaço

<sup>27</sup> Morreu antes de tomar posse e foi substituído por José Sarney (1985-1990).

<sup>28</sup> Engenheiro Civil e Político, foi Governador do Rio de Janeiro duas vezes (1983-1987 e 1991-1994)

urbano. Surgiram novos programas de Habitação Social e Popular e, com isso, a noção de que a participação popular é fundamental:

A ideia de que a participação popular é importante e necessária na elaboração e implementação de políticas públicas vai ganhando força até o momento em que se torna um pré-requisito para a aprovação e liberação do orçamento de obras públicas do governo federal. Esse é o caso do “PAC-Favelas”, divulgado como sendo diferente das políticas habitacionais anteriores por sua forte marca de “gestão participativa”. O “trabalho social” é nele uma condição necessária e determinante para a realização de obras físicas. (BLASI CUNHA, 2018, p. 124)

O PAC – Programa de Aceleração do Crescimento foi lançado em 2007 pelo governo federal, durante a gestão de Luiz Inácio Lula da Silva<sup>29</sup>, com a promessa de investimentos em infraestrutura, visando gerar benefícios sociais para todo o país. Segundo Juliana Blasi Cunha, apesar de ser uma política pública nacional, o PAC se orienta localmente. No Rio de Janeiro, por exemplo, atuou especificamente em favelas, e não na cidade como um todo (PAC-Favelas). A medida em que o programa foi sendo implementado, e a partir da revisão do programa em 2011 durante o governo Dilma Rousseff<sup>30</sup> (PAC 2), as equipes envolvidas produziram material etnográfico suficiente para constatar a importância de se investir em uma gestão participativa. Reuniões com moradores e líderes locais passaram a ser cada vez mais frequentes, abrindo assim um canal de comunicação e estabelecendo o chamado Processo Participativo das Intervenções do PAC 2. Entretanto, a autora destaca também que “apesar da forte retórica de “gestão participativa”, dos conselhos criados e das inúmeras reuniões realizadas pela “equipe de trabalho social” do PAC, o fato é que esse projeto chegou até os moradores pronto para ser executado e já aprovado em esferas heterônomas”. O PAC é um exemplo de uma tentativa de aproximação entre estado e sociedade, que proporcionou benefícios para diversas comunidades da cidade do Rio de Janeiro, mas não conseguiu de fato exercer o desenvolvimento de suas medidas com a participação das pessoas diretamente envolvidas.

Categorias como “gestão participativa”, “metodologia participativa” e “participação popular” integram uma gramática política contemporânea, que perpassa os mais diversos movimentos sociais atuais como, por exemplo, o movimento sindical urbano, movimento urbano por moradia, movimento de trabalhadores rurais e movimento indígena. [...] O material etnográfico dessas reuniões do PAC social faz pensar que, se por um lado, a participação dos moradores apenas serve para legitimar decisões já tomadas em outras esferas e para reproduzir uma integração hierarquizada e restrita, por outro, lideranças e moradores lutam buscando outros mecanismos e estratégias para assegurar seus objetivos num contexto que sabem ser de possibilidades limitadas. (BLASI CUNHA, 2018, p. 140)

<sup>29</sup> Metalúrgico, Sindicalista e Político, foi o 35º presidente do Brasil, eleito duas vezes (2003-2007, 2007-2011 e 2023-2027)

<sup>30</sup> Economista e Política, foi a 36ª presidenta do Brasil, eleita duas vezes (2011-2015 e 2015-2016).

A intenção foi evidenciar a inconstância do governo que administrou a Cidade do Rio de Janeiro da sua fundação até poucas décadas atrás. Esse histórico político, com as suas inúmeras nomeações, prejudicaram o desenvolvimento da cidade em muitos aspectos. Os interesses que permearam o desenvolvimento urbanístico da cidade não foram voltados para a sociedade; a cidade muitas vezes serviu ao poder. Sabemos que 458 anos de vida é pouco tempo para uma cidade, e sabemos que a democracia brasileira é uma prática extremamente recente, apenas 37 anos. Contudo, os frutos da má administração, da higienização, da segregação, da discriminação, da monarquia hierárquica e outros, estão sendo colhidos agora, os problemas que enfrentamos enquanto cidade são consequências do passado. E a proposta de evidenciar a gestão participativa enquanto prática democrática é a crença de que a partir dela poderemos reverberar melhores condições no futuro.

Poderá a vida urbana recuperar e intensificar as capacidades de integração e de participação da cidade, quase inteiramente desaparecidas, e que não podem ser estimuladas nem pela via autoritária, nem por prescrição administrativa, nem por intervenção de especialistas?" (LEFEBVRE, 2008, p. 104)

### **5.3. O Ergodesign e a Cidade**

Segundo Anamaria de Moraes, (2013, p. 3-4), cada vez se torna mais difícil e confuso delimitar e aplicar a ergonomia e o Design separadamente. É impossível decidir quando termina a ergonomia e começa o Design durante o desenvolvimento de um projeto. No entanto, ela defende que existem barreiras entre as duas disciplinas, pois os ergonomistas resolvem problemas a partir da análise e designers preferem a síntese, ou seja, cada um trabalha num extremo oposto do processo de Design.

Com o objetivo de manter a Ergonomia e o Design atrelados, tendo em vista que acreditamos que essa união é fundamental, utilizaremos o termo Ergodesign de agora em diante. De acordo com Moraes, seu enfoque é macroergonômico e criativo, focado tanto no indivíduo quanto no ambiente simultaneamente, garantindo a otimização do desenvolvimento das tecnologias envolvidas. À medida que os sistemas se tornaram mais complexos, a transdisciplinaridade se faz necessária, garantindo assim que as necessidades do usuário sejam contempladas e que o produto, ou espaço, também tenha seus atributos assegurados.

As cidades, ambientes complexos e interdisciplinares, demandam gestão e otimização; exigem criatividade tanto na sua concepção quanto na sua manutenção e solução de problemas. Logo, o Ergodesign contribui diretamente com o tema. Segundo Sofia Águas (2012, p. 61), quando se projeta no e para o espaço público, é necessário compreender que os produtos e espaços que desenhamos pertencem a coletividade, que irão servir de suporte fundamental para a construção da identidade do lugar, e que a noção de apropriação é, por consequência, essencial. Ela segue dizendo que:

O projeto de design pode influenciar a relação do cidadão com o espaço público urbano: por um lado, mais pragmático, através das suas funções explícitas associadas à contemplação, ao relaxamento, ao lazer, ao serviço, etc.; por outro lado, menos evidente, através das suas funções implícitas e abstratas relacionadas com a identificação e compreensão da identidade e do carácter local pelo utilizador. É necessário ter em conta que os recursos de design podem adquirir qualidades simbólicas, ao estabelecerem modificações concretas nos espaços públicos, construindo cenários que podem contribuir para a definição de traços da identidade local, de características referentes ao clima, aos comportamentos, à paisagem urbana, à história e memória de cada espaço público. (ÁGUAS, 2012, p. 61)

Esse aspecto, da identidade, da memória, do simbólico; da construção do sentimento de pertencimento, não pode ser considerado consequência da vivência do espaço pura e simplesmente. Há de se ter consciência de que o projeto interfere diretamente nessa relação e nessa construção, ainda que o mesmo não possa prever todas as possíveis consequências a partir da utilização de um espaço. É uma espécie de equilíbrio, entre planejar e viabilizar as possibilidades, mas sem ter como objetivo o controle, a limitação. O projeto com foco no usuário objetiva a liberdade de uso, as possibilidades, o acontecimento; o cotidiano essencialmente.

[...] projetos de ambientes públicos, como praças, parques, edificações entre outros espaços de uso público, devem ser discutidos com o olhar de futuro, entendendo que os projetistas e usuários/cidadãos são atores fundamentais na discussão. Além disso, esse projeto inter e multidisciplinar do espaço público deve atender sempre as questões básicas da Ergonomia, aplicadas ao ambiente construído: saúde, segurança, bem-estar. (MONT'ALVÃO, 2020, p. 1)

A seguir, Ergonomia no Ambiente Construído será apresentada de forma mais aprofundada, bem como as metodologias participativas existentes que se relacionam com o Ergodesign. Pretende-se destacar as vantagens em se trabalhar coletivamente e os benefícios econômicos, sociais e culturais que podemos promover, gerando vínculo entre usuário e espaço, agregando valor e resgatando a sensação de pertencimento, considerada fundamental no ciclo de produção e demanda de Espaços Públicos Urbanos de Convívio melhores nas cidades.

### 5.3.1. Ergonomia no Ambiente Construído

A Ergonomia no Ambiente Construído – EAC, ou Ergonomia do Espaço Construído, ou Ergonomia Ambiental, ou ainda, em inglês, *Ergonomics Environmental Design*, pretende estudar a relação entre um indivíduo e um espaço, a partir de uma atividade realizada. Segundo o grupo técnico *Environmental Design Technical Group – HFES*<sup>31</sup>, numa época em que há grande foco na criação de ambientes sustentáveis, ela desempenha um papel vital reunindo pesquisadores com ideias mais recentes para melhorar os lugares onde vivemos, aprendemos, rimos e amamos, abrangendo todas as idades, de crianças a idosos. (hfes.org, traduzido pela autora)

Entretanto, esse foco não é algo tão recente. Na década de 1960 surgiu a *EDRA – Environmental Design Research Association*<sup>32</sup> e, segundo a associação, era um período de conscientização social, do surgimento de novas visões e horizontes com relação a ambientes humanos mais saudáveis e democráticos. Acreditava-se que uma compreensão clara e consciente do processo de decisão do projeto, juntamente com uma compreensão semelhante dos métodos e técnicas usados pelas ciências sociais, forneceria a base necessária para a melhoria dos problemas no meio ambiente. (edra.org, traduzido pela autora)

Mont’Alvão e Villarouco (2011), apontam uma série de metodologias desenvolvidas e apresentadas através de artigos com foco na EAC: avaliações pré-projeto; avaliações pós-ocupação; intervenção ergonomizadora; passeio acompanhado; deslocamento monitorado; constelação de atributos. As autoras relembram que o Grupo Técnico e Ergonomia do Ambiente Construído só foi reconhecido pela ABERGO<sup>33</sup> em 2004. Contudo, ainda que essa área da ergonomia seja recente, essas metodologias apresentadas são vistas, em sua maioria, sendo aplicadas em pesquisas envolvendo ambientes construídos considerados simples. Será que as metodologias existentes não estão amadurecidas o suficiente para atender a complexidade de ambientes como os espaços urbanos? Ou será que ainda não temos metodologias específicas para trabalhar estes espaços?

O espaço é percebido e vivenciado individualmente, é uma experiência de caráter qualitativo e diretamente relacionada ao estado emocional, as condições cognitivas e as influências culturais de cada indivíduo. Por isso, a Ergonomia

<sup>31</sup> *Human Factors and Ergonomics Society*

<sup>32</sup> Associação de Pesquisa em Design Ambiental

<sup>33</sup> Associação Brasileira de Ergonomia



Ambiental se conecta com outros braços da Ergonomia, como por exemplo a Informacional e a Afetiva. O conforto de um usuário em um espaço urbano provavelmente se inicia a partir da sua familiaridade com as informações e marcos referenciais presentes. O ato de entender onde você está, se localizar no espaço, está diretamente vinculado a sensação de segurança (diretamente atrelada a sensação de conforto e bem-estar).

Durante os últimos quarenta anos, à medida que a profissão de design gráfico ambiental amadurecia, a gama de orientação se expandiu rapidamente. Na década de 1970, a prática profissional inicial da gráfica arquitetônica envolvia principalmente o design de placas para edifícios de arquitetos e incorporadores. Hoje, quase todo tipo de espaço público e a maioria dos complexos privados exigem um esquema de orientação. (GIBSON, 2009, p. 17)

Pensando no ato de se localizar em um ambiente construído e entendendo a sua importância para o indivíduo, como projetar espaços onde as pessoas se orientem bem? Não é só uma questão de sinalização, visto que essa sensação de segurança a partir da orientabilidade é algo extremamente individual. O *Wayfinding*<sup>34</sup>, por exemplo, nos ajuda a compreender melhor esse processo, de se localizar ou de chegar de um ponto a outro de forma segura. Mas o que é importante destacarmos aqui é que seja o *Wayfinding*, ou seja qualquer outra disciplina e/ou metodologia que vise trabalhar no entendimento da relação entre indivíduo e ambiente, a mesma precisa obrigatoriamente escutar o indivíduo; o cidadão. Parece óbvio, mas na maioria das vezes não é o que ocorre. Promover e/ou exigir que metodologias participativas e colaborativas sejam aplicadas em projetos talvez já não seja o suficiente. É necessário que haja uma compreensão mais profunda e consolidada de que a voz do indivíduo é cada vez mais fundamental.

### 5.3.2. Ergonomia e Metodologias Colaborativas

Segundo Sanders e Stappers (2008, p. 7), a prática da criatividade coletiva no Design existe há quase 40 anos, sob o nome de Design Participativo, atualmente denominado co-design/co-criação. Projetos de pesquisa sobre a participação do usuário no desenvolvimento de sistemas datam da década de 1970.

---

<sup>34</sup> Segundo Bins Ely (2003) “A orientação espacial, no sentido de movimento orientado ou wayfinding trata de como os indivíduos se deslocam nos ambientes, ou como encontram seu destino, mesmo num espaço desconhecido”.

Dentro dessa paisagem, na área de design participativo, as noções de co-criação e co-design vêm crescendo. Os termos co-design e co-criação são hoje muitas vezes confusos e/ou tratados sinônimos uns com os outros. As opiniões sobre quem deve estar envolvido nesses atos coletivos de criatividade, quando e em que papel variam amplamente. Os dicionários online ainda não possuem entradas para co-criação, cocriação, co-design ou codesign. Wikipedia, a enciclopédia on-line, tem apenas entradas preliminares sobre co-criação e co-design. (SANDERS, STAPPERS, 2008, p. 6, traduzido pela autora)

Os autores seguem explicando que a co-criação seria qualquer atividade coletiva envolvendo criatividade e que o co-design seria essa atividade coletiva de criatividade aplicada a um processo de design. Logo, o co-design seria uma instância da co-criação, podendo se referir à criatividade tanto de designers quanto de pessoas não treinadas em design trabalhando juntas no processo de desenvolvimento de design. Mas, por que essas práticas e princípios demoraram tanto para serem inseridos nos processos de design? Tentando explicar os motivos pelos quais essas abordagens enfrentam tantas barreiras para serem implementadas, eles apontam algumas possibilidades:

## **1- Sobre controle**

Ponto negativo: co-criações ameaçam as estruturas existentes, exigindo que esse controle seja renunciado e dado a potenciais clientes, consumidores ou usuários finais. É muito difícil para aqueles que foram bem-sucedidos enquanto estão no controle desistir agora ou imaginar uma nova maneira de fazer negócios que também possam ser bem-sucedidos.

Ponto positivo: as novas gerações estão tendo mais facilidade na distribuição e compartilhamento do controle e da propriedade. Essa mudança de atitude é em grande parte possível porque a internet tem dado voz a pessoas que antes nem faziam parte das conversas.

## **2- Sobre consumo**

Ponto negativo: o pensamento participativo é avesso ao consumismo, onde felicidade pessoal é comparada a compra e ao consumo de bens materiais. Em muitas partes do mundo, as necessidades que o capitalismo trabalhou tanto para gerar foram atendidas e, portanto, novas necessidades estão sendo inventadas.

Ponto positivo: cada vez mais as pessoas querem um equilíbrio entre o consumo passivo e a capacidade de escolher ativamente em que tipos de experiências mais criativas desejam se engajar e como. A renovação do interesse por práticas sustentáveis também está ajudando a alimentar esse movimento.

### 3- Sobre mercado

Ponto negativo: o Design Participativo tem sido visto como um esforço acadêmico com pouca ou nenhuma relevância para o competitivo mercado de trabalho. O investimento em pesquisa e estudos de usuários é visto como um passo grande e caro, e a participação do usuário um passo radical.

Ponto positivo: esta visão está começando a mudar agora, à medida que o desenvolvimento de produtos se torna cada vez mais voltado para o conhecimento, e indústrias e universidades olham umas para as outras em busca de pesquisas colaborativas em inovação.

(SANDERS, STAPPERS, 2008, p. 9-10, traduzido e organizado pela autora)

Definitivamente, renunciar o controle e ir contra o capitalismo são caminhos difíceis de serem percorridos, com inúmeras barreiras estruturadas pelo dinheiro e pelo poder. E certamente, essas dificuldades prejudicaram qualquer tentativa em incluir a população em projetos urbanísticos de forma realmente participativa. Projetar sob a demanda do cliente (no caso, o cidadão), não é lucrativo. Cross (1972), segundo os autores, disse que profissionais em todas as áreas falharam em sua suposta responsabilidade de prever e projetar os efeitos adversos de seus projetos. Os efeitos colaterais são extremamente nocivos e não podem mais ser tolerados e considerados inevitáveis. Ele completa dizendo que a participação cidadã na tomada de decisões poderia possivelmente fornecer uma reorientação necessária (traduzido pela autora).

O Design Participativo permite que as pessoas envolvidas não só colaborem expondo seus desejos e suas demandas como também participem ativamente das tomadas de decisão do início ao fim do processo de projeto, produzindo maior engajamento da população e aumentando o sentimento de pertencimento, essencial ao cotidiano.

Os cidadãos estão a começar a tomar conta, directamente, das suas cidades, estão a encetar iniciativas e a construir a infraestrutura que os políticos não realizam ou demoram a realizar, estão a reagir pró-activamente. Estas manifestações são maioritariamente realizadas por grupos locais, que por todo o planeta se manifestam através de vários tipos de acções. (ÁGUAS, 2012, p. 63)

### 5.3.3. Ergonomia e Bem-estar

De que precisamos de novos caminhos e ferramentas para a produção de espaços urbanos mais saudáveis e para a transformações dos existentes já sabemos. É necessário agora darmos espaço e atenção para que as possibilidades metodológicas se manifestem e apresentem seus conhecimentos. Quando abordamos aspectos relacionados a saúde e bem-estar de uma sociedade, o Ergodesign se apresenta fortemente, como disciplina ativa e preocupada em promover melhorias.

Esses aspectos são de fato problemas globais e extremamente importantes que fazem parte de inúmeros projetos sociais, como a Agenda ONU 2030. Seu 11º objetivo, conforme citado anteriormente, é tornar cidades e comunidades mais sustentáveis, através medidas como investimento em habitações mais seguras, transportes públicos mais eficientes, aumento de áreas urbanizadas, preservação de patrimônios culturais, proteção de pessoas em situação de vulnerabilidade urbana, redução da poluição, acessibilidade e democratização de espaços públicos. Os autores Zink e Fischer (2013, p. 351) apresentam 5 princípios a serem seguidos no processo de projetos orientados a sustentabilidade (traduzido pela autora):

- 1- **Preservação e desenvolvimento do capital humano e social:** adotando uma abordagem estreita com foco no indivíduo, é preciso agregar competências sociais e metodológicas interdisciplinares, bem como suas respectivas atitudes (como comprometimento ou prontidão para aprender).
- 2- **Foco em uma abordagem ampla de sistemas, incluindo cadeias completas de criação de valor:** princípios e intervenções ergonômicas podem contribuir para um melhor desempenho de sustentabilidade em diferentes fases da criação internacional de valor.
- 3- **Busca por uma perspectiva de ciclo de vida em relação ao design de produtos e sistemas de trabalho:** todo o ciclo de vida tem que ser considerado; não só o processo de desenvolvimento em si, mas também a manutenção e reparação, a desmontagem, o reaproveitamento e a reciclagem, bem como os impactos (negativos) sobre os usuários.
- 4- **Considerar os impactos na sociedade, bem como os impactos em outros sistemas relacionados:** se os especialistas não se educaram sobre uma forma sustentável de lidar com os recursos, o mundo do trabalho é a chance mais adequada de aprender.
- 5- **Abordar barreiras para o desenvolvimento sustentável, como paradoxos causados por conflitos de metas:** as habilidades para lidar com a escassez de recursos e para equilibrar demandas conflitantes são importantes capacidades individuais e organizacionais.

A abrangência de um projeto sustentável é muito maior do que a ideia simplória da ecologia, engloba aspectos físicos, sociais, de tempo, de valor, de impacto, de causa e efeito; aborda aspectos tangíveis e intangíveis. Cidades definitivamente precisam ser sustentáveis, considerando toda a amplitude do termo. O Design das cidades interfere diretamente na vida de seus habitantes, tanto pelos seus aspectos físicos quanto pelos simbólicos, e as consequências negativas dessa interferência produzem não só a redução da qualidade de vida da população, como também prejuízos econômicos. Uma sociedade doente custa caro, tanto no presente quanto no futuro, suas “doenças” contaminam outros setores da cidade gerando cada vez mais falhas no sistema. Pessoas saudáveis são mais felizes, vivem melhor, se movimentam mais fisicamente, são mais eficientes no trabalho, se relacionam melhor com o outro.

O que determina se um espaço é valorizado como espaço público, não é tanto o seu estatuto de propriedade ou o seu design, mas se é activamente utilizado e partilhado por diferentes indivíduos e grupos. Ou seja, a qualidade pública do espaço é composta pelas experiências que as pessoas são capazes de criar dentro dele. [...] Neste sentido, pode afirmar-se que o espaço público é co-produzido, ou seja, não é só criado pelo traço do seu projectista, mas também através da participação e utilização diária da sua população. (ÁGUAS, 2012, p. 58)

#### **5.4. Considerações do Capítulo**

Através da interdisciplinaridade e das metodologias participativas acredita-se que novas formas de projetar possam surgir, que priorizem a democracia e a redução de impactos ambientais, que promovam benefícios sociais e econômicos, que sejam acessíveis e acessáveis, que resultem em qualidade de vida para o usuário e para a sociedade como um todo. A cidade é uma ferramenta política e social, capaz de gerar valor. Seus espaços, em especial os de lazer e convívio, devem ser transformados em função de quem os usa, e não de quem os produz. Como premissa, devem ser seguros, receber manutenção e existir com qualidade para todos, mas só saberemos o que mais deve ser incluído no escopo se dermos espaço para que o usuário se manifeste.

Veremos o surgimento de novos domínios da criatividade coletiva que exigirão novas ferramentas e métodos para pesquisa e design. Precisaremos proporcionar experiências e currículos alternativos de aprendizagem para aqueles que estão projetando e construindo andaimes para apoiar a criatividade coletiva dos outros. Novos currículos serão necessários para ajudar as pessoas a aprender a melhor forma de funcionar na linha de frente do processo de desenvolvimento do produto. (SANDERS, STAPPERS, 2008, p. 16, traduzido pela autora)

## 6

### PESQUISA EXPLORATÓRIA<sup>35</sup>

“Deveria ser obrigatório ter um espaço público para um certo número de pessoas, principalmente das comunidades. Com equipamentos para exercício, mesinhas para carteados que os idosos adoram, e um pequeno palco, o que estimularia a apresentação de música, teatro, arte, contribuiria para a interação das pessoas e serviria de estímulo ao senso de civilidade. As pessoas e as crianças precisam respirar, se comunicar, fazer exercícios e desenvolver suas aptidões artísticas, se sentirem valorizadas como seres humanos.”

(RESPONDENTE DA PESQUISA, 2020)

#### 6.1. Introdução

Nos últimos, anos a sociedade contemporânea vem sofrendo grandes modificações comportamentais, diante do avanço tecnológico e das novas práticas de sociabilidade que, a passos largos, estão sendo aderidas pelas pessoas. Diversos autores como o geógrafo britânico David Harvey e o sociólogo polonês Zygmunt Bauman já vem tratando, ao longo das últimas décadas, sobre esse “novo tempo” em que estamos vivendo, onde as fronteiras espaciais já não existem mais perante o mundo virtual.

Uma insólita aventura aconteceu com o espaço rumo à globalização: ele perdeu sua importância, mas ganhou significação. [...] De um lado, tudo pode ser feito aos lugares longínquos dos outros sem se mudar de lugar. De outro, pouco se pode prevenir em relação a nosso próprio lugar, por mais vigilantes e cuidadosos que sejamos em guardá-lo. (BAUMAN, 2003, p. 100)

A maneira de se comunicar se modificou e a forma de vivenciar os espaços consequentemente se transformou. A tecnologia facilitou a comunicação, os deslocamentos, o trabalho e até mesmo os relacionamentos. Facilitou tanto que os espaços físicos deixaram de ser protagonistas no dia a dia urbano. Não se trata de encarar os novos meios tecnológicos como vilões, mas sim como canais inovadores e transformadores de uma prática que estava anteriormente estabelecida.

---

<sup>35</sup> Esse capítulo é parte do artigo “*The experience of Public Space and its unfolding in times of social distance*”, apresentado no congresso internacional HFES – Human Factors and Ergonomics Society e publicado.

Na cidade do Rio de Janeiro é possível perceber claramente a invasão do mundo virtual dentro do seu sistema de funcionamento físico ao observar a população transitando na rua. Podemos observar os inúmeros serviços que surgiram a partir dos aplicativos, como solicitar um transporte particular, encomendar refeições ou alugar bicicletas pela cidade.

A circulação aumentou, as ruas seguem cada vez mais cheias de pessoas transitando para todos os lados, de carro, ônibus, moto, bicicleta, a pé; é como se a cidade fosse vivenciada como um grande labirinto onde as pessoas o percorrem exaustivamente tentando encontrar uma saída. Mas sabemos que não há um fim, e sim um “entre”. O espaço urbano precisa deixar de ser visto como esse sistema fechado que conecta início e fim, onde não há nada no percurso. É preciso compreendê-lo como um sistema complexo, como uma trama de possibilidades.

Esse espaço urbano é contradição concreta. O estudo de sua lógica e de suas propriedades formais conduz à análise dialética de suas contradições. [...] O urbano se define como lugar onde as pessoas tropeçam umas nas outras, encontram-se diante e num amontoado de objetos, entrelaçam-se até não mais reconhecerem os fios de suas atividades, enovelam suas situações de modo a engendrar situações imprevistas. [...] Na sua definição, esse espaço comporta um vetor nulo (virtualmente); a anulação da distância obceca os ocupantes do espaço urbano. (LEFEBVRE, 2008, p. 44)

O ato de vivenciar a cidade está relacionado a perceber, observar, encarar o que está posto a volta. É necessário parar, desacelerar, contemplar. A velocidade da vida atual vem dificultando cada vez mais essas pausas, essenciais para a saúde física e mental da população. E os espaços da cidade que promovem essas atividades, os chamados “vazios urbanos”, cheios de função e significado, estão cada vez mais desocupados, sem pessoas, sem vida.

Esses espaços públicos que a cidade oferece são lugares da liberdade, onde o cidadão exerce a sua urbanidade da forma que desejar, seja contemplando, seja socializando, seja se exercitando. As possibilidades são inúmeras e é a possibilidade da diversidade se manifestar que faz com que esses espaços sejam tão fundamentais para a saúde de uma cidade, desde que o mesmo seja habitado pela população. Portanto, os Espaços Públicos Urbanos de Convívio (EPUCs) levam em conta a promoção do lazer como um tempo livre, ou ócio, que tem por finalidade o exercício do prazer (físico e emocional).

As questões apontadas anteriormente são temáticas atuais e que estão sendo pesquisadas por diversas áreas no mundo todo. No entanto, sem que pudéssemos imaginar ou prever, fomos todos surpreendidos por uma crise mundial de saúde em razão do coronavírus que, além das diversas complicações e consequências que toda pandemia costuma provocar, nos obrigou ao

isolamento social. O isolamento muitas vezes, ao longo da história, foi a medida protetiva aplicada para prevenir e controlar o aumento do número de casos de infectados, mas, neste momento, se estabelece também com a possibilidade da prática social virtualizada.

A noção de isolamento é um pouco descritiva demais. O que é algo isolado? Alguém que não vê pessoas ou que não se interessa por elas? Alguém que pode estar próximo do outro de forma asfixiante, mas que é incapaz de se colocar em seu lugar, esse alguém pode estar vivendo um isolamento imaginário agudo. Ou seja, o auto isolamento é uma experiência simbólica, e não uma exclusão física. Pense no castigo que é a prisão e veja se há ali algum isolamento ou privacidade. (DUNKER, 2017, p. 34)

A partir da ideia apresentada, podemos talvez entender o isolamento social mais como um isolamento físico, onde as pessoas não se encontram pessoalmente e nem frequentam os espaços construídos da cidade. Porém, ainda que em novos formatos, e levando em conta que parte da população carioca não possui acesso à internet, boa parte das atividades sociais puderam ser mantidas. A tecnologia permitiu que o mundo se mantivesse em funcionamento e é essa dimensão que difere a pandemia de 2020 das outras que afetaram a humanidade até então.

Foi no cenário apresentado que essa pesquisa exploratória se estruturou, visando analisar questionamentos que já existiam e que foram atravessados pelos acontecimentos daqueles meses. Será que o isolamento físico modifica a compreensão do espaço? Provocará mudanças na relação das pessoas com a cidade? Será que vivenciaremos uma transformação, uma nova urbanidade? Essas perguntas sobre o futuro motivaram a busca por dados atualizados e indicaram a importância de uma metodologia aplicável no contexto apresentado.

O objetivo do trabalho foi, portanto, através da elaboração e aplicação de um questionário online, coletar informações sobre o entendimento/sentimento dos cariocas com relação aos Espaços Públicos da cidade do Rio de Janeiro durante a adesão da prática do isolamento físico por conta da pandemia. A intenção foi mapear a situação atual para que futuramente fosse possível comparar os resultados com outras pesquisas e entender se o isolamento promoveu alguma mudança ou não na opinião, na necessidade e na demanda das pessoas diante dos EPUCs existentes no Rio.

Para um melhor controle quanto à aplicação da pesquisa, foi definido como recorte a cidade do Rio de Janeiro. Ela é composta por 162 bairros que foram agrupados em 33 regiões administrativas, o que facilita o planejamento e o controle da cidade como um todo. As regiões são administradas por 7 subprefeituras: Barra e Jacarepaguá; Centro e Centro Histórico; Grande Méier;



Grande Tijuca; Ilha do Governador, Zona Norte; Zona Oeste; Zona Sul. Sobre o número de EPUCs, considerando praças, largos, jardins e parques, foram mapeados 2.175 espaços ajardinados e livres. (Fonte: data.rio, acesso em 2023)

A cidade, com toda a sua riqueza, abre mais um caminho para ser desvendada. E o Rio de Janeiro, lugar onde se articulam experiências urbanas das mais diversificadas, é, sem dúvida, uma metrópole brasileira de trajetória típica, que deixou de ser capital federal em 1960, mas não perdeu seu poder de atração e difusão de eventos, modas e costumes, fatos que estão marcados no cotidiano dos habitantes e em grande parte do espaço físico que a compõe. (COLCHETE FILHO, 2008, p. 25)

Diante da pandemia, o governador do estado do Rio de Janeiro reconheceu a situação de emergência em saúde através do decreto 46.973<sup>36</sup> no dia 16 de março de 2020. A partir de então, a população do estado iniciou seu processo de isolamento físico, visando reduzir a transmissão do vírus. No entanto, boa parte das pessoas não puderam ou não quiseram aderir à essa forma de evitar a contaminação, conforme sugerido. Os cariocas seguiram, portanto, em parte, isolados durante aproximadamente 3 meses, até o momento em que as primeiras medidas de flexibilização se deram, na semana do dia 15 de junho de 2020.

## 6.2. Metodologia Aplicada

Devido ao cenário pandêmico, foi necessário buscar um método de medição e coleta de dados que pudesse ser transmitido e aplicado virtualmente. Os questionamentos apresentados são de caráter exploratório e investigativo, de forma que, para nos aproximarmos de possíveis respostas se fez necessário escutar o público envolvido, ou seja, os cariocas. Foi definido o uso do questionário como instrumento já que o mesmo poderia ser elaborado e divulgado através de aplicativos e plataformas virtuais.

A investigação exploratória, que não deve ser confundida com leitura exploratória, é realizada em área na qual há pouco conhecimento acumulado e sistematizado. Por sua natureza de sondagem, não comporta hipóteses que, todavia, poderão surgir durante ou ao final da pesquisa. (VERGARA, 2016, p. 74)

Também foi realizada uma pesquisa documental, com o objetivo de levantar dados sobre os espaços públicos urbanos de convívio existentes na cidade do Rio de Janeiro e em suas respectivas regiões administrativas. Essa

---

36 “Decreto nº 46.973 de 16 de março de 2020 reconhece a situação de emergência na saúde pública do estado do Rio de Janeiro em razão do contágio e adota medidas de enfrentamento da propagação decorrente do novo coronavírus (covid-19); e dá outras providências.” (Fonte: pge.rj.gov.br/covid19/estadual/decretos, acesso em 2023).

coleta de dados foi fundamental tanto para definir o recorte da pesquisa, bem como para desenvolver as perguntas do questionário e analisar os dados obtidos.

Partiu-se também da premissa de que é importante ter com clareza o propósito do trabalho para que as perguntas sejam bem estruturadas, objetivando as respostas (informações) almejadas. Portanto, foram elaboradas 13 perguntas envolvendo as temáticas abordadas, sendo 5 abertas e 8 fechadas. Dados demográficos tais como idade, sexo, profissão e contato também foram coletados de forma opcional. Por fim, um espaço para considerações finais foi disponibilizado, o qual foi bastante utilizado pelos respondentes. Vale lembrar que os participantes leram e concordaram com o termo de consentimento apresentado no início do formulário, antes de seguirem com suas respostas.

O questionário desenvolvido pelo aplicativo *Google Forms* foi testado inicialmente com 10 pessoas para que incompatibilidades fossem corrigidas e seu conteúdo fosse aprimorado. Em seu formato final, foi compartilhado pela pesquisadora primeiramente para os seus contatos imediatos, através de aplicativos como *WhatsApp*, *Facebook* e *Twitter*, solicitando que os mesmos reencaminhassem o link para os seus contatos diretos, e assim sucessivamente.

Essa técnica de amostragem, conhecida como '*snowball sampling*', possibilitou um alcance maior de respondentes espalhados pela cidade, o que permitiu que obtivéssemos um total de 399 respostas após a difusão da pesquisa. Esse processo de coleta de dados se deu entre os dias 4 e 14 de junho de 2020, na última semana antes da flexibilização do isolamento.

A amostragem “bola de neve” (*snowball sampling*) é um método de amostragem conveniente. Este método é aplicado quando é difícil acessar grupos com características muito específicas. Nesse método, os sujeitos inseridos no tema em estudo recrutam futuros sujeitos entre seus conhecidos. A amostragem continua até a saturação dos dados. [...] Em outra definição, a amostragem em “bola de neve” pode ser menos dependente de uma amostra de referência, mas ainda é adequada para encontrar populações inatingíveis. Por exemplo, quando a pesquisa é direcionada a um grupo de imigrantes ilegais ou viciados, o encontro com o primeiro grupo de amostras provavelmente levará a outras amostras; assim, a amostra do estudo cresce como uma bola de neve rolando. (NADERIFAR M et al, 2017, p. 2 – traduzido pela autora)<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Snowball sampling is a convenience sampling method. This method is applied when it is difficult to access subjects with the target characteristics. In this method, the existing study subjects recruit future subjects among their acquaintances. Sampling continues until data saturation. [...] In another definition, snowball sampling may be less reliant on a reference sample, but it is still suitable to find unattainable populations. For example, when the research is aimed at a group of illegal immigrants or addicts, meeting the first group of samples will probably lead to other samples; thus, the study sample grows like a rolling snowball. (NADERIFAR M et al, 2017, p. 2)

### 6.3. Resultados da 1ª Fase

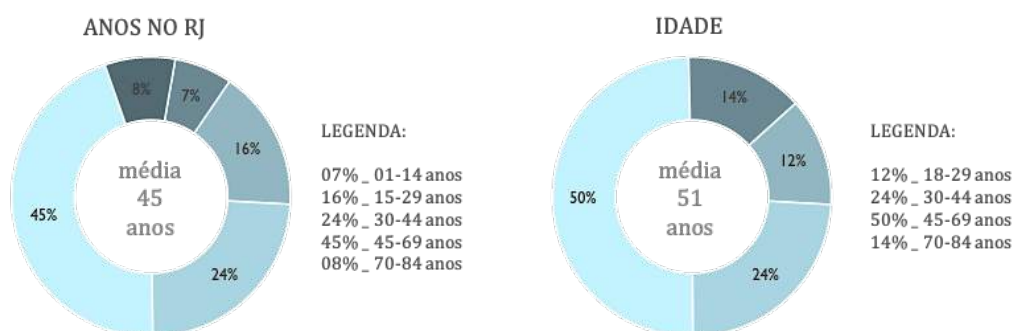
Tratar os dados de uma pesquisa talvez seja a parte fundamental do trabalho. É extremamente importante que o material seja organizado de forma que a informação fique clara e que possamos, assim, tirar proveito do material coletado. Por isso, para a apresentação dos resultados foram utilizados gráficos indicando os percentuais de cada resposta, nuvens de palavras e um mapa representativo. A intenção foi tentar materializar e facilitar a visualização dos dados e, conseqüentemente, o cruzamento dos mesmos.

Primeiro apresentaremos o perfil dos respondentes, em seguida as opiniões sobre os Espaços Públicos Urbanos de Convívio da cidade do Rio de Janeiro e, por fim, as respostas abertas dos voluntários com seus comentários e sugestões sobre o assunto e sobre a pesquisa.

#### Perfil dos respondentes:

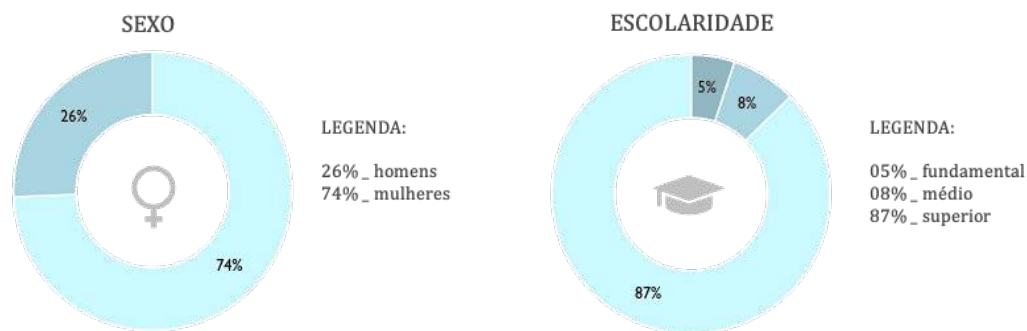
Compreender o perfil dos respondentes em uma pesquisa é de extrema importância, pois, independentemente de ser uma amostragem homogênea ou heterogênea, é através dela que entendemos a origem das respostas obtidas.

Na figura abaixo temos dois gráficos tipo “rosca”. O gráfico à esquerda indica as respostas sobre o tempo em que o respondente mora na cidade do Rio de Janeiro, variando de 1 a 84 anos; e o gráfico à direita mostra a idade dos mesmos, variando de 18 a 84 anos. Podemos verificar que a média de 45 anos de vivência se aproxima da média de idade, de 51 anos.



**Figura 10 | Gráficos dos resultados sobre as perguntas referentes ao tempo em que o respondente reside no Rio de Janeiro (à esquerda) e a sua respectiva idade (à direita). Fonte: a autora, 2020.**

Abaixo, temos novamente dois gráficos tipo “rosca”. O gráfico à esquerda mostra que, dentre os 251 respondentes que declararam seu sexo, 74% são mulheres e 26% homens. Já no gráfico à direita, com 345 declarações, indica a escolaridade dos respondentes, sendo a sua maioria, 87%, com ensino superior. Nesses dois aspectos sobre os participantes, sexo e escolaridade, podemos perceber um desequilíbrio na amostragem, já que temos uma maioria de mulheres com grau de escolaridade superior.



**Figura 11 | Gráficos dos resultados referentes ao sexo (à esquerda) e a escolaridade (à direita) dos respondentes. Fonte: a autora, 2020.**

A seguir, temos um mapa da cidade do Rio de Janeiro com os limites de cada uma das 33 regiões administrativas e um gráfico em formato de “pizza”. A intenção foi, através desses recursos, informar a abrangência territorial que o questionário atingiu. Os respondentes citaram os bairros em que moravam e os mesmos foram organizados em suas respectivas regiões administrativas.

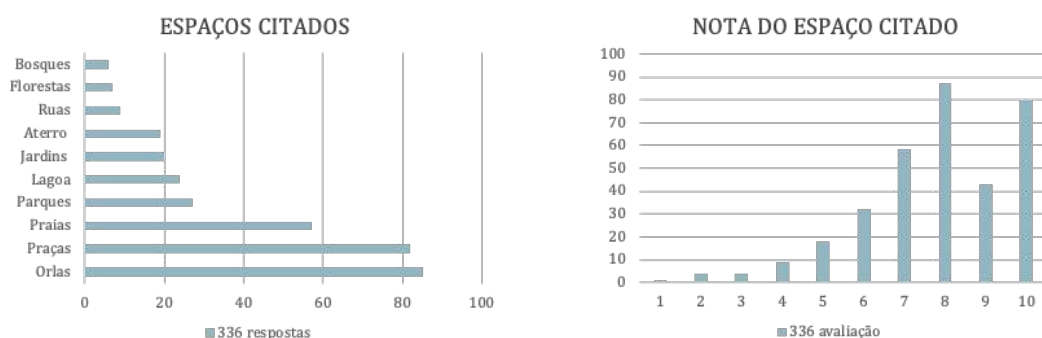


**Figura 12 | Mapa das regiões administrativas da cidade do Rio de Janeiro e gráfico sobre a pergunta referente aos bairros onde os respondentes residem. Fonte: a autora, 2020.**

Podemos visualizar com o gráfico, que 61% das regiões foram contempladas, o que representa pouco mais da metade. Entretanto, ao observarmos o mapa, podemos perceber que ultrapassamos esse percentual em território.

### Respostas sobre os Espaços Públicos Urbanos de Convívio:

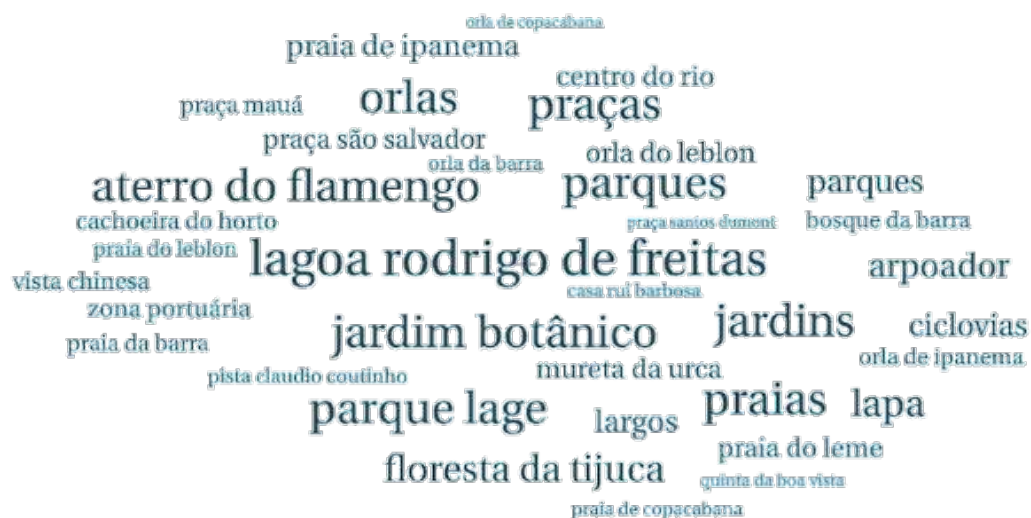
Perguntamos se existia algum EPUC perto da casa dos respondentes e 95% responderam que sim. No caso da resposta positiva, solicitamos que citassem o nome do principal EPUC e, em seguida, pedimos que dessem uma nota de 0 a 10 para o respectivo espaço citado.



**Figura 13 | Gráficos de barra referentes as perguntas sobre o nome e a nota do EPL perto da casa do respondente. Fonte: a autora, 2020.**

Temos acima dois gráficos de barra. À esquerda temos os EPUCs mais citados pelos respondentes, com destaque para as orlas, praças e praias. Vale observar que tanto orlas quanto praias estão presentes, em sua maioria, na zona sul da cidade. No gráfico à direita temos as notas que os respondentes deram para cada espaço citado por eles, resultando uma média de 7,8 pontos.

Após perguntarmos sobre os EPUCs próximos às casas dos respondentes, ampliamos o recorte e perguntamos se existiam outros Espaços Públicos que eles frequentassem fora do seu bairro, e 73% responderam que sim. Pedimos então, que citassem os nomes dos espaços em questão. A seguir, temos uma nuvem de palavras com os nomes dos espaços citados, onde as palavras aparecem com tamanhos maiores em função do número de vezes que ela foi mencionada. Podemos perceber, portanto que a Lagoa Rodrigo de Freitas, o Jardim Botânico e o Aterro do Flamengo se destacam dos demais espaços, seguidos por praças, parques, orlas e praias.



**Figura 14 | Nuvem de palavras sobre os EPUCs que os respondentes declararam que mais frequentam em outros bairros. Fonte: a autora, 2020.**

Abaixo, apresentamos novamente os resultados através do gráfico “rosca”. Da esquerda para a direita, o primeiro se refere ao grau de isolamento em que o respondente se encontrava, e 93% declararam que estavam total ou parcialmente isolados, saindo apenas para fazer compras ou pagar contas. O segundo gráfico se refere a seguinte pergunta: antes da pandemia, com que frequência você visitava o EPL perto da sua casa? E 94% das pessoas responderam sempre ou as vezes. Em seguida, perguntamos: se não existisse risco de contaminação, você gostaria de ir até um Espaço Público Urbano de Convívio agora? No terceiro e último gráfico podemos ver que 92% declararam que sim.



**Figura 15 | Gráficos sobre o grau de isolamento do respondente, sobre a frequência deles em EPUCs e sobre o desejo em ir até um espaço público durante a pandemia. Fonte: a autora, 2020.**

Por fim, a seguir, apresentaremos mais três gráficos tipo “rosca”. Sobre o gráfico da esquerda, perguntamos se é importante ter EPUCs pela cidade, e 99% das respostas foi sim. No caso do gráfico do meio, perguntamos se os moradores do Rio de Janeiro gostariam de ter mais EPUCs pela cidade, e novamente 99% das respostas foi sim. Para fechar, perguntamos para o grupo que declarou que não frequenta nenhum EPL, 35 pessoas, os seus motivos. O gráfico da direita mostra, portanto, as explicações citadas, destacando a falta de segurança e a falta de tempo como motivos principais.



**Figura 16 – Gráficos sobre a importância dos EPUCs, sobre a necessidade de mais EPUCs no Rio e sobre os principais motivos que impedem pessoas de frequentarem EPUCs. Fonte: a autora, 2020.**

#### **Respostas abertas:**

Ao final do questionário colocamos um espaço para sugestões e comentários dos respondentes e recebemos mais de 190 contribuições. Os entrevistados enfatizaram a falta de manutenção e conservação como o principal ponto crítico nos espaços públicos da cidade. Para eles, a ausência de segurança é identificada também como o maior problema, e acreditam que é obrigação do poder público garantir tanto a segurança quanto a manutenção desses locais. Manifestaram a necessidade de mais Espaços Públicos Urbanos de Convívio (EPUCs) em regiões com menor poder aquisitivo, destacando a importância desses espaços para a qualidade de vida, sugeriram a implementação de banheiros públicos e atividades voltadas para idosos, mencionando feiras e eventos como estímulos para frequentar as praças e argumentaram que melhorar a iluminação contribuiria tanto para a frequência quanto para a segurança. Para facilitar, os apontamentos foram agrupados de acordo com seus respectivos assuntos e os mesmos foram descritos na tabela abaixo, com a indicação do número de vezes que o tema se repetiu:

Nº	TEMAS ABORDADOS
53	ênfatizaram a falta de manutenção e conservação como principal ponto
38	afirmaram que a falta de segurança é o maior problema
18	entendem que é obrigação do poder público garantir segurança e manutenção
17	sentem necessidade de mais EPUCs em regiões com menor poder aquisitivo
16	declararam que os EPUCs são muito importantes para a qualidade de vida
11	apoiaram a iniciativa da pesquisa e acharam importante falar sobre o tema
9	disseram que precisam oferecer banheiros públicos e atividades para idosos
7	indicaram feiras e eventos que acontecem em praças como motivadores
7	citaram que melhorar a iluminação ajudaria na frequência e na segurança
7	acham que a praia faz com que os espaços sejam subutilizados na zona sul
5	declararam haver falta de educação da população para manter os espaços
5	acham que não temos muitos espaços de lazer bons na cidade do Rio
4	reclamaram dos estacionamentos privados por serem muito caros
3	criticaram os projetos urbanos: pouco inovadores e com pouca arborização
3	apontaram como problema a falta de democratização dos espaços públicos

**Tabela 3 | Pontos mais citados – respostas abertas. Fonte: a autora, 2020.**

### **Análise dos resultados**

Após a apresentação dos dados que obtivemos através do questionário aplicado, destacam-se alguns pontos principais que merecem ser recapitulados antes de seguirmos:

- A amostragem indicou desequilíbrio quanto ao sexo e escolaridade dos respondentes. São em sua grande maioria mulheres e com ensino superior.
- Sobre a ocupação profissional dos participantes, a amostragem se apresentou bastante diversificada, destacando arquitetos, aposentados, médicos, professores, psicanalistas e estudantes.
- Quanto a abrangência da amostragem, a pesquisa atingiu 60% das regiões administrativas da cidade.



- Foi possível identificar que a maioria dos respondentes frequenta espaços públicos e entende a importância e a necessidade dos mesmos para a sociedade.
- Orlas, praças, praias e jardins foram os lugares mais citados como espaços frequentados pelos cariocas que participaram da pesquisa.
- Foi indicado também que cerca de 90% dos respondentes se encontravam em isolamento total ou parcial e que os mesmos estavam sentindo falta de vivenciar algum espaço de lazer.
- Dentre as mais diversas observações enviadas pelos respondentes, os aspectos relacionados a insegurança e a falta de manutenção dos espaços se destacaram como os problemas principais.

A análise dos resultados de cada resposta nos deu um panorama bastante interessante sobre a opinião dos cariocas diante dos EPUCs do Rio. No entanto, é fundamental que os dados também sejam interpretados, ou seja, que possamos tirar outras conclusões que não estão explícitas. Seguem abaixo, portanto, algumas análises de frequência:

- Dos 16 respondentes que declararam que não existe nenhum EPL perto da sua casa, 13 declararam frequentar EPUCs em outros bairros. (aproximadamente 81%)
- Dos 27 respondentes que declararam que antes da pandemia não frequentavam nenhum EPL, 21 disseram que se pudessem sair de casa sem correrem o risco de contaminação gostariam de ir até um EPL no momento. (aproximadamente 77%)
- Ao eliminarmos os respondentes que residem na zona sul e na zona oeste, a média das notas dadas para os EPUCs cai de 7,8 para 6,7.
- Dos 29 participantes que declararam não terem vontade de ir até um EPL durante a pandemia (caso não houvesse risco), 23 afirmaram que frequentavam sempre ou as vezes EPUCs da cidade antes do isolamento.

É curioso que, mesmo com muitas críticas que recebemos nas respostas abertas sobre os EPUCs do Rio, ainda assim as pessoas seguem declarando que visitam esses espaços com frequência. Além disso, classificaram os espaços com pontuações altas, o que sugere, talvez, que o respondente não tenha relacionado

a segurança, por exemplo, como uma característica negativa no quesito nota. Talvez, muitos tenham avaliado as orlas e praias com nota 10 por conta da sua beleza natural.

Fato é que, independentemente dos cruzamentos e das suposições que possamos realizar com os dados da pesquisa, algumas conclusões ficaram extremamente evidentes: o carioca entende com bastante clareza a importância de termos Espaços Públicos na cidade, deseja vivenciá-los e os frequenta, ainda que tendo que enfrentar a violência presente em toda a cidade. Por fim, seguem abaixo algumas das mais de 190 respostas abertas que recebemos simbolizando o desejo dos participantes:

“Mesmo antes da pandemia, as pessoas no Rio acho que sentiam um pouco de medo (eventualmente justificado) e me parece que a ocupação dos espaços públicos carrega um pouco essa marca. Eu sinto que eles não são explorados de forma plena, tanto em termos de utilidade ao público, quanto em termos comerciais.” (Respondente n. X)

“Acho que no contexto geral, o que falta é o incentivo através de iniciativas de segurança pública e projetos que viabilizem ações nos locais. Um foco sempre ajuda a população a se nortear tanto para conhecer novos lugares, quanto para conviver melhor com aqueles que já tenha contato.” (Respondente n. Y)

“Percebo que a nossa cidade oferece ótimas possibilidades de lazer ao ar livre e o quanto tenho sentido falta de simplesmente andar pela cidade nesses meses de confinamento. No entanto, considero que a violência seja também uma variável importante que me impede de usar esses espaços da melhor forma possível.” (Respondente n. Z)

#### **6.4. Resultados da 2ª Fase**

Cerca de 4 meses depois, o questionário foi reaplicado seguindo exatamente os mesmos procedimentos utilizados na primeira fase da coleta de dados. O intuito foi identificar diferenças nos resultados, já que no primeiro momento a população estava em isolamento e durante a segunda fase já estariam com uma vida mais flexibilizada. Obtivemos um total de 169 respostas após a difusão da pesquisa que se deu entre os dias 25 de agosto e 13 de setembro.

##### **Perfil dos respondentes:**

Sobre o tempo em que o respondente mora na cidade do Rio de Janeiro, a média se manteve muito próxima a da primeira fase: 47 anos. Quanto a idade, houve um leve aumento na média: de 51 para 54 anos. Dos respondentes que declararam seu sexo, 75% foram mulheres e 25% homens, assim como na

primeira fase. E se tratando da escolaridade, 97% se declararam com ensino superior (na primeira fase o valor foi de 87%). Quanto as regiões administrativas, houve uma leve queda da primeira para a segunda fase, de 60% para 45% de regiões contempladas.

