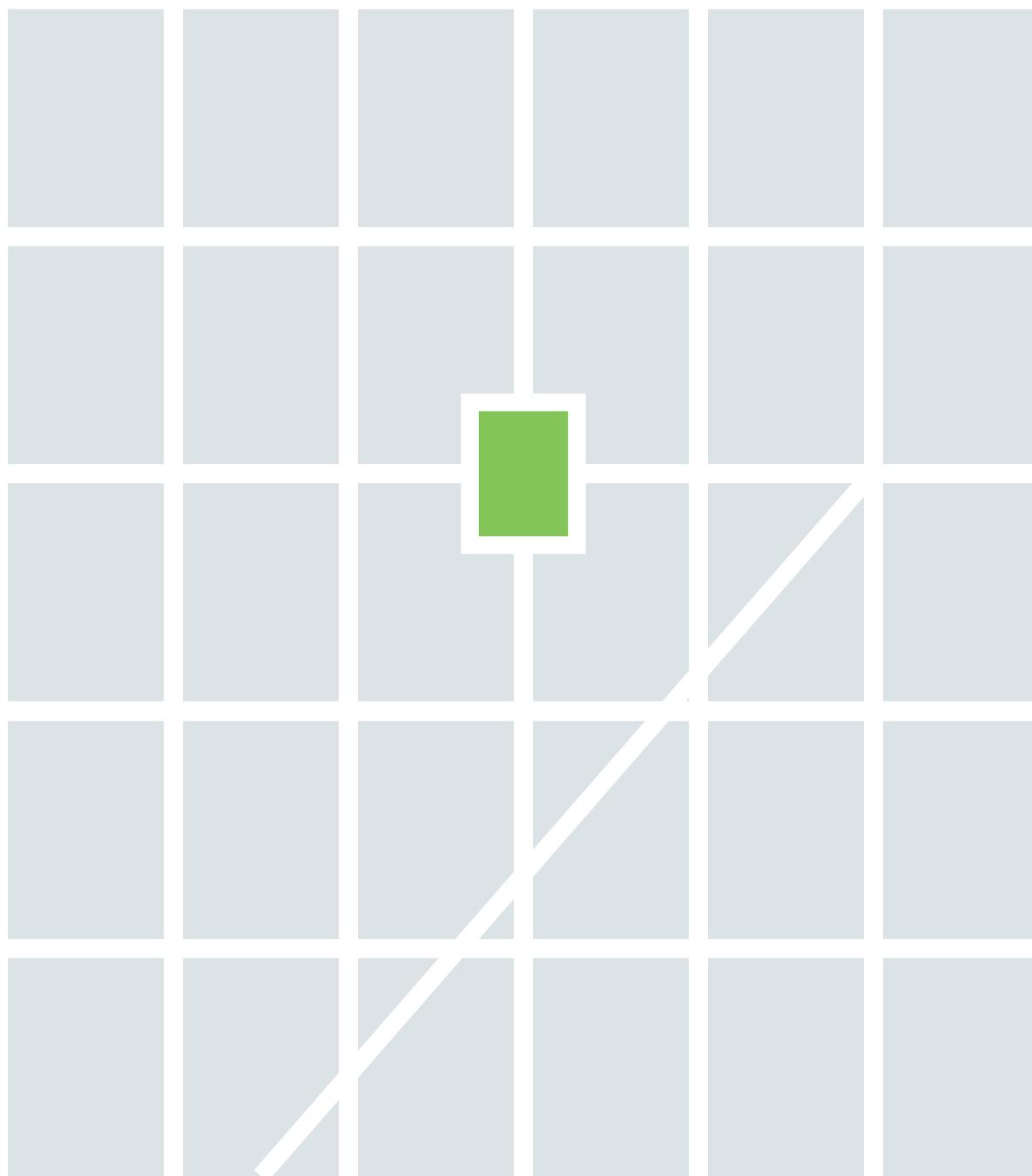


UFPE | CAC | dDesign | Bacharelado em Design

# O Design como vetor de **transformação** da cidade:

*uma proposta de Urbanismo Tático no bairro de Cajueiro*

Matheus Victor Vila Nova Barbosa da Silva | Débora Tatiana Ferro Ramos



Recife, 2023

Matheus Victor Vila Nova Barbosa da Silva

# O Design como vetor de transformação da cidade:

*uma proposta de Urbanismo Tático no bairro de Cajueiro*

TCC apresentado ao Departamento de Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em design.