### **Respostas sobre os Espaços Públicos Urbanos de Convívio:**

Todos os respondentes da segunda fase afirmaram existir algum EPL perto de suas casas. Os espaços citados com maior frequência se mantiveram os mesmos: orlas, praças e praias. A média das notas dadas para os EPUCs citados também se manteve em 7,8 pontos.

Sobre se existiam outros espaços públicos urbanos de convívio que eles frequentassem fora do seu bairro, 78% responderam que si (na primeira fase 73%), e os nomes mais citados foram também, em sua maioria, Lagoa Rodrigo de Freitas, o Jardim Botânico e o Aterro do Flamengo, seguidos por praças, parques, orlas e praias.

Quanto ao grau de isolamento em que o respondente se encontrava, o número dos que se declararam em isolamento total caiu de 43% para 37%. A frequência quanto ao uso dos EPUCs antes da pandemia se manteve em 94% afirmando frequentá-los sempre ou as vezes. Sobre a pergunta: “se não existisse risco de contaminação, você gostaria de ir até um Espaço Público Urbano de Convívio agora?”, o resultado também se manteve em 92% declarando que sim.

Por fim, ao perguntarmos se é importante ter EPUCs pela cidade, todos responderam sim. Ao perguntarmos se os moradores do Rio de Janeiro gostariam de ter mais EPUCs pela cidade, 100% também responderam sim. E, ao perguntarmos para o grupo que declarou que não frequenta nenhum EPL os seus motivos (9 pessoas), segurança e manutenção foram as razões mais citadas, assim como na primeira fase da pesquisa.

### **Respostas abertas:**

Ao final do questionário, colocamos novamente um espaço para sugestões e comentários dos respondentes e recebemos mais de 80 contribuições. Os apontamentos foram agrupados de acordo com seus respectivos assuntos e os mesmos foram indicados na tabela 2, comparando os resultados da primeira fase do questionário com os da segunda fase.

1ª FASE	2ª FASE	TEMAS ABORDADOS
27%	38%	manutenção e conservação
20%	25%	segurança e fiscalização
10%	10%	função do poder público
9%	15%	localização elitizada dos espaços
8%	8%	espaços públicos de lazer importam
6%	5%	incentivo a temática da pesquisa
5%	4%	falta de banheiros públicos
4%	1%	valorização de feiras e eventos
4%	1%	falta de iluminação noturna
4%	2%	uso preferencial das praias na zona sul
3%	2%	falta de educação da população
3%	2%	falta de bons EPUCs pela cidade
2%	4%	estacionamentos de alguns espaços caros
1%	2%	projetos urbanos pouco inovadores
1%	5%	espaços públicos pouco democráticos

**Tabela 4 | Comparativo de respostas abertas. Fonte: a autora, 2020.**

As respostas abertas, onde os respondentes podem se expressar de forma mais livre, geram dados muito ricos para a pesquisa. A tabela nos ajuda a sintetizar as informações mais relevantes, mas, ainda assim, é sempre interessante ler respostas completas. Apresentamos a seguir, portanto, mais um dos comentários recebidos:

“Tenho imenso carinho pelos espaços públicos urbanos da cidade, ou ao menos das áreas que frequento. Infelizmente, ao mesmo tempo em que se investe na “requalificação” de certas áreas, abandonam-se outras. Há que lembrar também que a “modernização” dos espaços entra na grade da valoração lucrativa. Sei que a zona sul e central dispõem de mais espaços e equipamentos públicos de lazer, o que reflete também a naturalização do desprezo e invisibilidade de outros territórios da cidade, além de outras relações de opressão já naturalizadas.” (Respondente n. W)

## 6.5. Considerações do Capítulo

Os espaços públicos, de acordo com os teóricos apontados durante o capítulo e com os respondentes do questionário apresentado, são de fato importantes para a coesão social. Estudá-los é um movimento que provoca a abertura de novas frentes de atuação e proposição de melhorias. É uma temática que promove e que depende da interdisciplinaridade, principalmente entre Urbanistas, Arquitetos, Designers e Cientistas Sociais.

Para que os questionamentos levantados possam ser explorados com mais refino seria importante desenvolver mais pesquisas sobre o tema, procurando ferramentas que possam ser mais eficazes quanto a amostragem, buscando ao máximo a aleatoriedade e, no caso do trabalho em questão, focando na diversidade dos respondentes. Seria interessante acessar respondentes com gênero e escolaridade mais variados e, quanto à idade, seria valioso escutar os jovens, já que é uma faixa etária que pouco se vê nas praças da cidade.

A comparação dos resultados do questionário aplicado durante o isolamento com os resultados da segunda fase, onde o isolamento já estava flexibilizado, nos permitiu observar que os dados coletados foram muito semelhantes. Ainda que o isolamento possa modificar a compreensão do espaço e provocar algum tipo de mudança futura na relação das pessoas com a cidade, foi possível concluir que as pessoas sempre acharam importante que as cidades tenham EPUCs, independentemente de estarem isoladas ou não.

O isolamento promoveu na população certa nostalgia quanto ao uso da cidade, no entanto, o desejo de utilizá-la sempre esteve presente, mesmo antes da pandemia. O objetivo da pesquisa exploratória, de entender a relação entre os cariocas e os EPUCs da cidade, nos levou não só a confirmação de que esta relação existe, mas também ao entendimento de que ela é tão necessária para a qualidade de vida da sociedade que ela “sobrevive” diante dos inúmeros problemas apontados.

Não há dúvidas quanto ao fato de que o avanço da tecnologia interferiu diretamente nessa nova maneira de transitar pela cidade, se estabelecendo com um discurso sedutor de promover organização e produtividade para a população. Porém, sabemos que no contexto capitalista o mercado está por trás desse avanço, sempre buscando lucro e controle.

De todo modo, é importante compreender a tecnologia também como aliada. Ela permite que a sociedade se expresse e se encontre, ainda que virtualmente. Faz com que a prática social se mantenha viva e em constante

evolução. O desejo de se relacionar, portanto, segue existindo; o mesmo desejo que fazia com que as pessoas frequentassem os espaços públicos e que, provavelmente fará com que esses espaços sejam ocupados novamente.

Podemos resumir que espaços abertos da cidade podem ser considerados efetivamente públicos quando neles a vida social e política pode ser efetivamente encenada, reforçando seu caráter de espaço do conflito, no sentido de expressão de confronto da diversidade. Neste lugar, o discurso de todos tem o mesmo peso, uma vez que as diferenças de classe, gênero, raça, religião, entre outras, por princípio não devem se sobrepor ao pacto social. (ANDRADE, 2006, p. 109)

O Rio de Janeiro é uma cidade com diferenças sociais muito explícitas, tanto na população quanto em seus espaços físicos. Essas diferenças acabam muitas vezes camufladas pelo fato de ser uma cidade “bonita por natureza”, principalmente na zona sul. A natureza é sim uma maravilhosa vantagem, mas a mesma não deve encobrir as falhas de planejamento e de investimentos, por parte do governo, nos Espaços Públicos dos cariocas.

A conclusão de que se oferecido um melhor espaço urbano o uso irá aumentar é aparentemente válida para os espaços públicos de grandes cidades, os espaços urbanos isolados até para um único banco de praça ou cadeira. A conclusão, em geral, também é válida em várias culturas e partes do mundo, em inúmeros climas e em diferentes economias e situações sociais. O planejamento físico pode influenciar imensamente o padrão de uso em regiões e áreas urbanas específicas. O fato de as pessoas serem atraídas para caminhar e permanecer no espaço da cidade é muito mais uma questão de se trabalhar cuidadosamente com a dimensão humana e lançar um convite tentador. (GEHL, 2013, p. 17)

Por fim, foi possível entender que, apesar da falta de segurança e da degradação do espaço público, os cariocas mesmo assim declaram que frequentam e desejam vivenciar esses lugares, ainda que, antes da pandemia, a cena de uma praça vazia na zona sul do Rio fosse frequente. Temos uma cidade intensa em suas atividades e que se encontrou, em parte, fisicamente parada, em pausa, em reflexão. E é exatamente esse estado contemplativo, e muito necessário, que os EPUCs podem promover no cotidiano de uma sociedade. É um espaço para o “respiro”. Talvez esse momento de reflexão forçada nos tenha levado a repensar a nossa urbanidade.

## 7 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

A evolução na pesquisa de design a partir de uma abordagem centrada no usuário para co-design está mudando os papéis do designer, do pesquisador e da pessoa anteriormente conhecida como "usuário". As implicações dessa mudança para a formação de designers e pesquisadores são enormes. A evolução na pesquisa de design a partir de uma abordagem centrada no usuário está mudando a paisagem da prática de design também, criando novos domínios da criatividade coletiva. Espera-se que essa evolução apoie uma transformação em direção a formas mais sustentáveis de viver no futuro.

(SANDERS; STAPPERS, 2008, p. 5)

### 7.1. Introdução

A partir dos desdobramentos apontados pela pesquisa exploratória apresentada anteriormente, foi possível pensarmos em métodos e técnicas que viabilizassem a coleta de dados qualitativos mais específicos acerca das temáticas envolvendo o trabalho. Nesse momento, se faz necessário relembrarmos o objetivo em questão bem como a hipótese apresentada no capítulo inicial:

→ **Hipótese:** Se aplicarmos metodologias participativas em comunidades locais, poderemos articular saberes que contribuam para as fases de diagnóstico urbano e orientar ações de projeto mais eficazes.

→ **Objetivo:** Demonstrar que através da aplicação de dinâmicas cocriativas e de metodologias participativas em contextos de pequena escala, podemos engajar a comunidade e obter dados que contribuam na compreensão dos desafios existentes e que orientem antigos e novos projetos locais.

Ao recordarmos o objetivo central e a hipótese reforçamos o compromisso com a busca por soluções inovadoras. Ao aliar teoria e prática, a pesquisa aspira contribuir significativamente para o desenvolvimento urbano, proporcionando ambientes mais humanizados, funcionais e sustentáveis, enriquecendo assim a experiência cotidiana dos habitantes cariocas e oferecendo subsídios valiosos para a formulação de políticas urbanas mais eficazes e centradas nas necessidades da comunidade.

## 7.2. Escolha da Técnica

Resgatando a temática abordada no capítulo 5, Cocriação ou Codesign são noções derivadas da área do Design Participativo que se referem a qualquer atividade compartilhada por duas ou mais pessoas e envolvendo criatividade. Segundo Sanders e Stappers (2008) a cocriação praticada no início do processo de desenvolvimento de design pode ter um impacto com consequências positivas e de longo alcance. Tanto no surgimento da ideia quanto no processo de design, a aplicação de práticas de Design Participativo a problemas de grande escala mudará o design e poderá mudar o mundo.

A escolha da Oficina de Cocriação Remota como técnica se deu, portando, devido ao seu potencial em desenvolver ideias inovadoras e valiosas. São ambientes colaborativos nos quais diversos *stakeholders* se reúnem para gerar ideias e desenvolver soluções conjuntas, visando estimular a criatividade e a inovação. Durante essas sessões, os participantes compartilham experiências e perspectivas interdisciplinares, abordando desafios complexos para promover soluções mais abrangentes. Conduzidas por facilitadores, essas oficinas utilizam métodos visuais e técnicas participativas para transformar ideias em resultados tangíveis. Aplicáveis em áreas criativas envolvendo inovação e políticas públicas, proporcionam um ambiente dinâmico e transdisciplinar para colaboração e criação conjunta.

Como a pesquisa se estruturou em dois níveis (subjetividade, relação afetiva, sensação de pertencimento; e plano do projeto físico, político e de gestão) será necessário escutarmos tanto as pessoas envolvidas com o primeiro nível (que são os usuários dos espaços), quanto os especialistas que trabalham no segundo nível (que são os urbanistas, designers, ergonomistas, políticos, e demais setores envolvidos diretamente com projeto e gestão desses espaços).



Há uma distinção entre as informações que a pesquisa pretende obter a partir dos usuários dos espaços públicos das que os especialistas podem fornecer. A contribuição dos usuários se dá a partir de sua experiência pessoal enquanto o especialista nos traz teoria e conhecimento técnico. As oficinas de cocriação foram pensadas a partir dessa diferença, de modo que o desenvolvimento colaborativo de cada grupo pudesse ser impulsionado da melhor forma. Para tanto, foi necessário selecionar uma ferramenta para as oficinas direcionadas aos usuários (Diagrama do Lugar) e outra ferramenta para as oficinas direcionadas aos especialistas (Cartões de Previsão).

### **7.3. Aplicação da Técnica**

A proposta inicial era conduzir de três a seis Oficinas de Cocriação Remotas, envolvendo grupos de até 6 pessoas, sendo alguns compostos por usuários e outros por especialistas. Após a aplicação da Oficina Piloto, estas premissas foram repensadas. O número de participantes foi reduzido de 6 para 4 em cada oficina visando um melhor aproveitamento das dinâmicas e do tempo. Ficou estabelecido também que seriam realizadas 5 oficinas com usuários e 2 com especialistas, tendo em vista que a primeira tem caráter majoritariamente quantitativo, enquanto a segunda, qualitativo. A abordagem colaborativa proposta permite a troca de ideias entre diferentes grupos, enriquecendo assim a qualidade dos dados coletados e promovendo uma compreensão mais holística das questões urbanas em estudo.

**Quem?** No processo de seleção de participantes para a pesquisa, foram considerados dois grupos distintos. O primeiro grupo foi composto por cidadãos comuns maiores de 18 anos que transitam na cidade, representando a perspectiva dos usuários. Os participantes foram selecionados através da técnica “bola de neve”, um método de amostragem não probabilística onde os participantes iniciais indicam outros candidatos, criando assim uma rede de contatos. Já o segundo grupo foi constituído por profissionais da área de urbanismo com experiência, trazendo conhecimentos especializados para o estudo. A seleção dos participantes foi realizada com base nesses critérios específicos para garantir uma diversidade de perspectivas.

**Como?** Com o intuito de se obter um maior controle frente a dinâmica, foram definidas etapas com um tempo estimado de duração. É importante que os participantes recebam orientações iniciais para que os mesmos consigam interagir e contribuir para o processo da forma esperada.

**Onde?** O período de pandemia nos incentivou a experimentar ferramentas digitais e aplicativos que pudessem substituir atividades que eram anteriormente realizadas presencialmente. As oficinas de cocriação em geral são realizadas em salas de aula, e utilizando papéis e canetas. De fato, nada substitui o encontro ao vivo, entretanto, conseguir agendar um grupo de pessoas para um encontro presencial acaba sendo mais desafiador do que a organização de encontros online. Para facilitar, foi definido então que a atividade seria realizada de forma virtual, utilizando plataformas de salas de reunião (Zoom<sup>38</sup>) e ferramentas que auxiliassem na criação de mapas mentais, diagramas e esquema gráficos (Miro<sup>39</sup>).

**Para quê?** Resgatando a hipótese da pesquisa, acredita-se que se aplicarmos metodologias participativas em comunidades locais, poderemos articular saberes que contribuam para as fases de diagnóstico urbano e orientar ações de projeto mais eficazes. As oficinas objetivaram extrair informações dos usuários e dos especialistas para tentar validar essa suposição.

**E depois?** Os dados coletados nas dinâmicas de cocriação foram comparados grupo a grupo a fim de se identificar semelhanças e/ou diferenças entre eles. Além disso, o processo incentivou o surgimento de novas ideias, sugestões e soluções, tanto por parte dos usuários quanto pelos especialistas, que nos ajudaram a responder aos questionamentos de pesquisa. Como os espaços públicos estão sendo projetados atualmente? Como o espaço público, nas suas múltiplas dimensões, influencia a qualidade de vida em meio urbano? Quais as vantagens de uma abordagem participativa e interativa para atuação no âmbito do design do espaço público?

---

<sup>38</sup> O Zoom é uma plataforma de comunicação online que possibilita reuniões virtuais e colaboração remota por meio de áudio, vídeo e recursos de compartilhamento de tela. (zoom.us)

<sup>39</sup> Miro é uma plataforma de colaboração online que permite que equipes trabalhem em um ambiente virtual, facilitando a criação de diagramas e mapas mentais. (miro.com)

Conforme descrito anteriormente, os participantes entraram em contato com o convite para participarem das oficinas através de aplicativos de comunicação virtual, como *WhatsApp*, *Instagram* e *e-mail*. Em seguida, para participar, o candidato preencheu um formulário que teve como objetivo apenas de identificar a amostragem dos participantes. Foi perguntado nome, contato, idade, identidade de gênero e profissão. Também perguntamos há quantos anos o respondente mora no Rio de Janeiro, o bairro em que mora e qual nota ele dá, de 0 a 10, para os EPUCs da cidade. Por fim, perguntamos sua disponibilidade de dia e horário para participar e fornecemos um espaço para dúvidas e/ou considerações. Após a sua inscrição, o voluntário recebeu um e-mail com o agendamento da oficina e com o Termo de Consentimento para ser assinado e devolvido. Ao assinar o documento e confirmar sua presença na pesquisa, o mesmo autoriza que sua participação seja gravada, tanto em áudio quanto em vídeo. O E-mail, o Formulário e o Termo de Consentimento completos podem ser consultados no apêndice 2 do trabalho.

Durante a aplicação da atividade é extremamente importante que o pesquisador mantenha o foco do trabalho claro para os participantes e que tenha em mente uma visão sistêmica do processo. Foi solicitada a permissão dos presentes para que a reunião fosse gravada. Assim, durante o processo de tratamento dos dados será possível rever a atividade e coletar outros dados que porventura não venham a ser observados durante a oficina. Foi realizada uma oficina piloto de cada ferramenta para que maiores detalhes envolvendo o funcionamento e a compreensão da atividade pudessem ser ajustados, corrigidos ou eventualmente modificados, a fim de se obter o melhor formato possível.

#### **7.4. Cuidados Éticos**

A seguir serão apresentados os princípios fundamentais relacionados à confidencialidade, direitos dos participantes, tratamento de dados, riscos envolvidos e benefícios da participação consciente em um estudo sobre Espaços Públicos Urbanos de Convívio. A preservação da identidade dos participantes, a garantia de seus direitos, a confidencialidade dos dados e a minimização de riscos são aspectos cruciais que permeiam a condução ética desta pesquisa. Além disso, destacamos a importância da participação consciente, ressaltando não apenas os benefícios individuais, mas também a contribuição para o avanço coletivo no entendimento do tema.

**Confidencialidade de identidade:** serão tomados todos os cuidados que estão expressos no presente Termo de Consentimento Livre e Esclarecido de modo a garantir a privacidade e o bem-estar do participante. A identidade será sigilosa. Em nenhum momento o participante será identificado na pesquisa. Não há nome ou qualquer outra informação que possa declarar sua identidade, garantindo seu anonimato. Imagem e voz cedidas durante as oficinas não aparecerão em nenhuma publicação sobre a pesquisa. Todo o material de registro em áudio, vídeo ou fotografia será tratado como confidencial e restrito para uso acadêmico.

**Direitos do participante:** o participante não receberá pagamento ou compensação financeira por sua participação no estudo. Isso significa que a motivação para participar não está vinculada a ganhos monetários. Além de não receber remuneração, o participante não terá despesas associadas à sua participação. Isso implica que não será necessário pagar taxas de inscrição, cobrir despesas de deslocamento ou incorrer em qualquer custo financeiro direto. A participação é voluntária, o que significa que o indivíduo decide participar por vontade própria. Além disso, o voluntário tem a liberdade de encerrar sua participação a qualquer momento, sem a necessidade de aviso prévio. Ao optar por encerrar a participação, o voluntário não sofrerá prejuízos decorrentes dessa decisão. Isso sugere que não haverá consequências negativas ou impactos adversos para o participante ao interromper sua colaboração no estudo.

**Benefícios da participação consciente:** participar conscientemente na pesquisa não apenas oferece a oportunidade de contribuir para o avanço do conhecimento sobre espaços de lazer, mas também proporciona aos participantes acesso privilegiado aos resultados da análise documental e aos dados obtidos. Essas informações serão compartilhadas de maneira transparente por meio de artigos científicos, enriquecendo não apenas o entendimento individual, mas também fomentando uma compreensão coletiva mais robusta sobre os projetos de espaços públicos urbanos de convívio. A abordagem colaborativa busca não só fortalecer a visão pessoal de cada participante, mas também contribuir para um benefício coletivo mais amplo na sociedade, impulsionando uma compreensão mais rica e abrangente desses espaços tão significativos.

**Confidencialidade de dados:** durante o tratamento dos resultados, o sigilo dos dados é garantido pela equipe de pesquisadores. Somente as pesquisadoras terão acesso às informações obtidas e farão a análise e inferência estatística destas. A condução da análise e inferência estatística será realizada exclusivamente por profissionais especializadas, as pesquisadoras, assegurando a precisão e a interpretação apropriada dos resultados. As informações sobre a análise documental, bem como os dados obtidos serão disponibilizados aos respondentes e à sociedade por meio de artigos científicos.

**Riscos envolvidos:** a participação na pesquisa implica em riscos equivalentes a uma discussão em grupo sobre ideias e percepções pessoais acerca dos espaços de lazer, sob a orientação de um profissional. Este contexto pode envolver a negociação de argumentos entre os participantes durante a interação. Contudo, é importante ressaltar que os participantes têm a autonomia de se retirar da discussão caso não se sintam à vontade em participar. Essa opção de retirada visa assegurar o respeito à autonomia e ao bem-estar dos participantes, proporcionando uma abordagem ética na condução da pesquisa.

## 7.5. Considerações do Capítulo

Retornando a proposta metodológica apresentada no início do trabalho, o estudo adotou uma abordagem de natureza aplicada, concentrando-se na geração de conhecimentos com aplicação prática para a resolução de problemas específicos, especialmente voltados para os interesses humanos e sociais. No que diz respeito à investigação, foi empregado um método qualitativo, considerando as interações dinâmicas entre os indivíduos e o espaço. A análise se concentrou na conexão entre o mundo objetivo e a subjetividade humana, aspectos que não podem ser quantificados. Além disso, a pesquisa teve um caráter exploratório, visando aproximar-se das complexidades do planejamento urbano. Foram utilizadas técnicas como a coleta de dados através de questionários online e oficinas remotas de cocriação com participantes envolvidos no tema.

Atualmente a contribuição do Design nas áreas que projetam espaços, como Arquitetura e Urbanismo, vem crescendo e ganhando destaque. Segundo Sanders e Stappers (2008), novas ferramentas e métodos para a pesquisa em design serão necessários para lidar com o crescente escopo, escala e complexidade. Os domínios da arquitetura e do planejamento são as últimas disciplinas tradicionais a se interessarem em explorar os novos propósitos do Design com foco nos espaços. A atenção as novas propostas do Design dentro da Arquitetura está acontecendo agora principalmente no Design de Ambientes. Este é um domínio de vasta complexidade, onde a introdução do codesign está sendo calorosamente bem-vinda por muitos dos profissionais. A oportunidade de trazer a prática de ferramentas e métodos de codesign para a EAC também está começando.

As ferramentas selecionadas são elementos visuais que desempenham papéis cruciais em facilitar a comunicação e estimular a criatividade nas equipes. Enquanto os Cartões de Previsão oferecem uma variedade de imagens e palavras para inspirar ideias e articular visões de forma concisa, O Diagrama do Lugar organiza informações em um layout espacial, permitindo que as equipes vejam as relações e hierarquias entre elementos. Ambas são essenciais para estruturar ideias, apoiar a tomada de decisões informadas e promover uma compreensão compartilhada, cada uma oferecendo uma abordagem única para explorar conceitos complexos de maneira visual e colaborativa. Nos capítulos a seguir, cada ferramenta será apresentada juntamente com sua aplicação em suas respectivas oficinas.

O Design está em todo lugar, e sua importância é inegável. No entanto, a dinâmica social, a diversidade de práticas, a multiplicidade de campos de ação e pesquisa, bem como algumas controvérsias, exigem um exercício contínuo de debate e reflexão crítica da comunidade, focado não apenas no passado e no presente, mas, acima de tudo, olhando para o futuro. (DUARTE, 2022, p. XII)

## 8

# OFICINAS DE COCRIAÇÃO COM USUÁRIOS

O que mais atrai as pessoas, ao que parece, são outras pessoas. Se eu enfatizo esse ponto, é porque muitos espaços urbanos estão sendo projetados como se fosse o oposto do que fosse verdadeiro, e que o que as pessoas mais gostam são os lugares dos quais elas se afastam. As pessoas frequentemente falam nesses termos; é por isso que suas respostas a questionários podem ser tão enganosas. Quantas pessoas diriam que gostam de sentar no meio de uma multidão? Em vez disso, falam em escapar de tudo, e usam termos como 'oásis', 'refúgio'. No entanto, o que as pessoas fazem revela uma prioridade diferente.

(WHYTE, 1980, p. 19)

### 8.1. Introdução

A escuta ativa dos usuários é crucial para criar espaços públicos que atendam às necessidades da comunidade, promovendo uma melhor qualidade de vida e uma cidade mais inclusiva e sustentável. Além disso, ao envolver os cidadãos no processo decisório, promove-se um senso de pertencimento e inclusão, fortalecendo a coesão comunitária. Essa interação contínua também possibilita a adaptação dos espaços públicos às evoluções nas expectativas e demandas da comunidade, contribuindo para melhorias constantes.

Comprometida com o bem-estar público, a organização interdisciplinar sem fins lucrativos denominada *Project For Public Spaces* – pps.org (Projetos para Espaços Públicos), fundada em 1975 por Fred Kent, acompanhado pelos cofundadores Kathy Madden e Steve Davies, compartilha uma paixão por espaços públicos e é impulsionada por pessoas que acreditam que estes espaços devem ser feitos e utilizados por todos. Eles defendem que grandes espaços públicos fortalecem as comunidades locais: “Damos vida aos espaços públicos planejando-os e projetando-os com as pessoas que os utilizam todos os dias. Nosso conhecimento, habilidades e estratégias equipam as pessoas para impulsionar mudanças duradouras. Juntos, criamos espaços públicos comunitários em todo o mundo”. (pps.org – traduzido pela autora)

Seus idealizadores defendem uma abordagem inovadora pautada no conceito de *placemaking*, que poderia ser traduzido como “construção de lugares” ou “criação de espaços”, incentivando as comunidades a transformarem seus espaços públicos em locais vitais que destacam seus recursos locais, estimulam seu rejuvenescimento e atendem às necessidades comuns.

*Placemaking* inspira as pessoas a reimaginar e reinventar coletivamente os espaços públicos como o coração de cada comunidade. Fortalecendo a ligação entre as pessoas e os lugares que partilham, *placemaking* refere-se a um processo colaborativo através do qual podemos moldar o nosso espaço público, a fim de maximizar o valor partilhado. Mais do que apenas promover um melhor design urbano, o *placemaking* facilita padrões criativos de utilização, prestando especial atenção às identidades físicas, culturais e sociais que definem um lugar e apoiam a sua evolução contínua. (Fonte: pps.org, traduzido pela autora)

Em busca de metodologias que atendessem às exigências da pesquisa, o *placemaking* surgiu como uma abordagem altamente alinhada aos aspectos considerados relevantes, fundamentada em valores éticos essenciais para o desenvolvimento de novas tecnologias. “E se construíssemos nossas comunidades em torno de lugares?” (pps.org, traduzido pela autora) Segundo a PPS, seus valores servem tanto para orientá-los quanto para ajudar as pessoas na criação de espaços públicos comunitários e para informar como e com quem devemos trabalhar em conjunto. Abaixo apresentamos seus principais valores direcionadores:

**Participação:** trabalhamos no terreno para envolver todos os membros da comunidade na concepção, planejamento e criação de espaços públicos que influenciarão as suas vidas quotidianas.

**Colaboração:** reunimos todos de todas as disciplinas e setores – desde agências governamentais e organizações sem fins lucrativos até incorporadores e grupos de bairro – para desenvolver grandes espaços públicos em comunidades em todo o mundo.

**Liderança Local:** mostramos às pessoas o que é possível e damos-lhes as ferramentas para não só transformarem os seus espaços públicos para melhor, mas também para possuírem e cuidarem deles nos próximos anos.

**Pragmatismo:** defendemos espaços públicos que funcionem para todas as pessoas. Cada projeto exige observação, experimentação prática e agilidade para dar vida às melhores soluções.

**Integridade:** acreditamos que os espaços públicos alimentados pela comunidade são a espinha dorsal de uma sociedade saudável e equitativa, e estamos empenhados em trabalhar com pessoas que são tão apaixonadas por eles como nós.

(Fonte: pps.org, acesso em 2023 – traduzido pela autora)



William H. (Holly) Whyte (1917-1999) foi o grande mentor do PPS devido ao seu trabalho sobre comportamento humano em ambientes urbanos. Quando Kent fundou a organização, a baseou principalmente nos seus métodos e descobertas. Para ele, os pequenos espaços urbanos são “inestimáveis” e a rua da cidade é “o rio da vida... onde nos reunimos”. Suas ideias são tão relevantes ou mais hoje do que eram há 30 anos atrás.

Ao todo, Whyte caminhou pelas ruas da cidade por mais de 16 anos. Da forma mais discreta possível, ele observou as pessoas e usou a fotografia para mapear o comportamento dos pedestres. O que emergiu através da sua análise intuitiva foi uma visão extremamente humana, muitas vezes divertida, do que parece óbvio, mas muitas vezes passa despercebido, sobre o comportamento das pessoas em espaços públicos.

O PPS ajudou até hoje mais de 3.500 comunidades em 50 países. E, refletindo sobre duas décadas de observação e aconselhamento sobre estes espaços, concluiu que os utilizadores e potenciais utilizadores de um espaço público têm a capacidade de o compreenderem e melhorarem eles próprios – muitas vezes com resultados mais únicos, significativos e duradouros do que um consultor externo agindo sozinho.

Cidades e vilarejos ao redor do mundo passaram a se assemelhar cada vez mais. Lojas, edifícios e ruas tornam-se cada vez mais homogêneos à medida que o tráfego domina nossas vidas, mesmo em comunidades rurais. Andar a pé, e a agradável vida de rua que ela fomenta, tornou-se uma arte perdida. (MADDEN, 2018, p. 6)

De acordo com Madden (2018, p. 25), infelizmente, nem todos os espaços públicos funcionam bem e parecem ser intencionalmente projetados para serem apenas observados, e não tocados. Ruas perigosas, cheias de lixo, praças vazias, ou parques inseguros para mulheres e crianças não contribuem para a saúde e para o bem-estar das comunidades. Segundo ela, os espaços públicos malsucedidos costumam seguir certas tendências: frequentemente faltam opções de lugares bons e flexíveis para se sentar; não possuem entradas ou pontos de encontro acessíveis; possuem caminhos que não levam a lugar nenhum; seu entorno é pouco envolvente; e não costumam ter nenhuma atividade acontecendo. A organização levanta, então um ponto importante:

Quando surge uma oportunidade de projetar um Lugar em sua cidade, que tipo de abordagem as pessoas que lideram o processo adotam? Elas tratam o local como um imóvel independente, a ser interpretado primeiro por arquitetos e urbanistas, antes de envolver qualquer um dos residentes locais? Ou contactam as pessoas para descobrir quais as necessidades que já existem na área ao redor desse local e depois começam a elaborar um plano com a comunidade? (Fonte: pps.org, acesso em 2023 traduzido pela autora)

A primeira abordagem descrita é Centrada no Design, enquanto a segunda Centrada no Lugar. A maioria dos projetos é uma mistura dos dois, e alguns começam com uma abordagem e mudam para outra no meio do caminho. Entretanto, devemos lembrar que estamos criando um Lugar, não um Design.

**Uma abordagem centrada no Design é:** orientada por projetos, baseada em disciplina, foca na arquitetura como atração, depende do “gênio solitário”, adota uma abordagem de tudo ou nada; aprecia a glória da grande inauguração e cria locais onde vigora a mentalidade do “olhar mas não tocar”.

**Uma abordagem centrada no Lugar é:** orientada para o local, baseada na comunidade, permite que as atrações moldem a arquitetura, começa por procurar parceiros, começa pequeno e aumenta, aceita que o design de um local de sucesso nunca está realmente concluído, e cria lugares acessíveis e inclusivos.

(Fonte: pps.org, acesso em 2023 - traduzido pela autora)

Visando a promoção de projetos de lugares capazes de gerar comunidades mais vibrantes e inclusivas, e partindo de uma abordagem Centrada no Lugar, o PPS desenvolveu 11 diretrizes e princípios a serem seguidos. Os mesmos podem ser aplicados tanto em novos projetos quanto na recuperação de espaços existentes, sejam eles parques, praças públicas, ruas, calçadas ou uma infinidade de outros espaços que têm usos públicos em comum.

#### Onze Princípios para criar Ótimos Espaços Comunitários:<sup>40</sup>

1. A comunidade é o especialista.
2. Crie um lugar, não um design.
3. Você não pode fazer isso sozinho.
4. Você pode ver muito apenas observando.
5. Tenha uma visão individual sobre aquela comunidade.
6. Comece com as “Petúncias” (com o mais simples).
7. Triangule.<sup>41</sup>
8. Eles sempre dizem: “Isso não pode ser feito”.
9. A forma deve estar alinhada à função.
10. Dinheiro não é o problema.
11. Você nunca termina.

<sup>40</sup> Para informações detalhadas sobre cada um dos 11 princípios acesse pps.org.

<sup>41</sup> “Triangulação é o processo pelo qual algum estímulo externo fornece uma ligação entre as pessoas e leva um estranho a falar com outro como se se conhecessem” (Holly Whyte).

Lugares excepcionais oferecem uma gama de benefícios significativos para comunidades diversas. Ao integrar pessoas de diferentes origens, conectam centros urbanos e bairros, unindo economias urbanas e rurais. Esses locais ativos promovem saúde pública, proporcionam oportunidades econômicas e melhoram a acessibilidade. Além disso, fomentam interações sociais, enriquecendo a sociabilidade e promovendo diversidade. Ao nutrir um senso de comunidade, esses lugares reduzem a necessidade de controle municipal. Com melhor acessibilidade, ambientes caminháveis e o uso eficiente de recursos, contribuem para a saúde, segurança e inclusão social.



**Figura 17 | Lugar Excelente. Fonte: pps.org, traduzido pela autora, 2023.**

Em seus estudos sobre espaços públicos, Whyte também observou os indicadores-chave de um lugar considerado excelente. Ele constatou que esses lugares têm uma alta proporção de pessoas em grupos e uma ampla variedade de atividades. As pessoas demonstram afeto umas pelas outras e seus usuários se sentem bem-vindos.

Partindo do trabalho citado acima, e após estudar mais de 3.000 espaços públicos ao redor do mundo, o PPS estabeleceu quatro qualidades-chave que geram padrões de comportamento, emoção e resultados mensuráveis em espaços públicos. Segundo eles, lugares excelentes são sociáveis, possuem uma variedade de usos e atividades, estão bem conectados com seu entorno e são confortáveis e acolhedores. O grupo desenvolveu então o Diagrama do Lugar (*Place Diagram*): uma ferramenta para ajudar comunidades a avaliarem espaços públicos e que será apresentada de forma detalhada a seguir.

## 8.2. O Diagrama do Lugar (*Place Diagram*)

A ferramenta se propõe a responder à pergunta “O que torna um lugar ótimo?” (“*What makes a great place?*”) através de quatro qualidades-chave: promover a vida social; oferecer usos e atividades; ser confortável e ter boa imagem; e ser acessível e promover vínculo. Cada qualidade possui características intangíveis e critérios mensuráveis, organizados em um gráfico circular. O anel interno representa os atributos-chave do local, o anel do meio suas qualidades intangíveis, e o anel externo seus atributos mensuráveis.

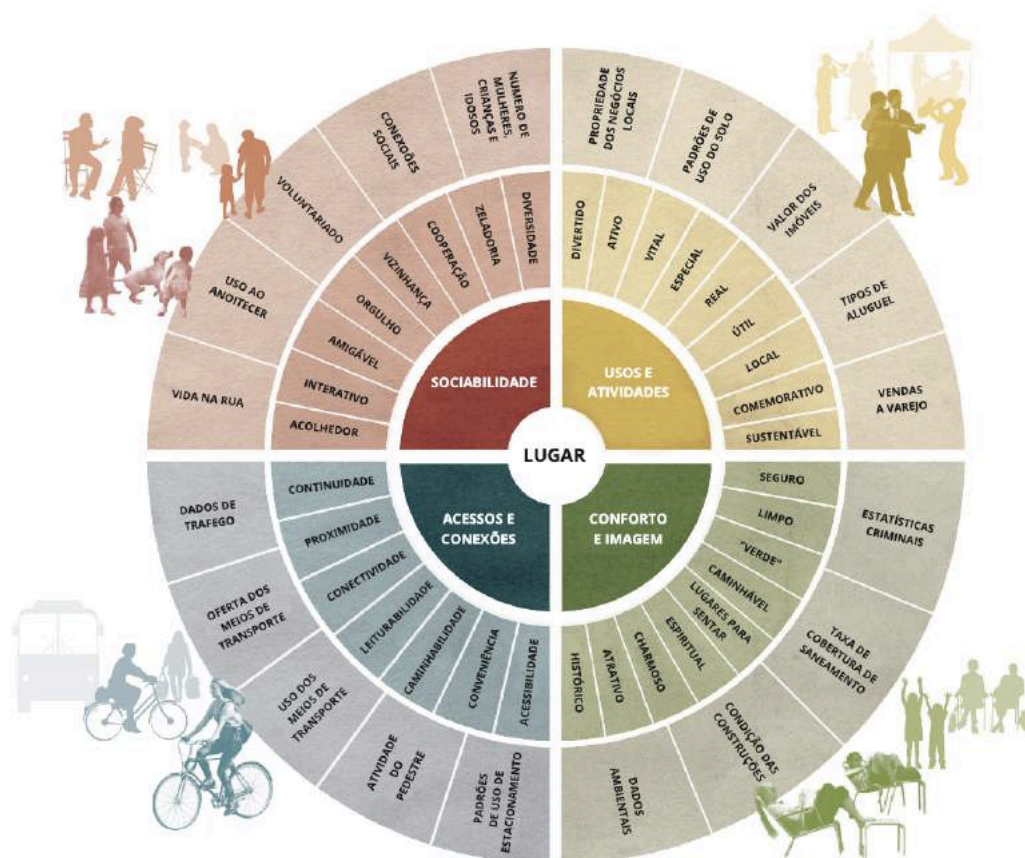


Figura 18 | Diagrama do Lugar. Fonte: pps.org, traduzido pela autora, 2023.<sup>42</sup>

Seus desenvolvedores explicam que bons espaços públicos são onde celebrações ocorrem, trocas sociais e econômicas têm lugar, amigos se encontram e culturas se misturam. Mas o que faz com que alguns lugares tenham sucesso enquanto outros fracassam? Segundo eles, os espaços bem-sucedidos têm em sua maioria diversos atributos referentes às quatro qualidades citadas anteriormente. A seguir, portanto, cada atributo-chave será apresentado.

<sup>42</sup> O Diagrama do Lugar original (*Place Diagram*) está disponível no anexo 2 do trabalho.

### 8.2.1. Sociabilidade (*Sociability*)<sup>43</sup>

Essa é a qualidade mais importante para um lugar alcançar, e talvez a mais difícil. Quando um lugar se torna um ponto favorito para as pessoas se encontrarem com amigos, cumprimentarem vizinhos e se sentirem à vontade para interagir com estranhos, você está no caminho certo para ter um lugar excelente.

#### Perguntas a serem consideradas sobre Sociabilidade:

- Este é um lugar onde você escolheria encontrar seus amigos?
- Outros encontram amigos aqui?
- As pessoas estão em grupos? Elas conversam entre si?
- Conversam com pessoas de outros grupos?
- Parece que as pessoas se conhecem pelo rosto ou pelo nome?
- As pessoas trazem seus amigos e parentes para ver o lugar?
- Apontam para suas características com orgulho?
- As pessoas estão sorrindo?
- Elas fazem contato visual regular entre si?
- Muitas pessoas usam o lugar com frequência?
- A mistura de idades e grupos étnicos reflete a comunidade?
- As pessoas costumam recolher o lixo quando o veem?

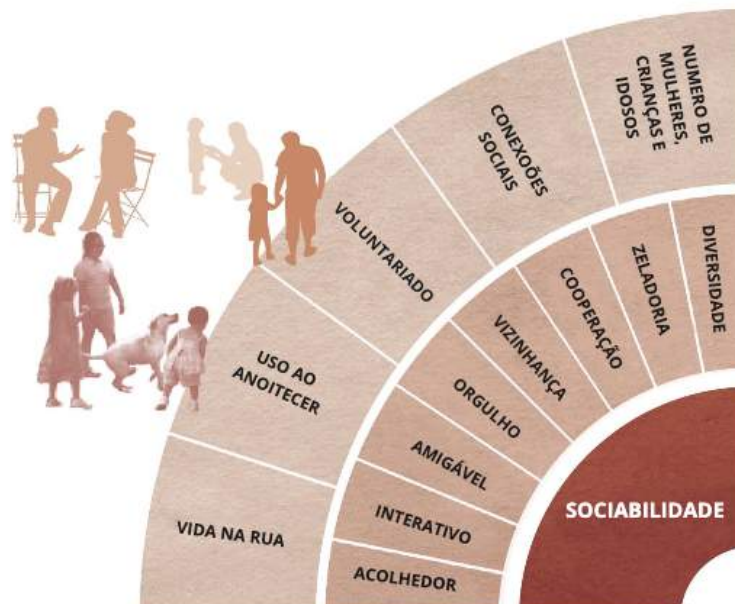


Figura 19 | Quadrante Sociabilidade. Fonte: a autora, 2023.

<sup>43</sup> Fonte: pps.org, traduzido e adaptado pela autora.

ATRIBUTOS MENSURÁVEIS	
Conexões Sociais	Presença e qualidade das interações sociais no espaço público. Um local com boas conexões sociais proporciona oportunidades para as pessoas se encontrarem, interagirem e estabelecerem laços comunitários.
Número de Mulheres, Crianças e Idosos	Diversidade demográfica e espaço público inclusivo. Um ambiente que acomoda pessoas de diferentes idades e gêneros é mais representativo e acessível.
Uso ao Anoitecer	Um espaço público que continua sendo utilizado após o anoitecer pode indicar uma sensação de segurança e vitalidade, promovendo uma atmosfera mais inclusiva.
Vida na Rua	Uma "vida na rua" vibrante implica em atividades culturais, comerciais e de lazer que ocorrem ao ar livre, tornando a experiência mais rica.
Voluntariado	Participação ativa da comunidade na melhoria e manutenção do espaço público. O voluntariado pode criar um senso de responsabilidade coletiva e promover a colaboração.

**Tabela 5 | Mensuráveis – Sociabilidade. Fonte: a autora, 2023.<sup>44</sup>**

ATRIBUTOS INTANGÍVEIS	
Acolhedor	Sugere que o espaço público transmite uma sensação de calor, receptividade e conforto. Um ambiente acolhedor faz com que as pessoas se sintam bem-vindas e à vontade ao entrar no espaço.
Amigável	Indica que o espaço público promove interações positivas entre as pessoas. Um ambiente amigável incentiva a sociabilidade, a comunicação e a construção de laços comunitários.
Cooperativo	Capacidade das pessoas de trabalharem juntas para atingir objetivos comuns no contexto do espaço público. A cooperação fortalece os laços sociais e contribui para a construção de uma comunidade unida.
Diverso	Variedade de pessoas, atividades e culturas presentes no espaço público. A diversidade cria um ambiente enriquecedor e estimulante.
Interativo	Aponta o quão envolvente e participativo é o espaço público. A interatividade pode incluir elementos como instalações artísticas, eventos interativos e oportunidades para engajamento.
Orgulho	Sentimento de pertencimento e satisfação que os membros da comunidade têm em relação ao seu espaço público. Um senso de orgulho contribui para a preservação e melhoria contínua do ambiente.
Vizinhança	Qualidade das relações entre os residentes e frequentadores do espaço. Uma vizinhança coesa promove um senso de comunidade e segurança.
Zeladoria	Cuidado e manutenção do espaço público. Uma boa zeladoria envolve a conservação física do local, o que contribui para a segurança e para a estética do ambiente.

**Tabela 6 | Intangíveis – Sociabilidade. Fonte: a autora, 2023.<sup>45</sup>**

<sup>44</sup> Atributos mensuráveis originais sociabilidade: *Social Networks; Number of Women, Children e Elderly; Evening Use; Street Life; Volunteerism.*

<sup>45</sup> Atributos intangíveis originais sociabilidade: *Welcoming; Friendly; Cooperative; Diverse; Interactive; Pride; Neighborly; Stewardship.*

### 8.2.2. Usos e Atividades (*Uses e Activities*)<sup>46</sup>

Uma variedade de atividades é a base fundamental de um ótimo Lugar. Ter algo para fazer dá às pessoas um motivo para ir (e retornar) a um espaço. Quando não há nada interessante para fazer, o mesmo fica vazio. Essa é a melhor indicação de que algo está errado. Uma seleção cuidadosa de atividades ajudará um lugar a atrair uma variedade de pessoas em diferentes momentos do dia. Um parquinho atrairá crianças pequenas durante o dia, enquanto quadras de basquete atrairão adolescentes após a escola, e concertos trarão pessoas de todas as idades durante a noite.

#### Perguntas a serem consideradas sobre Usos e Atividades:

- As pessoas estão usando o espaço, ou ele está vazio?
- É utilizado por pessoas de diferentes idades?
- Quais partes do espaço são usadas e quais não são?
- Quantos tipos diferentes de atividades estão ocorrendo ao mesmo tempo – pessoas caminhando, comendo, jogando xadrez, relaxando, lendo?
- Existe uma presença de gerenciamento ou você consegue identificar alguém responsável pelo espaço?



<sup>46</sup> Fonte: pps.org, traduzido e adaptado pela autora.



**Figura 20 | Quadrante Usos e Atividades. Fonte: a autora, 2023.**

ATRIBUTOS MENSURÁVEIS	
Padrões de Uso do Solo	Afeta a funcionalidade do espaço público. A distribuição de áreas residenciais, comerciais e recreativas influencia como as pessoas utilizam e interagem no espaço.
Propriedade dos Negócios Locais	Contribui para a identidade e a autenticidade do espaço. Negócios locais podem promover uma sensação de comunidade e estimular a economia local.
Tipos de Aluguel	Impacta a diversidade de atividades no espaço público. Diferentes tipos de aluguel podem atrair uma variedade de negócios e serviços, enriquecendo a experiência do público.
Valor dos Imóveis	Influencia o perfil socioeconômico dos frequentadores do espaço. O valor dos imóveis pode afetar a acessibilidade e a demografia local.
Vendas a Varejo	Contribui para a vitalidade econômica do espaço. Atividades de vendas a varejo podem atrair mais pessoas, criando um ambiente mais movimentado e dinâmico.

**Tabela 7 | Mensuráveis – Usos e Atividades. Fonte: a autora, 2023.<sup>47</sup>**

ATRIBUTOS INTANGÍVEIS	
Ativo	Alta atividade e dinamismo no espaço público. Isso pode resultar em mais oportunidades para interações sociais, eventos e experiências culturais.
Comemorativo	Natureza festiva do espaço. Eventos comemorativos podem fortalecer os laços comunitários e criar uma atmosfera positiva.
Divertido	Dimensão lúdica ao espaço. Atividades de lazer e entretenimento podem atrair mais pessoas e criar uma atmosfera descontraída.
Especial	Destaca características únicas e distintas do espaço. Elementos especiais podem tornar o espaço memorável e diferenciado.
Local	Identidade única do local. Elementos locais autênticos contribuem para a singularidade e a conexão emocional das pessoas com o espaço.
Real	Autenticidade e verdade do espaço. Um ambiente "real" oferece uma experiência genuína e autêntica.
Sustentável	Práticas que promovem a preservação ambiental. Um espaço público sustentável respeita o meio ambiente, criando um ambiente mais saudável e duradouro.
Útil	Praticidade e utilidade do espaço para a comunidade. Um espaço útil atende às necessidades cotidianas das pessoas.
Vital	Indica uma energia vibrante e dinâmica no espaço. Um espaço vital é estimulante e capaz de se adaptar às mudanças nas necessidades da comunidade.

**Tabela 8 | Intangíveis – Usos e Atividades. Fonte: a autora, 2023.<sup>48</sup>**

<sup>47</sup> Atributos mensuráveis originais usos e atividades: *Land-Use Patterns; Local Business Ownership; Rent Levels; Property Values; Rental Sales.*

<sup>48</sup> Atributos intangíveis originais usos e atividades: *Active; Celebratory; Fun; Special; Indigenous; Real; Sustainable; Useful; Vital.*

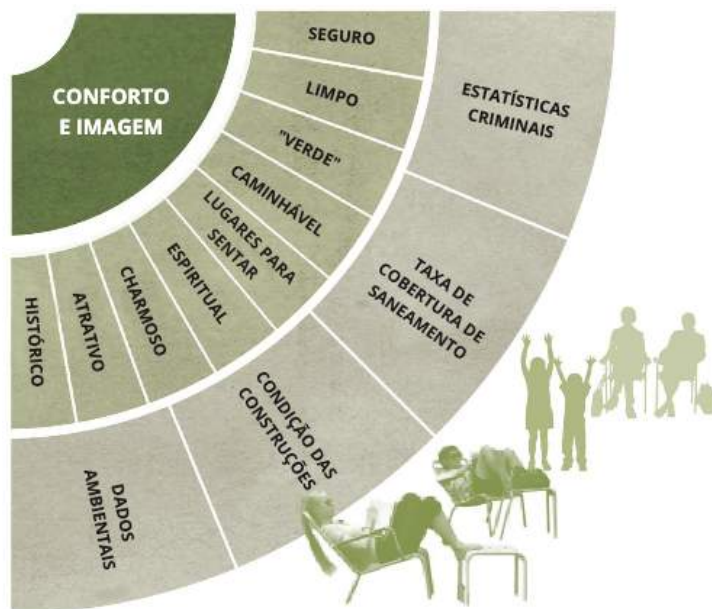


### 8.2.3. Conforto e Imagem (*Comfort e Image*)<sup>49</sup>

Um espaço que seja confortável e pareça convidativo tem mais chances de ser bem-sucedido. Uma sensação de conforto inclui percepções sobre segurança, limpeza e a disponibilidade de lugares para sentar-se. A falta de assentos é responsável muitas vezes pelo fracasso de muitos espaços, por melhores que sejam. As pessoas normalmente são atraídas por lugares que oferecem uma escolha de locais para se sentar, para que possam estar tanto no sol quanto na sombra e em diferentes momentos do dia.

Perguntas a serem consideradas sobre Conforto e Imagem:

- O lugar causa uma boa primeira impressão?
- Há tantas mulheres quanto homens?
- Há lugares suficientes para se sentar? Ao sol ou à sombra?
- Os espaços estão limpos e livres de lixo?
- Quem é responsável pela manutenção?
- A área parece segura?
- Há pessoal de segurança presente? Quando estão de serviço?
- Veículos dominam o uso do espaço pelo pedestre ou impedem que as pessoas cheguem facilmente ao local?



**Figura 21 | Quadrante Conforto e Imagem. Fonte: a autora, 2023.**

<sup>49</sup> Fonte: pps.org, traduzido e adaptado pela autora.

ATRIBUTOS MENSURÁVEIS	
Condição das Construções	Integridade, manutenção e estética dos edifícios na área. A condição das construções pode influenciar a percepção geral da qualidade do espaço público.
Dados Ambientais	Informações sobre a qualidade do ambiente natural ao redor, como ar, água, flora e fauna. Dados ambientais são essenciais para avaliar a sustentabilidade e a saúde do espaço.
Estatísticas Criminais	Indicam o nível de segurança na área com base em dados de crimes. Estatísticas criminais ajudam a compreender a segurança pública e podem influenciar o planejamento de medidas preventivas.
Taxa de Cobertura de Saneamento	Disponibilidade de serviços de saneamento básico na área, incluindo abastecimento de água, coleta de esgoto e gestão de resíduos. Uma boa cobertura de saneamento é fundamental para a saúde pública.

**Tabela 9 | Mensuráveis – Conforto e Imagem. Fonte: a autora, 2023.<sup>50</sup>**

ATRIBUTOS INTANGÍVEIS	
Atrativo	Atratividade visual e estética do espaço público. Um ambiente atraente pode aumentar o engajamento da comunidade e atrair visitantes.
Caminhável	Facilidade e segurança para os pedestres se deslocarem a pé na área. Espaços caminháveis promovem um estilo de vida saudável e a interação social.
Charmoso	Apelo estético e encantador da área. Agradável e singular, cheio de charme ou elegância. Elementos charmosos podem criar uma atmosfera única.
Espiritual	Presença de elementos ou espaços que promovem uma conexão espiritual ou contemplativa. Isso pode incluir áreas verdes, monumentos ou locais religiosos.
Histórico	Presença de elementos ou locais que possuam significado histórico. Espaços históricos podem adicionar profundidade cultural à área.
Limpo	Se refere a higiene e manutenção do espaço público. Um ambiente limpo contribui para uma experiência mais agradável e saudável.
Lugares para sentar	Presença de bancos ou mobiliário urbano para que as pessoas possam descansar. Lugares para sentar promovem o conforto e a permanência no local.
Seguro	Sensação de segurança percebida pelos usuários do espaço público. Um ambiente seguro é fundamental para encorajar o uso do espaço por todos.
"Verde"	Relacionado à natureza ou sustentabilidade, frequentemente envolvendo vegetação, árvores e espaços abertos. Espaços verdes contribuem para a qualidade ambiental, oferecendo benefícios estéticos e de bem-estar.

**Tabela 10 | Intangíveis – Conforto e Imagem. Fonte: a autora, 2023.<sup>51</sup>**

<sup>50</sup> Atributos mensuráveis originais conforto e imagem: *Building Conditions; Environmental Data; Crime Statistics; Sanitation Rating*.

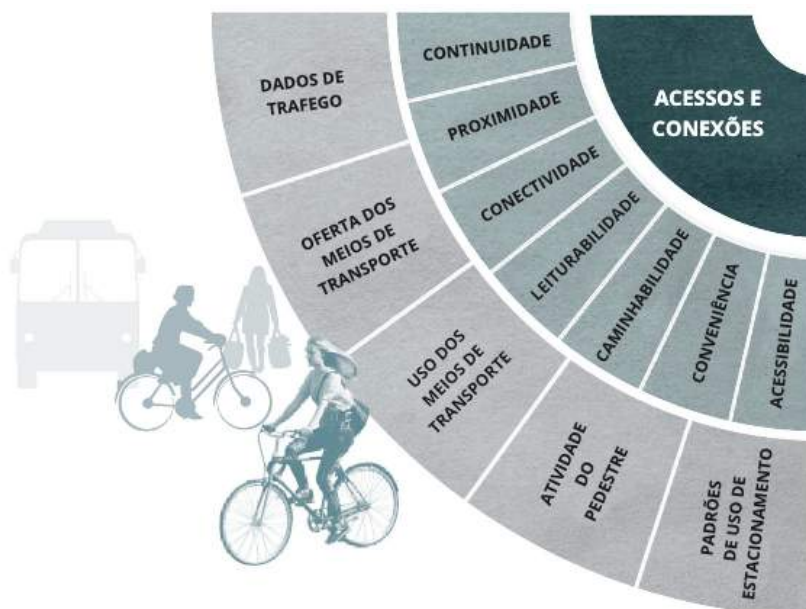
<sup>51</sup> Atributos intangíveis originais conforto e imagem: *Attractive; Walkable; Charming; Spiritual; Historic; Clean; Sittable; Safe; "Green"*.

### 8.2.4. Acessos e Conexões (*Access e Linkages*)<sup>52</sup>

Você pode facilmente avaliar a acessibilidade de um lugar observando suas conexões com os arredores, incluindo as ligações visuais. Um ótimo espaço público é fácil de chegar, fácil de entrar e fácil de navegar. Ele é organizado de forma que você possa ver a maior parte do que está acontecendo lá, tanto de longe quanto de perto. As bordas de um espaço público também desempenham um papel importante em torná-lo acessível. Uma fila de lojas ao longo de uma rua, por exemplo, é mais interessante e geralmente mais segura para caminhar do que um muro em branco ou um terreno vazio. Espaços acessíveis podem ser facilmente alcançados a pé e, idealmente, por transporte público.

#### Perguntas a serem consideradas sobre Acesso e Conexões:

- Você consegue ver o espaço de longe?
- Existe uma boa conexão entre este lugar e os prédios adjacentes?
- Os ocupantes dos prédios adjacentes usam o espaço?
- As pessoas podem chegar lá facilmente a pé?
- As calçadas levam de e para as áreas adjacentes?
- O espaço funciona bem para pessoas com necessidades especiais?
- Os caminhos do espaço levam as pessoas para onde elas querem ir?
- As pessoas podem usar uma variedade de opções de transporte?



**Figura 22 | Quadrante Usos e Atividades. Fonte: a autora, 2023.**

<sup>52</sup> Fonte: pps.org, traduzido e adaptado pela autora.

ATRIBUTOS MENSURÁVEIS	
Atividade do Pedestre	Nível de movimentação e atividade de pedestres na área. Uma alta atividade do pedestre pode indicar um espaço público dinâmico e popular.
Dados de Tráfego	Informações sobre o fluxo de veículos na região. Dados de tráfego são essenciais para entender a dinâmica do espaço e podem influenciar decisões de planejamento urbano.
Oferta de Transporte	Disponibilidade e variedade de opções de transporte público na área. Uma oferta robusta de transporte público pode incentivar a utilização sustentável de meios de locomoção.
Uso de Estacionamento	Disponibilidade e uso de estacionamento na região. A gestão eficaz do estacionamento é crucial para equilibrar as necessidades dos pedestres e dos motoristas.
Uso dos Meios de Transporte	Diversidade de modos de transporte utilizados na área, como caminhadas, bicicletas, carros e outros. Uma variedade de meios de transporte equilibrada pode promover uma mobilidade mais sustentável.

**Tabela 11 | Mensuráveis – Acessos e Conexões. Fonte: a autora, 2023.<sup>53</sup>**

ATRIBUTOS INTANGÍVEIS	
Acessibilidade	Possibilidade de acesso ao espaço público para todas as pessoas, independentemente de suas habilidades físicas. Uma área acessível é inclusiva e acolhedora.
Caminhabilidade	Facilidade e segurança para os pedestres se deslocarem a pé. Uma área com boa caminhabilidade promove acesso e orientação para os pedestres.
Conectividade	Indica como as diferentes partes da área estão interconectadas. Boa conectividade contribui para uma experiência mais fluida e integrada.
Continuidade	Consistência e continuidade das características do espaço. Uma boa continuidade visual, por exemplo, cria uma experiência coesa e agradável.
Conveniência	Aponta o quão prático é o espaço para as atividades cotidianas. Uma área conveniente atende às necessidades da comunidade de maneira eficiente.
Leiturabilidade	Facilidade de entender e navegar pelo espaço. Uma boa leiturabilidade contribui para a compreensão eficaz do ambiente.
Proximidade	Proximidade de diferentes recursos e serviços no espaço público. Uma área com boa proximidade facilita o acesso a diversas comodidades.

**Tabela 12 | Intangíveis – Acessos e Conexões. Fonte: a autora, 2023.<sup>54</sup>**

<sup>53</sup> Atributos mensuráveis originais acessos e conexões: *Pedestrian Activity; Mode Splits; Traffic Data; Parking Usage Patterns; Transit Usage.*

<sup>54</sup> Atributos intangíveis originais acessos e conexões: *Accessible; Walkable; Connected; Continuity; Convenient; Readable; Proximity.*

## 8.2.5. Sugestões de Uso

Os criadores da ferramenta ‘Diagrama do Lugar’ sugerem seu uso aplicado ao “Jogo do Lugar” (*Place Game*), com a proposta de avaliar a performance de um espaço. A atividade oferece um formulário para orientar a observação de um espaço público e que deve ser preenchido de forma simples, utilizando o bom senso e a intuição dos interessados. Todas as informações foram traduzidas pela autora e retiradas do site [pps.org](http://pps.org) e do livro *How to Turn a Place Around. A Placemaking Handbook*.



**Figura 23 | Folheto *Place Game*. Fonte: [pps.org](http://pps.org), acesso em 2023.**<sup>55</sup>

**Quando usar:** Esta ferramenta de avaliação oferece uma maneira rápida de identificar os problemas vitais em um espaço público e visualizar melhorias. Assim como outras técnicas de observação, ela pode ser utilizada em diversos momentos durante o processo de criação de espaços testando melhorias e identificando os próximos passos. Pode ser realizada formal ou informalmente, com pequenos grupos ou em oficinas com 200 pessoas.

**Como usar:** Primeiramente, o local é segmentado. Os participantes se dividem em pequenos grupos e cada um deles se dirige ao seu segmento designado. Cada pessoa utiliza o formulário para avaliar o espaço e entrevistar pelo menos um usuário desse local. Em seguida, os participantes geram ideias para melhorias e identificam potenciais parceiros para implementação. Por fim, compartilham suas descobertas conjuntas com o grupo maior.

<sup>55</sup> O folheto original ampliado do *Place Game* se encontra no anexo 3 deste documento.

### Etapa 1: observações iniciais

Na fase inicial, a atenção é direcionada para os quatro aspectos essenciais do diagrama, onde o participante avalia de 1 a 4 os pontos mais específicos do ambiente, como a sensação de segurança, as atividades em curso no local, indícios de voluntariado e envolvimento entre os visitantes.

SOCIABILIDADE	"POBRE"			BOM
Número de pessoas em grupos	1	2	3	4
Evidência de voluntariado	1	2	3	4
Sentimento de orgulho e propriedade	1	2	3	4
Presença de crianças e idosos	1	2	3	4

CONFORTO E IMAGEM	"POBRE"			BOM
Atratividade geral	1	2	3	4
Sentimento de segurança	1	2	3	4
Limpeza/Qualidade da Manutenção	1	2	3	4
Conforto dos lugares para sentar	1	2	3	4

ACESSO E CONEXÕES	"POBRE"			BOM
Visibilidade a distância	1	2	3	4
Facilidade ao caminhar até o local	1	2	3	4
Acesso ao transporte público	1	2	3	4
Clareza de informações/sinalizações	1	2	3	4

USOS E ATIVIDADES	"POBRE"			BOM
Variedade de lojas/serviços	1	2	3	4
Frequência de eventos comunitários	1	2	3	4
Movimentação geral da área	1	2	3	4
Vitalidade econômica	1	2	3	4

**Tabela 13 | Tabela *Place Game*. Fonte: pps.org, traduzido pela autora, 2023.**

### Etapa 2: envolvimento e análise

Na segunda etapa do Jogo do Lugar, são apresentadas perguntas mais detalhadas, incluindo a solicitação para que o participante conduza entrevistas no espaço, indagando sobre as preferências e sugestões de melhoria. As respostas, como esperado, variam consideravelmente.

1. O que você gosta mais neste lugar?
2. Liste coisas que você faria para melhorar este lugar, que poderiam ser feitas imediatamente e que não custariam muito.
3. Quais mudanças você faria a longo prazo que teriam o maior impacto?
4. Pergunte a alguém que está no "lugar" o que eles gostam nele e o que fariam para melhorá-lo.
5. Quais parcerias locais ou talentos locais você pode identificar que poderiam ajudar a implementar algumas das melhorias propostas?

O *Place Game* pode ser utilizado em diversos espaços públicos, em diferentes cidades e países. O jogo também tem como proposta convidar os

usuários a realizarem suas próprias avaliações e observações sobre um determinado espaço. As observações e ideias registradas podem servir como material bruto para um plano de ativação a curto prazo, visto que há uma ampla diversidade de classificações e respostas. O exercício destaca a dinâmica única de cada espaço público, apresentando funções e características específicas que são distintas para sua região ou comunidade, refletindo a confiança na ideia de que "a comunidade é a especialista". Segundo seus criadores, as pessoas que frequentam um local regularmente são os mais aptos a contribuir para sua transformação.

### **8.3. Aplicação da Ferramenta na Pesquisa**

O presente trabalho teve como intuito demonstrar que metodologias participativas, quando aplicadas de forma interativa com grupos pré-determinados, são capazes de produzir dados quantitativos e qualitativos ricos e com potencial de transformação. Ainda que a sugestão de uso do Diagrama do Lugar indicada por seus criadores tenha sido a de aplicá-lo para avaliar um espaço público específico em questão, essa não foi a abordagem adotada. Tendo em vista a abrangência do trabalho, onde estamos observando os Espaços Públicos Urbanos de Convívio da cidade do Rio de Janeiro, a proposta de aplicação da ferramenta apresentada foi, portanto, mais ampla.

Partimos do princípio de que um espaço "perfeito" deve ter todos os atributos indicados no diagrama facilmente identificáveis, tanto os intangíveis quanto os mensuráveis. Diferentemente do que vemos em muitas dinâmicas, a intenção não foi extrair dos participantes a opinião deles sobre um espaço específico, os aspectos que ele observa ou o que ele considera importante; mas sim, apresentar esses resultados já compilados em forma de diagrama. A ferramenta foi, portanto, o ponto de partida da dinâmica, onde trabalhamos o grau de importância dos atributos dentro de cada segmento. E, para além dos resultados quantitativos, a dinâmica pretendeu observar o comportamento dos participantes enquanto os mesmos colocavam suas visões e opiniões coletivamente, pois acredita-se, assim como PPS, que a comunidade também possui potencial de "especialista". A seguir, cada etapa da Oficina de Cocriação com Usuários será apresentada detalhadamente.

#### 8.4. Estrutura da Oficina

Conforme dito anteriormente, o Diagrama do Lugar foi utilizado como ferramenta nas Oficinas de Cocriação com Usuários. Seu planejamento foi estruturado em doze etapas distintas, cada uma com uma descrição específica e uma estimativa de tempo para execução. A oficina teve duração total estimada de 85 minutos. As atividades principais foram divididas em segmentos de 15 minutos, cada uma focada em um segmento da ferramenta. O objetivo principal da oficina foi promover a participação ativa dos usuários em atividades que exploram diferentes aspectos do ambiente urbano, incluindo sociabilidade, usos e atividades, conforto e imagem, acessos e conexões. O formato das atividades permitiu uma variedade de perspectivas, enriquecendo a discussão e facilitando a coleta de ideias valiosas sobre o espaço urbano em estudo. Ao final da oficina, 10 minutos foram destinados a uma avaliação da experiência pelos participantes, seguida pelo encerramento e agradecimento por sua contribuição.

Planejamento da Oficina de Cocriação com Usuários		
ETAPA	DESCRIÇÃO	TEMPO
01	Apresentação da Oficina	05 min
02	Apresentação da ferramenta – Diagrama do Lugar	10 min
03	Atividade 1 – Sociabilidade (individual)	05 min
04	Atividade 1 – Sociabilidade (em grupo)	10 min
05	Atividade 2 – Usos e Atividades (individual)	05 min
06	Atividade 2 – Usos e Atividades (em grupo)	10 min
07	Atividade 3 – Conforto e Imagem (individual)	05 min
08	Atividade 3 – Conforto e imagem (em grupo)	10 min
09	Atividade 4 – Acessos e Conexões (individual)	05 min
10	Atividade 4 – Acessos e Conexões (em grupo)	10 min
11	Avaliação da experiência pelos participantes	10 min
12	Encerramento e agradecimento	
Tempo total estimado		85 min

**Tabela 14 | Plano da Oficina de Cocriação – Usuários. Fonte: a autora.**



As Atividades 1, 2, 3 e 4 se referem cada uma a um segmento do diagrama: sociabilidade (vermelho), usos e atividades (amarelo), conforto e imagem (verde), e acessos e conexões (azul), respectivamente. Cada atributo-chave foi, portanto, trabalhado separadamente na dinâmica, e em direção circular.



**Figura 24 | Segmentos do Diagrama do Lugar. Fonte: a autora, 2023.**

Primeiro, o segmento a ser trabalhado foi apresentado aos participantes, com um parágrafo de explicação, com o objetivo de introduzir o tópico e estimular os mesmos a refletirem sobre o contexto em questão. Os atributos intangíveis e mensuráveis também foram lidos de maneira breve. A seguir, temos o quadro inicial do segmento ‘Sociabilidade’. Abaixo do parágrafo descritivo, temos a Etapa 2 e, ao lado, a Etapa 3. As mesmas serão apresentadas a seguir.

### ATIVIDADE 1 - sociabilidade

Há algo inconfundivelmente especial em um espaço público que promove a socialização. Quando as pessoas veem amigos, cumprimentam seus vizinhos e se sentem à vontade para interagir com estranhos, costumam sentir um senso mais forte de pertencimento tanto à sua comunidade quanto ao espaço público.

Você identifica esses aspectos no espaço público que você frequenta?

NÃO

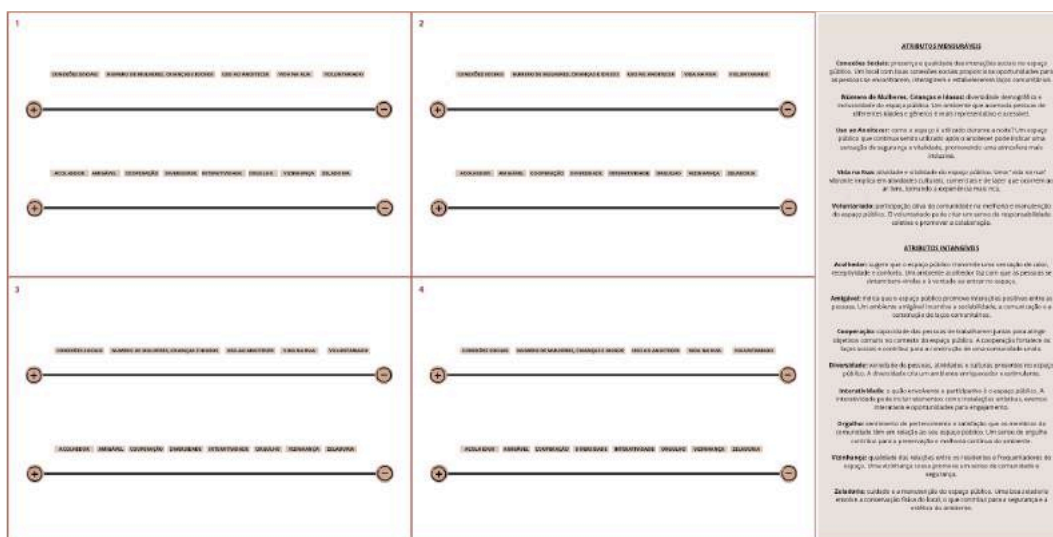
SIM

CONEXÕES SOCIAIS | NÚMERO DE MULHERES, CRIANÇAS E IDOSOS | USO AO ANOITECER | VIDA NA RUA | VOLUNTARIADO

ACOLHEDOR | AMIGÁVEL | COOPERAÇÃO | DIVERSIDADE | INTERATIVIDADE | ORGULHO | VIZINHANÇA | ZELADORIA

**Figura 25 | Quadro da atividade 1 da Oficina. Fonte: a autora, 2023.**

**Etapa 1:** os participantes foram guiados para um quadro com espaços individuais designados. Nestes espaços, os atributos intangíveis e mensuráveis referentes ao segmento em análise foram apresentados de forma linear, sendo cada categoria em uma linha específica, e em ordem alfabética. Abaixo de cada linha de atributos temos um gráfico com o símbolo de positivo (+) e o símbolo de negativo (-) ligados por uma linha. Ao lado dos quadros individuais, temos as definições de todos os aspectos a serem trabalhados, a fim de contribuir para a compreensão dos mesmos. Essas definições foram acrescentadas após os comentários dos participantes da Oficina Piloto.



**Figura 26 | Quadro da Etapa 1 da Atividade 1. Fonte: a autora, 2023.**

A tarefa de cada participante foi ler as definições de cada atributo e organizar esses itens no gráfico positivo-negativo, do aspecto que eles consideravam mais importante para o menos, de acordo com sua percepção.



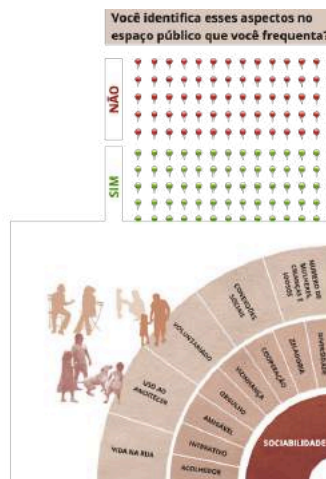
**Figura 27 | Atividade individual dos atributos. Fonte: a autora, 2023.**

Evidentemente que estamos trabalhando apenas com aspectos positivos e necessários para se construir um bom espaço público. O objetivo, entretanto, foi fazer com que os participantes iniciassem uma reflexão sobre o tema. Essa seleção deliberada de aspectos positivos não apenas ressalta as características desejáveis de um espaço público, mas também serve como um ponto de partida para inspirar soluções inovadoras e propostas construtivas. Ao promover essa reflexão, almejamos que os participantes contribuam com ideias valiosas para aprimorar o ambiente urbano, criando, assim, um diálogo positivo e enriquecedor sobre o tema.

Etapa 2: em seguida, o grupo foi convidado a retornar ao quadro inicial e a realizar novamente a atividade anterior, mas desta vez em conjunto. A pesquisadora tomou frente da atividade, atuando como uma mediadora. Juntos, e em comum acordo, os participantes produziram uma hierarquia coletiva dos atributos, reorganizando-os do mais importante para o menos importante. Nesta fase, ocorreu uma interação significativa entre os usuários, com debates e discussões, uma vez que todos tiveram que chegar a um consenso sobre a classificação de cada aspecto.

### ATIVIDADE 1 - sociabilidade

Há algo inconfundivelmente especial em um espaço público que promove a socialização. Quando as pessoas veem amigos, cumprimentam seus vizinhos e se sentem à vontade para interagir com estranhos, costumam sentir um senso mais forte de pertencimento tanto à sua comunidade quanto ao espaço público.



**Figura 28 | Quadro da Etapa 2 da Atividade 1. Fonte: a autora, 2023.**

Etapas 3: por fim, os participantes foram direcionados para a imagem do segmento em questão, localizada no canto inferior direito do quadro inicial. Foi solicitado a cada um que arrastasse os marcadores localizados acima para os respectivos atributos, pensando no espaço público de convívio que eles costumam frequentar. Os marcadores verdes deveriam ser colocados nos atributos que eles identificam nesses espaços e os vermelhos nos que eles sentem falta.

Todas as etapas mencionadas anteriormente foram replicadas nos quatro segmentos do diagrama. Desde a análise inicial até a implementação prática, cada fase foi cuidadosamente aplicada para garantir um processo completo e eficiente. Ao final, um tempo para cada participante falar foi disponibilizado, onde puderam expressar suas impressões sobre a oficina e dar sugestões.



**Figura 30 | Quadros de todas as atividades da Oficina. Fonte: a autora, 2023.**

O Diagrama do Lugar mostrou-se uma ferramenta valiosa durante as Oficinas de Cocriação com Usuários. Ao dar ênfase à participação ativa dos mesmos, a oficina permitiu uma exploração aprofundada de diferentes aspectos do ambiente urbano. O formato das atividades, realizadas em grupos e de maneira individual, possibilitou uma variedade de perspectivas, enriquecendo as discussões e facilitando a coleta de ideias valiosas sobre o espaço urbano em estudo. Cada segmento do diagrama foi abordado separadamente, garantindo uma análise abrangente e uma compreensão profunda de cada atributo-chave. A abordagem estruturada e participativa demonstrou ser eficaz na coleta de percepções valiosas, valorizando o processo de cocriação e contribuindo para uma percepção mais holística e inclusiva do espaço urbano em questão.

## 8.5. Resultados das Oficinas

As Oficinas de Cocriação com Usuários contaram com a participação de 17 voluntários, distribuídos em 5 grupos. A amostragem foi em sua maioria feminina (74%), entretanto a faixa etária variou de 21 a 74 anos. Quanto a escolaridade, 16 possuem ensino superior completo, e a maioria declarou residir em bairros localizados na Zona Sul da cidade.

**Profissões dos participantes:** Designer, Economista, Empresário/a, Engenheiro, Estudante, Historiadora, Pedagoga, Professor, Psicanalista, Psicóloga, Servidor Público e Socióloga.

**Bairros onde moram:** Botafogo, Copacabana Humaitá, Ipanema, Jardim Botânico, Largo do Machado, Leblon, Praça da Bandeira e Recreio dos Bandeirantes.

A duração foi maior do que a previsão, se aproximando de 100 minutos por sessão. Os 17 voluntários assinaram o termo de consentimento declarando estarem cientes dos cuidados éticos envolvendo a pesquisa. Os dados coletados, portanto, serão apresentados a seguir sem que a identidade dos respondentes seja declarada. Vale lembrar aqui que as oficinas utilizaram como base o Diagrama do Lugar, ferramenta composta por 52 atributos, sendo 33 intangíveis e 19 mensuráveis; distribuídos em 4 atributos-chave.



### 8.5.1. Oficina com Usuários 1

A Oficina 1, ao longo dos debates, priorizou o número de mulheres, crianças e idosos, sugerindo uma ênfase na inclusão demográfica e diversidade. As conexões sociais também foram enfatizadas, indicando a importância das interações sociais no espaço público. O valor dos imóveis emergiu como um fator relevante, refletindo as preocupações econômicas e impacto na percepção de segurança. Diversidade, ativo e vital foram considerados elementos essenciais para promover a vitalidade do local. Aspectos práticos, como tipos de aluguel, útil, amigável, acolhedor, seguro, limpo, estatísticas criminais, proximidade com áreas verdes, oferta de meios de transporte, taxa de cobertura de saneamento, caminhabilidade, acessibilidade e atividade do pedestre também foram apontados como relevantes na avaliação da qualidade do espaço público.

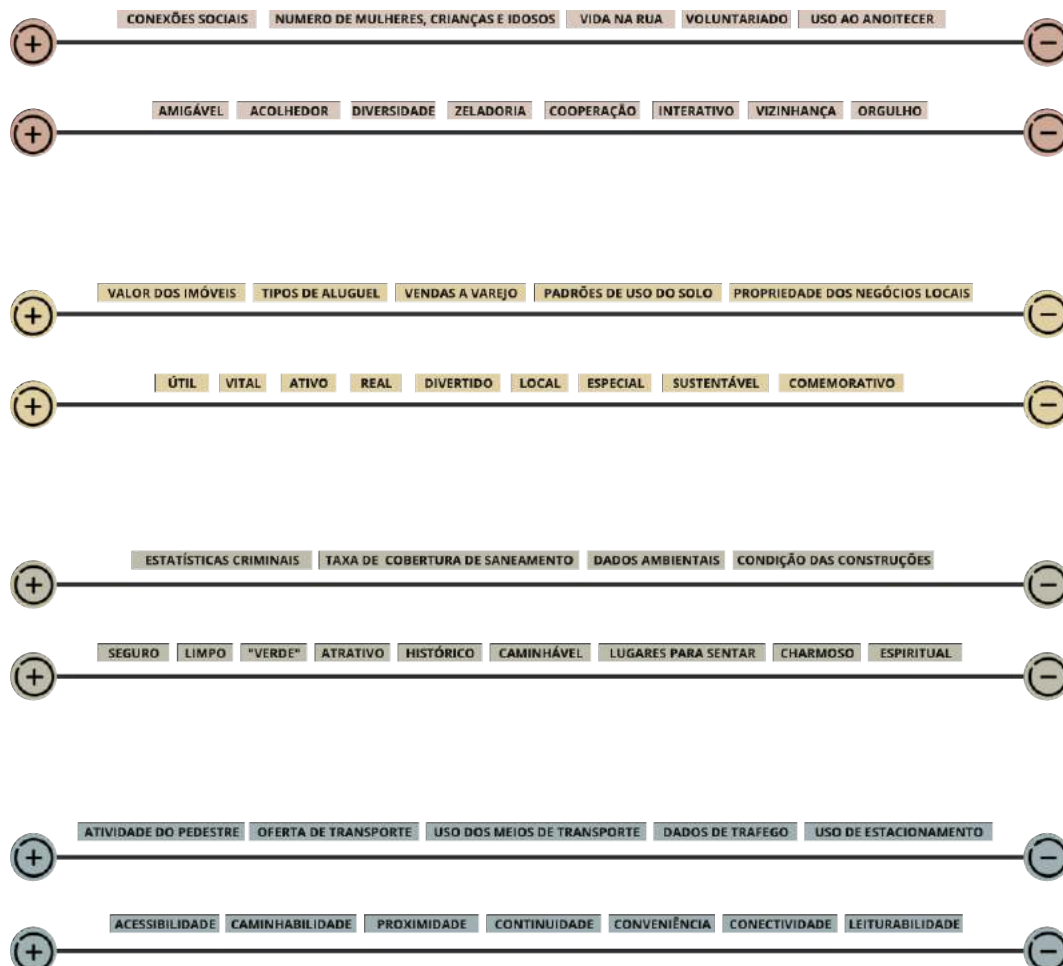
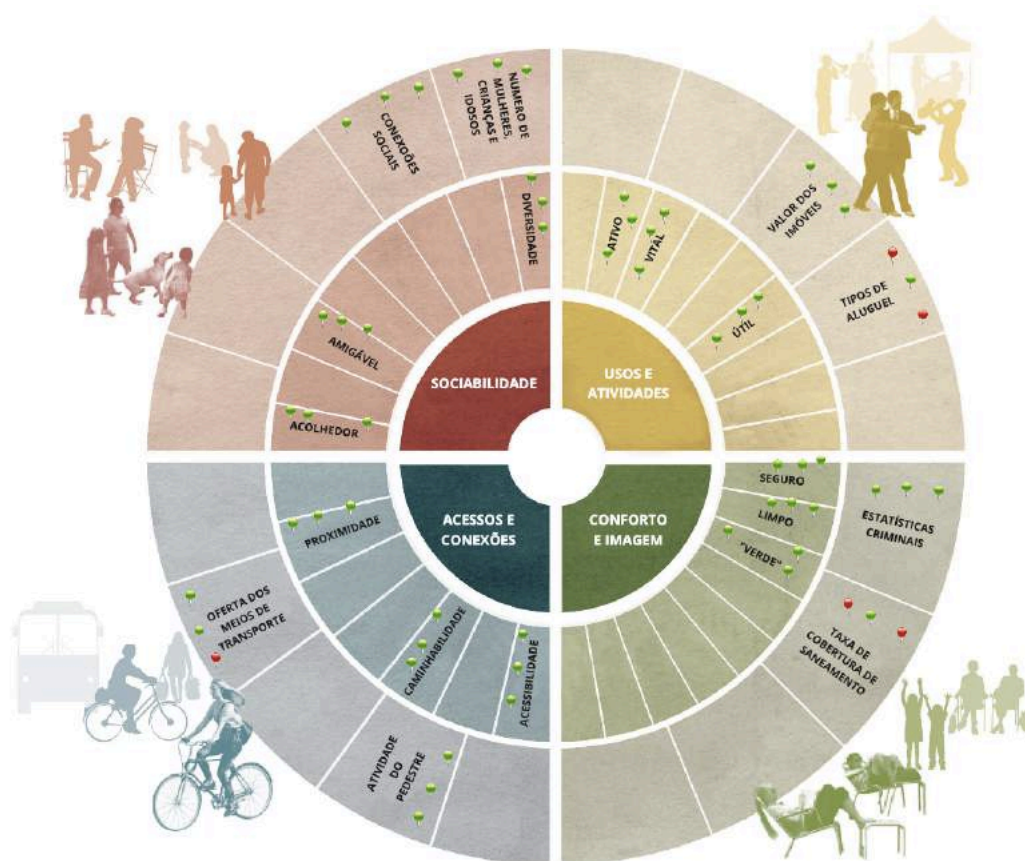


Figura 31 | Atividade 2 – Oficina com Usuários 1. Fonte: a autora, 2023.

Abaixo apresentamos o diagrama síntese da Oficina, com os 2 atributos mensuráveis e os 3 atributos intangíveis considerados mais importantes de cada atributo-chave. Os marcadores foram mantidos no diagrama apresentado a fim de demonstrar presença dos atributos mais bem avaliados nos espaços frequentados pelos respondentes.



**Figura 32 | Síntese – Oficina com Usuários 1. Fonte: a autora, 2023.**

Observou-se que 52,6% das avaliações dos atributos, inicialmente feitas de forma individual, se modificaram durante o debate coletivo. Dos 52 atributos analisados, 11 sofreram 100% de alteração, 16 apresentaram uma modificação de 66,7%, 17 atributos foram ajustados em 33,3% e 8 permaneceram inalterados ao longo do processo de discussão. Esses resultados indicam um impacto significativo do debate coletivo na percepção e avaliação dos atributos em questão, visto que o índice de divergência ficou acima de 50%. A seguir, apresentamos uma tabela com todos os dados coletados na Oficina de Cocriação com Usuários 1. A coluna denominada ‘% de mudança’ demonstra através de gráficos em barra os índices de mudanças de opinião citados.



OF.	QD	TIPO	ATRIBUTO	P1	P2	P3	P4	GRUPO	% DE MUDANÇA		
1	Q1	INT	Acolhedor	4	3	1		2	<div><div>100,0%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q1	INT	Interatividade	3	4	8		6	<div><div>100,0%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q1	INT	Amigável	1	5	2		1	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q1	INT	Orgulho	8	7	6		8	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q1	INT	Vizinhança	5	1	7		7	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q1	INT	Cooperação	2	6	4		5	<div><div>100,0%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q1	INT	Zeladoria	6	2	5		4	<div><div>100,0%</div></div>	66,7%	33,3%
1	Q1	INT	Diversidade	7	8	3		3	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q1	MEN	Vida na rua	5	4	2		3	<div><div>100,0%</div></div>	33,3%	66,7%
1	Q1	MEN	Uso ao anoitecer	4	5	5		5	<div><div>33,3%</div></div>	33,3%	66,7%
1	Q1	MEN	Voluntariado	3	3	4		4	<div><div>66,7%</div></div>	33,3%	66,7%
1	Q1	MEN	Conexões sociais	1	1	3		1	<div><div>33,3%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q1	MEN	Mulheres, crianças e idosos	2	2	1		2	<div><div>33,3%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q2	INT	Divertido	5	2	5		5	<div><div>33,3%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q2	INT	Ativo	2	3	4		3	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q2	INT	Vital	3	5	8		2	<div><div>100,0%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q2	INT	Especial	6	4	1		7	<div><div>100,0%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q2	INT	Real	4	6	6		4	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q2	INT	Útil	1	7	3		1	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q2	INT	Local	8	9	2		6	<div><div>100,0%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q2	INT	Comemorativo	7	8	9		9	<div><div>66,7%</div></div>	33,3%	66,7%
1	Q2	INT	Sustentável	9	1	7		8	<div><div>100,0%</div></div>	66,7%	33,3%
1	Q2	MEN	Propriedade negócios locais	3	5	5		5	<div><div>33,3%</div></div>	66,7%	33,3%
1	Q2	MEN	Padrões de uso do solo	4	4	3		4	<div><div>33,3%</div></div>	66,7%	33,3%
1	Q2	MEN	Valor dos imóveis	1	1	1		1	<div><div>0,0%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q2	MEN	Tipos de aluguel	2	2	2		2	<div><div>0,0%</div></div>	33,3%	66,7%
1	Q2	MEN	Vendas a varejo	5	3	4		3	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q3	INT	Seguro	1	1	1		1	<div><div>0,0%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q3	INT	Limpo	4	2	2		2	<div><div>33,3%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q3	INT	"Verde"	3	3	4		3	<div><div>33,3%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q3	INT	Caminhável	5	5	6		6	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q3	INT	Lugares para sentar	8	6	7		7	<div><div>66,7%</div></div>	66,7%	33,3%
1	Q3	INT	Espiritual	6	9	9		9	<div><div>33,3%</div></div>	33,3%	66,7%
1	Q3	INT	Charmoso	9	8	8		8	<div><div>33,3%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q3	INT	Atrativo	2	7	3		4	<div><div>100,0%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q3	INT	Histórico	7	4	5		5	<div><div>66,7%</div></div>	66,7%	33,3%
1	Q3	MEN	Estatísticas criminais	2	1	1		1	<div><div>33,3%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q3	MEN	Cobertura de saneamento	3	2	2		2	<div><div>33,3%</div></div>	33,3%	66,7%
1	Q3	MEN	Condição das construções	4	4	4		4	<div><div>0,0%</div></div>	66,7%	33,3%
1	Q3	MEN	Dados ambientais	1	3	3		3	<div><div>33,3%</div></div>	66,7%	33,3%
1	Q4	INT	Acessibilidade	1	1	1		1	<div><div>0,0%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q4	INT	Conveniência	7	3	4		5	<div><div>100,0%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q4	INT	Caminhabilidade	2	2	2		2	<div><div>0,0%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q4	INT	Leiturabilidade	4	7	6		7	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q4	INT	Conectividade	6	6	7		6	<div><div>33,3%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q4	INT	Proximidade	3	5	3		3	<div><div>33,3%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q4	INT	Continuidade	5	4	5		4	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q4	MEN	Uso de estacionamentos	5	4	5		5	<div><div>33,3%</div></div>	33,3%	66,7%
1	Q4	MEN	Atividade do pedestre	1	1	1		1	<div><div>0,0%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q4	MEN	Uso dos meios de transporte	4	3	3		3	<div><div>33,3%</div></div>	100,0%	0,0%
1	Q4	MEN	Oferta meios de transporte	2	2	2		2	<div><div>0,0%</div></div>	66,7%	33,3%
1	Q4	MEN	Dados de tráfego	3	5	4		4	<div><div>66,7%</div></div>	33,3%	66,7%

Tabela 15 | Dados coletados na Oficina 1. Fonte: a autora, 2023.



### 8.5.2.Oficina com Usuários 2

Os participantes da Oficina 2 destacaram a inclusão demográfica, com ênfase no número de mulheres, crianças e idosos, refletindo a importância da diversidade populacional. A relevância das conexões sociais também se sobressaiu, indicando o valor atribuído às interações sociais nesse ambiente. O aspecto econômico foi considerado em função do valor dos imóveis, sugerindo uma preocupação com a segurança e prosperidade da região. Elementos que promovem a vitalidade do local, como divertido, ativo e vital, foram identificados como prioritários. As preocupações práticas não foram negligenciadas, abrangendo desde tipos de aluguel até aspectos relacionados à limpeza, segurança, estatísticas criminais, proximidade com áreas verdes, oferta de transporte, cobertura de saneamento, caminhabilidade, acessibilidade e atividade do pedestre.

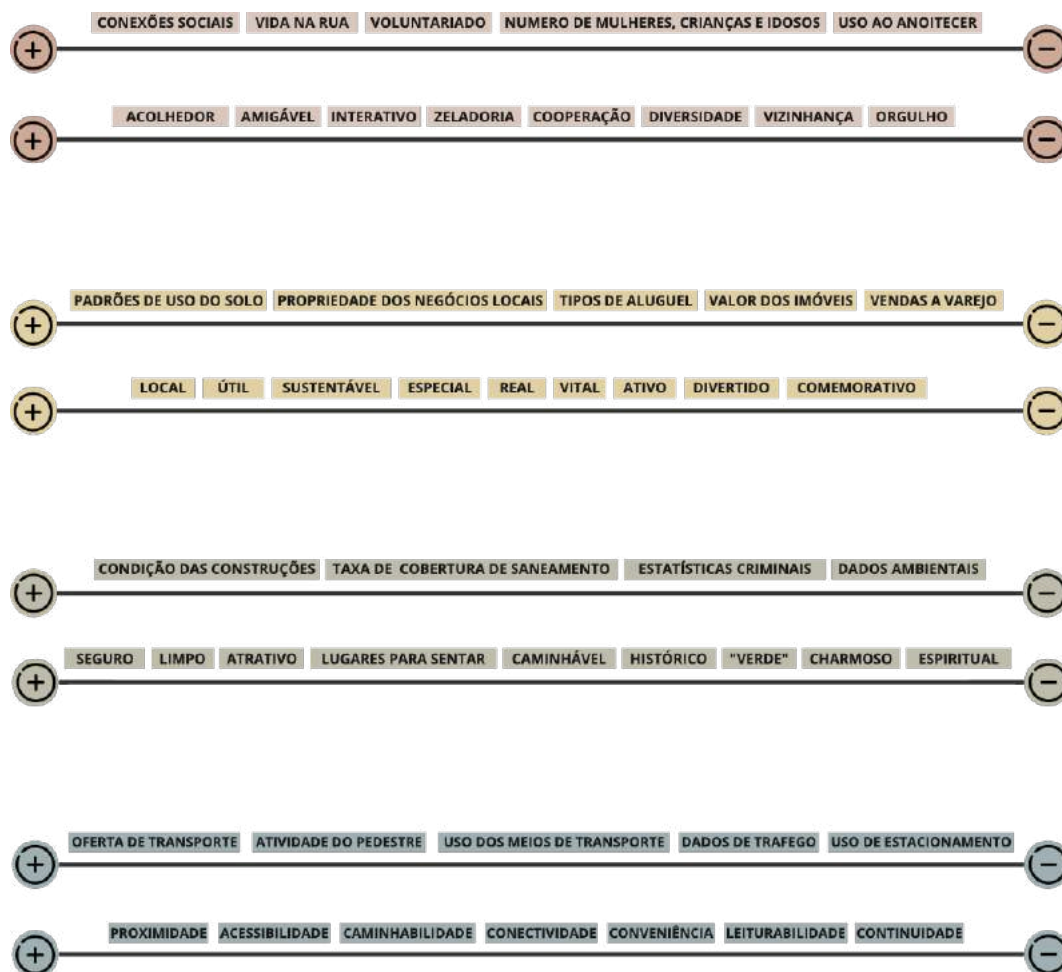
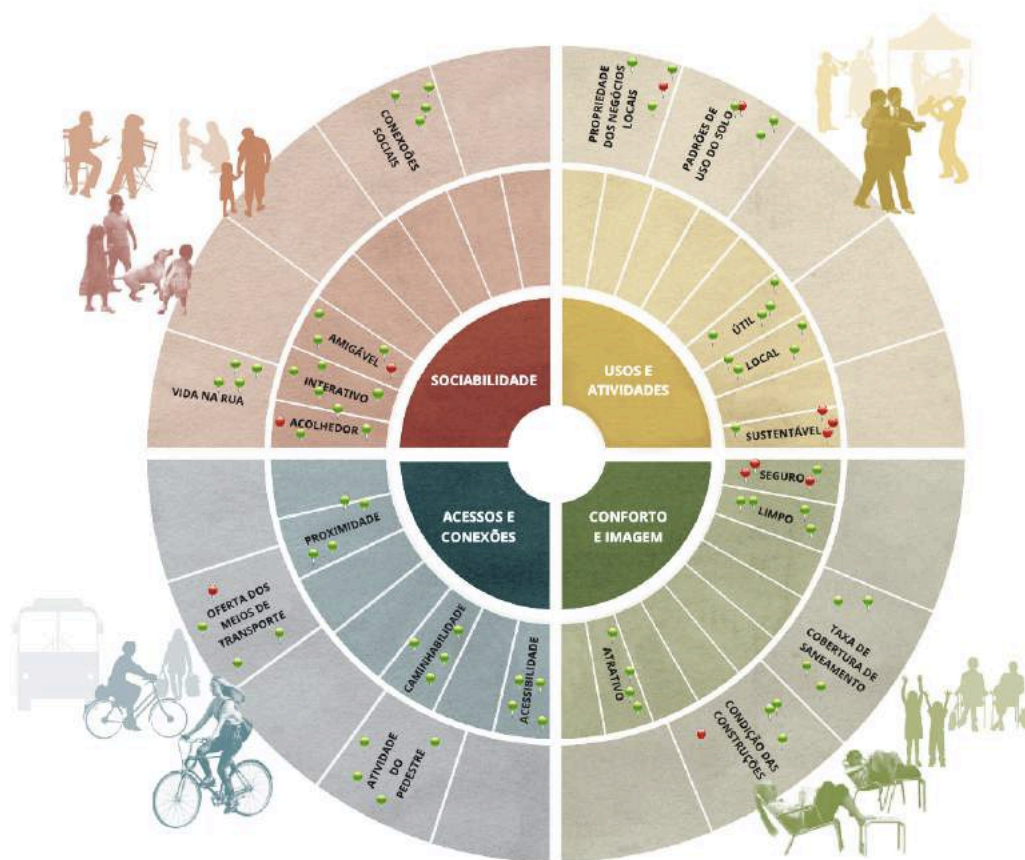


Figura 33 | Atividade 2 – Oficina com Usuários 2. Fonte: a autora, 2023.

Segue abaixo, conforme explicado na Oficina 1, o diagrama síntese da Oficina 2, com os principais atributos intangíveis e mensuráveis, e seus respectivos marcadores.



**Figura 34 | Síntese – Oficina com Usuários 2. Fonte: a autora, 2023.**

Observou-se que 69,7% das avaliações dos atributos, inicialmente feitas de forma individual, se modificaram durante o debate coletivo. Dos 52 atributos analisados, 16 sofreram 100% de alteração, 16 apresentaram uma modificação de 75%, 15 atributos foram ajustados em 50%, 3 em 25% e 2 permaneceram inalterados ao longo do processo de discussão. Esses resultados indicam um impacto significativo do debate coletivo na percepção e avaliação dos atributos em questão, visto que o índice de divergência quase alcançou 70%. A seguir, apresentamos uma tabela com todos os dados coletados na Oficina de Cocriação com Usuários 2. A coluna denominada ‘% de mudança’ demonstra através de gráficos em barra os índices de mudanças de opinião citados.

OF.	QD	TIPO	ATRIBUTO	P1	P2	P3	P4	GRUPO	% DE MUDANÇA		
2	Q1	INT	Acolhedor	4	1	1	4	1	<div><div></div></div> 50,0%	75,0%	25,0%
2	Q1	INT	Interatividade	1	4	3	7	3	<div><div></div></div> 75,0%	100,0%	0,0%
2	Q1	INT	Amigável	5	3	4	1	2	<div><div></div></div> 100,0%	75,0%	25,0%
2	Q1	INT	Orgulho	8	8	7	8	7	<div><div></div></div> 75,0%	25,0%	75,0%
2	Q1	INT	Vizinhança	6	5	8	2	8	<div><div></div></div> 75,0%	75,0%	25,0%
2	Q1	INT	Cooperação	2	2	6	5	5	<div><div></div></div> 75,0%	50,0%	50,0%
2	Q1	INT	Zeladoria	7	6	5	3	4	<div><div></div></div> 100,0%	25,0%	75,0%
2	Q1	INT	Diversidade	3	7	2	6	6	<div><div></div></div> 75,0%	75,0%	25,0%
2	Q1	MEN	Vida na rua	4	2	2	5	2	<div><div></div></div> 50,0%	75,0%	25,0%
2	Q1	MEN	Uso ao anoitecer	5	4	3	4	5	<div><div></div></div> 75,0%	100,0%	0,0%
2	Q1	MEN	Voluntariado	3	5	5	2	3	<div><div></div></div> 75,0%	50,0%	50,0%
2	Q1	MEN	Conexões sociais	1	1	1	1	1	<div><div></div></div> 0,0%	100,0%	0,0%
2	Q1	MEN	Mulheres, crianças e idosos	2	3	4	3	4	<div><div></div></div> 75,0%	50,0%	50,0%
2	Q2	INT	Divertido	8	3	5	8	8	<div><div></div></div> 50,0%	100,0%	0,0%
2	Q2	INT	Ativo	5	8	4	6	7	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
2	Q2	INT	Vital	4	1	8	5	6	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
2	Q2	INT	Especial	7	4	6	7	4	<div><div></div></div> 75,0%	100,0%	0,0%
2	Q2	INT	Real	6	6	7	2	5	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
2	Q2	INT	Útil	3	2	3	3	2	<div><div></div></div> 75,0%	100,0%	0,0%
2	Q2	INT	Local	1	5	1	1	1	<div><div></div></div> 25,0%	100,0%	0,0%
2	Q2	INT	Comemorativo	9	9	9	9	9	<div><div></div></div> 0,0%	75,0%	25,0%
2	Q2	INT	Sustentável	2	7	2	4	3	<div><div></div></div> 100,0%	25,0%	75,0%
2	Q2	MEN	Propriedade negócios locais	2	4	2	4	2	<div><div></div></div> 50,0%	75,0%	25,0%
2	Q2	MEN	Padrões de uso do solo	1	5	1	1	1	<div><div></div></div> 25,0%	75,0%	25,0%
2	Q2	MEN	Valor dos imóveis	5	1	5	2	4	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
2	Q2	MEN	Tipos de aluguel	4	2	3	3	3	<div><div></div></div> 50,0%	50,0%	50,0%
2	Q2	MEN	Vendas a varejo	3	3	4	5	5	<div><div></div></div> 75,0%	25,0%	75,0%
2	Q3	INT	Seguro	2	1	2	1	1	<div><div></div></div> 50,0%	25,0%	75,0%
2	Q3	INT	Limpo	1	3	1	3	2	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
2	Q3	INT	"Verde"	5	6	3	6	7	<div><div></div></div> 100,0%	75,0%	25,0%
2	Q3	INT	Caminhável	3	5	4	7	5	<div><div></div></div> 75,0%	100,0%	0,0%
2	Q3	INT	Lugares para sentar	4	9	5	4	4	<div><div></div></div> 50,0%	25,0%	75,0%
2	Q3	INT	Espiritual	8	7	9	9	9	<div><div></div></div> 50,0%	50,0%	50,0%
2	Q3	INT	Charmoso	6	4	6	8	8	<div><div></div></div> 75,0%	100,0%	0,0%
2	Q3	INT	Atrativo	7	2	7	2	3	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
2	Q3	INT	Histórico	9	8	8	5	6	<div><div></div></div> 100,0%	50,0%	50,0%
2	Q3	MEN	Estatísticas criminais	4	2	2	4	3	<div><div></div></div> 100,0%	75,0%	25,0%
2	Q3	MEN	Cobertura de saneamento	2	3	3	2	2	<div><div></div></div> 50,0%	100,0%	0,0%
2	Q3	MEN	Condição das construções	3	4	4	1	1	<div><div></div></div> 75,0%	75,0%	25,0%
2	Q3	MEN	Dados ambientais	1	1	1	3	4	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
2	Q4	INT	Acessibilidade	1	1	2	2	2	<div><div></div></div> 50,0%	100,0%	0,0%
2	Q4	INT	Conveniência	4	4	7	6	5	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
2	Q4	INT	Caminhabilidade	2	2	3	3	3	<div><div></div></div> 50,0%	100,0%	0,0%
2	Q4	INT	Leiturabilidade	7	7	5	7	6	<div><div></div></div> 100,0%	75,0%	25,0%
2	Q4	INT	Conectividade	3	5	4	4	4	<div><div></div></div> 50,0%	75,0%	25,0%
2	Q4	INT	Proximidade	6	3	1	1	1	<div><div></div></div> 50,0%	100,0%	0,0%
2	Q4	INT	Continuidade	5	6	6	5	7	<div><div></div></div> 100,0%	75,0%	25,0%
2	Q4	MEN	Uso de estacionamentos	4	5	4	5	5	<div><div></div></div> 50,0%	0,0%	100,0%
2	Q4	MEN	Atividade do pedestre	1	1	2	3	2	<div><div></div></div> 75,0%	100,0%	0,0%
2	Q4	MEN	Uso dos meios de transporte	3	3	3	4	3	<div><div></div></div> 25,0%	75,0%	25,0%
2	Q4	MEN	Oferta meios de transporte	2	2	1	1	1	<div><div></div></div> 50,0%	75,0%	25,0%
2	Q4	MEN	Dados de tráfego	5	4	5	2	4	<div><div></div></div> 75,0%	75,0%	25,0%

Tabela 16 | Dados coletados na Oficina 2. Fonte: a autora, 2023.

### 8.5.3. Oficina com Usuários 3

Na Oficina 3, conexões sociais e vida na rua emergiram como aspectos fundamentais, refletindo o desejo por interações sociais dinâmicas e por espaços públicos vibrantes. A zeladoria, representando a manutenção e cuidado do local, foi identificada como crucial para a percepção de um ambiente acolhedor e seguro. A interatividade e os padrões de uso do solo foram enfatizados, sugerindo a importância de espaços que incentivem a participação ativa da comunidade. A propriedade dos negócios locais e a sustentabilidade destacaram-se como fatores que contribuem para a vitalidade econômica e ambiental da região. A atenção à infraestrutura, incluindo saneamento, condição das construções, e a caminhabilidade, evidencia a preocupação com a qualidade geral do ambiente. A segurança, a presença de áreas verdes, e a oferta de transporte foram identificadas como influenciadores da qualidade e a acessibilidade do local.

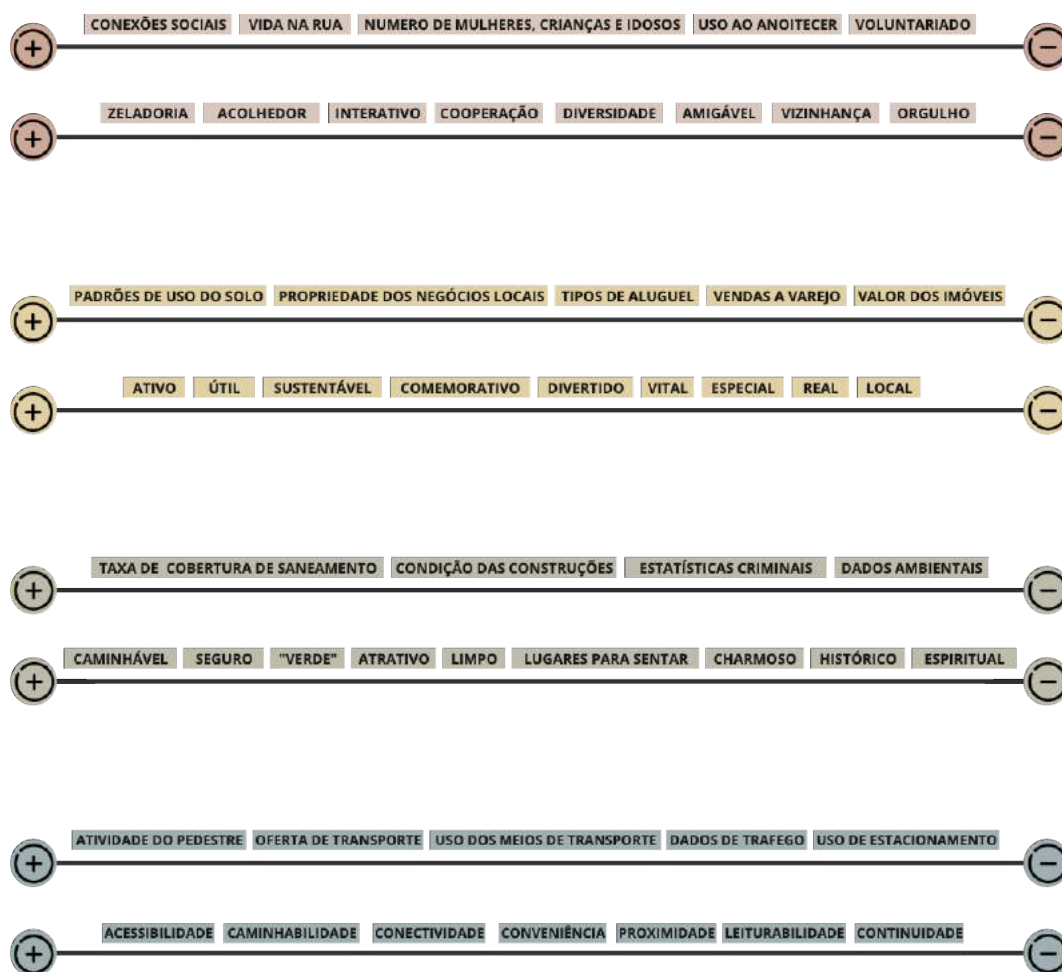
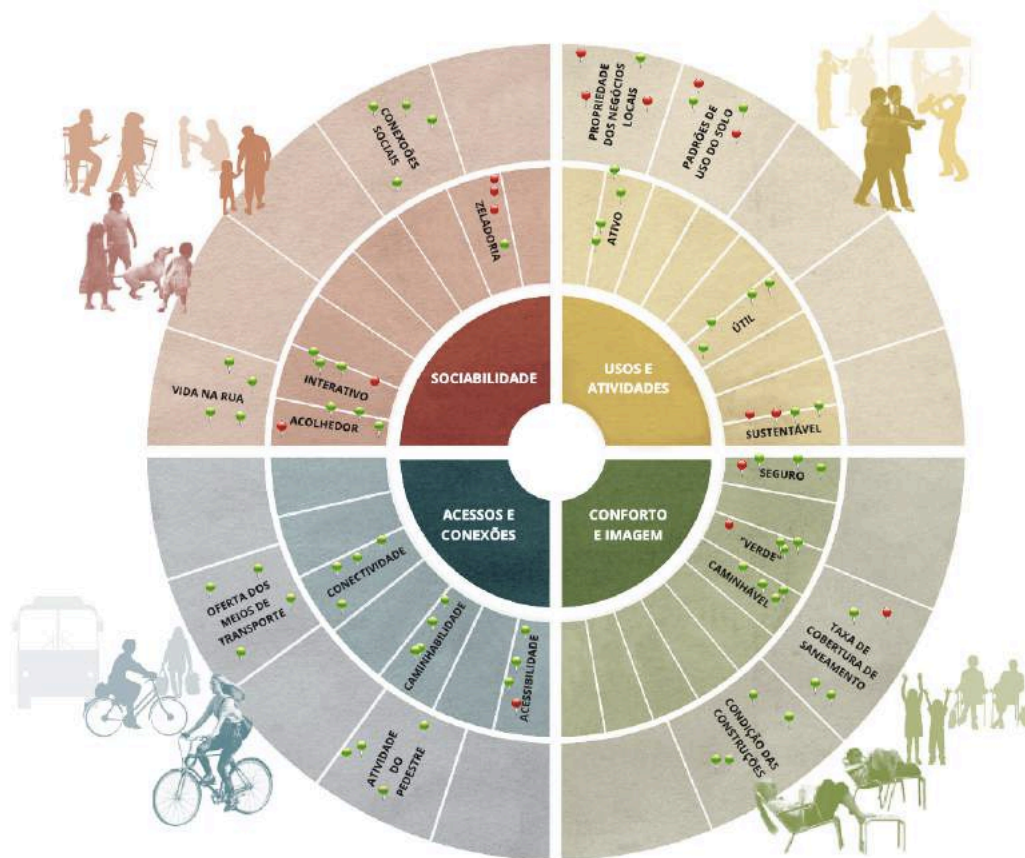


Figura 35 | Atividade 2 – Oficina com Usuários 3. Fonte: a autora, 2023.