Orientadora: Débora Tatiana Ferro Ramos

Recife, 2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Matheus Victor Vila Nova Barbosa da.

O Design como vetor de transformação da cidade: uma proposta de  
Urbanismo Tático no bairro de Cajueiro / Matheus Victor Vila Nova Barbosa  
da Silva. - Recife, 2023.

89 p. : il., tab.

Orientador(a): Débora Tatiana Ferro Ramos

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de  
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2023.

1. Design de mobiliário urbano. 2. Urbanismo Tático. I. Ramos, Débora  
Tatiana Ferro. (Orientação). II. Título.

720 CDD (22.ed.)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE DESIGN  
COORDENAÇÃO DO CURSO BACHAREL EM DESIGN

A avaliação de Trabalho de Conclusão do Curso Bacharel em Design, será realizada presencialmente ou por videoconferência, envolvendo a Banca Examinadora e o(a) discente.

## Ficha de Avaliação PC2

Data da Banca 06 de outubro de 2023  
Estudante MATHEUS VICTOR VILA NOVA BARBOSA DA SILVA  
Título do Trabalho O DESIGN COMO VETOR DE TRANSFORMAÇÃO DA CIDADE: UMA PROPOSTA DE URBANISMO TÁTICO NO BAIRRO DE CAJUEIRO (RECIFE/PE)  
Orientador(a) DÉBORA TATIANA FERRO RAMOS  
Examinador 1 ANTÔNIO LUÍS DE OLIVEIRA FILHO  
Examinador 2 ANA EMÍLIA GONÇALVES DE CASTRO  
Examinador 3 -

NOTAS	TRABALHO	APRESENTAÇÃO
Orientador(a)	10,0	10,0
Examinador 1	10,0	10,0
Examinador 2	9,0	10,0
Examinador 3	-	-
<b>Média</b>	<b>9,7</b>	<b>10,0</b>

**Nota final** 7,75 (trabalho) + 2,0 (apresentação) = 9,75

Média do trabalho x 0,8 Média da apresentação x 0,2 Média Final

**Sugestões da Banca** A banca informa que as correções serão enviadas por e-mail.

---

---



# Agradecimentos

Gostaria de expressar meus sinceros agradecimentos a todas as pessoas especiais que estiveram ao meu lado durante a jornada de elaboração deste TCC. Seu apoio e contribuições são sempre fundamentais no meu processo de crescimento. Devo minhas conquistas a vocês.

Agradeço em primeiro lugar à minha mãe, Rosângela, e ao meu pai, Marcos, por seu amor incondicional e apoio constante ao longo de toda a minha vida. Os sacrifícios que vocês fizeram estão para sempre guardados comigo. Espero um dia conseguir retribuir.

Às minhas duas avós, meu irmão, minha madrastra e minha irmã recém-nascida, agradeço por compreenderem minhas ausências e por sempre me incentivarem em tudo que eu faço.

Ao irmão que a vida me deu, João, obrigado por estar ao meu lado, ouvindo minhas ideias e me apoiando em todos os momentos.

Aos meus amigos, Vinícius, Laíza e Hélder, minha gratidão por suas valiosas contribuições e pelo apoio no desenvolvimento deste trabalho.

A Diógenes, agradeço por seu amor, compreensão e ajuda. Sua presença tornou tudo muito mais suave.

À minha chefe, Ane Cleide, que não só é uma querida amiga, mas também uma mentora e grande referência para mim, agradeço por todo o suporte e orientação ao longo dessa jornada.

À minha orientadora, Débora Ferro, pelo seu apoio, orientação e paciência ao longo deste processo, agradeço por todos esses anos sendo minha professora. Você representa grande parte da minha formação.

À equipe do LaCA<sup>2</sup>I (Laboratório de Concepção e Análise de Artefatos Inteligentes), do Departamento de Design da UFPE, e do ABA FabLab (laboratório de fabricação digital da ABA Global Education), meu muito obrigado pela infraestrutura e assistência fornecidas.

E a todos os demais amigos que torceram por mim e me incentivaram, meu profundo agradecimento.

Este trabalho não teria sido possível sem o apoio e o amor de todos vocês. Muito obrigado!