Segue abaixo, conforme explicado na Oficina 1, o diagrama síntese da Oficina 3, com os principais atributos intangíveis e mensuráveis, e seus respectivos marcadores.



**Figura 36 | Síntese – Oficina com Usuários 3. Fonte: a autora, 2023.**

Observou-se que 60,1% das avaliações dos atributos, inicialmente feitas de forma individual, se modificaram durante o debate coletivo. Dos 52 atributos analisados, 15 sofreram 100% de alteração, 12 apresentaram uma modificação de 75%, 8 atributos foram ajustados em 50%, 13 em 25% e 4 permaneceram inalterados ao longo do processo de discussão. Esses resultados indicam um impacto significativo do debate coletivo na percepção e avaliação dos atributos em questão, visto que o índice de divergência chegou a 60%. A seguir, apresentamos uma tabela com todos os dados coletados na Oficina de Cocriação com Usuários 3. A coluna denominada '% de mudança' demonstra através de gráficos em barra os índices de mudanças de opinião citados.

OF.	QD	TIPO	ATRIBUTO	P1	P2	P3	P4	GRUPO	% DE MUDANÇA		
3	Q1	INT	Acolhedor	1	1	5	2	2	<div><div></div></div> 75,0%	75,0%	25,0%
3	Q1	INT	Interatividade	2	4	8	7	3	<div><div></div></div> 100,0%	75,0%	25,0%
3	Q1	INT	Amigável	7	3	2	1	6	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
3	Q1	INT	Orgulho	8	8	6	8	7	<div><div></div></div> 100,0%	75,0%	25,0%
3	Q1	INT	Vizinhança	6	6	4	3	8	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
3	Q1	INT	Cooperação	3	7	7	4	4	<div><div></div></div> 75,0%	25,0%	75,0%
3	Q1	INT	Zeladoria	4	2	1	6	1	<div><div></div></div> 75,0%	25,0%	75,0%
3	Q1	INT	Diversidade	5	5	3	5	5	<div><div></div></div> 25,0%	100,0%	0,0%
3	Q1	MEN	Vida na rua	1	2	1	1	2	<div><div></div></div> 75,0%	100,0%	0,0%
3	Q1	MEN	Uso ao anoitecer	5	4	4	2	4	<div><div></div></div> 50,0%	25,0%	75,0%
3	Q1	MEN	Voluntariado	3	5	5	5	5	<div><div></div></div> 25,0%	0,0%	100,0%
3	Q1	MEN	Conexões sociais	2	1	3	4	1	<div><div></div></div> 75,0%	100,0%	0,0%
3	Q1	MEN	Mulheres, crianças e idosos	4	3	2	3	3	<div><div></div></div> 50,0%	100,0%	0,0%
3	Q2	INT	Divertido	4	4	5	3	5	<div><div></div></div> 75,0%	100,0%	0,0%
3	Q2	INT	Ativo	1	1	1	2	1	<div><div></div></div> 25,0%	100,0%	0,0%
3	Q2	INT	Vital	7	6	6	7	6	<div><div></div></div> 50,0%	100,0%	0,0%
3	Q2	INT	Especial	5	3	9	4	7	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
3	Q2	INT	Real	9	5	7	9	8	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
3	Q2	INT	Útil	2	2	2	1	2	<div><div></div></div> 25,0%	100,0%	0,0%
3	Q2	INT	Local	8	8	8	8	9	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
3	Q2	INT	Comemorativo	3	9	4	6	4	<div><div></div></div> 75,0%	100,0%	0,0%
3	Q2	INT	Sustentável	6	7	3	5	3	<div><div></div></div> 75,0%	50,0%	50,0%
3	Q2	MEN	Propriedade negócios locais	4	2	2	2	2	<div><div></div></div> 25,0%	25,0%	75,0%
3	Q2	MEN	Padrões de uso do solo	1	1	1	1	1	<div><div></div></div> 0,0%	50,0%	50,0%
3	Q2	MEN	Valor dos imóveis	5	5	4	5	5	<div><div></div></div> 25,0%	100,0%	0,0%
3	Q2	MEN	Tipos de aluguel	2	3	3	4	3	<div><div></div></div> 50,0%	75,0%	25,0%
3	Q2	MEN	Vendas a varejo	3	4	5	3	4	<div><div></div></div> 75,0%	75,0%	25,0%
3	Q3	INT	Seguro	3	3	3	3	2	<div><div></div></div> 100,0%	75,0%	25,0%
3	Q3	INT	Limpo	4	2	2	4	5	<div><div></div></div> 100,0%	75,0%	25,0%
3	Q3	INT	"Verde"	1	4	4	1	3	<div><div></div></div> 100,0%	75,0%	25,0%
3	Q3	INT	Caminhável	2	5	1	2	1	<div><div></div></div> 75,0%	100,0%	0,0%
3	Q3	INT	Lugares para sentar	5	7	5	5	6	<div><div></div></div> 100,0%	75,0%	25,0%
3	Q3	INT	Espiritual	9	9	9	9	9	<div><div></div></div> 0,0%	0,0%	100,0%
3	Q3	INT	Charmoso	7	6	7	8	7	<div><div></div></div> 50,0%	100,0%	0,0%
3	Q3	INT	Atrativo	6	1	6	6	4	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
3	Q3	INT	Histórico	8	8	8	7	8	<div><div></div></div> 25,0%	25,0%	75,0%
3	Q3	MEN	Estatísticas criminais	3	3	3	3	3	<div><div></div></div> 0,0%	0,0%	100,0%
3	Q3	MEN	Cobertura de saneamento	2	2	1	1	1	<div><div></div></div> 50,0%	75,0%	25,0%
3	Q3	MEN	Condição das construções	1	1	4	4	2	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
3	Q3	MEN	Dados ambientais	4	4	2	2	4	<div><div></div></div> 50,0%	50,0%	50,0%
3	Q4	INT	Acessibilidade	1	1	1	1	1	<div><div></div></div> 0,0%	75,0%	25,0%
3	Q4	INT	Conveniência	3	2	4	4	4	<div><div></div></div> 50,0%	75,0%	25,0%
3	Q4	INT	Caminhabilidade	2	4	2	2	2	<div><div></div></div> 25,0%	100,0%	0,0%
3	Q4	INT	Leiturabilidade	7	6	5	5	6	<div><div></div></div> 75,0%	100,0%	0,0%
3	Q4	INT	Conectividade	5	3	3	3	3	<div><div></div></div> 25,0%	100,0%	0,0%
3	Q4	INT	Proximidade	4	5	6	6	5	<div><div></div></div> 75,0%	100,0%	0,0%
3	Q4	INT	Continuidade	6	7	7	7	7	<div><div></div></div> 25,0%	75,0%	25,0%
3	Q4	MEN	Uso de estacionamentos	5	5	4	5	5	<div><div></div></div> 25,0%	25,0%	75,0%
3	Q4	MEN	Atividade do pedestre	1	1	1	3	1	<div><div></div></div> 25,0%	100,0%	0,0%
3	Q4	MEN	Uso dos meios de transporte	2	2	2	2	3	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
3	Q4	MEN	Oferta meios de transporte	3	3	3	1	2	<div><div></div></div> 100,0%	100,0%	0,0%
3	Q4	MEN	Dados de tráfego	4	4	5	4	4	<div><div></div></div> 25,0%	0,0%	100,0%

Tabela 17 | Dados coletados na Oficina 3. Fonte: a autora, 2023.



#### 8.5.4. Oficina com Usuários 4

De acordo com os participantes da Oficina 4, a noção de orgulho e a atmosfera acolhedora e amigável foram identificadas como fatores que contribuem para a qualidade emocional do espaço. A diversidade de tipos de aluguel e os padrões de uso do solo foram enfatizados, indicando a importância de uma variedade de opções residenciais e uma distribuição eficaz do espaço urbano. A utilidade, a especificidade local e a consideração das estatísticas criminais refletem a preocupação com a segurança. A taxa de cobertura de saneamento e a limpeza foram destacadas como atributos que influenciam diretamente a atratividade do local. A oferta de transporte e o uso eficiente dos meios de transporte foram identificados como cruciais para a acessibilidade, conectividade e continuidade do espaço urbano.

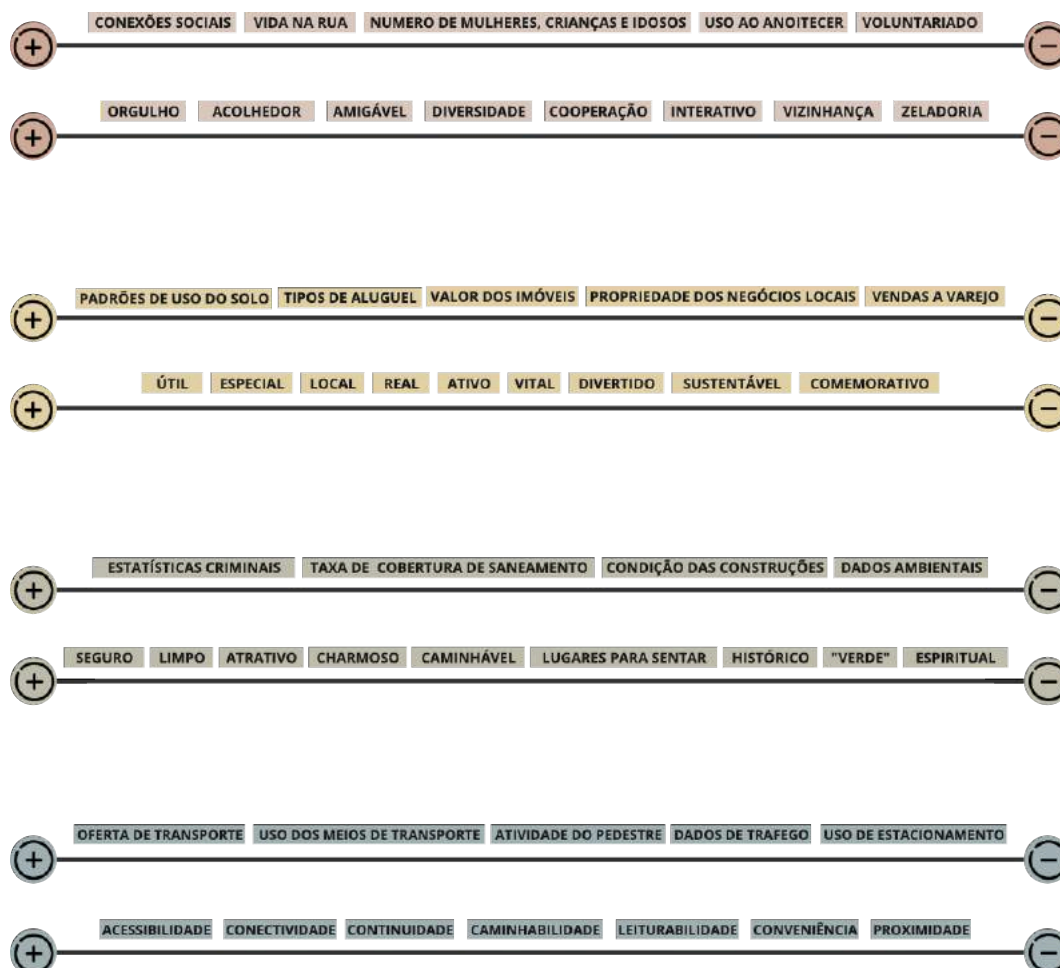
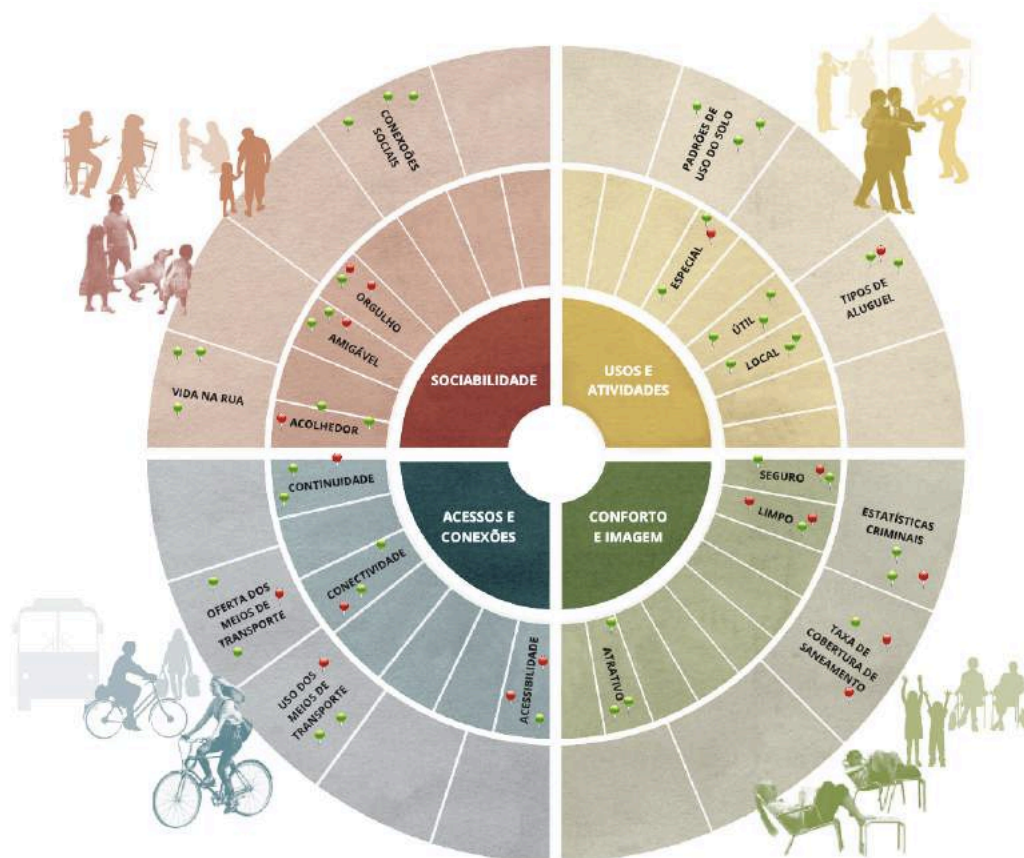


Figura 37 | Atividade 2 – Oficina com Usuários 4. Fonte: a autora, 2023.

Segue abaixo, conforme explicado na Oficina 1, o diagrama síntese da Oficina 4, com os principais atributos intangíveis e mensuráveis, e seus respectivos marcadores.



**Figura 38 | Síntese – Oficina com Usuários 4. Fonte: a autora, 2023.**

Observou-se que 62,2% das avaliações dos atributos, inicialmente feitas de forma individual, se modificaram durante o debate coletivo. Dos 52 atributos analisados, 13 sofreram 100% de alteração, 23 apresentaram uma modificação de 66,7%, 12 atributos foram ajustados em 33,3% e 4 permaneceram inalterados ao longo do processo de discussão. Esses resultados indicam um impacto significativo do debate coletivo na percepção e avaliação dos atributos em questão, visto que o índice de divergência ficou acima de 60%. A seguir, apresentamos uma tabela com todos os dados coletados na Oficina de Cocriação com Usuários 4. A coluna denominada ‘% de mudança’ demonstra através de gráficos em barra os índices de mudanças de opinião citados.





OF.	QD	TIPO	ATRIBUTO	P1	P2	P3	P4	GRUPO	% DE MUDANÇA		
4	Q1	INT	Acolhedor	1	3	1		2	<div><div>100,0%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q1	INT	Interatividade	6	4	5		6	<div><div>66,7%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q1	INT	Amigável	2	2	8		3	<div><div>100,0%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q1	INT	Orgulho	3	5	6		1	<div><div>100,0%</div></div>	33,3%	66,7%
4	Q1	INT	Vizinhança	8	6	4		7	<div><div>100,0%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q1	INT	Cooperação	5	8	3		5	<div><div>66,7%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q1	INT	Zeladoria	7	1	7		8	<div><div>100,0%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q1	INT	Diversidade	4	7	2		4	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q1	MEN	Vida na rua	4	3	3		2	<div><div>100,0%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q1	MEN	Uso ao anoitecer	1	4	5		4	<div><div>66,7%</div></div>	33,3%	66,7%
4	Q1	MEN	Voluntariado	5	5	4		5	<div><div>33,3%</div></div>	33,3%	66,7%
4	Q1	MEN	Conexões sociais	2	1	1		1	<div><div>33,3%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q1	MEN	Mulheres, crianças e idosos	3	2	2		3	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q2	INT	Divertido	7	3	9		7	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q2	INT	Ativo	2	1	5		5	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q2	INT	Vital	3	9	6		6	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q2	INT	Especial	4	4	2		2	<div><div>66,7%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q2	INT	Real	6	6	4		4	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q2	INT	Útil	1	2	1		1	<div><div>33,3%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q2	INT	Local	8	5	3		3	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q2	INT	Comemorativo	9	8	8		9	<div><div>66,7%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q2	INT	Sustentável	5	7	7		8	<div><div>100,0%</div></div>	0,0%	100,0%
4	Q2	MEN	Propriedade negócios locais	1	4	4		4	<div><div>33,3%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q2	MEN	Padrões de uso do solo	2	1	2		1	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q2	MEN	Valor dos imóveis	3	3	1		3	<div><div>33,3%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q2	MEN	Tipos de aluguel	5	5	3		2	<div><div>100,0%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q2	MEN	Vendas a varejo	4	2	5		5	<div><div>66,7%</div></div>	33,3%	66,7%
4	Q3	INT	Seguro	1	2	1		1	<div><div>33,3%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q3	INT	Limpo	2	3	2		2	<div><div>33,3%</div></div>	33,3%	66,7%
4	Q3	INT	"Verde"	8	8	8		8	<div><div>0,0%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q3	INT	Caminhável	4	5	4		5	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q3	INT	Lugares para sentar	6	4	7		6	<div><div>66,7%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q3	INT	Espiritual	9	9	9		9	<div><div>0,0%</div></div>	0,0%	100,0%
4	Q3	INT	Charmoso	5	7	5		4	<div><div>100,0%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q3	INT	Atrativo	3	1	3		3	<div><div>33,3%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q3	INT	Histórico	7	6	6		7	<div><div>66,7%</div></div>	33,3%	66,7%
4	Q3	MEN	Estatísticas criminais	1	1	1		1	<div><div>0,0%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q3	MEN	Cobertura de saneamento	2	2	3		2	<div><div>33,3%</div></div>	33,3%	66,7%
4	Q3	MEN	Condição das construções	3	3	2		3	<div><div>33,3%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q3	MEN	Dados ambientais	4	4	4		4	<div><div>0,0%</div></div>	0,0%	100,0%
4	Q4	INT	Acessibilidade	1	3	1		1	<div><div>33,3%</div></div>	33,3%	66,7%
4	Q4	INT	Conveniência	3	1	3		6	<div><div>100,0%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q4	INT	Caminhabilidade	5	4	2		4	<div><div>66,7%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q4	INT	Leiturabilidade	6	7	6		5	<div><div>100,0%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q4	INT	Conectividade	2	5	4		2	<div><div>66,7%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q4	INT	Proximidade	4	2	5		7	<div><div>100,0%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q4	INT	Continuidade	7	6	7		3	<div><div>100,0%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q4	MEN	Uso de estacionamentos	5	5	4		5	<div><div>33,3%</div></div>	33,3%	66,7%
4	Q4	MEN	Atividade do pedestre	3	4	1		3	<div><div>66,7%</div></div>	100,0%	0,0%
4	Q4	MEN	Uso dos meios de transporte	2	1	3		2	<div><div>66,7%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q4	MEN	Oferta meios de transporte	1	2	2		1	<div><div>66,7%</div></div>	66,7%	33,3%
4	Q4	MEN	Dados de tráfego	4	3	5		4	<div><div>66,7%</div></div>	33,3%	66,7%

Tabela 18 | Dados coletados na Oficina 4. Fonte: a autora, 2023.

### 8.5.5. Oficina com Usuários 5

Na quinta e última Oficina, a atmosfera acolhedora e amigável, juntamente com a interatividade, destacaram-se como elementos cruciais para promover um ambiente urbano agradável. A consideração dos padrões de uso do solo e a propriedade dos negócios locais sugeriram a importância de um planejamento urbano eficiente e uma economia local próspera. A atividade constante, a utilidade e a vitalidade do espaço refletem a aspiração por um ambiente urbano animado e funcional. A atenção às estatísticas criminais, condição das construções e medidas de segurança sublinha a busca por um espaço seguro e protegido. A ênfase na caminhabilidade, limpeza e atividade do pedestre apontaram para a criação de um ambiente urbano limpo, propício para atividades a pé. Por fim, a oferta de transporte, a acessibilidade e a conectividade foram pontuadas como elementos fundamentais para a integração de um espaço urbano com a cidade.

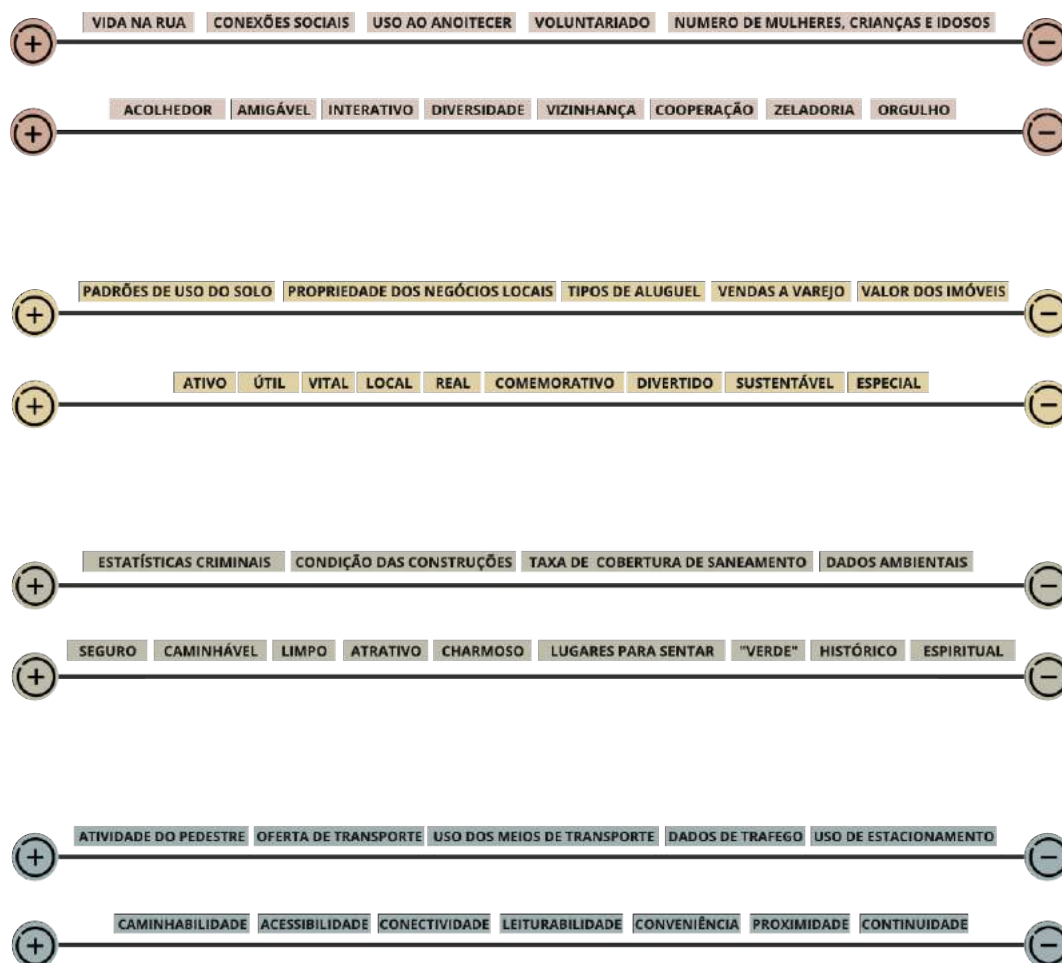
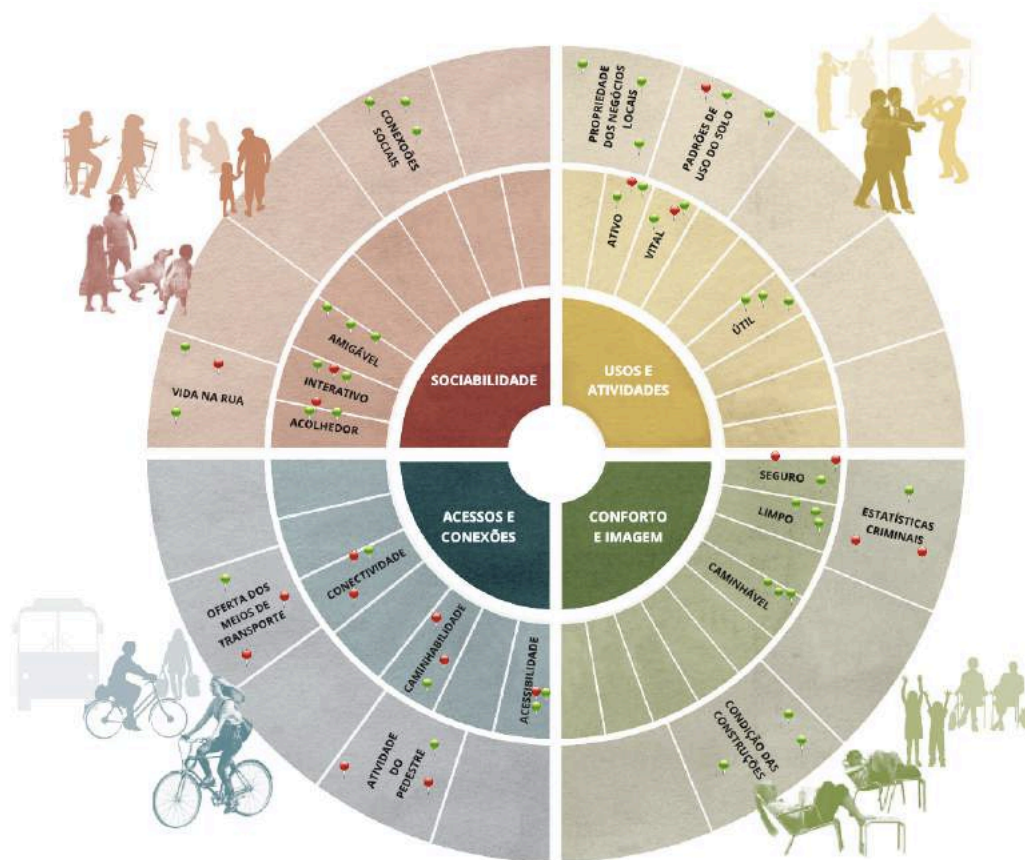


Figura 39 | Atividade 2 – Oficina com Usuários 5. Fonte: a autora, 2023.

Segue abaixo, conforme explicado na Oficina 1, o diagrama síntese da Oficina 5, com os principais atributos intangíveis e mensuráveis, e seus respectivos marcadores.



**Figura 40 | Síntese – Oficina com Usuários 5. Fonte: a autora, 2023.**

Observou-se que 67,9% das avaliações dos atributos, inicialmente feitas de forma individual, se modificaram durante o debate coletivo. Dos 52 atributos analisados, 20 sofreram 100% de alteração, 18 apresentaram uma modificação de 66,7%, 10 atributos foram ajustados em 33,3% e 4 permaneceram inalterados ao longo do processo de discussão. Esses resultados indicam um impacto significativo do debate coletivo na percepção e avaliação dos atributos em questão, visto que o índice de divergência ficou acima de 65%. A seguir, apresentamos uma tabela com todos os dados coletados na Oficina de Cocriação com Usuários 5. A coluna denominada ‘% de mudança’ demonstra através de gráficos em barra os índices de mudanças de opinião citados.























































OF.	QD	TIPO	ATRIBUTO	P1	P2	P3	P4	GRUPO	% DE MUDANÇA		
5	Q1	INT	Acolhedor	3	1	2		1	 66,7%	66,7%	33,3%
5	Q1	INT	Interatividade	4	5	1		3	 100,0%	66,7%	33,3%
5	Q1	INT	Amigável	1	2	5		2	 66,7%	100,0%	0,0%
5	Q1	INT	Orgulho	8	8	4		8	 33,3%	66,7%	33,3%
5	Q1	INT	Vizinhança	7	6	3		5	 100,0%	66,7%	33,3%
5	Q1	INT	Cooperação	5	3	7		6	 100,0%	0,0%	100,0%
5	Q1	INT	Zeladoria	6	4	8		7	 100,0%	0,0%	100,0%
5	Q1	INT	Diversidade	2	7	6		4	 100,0%	66,7%	33,3%
5	Q1	MEN	Vida na rua	2	1	1		1	 33,3%	66,7%	33,3%
5	Q1	MEN	Uso ao anoitecer	3	3	2		3	 33,3%	0,0%	100,0%
5	Q1	MEN	Voluntariado	4	5	5		4	 66,7%	0,0%	100,0%
5	Q1	MEN	Conexões sociais	1	4	3		2	 100,0%	100,0%	0,0%
5	Q1	MEN	Mulheres, crianças e idosos	5	2	4		5	 66,7%	66,7%	33,3%
5	Q2	INT	Diversão	4	5	3		7	 100,0%	66,7%	33,3%
5	Q2	INT	Ativo	1	1	1		1	 0,0%	66,7%	33,3%
5	Q2	INT	Vital	2	4	4		3	 100,0%	66,7%	33,3%
5	Q2	INT	Especial	8	9	6		9	 66,7%	33,3%	66,7%
5	Q2	INT	Real	5	3	8		5	 66,7%	100,0%	0,0%
5	Q2	INT	Útil	6	2	5		2	 66,7%	100,0%	0,0%
5	Q2	INT	Local	7	6	7		4	 100,0%	66,7%	33,3%
5	Q2	INT	Comemorativo	9	8	2		6	 100,0%	0,0%	100,0%
5	Q2	INT	Sustentável	3	7	9		8	 100,0%	33,3%	66,7%
5	Q2	MEN	Propriedade negócios locais	2	3	4		2	 66,7%	100,0%	0,0%
5	Q2	MEN	Padrões de uso do solo	1	1	1		1	 0,0%	66,7%	33,3%
5	Q2	MEN	Valor dos imóveis	5	4	3		4	 66,7%	0,0%	100,0%
5	Q2	MEN	Tipos de aluguel	4	2	2		3	 100,0%	0,0%	100,0%
5	Q2	MEN	Vendas a varejo	3	5	5		5	 33,3%	66,7%	33,3%
5	Q3	INT	Seguro	2	2	2		1	 100,0%	33,3%	66,7%
5	Q3	INT	Limpo	1	7	3		3	 66,7%	100,0%	0,0%
5	Q3	INT	"Verde"	7	8	8		7	 66,7%	66,7%	33,3%
5	Q3	INT	Caminhável	4	3	1		2	 100,0%	100,0%	0,0%
5	Q3	INT	Lugares para sentar	6	4	6		6	 33,3%	100,0%	0,0%
5	Q3	INT	Espiritual	9	9	9		9	 0,0%	33,3%	66,7%
5	Q3	INT	Charmoso	5	6	5		5	 33,3%	100,0%	0,0%
5	Q3	INT	Atrativo	3	1	4		4	 66,7%	100,0%	0,0%
5	Q3	INT	Histórico	8	5	7		8	 66,7%	0,0%	100,0%
5	Q3	MEN	Estatísticas criminais	2	1	1		1	 33,3%	33,3%	66,7%
5	Q3	MEN	Cobertura de saneamento	3	2	2		3	 66,7%	100,0%	0,0%
5	Q3	MEN	Condição das construções	1	3	4		2	 100,0%	100,0%	0,0%
5	Q3	MEN	Dados ambientais	4	4	3		4	 33,3%	33,3%	66,7%
5	Q4	INT	Acessibilidade	1	2	1		2	 66,7%	66,7%	33,3%
5	Q4	INT	Conveniência	4	7	3		5	 100,0%	66,7%	33,3%
5	Q4	INT	Caminhabilidade	2	3	5		1	 100,0%	33,3%	66,7%
5	Q4	INT	Leiturabilidade	5	1	6		4	 100,0%	33,3%	66,7%
5	Q4	INT	Conectividade	3	5	2		3	 66,7%	33,3%	66,7%
5	Q4	INT	Proximidade	6	4	4		6	 66,7%	33,3%	66,7%
5	Q4	INT	Continuidade	7	6	7		7	 33,3%	66,7%	33,3%
5	Q4	MEN	Uso de estacionamentos	5	5	5		5	 0,0%	66,7%	33,3%
5	Q4	MEN	Atividade do pedestre	1	3	1		1	 33,3%	33,3%	66,7%
5	Q4	MEN	Uso dos meios de transporte	4	2	4		3	 100,0%	33,3%	66,7%
5	Q4	MEN	Oferta meios de transporte	3	1	3		2	 100,0%	33,3%	66,7%
5	Q4	MEN	Dados de tráfego	2	4	2		4	 66,7%	33,3%	66,7%

Tabela 19 | Dados coletados na Oficina 5. Fonte: a autora, 2023.

## 8.6. Considerações do Capítulo

O capítulo teve como propósito apresentar o Diagrama do Lugar, ferramenta de pesquisa selecionada para coletar os dados quantitativos e qualitativos necessários para responder as questões levantadas durante o trabalho. É uma ferramenta que, combinada aos encontros de cocriação realizados em grupos pré-selecionados, teve grande potencial para produzir bons resultados. A dinâmica dos debates coletivos teve grande impacto nas atividades individuais, evidenciando a abertura para diferentes perspectivas e a capacidade de adaptação das opiniões durante as discussões. A observação de mudanças nas avaliações individuais destaca a riqueza do processo participativo, onde a troca de ideias e experiências molda a compreensão coletiva do ambiente urbano, demonstrando sua relevância diante do diálogo coletivo e evidenciando a complexidade envolvida na criação de espaços públicos urbanos inclusivos e atrativos.

As cinco oficinas realizadas proporcionaram uma visão abrangente e multifacetada das prioridades e preocupações dos participantes em relação ao ambiente urbano. Em todas as sessões, destacou-se atenção para mulheres, crianças e idosos, evidenciando a importância da diversidade populacional. A ênfase nas conexões sociais e interações no espaço público reflete a valorização do tecido social e comunitário. O valor dos imóveis emergiu como um indicador crucial, representando preocupações econômicas e seu impacto na percepção de segurança e prosperidade. Temas como zeladoria, interatividade, padrões de uso do solo e propriedade de negócios locais ganharam destaque. A atenção à infraestrutura, segurança, presença de áreas verdes e oferta de transporte indicam uma abordagem abrangente na avaliação. Enfatizaram também elementos emocionais, como orgulho e atmosfera acolhedora, ressaltando a importância de aspectos subjetivos na experiência urbana.

Para concluir, e para justificar mais uma vez a decisão em usar o Diagrama do Lugar desenvolvido pelo PPS, segue abaixo um dos comentários encontrado no site de um de seus estagiários, descrevendo a sua experiência com a ferramenta e evidenciando a potencialidade que a mesma possui:

Criação de lugares. É um processo, uma forma de pensar, um apelo à ação estimulante e poderoso. É uma visão de como elevar a vida comunitária em todo o mundo, iniciando um espaço público de cada vez. Como um conceito vivo e em evolução, Placemaking é emocionante – e também desafiador para explicar e compreender.

O que torna um ótimo local público? São os edifícios, enquadrando a ação com formas arquitetônicas grandiosas? Talvez sejam os mercados, cafés nas calçadas e parques bem frequentados em um dia quente. Ou talvez o que faz um lugar prosperar sejam as pessoas que lhe conferem carácter e identidade.

Na sua simplicidade, é surpreendentemente claro para mim agora que os grandes espaços públicos são o resultado da interação consciente de todos estes fatores. Os espaços públicos são o coração das megacidades e das aldeias pitorescas, aquelas zonas unificadoras onde as pessoas e os lugares se encontram e interagem com energia harmonizadora. Precisamos ser administradores desses espaços porque eles significam muito mais do que apenas algumas cadeiras coloridas. Obrigado, PPS, por me mostrar como.

(AMY TOMASSO. Fonte: [pps.org/article/final-reflection-of-a-pps-intern-how-to-turn-a-place-around](https://pps.org/article/final-reflection-of-a-pps-intern-how-to-turn-a-place-around), traduzido pela autora, 2023)

## 9

**OFICINAS DE COCRIAÇÃO COM ESPECIALISTAS**

Tal como acontece com o design sensível a valores, a escultura em pedra tem a ver com transformação. Com pedras, não é possível ver ou tocar a pedra em sua totalidade. De qualquer ponto de vista, de todos os pontos de vista, algo está oculto. No entanto, é necessário agir, para deixar uma marca. Um leve toque na pedra reverbera por toda parte. Fazer pequenas coisas pode ter grandes impactos. As marcas que você faz na pedra trazem consigo uma impressão da ferramenta e uma impressão do escultor. O usuário da ferramenta, a ferramenta e o artefato são inseparáveis. Olhe com atenção, pacientemente, antes de agir. O material removido da pedra não pode ser recolocado. A resposta a uma ação incompleta ou equivocada é agir novamente, de maneira renovada. Embora a forma externa da pedra mude, os elementos centrais permanecem. É possível reconhecer quando a escultura está resolvida, mas não ser capaz de falar sobre essa resolução com palavras.

Batya Friedman

**9.1. Introdução**

Buscando metodologias que atendessem as necessidades da pesquisa, o Design Sensível ao Valor (DSV) se apresentou como uma abordagem bastante alinhada aos aspectos entendidos como relevantes, baseada em valores de importância ética no projeto de novas tecnologias. Desenvolvida originalmente por Batya Friedman e colegas da Universidade de Washington, leva em conta os seres humanos de uma maneira sistemática e com princípios em todo o processo de Design. O DSV se preocupa em especial com os valores relacionados ao bem-estar, dignidade, justiça e direitos humanos.

O Design Sensível ao Valor baseia-se em um conjunto básico de compromissos teóricos. Alguns interagem com tecnologia (ferramentas e tecnologia), alguns com seres humanos e sociedades, humanos e não humanos (partes interessadas), alguns com valores (valores humanos; tensões de valor), e alguns à sua inter-relação (postura interacional). Finalmente, outros falam da prática de design (metodologia tripartida; tecnologia co-envolvente e estrutura social; design de vida útil múltipla; progresso, não perfeição). Esses compromissos devem ser entendidos como mutuamente constitutivos. Juntos, os compromissos esclarecem a relação humana com a tecnologia e definem o palco para o Design. (FRIEDMAN; HENDRY, 2019, p. 19 – traduzido pela autora)

Segundo Friedman e Hendry, desde as suas primeiras concepções, o DSV procurou enfatizar valores morais e éticos, mas fazê-lo dentro da complexidade da vida social e com o reconhecimento de como a cultura e o contexto implicam a compreensão e a experiência das pessoas em relação aos danos e injustiças. Uma década depois, os autores expandiram a discussão de valores dentro do DSV para enfatizar o que é importante para as pessoas na vida delas.

A equipe coordenada por Batya então se concentrou em desenvolver um método que auxiliasse na investigação de valores envolvendo o Design de Tecnologia. É importante ressaltar que os métodos de DSV são frequentemente usados juntos para atingir objetivos de pesquisa e design. A partir dessa premissa, foi criada uma ferramenta que pudesse colocar os Designers em uma posição capaz de visualizar melhor os muitos atores, diretos e indiretos, e seus respectivos relacionamentos diante dos processos de projeto: “Apresentando os *Envisioning Cards*: um kit de ferramentas versátil para atender aos Valores Humanos no processo de Design” (FRIEDMAN, HENDRY, 2012).

## 9.2. Os Cartões de Previsão (*Envisioning Cards*)

Os Cartões de Previsão (*Envisioning Cards*)<sup>56</sup> foram desenvolvidos pelo laboratório de pesquisa denominado Design Sensível ao Valor (*Value Sensitive Design*), da Escola de Informação da Universidade de Washington e podem ser usados para ideação, codesign, crítica heurística, avaliação e outras finalidades.

Ferramentas como os Cartões de Previsão refletem e sintetizam uma variedade de métodos bem estabelecidos em Design Sensível a Valores. Em última análise, o Design Sensível ao Valor requer que ampliemos as metas e critérios para julgar a qualidade dos sistemas tecnológicos para incluir aqueles que promovem o florescimento humano. (Fonte: [envisioningcards.com](http://envisioningcards.com) — traduzido pela autora)

Os criadores defendem que é importante prever a influência a longo prazo das novas tecnologias sobre a sociedade e seus possíveis problemas sistêmicos e, por isso, desenvolveram esse conjunto de cartas capazes de evocar discussões de tais preocupações no contexto da prática do Design. Segundo eles, os Designers costumam se concentrar no contexto imediato de uso de um produto, mas raramente possuem tempo para considerar os efeitos indiretos e de longo prazo de suas tecnologias.

---

<sup>56</sup> Foram encontrados diversos significados e sentidos para a palavra *Envisioning*. De acordo com os conceitos da ferramenta, sempre relacionados a uma antecipação de problemas futuros, optou-se por utilizar a palavra Previsão como a tradução mais aproximada.



Então, levantam alguns questionamentos:

- Como um produto será usado pela pessoa que o compra?
- Como o uso do produto afetará a família e os vizinhos do usuário?
- Se o uso do produto se tornar comum, como isso afetará a sociedade?
- Como culturas diferentes adaptarão o produto às suas necessidades?
- O que acontece com o produto depois de jogado fora?

Os cartões podem ser adaptados a uma ampla variedade de situações e usos. Você pode apenas passar algum tempo visualizando cada um dos cartões, por exemplo, e ao folhear o baralho você pode se deparar com temas bastante familiares ou um tanto quanto desconhecidos, já que o mesmo cobre inúmeras questões e preocupações relacionadas ao Design de Sistemas Interativos para uso Humano.

O baralho original era composto por 32 cartões divididos em 4 naipes. Em 2018 mais um naipe com 12 cartões foi acrescentado ao conjunto, além do acréscimo de mais um cartão de um naipe já existente. O conjunto atualmente é composto então por 45 cartões e 5 naipes. Vale destacar que dos 32 cartões originais, 4 estão em branco, com o intuito de incentivar a criação de temas mais específicos envolvendo a pesquisa em questão. “Escolha uma imagem ou foto evocativa e combine-a com um título, tema e atividade de design que suporte a sua questão”, sugerem os criadores.<sup>57</sup>

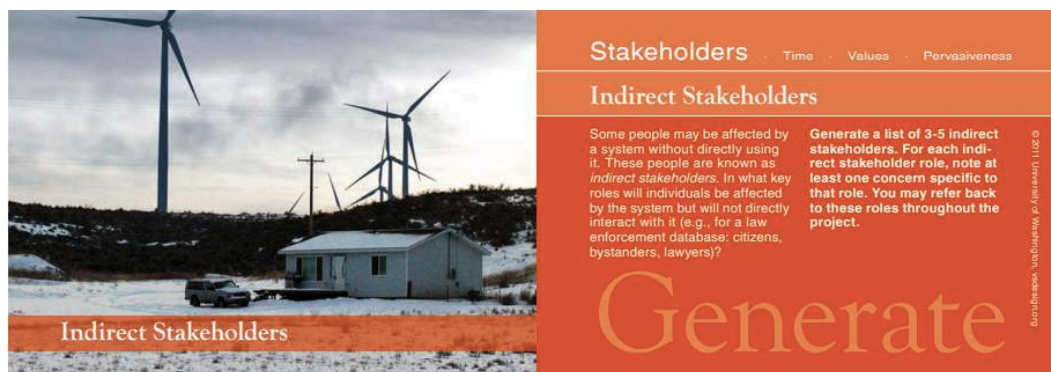
Encorajamos você a criar novos cartões que representem pessoas, ideias e preocupações que sejam exclusivas de sua prática de design, como: lugares, locais únicos ou grupos sociais; questões sociais ou políticas locais; lições e percepções de projetos anteriores; dados demográficos sobre seus usuários; casos de uso potenciais para um produto. (Fonte: encarte *Envisioning Cards*, traduzido pela autora)

Os naipes são Critérios de Previsão desenvolvidos a partir de quase duas décadas de pesquisas envolvendo a contabilização dos Valores Humanos no Design de Tecnologia. São eles: *Stakeholders* (Partes Interessadas), *Time* (Tempo), *Values* (Valores), *Pervasiveness* (Disseminação) e *Multi-lifespan* (Vida Útil). A tradução dos títulos de cada naipe referente a cada critério de previsão definido pelos criadores dos *Envisioning Cards* foi realizada pela autora com a intenção de tentar transmitir os sentidos originais de cada um dos termos.

---

<sup>57</sup> Autores dos cartões originais: Batya Friedman, Lisa Nathan, Shaun Kane e John Lin. Autores dos cartões do naipe novo Vida Útil (*Muilti-lifespan*): Daisy Yoo, Nick Logler, Stephanie Ballard e Batya Friedman. (Fonte: [envisioningcards.com](http://envisioningcards.com))

Cada cartão aborda um tema específico dentro do seu naipe. De um lado, possui uma imagem evocativa com um título. No verso, apresenta o seu respectivo Critério de Previsão, uma breve explicação do seu título, uma proposta de atividade focada e relacionada ao tema, e uma palavra de ação em fonte grande, como Imagine, Pense ou Enumere.



**Figura 41 | Cartão original *Envisioning Cards*, frente e verso. Fonte: envisioningcards.com, acesso em 2023.**

A intenção é provocar discussões quanto a diversidade, complexidade e sutileza dos assuntos envolvendo os seres humanos, além da relação entre pessoas e tecnologias. É uma ferramenta que estimula a imaginação, em especial quando utilizada em grupo, produzindo material de grande contribuição em processos de projeto. Abaixo, um exemplo do verso dos cartões traduzido:



**Figura 42 | Tradução do cartão original apresentado acima e legenda esquemática. Fonte: a autora, 2023.**

Na caixa, além do baralho, está incluída uma ampulheta de areia que temporiza 3 minutos simbolizando e possibilitando o uso significativo dos cartões em um breve período de tempo. Também pode servir para gerar um pouco de pressão, para estimular a criatividade ou permitir que você trabalhe vários problemas em um tempo limitado. Trabalhar com tempo limitado observando a imagem de um dos cartões pode ajudar o participante a entender melhor alguns aspectos da dinâmica.



**Figura 43 | Imagens dos cartões em uso. Fonte: envisioningcards.com, acesso em 2023.**

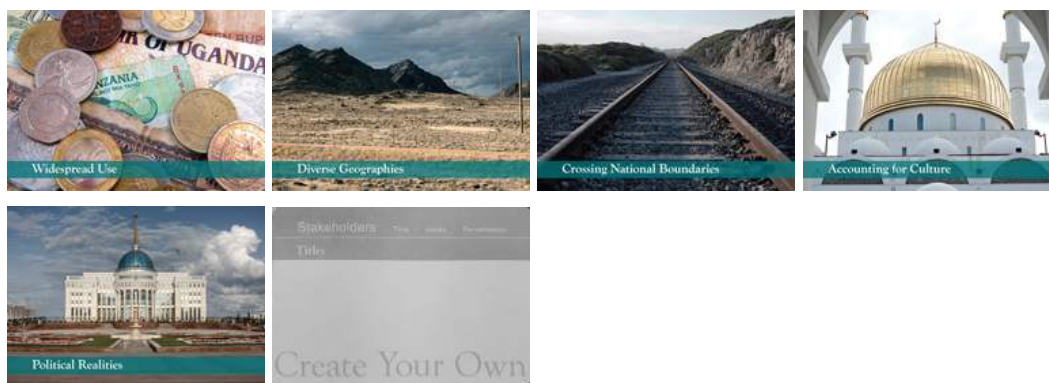
### 9.3. Os Critérios de Previsão

A seguir, cada critério terá seus conceitos apresentados juntamente com a imagem e o título de cada um dos cartões. Todas as informações foram retiradas do site *envisioningcards.com* e traduzidas pela autora.

#### 9.3.1. Disseminação (*Pervasiveness*)

Ressalta as interações sistêmicas que decorrem da ampla adoção de uma tecnologia interativa. As tecnologias podem se tornar difundidas em relação à área geográfica (por ex., uso de software de navegação da cidade em áreas urbanas), cultural (por ex., mensagens de texto dentro da comunidade surda), demográfica (por ex., sites de redes sociais entre adolescentes) e outros fatores. Título dos cartões: uso muito difundido; diversas geografias; cruzando as fronteiras nacionais; contabilizando cultura; realidades políticas; crie o seu.<sup>58</sup>

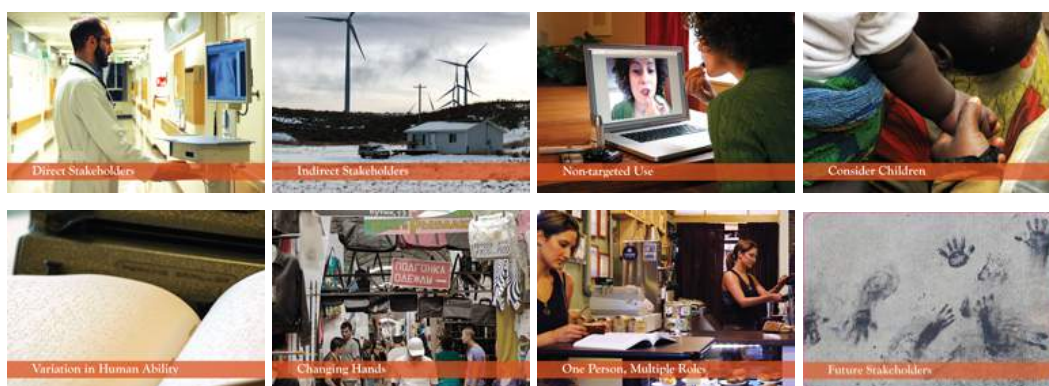
<sup>58</sup> Títulos originais critério Disseminação: *widespread use; diverse geographies; crossing national boundaries; accounting for culture; political realities; create your own.*



**Figura 44 | Cartões de Previsão (*Envisioning Cards*), naipe Disseminação (*Pervasiveness*)** Fonte: [envisioningcards.com](http://envisioningcards.com), acesso em 2023.

### 9.3.2. Partes interessadas (*Stakeholders*)

Enfatiza a gama de efeitos de uma tecnologia, sobre aqueles que estão em contato direto com a mesma, e sobre aqueles que podem não ser usuários diretos, mas cujas vidas são, no entanto, afetadas por várias interações em torno da tecnologia. Títulos dos cartões: partes interessadas diretas; partes int. indiretas; uso não direcionado; considere as crianças; variação na habilidade humana; mudando de mãos; uma pessoa, múltiplas funções; partes interessadas futuras.<sup>59</sup>



**Figura 45 | Cartões de Previsão (*Envisioning Cards*), naipe Partes Interessadas (*Stakeholders*)** Fonte: [envisioningcards.com](http://envisioningcards.com), acesso em 2023.

<sup>59</sup> Títulos originais critério Partes Interessadas: *direct Stakeholders*; *indirect Stakeholders*; *non-targeted use*; *consider children*; *variation in human ability*; *changing hands*; *one-person, multiple roles*; *future Stakeholders*.



### 9.3.3. Tempo (*Time*)

Inspirado pela perspectiva de longo prazo do planejamento urbano, o critério ajuda a orientar os designers a considerarem as implicações de longo prazo de seu trabalho – implicações que só surgirão depois que a tecnologia passar das fases iniciais para as fases posteriores de apropriação e integração em sociedade. Títulos dos cartões: o futuro a partir do presente; saúde e bem-estar a longo prazo; amizades sustentadas; trabalhar para o futuro; adaptação; escolhendo não usar; apropriação por grupos culturais; obsolescência; reapropriação; crie o seu.<sup>60</sup>

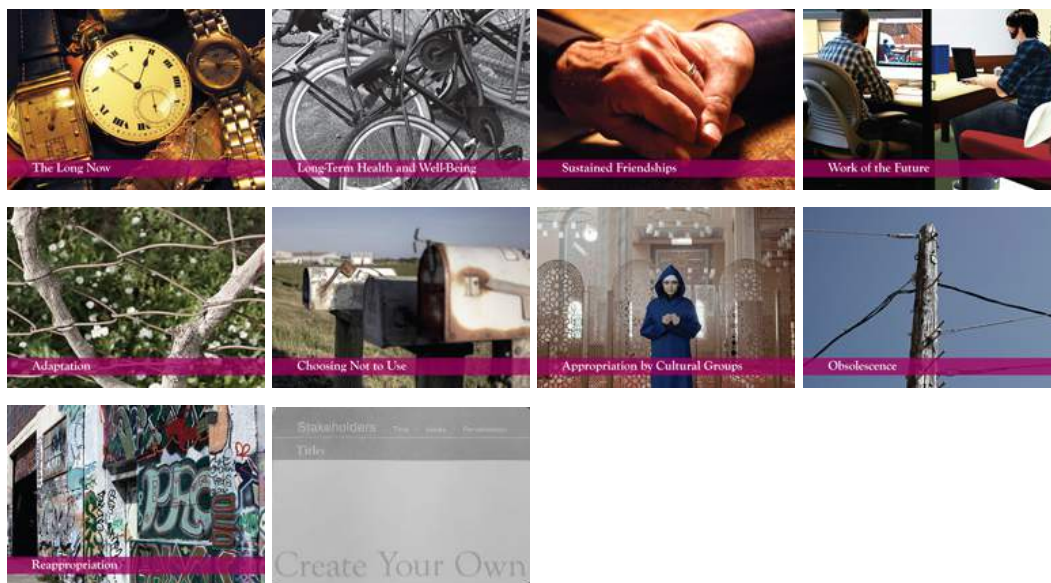


Figura 46 | Cartões de Previsão (*Envisioning Cards*), naipes Tempo (*Time*)

Fonte: [envisioningcards.com](http://envisioningcards.com), acesso em 2023.

### 9.3.4. Valores (*Values*)

Destaca o impacto da tecnologia nos valores humanos. Nosso uso do termo baseia-se na literatura de Design Sensível ao Valor – DSV, "o que uma pessoa ou grupo de pessoas considera importante na vida". No design de interação, encontramos valores de interesse que incluem, mas não estão limitados a: autonomia, comunidade, cooperação, democratização, sustentabilidade,

<sup>60</sup> Títulos originais critério Tempo: *the long now*; *long-term health and well-being*; *sustained friendships*; *work for the future*; *adaptation*; *choosing not to use*; *appropriation by cultural groups*; *obsolescence*; *reappropriation*; *create your own*.

expressão, justiça, dignidade humana, inclusividade e exclusividade, consentimento informado, propriedade, privacidade, autoeficácia, segurança, confiança e acesso universal. Título dos cartões: obter pontos de vista e valores das partes interessadas; considere os valores-chave em jogo; escolha os valores desejados; sustentabilidade ambiental; avaliar a experiência do usuário de valores; tensões de valor; percepções de um valor; crie o seu.<sup>61</sup>



**Figura 47 | Cartões de Previsão (*Envisioning Cards*), naipes Valores (*Values*)**

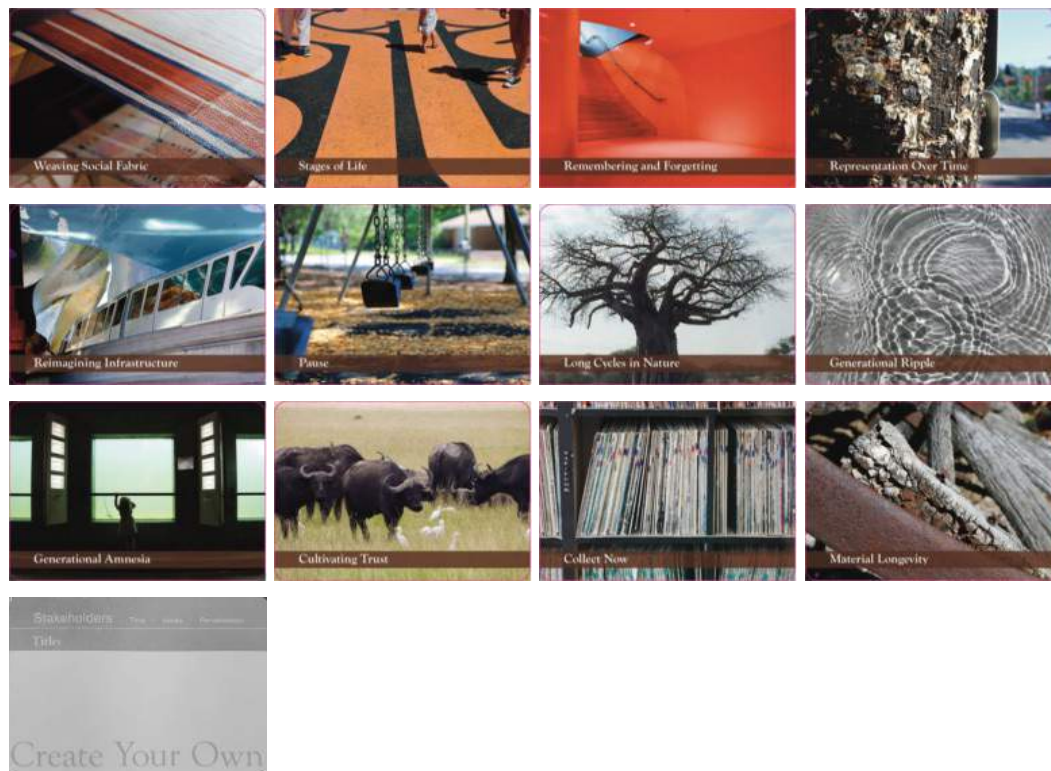
Fonte: [envisioningcards.com](http://envisioningcards.com) acesso em 2023.

### 9.3.5. Vida Útil (Multi-lifespan)

Se preocupa principalmente com problemas sociais significativos que desafiam uma solução rápida. Genocídio, HIV / AIDS, fome, desmatamento, extinção de espécies, êxodo forçado – esses problemas compartilham alguns pontos em comum. De uma forma ou de outra, eles acarretam perdas generalizadas para os seres humanos, para outros seres sencientes ou para o mundo natural. A estrutura desses problemas e seus espaços de solução requerem longos períodos de tempo para se desdobrarem. Por sua vez, esses problemas exigem que os designers adotem uma abordagem mais proativa e de longo prazo em como visualizamos e projetamos as tecnologias. O critério de Vida Útil leva à consideração e discussão de tais preocupações no contexto de ferramentas de design, tecnologia, política e infraestrutura. Este último conjunto de cartões incentiva os designers a considerarem as escolhas de Design nos dias

<sup>61</sup> Títulos originais critério Valores: *elicit stakeholder views and values; consider key values at stake; choose desired values; environmental sustainability; evaluate user experience of values; value tensions; perceptions of a value; create your own.*

atuais, que são conscientemente e explicitamente direcionadas às políticas, infraestruturas e arquiteturas de sistemas que apresentam um conjunto mais abrangente de opções de Design para as gerações futuras. Título dos cartões: tecendo o tecido social; estágios da vida; lembrando e esquecendo; representação ao longo do tempo; reimaginando a infraestrutura; pausa; longos ciclos na natureza; amnésia geracional; cultivando confiança; colete agora; longevidade material.<sup>62</sup>



**Figura 48 | Cartões de Previsão (*Envisioning Cards*), naipe Multi-vida (*Multi-lifespan*)** Fonte: [envisioningcards.com](http://envisioningcards.com), acesso em 2023.

### 9.3.6. Sugestões de Uso

A seguir, serão apresentadas algumas formas de uso da ferramenta sugerida por seus desenvolvedores. Todas as informações foram retiradas do site [envisioningcards.com](http://envisioningcards.com) e traduzidas pela autora.

<sup>62</sup> Títulos originais critério Vida Útil: *weaving social fabric*; *stages of life*; *remembering and forgetting*; *representation over time*; *reimagining infrastructure*; *pause*; *long cycles in nature*; *generational amnesia*; *cultivating trust*; *collect now*; *material longevity*.

- **Ficando descolado:** quando sua equipe de design se sentir presa a um problema específico, escolha uma carta aleatória do baralho e execute sua atividade. Quando sentir que progrediu nas questões levantadas pela carta, pegue outra carta ou volte a resolver o problema.
- **Acompanhando o progresso:** durante o processo de design, identifique os cartões que representam preocupações específicas do seu projeto. Coloque-os em um local visível. Conforme você avança no projeto, use os cartões para monitorar seu progresso. Você pode querer fazer anotações nos cartões usando *post-its* ou escrevendo ao lado deles.
- **Alunos envolventes:** peça aos alunos que selecionem alguns cartões de previsão para ajudá-los a orientá-los durante um projeto de design. Como alternativa, os alunos podem selecionar um tema de um cartão de previsão e usá-lo para orientar a pesquisa sobre questões da comunidade local.
- **Solicitar as preocupações dos clientes:** permita que seus clientes passem algum tempo com os cartões de previsão. Você pode deixar os cartões com seus clientes ou passar algum tempo olhando os cartões com eles. Peça-lhes que considerem as questões levantadas pelos cartões e que indiquem suas preocupações à equipe de design.
- **Conectando-se com o meio ambiente local:** escolha os cartões que representam suas principais preocupações. Pegue uma câmera e explore seu escritório, local de trabalho ou outro local relevante e tire fotos que correspondam a esses cartões. Imprima as fotos e coloque-as ao lado dos cartões originais para vinculá-los ao ambiente local.

#### 9.4. Aplicação da Ferramenta na Pesquisa

Conforme dito anteriormente, os *Envisioning Cards* foram definidos como a ferramenta a ser utilizada nas oficinas com especialistas. Devido ao incentivo dos autores da ferramenta em adaptar os cartões às situações específicas de cada pesquisa, os questionamentos apontados como direcionadores no processo de desenvolvimento dos cartões de previsão foram repensados em função do tema:

- Como um espaço público é usado pelas pessoas?
- Como o uso do espaço afetará a vida do usuário e suas relações?
- Se o uso do espaço se tornar comum, como isso afetará a sociedade?
- Como grupos diferentes demandam espaços para suas necessidades?
- O que acontece com o espaço sem uso?



Os novos questionamentos realizados com base nos estudos dos cartões de previsão tangenciam a pesquisa exploratória apresentada no capítulo 6 que, ainda que tenha sido estruturada com o objetivo de levantar dados envolvendo o período de isolamento devido à pandemia, teve como pano de fundo principal o objeto desta pesquisa: a compreensão da relação dos usuários com os Espaços Públicos de Lazer. O questionário nos proporcionou, através de um espaço para considerações finais disponibilizado para os respondentes, a coleta de comentários e sugestões individuais. Obtivemos 270 comentários, que foram agrupados de acordo com seus respectivos assuntos e ordenados em função do número de vezes que foram citados.

A seguir, os temas mais relevantes que surgiram nas respostas abertas dos questionários: manutenção e conservação; segurança e fiscalização; função do poder público; localização elitizada dos espaços; importância dos espaços públicos de lazer; falta de banheiros públicos; valorização de feiras e eventos; falta de iluminação noturna; falta de educação da população; falta de bons espaços públicos pela cidade; e espaços públicos pouco democráticos.

A lista de temas importantes para os usuários dos EPUCs, gerada a partir dos comentários individuais, foi a base para uma reflexão mais aprofundada sobre os 5 critérios de previsão apresentados pelos *Envisioning Cards*, com a intenção de avaliar se os mesmos se relacionam ou não com a pesquisa. Todo o baralho foi observado de forma atenta; critérios, títulos, temas, atividades, palavras de ação e imagens. Após esta avaliação, 5 cartões do critério Tempo foram selecionados. Por ser um naipe desenvolvido pelos próprios idealizadores com a temática urbana como pano de fundo, seus cartões se encaixaram de forma mais adequada nas questões da pesquisa citadas anteriormente. A seguir cada cartão será apresentado com sua definição traduzida pela autora.



**Figura 49 | Cartão Adaptação, critério Tempo. Fonte: a autora, 2023.**



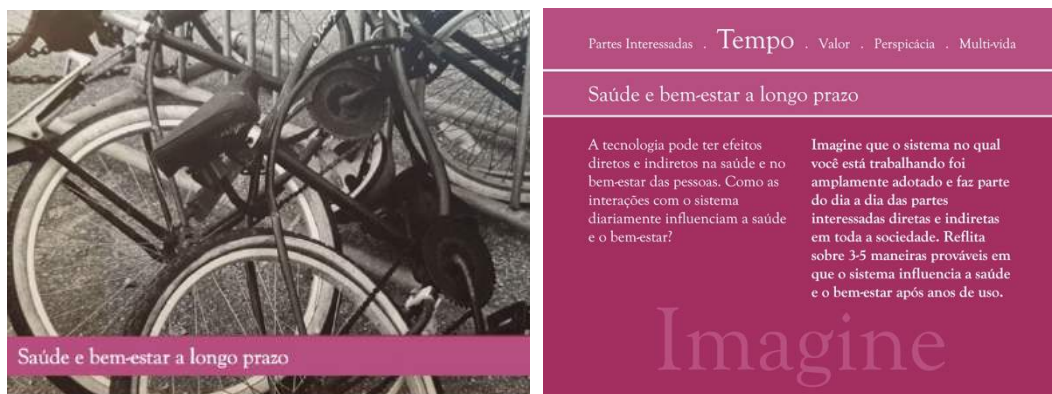
Figura 50 | Cartão Escolhendo não usar, Tempo. Fonte: a autora, 2023.



Figura 51 | Cartão Obsolescência, critério Tempo. Fonte: a autora, 2023.



Figura 52 | Cartão Reapropriação, critério Tempo. Fonte: a autora, 2023.



**Figura 53 | Cartão Saúde e bem-estar a longo prazo, critério Tempo. Fonte: a autora, 2023.**<sup>63</sup>

Retomando, os *Envisioning Cards*, técnica de pesquisa selecionada para coletar os dados qualitativos necessários para responder as questões levantadas durante o trabalho, é uma ferramenta que, aplicada em encontros de cocriação com grupos selecionados, tem grande potencial para produzir bons resultados.

Os cartões apresentados foram, portanto, utilizados nas Oficinas de Cocriação com Especialistas, objetivando coletar ideias e opiniões sobre os Espaços Públicos Urbanos de Convívio da cidade do Rio de Janeiro. Pretendeu-se mapear os problemas envolvendo a temática em análise além de conhecer melhor as inúmeras partes interessadas indiretas que a permeiam.

## 9.5. Estrutura da Oficina

O planejamento da Oficina de Cocriação com Especialistas foi organizado para uma abordagem eficaz e envolvente com a participação ativa de especialistas no campo. Como ferramenta de coleta de dados utilizamos os Cartões de Previsão anteriormente apresentados. A oficina foi estruturada em dez etapas distintas, cada uma com uma descrição específica e uma estimativa de tempo para execução.

As atividades principais foram divididas em segmentos de quinze minutos, cada uma focada em um cartão com um aspecto específico, como saúde e bem-estar, escolhendo não usar, reapropriação, obsolescência e adaptação. Após a exploração desses temas, é realizada uma atividade de síntese com duração de

<sup>63</sup> As versões ampliadas dos cartões estão disponíveis no apêndice 5 do trabalho.

5 minutos. Por fim, dez minutos são reservados para avaliação da experiência pelos participantes, resultando em um *feedback* valioso. A atividade tem duração total estimada de 100 minutos garantindo uma abordagem estruturada e eficiente para a cocriação colaborativa com esse grupo de especialistas. A seguir, cada etapa da Oficina Remota de Cocriação com Especialistas será detalhada.

Planejamento da Oficina de Cocriação com Especialistas		
ETAPA	DESCRIÇÃO	TEMPO
01	Apresentação da Oficina (objetivos e contexto)	05 min
02	Apresentação da ferramenta – Cartões de previsão	05 min
03	Atividade 1 – Saúde e bem-estar a longo prazo	15 min
04	Atividade 2 – Escolhendo não usar	15 min
05	Atividade 3 – Reapropriação	15 min
06	Atividade 4 – Obsolescência	15 min
07	Atividade 5 – Adaptação	15 min
08	Atividade 6 – Árvore Síntese	05 min
09	Avaliação da experiência pelos participantes	10 min
10	Encerramento e agradecimento	
Tempo total estimado		100 min

**Tabela 20 | Plano da Oficina de Cocriação – Especialistas. Fonte: a autora.**

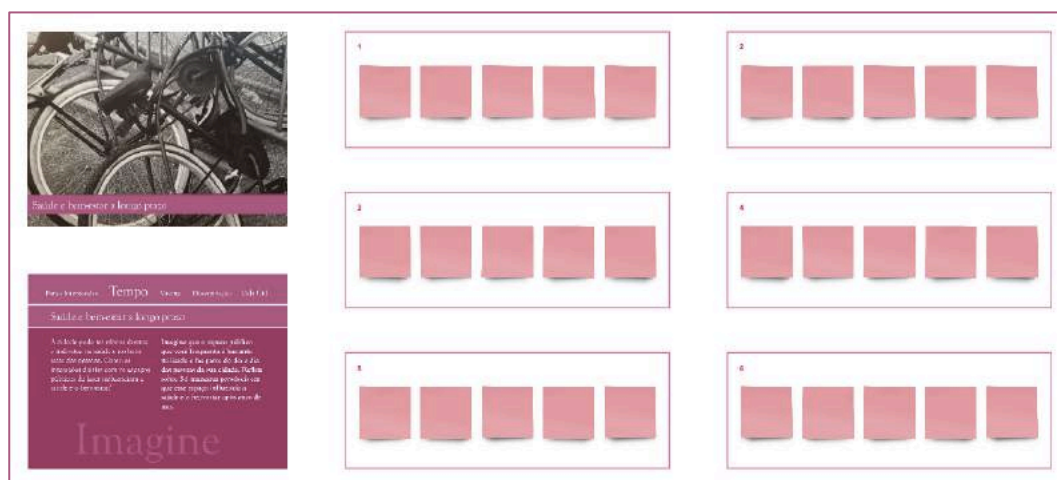
Inicialmente as etapas da oficina são apresentadas a cada um dos participantes bem como a ferramenta utilizada em cada uma das atividades propostas, ou seja, os Cartões de Previsão.

As atividades 1, 2, 3, 4 e 5 se referem cada uma a um cartão de previsão selecionado do critério Tempo. Vale lembrar que os cartões foram traduzidos e adaptados ao tema pela autora, e que essas modificações são incentivadas e sugeridas pelos próprios desenvolvedores da ferramenta. No cartão abaixo, por exemplo, a proposta é imaginar de três a cinco maneiras em que um espaço público pode influenciar na saúde e no bem-estar após anos de uso.



**Figura 54 | Cartão traduzido e adaptado frente e verso Saúde e bem-estar a longo prazo, critério Tempo. Fonte: a autora, 2023**

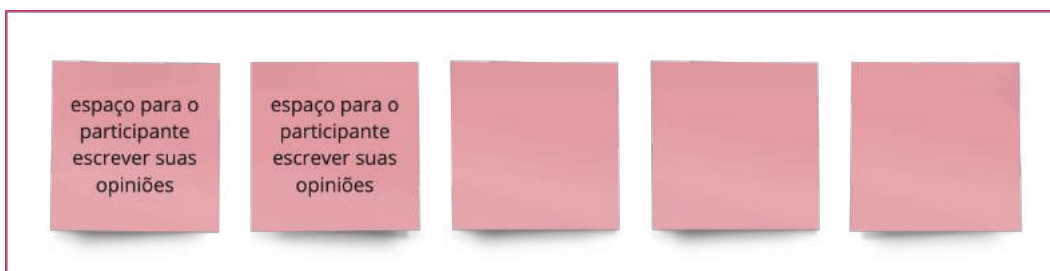
Após a leitura do cartão, cada participante é direcionado para um quadro com espaços individuais designados para que eles desenvolvam suas ideias sobre a dinâmica proposta. Esta etapa individual tem duração de aproximadamente 5 minutos.



**Figura 55 | Quadros das atividades propostas na oficina. Fonte: a autora.**

Em seguida, cada um é convidado a explicar suas ideias em um momento de debate coletivo, com o objetivo de se explorar o tema em grupo. Esta atividade foi replicada nos 5 cartões selecionados. Abaixo, um exemplo do quadro individual com espaços para os participantes escreverem suas respostas:





**Figura 56 | Quadros individuais com espaços para os participantes responderem às atividades. Fonte: a autora, 2023.**

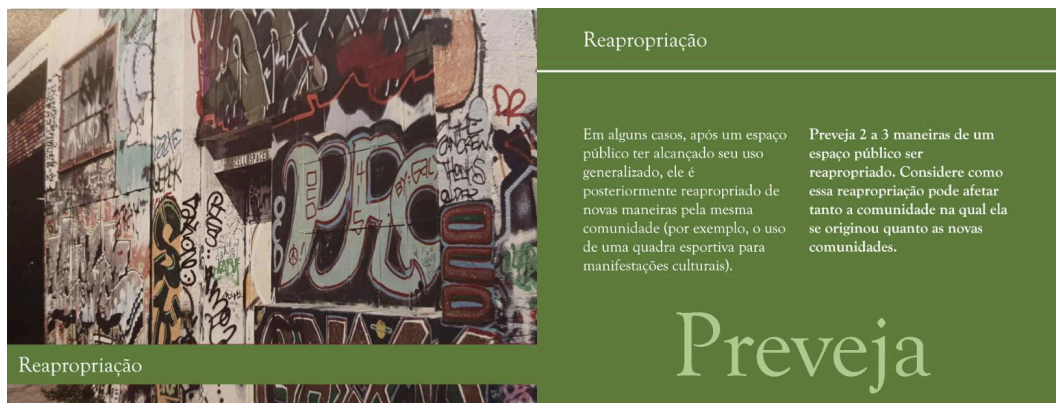
Entretanto, após realizar a Oficina Piloto, os participantes sugeriram que cada cartão fosse de uma cor, facilitando a diferenciação dos mesmos. Tendo em vista que todos os cartões aplicados eram do mesmo naipe e que a cor original deles não estava exercendo nenhuma função dentro da oficina, a sugestão foi acatada. Seguindo o mesmo raciocínio, a faixa indicando os naipes também foi retirada. Segue abaixo, portanto, a versão final de cada um dos cartões utilizados:



**Figura 57 | Cartão Saúde e bem-estar a longo prazo. Fonte: a autora, 2023.**



**Figura 58 | Cartão Visualize. Fonte: a autora, 2023.**



**Figura 59 | Cartão Reapropriação. Fonte: a autora, 2023.**



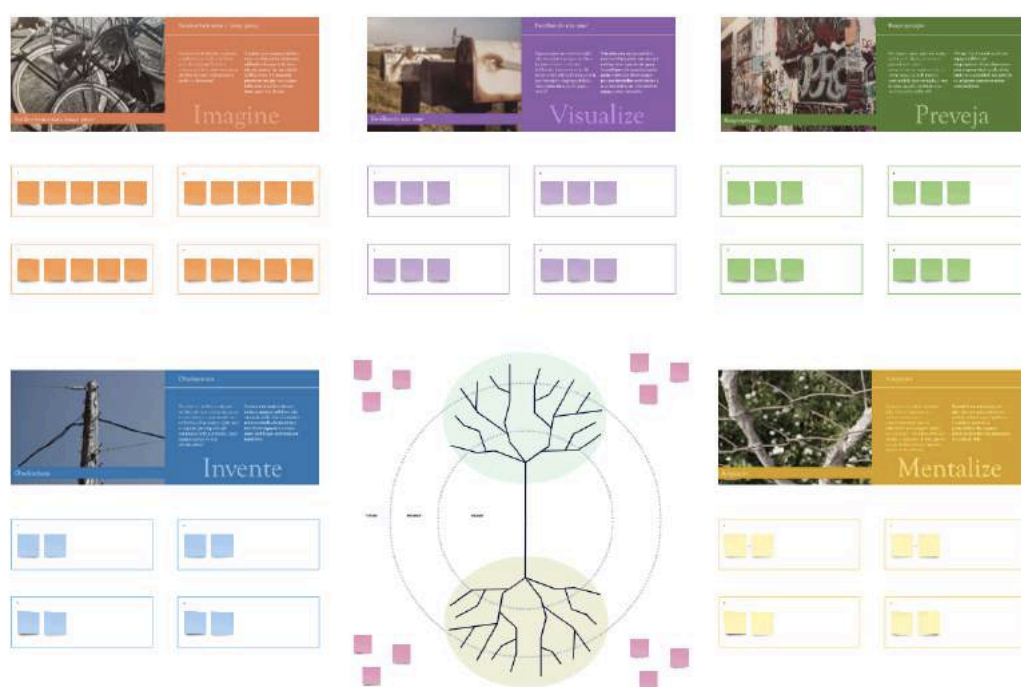
**Figura 60 | Cartão Obsolescência. Fonte: a autora, 2023.**



**Figura 61 | Cartão Adaptação. Fonte: a autora, 2023.<sup>64</sup>**

<sup>64</sup>As versões ampliadas dos cartões estão disponíveis no apêndice 6 do trabalho.

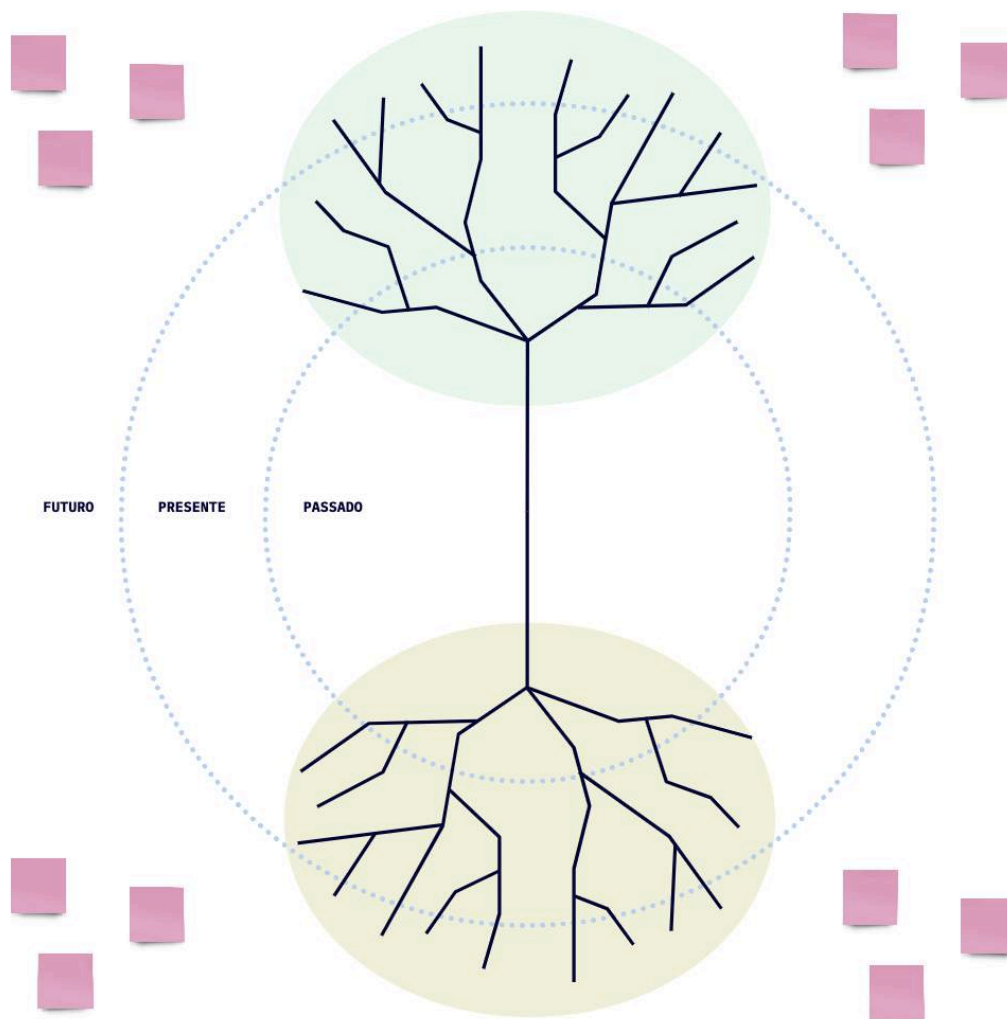
A oficina foi então visualmente reorganizada a partir dos novos cartões coloridos, priorizando um melhor entendimento da atividade por parte dos participantes. Abaixo, a imagem completa da atividade, considerando os 5 cartões em seus respectivos quadros de atividades e a Árvore Síntese, a qual será apresentada a seguir. Vale destacar que o número de participantes por oficina também reduziu de 6 para 4, facilitando a interação e o debate dentro do tempo planejado.



**Figura 62 | Imagem das atividades da Oficina de Cocriação com Especialistas. Fonte: a autora, 2023.**

Como ferramenta de síntese das cinco atividades realizadas anteriormente, foi apresentada a imagem de uma árvore com raízes em sua base, galhos em sua copa, além de três anéis em seu entorno indicando passado, presente e futuro. Foi solicitado aos participantes que posicionassem suas respostas das atividades dos cartões na árvore da seguinte forma: respostas que se relacionassem com problemas ou conceitos estruturais deveriam ser colocados na base, e ideias que se relacionassem com soluções ou consequências em sua copa. Deveriam também considerar os anéis de tempo como delimitadores, distribuindo as respostas envolvendo aspectos antigos dentro do anel do passado, as ideias atuais no anel do presente, e previsões tanto de causas como de consequências no anel do futuro.





**Figura 63 | Imagem da atividade da Árvore Síntese. Fonte: a autora, 2023.**

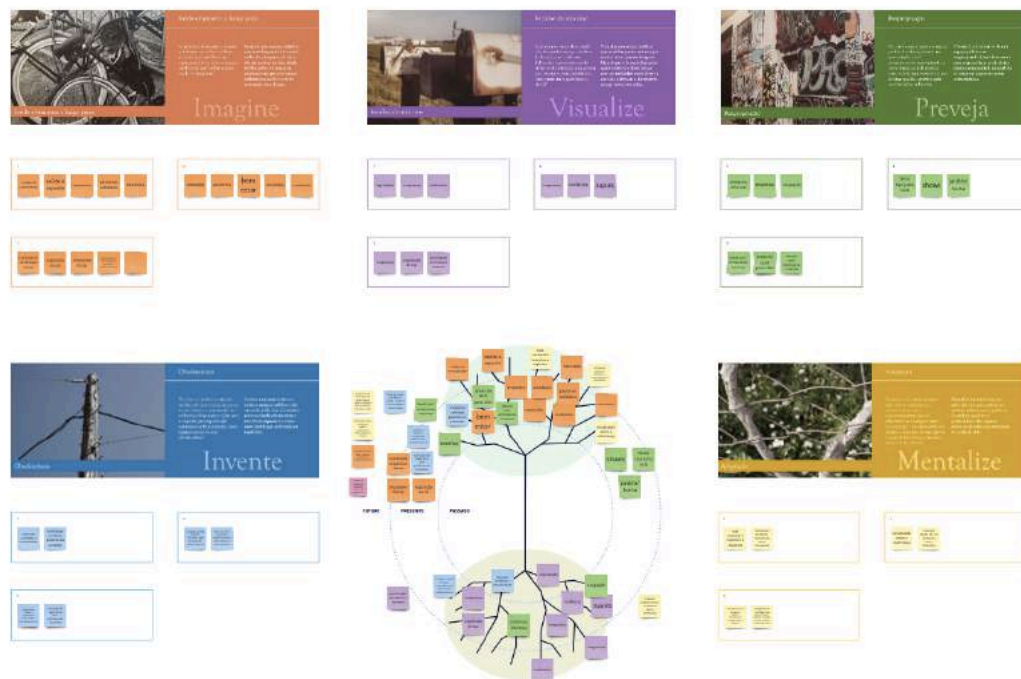
Ao final do processo, assim como nas oficinas com usuários, reservamos um espaço livre para que os participantes expressassem suas opiniões e indicassem sugestões. Esta atividade, inicialmente planejada para durar 10 minutos, foi concebida como um momento de interação e feedback. No entanto, a dinâmica da atividade sofreu variações consideráveis, influenciadas pelo nível de envolvimento de cada participante e pela sua necessidade individual de contribuir para o tema e o trabalho desenvolvido. Alguns participantes compartilharam experiências mais aprofundadas, estendendo a atividade além do tempo inicialmente previsto. A pesquisadora, ao término, expressou sinceros agradecimentos pela participação ativa e pela valiosa contribuição de todos os voluntários, destacando a importância de suas opiniões para o aprimoramento do projeto, e então encerrou a oficina.

## 9.6. Resultados das Oficinas

Foram realizadas 2 Oficinas de Cocriação com Especialistas de maneira remota, cada uma com 3 participantes. A duração foi maior do que a previsão, se aproximando de 2 horas por sessão (120 minutos). Os seis voluntários possuem graduação em Arquitetura e Urbanismo, e declararam atuar na área. Todos são cariocas e residem na cidade do Rio de Janeiro. A faixa etária variou de 35 a 40 anos, e apenas um deles se identificou com o gênero masculino. Todos assinaram o termo de consentimento declarando estarem cientes dos cuidados éticos envolvendo a pesquisa. Os dados coletados, portanto, serão apresentados a seguir sem que a identidade dos respondentes seja declarada.

### 9.6.1. Oficina com Especialistas 1

Abaixo, apresentamos a imagem final dos quadros das 6 atividades ministradas durante a oficina. Em seguida e de forma ampliada, temos as respostas dos participantes por escrito em cada uma das atividades dos cartões e algumas falas transcritas sobre os principais pontos tratados e, por fim, a imagem da árvore síntese desse grupo.



**Figura 64 | Oficina de Cocriação com Especialistas 1. Fonte: a autora, 2023.**

### **CARTÃO 1 – Saúde e bem-estar a longo prazo:**

*A cidade pode ter efeitos diretos e indiretos na saúde e no bem-estar das pessoas. Como as interações diárias com os espaços públicos de lazer influenciam a saúde e o bem-estar? Imagine que o espaço público que você frequenta é bastante utilizado e faz parte do dia a dia das pessoas da sua cidade. Reflita sobre 3-5 maneiras prováveis em que esse espaço influencia a saúde e o bem-estar após anos de uso.*

Neste diálogo, os participantes exploraram de maneira aprofundada a importância dos espaços públicos na vida cotidiana, destacando experiências específicas em locais como praças, praias e a Lagoa Rodrigo de Freitas. A discussão ressaltou a percepção compartilhada de que esses lugares não apenas criam um senso de comunidade, mas também servem como palco para uma variedade de atividades, desde esportes e exercícios físicos até encontros informais e momentos de relaxamento. Os relatos individuais forneceram visões valiosas sobre como esses espaços atendem às diversas necessidades, como socialização para idosos, exposição solar para a saúde e oportunidades de lazer para crianças. Além disso, enfatizaram a importância de manter essas áreas públicas bem cuidadas, garantindo que elas continuem a servir como locais acessíveis e atraentes para a comunidade em geral, contribuindo assim para o bem-estar físico e mental de todos.



**Figura 65 | Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 1, cartão ‘Saúde e bem-estar a longo prazo’. Fonte: a autora, 2023.**

**Frases transcritas sobre os principais temas abordados:****Contato com a natureza:**

“...contato com a natureza, assim, porque normalmente tem bicho, tem passarinho, tem árvore, tem todos esses elementos...”

“...exposição ao sol, porque é aquilo, a pessoa mais idosa precisa, e não só idoso, todos nós precisamos nos expor ao sol...”

**Contato social:**

“Eu pensei primeiro que um espaço público cria comunidade. É um local de encontro. Você encontrar um amigo sentado no banco pra ter um papo, sabe?”

“...socialização mesmo, que é importante pras pessoas idosas. Então encontrar pessoas, conversar, faz bem pra mente...”

“...encontro, que volta e meia vou caminhar e encontro com alguém. Então eu acho que também é um espaço assim, de encontro.”

**Atividade Física:**

“...eu tenho visto, a Lagoa, por exemplo, um lugar que é muito propício pra essa parte de atividade física, não só atividades de corrida, bicicleta, mas o circuito da Lagoa em si...”

**Contemplação / pausa:**

“...são espaços que causam uma pausa no cotidiano...esses momentos, você precisa dar uma desligada...”

“...são vários tipos de atividade, não só física. Você pode simplesmente estar lá contemplando o espaço...”

“...conexão, porque eu acho que é um momento... toda vez que eu vou andar, eu me conecto comigo, é aquele momento só pra você...”

### CARTÃO 2 – Escolhendo não Usar:

*Algumas pessoas podem decidir não frequentar espaços públicos de lazer. Como o não uso deliberado desse sistema pode afetar a vida diária de uma pessoa (por exemplo, empregabilidade, relacionamentos, participação cívica)? Visualize um espaço público que você frequenta sem uso por muitos anos a partir de agora. Identifique três maneiras pelas quais o não uso desse espaço por um indivíduo pode afetar a sua vida diária ou a do próprio espaço como um todo.*

Os participantes destacaram a insegurança como uma preocupação, associada à falta de iluminação e à sensação de perigo ao transitar em locais malcuidados, especialmente no contexto do Rio de Janeiro. Acrescentaram a importância da segurança em espaços abandonados, destacando que a presença de pessoas em situação de rua pode contribuir para essa sensação. Também mencionaram a proliferação de insetos e doenças como consequência da falta de cuidado com a limpeza e manutenção dos espaços públicos. Abordaram a degradação como um problema resultante da falta de uso e manutenção, que pode levar à desapropriação do espaço pela população. Destacaram o isolamento como um aspecto negativo relacionado ao indivíduo, sugerindo que a falta de utilização dos espaços públicos pode levar ao distanciamento do entorno e da comunidade.



**Figura 66 | Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 1, cartão ‘Escolhendo não usar’.** Fonte: a autora, 2023.

**Frases transcritas sobre os principais temas abordados:****Insegurança:**

“...essa questão da violência, geralmente o espaço fica escuro, aí você não quer passar porque você não sabe se vai ter alguém atrás da árvore...”

“É, então, botei também segurança, que é isso... quando tá num lugar, qualquer lugar abandonado, na verdade, acho que não só espaços públicos, mas espaços privados, a gente sente medo...”

“...muitas vezes a gente sabe que pessoas de população de rua não fazem nada, mas isso também é uma coisa que acaba gerando uma insegurança, de você tá ali com uma pessoa desconhecida...”

“Um espaço inseguro, vira meio que terra de ninguém. Não existe uma apropriação do espaço. Ou acontece uma apropriação indevida, de uma maneira que às vezes não é a mais agradável.”

**Abandono e degradação:**

“...e a questão de sujeira, né? Que quando fica sem cuidado, a grama crescendo, aí já fica um espaço feio e você não tem vontade de ir.”

“Qualquer lugar abandonado, acho que sempre vai gerar uma sensação de insegurança por você desconhecer o que tá naquele espaço e como aquilo tá sendo cuidado.”

“...proliferação de insetos e doenças, que é uma consequência da sujeira. A gente tem água parada, que gera dengue, que gera mosquitos. A degradação acaba trazendo bichos, e isso traz doença pra aquele local...”

**Isolamento social.:**

“Isolamento. O indivíduo que não utiliza espaços públicos acaba ficando isolado do seu entorno, da comunidade que está inserido.”

### CARTÃO 3 – Reapropriação:

*Em alguns casos, após um espaço público ter alcançado seu uso generalizado, ele é posteriormente reapropriado de novas maneiras pela mesma comunidade (por exemplo, o uso de uma quadra esportiva para manifestações culturais). Preveja 2 a 3 maneiras de um espaço público ser reapropriado. Considere como essa reapropriação pode afetar tanto a comunidade na qual ela se originou quanto as novas comunidades.*

Os respondentes produziram uma rica exploração sobre as distintas formas de ocupação e utilização dos espaços públicos. Chamaram atenção para a presença dinâmica do comércio informal e eventos, transformando praças em locais versáteis. Além disso, destacaram a crescente demanda por áreas de lazer específicas para cães, ressaltando a adaptação dos espaços públicos para atender às necessidades diversas da comunidade. Enfatizaram a importância da infraestrutura, particularmente a presença de banheiros públicos, como um fator crítico para a qualidade da experiência do usuário. Um dos participantes mencionou a ocupação dos espaços públicos por eventos efêmeros, como feiras e shows, bem como a presença controversa de grades em algumas praças. Essa variedade de perspectivas destaca a complexidade desses ambientes urbanos e aponta para desafios e oportunidades para tornar os espaços públicos mais inclusivos, funcionais e atrativos para toda a comunidade.



**Figura 67 | Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 1, cartão ‘Reapropriação’.** Fonte: a autora, 2023.

### **Frases transcritas sobre os principais temas abordados:**

#### **Multifuncionalidade dos espaços:**

“...comércio informal, barraquinha de tapioca, uma coisa que as pessoas saem pra fazer refeições naqueles espaços que ficaram agradáveis e usam o espaço da praça em função disso...”

“...áreas de lazer pra cães vieram por uma demanda das pessoas irem às praças com os seus animais e acabarem decidindo por restringir um espaço, então eu imagino que isso tenha surgido de uma apropriação num primeiro momento...”

“...espaços pra aniversários, eventos, porque a gente vê aí usando, por exemplo, a Lagoa, que é um espaço super propício pra isso, as pessoas fazem muitos eventos de piquenique...”

“...fiquei pensando em eventos efêmeros tipo feiras, pensei em show por causa do chorinho da Gávea e tá tendo também jazz numa praça em Ipanema...”

“...pensei em algo mais definitivo, transformar o jardim em horta porque tem um lugar aqui que eu acho super maneiro, eles têm tipo como se fosse uma horta, tem bananeira, tem milho, é superlegal e é aqui no meio da zona sul...”

#### **Banheiros Públicos:**

“...eu já fui num piquenique de aniversário de filha de amigo que ela só fez na Lagoa porque tinha infra do restaurante pra poder as pessoas usarem banheiro, então essa questão do banheiro é supercomplicada...”

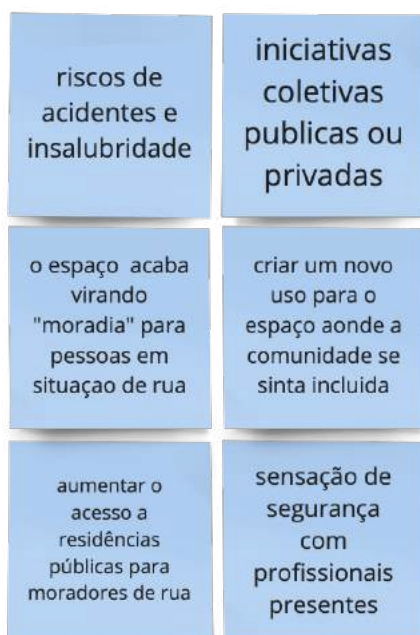
“...se a gente tivesse uma infraestrutura melhor nesses espaços a gente ia usar mais ainda... essa parte de banheiro em especial porque a gente até tem banheiros públicos na Lagoa, mas eu confesso que eu nunca nem entrei em nenhum deles... dá medo de entrar nesse banheiro...”



#### **CARTÃO 4 – Obsolescência:**

*Por diversas razões, os espaços públicos de uma cidade podem se tornar obsoletos, não sendo mais utilizados pelas pessoas. Qual será o impacto para aqueles que continuarem frequentando esses espaços apesar de sua obsolescência? Invente um cenário futuro em que os espaços públicos não são mais utilizados. Considere como a obsolescência afeta o uso desses espaços e como esses problemas poderiam ser resolvidos.*

Na discussão sobre a revitalização de espaços públicos, os participantes abordaram diversas problemáticas que envolvem a obsolescência desses locais. Desde os riscos de acidentes até a condição insalubre, percebe-se a urgência de iniciativas coletivas para reverter esse cenário. Além disso, a questão dos moradores de rua surge como um elemento crucial, destacando a necessidade de acesso a residências públicas e alternativas de trabalho digno. A higiene pública também foi levantada como um desafio, sendo ressaltada a importância de banheiros públicos acessíveis. Apontaram a preocupação com a segurança e a necessidade de profissionais da área presentes nestes espaços. Em meio a essas reflexões, surgiram sugestões concretas, como a implementação de áreas de chuveiro para moradores de rua e a disponibilização de banheiros públicos bem mantidos. Essas propostas visam não apenas resolver questões imediatas, mas também repensar a utilização dos espaços urbanos diante de transformações sociais e econômicas.



**Figura 68 | Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 1, cartão ‘Obsolescência’. Fonte: a autora, 2023.**

### **Frases transcritas sobre os principais temas abordados:**

#### **Riscos:**

“...existe risco de acidentes podendo trazer doenças, o balanço tá quebrado e a criança sobe do mesmo jeito e vai lá e corta a mão...”

“...poderia ser solucionado com iniciativas coletivas, a galera daquela quadra resolve ir lá e consertar por iniciativa própria, bancando uma iniciativa pública... tem que ter uma atitude pra mover as coisas e se reapropriar da responsabilidade daquele local...”

#### **Pessoas em situação de rua:**

“...as pessoas acabam morando nesses lugares, quem tá em situação de rua, aí a pessoa come ali, aí deixa a sujeira, aí cada vez mais as pessoas evitam de passar ali e vai criando uma bola de neve...”

“...aumentar o acesso das residências públicas pros moradores de rua, porque na verdade tem um milhão de fatores que envolvem isso das pessoas estarem morando na rua, e na verdade acho que não é só a residência, é o acesso a essas pessoas ao trabalho, de certa forma entenderem que existem outras formas de trabalhar...”

#### **Novos Usos:**

“...a solução por exemplo... antes ali era uma praça que só tinha parquinho de criança, aí de repente ninguém mais tomou conta e virou o que virou, e aí o que eu pensei é como você mudar? então talvez você precise de um novo uso pra esse espaço, então agora não é mais pra praça de criança, a gente vai botar equipamento pra terceira idade...”

#### **Insegurança:**

“...o problema da sensação de segurança que eu acho que todos os espaços obsoletos transmitem insegurança e para fazer com que as pessoas voltem a usar aquele espaço elas precisam se sentir seguras e para se sentir segura você tem que ter profissionais ali presentes naquele espaço porque só assim que você gera uma sensação de segurança...”

### CARTÃO 5 – Adaptação:

*As pessoas são inerentemente adaptativas, mudando a si mesmas ou aos seus comportamentos para se adaptarem às condições atuais. (por exemplo, um dispositivo que mostra o consumo de energia em casa pode incentivar o usuário a apagar mais as luzes). Mentalize uma mudança de estilo de vida que poderia ser apoiada pelos espaços públicos. Considere também a possibilidade de os espaços públicos dificultarem mudanças de estilo de vida.*

Na discussão proposta, os respondentes destacaram a importância de promover uma vida saudável e incentivar a prática de esportes. No entanto, ressaltaram a necessidade de abordar a qualidade dos espaços públicos, ponderando que, se os mesmos forem desagradáveis, podem dificultar a adesão a essas atividades. Apontaram a influência do ambiente na formação de hábitos, citando o exemplo de uma praça que se torna ponto de encontro para skatistas, influenciando a comunidade a pedir a construção de uma pista de skate. Enfatizaram a importância de considerar o uso efetivo do espaço existente antes de investir em projetos caros. Ressaltaram a mudança de hábitos, como o deslocamento a pé, que pode ser estimulado por espaços agradáveis. Quanto a sensação de segurança nos espaços públicos, sugeriram que a presença de profissionais pode influenciar a retomada do uso desses locais.



**Figura 69 | Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 1, cartão ‘Adaptação’.** Fonte: a autora, 2023.

### **Frases transcritas sobre os principais temas abordados:**

#### **Mudança de uso:**

“...por exemplo se você tem uma praça de um bairro que as crianças começam a querer andar de skate e aí a partir disso a comunidade se movimenta para pedir uma pista de skate para a prefeitura. E aí você cria um novo hábito para aquela população, e aí a partir dali você mudou um hábito a partir de uma primeira movimentação...”

#### **Relações:**

“...eu pensei na socialização entre as pessoas, entre a vizinhança, você desce na pracinha, você pode conhecer uma pessoa que você nunca conheceria, e aí você vai lá e convive, e você pode virar amigo dessa pessoa, ficar com um senso de comunidade...”

“Uma das coisas que eu fazia muito era encontrar com amigas no parque pra tricotar. Eu estava sem dinheiro, às vezes nem tinha dinheiro pra nada. A gente ia pro parque tricotar ao ar livre, ficava lá as duas batendo papo.”

“A relação das pessoas com praças e espaços públicos em cidades que tem praia é muito diferente.”

#### **Usos indesejados:**

“...eu fiquei pensando em um espaço público com uso que não seja condizente com o ambiente... você colocar num bairro super família, super residencial por exemplo uma pista de skate.... podia ser megassucesso, mas ao mesmo tempo pode incomodar todo mundo...”

#### **Caminhabilidade:**

“...coloquei vida saudável, por exemplo, se o espaço público é um caminho agradável da minha casa até o lugar X e eu vou passar por um parque bonito eu posso querer ir pelo parque ao invés de pegar um carro, é um incentivo a você caminhar...”

## ARVORE SÍNTESE

Esta síntese destaca a importância de promover um ambiente inclusivo, saudável e sustentável, enquanto enfrenta desafios específicos na gestão e preservação do espaço público.

### Copa:

- Degradação do espaço com riscos de acidentes e proliferação de insetos.
- Implementação de medidas para evitar a degradação e riscos à segurança.
- Estratégias para lidar com o comércio informal e garantir o uso apropriado.
- Presença de profissionais para garantir a segurança e limpeza do espaço.
- Criação de banheiros públicos gratuitos para evitar insalubridade.
- Ações que promovam a integração com a vizinhança.

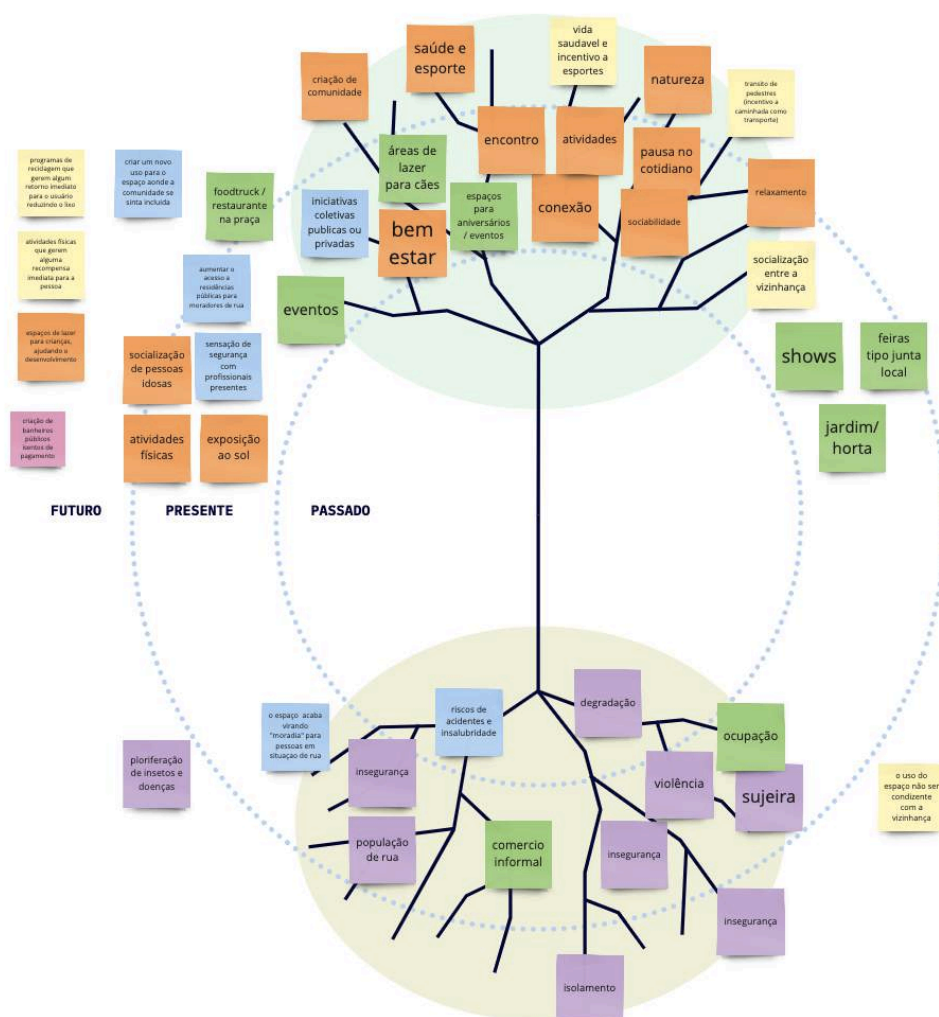


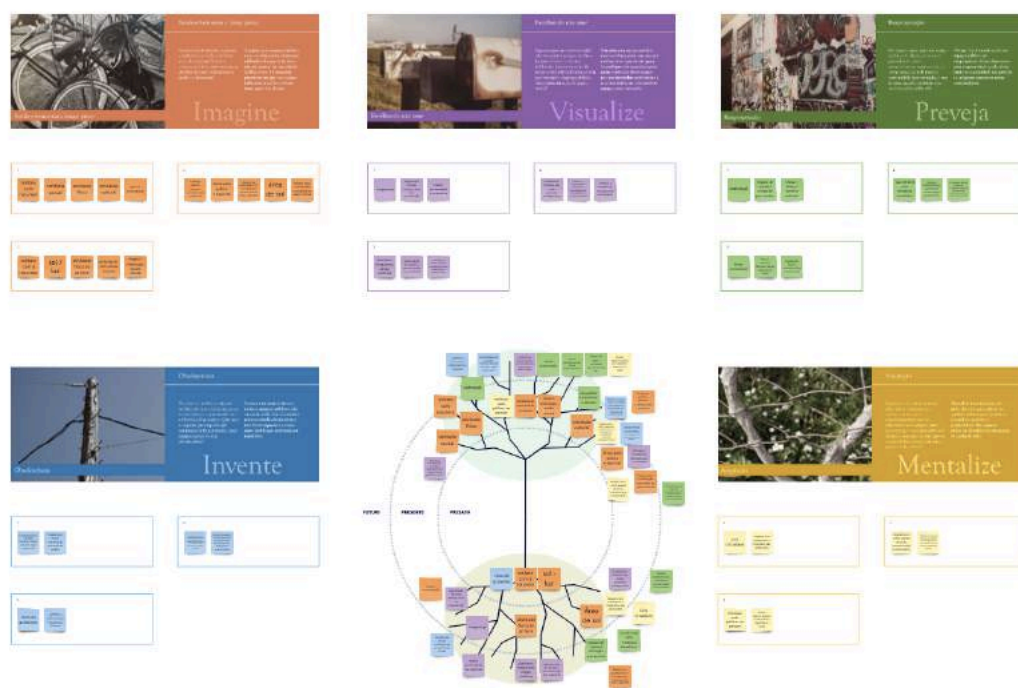
Figura 70 | Árvore Síntese Oficina Especialistas 1. Fonte: a autora, 2023.