# Resumo

Os desafios da cidade contemporânea já não cabem mais no modelo de gestão e produção da cidade que impera no urbanismo neoliberal ainda vigente. Neste trabalho, discuto as potencialidades da inclusão de pessoas comuns no desenvolvimento de práticas urbanas, com o intuito de provocar transformações ágeis e sensíveis às demandas da própria comunidade. Associando conceitos do Design à metodologia de Urbanismo Tático proposta pela *Global Designing Cities Initiative* (2022), elaboro, aqui, uma proposta de intervenção urbana tática a ser implementada junto aos moradores do bairro de Cajueiro, Recife-PE, na Praça Capiba. Com a pesquisa exploratória posta em prática, estruturada conforme orientações de um *framework* de análise quadridimensional, foram identificadas oportunidades que culminaram na escolha por desenvolver um sistema modular de construção de peças de mobiliário urbano, partindo de modelos de cobogó elaborados em referência ao bairro e à praça. Ao final, são apresentados possíveis configurações desses mobiliários, de maneira que pudessem ser facilmente produzidos pela comunidade e, posteriormente, expandidos. Como resultado, evidencio os desafios envolvidos na elaboração de intervenções urbanas mas ao mesmo tempo a oportunidade que o campo representa para a atuação do designer como agente transformador da sociedade.

**Palavras-chave:** Urbanismo Tático, design, mobiliário urbano



# Abstract

The challenges of the contemporary city no longer fit within the prevailing model of city management and production under the still-existing neoliberal urbanism. In this work, I discuss the potential of including ordinary people in the development of urban practices, aiming to provoke agile and community-responsive transformations. Combining concepts from Design with the methodology of Tactical Urbanism proposed by the Global Designing Cities Initiative (2022), I present a proposal for tactical urban intervention to be implemented with the residents of the Cajueiro neighborhood, Recife-PE, in the Capiba Square. Through practical exploratory research structured according to the guidelines of a quadri-dimensional analysis *framework*, opportunities were identified, leading to the choice of developing a modular system for constructing urban furniture pieces, based on cobogó models designed in reference to the neighborhood and the square. In the end, potential configurations of these furnishings are presented, designed to be easily produced by the community and expanded upon. As a result, I highlight the challenges involved in urban intervention development, but also the opportunities that this field represents for the designer to act as a transformative agent in society.

**Keywords:** Tactical Urbanism, design, urban furniture.

# Sumário

<b>viii</b>	<b>1 Introdução</b>
<b>16</b>	<b>2 Metodologia</b>
17	2.1 O Urbanismo Tático como metodologia
20	2.2 <i>Framework</i> de análise quadridimensional
23	2.3 Metodologia de projeto
<b>25</b>	<b>3 Pré-projeto: um mergulho no bairro de Cajueiro</b>
25	3.1 Identificar onde começar
27	3.2 Escolher o local
29	3.3 Aprender com o contexto
30	3.3.1 <i>Análise segundo Dimensão Espacial</i>
32	3.3.2 <i>Análise segundo Dimensão Relacional Nível 2 [Espacial/Tecnológica]</i>
34	3.3.3 <i>Análise segundo Dimensão Humana</i>
37	3.3.4 <i>Análise segundo Dimensão Relacional Nível 1 [Espacial/Humana]</i>
<b>44</b>	<b>4 Desenvolvendo a proposta</b>
44	4.1 Análise sincrônica de similares
44	4.1.1 <i>Práticas de Urbanismo Tático</i>
49	4.1.2 <i>Referências projetuais</i>
54	4.2 Requisitos do projeto
55	4.3 Processo de geração
66	4.4 Referencial ergonômico
69	4.5 Apresentação do projeto
75	4.6 Desenhos técnicos
<b>87</b>	<b>5 Conclusão</b>
<b>88</b>	<b>REREFÊNCIAS</b>





# 1 Introdução

A cidade é complexa. Economia, ecologia, transporte, política, interações sociais... Trata-se de um sistema intrincado e interconectado, pulsante de vida, com fluxos contínuos e energia própria. A cidade cresce, comunica-se, move-se; é quase um ser vivo. Ou melhor, quase uma pessoa. Tem história(s), afetos e desafetos, traços marcantes de personalidade, e memória.

O problema é que a cidade também está doente, seus sintomas se agravam a cada dia e o combate às suas doenças é urgente. Mas como combatê-las? As questões que envolvem a cidade parecem difíceis de se lidar. Tudo parece tão enorme, tão austero, tão complexo. É intimidador demais. Dedicar-se aos problemas da cidade é aprender a lidar com a ansiedade e o sentimento de impotência.