**Base:**

- Saúde e esporte são pilares fundamentais para a comunidade.
- Criação de jardins e hortas para promover o contato com a natureza.
- Exposição ao sol como parte integrante da saúde e bem-estar.
- Programas de reciclagem com benefícios imediatos para os usuários.
- Incentivo a práticas sustentáveis, como a redução de resíduos.
- Espaços inclusivos para todas as idades, incluindo crianças e idosos.
- Iniciativas que proporcionem bem-estar geral e sensação de segurança.
- Criação de áreas de lazer para cães e atividades de relaxamento.
- Realização de shows e eventos culturais para promover sociabilidade.
- Estímulo à socialização, fortalecendo os laços com a comunidade.

**9.6.2. Oficina com Especialistas 2**

Abaixo, assim como na apresentação da Oficina 1, temos a imagem final dos quadros das 6 atividades. Em seguida, temos as respostas dos participantes por escrito, algumas falas transcritas e, por fim, a imagem da árvore síntese desse grupo.



**Figura 71 | Oficina de Cocriação com Usuários 2. Fonte: a autora, 2023.**

### CARTÃO 1 – Saúde e bem-estar a longo prazo:

*A cidade pode ter efeitos diretos e indiretos na saúde e no bem-estar das pessoas. Como as interações diárias com os espaços públicos de lazer influenciam a saúde e o bem-estar? Imagine que o espaço público que você frequenta é bastante utilizado e faz parte do dia a dia das pessoas da sua cidade. Reflita sobre 3-5 maneiras prováveis em que esse espaço influencia a saúde e o bem-estar após anos de uso.*

A discussão entre os três participantes ressaltou a importância vital dos espaços públicos bem planejados na promoção da saúde e do bem-estar. O contato com a natureza apareceu como uma peça fundamental, exercendo impactos positivos tanto na saúde física quanto na mental, oferecendo oportunidades para atividades físicas, momentos de contemplação e pausas necessárias em meio à agitação cotidiana. Além disso, a ênfase em espaços de lazer, como praias, lagoas e praças, revelou a necessidade da criação de ambientes propícios à socialização, enquanto a prática de esportes ao ar livre ganhou destaque como um convite à atividade física. A exposição solar e a presença de sombras foram destacadas como elementos que contribuem tanto para a saúde mental quanto para o conforto físico. A discussão também abordou a relevância da gestão hídrica e drenagem urbana, apontando para a dualidade desses elementos como fatores de saúde e possíveis atrativos de lazer.



Figura 72 | Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 2, cartão ‘Saúde e bem-estar a longo prazo’. Fonte: a autora, 2023.

### **Frases transcritas sobre os principais temas abordados:**

#### **Contato com a natureza:**

“...é um impacto no bem-estar e na nossa saúde muito grande; tem vários estudos já mostrando a correlação direta do contato com a natureza para a saúde, para melhorar de várias doenças...”

“...acho que a gente estando numa cidade faz muita diferença quando os espaços públicos não são áridos, né? só uma sombra já faz muita diferença.”

“...o contato com o sol também favorece muito a saúde mental, sol é vida!”

“...o contato com a natureza mesmo, de pisar na terra, sabe? De ter um lugar não só com árvores, mas com grama.”

#### **Contato social:**

“...eu estar na rua, em áreas públicas, favorece o contato social, eu tenho um convite a isso, e também está muito ligado à saúde, à saúde mental, principalmente.”

“...espaço para socialização, com efeito sobre a saúde mental”

“Socialização com outras pessoas numa praça, com o vizinho, ou você senta ali, mesmo que você esteja lendo um livro, alguma coisa, você tem algum contato social com alguém que você não conhece.”

#### **Atividade Física:**

“...os espaços públicos de lazer são um convite ali a fazer atividade física, pelo menos nem que seja a caminhar ali nesses lugares, e é isso que está muito relacionado à saúde.”

“Eu acho que isso no Rio tem bastante, né? É bem explorado nos parques. Tem o do Flamengo, Lagoa, Praia... Acho que o Rio de Janeiro é bem voltado para atividades ao ar livre.



## CARTÃO 2 – Escolhendo não Usar:

*Algumas pessoas podem decidir não frequentar espaços públicos de lazer. Como o não uso deliberado desse sistema pode afetar a vida diária de uma pessoa (por exemplo, empregabilidade, relacionamentos, participação cívica)? Visualize um espaço público que você frequenta sem uso por muitos anos a partir de agora. Identifique três maneiras pelas quais o não uso desse espaço por um indivíduo pode afetar a sua vida diária ou a do próprio espaço como um todo.*

Os respondentes fizeram uma análise profunda sobre os desafios associados ao uso e abandono de espaços públicos. Destacaram a conexão direta entre o abandono desses locais, a degradação dos equipamentos e a piora na segurança percebida, ressaltando como isso pode resultar na quebra da conexão entre o indivíduo e a sociedade. Expandiram essa discussão, enfocando os impactos do abandono tanto no espaço quanto no indivíduo, destacando a violência e a deterioração do ambiente. Observaram como o medo torna-se parte do cotidiano, especialmente para as gerações mais jovens. Um participante introduz uma perspectiva intrigante sobre como a natureza pode prosperar quando não há interferência humana intensiva. Questionou o equilíbrio necessário entre o uso benéfico dos espaços públicos e a preservação da natureza, provocando uma reflexão mais profunda sobre a relação complexa entre sociedade e ambiente.



**Figura 73 | Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 2, cartão ‘Escolhendo não usar’.** Fonte: a autora, 2023.

**Frases transcritas sobre os principais temas abordados:****Insegurança:**

“...a gente normaliza a insegurança que a gente tem, porque ela é diária na nossa vida. Então, se a gente potencializar muito, a gente não vive aqui no Rio.”

“...espaço que fica sem uso, ele fica inseguro. E até a própria pessoa também. Se ela para de ir nesses lugares... quanto menos você vai, mais você vai tendo medo.”

“...naturalmente os fluxos mudam porque as pessoas evitam passar por ali ou em certos horários evitam ou fazem outro caminho, justamente porque a área está insegura.”

**Abandono e degradação:**

“...a degradação física também. Falta de manutenção, o que não tem uso vai ficando meio largado, realmente. Tem esse efeito no espaço.”

“...na nossa cidade particularmente ainda mais. A deterioração do espaço gera desvalorização dos arredores porque acaba que o espaço imediato também fica ocioso. Ou inseguro, ou sem vida. Então, acaba que o entorno também sofre com isso.”

**Relação com o espaço:**

“...quebra da conexão entre o indivíduo e a sociedade. Ele não estar usando os espaços públicos afasta ele do resto da sociedade. Então, de alguma forma faz com que o indivíduo também se relacione menos com o espaço.”

“...às vezes a gente usa o espaço público mais quando ele tem natureza, mas às vezes o uso intensivo disso para a própria natureza tem um impacto... o homem não usando ou usando menos teria um lado positivo para a natureza.”

### CARTÃO 3 – Reapropriação:

*Em alguns casos, após um espaço público ter alcançado seu uso generalizado, ele é posteriormente reapropriado de novas maneiras pela mesma comunidade (por exemplo, o uso de uma quadra esportiva para manifestações culturais). Preveja 2 a 3 maneiras de um espaço público ser reapropriado. Considere como essa reapropriação pode afetar tanto a comunidade na qual ela se originou quanto as novas comunidades.*

Os participantes da discussão expressaram diversas visões sobre a transformação de espaços públicos, abordando temas como multifuncionalidade, reapropriação de áreas obsoletas e a relação entre espaço e cultura. Destacaram a ideia de resgatar espaços que perderam sua função pública, sugerindo transformações em hortas comunitárias, feiras e eventos, promovendo uma nova vitalidade. Apontaram a importância da multifuncionalidade e atemporalidade dos espaços, promovendo a adaptação às necessidades em constante mudança. Exploraram a apropriação intensa do espaço público durante o carnaval e a possibilidade de usar áreas livres como extensão de sala de aula, além de destacar a reapropriação para eventos culturais e feiras. Juntas, essas perspectivas enfatizam a vitalidade e a adaptação constante dos espaços públicos, incorporando aspectos culturais, educacionais e recreativos, enriquecendo a dinâmica urbana e fomentando experiências variadas para as comunidades locais.



**Figura 74 | Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 2, cartão ‘Reapropriação’. Fonte: a autora, 2023.**

**Frases transcritas sobre os principais temas abordados:****Multifuncionalidade dos espaços:**

“...tem alguns espaços públicos que ficam muito segmentados, como a gente associa só a um determinado uso e essa possibilidade de trazer outros usos, você maximiza o uso do espaço em si, pode usar em horários alternativos e trazer mais usuários que talvez não fossem usar aquele espaço em outras circunstâncias...”

**Uso de SBN (Soluções Baseadas na Natureza):**

“...eu acho que é outra questão importante, que no Brasil ainda tem relativamente pouco, mas tem vários benefícios também associados com a multifuncionalidade do espaço, aí pode ter a gestão hídrica, diminuição da poluição, tudo isso...”

**Atemporalidade**

“...ao mesmo tempo você manter a memória que está associada àqueles espaços, mas trazer novos usos, adaptar ele para as necessidades que estão sempre em transição...”

**Carnaval:**

“...para mim, é isso, é uma apropriação do espaço público. Que na maioria das vezes são em espaços de circulação, de passagem. Aí é para o bem e para o mal, né? Tem uma questão de uma manifestação cultural muito forte, simbolicamente uma coisa do povo na rua. É pegar um espaço público e reapropriar ele num determinado período do ano de uma forma muito intensa e muito forte...”

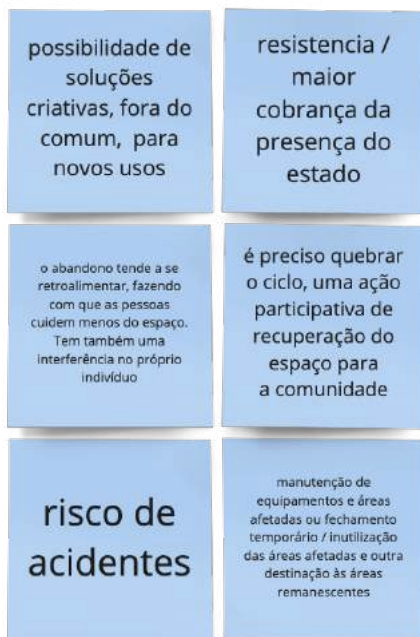
**Espaços de ensino:**

“...apropriar os espaços livres como um espaço de ensino, pensando muito em escola. Pensei em um espaço livre, ele poder ser como uma extensão de sala de aula de escolas, principalmente para criança...”

#### CARTÃO 4 – Obsolescência:

*Por diversas razões, os espaços públicos de uma cidade podem se tornar obsoletos, não sendo mais utilizados pelas pessoas. Qual será o impacto para aqueles que continuarem frequentando esses espaços apesar de sua obsolescência? Invente um cenário futuro em que os espaços públicos não são mais utilizados. Considere como a obsolescência afeta o uso desses espaços e como esses problemas poderiam ser resolvidos.*

Na reflexão sobre a problemática do abandono de espaços públicos, surgiram considerações sobre possíveis soluções e abordagens inovadoras. A proposta inicial de identificar e resolver problemas físicos, como balanços quebrados e pisos danificados, evoca a necessidade de manutenção e segurança. Contudo, destacaram a tendência da retroalimentação do abandono, onde a falta de cuidado dos usuários contribui para o ciclo de negligência. Enfatizaram a importância da participação comunitária como chave para quebrar esse ciclo, promovendo um sentimento de pertencimento. Um participante pontuou o interesse de artistas em utilizar espaços degradados como uma oportunidade para criar novos usos e instalações. Essa resistência artística, além de trazer luz para locais negligenciados, também é vista como uma forma de cobrar a presença do Estado e incentivar a revitalização desses espaços. Assim, emerge a ideia de que a arte urbana desempenha um papel crucial ao chamar atenção para áreas esquecidas, contribuindo para uma transformação e engajamento da comunidade.



**Figura 75 | Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 2, cartão ‘Obsolescência’. Fonte: a autora, 2023.**

**Frases transcritas sobre os principais temas abordados:****Retroalimentação:**

“Eu acho que é uma questão que o abandono, ele tende a se retroalimentar. Então os próprios usuários passam a não cuidar do espaço também. Então eu acho que ir num espaço mais abandonado, faz com que você cuide menos e se sinta menos dono do espaço. Então eu acho que é preciso quebrar esse ciclo.”

**Manutenção:**

“...um parquinho que o balanço possa cair ou quebrar corrente e causar um acidente com uma criança. Ou um piso que está quebrado, lascado e um idoso cair. [...] A solução seria ou a manutenção do equipamento, do parquinho, do piso; ou a inutilização das áreas que tiverem deterioradas ou oferecerem risco e perigo...”

**Arte urbana:**

“...alguém que às vezes está ali insistindo em usar algum espaço obsoleto em geral é gente da arte, que vai para lugares mais degradados ou mais vazios e que não estão muito usados e aí a pessoa insiste em usar aquele espaço e dali vem alguma forma criativa de usar, de dar um novo uso.”

“...um artista pode convidar a observar o local ao invés de utilizar uma coisa deteriorada que oferece risco. E aí às vezes dali surgem coisas interessantes. Também que vão até ajudar aquele lugar a não ser mais obsoleto, porque alguém viu, plantou uma sementinha ali. Mas essa pessoa é provavelmente alguém da população e não um profissional.”

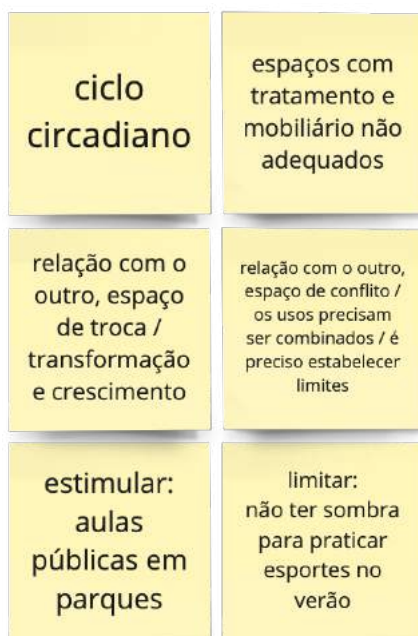
“...a insistência em utilizar esses espaços é trazer uma resistência e uma maior cobrança da presença do Estado...”

“...eu acho que no final das contas esse é o papel da arte urbana, né? É trazer luz para esses lugares que ninguém está olhando. Imagina se ninguém ligasse mais para o espaço público? Ele ia ficar ali.”

### CARTÃO 5 – Adaptação:

*As pessoas são inerentemente adaptativas, mudando a si mesmas ou aos seus comportamentos para se adaptarem às condições atuais. (por exemplo, um dispositivo que mostra o consumo de energia em casa pode incentivar o usuário a apagar mais as luzes). Mentalize uma mudança de estilo de vida que poderia ser apoiada pelos espaços públicos. Considere também a possibilidade de os espaços públicos dificultarem mudanças de estilo de vida.*

As reflexões dos participantes geraram uma visão abrangente sobre o impacto e o potencial do espaço público na vida das pessoas. Destacaram a influência do ambiente externo no estilo de vida, considerando o ciclo circadiano e a importância do contato com o espaço público para o bem-estar. Ressaltaram a necessidade de tratamento adequado, como mobiliário em praças, para garantir que esses espaços cumpram seu papel na promoção de benefícios à comunidade. Abordaram o espaço público como um local de trocas, crescimento e transformação positiva, mas também destacaram os desafios e conflitos que podem surgir. Enfatizaram a importância de estabelecer limites para a convivência pacífica nesses espaços compartilhados. Trouxeram a ideia de estimular aulas e atividades ao ar livre, considerando fatores como iluminação e conforto térmico. Essas reflexões ressaltam a importância do espaço público na vida das pessoas, abordando aspectos físicos, sociais e culturais.



**Figura 76 | Respostas por escrito – Oficina com Especialistas 2, cartão ‘Adaptação’. Fonte: a autora, 2023.**

**Frases transcritas sobre os principais temas abordados:****Ciclo circadiano:**

“...a relação dia e noite do próprio ser humano tem muito a ver com o quanto que a gente pega de sol, o quanto que a gente dorme bem e o quanto isso afeta. A pessoa que usa o espaço público, que pega esse sol, que tem esse contato com o dia, ela entra nesse ciclo diário, de uma forma melhor do que quem, por exemplo, não tem contato com o espaço externo nenhum.”

**Mobiliário:**

“...uma praça seria um lugar de estar, de convívio, mas se ele não tem um mobiliário adequado as pessoas não vão usar. Ou tem aquela pista que é ótima pra esporte, mas se ela tá esburacada ninguém vai correr, ninguém vai andar de bicicleta ali. Então, pode estar ali o espaço público, mas se não tiver o tratamento adequado não vão cumprir sua função.”

**Relações:**

“Do ponto de vista positivo, você tem esse espaço de troca, de transformação, de crescimento. Tudo de benéfico que você pode trazer da troca, mas também como isso traz a necessidade de se estabelecer os limites. Porque é um espaço de conflito também, um espaço público. Então, como combinar a troca e o conflito, como estabelecer os limites nem sempre é simples, né? E, às vezes, o ponto é usar o mesmo espaço, não segmentar, mas respeitando essa diferença. A essência da democracia é o espaço público.”

**Aulas públicas:**

“Eu pensei em estimular aulas públicas, por exemplo, aula pública de yoga na praia ou no parque ou na lagoa ou alguma coisa. E aí o que pode limitar nesse espaço é o sol. E eu acho que mesmo sem se exercitar, o aquecimento global... tem dias que você não consegue nem sair de casa. E aí você quer correr na lagoa, mas de dia é muito quente e de noite é perigoso. Conforto térmico só com vegetação mesmo.”



## ARVORE SÍNTESE

A síntese destaca a importância da manutenção, múltiplos usos, participação comunitária e consideração das necessidades sociais e ambientais para garantir a vitalidade e sustentabilidade de espaços públicos arborizados.

### Copa:

- Manutenção de equipamentos e áreas afetadas para evitar deterioração.
- Soluções criativas e novos usos para áreas remanescentes.
- Hortas, feiras, eventos, festas e shows como potenciais atividades.
- Limitações, como falta de sombra no verão, devem ser consideradas.
- Estímulo à socialização, lazer, atividade física, e contato com a natureza.
- Ações participativas são necessárias para quebrar o ciclo de abandono.

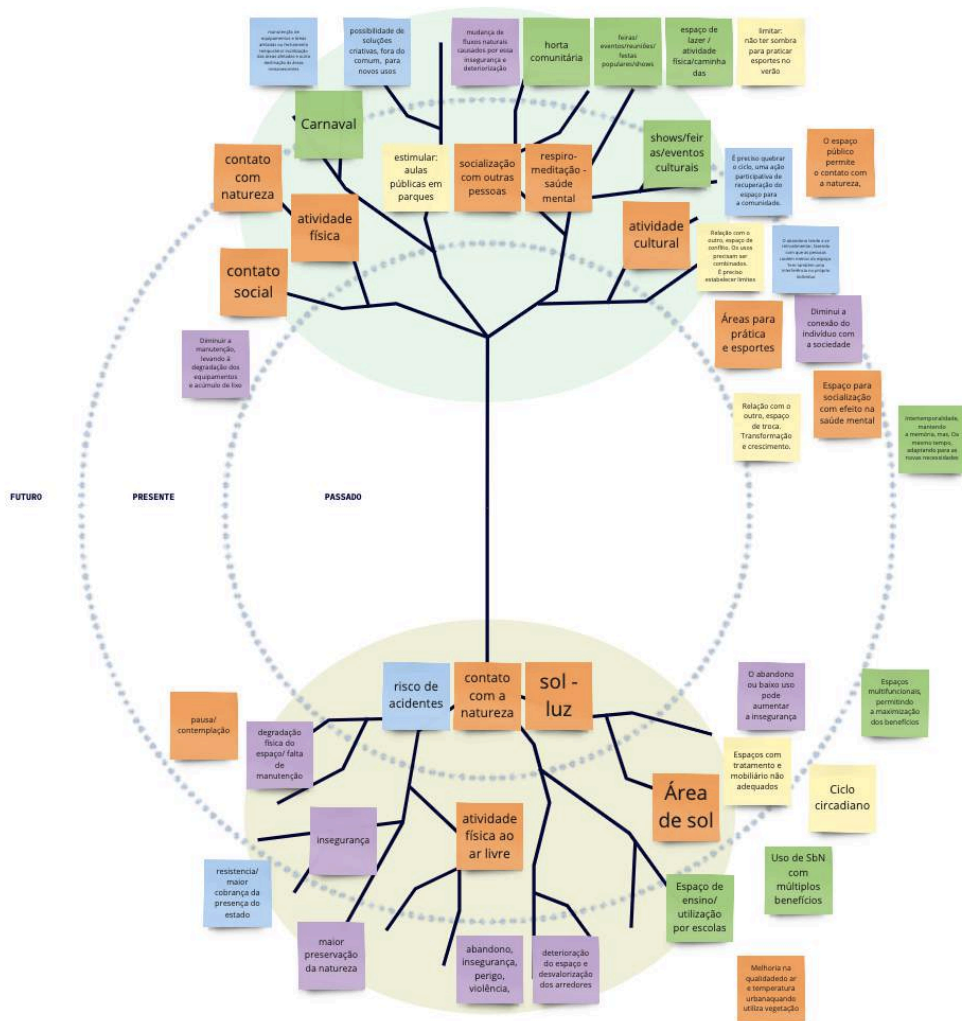


Figura 77 | Árvore Síntese Oficina Especialistas 2. Fonte: a autora, 2023.

**Base:**

- Risco de acidentes e aumento da insegurança devido ao abandono.
- Contato com a natureza, sol e luz são elementos essenciais.
- Espaços multifuncionais para maximizar benefícios.
- Pausa / contemplação e atividade física ao ar livre.
- Degradação física do espaço e falta de manutenção como desafios.
- Ciclo circadiano e área de sol impactam a qualidade do espaço.
- Uso de SBN (Soluções Baseadas na Natureza) com múltiplos benefícios.
- Espaço pode ser usado para ensino por escolas.
- Contribuir para a preservação da natureza.

**9.7. Considerações do Capítulo**

O capítulo teve como propósito apresentar os *Envisioning Cards*, ferramenta de pesquisa selecionada para coletar os dados qualitativos necessários para responder as questões levantadas durante o trabalho. É uma ferramenta que, combinada aos encontros de cocriação realizados em grupos pré-selecionados, teve grande potencial para produzir bons resultados. A análise das atividades realizadas durante as Oficinas com Especialistas ofereceu uma visão aprofundada sobre a interação entre as comunidades urbanas e os espaços públicos, onde exploraram os impactos destes espaços. Cada cartão abordou temáticas essenciais, desde a influência direta dos espaços de lazer na saúde e bem-estar, até questões de abandono, obsolescência e adaptação.

Na primeira oficina, as discussões revelaram uma compreensão aprofundada sobre temas cruciais, desde a influência desses ambientes na saúde e bem-estar da comunidade até os desafios enfrentados quando tais espaços são negligenciados. A insegurança associada a espaços abandonados, a adaptação dinâmica dos espaços para atender às necessidades da comunidade e a importância de estruturas como banheiros públicos foram examinadas. A árvore síntese destacou a necessidade de estratégias abrangentes para lidar com degradação, promover a inclusão e abordar questões de segurança. Já na segunda oficina, as discussões revelaram ideias valiosas sobre a importância da manutenção, participação comunitária e criatividade para revitalizar espaços públicos. Além disso, a árvore síntese destacou a multifuncionalidade e a atenção às necessidades sociais e ambientais como fundamentais para assegurar a vitalidade e sustentabilidade desses locais.

Ao abordar desafios como insegurança, degradação e a necessidade de adaptação constante, as reflexões dos participantes forneceram uma base sólida para orientar estratégias futuras de desenvolvimento urbano, promovendo comunidades mais saudáveis e conectadas; abordando não apenas os desafios imediatos relacionados aos espaços públicos, mas também orientando iniciativas futuras e visando o desenvolvimento sustentável e inclusivo destas áreas.

Para concluir, e para justificar mais uma vez a decisão em usar os cartões, segue abaixo um dos comentários encontrado no site dos *Envisioning Cards* de um de seus usuários, descrevendo a sua experiência com a ferramenta e evidenciando a potencialidade que a mesma possui:

Usei pela primeira vez um conjunto impresso de Cartões de Previsão na Universidade da Calábria para interagir com os alunos durante uma série de palestras. Comecei com informações básicas, teorias e estratégias, culminando em várias vias e estruturas de Design. Os alunos estavam totalmente engajados e trouxeram novas ideias que eu nem tinha pensado. Eles aprenderam a se envolver ativamente com os conceitos pegando o que pareciam ser artefatos tecnológicos simples e tornando-os mais complexos, trazendo à tona suas questões sociais, éticas, econômicas e culturais. Em última análise, os cartões são inestimáveis. Eu os usarei em minhas próximas palestras com alunos. Obrigada. (STEVEN UMBRELLO. Fonte: [envisioningcards.com/?page\\_id=594](https://envisioningcards.com/?page_id=594), traduzido pela autora, 2023)

## 10 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os pontos centrais são respeito pelas pessoas, dignidade, entusiasmo pela vida e pela cidade como lugar de encontro. Nesses quesitos, não existem grandes diferenças entre os sonhos e desejos das pessoas nas várias partes do mundo. Os métodos para tratar essas questões também são surpreendentemente similares, porque tudo se resume às pessoas, que têm os mesmos pontos básicos de partida. Todas as pessoas têm em comum os aparelhos locomotor e sensorial, opções de movimento e padrões básicos de comportamento. Em mais larga medida do que conhecemos hoje, no futuro o planejamento urbano deve começar com as pessoas. É barato, simples, saudável e sustentável construir cidades para as pessoas — bem como é uma política óbvia para atender aos desafios do século XXI. Já está mais do que na hora de redescobrirmos a dimensão humana no planejamento urbano no mundo todo.

(GEHL, 2013, p. 229)

### 10.1. Introdução

Os resultados desta pesquisa desempenham um papel fundamental no contexto do Espaço Público, oferecendo contribuições significativas tanto para a resolução específica da questão quanto para o conhecimento científico em geral. Os dados obtidos enriquecem a compreensão do fenômeno em análise e as implicações práticas dos resultados se destacam, demonstrando como as descobertas podem influenciar políticas, práticas profissionais e decisões estratégicas. Em última análise, os resultados não apenas reforçam a relevância contínua do problema em questão, mas também consolidam a importância desta pesquisa como um marco que amplia e aprimora o entendimento atual na área.

O presente capítulo se concentrará, portanto, nos resultados das 7 oficinas realizadas, sendo 5 com usuários e 2 com especialistas. Os mesmos já foram descritos nos capítulos anteriores, entretanto, agora serão analisados e apresentados através de tabelas e gráficos que os sintetizam. A dinâmica teve como objetivo demonstrar que através das metodologias de pesquisa participativas, podemos obter dados e produzir ferramentas que ajudem na produção de melhores espaços públicos para o Rio, com foco no bem-estar do cidadão e sustentáveis a longo prazo.

Na condução desta pesquisa, optou-se por empregar uma abordagem de Métodos Mistos, a qual combina elementos de pesquisa quantitativa e qualitativa. Este método foi escolhido devido à complexidade do ambiente social envolvido, visando proporcionar uma compreensão mais abrangente e aprofundada. Possui caráter exploratório, envolvendo uma fase inicial qualitativa de coleta e análise de dados, seguida por uma fase quantitativa e, por fim, uma etapa de integração dos dados obtidos em ambas as vertentes. A técnica principal utilizada foi a realização de Oficinas de Cocriação Remotas, que se apresentaram como sessões colaborativas e interativas realizadas virtualmente. Os encontros foram projetados para incentivar o compartilhamento de ideias, conhecimentos e experiências entre os participantes, buscando criar soluções inovadoras para os desafios propostos e as ferramentas utilizadas foram o Diagrama do Lugar (*Place Diagram*) e os Cartões de Previsão (*Envisioning Cards*).

## 10.2. Síntese das Oficinas com Usuários

As Oficinas com Usuários tiveram como ponto de partida o Diagrama do Lugar, composto por 52 atributos considerados indispensáveis para que um Espaço Público Urbano de Convívio seja bem-sucedido. Na atividade 2, os participantes os classificaram do mais importante para o menos importante de forma coletiva, através de debates e argumentações a partir das suas vivências pessoais. Abaixo apresentamos a síntese das 5 classificações que obtivemos após os encontros. Vale destacar novamente que todos os atributos trabalhados são aspectos que se relacionam positivamente com os espaços.

No atributo-chave ‘Sociabilidade’, foi considerado fundamental que o espaço promova conexões sociais e vida na rua, e que o mesmo seja acolhedor, amigável e interativo. Ainda que importante, o uso ao anoitecer e o orgulho foram apontados como menos relevantes diante do contexto.

Quanto ao ‘Uso e Atividades’ dos espaços, os padrões de uso do solo e a propriedade dos negócios locais se destacaram na promoção da qualidade do seu entorno, contribuindo para que o mesmo seja útil, ativo e vital. O conceito de especial e as atividades de vendas a varejo no local foram considerados consequência das demais características.

Sobre o ‘Conforto e Imagem’, as estatísticas criminais e a segurança tomaram frente dos debates, em especial por estarmos trabalhando com a cidade do Rio de Janeiro. Em seguida, a cobertura de saneamento e a limpeza se destacaram como fundamentais para que um espaço seja caminhável. Os dados ambientais ganharam menos destaque frente aos demais atributos e o critério de espiritual foi encarado como um aspecto individual diante de debates voltados para a coletividade.

Por fim, a atividade do pedestre e a oferta de transporte se destacaram no aspecto ‘Acessos e Conexões’. São essenciais para conectar um espaço público com a cidade, propiciando acessibilidade e caminhabilidade. Considerando a presença dos critérios descritos, o uso de estacionamento e a continuidade se tornaram menos importantes.



Figura 78 | Síntese Atividade 2 – Oficina Usuários. Fonte: a autora, 2023.

Após a síntese dos atributos, apresentaremos através de tabelas os critérios que tiveram sua classificação inicial modificada em 100% após os debates em grupo, considerando as 5 oficinas ministradas.

No quadrante 'Sociabilidade', composto por 13 atributos, 10 deles sofreram esta alteração: acolhedor, amigável, conexões sociais, cooperação, diversidade, interativo, orgulho, vida na rua, vizinhança e zeladoria.

OF.	ATRIBUTO	P1	P2	P3	P4	GRUPO	% DE MUDANÇA
1	Acolhedor	4	3	1		2	100,0%
1	Interativo	3	4	8		6	100,0%
1	Cooperação	2	6	4		5	100,0%
1	Zeladoria	6	2	5		4	100,0%
1	Vida na rua	5	4	2		3	100,0%
2	Amigável	5	3	4	1	2	100,0%
2	Zeladoria	7	6	5	3	4	100,0%
3	Interativo	2	4	8	7	3	100,0%
3	Amigável	7	3	2	1	6	100,0%
3	Orgulho	8	8	6	8	7	100,0%
3	Vizinhança	6	6	4	3	8	100,0%
4	Acolhedor	1	3	1		2	100,0%
4	Amigável	2	2	8		3	100,0%
4	Orgulho	3	5	6		1	100,0%
4	Vizinhança	8	6	4		7	100,0%
4	Zeladoria	7	1	7		8	100,0%
4	Vida na rua	4	3	3		2	100,0%
5	Interativo	4	5	1		3	100,0%
5	Vizinhança	7	6	3		5	100,0%
5	Cooperação	5	3	7		6	100,0%
5	Zeladoria	6	4	8		7	100,0%
5	Diversidade	2	7	6		4	100,0%
5	Conexões sociais	1	4	3		2	100,0%

**Tabela 21 | Atributos que sofreram 100% de alteração após a dinâmica em grupo – Sociabilidade. Fonte: a autora, 2023.**

No quadrante 'Usos e Atividades', composto por 14 atributos, 10 deles sofreram esta alteração: ativo, comemorativo, divertido, especial, local, real, sustentável, tipos de aluguel, valor dos imóveis, vital.

OF.	ATRIBUTO	P1	P2	P3	P4	GRUPO	% DE MUDANÇA
1	Vital	3	5	8		2	100,0%
1	Especial	6	4	1		7	100,0%
1	Local	8	9	2		6	100,0%
1	Sustentável	9	1	7		8	100,0%
2	Ativo	5	8	4	6	7	100,0%
2	Vital	4	1	8	5	6	100,0%
2	Real	6	6	7	2	5	100,0%
2	Sustentável	2	7	2	4	3	100,0%
2	Valor dos imóveis	5	1	5	2	4	100,0%
3	Especial	5	3	9	4	7	100,0%
3	Real	9	5	7	9	8	100,0%
3	Local	8	8	8	8	9	100,0%
4	Sustentável	5	7	7		8	100,0%
4	Tipos de aluguel	5	5	3		2	100,0%
5	Divertido	4	5	3		7	100,0%
5	Vital	2	4	4		3	100,0%
5	Local	7	6	7		4	100,0%
5	Comemorativo	9	8	2		6	100,0%
5	Sustentável	3	7	9		8	100,0%
5	Tipos de aluguel	4	2	2		3	100,0%

**Tabela 22 | Atributos que sofreram 100% de alteração após a dinâmica em grupo – Usos e Atividades. Fonte: a autora, 2023.**

No quadrante ‘Conforto e Imagem’, composto por 13 atributos, 11 deles sofreram esta alteração: atrativo, caminhável, charmoso, condição das construções, dados ambientais, estatísticas criminais, histórico, limpo, lugares para sentar, seguro e “verde”.

OF.	ATRIBUTO	P1	P2	P3	P4	GRUPO	% DE MUDANÇA
1	Atrativo	2	7	3		4	100,0%
2	Limpo	1	3	1	3	2	100,0%
2	"Verde"	5	6	3	6	7	100,0%
2	Atrativo	7	2	7	2	3	100,0%
2	Histórico	9	8	8	5	6	100,0%
2	Estatísticas criminais	4	2	2	4	3	100,0%
2	Dados ambientais	1	1	1	3	4	100,0%
3	Seguro	3	3	3	3	2	100,0%
3	Limpo	4	2	2	4	5	100,0%
3	"Verde"	1	4	4	1	3	100,0%
3	Lugares para sentar	5	7	5	5	6	100,0%
3	Atrativo	6	1	6	6	4	100,0%
3	Condição das construções	1	1	4	4	2	100,0%
4	Charmoso	5	7	5		4	100,0%
5	Seguro	2	2	2		1	100,0%
5	Caminhável	4	3	1		2	100,0%
5	Condição das construções	1	3	4		2	100,0%

**Tabela 23 | Atributos que sofreram 100% de alteração após a dinâmica em grupo – Conforto e Imagem. Fonte: a autora, 2023.**

No quadrante ‘Acessos e Conexões’, composto por 12 atributos, 7 deles sofreram esta alteração: caminhabilidade, continuidade, conveniência, leituraabilidade, oferta dos meios de transporte, proximidade e uso dos meios de transporte.

OF.	ATRIBUTO	P1	P2	P3	P4	GRUPO	% DE MUDANÇA
1	Conveniência	7	3	4		5	100,0%
2	Conveniência	4	4	7	6	5	100,0%
2	Leiturabilidade	7	7	5	7	6	100,0%
2	Continuidade	5	6	6	5	7	100,0%
3	Uso dos meios de transporte	2	2	2	2	3	100,0%
3	Oferta meios de transporte	3	3	3	1	2	100,0%
4	Conveniência	3	1	3		6	100,0%
4	Leiturabilidade	6	7	6		5	100,0%
4	Proximidade	4	2	5		7	100,0%
4	Continuidade	7	6	7		3	100,0%
5	Conveniência	4	7	3		5	100,0%
5	Caminhabilidade	2	3	5		1	100,0%
5	Leiturabilidade	5	1	6		4	100,0%
5	Uso dos meios de transporte	4	2	4		3	100,0%
5	Oferta meios de transporte	3	1	3		2	100,0%

**Tabela 24 | Atributos que sofreram 100% de alteração após a dinâmica em grupo – Acessos e Conexões. Fonte: a autora, 2023.**

Considerando todos os quadrantes e os 52 atributos do diagrama, 38 apareceram nas tabelas de divergência apresentadas acima. Isso reflete 73,1% do grupo de todos os temas trabalhados em todas as oficinas. Por outro lado, 17 não sofreram nenhuma alteração durante os debates coletivos, dado que devemos levar em consideração, pois indica 100% de convergência. São eles: acessibilidade, atividade do pedestre, ativo, caminhabilidade, comemorativo,



condição das construções, conexões sociais, dados ambientais, espiritual, estatísticas criminais, oferta dos meios de transporte, padrões de uso do solo, seguro, tipos de aluguel, uso de estacionamento, valor dos imóveis e “verde”.

OF.	ATRIBUTO	P1	P2	P3	P4	GRUPO	% DE MUDANÇA
1	Valor dos imóveis	1	1	1		1	0,0%
1	Tipos de aluguel	2	2	2		2	0,0%
1	Seguro	1	1	1		1	0,0%
1	Condição das construções	4	4	4		4	0,0%
1	Acessibilidade	1	1	1		1	0,0%
1	Caminhabilidade	2	2	2		2	0,0%
1	Atividade do pedestre	1	1	1		1	0,0%
1	Oferta meios de transporte	2	2	2		2	0,0%
2	Conexões sociais	1	1	1	1	1	0,0%
2	Comemorativo	9	9	9	9	9	0,0%
3	Padrões de uso do solo	1	1	1	1	1	0,0%
3	Espiritual	9	9	9	9	9	0,0%
3	Estatísticas criminais	3	3	3	3	3	0,0%
3	Acessibilidade	1	1	1	1	1	0,0%
4	"Verde"	8	8	8		8	0,0%
4	Espiritual	9	9	9		9	0,0%
4	Estatísticas criminais	1	1	1		1	0,0%
4	Dados ambientais	4	4	4		4	0,0%
5	Ativo	1	1	1		1	0,0%
5	Padrões de uso do solo	1	1	1		1	0,0%
5	Espiritual	9	9	9		9	0,0%
5	Uso de estacionamentos	5	5	5		5	0,0%

**Tabela 25 | Atributos que não sofreram alteração após a dinâmica em grupo – Todos os Atributos-chave. Fonte: a autora, 2023.**

Observamos que dos 17 atributos descritos acima, 10 também foram destacados nas tabelas que indicaram 100% de divergência: caminhabilidade, comemorativo, condição das construções, conexões sociais, estatísticas criminais, oferta dos meios de transporte, seguro, tipos de aluguel, valor dos imóveis e "verde".

Desconsiderando, portanto, os 10 temas que se repetem nas extremidades de análise, temos 28 com 100% de divergência, o que representa 53,8% dos 52 atributos. Acreditamos que esse é um número a ser considerado quando estamos observando o quanto opiniões e ideias individuais podem se modificar a partir do contato com novos pontos de vista e / ou vivências.

### 10.3. Síntese das Oficinas com Especialistas

As Oficinas com Especialistas tiveram como ponto de partida 5 cartões pré-selecionados da ferramenta Cartões de previsão. Os participantes tiveram que ler os cartões, responder individualmente às atividades propostas e, em seguida, debater sobre os respectivos temas. A seguir, apresentaremos os principais pontos levantados em cada um dos cartões e os termos que mais surgiram durante os diálogos.

## CARTÃO 1 – Saúde e Bem-estar a Longo Prazo

### Principais temas abordados nos debates:

- 01- Atividades físicas e esportes ao ar livre
- 02- Encontros e conexões sociais / sociabilidade
- 03- Atividade cultural para lazer e socialização
- 04- Melhoria na qualidade do ar e temperatura através da vegetação
- 05- Contato com a natureza e bem-estar
- 06- Criação de comunidade
- 07- Respiração, relaxamento, meditação, pausa e saúde mental
- 08- Socialização de pessoas idosas
- 09- Áreas ensolaradas para exposição ao sol
- 10- Espaços de lazer para crianças, ajudando no desenvolvimento



Figura 79 | Nuvem de palavras – Cartão 1. Fonte: a autora, 2023.

## CARTÃO 2 – Escolhendo Não Usar

### Principais temas abordados nos debates:

- 01- Falta de manutenção, abandono e degradação de equipamentos
- 02- Mudança de fluxos naturais causados por insegurança e deterioração
- 03- População de rua (problema socioeconômico)
- 04- Insegurança (falta de políticas públicas eficazes)
- 05- Deterioração do espaço e desvalorização dos arredores
- 06- Violência, perigo, sensação de medo
- 07- Isolamento social prejudicando a saúde mental
- 08- Baixo uso diminui a conexão do indivíduo com a sociedade
- 09- Sujeira e acúmulo de lixo
- 10- Proliferação de insetos e doenças



**Figura 80 | Nuvem de palavras – Cartão 2. Fonte: a autora, 2023.**

### CARTÃO 3 – Reapropriação

#### Principais temas abordados nos debates:

- 01- Áreas de lazer para cães
- 02- Comércio informal, feiras, restaurantes itinerantes
- 03- Uso de Soluções Baseadas na Natureza com múltiplos benefícios
- 04- Eventos culturais, carnaval, ocupações, festas populares e shows
- 05- Espaços para aniversários / eventos
- 06- Espaço de ensino / utilização por escolas
- 07- Jardim / horta comunitária
- 08- Espaço de lazer / atividade física / caminhadas
- 09- Espaços multifuncionais, permitindo a maximização dos benefícios
- 10- Adaptação às novas necessidades, mantendo a memória



**Figura 81 | Nuvem de palavras – Cartão 3. Fonte: a autora, 2023.**

## CARTÃO 4 – Obsolescência

### Principais temas abordados nos debates:

- 01- Soluções criativas para novos usos incluindo a comunidade
- 02- Iniciativas coletivas públicas ou privadas
- 03- Maior sensação de segurança com profissionais presentes
- 04- Resistência / maior cobrança da presença do estado
- 05- Quebrar o ciclo do abandono com ações participativas de recuperação
- 06- Risco de acidentes e insalubridade
- 07- Manutenção da vegetação e de equipamentos
- 08- Fechamento temporário / inutilização das áreas afetadas
- 09- A obsolescência reduz o uso e o cuidado pelos próprios usuários
- 10- Aumentar o acesso a residências públicas para moradores de rua



**Figura 82 | Nuvem de palavras – Cartão 4. Fonte: a autora, 2023.**

## CARTÃO 5 – Adaptação

### Principais temas abordados nos debates:

- 01- Espaço público também é espaço de conflito e demanda limites
- 02- Relação com o outro: espaço de troca, transformação e crescimento
- 03- Vida saudável e incentivo a esportes
- 04- O uso do espaço deve ser condizente com as práticas da vizinhança
- 05- Falta de sombra para praticar esportes no verão
- 06- Programas de reciclagem reduzindo o lixo e com retorno imediato
- 07- Trânsito de pedestres (incentivo a caminhada como transporte)
- 08- Ciclo circadiano promovendo saúde e bem-estar
- 09- Estimular aulas públicas em parques
- 10- Espaços com tratamento e mobiliário adequados



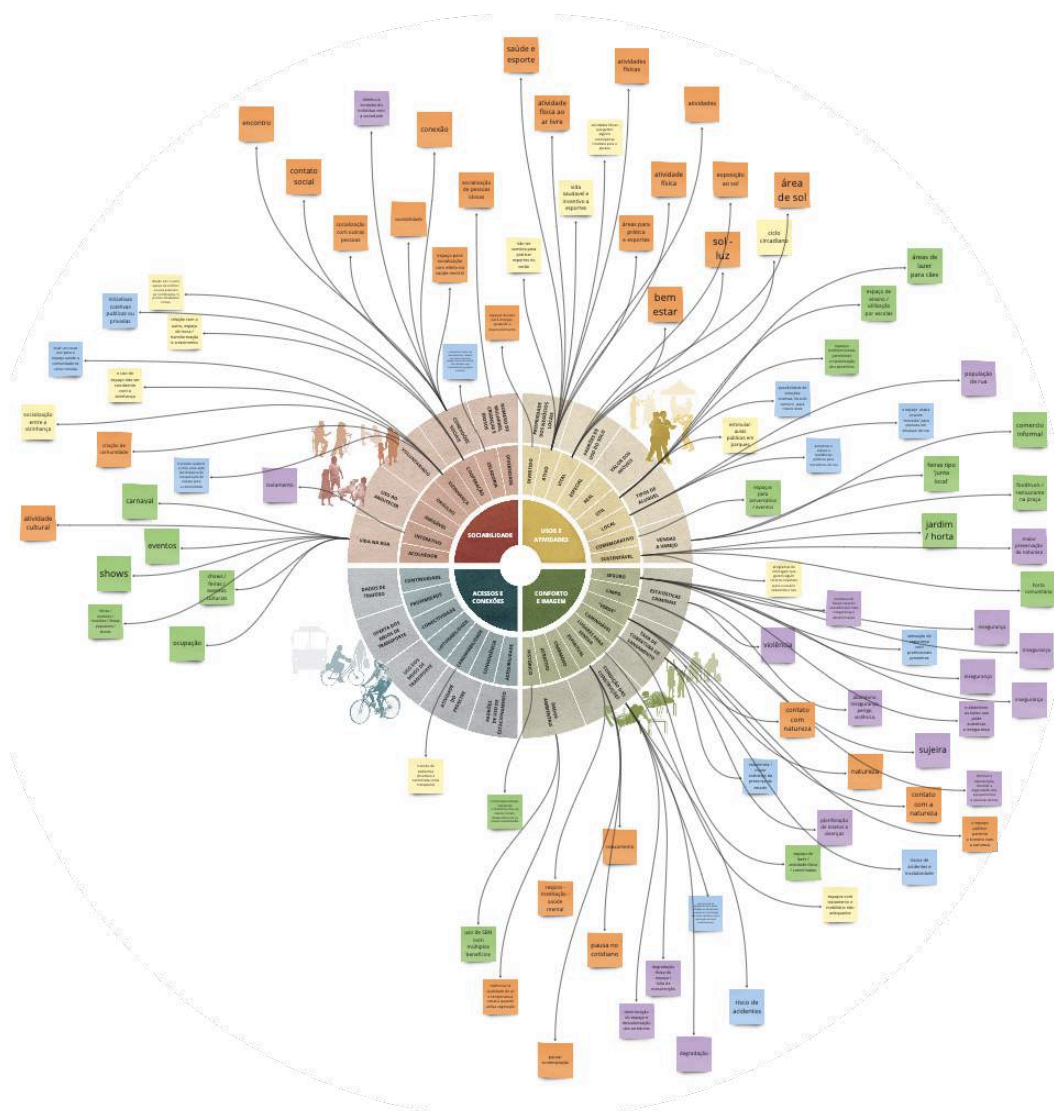
Figura 83 | Nuvem de palavras – Cartão 5. Fonte: a autora, 2023.



## 10.4. Correlacionando as Oficinas

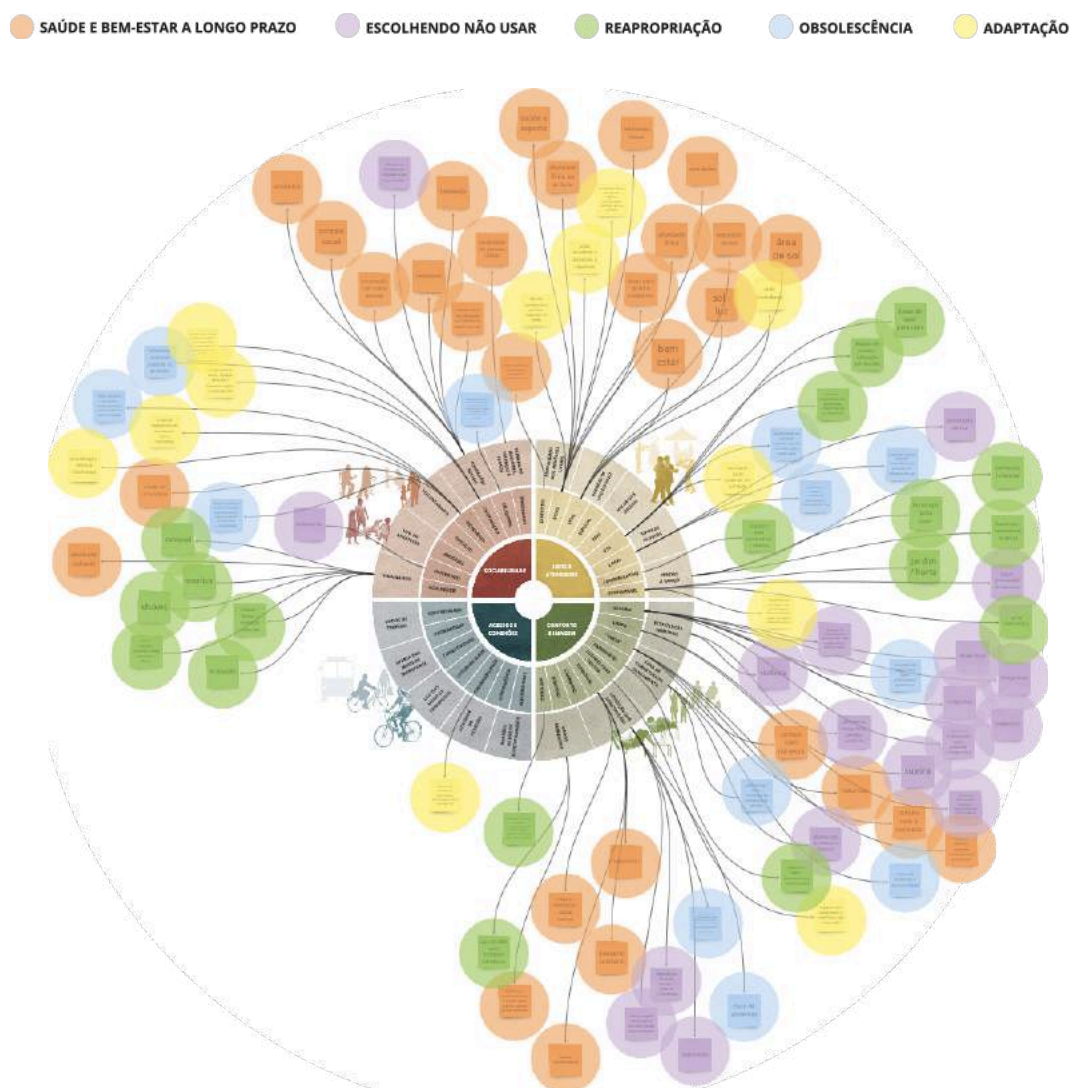
Após avaliarmos as sínteses das Oficinas com Usuários e das Oficinas com Especialistas de forma separada, houve a necessidade de cruzarmos as informações para que pudéssemos avaliar se os discursos das duas partes interessadas distintas estavam alinhados.

Primeiro separamos todas as respostas fornecidas pelos 6 participantes das 2 Oficinas com Especialistas para as 5 atividades propostas pelos Cartões de Previsão. Em seguida, correlacionamos cada uma delas com os 52 atributos referentes aos 4 atributos-chave do Diagrama de Previsão, conectando-os com setas ao redor do mesmo. Abaixo apresentamos o resultado final desta análise através do Diagrama Síntese.



**Figura 84 | Diagrama Síntese – Oficinas com Usuários + Oficinas com Especialistas. Fonte: a autora, 2023.**

Num primeiro momento, o que nos chama a atenção é a relação de cada um dos cartões com cada um dos atributos-chave. Vemos, por exemplo, que o cartão laranja, que trata de bem-estar, e o cartão verde, que aborda a reapropriação, se relacionam predominantemente com ‘sociabilidade’ e com ‘usos e atividades’. Já o cartão roxo, que levanta a situação do não uso dos espaços públicos, aparece predominantemente relacionado ao ‘conforto e imagem’. Já os conceitos de obsolescência (azul) e adaptação (amarelo) aparecem bem distribuídos no diagrama, indicando correlação com os 3 primeiros atributos-chave. Podemos perceber, por fim, que o quarto atributo, ‘Acessos e Conexões’, obteve uma única conexão com uma das respostas recebidas. Por tanto, em seguida, cada um dos quadrantes será apresentado de forma mais aproximada com o intuito de compreendermos melhor essas ligações.



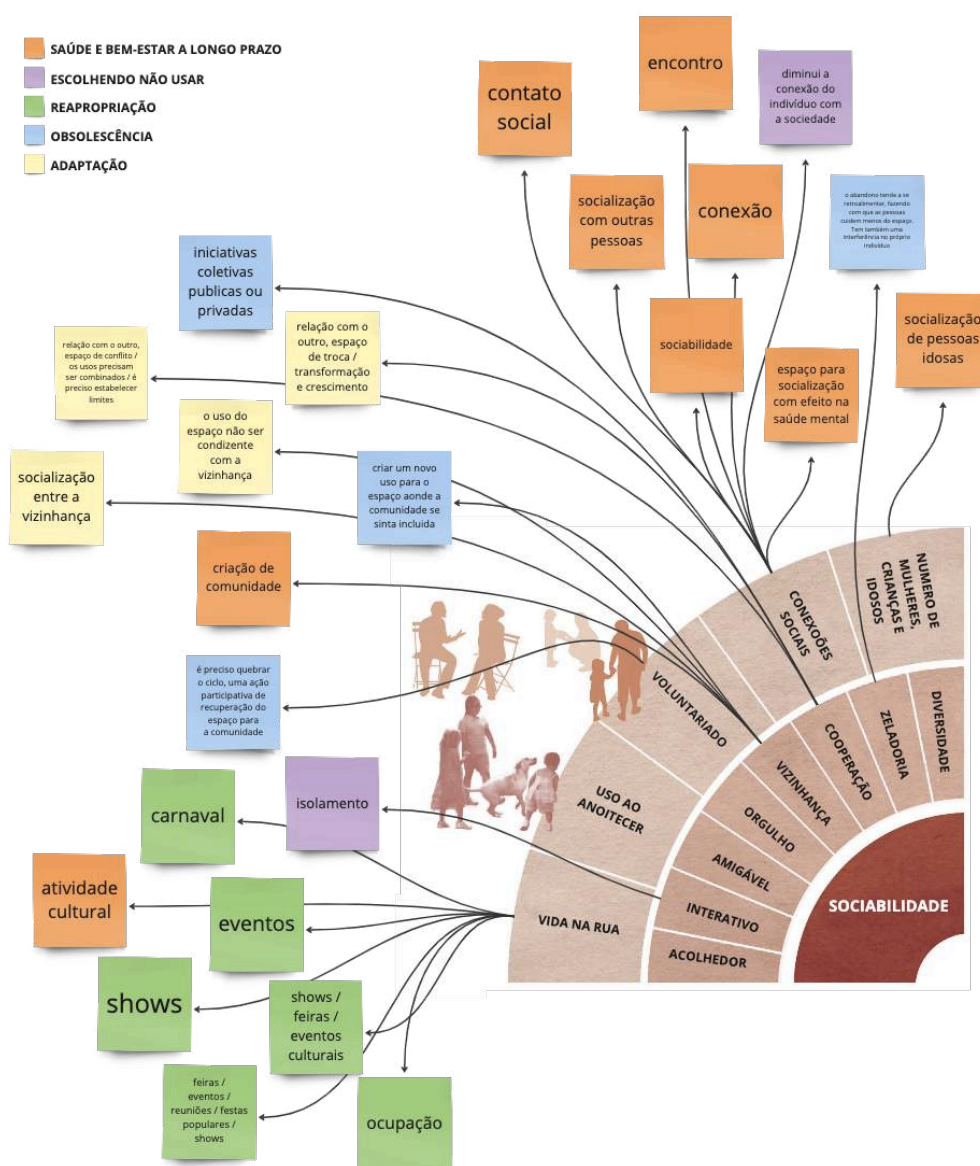
**Figura 85 | Diagrama Síntese – Cartões e Atributos. Fonte: a autora, 2023.**



### Quadrante Sociabilidade:

Podemos identificar que dos 8 atributos intangíveis, 4 estiveram presentes durante os debates entre os especialistas. Dos 5 atributos mensuráveis, 3 também emergiram no diálogo. Portanto, 53,8% dos temas que o diagrama coloca como fundamentais para um bom espaço quanto a sociabilidade de fato fazem parte das preocupações dos especialistas quando pensam e projetam os mesmos.

Além disso, observamos que dos 7 atributos que se correlacionaram com as respostas dos especialistas, 6 aparecem na tabela apresentada anteriormente, onde indicamos os atributos deste quadrante que sofreram 100% de alteração quanto a sua classificação após o debate coletivo.

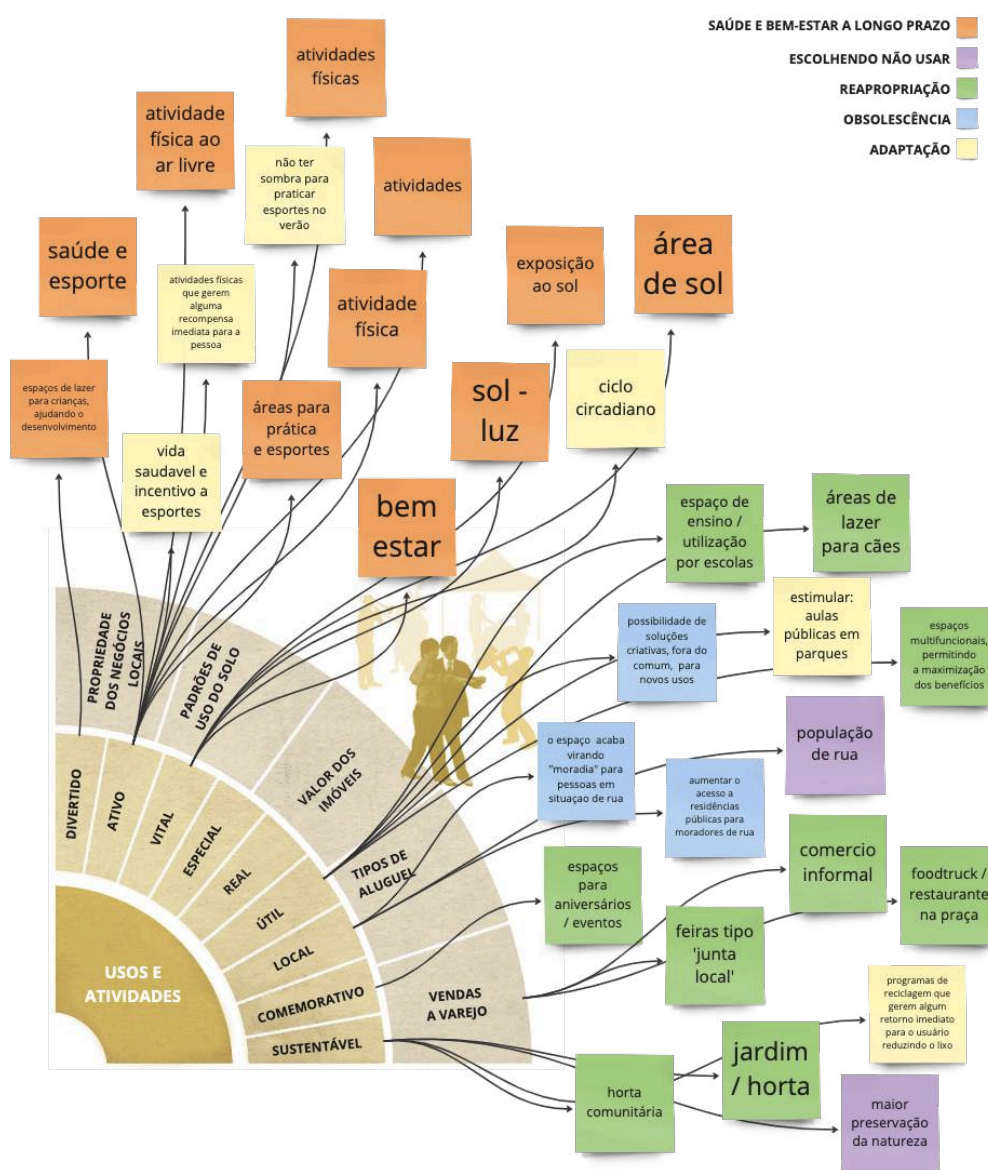


**Figura 86 | Diagrama Síntese Sociabilidade – Oficinas Usuários + Especialistas. Fonte: a autora, 2023.**

### Quadrante Usos e Atividades:

No segundo quadrante, identificamos que dos 9 atributos intangíveis, 7 estiveram presentes durante os debates entre os especialistas. Dos 5 atributos mensuráveis, apenas 1 emergiu no diálogo. Portanto, 57,1% dos temas que o diagrama coloca como fundamentais para um bom espaço quanto ao uso e às suas atividades mais uma vez integraram o diálogo dos especialistas.

Além disso, observamos que dos 8 atributos que se correlacionaram com as respostas dos especialistas, 6 aparecem na tabela apresentada anteriormente, onde indicamos os atributos deste quadrante que sofreram 100% de alteração quanto a sua classificação após o debate coletivo.

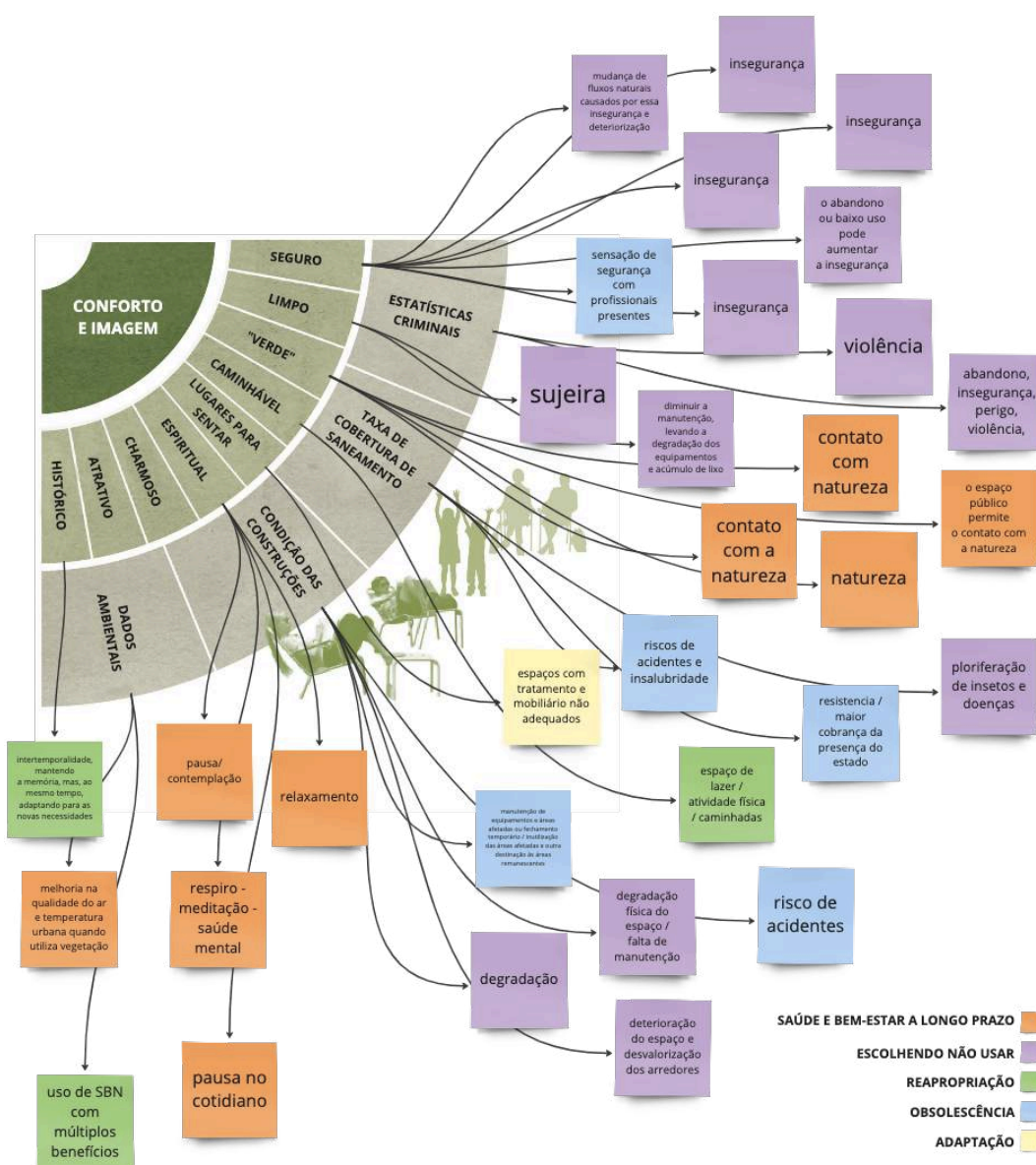


**Figura 87 | Diagrama Síntese Usos e Atividades – Oficinas Usuários + Especialistas. Fonte: a autora, 2023.**

### Quadrante Conforto e Imagem:

Identificamos, no terceiro quadrante, que dos 9 atributos intangíveis, 7 estiveram presentes durante os debates entre os especialistas. E, dos 4 atributos mensuráveis, todos emergiram no diálogo. Portanto, 84,6% dos temas que o diagrama coloca como fundamentais para um bom espaço quanto ao seu conforto e sua imagem integraram em grande proporção o diálogo dos especialistas.

Além disso, observamos que dos 11 atributos que se correlacionaram com as respostas dos especialistas, 9 aparecem na tabela apresentada anteriormente, onde indicamos os atributos deste quadrante que sofreram 100% de alteração quanto a sua classificação após o debate coletivo.

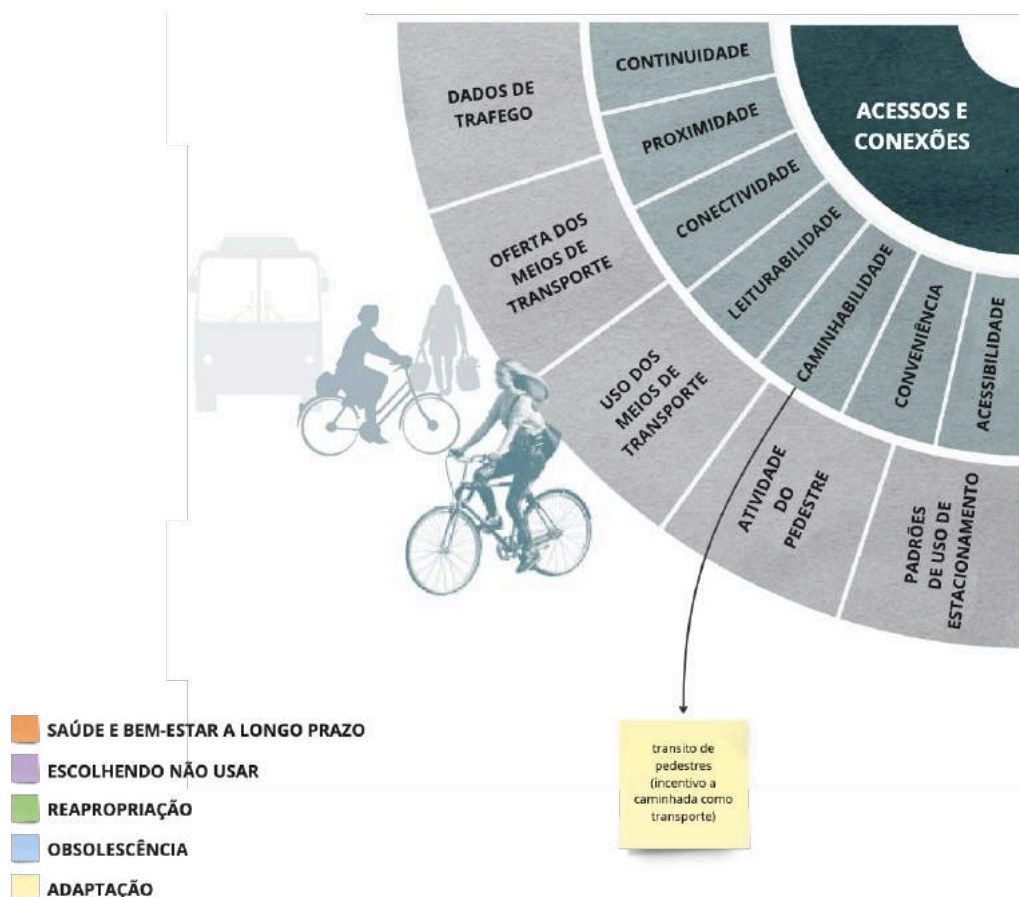


**Figura 88 | Diagrama Síntese Conforto e Imagem – Oficinas Usuários + Especialistas. Fonte: a autora, 2023.**



### Quadrante Acessos e Conexões:

No último quadrante, ao realizarmos o cruzamento dos dados conforme anteriormente, nos deparamos com a quase ausência do tema acessos e conexões nas respostas em análise. Dos 7 atributos intangíveis, apenas 1 esteve presente durante os debates entre os especialistas, e nenhum dos 5 atributos mensuráveis emergiram no diálogo. Portanto, somente 8,3% dos temas que o diagrama coloca como fundamentais para um bom espaço integraram o debate.



**Figura 89 | Diagrama Síntese Acessos e Conexões – Oficinas Usuários + Especialistas. Fonte: a autora, 2023.**

Os aspectos que envolvem os acessos e as conexões são cruciais para a qualidade do espaço público em áreas urbanas e, muitas vezes, são negligenciados nas discussões de especialistas. A falta de atenção a esses elementos pode resultar em espaços públicos mal projetados, prejudicando a qualidade de vida urbana e a inclusão social. É essencial que os especialistas considerem esses pontos em seus planos e projetos para criar cidades mais habitáveis, sustentáveis e centradas nas necessidades da comunidade.

## 10.5. Considerações do Capítulo

Ao analisar os resultados tanto das Oficinas realizadas com Usuários quanto das com Especialistas, foi possível destacar contribuições significativas para a resolução de questões específicas sobre os espaços públicos e para o avanço do conhecimento científico do tema em geral. Os dados coletados proporcionaram uma compreensão mais rica do fenômeno em análise e de fato convergiram na direção do objetivo do presente trabalho. A abordagem de Métodos Mistos, combinando elementos de pesquisa quantitativa e qualitativa, foi escolhida para lidar com a complexidade do ambiente social, e proporcionou uma visão abrangente e aprofundada.

Durante as cinco Oficinas com Usuários, destacou-se a importância atribuída à sociabilidade, uso e atividades, conforto e imagem, e acessos e conexões, os quatro atributos-chave do Diagrama do Lugar. As alterações quanto a classificação dos atributos após as dinâmicas de grupo revelou nuances nas preferências e percepções dos participantes, evidenciando a importância de abordagens participativas na coleta de dados. O percentual total de divergência de respostas após o debate, considerando as 5 oficinas, foi de 62,6%, ratificando a importância da coletividade nas tomadas de decisão.

As duas Oficinas com Especialistas, estruturadas com base nos cinco Cartões de Previsão, proporcionaram visões valiosas sobre temas como saúde e bem-estar, escolha de não usar, reapropriação, obsolescência e adaptação. A análise dessas oficinas destacou a convergência e divergência de opiniões, enriquecendo a compreensão global dos espaços públicos. A ferramenta utilizada também se destacou quanto a sua capacidade de instigar os participantes diante das temáticas e de proporcionar debates criativos e interativos.

Ao correlacionar as Oficinas com usuários e as com Especialistas, identificou-se uma sincronia significativa nos temas de sociabilidade, usos e atividades e conforto e imagem. No entanto, acessos e conexões apresentaram uma presença mais limitada nas discussões dos especialistas, ressaltando a necessidade de maior atenção a esses elementos cruciais na concepção de espaços públicos urbanos. Se considerarmos apenas os três primeiros segmentos, a média da relação entre os temas abordados pelos especialistas e os atributos do diagrama fica em 65,1%. Entretanto, se incluirmos o último segmento, o valor cai para 50,9%. Ainda assim, é um valor significativo diante das expectativas iniciais da pesquisa

A análise integrada dos resultados, juntamente com a correlação entre as oficinas, destaca a importância de considerar perspectivas diversas para informar políticas, práticas profissionais e decisões estratégicas relacionadas ao desenvolvimento e aprimoramento de espaços públicos. Além disso, a pesquisa evidencia a eficácia de ferramentas participativas, como o Diagrama do Lugar e os Cartões de Previsão, na coleta de dados e na promoção do envolvimento ativo da comunidade na criação de espaços públicos mais inclusivos e sustentáveis.

A seguir, apresentaremos algumas falas dos Usuários que participaram das Oficinas de Cocriação remotas sobre as suas experiências durante as atividades. Eles expressaram sua apreciação pela dinâmica, destacando a importância de refletir sobre as prioridades individuais e coletivas no ambiente urbano. Essa abordagem interativa e colaborativa foi elogiada, indicando seu potencial para aplicação em pesquisas e projetos educacionais. A plataforma utilizada também recebeu elogios pela intuitividade e potencial para pesquisas futuras. Em resumo, as falas refletem uma experiência positiva e produtiva, evidenciando a importância do diálogo e da reflexão na concepção e melhoria dos espaços públicos.

“Eu gostei muito por alguns motivos. Primeiro, é isso, as diferenças de experimentação do espaço, assim pela idade. Eu senti em alguns momentos o gênero também. O recorte racial é mais difícil, sim, mas ver como é que, dependendo do ambiente que você tá, dependendo do corpo que você tem, você experimenta o espaço de maneira diferente, tem prioridade diferente. Também, assim, existe uma parte de sociologia no colégio que é sociologia urbana. Esses debates aparecem, o transporte público, arborização. Interessante essas dinâmicas, assim, de você faz uma escala e depois faz uma dinâmica pra um consenso. Legal. Vou até roubar essa... E assim a gente vai chegando num consenso que atenda sempre a mais pessoas, né. Nossa, super interessante. E como é que também você, com o acúmulo dessas experiências, porque isso que você tá usando é uma matriz que você pegou de algum lugar, né. Como é que você pode usar também essa experiência com outra realidade, né, pra também fazer os ajustes do próprio método, né.”

“Eu também achei a dinâmica bem legal. E também, assim, com as explicações do lado, né? Então, ficou bem claro. Obviamente, que algumas dúvidas surgem, mas ficou bem explicativo e de fácil entendimento. E achei muito interessante a proposta de..., para quem não é da área, não trabalha com isso, pensar nos espaços públicos da cidade... Como a gente vem de um lugar que a realidade é muito diversa e são muitas realidades diferentes, como é difícil também pensar, no modo amplo, que não está atrelado à sua experiência local, né? E também com as características da cidade. Essa coisa de violência, de segurança, como isso também influencia muito o nosso pensamento em relação aos espaços públicos.”

“Acho que dá para ter bastante dado. Quantitativo e muito qualitativo. Eu gostei muito desse site, dessa plataforma. Muito interessante. Já pensei em pesquisas e também no uso... Eu sou professora e doutora em história. Já pensei nas minhas pesquisas futuras, mas também com os meus alunos. Achei bacana. A intuitividade, você vai abrindo... Gostei da pesquisa.”

“Eu achei muito interessante, assim, achei divertido, pareceu meio uma brincadeira, achei bem legal e achei interessante também ver primeiro parar pra pensar sobre isso, eu achei maneiro fazer essa reflexão, né, sobre o espaço que a gente habita e, enfim, ver as nossas prioridades também, né, o que é essencial pra gente, o que não é, enfim, refletir sobre isso, isso eu achei legal. E ver a opinião dessas pessoas também, isso que ela tinha falado algumas vezes sobre como a gente acaba refletindo a nossa visão do nosso cotidiano aqui, das coisas que a gente vive, do lugar onde a gente mora e tal, então acaba mudando muito e eu fico achando que deve ser maneiro fazer com várias pessoas de vários lugares diferentes, você ver essa diferença de cada experiência, né, como numa mesma cidade podem haver várias experiências diferentes e várias experiências também que são parecidas, né?”

“Eu achei extremamente interessante. Eu acho que a gente... Esses quadrantes aí, ou essa roseta, né? Com três camadas. Elas que vão desdobrando os conceitos nucleares ali, de sociabilidade, uso, conforto, etc. Ela é muito interessante, mas a gente não construiu ela, né? Ela veio de uma pesquisa, estou entendendo que, pelo que você explicou no início, que um grupo estudou esses valores e propôs esse modelo de raciocínio, né? Então, isso traz para a gente uma necessidade de um tempo, para que a gente compreenda, absorva esses conceitos e consiga desenvolver. Mas eu senti que, no desenvolver da atividade, a gente foi pegando o jeito, né? A gente já começou a ler de uma forma mais rápida esses conceitos e fazendo associações. Então, achei muito interessante. Essa dinâmica nesse sentido, né? Achei também que a primeira parte da gente fazer o ranqueamento de valores tangíveis e intangíveis de forma individual traz para a gente uma chance de reflexão.”

## 11

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode ser romântico procurar remédios para os males da sociedade nos lugares monótonos e rústicos das cercanias, ou entre pessoas provincianas simplórias, imaculadas, se é que elas existem, mas isso é perda de tempo. Alguém imagina que, na prática, as respostas para quaisquer das grandes questões que nos afligem hoje se encontrem nos núcleos urbanos homogêneos?

As cidades monótonas, inertes, contêm, na verdade, as sementes de sua própria destruição e um pouco mais. Mas as cidades vivas, diversificadas e intensas contêm as sementes de sua própria regeneração, com energia de sobra para os problemas e as necessidades de fora delas.

(JACOBS, 2011, p. 296)

#### 11.1. Introdução

Pesquisar Espaços Públicos Urbanos de Convívio não foi e nunca será tarefa simples; projetar para pessoas envolve diversidade de culturas e de desejos, e demanda escuta e sensibilidade. Contudo, sabemos também que o Planejamento Urbano precisa ser viabilizado para sair do papel, depende de investimento e de Políticas Públicas possíveis de serem implementadas. A pesquisa já nos apontou a importância em termos a participação popular nas etapas de planejamento e desenvolvimento desses espaços, como sendo uma fonte de informação especializada e fértil em ideias inovadoras. Mas como viabilizar essa interação? Como fazer com que as instituições governamentais valorizem essa ferramenta e as implemente verdadeiramente?

Arquitetos, Urbanistas e Designers são os grandes especialistas no assunto, capazes de sintetizar demandas e transformá-las em soluções que atendam a uma pessoa, família, grupo ou sociedade. No caso de projetos urbanos, o escopo é fornecido pelas instâncias públicas, fazendo com que as reais demandas não cheguem para os projetistas. É preciso que os governantes entendam o verdadeiro impacto dos EPUCs de qualidade na saúde, na segurança e, especialmente, na economia da cidade e, a partir de então, incluam a comunidade de forma definitiva nessa pauta.



## 11.2. Síntese da Pesquisa

Resgatando a estrutura do trabalho apresentada inicialmente, a pesquisa abordou as inúmeras complexidades das cidades contemporâneas, sua demanda inesgotável, e sua inter e transdisciplinaridade. Demonstrou como o Design pode ser uma ferramenta de atuação prática nesse cenário, capaz de promover organização, interlocução e planejamento entre as partes envolvidas. O eixo temático 'Ergonomia do Espaço Construído' foi explorado, bem como os aspectos que envolvem a linha de pesquisa voltada para o 'Ergodesign' e a área de concentração a qual o trabalho se inseriu, denominada 'Design e Sociedade'.

O Objeto trabalhado foi o desenvolvimento e a avaliação de estratégias eficazes para a implementação de metodologias participativas nas fases iniciais de projetos de Espaços Públicos Urbanos de Convívio, visando a criação de soluções que reflitam de maneira autêntica os desejos e demandas das comunidades locais. O processo de desenvolvimento de projetos urbanos e a possível contribuição dos usuários durante a sua concepção também foram abordados, bem como o entendimento do cidadão sobre esses espaços. O desenvolvimento do trabalho permitiu a constatação da real possibilidade de contribuição do Design Participativo no processo de produção, gestão e implementação de mais EPUCs de qualidade, através das suas metodologias e ferramentas colaborativas.

O impacto dos Espaços Públicos Urbanos de Convívio no bem-estar e na qualidade de vida dos cidadãos da cidade do Rio de Janeiro, durante e pós a pandemia, foram o Tema, o Cenário e o Contexto da pesquisa. Ainda que grandioso, o recorte atendeu às necessidades do trabalho, visto que a intenção não foi estudar um espaço, e sim sua dimensão mais ampla diante da sociedade.

A aplicação das oficinas e o tratamento dos dados coletados deixaram evidente a sua complexidade e ratificou o Problema de pesquisa quanto ao desafio em implementar metodologias participativas nas fases preliminares de projetos de Espaços Públicos Urbanos de Convívio que viabilizem soluções pautadas nos desejos e demandas de suas comunidades locais. Durante o percurso mantivemos a atenção aos dois Níveis identificados inicialmente: o da subjetividade, relação afetiva e sensação de pertencimento; e o do plano do projeto físico, político e de gestão. A identificação entre pessoa e espaço se dá a partir do momento em que ela se sente parte integrante daquele sistema, capaz de opinar e intervir. E é necessário que haja uma administração pública focada na promoção do valor público e no bem-estar.

A pesquisa, como justificativa, buscou preencher a lacuna existente na implementação de metodologias participativas na produção de Espaços Públicos Urbanos de Convívio, visando integrar os desejos e demandas das comunidades locais nas fases iniciais de diagnóstico e planejamento. A partir do resultado obtidos através do questionário online, identificamos que os espaços públicos da cidade do Rio de Janeiro, em sua maioria, não atendem às necessidades da população. Em contrapartida, verificamos também que as pessoas utilizam os espaços existentes, sentem falta de frequentá-los e desejam melhorias.

Portanto, o trabalho é de grande Relevância tanto para as pessoas/cidadãos/sociedade quanto para o conhecimento/academia/projeto por ser um tema que segue sendo atual devido a complexidade das grandes cidades, e por estar alinhado com os objetivos da Agenda ONU 2030. Além disso, a falta de pesquisas no segmento da Ergonomia no Ambiente Construído envolvendo ambientes de maior escala como os Espaços Urbanos também indicou a importância do trabalho para esta área, podendo contribuir tanto para o desenvolvimento de novos trabalhos sobre o tema, como também vir a colaborar diretamente no planejamento dos mesmos.

Acredita-se que a pesquisa conseguiu atingir seu Objetivo Geral, demonstrando que através da aplicação de dinâmicas cocriativas e de metodologias participativas em contextos de pequena escala, podemos engajar a comunidade e obter dados que contribuam na compreensão dos desafios existentes e que orientem antigos e novos projetos locais.

Destacamos a necessidade de considerar o Espaço Urbano como um campo de atuação crucial para o Design, incentivando a participação ativa dos designers e sua integração em projetos. Enfatizamos a importância da abordagem participativa e interativa, visando assegurar o bem-estar e a qualidade de vida. Sublinhamos também a relevância da revisão periódica dos projetos, visando adaptá-los às mudanças na comunidade local e explorar novas oportunidades de intervenção. A pesquisa foi estruturada considerando parâmetros acadêmicos, contextualizando o cenário de maneira crítica, conceituando o objeto e seus influenciadores, estabelecendo um embasamento metodológico sólido e apontando possíveis desdobramentos e aplicações práticas.

Por fim, evidenciamos que os resultados das oficinas confirmaram a Hipótese inicial, evidenciando que se aplicarmos metodologias participativas em comunidades locais, poderemos articular saberes que contribuam para as fases de diagnóstico urbano e orientar ações de projeto mais eficazes.

### 11.3. Contribuição Metodológica

A partir dos questionamentos iniciais, foi possível constatar que os espaços públicos urbanos contemporâneos estão sendo projetados com ênfase em inclusividade, sustentabilidade e tecnologia, visando atender às diversas necessidades da comunidade. O Design desempenha um papel crucial ao priorizar acessibilidade, segurança e interação social para promover o bem-estar dos cidadãos. Esses espaços influenciam diretamente na qualidade de vida urbana ao proporcionar áreas verdes, mobilidade eficiente, acessibilidade, cultura e lazer, impactando no senso de pertencimento da comunidade. Uma abordagem participativa no Design do Espaço Público envolvendo a comunidade resulta em soluções alinhadas às necessidades locais e maior aceitação. A integração da Ergonomia visa otimizar funcionalidade e conforto, garantindo uma experiência positiva aos habitantes.

O trabalho entregou uma Contribuição Metodológica pautada em métodos e técnicas de cocriação para o desenvolvimento de diagnósticos de espaços urbanos de menor escala e que envolvam ativamente a comunidade local no processo. Os resultados da pesquisa de campo apontaram diretrizes que podem vir a incentivar arquitetos, urbanistas e profissionais envolvidos na produção de espaços públicos a considerarem os princípios da Ergonomia e do Design do Ambiente Construído em seus projetos, de forma a promover a melhoria contínua desses espaços.

Esta pesquisa adotou a abordagem de Métodos Mistos, combinando elementos quantitativos e qualitativos para compreender ambientes complexos. O tipo de pesquisa foi Design Exploratório, com fases qualitativa e quantitativa integradas. A coleta de dados se deu por meio de Oficinas de Cocriação Remotas, incentivando a criação de soluções inovadoras. As ferramentas utilizadas foram o Diagrama do Lugar e os Cartões de Previsão, com o intuito de capturar as percepções e expectativas dos participantes. Vale destacar que as mesmas foram aplicadas de forma inovadora, reforçando as inúmeras possibilidades de desdobramentos metodológicos envolvendo dinâmicas coletivas.

O estudo proporcionou uma imersão focada nas mudanças necessárias para revitalizarmos as abordagens convencionais no processo de coleta de dados, em especial durante dinâmicas cocriativas. A abordagem criativa de reciclar espaços emerge como uma via transformadora para aprimorar significativamente o panorama urbano existente, destacando a importância vital de adaptar as cidades para enfrentar os desafios presentes e futuros.

Ainda que sem uma pesquisa comparativa, parece evidente o aumento da qualidade dos dados coletados quando utilizamos ferramentas coletivas em relação aos resultados que costumamos obter através de fichas ou formulários individuais, ou até mesmo pela observação. A participação de mais pessoas em diálogos sobre uma determinada temática se desenvolve como uma espécie de contaminação positiva, proporcionando uma escuta mais orgânica, dinâmica e divertida, e atuando como um catalisador essencial para a evolução dos projetos envolvendo Espaços Públicos Urbanos de Convívio.

Cidades, em sua maioria, são pensadas e projetadas por grupos pouco diversos e muitos dos problemas derivam dessa uniformidade. A reflexão não é apenas uma constatação, mas uma análise crítica das raízes dos desafios urbanos contemporâneos. A desconstrução de preconceitos, a abertura para a vivência do outro e a promoção do diálogo são elementos cruciais para a edificação de uma cultura urbana verdadeiramente inclusiva. Designers e Arquitetos devem atuar, portanto, como veículos de solução para a sociedade, e não como solucionadores independentes.

Ainda que o recorte seja o Rio de Janeiro, estamos falando de desafios globais e de natureza sistêmica. É necessário reconhecermos a necessidade de uma transformação positiva, de reciclarmos os espaços urbanos e adaptarmos cidades para que se tornem não apenas resistentes, mas também resilientes diante das complexidades contemporâneas. Criatividade é a capacidade de recombinar ideias, e essa abordagem integrada, permeada pelos princípios do Design, Ergonomia e pela participação ativa da comunidade, converge para a criação de espaços públicos mais adequados e satisfatórios.

#### **11.4. Desdobramentos**

A indicação de possíveis desdobramentos da pesquisa emerge como uma peça essencial para a construção de um legado acadêmico sustentável e relevante. Além de solidificar o avanço do conhecimento científico, os desdobramentos propostos delineiam uma trilha para pesquisadores futuros, proporcionando-lhes novas direções para expandir e aprimorar as descobertas apresentadas. Essas sugestões não apenas transcendem a barreira teórica, mas também se conectam de maneira tangível com a aplicação prática, potencializando o impacto da pesquisa no âmbito profissional e social, incentivando um diálogo contínuo entre as partes.

A pesquisa trabalhou com os espaços públicos do Rio de forma abrangente, e escutou usuários e especialistas separadamente. Contudo, percebemos que a metodologia também possui potencial para ser aplicada de outras formas. Podem ser utilizadas tanto no estudo de um contexto local específico quanto no desenvolvimento de ideias e conceitos amplos e globais. Também destacamos a necessidade em trabalharmos com amostragens mais diversas quando se tratar de uma pesquisa a nível global; e amostragens com recortes pré-estabelecidos quando o trabalho for a nível local.

Além disso, dadas as dificuldades, entendemos que o próximo passo metodológico seria trabalhar com usuários e especialistas inseridos em uma mesma atividade; ou até mesmo que os especialistas fosse os próprios condutores de dinâmicas cocriativas. Ao unir o conhecimento técnico dos profissionais com a experiência empírica dos cidadãos, acreditamos que poderíamos alcançar resultados igualmente valiosos, se não mais enriquecedores, em comparação com a abordagem tradicional de trabalhar com esses grupos de forma separada. Essa interação entre saberes poderia representar um caminho promissor para a formulação de novas diretrizes de projeto, aproveitando o melhor de ambas as perspectivas e fomentando uma abordagem mais inclusiva e colaborativa.

Durante a análise dos resultados que obtivemos através das Oficinas de Cocriação, tivemos contato também com outras ferramentas similares às aplicadas no presente trabalho. Ainda que não tenham sido utilizadas, consideramos relevante apresentar duas delas brevemente devido a semelhança com o Diagrama do Lugar e com os Cartões de Previsão.

**Avaliação Específica de Espaços Públicos** (*Public Space Site-specific Assessment*): a UN-Habitat<sup>65</sup> desenvolveu uma abordagem integrada para espaços públicos que abrange cidades, bairros e locais individuais, aplicando uma abordagem direcionada a cada escala. Idealmente, começa com uma avaliação abrangente dos espaços públicos em toda a cidade para compreender a situação atual. As avaliações abrangem diferentes escalas, e são seguidas por projetos-piloto, planos de ação, princípios de design, planejamento estratégico, políticas e monitoramento. O Programa utiliza uma variedade de métodos participativos para refletir as necessidades da comunidade no design final.<sup>66</sup>

<sup>65</sup> Agência especializada da ONU dedicada à promoção de cidades mais sociais e ambientalmente sustentáveis.

<sup>66</sup> Os gráficos originais se encontram no anexo 4 da pesquisa.

**Cartões de Princípio** (*Principkorter*): o projeto 'Pessoas-Ferramentas-Processo-Lugar: design orientado para a acessibilidade local e ferramentas em cidades pequenas e médias' foi realizado pela Universidade Técnica de Luleå (LTU) em colaboração com os escritórios de desenvolvimento urbano dos municípios de Mölndal e Skellefteå. Seus autores defendem que espaços públicos devem ser acessíveis a todos, mas apontam que na prática, nem sempre é assim. Quais são os princípios e fatores humanos que realmente afetam um local para que o mesmo seja inclusivo? Com base neste questionamento, desenvolveram um manual com o objetivo proporcionar uma visão abrangente dos fatores físicos e sociais, bem como dos princípios que influenciam a percepção de um local como inclusivo e atraente.<sup>67</sup>

Ao apresentarmos outras ferramentas disponíveis reforçamos a diversidade de abordagens metodológicas disponíveis. Esta variedade não apenas enriquece a pesquisa, mas também ressalta a importância contínua de explorar novas metodologias que promovam a participação ativa dos envolvidos, contribuindo para a excelência na coleta de dados e na compreensão aprofundada do tema.

## 11.5. Conclusão

Ainda que possamos diversificar a aplicação da metodologia apresentada, não podemos ignorar a dificuldade que existe em projetarmos e implementarmos iniciativas para uma cidade como a do Rio de Janeiro. Ficou evidente que não será possível construirmos padrões universais em nenhuma esfera que possam dar conta das demandas dessa MultipliCidade presente. A diversidade de perfis socioeconômicos, culturais e geográficos no Rio exige uma gestão pública flexível e dinâmica.

Projetar espaços públicos em uma cidade tão multifacetada, e com mais de 6 milhões de habitantes, requer uma abordagem cuidadosa e adaptável às características específicas da comunidade. A colaboração entre especialistas em urbanismo, arquitetura, sociologia e outras disciplinas é fundamental para criar soluções eficazes. E, além disso, a transparência na gestão pública e o diálogo aberto com a comunidade são fundamentais para o sucesso a longo prazo de qualquer projeto urbano no Rio de Janeiro.

---

<sup>67</sup> Os cartões originais se encontram no anexo 4 e suas versões traduzidas no apêndice 7 da pesquisa.

A criação de Espaços Públicos direcionados a Saúde e ao Bem-estar se torna imperativa, reconhecendo a necessidade de integrar elementos aparentemente opostos. Este desafio é arrematado pelo "estado de espírito carioca" que, em sua essência, promove a valorização da diversidade e a ideia de que todos estão em busca do prazer, ensinando que a mistura de mundos contribui para a riqueza e vitalidade da cidade.

Carioquice é um estado de espírito que se coloca em comunhão com o prazer, o respeito pelo próximo, ninguém é melhor do que ninguém, então a carioquice te ensina que quanto mais misturado o morro, o asfalto, os tipos de sexualidade, de religião, de conta bancária, melhor fica. A carioquice é você juntar mundos que podem parecer opostos, mas que nada, está todo mundo querendo é se divertir. (MILTON CUNHA, 2024)<sup>68</sup>

O termo MultipliCidades Cariocas foi pensado como uma tentativa de sintetizar e evidenciar a vasta e diversificada paisagem urbana, cultural e social que define a cidade do Rio de Janeiro. A riqueza cultural da cidade se manifesta em sua música, dança, culinária e celebrações, refletindo a diversidade de suas origens étnicas e históricas. No entanto, para além das diferenças, o espírito carioca promove a ideia de integração e convivência, onde a mistura é vista como uma fonte de vitalidade e riqueza para a cidade. Essa essência, que abraça e celebra suas Múltiplas Cidades, torna o Rio uma Lugar verdadeiramente único e cativante.

Minha percepção sobre as várias cidades dentro do Rio se desenvolve a partir de uma experiência íntima. Ao caminhar por esses espaços, tanto como profissional quanto como residente, me vejo constantemente questionando o que acontece nesses lugares que os impede de alcançar seu potencial pleno. Observo como a diversidade se manifesta nas características únicas de cada bairro, comunidade e rua. Como Arquiteta e Urbanista, busco compreender e responder a essas questões por meio de projetos que reconheçam essa multiplicidade como riqueza. Acredito que espaços públicos devem ser inclusivos, acessíveis e capazes de refletir e atender às necessidades variadas de uma população diversificada. Minha abordagem como profissional, portanto, sempre foi, é, e será centrada no indivíduo, nas relações sociais, na colaboração com a comunidade e na busca por soluções adaptáveis e sensíveis ao contexto. Percebo a Cidade do Rio de Janeiro como um organismo vivo em constante evolução, composto por Múltiplas Cidades que se conectam e formam essa Cidade Múltipla, vibrante e inspiradora.

---

<sup>68</sup> Fonte: [instagram.com/reel/C2valUtpSIN/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/reel/C2valUtpSIN/?utm_source=ig_web_copy_link)

Por fim, sobre a minha experiência ao escrever esse trabalho, gostaria de destacar a transformação que eu pude vivenciar ao longo desses quatro anos através de três fases distintas. O primeiro momento foi atravessado pela pandemia, trazendo grandes desafios e uma nova forma de interação e troca acadêmica. Já o segundo foi marcado por um intercâmbio entre as universidades PUC-Rio e IADE de Lisboa, proporcionando experiências inesquecíveis que ampliaram meu referencial e minha capacidade de reflexão. A terceira e última fase foi profundamente vivenciada por um processo de reclusão e concentração, onde precisei elaborar as duas vivências anteriores tão opostas e finalizar a pesquisa.

Isolamento social, Intercâmbio, e “voltar para casa”, são experiências diretamente relacionadas a vida em sociedade, tema que me move e que permeia sempre meus trabalhos e minhas reflexões sobre a vida. Essas experiências não apenas moldam nossas identidades, mas também moldam o tecido social de nossa existência coletiva, destacando a importância do entendimento mútuo, da empatia e da conexão em uma sociedade cada vez mais complexa.

No mundo atual, há uma questão crítica que considero crucial: quando nos assumimos à margem, somos muitas vezes triturados pelo sistema. Isso é particularmente evidente para os jovens que vivem em países periféricos como Portugal. Minha resposta a essa situação é encorajar as pessoas a olharem para aquilo que as torna genuínas e únicas. Estar na periferia não precisa ser um fardo, pois ser periférico muitas vezes significa ser original, genuíno e ter uma criatividade única que o mundo centralizado muitas vezes ignora. A questão, em minha opinião, é jogar por fora, recusar-se a integrar completamente no grande sistema central e afirmar a própria marginalidade. Devemos abraçar nossa diferença e recusar seguir as regras impostas pelo mundo ocidentalizado. Ao fazer isso, podemos criar sistemas e ideias que serão invejados pelo resto do mundo, pois teremos uma autenticidade e criatividade que o sistema centralizado muitas vezes sufoca. Para aqueles nas margens do sistema, é importante pensar em um mundo plural e não se conformar com as regras impostas pelo bloco central. Podemos criar novos padrões, mercados alternativos e oportunidades inexploradas, utilizando a criatividade para transformar sociedades pobres em lugares onde as pessoas possam florescer com dignidade. Em vez de aspirar a entrar nos sistemas existentes, devemos buscar criar algo novo, algo que reflita nossa identidade única e contribua para o mundo de maneira significativa. Este pensamento inovador e a busca por alternativas são especialmente relevantes para países como o Brasil, que possuem uma riqueza potencial gigantesca e não devem se limitar a serem cópias de modelos estrangeiros, mas sim afirmar sua própria identidade e criatividade. (EMÍLIA DUARTE, 2022)<sup>69</sup>

---

<sup>69</sup> Fala da Professora Emília Duarte durante a Aula Inaugural do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio de 2022.2, com o título "Design de sistemas interativos para um futuro melhor", editada e organizada pela autora. Fonte: [ecoa.puc-rio.br/design-de-sistemas-interativos-para-um-futuro-melhor](https://ecoa.puc-rio.br/design-de-sistemas-interativos-para-um-futuro-melhor), acesso em 2023.



“Quis fazer um trabalho que refletisse não apenas aprimoramentos e conforto,  
mas também uma colaboração positiva entre o arquiteto e a sociedade.”

Oscar Niemeyer

muito obrigada

## 12

### BIBLIOGRAFIA

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ABREU, Fernanda; FAWCETT, Fausto; LAUFER. **Rio 40°**. Interpretação de Fernanda Abreu. Em: SLA Radical Dance Disco Club. EMI-Odeon, 1990. Faixa 2.
- ABREU, Maurício de Almeida. **Evolução urbana do Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: IPLANRIO; Zahar, 1987.
- AGUALUSA, José Eduardo. **A vida no céu**. São Paulo: Melhoramentos, 2015.
- ÁGUAS, Sofia. **Do design ao co-design: uma oportunidade de design participativo na transformação do espaço público**. Barcelona: W@terfront, n. 22, p. 57-70, 2012.
- ANDRADE, Luciana da Silva. **Qual futuro esperar para as favelas? Um debate sobre a qualidade dos espaços físicos de assentamentos populares à luz de conceitos de espaço público**. In: Machado, Denise Pinheiro (Org.). *Sobre Urbanismo*. (1ª ed.). Rio de Janeiro: Viana & Mosley e Editora PROURB, 2006.
- ARGAN, Giulio Carlo. **A história na metodologia do projeto**. Revista Caramelo, no.6. São Paulo: FAU/USP, 1992.
- ARGAN, Giulio. Carlo. **História da arte como história da cidade**. (5ª ed.). São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BACHELARD, Gastón. **A poética do espaço**. Rio de Janeiro: Livraria Eldorado Tijuca Ltda., 1989.
- BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade: A busca por segurança no mundo atual**. (1ª ed.). Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- BEIGUELMAN, Giselle. **Memória da amnésia. Políticas do esquecimento**. São Paulo, Edições Sesc SP, 2019
- BINS ELY, Vera. **Ergonomia + Arquitetura: buscando um melhor desempenho do ambiente físico**. Anais do 3º Ergodesign – 3º Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Tecnologia: Produtos, Programas, Informação, Ambiente Construído. Rio de Janeiro: LEUI/PUC-Rio, 2003.
- BLASI CUNHA, Juliana. **“O projeto já chegou até nós pronto e não podemos mudar muita coisa!”: A metodologia participativa do PAC e a atuação das lideranças comunitárias no projeto de (re)urbanização de uma favela do Rio de Janeiro**. Horizontes Antropológicos 24 (50): 117–144, 2018.
- BOMFIM, Gustavo Amarante. **Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação**. In Couto, R.M., Farbiaz, J., Novaes, L. Gustavo Amarante Bomfim: Uma Coletânea. Rio de Janeiro, Rio Books, 2014.
- BOTTON, Alain de. **Arquitetura da felicidade**. 1ª edição. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

BUSCIANTELLA-RICCI Daniele, SCATAGLINI Sofia. **Research Through Co-design for Connecting Design for All and Policy Ergonomics**. In: Black N.L., Neumann W.P., Noy I. (eds) Proceedings of the 21st Congress of the International Ergonomics Association (IEA 2021). IEA 2021. Lecture Notes in Networks and Systems, vol 220. Springer, Cham, 2021.

CALVINO, Ítalo. **As cidades invisíveis**. (2ª ed.). São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Editora Blucher, 2008.

CHOAY, Françoise. **O urbanismo. Utopias e realidades. Uma antologia**. Estudos, volume 67. São Paulo, Perspectiva, 1979

COLCHETE FILHO, Antônio. **Praça XV: projeto do espaço público**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2008.

CONSOLIM, Marcia. **Émile Durkheim e Gabriel Tarde: aspectos teóricos de um debate histórico (1893-1904)**. In História: Questões & Debates, [S.l.], v. 53, n. 2, dec. 2010.

COUTINHO, Rachel. (2006). **A Cidade pelo Averso: desafios do urbanismo contemporâneo**. Rio de Janeiro: Viana & Mosley/PROURB.

DELGADO DE CARVALHO, Carlos. **História da Cidade do Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Secretaria Municipal de Cultura, Departamento Geral de Doc. E Inf. Cultural, 1990.

DUARTE, E., ROSA, C. **Developments in Design Research and Practice**. Springer International Publishing: Cham, Switzerland, 2022.

DUNKER, Christian. **Reinvenção da intimidade. Políticas do sofrimento cotidiano**. (1ª ed.). São Paulo: Editora Ubu, 2017.

DURKHEIM, Émile. **As regras do método sociológico**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

FERREIRA, Marieta de Moraes. **Rio de Janeiro: uma cidade na história**. Rio de Janeiro: FGV, 2000.

FRIEDMAN, Batya. HENDRY, David G. **Value Sensitive Design. Shaping Technology with moral imagination**. Cambridge, MA: MIT Press, 2019.

FRIEDMAN, Batya. HENDRY, David G. **The envisioning cards: a toolkit for catalyzing humanistic and technical imaginations**. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'12). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 2012.

FRIEDMAN, B., NATHAN, L. P., KANE, S., and LIN, J. **Envisioning Cards**. University of Washington, Seattle, WA, USA, 2011.

GEHL, Jan. **Cidades para pessoas**. (1ª ed.). São Paulo: Perspectiva, 2013.

GIBSON, David. **The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places**. Princeton: Architectural Press, 2009.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 1999.

GOTTDIENER, Mark. **A produção social do espaço urbano**. São Paulo: Edusp, 1997.

- HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. (20ª ed.). São Paulo: Loyola, 2010.
- HARVEY, David. **Cidades rebeldes. Do direito à cidade à revolução urbana**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- HARVEY, David. **O enigma do capital e as crises do capitalismo**. São Paulo: Boitempo, 2011.
- JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. (3ª ed.). São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- JAPIASSU, Hilton. **Introdução ao Pensamento Epistemológico**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1991.
- LEFEBVRE, Henri. **A revolução urbana**. (3ª ed.). Belo Horizonte: UFMG, 2008.
- LEFEBVRE, Henri. **Espaço e Política. O direito à cidade II**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2016.
- LEFEBVRE, Henri. **La producción del espacio**. Madrid: Capitán Swing, 2013.
- LEFEBVRE, Henri. **O direito a cidade**. (5ª ed.). São Paulo: Centauro Editora, 2011.
- LESSA, Carlos. **O Rio de todos os Brasis. Uma reflexão em busca de auto-estima**. Rio de Janeiro, Ed. Record, 2000.
- LIMA CARLOS, Claudio Antonio. **Ruas do Rio: registros urbanos da alma carioca**. In: Vaz, Lilian Fessler; Andrade, Luciana da Silva; Guerra, Max Welch (Org.). Os espaços públicos nas políticas urbanas. Estudos sobre o Rio de Janeiro e Berlim. (1ª ed.). Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.
- LYNCH, Kevin. **A Imagem da Cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- MACHADO, Denise Barcelos Pinheiro. **Sobre Urbanismo**. Rio de Janeiro: Viana & Mosley; PROURB, 2006.
- MADDEN, Kate. **How to Turn a Place Around: A Placemaking Handbook**. Project for Public Spaces, Inc, 2018.
- MAGALHÃES, Sérgio. **Reinvenção da Cidade - Interação, Equidade, Planeta**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2021.
- MATIAS, Iraldo. **Muito além de uma “Bauhaus Soviética”: o legado de Vkhutemas/Vkhutein (1920-1930)**. São Paulo: Caderno Cemarx, n. 7, p 39-54, 2014.
- MONT'ALVÃO, Cláudia. **Ergonomia do Ambiente Construído e o conceito de Valor Público: o foco está no cidadão**, p. 3-4. In: Anais do VIII Encontro Nacional de Ergonomia do Ambiente Construído e do IX Seminário Brasileiro de Acessibilidade Integral. São Paulo: Blucher, 2020.
- MORAES, Anamaria de. (Org.). **Ergodesign do ambiente construído e habitado**. Rio de Janeiro: iUsEr. 2004.
- MORAES, Anamaria de. MONT'ALVÃO, Cláudia. **Ergonomia: conceitos e aplicações**. RJ: 2AB Editora, 2010.
- MORAES, Anamaria de. **Ergonomia, Ergodesign E Usabilidade: Algumas Histórias, Precursores**. Ergodesign & amp; HCI, [S.l.], v.1, n.1, p. 1-9, june 2013.
- MOTA, Isabela. **Vestígios da paisagem carioca: 50 lugares desaparecidos do Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2019

NADERIFAR, M., GOLI, H., & GHALJAIE, F. **Snowball Sampling: A Purposeful Method of Sampling in Qualitative Research**. Strides in Development of Medical Education, 14, e67670, 2017. <https://doi.org/10.5812/sdme.67670>

ORTIGOZA, Silvia Aparecida Guarnieri. **As possibilidades de aplicação do método regressivo-progressivo de Henri Lefebvre na Geografia Urbana**. In GODOY, Paulo R. Teixeira de (Org.). História do pensamento geográfico e epistemologia em Geografia. São Paulo: Cultura Acadêmica, p. 157-184, 2010.

PINHEIRO, Manoel Carlos. JUNIOR, Renato Fialho. **Pereira Passos: vida e obra**. Rio de Janeiro: IPP/Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, 2006.

ROSSI, Aldo. **Arquitetura da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

RYKWERT, Joseph. (2006). **A ideia de cidade**. São Paulo: Perspectiva.

SALES, Elias Júnior Câmara Gomes. **A teoria geográfica nos estudos do turismo: elementos teórico-metodológicos**. In GODOY, Paulo R. Teixeira de (Org.). História do pensamento geográfico e epistemologia em Geografia. São Paulo: Cultura Acadêmica, p. 277-289, 2010.

SALGUEIRO, Heliana. **Por uma nova história urbana: Bernard LePetit**. São Paulo: EDUSP, 2001.

SALOMON, Maria Helena Rohe et al. **Guia da arquitetura do Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2016.

SANDERS, Elizabeth B.N; STAPPERS, Pieter Jan. **Co-creation and the new landscapes of design**. Delft; Taylor & Francis Group, Codesign Journal. Vol.4 No 1. March, p. 5-18, 2008.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo: Hucitec, 1996.

SARAMAGO, José. **Palavras para uma cidade**. Outros Cadernos de Saramago, 2008. (<https://caderno.josesaramago.org/1253.html>, acesso em 2024).

SITTE, Camilo. **A construção das cidades segundo seus princípios artísticos**. São Paulo: Ática, 1992.

SUDJIC, Deyan. **A linguagem das cidades**. Osasco, São Paulo: Gustavo. Gili, 2019.

SPECK, Jeff. **Cidade caminhável**. São Paulo: Perspectiva, 2016.

TARDE, Gabriel. **As leis da imitação**. 2 ed. Tradução de Carlos Fernandes Maia. Porto: Rés Editora, 1907 [1890].

TARDE, Gabriel. **As leis sociais. Um esboço de sociologia**. Trad. Francisco Travesso Fuchs. Niterói: Ed. da UFF, 2012.

TARDE, Gabriel. **Monadologia e Sociologia e Outros Ensaio**s. São Paulo: Cosac & Naify, 2007

THEMUDO, Tiago Seixas. **Gabriel Tarde - Sociologia e subjetividade**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

VANEIGEM, Raoul. **A arte de viver para as novas gerações**. Livro completamente digitado e revisado por Arnaldo de Carvalho. Disponível em: <https://colectivolibertarioevora.wordpress.com/livros-digitais/>, 2002.

VELOSO, Caetano. **Sampa**. In: VELOSO, Caetano. Muito – Dentro da Estrela Azulada. Rio de Janeiro: CBD Phonogram, 1978. Disco de vinil. Lado B, faixa 2.

VERGARA, Sylvia Constant. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. São Paulo: Atlas, 2016.

VIANA VARGAS, Eduardo. **Monadologia e Sociologia**. Rio de Janeiro: Cosac Naify, 2010.

VILLAROUCO, Vilma. **Tratando de ambientes ergonomicamente adequados: seriam ergoambientes?** In: MONT'ALVÃO, C. & VILLAROUCO, V. Um novo olhar para o projeto: a ergonomia no ambiente construído. Rio de Janeiro: Faperj, 2AB, p. 25-46, 2011.

WIKBERG NILSSON, Å., ANDERSSON, L., ERONEN, M., HAUGEN, K., HIDMAN, E., MOLNAR, S. & SJÖHOLM, J. **En plats att leva på: verktyg och metoder för samskapade, inkluderande och attraktiva livsmiljöer**. Luleå: Luleå tekniska universitet, 2022.

WHYTE, William. **The social life of small urban spaces**. New York: Project for Public Spaces, 1980.

WOLFF, Janet. **A produção social da arte**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1982.

ZEVI, Bruno. **Saber ver a arquitetura**. (5ª ed.). São Paulo: Martins Fontes, 1996.

ZINK, Klaus J, Fischer Klaus. **Do we need sustainability as a new approach in human factors and ergonomics?** Ergonomics. 2013;56(3):348-56. doi: 10.1080/00140139.2012.751456. Epub 2013 Feb 5. PMID: 23379889, 2013.

## **13**

### **APÊNDICES**



### 13.1. Questionário da Pesquisa Exploratória

Os espaços públicos do Rio de Janeiro

(por favor responder apenas se for morador da cidade do Rio de Janeiro)

Esse questionário é parte de uma pesquisa científica sobre o uso dos Espaços Públicos Urbanos de Convívio existentes na cidade do Rio de Janeiro. Para participar você não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. A sua participação é voluntária e você poderá desistir a qualquer momento. As respostas são confidenciais e serão usadas apenas para fins acadêmicos. O tempo de resposta do questionário completo é estimado em 5 minutos. Agradecemos antecipadamente a sua colaboração.

1. Há quantos anos você mora no Rio de Janeiro?
2. Atualmente, mora em qual bairro?
3. Existe algum espaço público urbano de convívio perto da sua casa? (parques, praças, jardins, orlas)
  - 3.1. Caso a sua resposta anterior tenha sido sim, escreva abaixo qual é o principal para você.
4. Que nota você daria para esse espaço público urbano de convívio indicado acima? (caso exista um)
5. Existem outros Espaços Públicos Urbanos de Convívio que você frequente fora do seu bairro?
  - 5.1. Caso a sua resposta anterior tenha sido sim, escreva os nomes dos espaços abaixo.
6. Você está em isolamento durante o período de pandemia?
7. Antes da pandemia, com que frequência você visitava o espaço público urbano de convívio perto da sua casa?
8. Se não existisse o risco de contaminação, você gostaria de ir até um espaço público urbano de convívio agora?
9. Você acha que é importante ter Espaços Públicos Urbanos de Convívio pela cidade?
10. Você acha que os moradores do Rio de Janeiro gostariam de ter mais Espaços Públicos Urbanos de Convívio pela cidade?
11. Caso você não frequente nenhum espaço público, indiquem abaixo um ou mais motivos.

A – Qual é a sua idade?

B – Qual é a sua ocupação profissional?

C – Qual é a sua escolaridade?

D – Sexo

Vamos repetir o questionário futuramente com os mesmos participantes. Você gostaria de participar? Por favor coloque seu e-mail abaixo para contato.

Você gostaria de deixar algum comentário sobre os Espaços Públicos Urbanos de Convívio do Rio de Janeiro e/ou sobre a pesquisa? Por favor escreva abaixo. Agradecemos a participação.

## 13.2. Termo de Consentimento para Oficinas de Cocriação



### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Documento que se dirige a quem vai participar de uma pesquisa.  
Traz as informações necessárias para a pessoa avaliar se quer participar.  
Só assine se você concordar com as condições deste termo.

#### OFICINA DE COCRIAÇÃO ONLINE

Gostaríamos de te convidar a participar, juntamente com demais voluntários, de uma Oficina de Cocriação online referente a pesquisa intitulada “**MultipliCidades Cariocas. A contribuição do Design na produção de Espaços Públicos com foco no Cidadão**”. (título provisório)

Ela está vinculada ao Laboratório de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces da PUC-Rio (LEUI) e é conduzida pela pesquisadora **Laura Vieira de Gouvêa**, com supervisão da Profa. Dra. Claudia Renata Mont'Alvão, associada ao departamento de Artes e Design da PUC-Rio, e da Profa. Dra. Maria Emília Capucho Duarte, associada ao departamento de Estudos Pós-graduados do IADE.

#### ESTRUTURA DA PESQUISA

**Tema:** Compreender o impacto dos espaços públicos urbanos exteriores e de livre acesso como, por exemplo, praças e jardins na promoção do bem-estar e qualidade de vida dos cidadãos.

**Problema:** Foram identificados conflitos e/ou desajustes na interação entre os cidadãos do Rio de Janeiro e seus espaços públicos de lazer externos, indiciando que estes não estão focados na promoção do bem-estar e da qualidade de vida.

**Justificativa:** Os resultados obtidos através de um questionário online, que aplicamos em 2020, sugerem que os espaços públicos da cidade do Rio de Janeiro, em sua maioria, não atendem às necessidades da população, principalmente porque não são distribuídos uniformemente em todo o território, não são seguros e não recebem a manutenção necessária.

**Relevância e Impacto:** Para pessoas/cidadãos/sociedade - os espaços públicos são fundamentais para que as necessidades de uma sociedade sejam atendidas; para que a liberdade e o pertencimento sejam exercidos; e para que a saúde e o bem-estar sejam promovidos. Para o conhecimento/academia/prática do projeto - os espaços públicos não aparecem tanto como cenários de pesquisas na área da Ergonomia e Design do Ambiente Construído e/ou envolvendo metodologias participativas.

**Objetivo:** Demonstrar que através do design e das metodologias de pesquisa referentes à Ergonomia e Design do Ambiente Construído, podemos obter dados e produzir ferramentas que ajudem na produção de melhores espaços públicos para os cariocas, que sejam sustentáveis a longo prazo.

## **CUIDADOS ÉTICOS**

**Confidencialidade de identidade:** Serão tomados todos os cuidados que estão expressos no presente Termo de Consentimento Livre e Esclarecido de modo a garantir a privacidade e o bem-estar do participante. A identidade será sigilosa. Em nenhum momento o participante será identificado na pesquisa. Não há nome ou qualquer outra informação que possa declarar sua identidade, garantindo seu anonimato. Imagem e voz cedidas durante as oficinas não aparecerão em nenhuma publicação sobre a pesquisa. Todo o material de registro em áudio, vídeo ou fotografia será tratado como confidencial e restrito para uso acadêmico.

**Direitos do participante:** O participante não receberá pagamento ou compensação financeira por sua participação no estudo. Isso significa que a motivação para participar não está vinculada a ganhos monetários. Além de não receber remuneração, o participante não terá despesas associadas à sua participação. Isso implica que não será necessário pagar taxas de inscrição, cobrir despesas de deslocamento ou incorrer em qualquer custo financeiro direto. A participação é voluntária, o que significa que o indivíduo decide participar por vontade própria. Além disso, o voluntário tem a liberdade de encerrar sua participação a qualquer momento, sem a necessidade de aviso prévio. Ao optar por encerrar a participação, o voluntário não sofrerá prejuízos decorrentes dessa decisão. Isso sugere que não haverá consequências negativas ou impactos adversos para o participante ao interromper sua colaboração no estudo.

**Confidencialidade de dados:** Durante o tratamento dos resultados, o sigilo dos dados é garantido pela equipe de pesquisadores. Somente as pesquisadoras terão acesso às informações obtidas e farão a análise e inferência estatística destas. A condução da análise e inferência estatística será realizada exclusivamente por profissionais especializadas, as pesquisadoras, assegurando a precisão e a interpretação apropriada dos resultados. As informações sobre a análise documental, bem como os dados obtidos serão disponibilizados aos respondentes e à sociedade por meio de artigos científicos.

**Riscos envolvidos:** A participação na pesquisa implica em riscos equivalentes a uma discussão em grupo sobre ideias e percepções pessoais acerca dos espaços de lazer, sob a orientação de um profissional. Este contexto pode envolver a negociação de argumentos entre os participantes durante a interação. Contudo, é importante ressaltar que os participantes têm a autonomia de se retirar da discussão caso não se sintam à vontade em participar. Essa opção de retirada visa assegurar o respeito à autonomia e ao bem-estar dos participantes, proporcionando uma abordagem ética na condução da pesquisa.

**Benefícios da participação consciente:** Participar conscientemente na pesquisa não apenas oferece a oportunidade de contribuir para o avanço do conhecimento sobre espaços de lazer, mas também proporciona aos participantes acesso privilegiado aos resultados da análise documental e aos dados obtidos. Essas informações serão compartilhadas de maneira transparente por meio de artigos científicos, enriquecendo não apenas o entendimento individual, mas também fomentando uma compreensão coletiva mais robusta sobre os projetos de espaços públicos de lazer e convívio. A abordagem colaborativa busca não só fortalecer a visão pessoal de cada participante, mas também contribuir para um benefício coletivo mais amplo na sociedade, impulsionando uma compreensão mais rica e abrangente desses espaços tão significativos.

## **SOBRE A OFICINA**

A Oficina será realizada de forma online e remota, através de uma videochamada da plataforma Zoom. A dinâmica acontecerá em uma área de trabalho de contribuição coletiva da plataforma Miro. O voluntário deverá, portanto, ter em mãos um computador com mouse, que permita o compartilhamento de áudio e vídeo, e com acesso à internet.

A dinâmica será conduzida pela própria pesquisadora no dia (dia/mês) de 2024, às (hora). Sua duração prevista é de aproximadamente uma hora e trinta minutos.

A pesquisa atende às Resoluções N° 510/16 e N° 466/12 do Conselho Nacional de Saúde e os pesquisadores se responsabilizam por manter o armazenamento seguro dos dados pessoais do participante por cinco anos após a realização da pesquisa.

Ao assinar este documento e participar da pesquisa, você autoriza que sua participação seja gravada, tanto em áudio quanto em vídeo. Como dito, isso se dará apenas para fins de transcrição do conteúdo. Apenas o doutorando terá acesso a esse material durante todo período da pesquisa.

Reitera-se que:

- a participação é voluntária e conta com a gravação em áudio e vídeo;
- serão adotadas medidas minimizadoras dos riscos físicos, psicológicos e morais;
- você poderá retirar o consentimento a qualquer momento durante a Oficina;
- a recusa, a desistência ou a retirada de consentimento não irá gerar penalidade, constrangimento, prejuízo, despesas e não trará complicações legais;

Eu, \_\_\_\_\_, CPF \_\_\_\_\_, de maneira voluntária, livre e esclarecida, manifesto meu consentimento com as condições estabelecidas neste termo e declaro que recebi cópia deste documento. Está claro para mim que minha participação é voluntária e que posso retirar este consentimento a qualquer momento, sem penalidades ou perda de qualquer benefício. Concordo de espontânea vontade em participar deste estudo.

Local

Nome do(a) Participante

Nome da Pesquisadora

Data

Assinatura

Assinatura

Para maiores esclarecimentos, contactar a pesquisadora Laura Gouvêa (21-988074358, lauragouvea7@gmail.com). Este projeto de pesquisa foi aprovada pela Câmara de Ética em Pesquisa (CEP) da PUC-RIO. Em caso de dúvidas sobre os seus direitos, entre em contato: Rua Marquês de São Vicente, 225 — Ed. Kennedy, 2° andar, Gávea, Rio de Janeiro RJ. CEP: 22453-900. Tel. (21) 3527-1618. Esta pesquisa é apoiada PUC-Rio e pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.



**Artes & Design**



### 13.3. Questionário de Coleta de Dados dos Participantes

#### oficina de cocriação

Prezado(a),

Se você recebeu o link para responder a esse questionário é porque aceitou participar da oficina de cocriação online referente a minha pesquisa.

Sua função será apenas de identificar a amostragem dos participantes.

Mais uma vez obrigada pela colaboração,

Laura Gouvêa

*Pesquisa vinculada ao Laboratório de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces da PUC-Rio (LEUI), conduzida pela pesquisadora Laura Vieira de Gouvêa, com supervisão da Profa.*

*Dra. Cláudia Renata Mont'Alvão, associada ao departamento de Artes e Design da*

*PUC-Rio, e da Profa. Dra. Maria Emília Capucho Duarte, associada ao*

*departamento de Estudos Pós-graduados do IADE.*

1. Primeiro Nome (não será divulgado)

---

2. Idade

---

3. Identidade de Gênero

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ Feminino  
☐ Masculino  
☐ Outro  
☐ Prefiro não dizer

4. Profissão

---

5. Escolaridade

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ Estudante  
☐ Graduação  
☐ Pós Graduação

## 5. Escolaridade

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Estudante
- ☐ Graduação
- ☐ Pós Graduação

## 8. Que nota você dá de 0 a 10 para os espaços públicos de lazer e convívio da sua cidade?

Marcar apenas uma oval.

0 ☐

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

## 9. Caso deseje receber informações sobre os resultados da pesquisa deixe seu contato.























































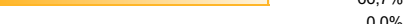













---

### 13.4. Tabelas de Dispersão das Oficinas com Usuários

#### Sociabilidade:

OF.	ATRIBUTO	P1	P2	P3	P4	GRUPO	% DE MUDANÇA
1	Acolhedor	4	3	1		2	100,0%
1	Interativo	3	4	8		6	100,0%
1	Amigável	1	5	2		1	66,7%
1	Orgulho	8	7	6		8	66,7%
1	Vizinhança	5	1	7		7	66,7%
1	Cooperação	2	6	4		5	100,0%
1	Zeladoria	6	2	5		4	100,0%
1	Diversidade	7	8	3		3	66,7%
1	Vida na rua	5	4	2		3	100,0%
1	Uso ao anoitecer	4	5	5		5	33,3%
1	Voluntariado	3	3	4		4	66,7%
1	Conexões sociais	1	1	3		1	33,3%
1	Mulheres, crianças e idosos	2	2	1		2	33,3%
2	Acolhedor	4	1	1	4	1	50,0%
2	Interativo	1	4	3	7	3	75,0%
2	Amigável	5	3	4	1	2	100,0%
2	Orgulho	8	8	7	8	7	75,0%
2	Vizinhança	6	5	8	2	8	75,0%
2	Cooperação	2	2	6	5	5	75,0%
2	Zeladoria	7	6	5	3	4	100,0%
2	Diversidade	3	7	2	6	6	75,0%
2	Vida na rua	4	2	2	5	2	50,0%
2	Uso ao anoitecer	5	4	3	4	5	75,0%
2	Voluntariado	3	5	5	2	3	75,0%
2	Conexões sociais	1	1	1	1	1	0,0%
2	Mulheres, crianças e idosos	2	3	4	3	4	75,0%
3	Acolhedor	1	1	5	2	2	75,0%
3	Interativo	2	4	8	7	3	100,0%
3	Amigável	7	3	2	1	6	100,0%
3	Orgulho	8	8	6	8	7	100,0%
3	Vizinhança	6	6	4	3	8	100,0%
3	Cooperação	3	7	7	4	4	75,0%
3	Zeladoria	4	2	1	6	1	75,0%
3	Diversidade	5	5	3	5	5	25,0%
3	Vida na rua	1	2	1	1	2	75,0%
3	Uso ao anoitecer	5	4	4	2	4	50,0%
3	Voluntariado	3	5	5	5	5	25,0%
3	Conexões sociais	2	1	3	4	1	75,0%
3	Mulheres, crianças e idosos	4	3	2	3	3	50,0%
4	Acolhedor	1	3	1		2	100,0%
4	Interativo	6	4	5		6	66,7%
4	Amigável	2	2	8		3	100,0%
4	Orgulho	3	5	6		1	100,0%
4	Vizinhança	8	6	4		7	100,0%
4	Cooperação	5	8	3		5	66,7%
4	Zeladoria	7	1	7		8	100,0%
4	Diversidade	4	7	2		4	66,7%
4	Vida na rua	4	3	3		2	100,0%
4	Uso ao anoitecer	1	4	5		4	66,7%
4	Voluntariado	5	5	4		5	33,3%
4	Conexões sociais	2	1	1		1	33,3%
4	Mulheres, crianças e idosos	3	2	2		3	66,7%
5	Acolhedor	3	1	2		1	66,7%
5	Interativo	4	5	1		3	100,0%
5	Amigável	1	2	5		2	66,7%
5	Orgulho	8	8	4		8	33,3%
5	Vizinhança	7	6	3		5	100,0%
5	Cooperação	5	3	7		6	100,0%
5	Zeladoria	6	4	8		7	100,0%
5	Diversidade	2	7	6		4	100,0%
5	Vida na rua	2	1	1		1	33,3%
5	Uso ao anoitecer	3	3	2		3	33,3%
5	Voluntariado	4	5	5		4	66,7%
5	Conexões sociais	1	4	3		2	100,0%
5	Mulheres, crianças e idosos	5	2	4		5	66,7%

## Usos e Atividades:

OF.	ATRIBUTO	P1	P2	P3	P4	GRUPO	% DE MUDANÇA	
1	Divertido	5	2	5		5		33,3%
1	Ativo	2	3	4		3		66,7%
1	Vital	3	5	8		2		100,0%
1	Especial	6	4	1		7		100,0%
1	Real	4	6	6		4		66,7%
1	Útil	1	7	3		1		66,7%
1	Local	8	9	2		6		100,0%
1	Comemorativo	7	8	9		9		66,7%
1	Sustentável	9	1	7		8		100,0%
1	Propriedade negócios locais	3	5	5		5		33,3%
1	Padrões de uso do solo	4	4	3		4		33,3%
1	Valor dos imóveis	1	1	1		1		0,0%
1	Tipos de aluguel	2	2	2		2		0,0%
1	Vendas a varejo	5	3	4		3		66,7%
2	Divertido	8	3	5	8	8		50,0%
2	Ativo	5	8	4	6	7		100,0%
2	Vital	4	1	8	5	6		100,0%
2	Especial	7	4	6	7	4		75,0%
2	Real	6	6	7	2	5		100,0%
2	Útil	3	2	3	3	2		75,0%
2	Local	1	5	1	1	1		25,0%
2	Comemorativo	9	9	9	9	9		0,0%
2	Sustentável	2	7	2	4	3		100,0%
2	Propriedade negócios locais	2	4	2	4	2		50,0%
2	Padrões de uso do solo	1	5	1	1	1		25,0%
2	Valor dos imóveis	5	1	5	2	4		100,0%
2	Tipos de aluguel	4	2	3	3	3		50,0%
2	Vendas a varejo	3	3	4	5	5		75,0%
3	Divertido	4	4	5	3	5		75,0%
3	Ativo	1	1	1	2	1		25,0%
3	Vital	7	6	6	7	6		50,0%
3	Especial	5	3	9	4	7		100,0%
3	Real	9	5	7	9	8		100,0%
3	Útil	2	2	2	1	2		25,0%
3	Local	8	8	8	8	9		100,0%
3	Comemorativo	3	9	4	6	4		75,0%
3	Sustentável	6	7	3	5	3		75,0%
3	Propriedade negócios locais	4	2	2	2	2		25,0%
3	Padrões de uso do solo	1	1	1	1	1		0,0%
3	Valor dos imóveis	5	5	4	5	5		25,0%
3	Tipos de aluguel	2	3	3	4	3		50,0%
3	Vendas a varejo	3	4	5	3	4		75,0%
4	Divertido	7	3	9		7		66,7%
4	Ativo	2	1	5		5		66,7%
4	Vital	3	9	6		6		66,7%
4	Especial	4	4	2		2		66,7%
4	Real	6	6	4		4		66,7%
4	Útil	1	2	1		1		33,3%
4	Local	8	5	3		3		66,7%
4	Comemorativo	9	8	8		9		66,7%
4	Sustentável	5	7	7		8		100,0%
4	Propriedade negócios locais	1	4	4		4		33,3%
4	Padrões de uso do solo	2	1	2		1		66,7%
4	Valor dos imóveis	3	3	1		3		33,3%
4	Tipos de aluguel	5	5	3		2		100,0%
4	Vendas a varejo	4	2	5		5		66,7%
5	Divertido	4	5	3		7		100,0%
5	Ativo	1	1	1		1		0,0%
5	Vital	2	4	4		3		100,0%
5	Especial	8	9	6		9		66,7%
5	Real	5	3	8		5		66,7%
5	Útil	6	2	5		2		66,7%
5	Local	7	6	7		4		100,0%
5	Comemorativo	9	8	2		6		100,0%
5	Sustentável	3	7	9		8		100,0%
5	Propriedade negócios locais	2	3	4		2		66,7%
5	Padrões de uso do solo	1	1	1		1		0,0%
5	Valor dos imóveis	5	4	3		4		66,7%
5	Tipos de aluguel	4	2	2		3		100,0%
5	Vendas a varejo	3	5	5		5		33,3%



### Conforto e Imagem:

OF.	ATRIBUTO	P1	P2	P3	P4	GRUPO	% DE MUDANÇA
1	Seguro	1	1	1		1	0,0%
1	Limpo	4	2	2		2	33,3%
1	"Verde"	3	3	4		3	33,3%
1	Caminhável	5	5	6		6	66,7%
1	Lugares para sentar	8	6	7		7	66,7%
1	Espiritual	6	9	9		9	33,3%
1	Charmoso	9	8	8		8	33,3%
1	Atrativo	2	7	3		4	100,0%
1	Histórico	7	4	5		5	66,7%
1	Estatísticas criminais	2	1	1		1	33,3%
1	Cobertura de saneamento	3	2	2		2	33,3%
1	Condição das construções	4	4	4		4	0,0%
1	Dados ambientais	1	3	3		3	33,3%
2	Seguro	2	1	2	1	1	50,0%
2	Limpo	1	3	1	3	2	100,0%
2	"Verde"	5	6	3	6	7	100,0%
2	Caminhável	3	5	4	7	5	75,0%
2	Lugares para sentar	4	9	5	4	4	50,0%
2	Espiritual	8	7	9	9	9	50,0%
2	Charmoso	6	4	6	8	8	75,0%
2	Atrativo	7	2	7	2	3	100,0%
2	Histórico	9	8	8	5	6	100,0%
2	Estatísticas criminais	4	2	2	4	3	100,0%
2	Cobertura de saneamento	2	3	3	2	2	50,0%
2	Condição das construções	3	4	4	1	1	75,0%
2	Dados ambientais	1	1	1	3	4	100,0%
3	Seguro	3	3	3	3	2	100,0%
3	Limpo	4	2	2	4	5	100,0%
3	"Verde"	1	4	4	1	3	100,0%
3	Caminhável	2	5	1	2	1	75,0%
3	Lugares para sentar	5	7	5	5	6	100,0%
3	Espiritual	9	9	9	9	9	0,0%
3	Charmoso	7	6	7	8	7	50,0%
3	Atrativo	6	1	6	6	4	100,0%
3	Histórico	8	8	8	7	8	25,0%
3	Estatísticas criminais	3	3	3	3	3	0,0%
3	Cobertura de saneamento	2	2	1	1	1	50,0%
3	Condição das construções	1	1	4	4	2	100,0%
3	Dados ambientais	4	4	2	2	4	50,0%
4	Seguro	1	2	1		1	33,3%
4	Limpo	2	3	2		2	33,3%
4	"Verde"	8	8	8		8	0,0%
4	Caminhável	4	5	4		5	66,7%
4	Lugares para sentar	6	4	7		6	66,7%
4	Espiritual	9	9	9		9	0,0%
4	Charmoso	5	7	5		4	100,0%
4	Atrativo	3	1	3		3	33,3%
4	Histórico	7	6	6		7	66,7%
4	Estatísticas criminais	1	1	1		1	0,0%
4	Cobertura de saneamento	2	2	3		2	33,3%
4	Condição das construções	3	3	2		3	33,3%
4	Dados ambientais	4	4	4		4	0,0%
5	Seguro	2	2	2		1	100,0%
5	Limpo	1	7	3		3	66,7%
5	"Verde"	7	8	8		7	66,7%
5	Caminhável	4	3	1		2	100,0%
5	Lugares para sentar	6	4	6		6	33,3%
5	Espiritual	9	9	9		9	0,0%
5	Charmoso	5	6	5		5	33,3%
5	Atrativo	3	1	4		4	66,7%
5	Histórico	8	5	7		8	66,7%
5	Estatísticas criminais	2	1	1		1	33,3%
5	Cobertura de saneamento	3	2	2		3	66,7%
5	Condição das construções	1	3	4		2	100,0%
5	Dados ambientais	4	4	3		4	33,3%

### Acessos e Conexões:

OF.	ATRIBUTO	P1	P2	P3	P4	GRUPO	% DE MUDANÇA
1	Acessibilidade	1	1	1		1	0,0%
1	Conveniência	7	3	4		5	100,0%
1	Caminhabilidade	2	2	2		2	0,0%
1	Leiturabilidade	4	7	6		7	66,7%
1	Conectividade	6	6	7		6	33,3%
1	Proximidade	3	5	3		3	33,3%
1	Continuidade	5	4	5		4	66,7%
1	Uso de estacionamentos	5	4	5		5	33,3%
1	Atividade do pedestre	1	1	1		1	0,0%
1	Uso dos meios de transporte	4	3	3		3	33,3%
1	Oferta meios de transporte	2	2	2		2	0,0%
1	Dados de tráfego	3	5	4		4	66,7%
2	Acessibilidade	1	1	2	2	2	50,0%
2	Conveniência	4	4	7	6	5	100,0%
2	Caminhabilidade	2	2	3	3	3	50,0%
2	Leiturabilidade	7	7	5	7	6	100,0%
2	Conectividade	3	5	4	4	4	50,0%
2	Proximidade	6	3	1	1	1	50,0%
2	Continuidade	5	6	6	5	7	100,0%
2	Uso de estacionamentos	4	5	4	5	5	50,0%
2	Atividade do pedestre	1	1	2	3	2	75,0%
2	Uso dos meios de transporte	3	3	3	4	3	25,0%
2	Oferta meios de transporte	2	2	1	1	1	50,0%
2	Dados de tráfego	5	4	5	2	4	75,0%
3	Acessibilidade	1	1	1	1	1	0,0%
3	Conveniência	3	2	4	4	4	50,0%
3	Caminhabilidade	2	4	2	2	2	25,0%
3	Leiturabilidade	7	6	5	5	6	75,0%
3	Conectividade	5	3	3	3	3	25,0%
3	Proximidade	4	5	6	6	5	75,0%
3	Continuidade	6	7	7	7	7	25,0%
3	Uso de estacionamentos	5	5	4	5	5	25,0%
3	Atividade do pedestre	1	1	1	3	1	25,0%
3	Uso dos meios de transporte	2	2	2	2	3	100,0%
3	Oferta meios de transporte	3	3	3	1	2	100,0%
3	Dados de tráfego	4	4	5	4	4	25,0%
4	Acessibilidade	1	3	1		1	33,3%
4	Conveniência	3	1	3		6	100,0%
4	Caminhabilidade	5	4	2		4	66,7%
4	Leiturabilidade	6	7	6		5	100,0%
4	Conectividade	2	5	4		2	66,7%
4	Proximidade	4	2	5		7	100,0%
4	Continuidade	7	6	7		3	100,0%
4	Uso de estacionamentos	5	5	4		5	33,3%
4	Atividade do pedestre	3	4	1		3	66,7%
4	Uso dos meios de transporte	2	1	3		2	66,7%
4	Oferta meios de transporte	1	2	2		1	66,7%
4	Dados de tráfego	4	3	5		4	66,7%
5	Acessibilidade	1	2	1		2	66,7%
5	Conveniência	4	7	3		5	100,0%
5	Caminhabilidade	2	3	5		1	100,0%
5	Leiturabilidade	5	1	6		4	100,0%
5	Conectividade	3	5	2		3	66,7%
5	Proximidade	6	4	4		6	66,7%
5	Continuidade	7	6	7		7	33,3%
5	Uso de estacionamentos	5	5	5		5	0,0%
5	Atividade do pedestre	1	3	1		1	33,3%
5	Uso dos meios de transporte	4	2	4		3	100,0%
5	Oferta meios de transporte	3	1	3		2	100,0%
5	Dados de tráfego	2	4	2		4	66,7%

### 13.5. Cartões de Previsão Traduzidos

Partes Interessadas	Tempo	Valor	Perspicácia	Multi-vida
Saúde e bem-estar a longo prazo				
<p>A tecnologia pode ter efeitos diretos e indiretos na saúde e no bem-estar das pessoas. Como as interações com o sistema diariamente influenciam a saúde e o bem-estar?</p>		<p>Imagine que o sistema no qual você está trabalhando foi amplamente adotado e faz parte do dia a dia das partes interessadas diretas e indiretas em toda a sociedade. Reflita sobre 3-5 maneiras prováveis em que o sistema influencia a saúde e o bem-estar após anos de uso.</p>		
Imagine				

Partes Interessadas	Tempo	Valor	Perspicácia	Multi-vida
Escolhendo não usar				
<p>Algumas pessoas podem decidir não usar seu sistema ou podem tentar se retirar de uma função de uma parte interessada indireta (por exemplo, optando por não publicar um número de telefone). Como o não uso deliberado do sistema pode afetar a vida diária de uma pessoa (por exemplo, empregabilidade, relacionamentos, participação cívica)?</p>		<p>Visualize seu sistema em uso por muitos anos a partir de agora. Identifique três maneiras pelas quais o não uso intencional do sistema por um indivíduo pode afetar a vida diária dessa pessoa ou do sistema como um todo.</p>		
Visualize				

Partes Interessadas . **Tempo** . Valor . Perspicácia . Multi-vida

## Reapropriação

Em alguns casos, após um sistema ter alcançado seu uso generalizado, ele é posteriormente reapropriado de novas maneiras pela mesma comunidade (por exemplo, uso de fios de telefone para serviço de internet).

**Preveja 2 a 3 maneiras do sistema ser reapropriado. Considere como essa reapropriação pode afetar tanto a comunidade na qual ela se originou quanto as novas comunidades.**

# Preveja

Partes Interessadas . **Tempo** . Valores . Disseminação . Vida Útil

## Obsolescência

Por uma variedade de razões, sistemas podem se tornar obsoletos, deixando de receber suporte de seus desenvolvedores. Como a obsolescência afetará aqueles que continuam a usar o sistema?

**Invente uma história futura na qual o sistema que você está desenvolvendo não é mais suportado. Considere como a obsolescência afeta o uso normal do sistema e como problemas com o sistema podem ser resolvidos.**

# Invente

Partes Interessadas . Tempo . Valores . Disseminação . Vida Útil

## Adaptação

As pessoas são inerentemente adaptáveis, alterando a si mesmas ou seus comportamentos para se ajustar às condições atuais. As tecnologias podem facilitar a adaptação (por exemplo, um dispositivo que exibe o uso de energia doméstica pode incentivar um proprietário a apagar as luzes) ou dificultar a adaptação (por exemplo, uma pessoa pode ser impedida de adotar uma nova tecnologia útil se for incompatível com outras tecnologias atualmente em uso).

Visualize uma mudança de estilo de vida que poderia ser apoiada por sua tecnologia. Considere se sua tecnologia inibiria alguma mudança positiva no estilo de vida.

### 13.6. Cartões de Previsão Adaptados

## Saúde e bem-estar a longo prazo

A cidade pode ter efeitos diretos e indiretos na saúde e no bem-estar das pessoas. Como as interações diárias com os espaços públicos de lazer influenciam a saúde e o bem-estar?

Imagine que o espaço público que você frequenta é bastante utilizado e faz parte do dia a dia das pessoas da sua cidade. Reflita sobre 3-5 maneiras prováveis em que esse espaço influencia a saúde e o bem-estar após anos de uso.

# Imagine



## Escolhendo não usar

Algumas pessoas podem decidir não frequentar espaços públicos de lazer. Como o não uso deliberado desse sistema pode afetar a vida diária de uma pessoa (por exemplo, empregabilidade, relacionamentos, participação cívica)?

Visualize um espaço público que você frequenta sem uso por muitos anos a partir de agora. Identifique três maneiras pelas quais o não uso desse espaço por um indivíduo pode afetar a sua vida diária ou a do próprio espaço como um todo.

# Visualize

## Reapropriação

Em alguns casos, após um espaço público ter alcançado seu uso generalizado, ele é posteriormente reapropriado de novas maneiras pela mesma comunidade (por exemplo, o uso de uma quadra esportiva para manifestações culturais).

Preveja 2 a 3 maneiras de um espaço público ser reapropriado. Considere como essa reapropriação pode afetar tanto a comunidade na qual ela se originou quanto as novas comunidades.

# Preveja

## Obsolescência

Por diversas razões, os espaços públicos de uma cidade podem se tornar obsoletos, não sendo mais utilizados pelas pessoas. Qual será o impacto para aqueles que continuarem frequentando esses espaços apesar de sua obsolescência?

Invente um cenário futuro onde os espaços públicos não são mais utilizados. Considere como a obsolescência afeta o uso desses espaços e como esses problemas poderiam ser resolvidos.

# Invente

## Adaptação

As pessoas são inerentemente adaptativas, mudando a si mesmas ou aos seus comportamentos para se adaptarem às condições atuais. (por exemplo, um dispositivo que mostra o consumo de energia em casa pode incentivar o usuário a apagar mais as luzes).

Mentalize uma mudança de estilo de vida que poderia ser apoiada pelos espaços públicos. Considere também a possibilidade dos espaços públicos dificultarem mudanças de estilo de vida.

# Mentalize

## 13.7. Cartões de Princípio Traduzidos

<p><b>Seguro</b></p> <p>claro, orientável, populoso, bem cuidado, acolhedor</p>  <p><b>O quê?</b> Ausência ou minimização de fatores que causam preocupação, medo ou ansiedade. Seguro: o local não expõe o visitante a perigos.</p> <p><b>Claro:</b> o visitante pode rapidamente formar uma visão geral do local. <b>Orientável:</b> é possível compreender direções de movimento, entradas e saídas, etc. <b>Populoso:</b> diferentes pessoas frequentam o local em diferentes momentos do dia. <b>Bem cuidado:</b> o local é bem mantido, limpo e inteiro. <b>Acolhedor:</b> o local transmite uma impressão positiva inicial, que perdura.</p> <p><b>Como?</b> Com escolhas bem pensadas onde diversas funções, informações, comunicações, símbolos, linguagem visual, seleção de materiais, iluminação, fachadas ativas, atividades construtivas e manutenção interagem para aumentar a segurança para pessoas com diferentes condições.</p> <p>EN PLATS ATT LEVA PÅ</p>	<p><b>Princípio</b></p> <p><b>- Seguro</b></p>  <p>EN PLATS ATT LEVA PÅ</p>
<p><b>Útil</b></p> <p>acessível, compreensível, funcional, promotor de contato, flexível, envolvente</p>  <p><b>O quê?</b> O local atende a vários propósitos e funções, atraindo mais usuários do que apenas aqueles definidos pelo eventual propósito primário do local.</p> <p><b>Acessível:</b> o local é facilmente acessível a pé, de bicicleta ou por transporte público, e há estacionamento designado para pessoas com mobilidade reduzida. <b>Compreensível:</b> o usuário entende qual é o local e o que pode fazer lá. <b>Funcional:</b> o layout e o design do local apoiam suas funções de acordo com as necessidades do público-alvo. <b>Promotor de contato:</b> o local convida a atividades, tanto ativas quanto passivas. <b>Flexível:</b> o local pode ser utilizado de diferentes maneiras, dependendo da estação, hora do dia e outras necessidades temporárias. <b>Envolvente:</b> o visitante pode interagir com o local e seus eventos.</p> <p><b>Como?</b> Com escolhas bem pensadas, incluindo variação, seleção de materiais, flexibilidade, múltiplas funções, assentos, equilíbrio entre áreas definidas e indefinidas, consideração às estações do ano, iluminação e comunicação clara, cria-se um local que pode evoluir ao longo do tempo.</p> <p>EN PLATS ATT LEVA PÅ</p>	<p><b>Princípio</b></p> <p><b>- Útil</b></p>  <p>EN PLATS ATT LEVA PÅ</p>



## Sensorial

atraente, envolvente, característico,  
agradável, estimulante, benéfico



### O quê?

Relacionado aos diferentes sentidos e experiências cotidianas de um lugar. A sensorialidade no cotidiano envolve experiências de cor, luz, vento, aromas, sons, escala, proporções, interação com outras pessoas, tranquilidade, movimento, vida, diferentes estados de espírito dependendo das funções e design.

**Atraente:** a atmosfera sensorial do local desperta curiosidade, a escolha de materiais e cores é convidativa.

**Envolvente:** o visitante deseja participar, tocar, permanecer.

**Característico:** o local possui características agradáveis e únicas.

**Agradável:** o local oferece experiências sensoriais agradáveis. Estimulante: o local proporciona energia.

**Benéfico:** tem um efeito positivo no bem-estar físico e mental.

### Como?

Com escolhas bem pensadas onde materiais, som, luz, cor e forma são entrelaçados para formar uma totalidade que não apenas parece boa, mas também oferece experiências acústicas, táteis e olfativas agradáveis. A sensorialidade também envolve a conscientização, prevenção e redução de impressões sensoriais negativas, como design monótono, barulho e maus odores.

EN PLATS ATT LEVA PÅ

## Princípio - Sensorial



EN PLATS ATT LEVA PÅ

## **14**

### **ANEXOS**

## 14.1. Parecer do Comitê de Ética da PUC-Rio

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA  
DO RIO DE JANEIRO



### CÂMARA DE ÉTICA EM PESQUISA DA PUC-Rio

#### Parecer da Comissão da Câmara de Ética em Pesquisa da PUC-Rio 106-2023 – Protocolo 124-2023 Proposta: SGOC 498310

A Câmara de Ética em Pesquisa da PUC-Rio foi constituída como uma Câmara específica do Conselho de Ensino e Pesquisa conforme decisão deste órgão colegiado com atribuição de avaliar projetos de pesquisa do ponto de vista de suas implicações éticas.

#### Identificação:

**Título:** "MultipliCidades Cariocas. A contribuição do Design na produção de espaços públicos com foco no cidadão" (Departamento de Artes & Design da PUC-Rio)

**Autora:** Laura Vieira de Gouvêa (Doutoranda do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio)

**Orientadora:** Claudia Renata Mont' Alvão (Professora do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio)

**Coorientadora:** Maria Emilia Capucho Duarte (Professora do IADE- Portugal)

**Apresentação:** A pesquisa visa demonstrar que através do design e das metodologias de pesquisa referentes à Ergonomia e Design do Ambiente Constituído, pode-se obter dados e produzir ferramentas que ajudem na produção de melhores espaços públicos para os cariocas, que sejam sustentáveis em longo prazo. Prevê realizar Oficinas de Cocriação (gravadas) remotas com usuários de espaços públicos na cidade do Rio de Janeiro (maiores de 18 anos) e com especialistas (urbanistas, designers, ergonomistas, políticos e demais envolvidos diretamente com projeto e gestão desses espaços). Junto aos usuários aplicará a ferramenta, Diagrama do Lugar (Place Diagram), PPS-Project for Public Spaces- NY. Junto aos especialistas usará a ferramenta, Cartões de Previsão (Envisioning Cards), Laboratório de Pesquisa Value Sensitive Design, Escola de Informação da Universidade de Whashington. A dinâmica do estudo acontecerá em uma área de trabalho de contribuição coletiva da plataforma Miro.

**Aspectos éticos:** O projeto e o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido apresentados estão de acordo com os princípios e valores do Marco Referencial, Estatuto e Regimento da Universidade no que se refere às responsabilidades de seu corpo docente e discente. O Termo expõe com clareza os objetivos da pesquisa e os procedimentos a serem seguidos. Garante o sigilo e a confidencialidade dos dados coletados.

**Parecer:** Aprovado.

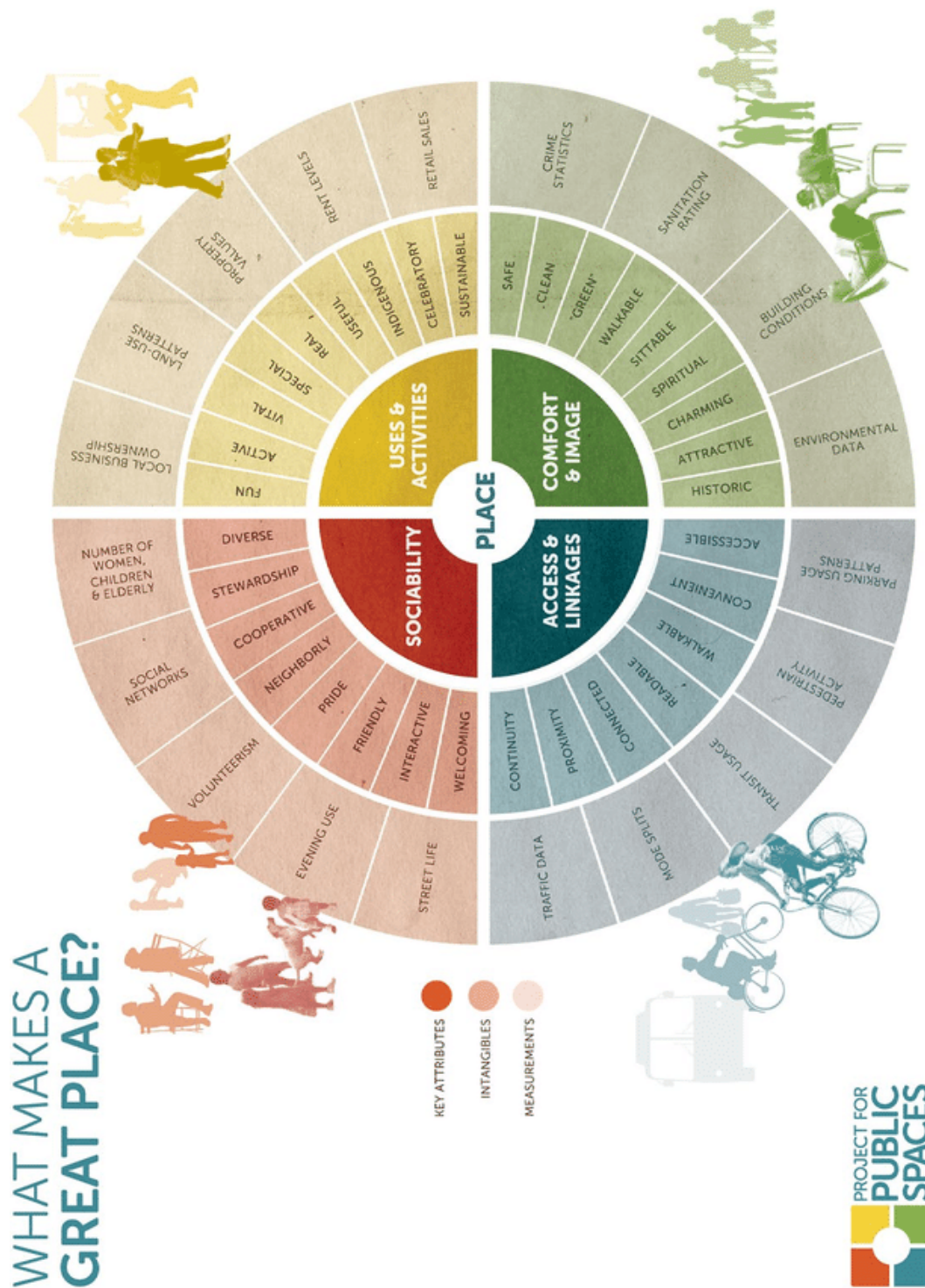
Profa. Marley M. B. Rebuzzi Vellasco  
Presidente do Conselho de Ensino e Pesquisa da PUC-Rio

Profª Ilda Lopes Rodrigues da Silva  
Coordenadora da Comissão da Câmara de Ética em Pesquisa da PUC-Rio

Rio de Janeiro, 28 de dezembro de 2023

Vice-Reitoria para Assuntos Acadêmicos  
Câmara de Ética em Pesquisa da PUC-Rio – CEPq/PUC-Rio  
Rua Marquês de São Vicente, 225 - Gávea – 22453-900  
Rio de Janeiro – RJ – Tel. (021) 3527-1612 / 3527-1618  
e-mail: [etac@puc-rio.br](mailto:etac@puc-rio.br)

## 14.2.Place Diagram – pps.org



### 14.3. *Place Game* – pps.org

## WHAT MAKES A GREAT PLACE?



**Project for Public Spaces (PPS)** is a nonprofit planning, design and educational organization dedicated to helping people create and sustain public spaces that build stronger communities. Our pioneering Placemaking approach helps citizens transform their public spaces into vital places that highlight local assets, spur rejuvenation and serve common needs.

PPS was founded in 1975 to expand on the work of William (Holly) Whyte, author of *The Social Life of Small Urban Spaces*. We have since completed projects in more than 3000 communities in 43 countries and all 50 U.S. states and are the premier center for best practices, information and resources on placemaking. More than 600 people worldwide are members of our Placemaking Leadership Council.

©2005 Project for Public Spaces, Inc. The "Plazagame" cannot be used without formal, written permission from PPS. If permission is granted, full credit must be given to PPS on all written materials and in any verbal descriptions of the game.

740 Broadway, 11th Fl, New York, NY, 10003 212.620.5660 @PPS\_Placemaking www.pps.org

## PLACE GAME

## PLACE PERFORMANCE EVALUATION

### *A Tool for Initiating the Placemaking Process*



SITE # \_\_\_\_\_ DATE \_\_\_\_\_

 *Rate the Place*

COMFORT & IMAGE	POOR		GOOD	
Overall attractiveness	1	2	3	4
Feeling of safety	1	2	3	4
Cleanliness/Quality of Maintenance	1	2	3	4
Comfort of places to sit	1	2	3	4

Comments/Notes:

ACCESS & LINKAGES	POOR		GOOD	
Visibility from a distance	1	2	3	4
Ease in walking to the place	1	2	3	4
Transit access	1	2	3	4
Clarity of information/signage	1	2	3	4

Comments/Notes:

USES & ACTIVITIES	POGR		GOOD	
Mix of stores/services	1	2	3	4
Frequency of community events/activities	1	2	3	4
Overall busy-ness of area	1	2	3	4
Economic vitality	1	2	3	4

Comments/Notes:

SOCIABILITY	POOR		GOOD	
Number of people in groups	1	2	3	4
Evidence of volunteerism	1	2	3	4
Sense of pride and ownership	1	2	3	4
Presence of children and seniors	1	2	3	4

Comments/Notes:

 *Identify Opportunities*

1. What do you like best about this place?
2. List things that you would do to improve this place that could be done right away and that wouldn't cost a lot:
3. What changes would you make in the long term that would have the biggest impact?
4. Ask someone who is in the "place" what they like about it and what they would do to improve it. Their answer:
5. What local partnerships or local talent can you identify that could help implement some of your proposed improvements? Please be as specific as possible.

## PLACE GAME



#### 14.4. Public Space Site-specific Assessment – unhabitat.org



## 14.5. Principkorten – Wikberg Nilsson

### Trygg

*Säker, överskådlig, orienterbar, befolkad, vårdad, välkomnande*



**Vad?**  
Frånvaro eller minimering av faktorer som orsakar oro, rädsla eller ångest.

**Säker:** platsen utsätter inte besökaren för fara

**Överskådlig:** besökaren kan snabbt och enkelt bilda sig en överblick om platsen

**Orienterbar:** det går att förstå rörelseriktningar, in- och utgångar osv.

**Befolkad:** olika människor vistas på platsen vid olika tider på dygnet

**Vårdad:** platsen är välskött, ren och hel

**Välkomnande:** platsen ger ett positivt första intryck vilket också består

**Hur?**  
Med genomtänkta val där olika funktioner, information, kommunikation, symboler, formspråk, materialval, belysning, aktiva fasader, konstruktiva aktiviteter och underhåll samspelar för att öka tryggheten för människor med olika förutsättningar.

EN PLATS ATT LEVA PÅ

## Princip -Trygg



EN PLATS ATT LEVA PÅ

### Användbar

*Framkomlig, begriplig, ändamålsenlig, kontaktskapande, flexibel, involverande*



**Vad?**  
Platsen fyller flera syften och funktioner samt attraherar flera användare än enbart de som definieras av platsens eventuella primära ändamål.

**Framkomlig:** platsen nås på ett enkelt sätt till fots eller med cykel eller kollektivtrafik samt att det finns parkering avsett för personer med tillstånd pga nedsatt rörelseförmåga.

**Begriplig:** användaren förstår vad det är för plats och vad hen kan göra där

**Ändamålsenlig:** platsens möblering och gestaltning stödjer platsens funktioner utifrån målgruppens behov

**Kontaktskapande:** platsen inbjuder till aktiviteter, både aktiva och passiva

**Flexibel:** platsen kan användas på olika sätt beroende på årstid, tid på dygnet och andra temporära behov

**Involverande:** besökaren kan interagera med platsen och dess händelser

**Hur?**  
Med genomtänkta val där variation, materialval, flexibilitet, flera funktioner, sittplatser, balans mellan definierade och odefinierade ytor, hänsyn till årstider, ljussättning, tydlig kommunikation skapar en med tiden utvecklingsbar plats.

EN PLATS ATT LEVA PÅ

## Princip -Användbar



EN PLATS ATT LEVA PÅ

## Sinnlig

*Lockande, engagerande, karaktäristisk,  
behaglig, stimulerande, välgörande*



### Vad?

Kopplar till olika sinnena och vardagliga upplevelser av en plats. Sinnlighet i vardagen handlar om upplevelser av färg, ljus, vind, dofter, ljud, skala, proportioner, samspel med andra människor, rörelse, liv, olika stämningar beroende av funktioner och gestaltning.

**Lockande:** platsens sinnliga atmosfär väcker nyfikenhet, material- och färgval är inbjudande

**Engagerande:** besökaren vill delta, vill känna på, stanna

**Karaktäristisk:** platsen har unika trivsamma egenskaper

**Behaglig:** platsen erbjuder behagliga sinnesupplevelser

**Stimulerande:** platsen ger energi

**Välgörande:** har en må bra effekt på kropp och själ

### Hur?

Med genomtänkta val där material, ljud, ljus, färg och form, som vävs ihop till en helhet som inte bara ser bra ut, men erbjuder även behagliga akustiska, taktila och doftrelaterade upplevelser. Sinnlighet handlar även om att bli medveten om, motverka och reducera negativa sinnesintryck, exempelvis enformig och monoton design, oljud, och dålig lukt.

EN PLATS ATT LEVA PÅ

## Princip -Sinnlig



EN PLATS ATT LEVA PÅ