Mas não se engane. Minha intenção aqui não é demonstrar como podemos magicamente mudar essa realidade. Com este trabalho, não tenho a ambição de sozinho resolver todas as problemáticas da cidade. Tem problemas que, apenas através da ação individual, não podem ser resolvidos. Alguns que, em conjunto, não conseguimos solucionar rapidamente. E outros que, mesmo com o passar do tempo, talvez nunca sejam completamente sanados.

Pensar a urbanidade é, acima de tudo, um exercício de humildade. E tem coisas que simplesmente não poderão ser resolvidas unicamente através de mim ou de

você, caro leitor ou leitora. Entender isso é crucial para o processo.

Mas e aí? É isso? O que nós, como indivíduos, podemos fazer? E como coletividade, que ações podemos tomar? E enquanto comunidade científica? E enquanto designers, qual é o nosso papel nisso tudo?

Ora, este é justamente o cerne da ciência. Ela fundamenta-se na não certeza, no acúmulo gradual de saberes e na combinação de evidências. Isoladamente, cada contribuição gera avanços muito sutis, mas, quando somadas, engendram práticas que movem a sociedade para o futuro.

E nessa tônica, através deste trabalho, pretendo trazer à luz como a ação pontual, em escala micro, pode contribuir para a transformação da cidade como um todo. Quero mostrar que o sentimento de impotência que mencionei pode ser transformado em potência, no momento em que entendermos o nosso papel enquanto agente produtor da cidade.

O que devemos aceitar é que não precisamos transformar a cidade inteira sozinhos. É um fardo pesado demais e que só causa inércia. Se mais pessoas se concentrarem em resolver os problemas em seus entornos imediatos, decerto, a cidade – o mundo que construímos para viver – se tornará progressivamente mais saudável a cada dia.

“Porém, se a cidade é o mundo que a

humanidade criou, de agora em diante, é o mundo no qual ela está condenada a viver. Portanto, indiretamente e sem consciência clara da natureza de sua tarefa, ao construir a cidade, a humanidade reconstrói a si mesma” (Park, 1967, p. 3, tradução nossa). Sendo assim, como traz Park (1967), para além das crises que o livro aponta, percebemos a relação profundamente intrínseca, quase espiritual, que há entre o sujeito e o contexto no qual está inserido.

Dentro das dinâmicas de interinfluências entre eles, à mesma medida que as ações do sujeito conformam o ambiente que o cerca, esse mesmo ambiente age sobre ele, desenhando seus comportamentos, seus caminhos, suas relações e seu modo de viver.

No entanto, para entender esse processo de construção e reconstrução mútuas, o olhar de quem investiga a urbanidade não pode desvincular-se das circunstâncias do tempo histórico em questão. Sua análise deve evidenciar o fundamental diacronismo entre a produção da cidade e a formação das pessoas a partir dela.

Nesse sentido, a fim de compreender o funcionamento de algumas práticas contemporâneas de urbanismo, cabe analisar como se deu o desenvolvimento dos seus principais preceitos e os acontecimentos históricos que os engendraram.

Um exemplo desse contexto é o crescimento das grandes concentrações populacionais desde o século XVIII, quando as cidades se expandiram em resposta às demandas da Primeira Revolução Industrial. Tal processo apresentou ao mundo alguns problemas sociais até então desconhecidos, com destaque para questões

relacionadas à falta de saneamento básico. Viu-se indispensável, assim, a implementação de medidas infraestruturais, de ordem pública, em prol do bem-estar coletivo. Desde então, a forma como a cidade e a vida no meio urbano são pensadas sofreram diversas transformações.

Na atualidade, as bases do urbanismo contemporâneo descendem em grande medida da teoria apregoada pelo movimento modernista, que nasce, cresce e vive seu apogeu no transcorrer do século XX. Sua origem se deu em resposta à cidade capitalista, marcada pela urbanização desenfreada em torno das indústrias, e teve como principal representante e influência Le Corbusier.

Os frutos do pensamento de Corbusier e outros expoentes influenciaram a disseminação global de princípios que moldaram as diretrizes para a cidade moderna. No entanto, é essencial abordar de forma crítica algumas das premissas defendidas por eles. Para alguns, as cidades poderiam ser planejadas seguindo princípios básicos universais, pois acreditavam que as necessidades de todos os seres humanos, independentemente de suas culturas, origens e localizações, eram idênticas (Saboya, 2010).

As práticas de planejamento urbano constituídas ao redor de ideais como esses, e difundidas mundialmente, resultaram no urbanismo posto em prática hoje. Seu caráter “centralizador, burocrático, funcionalista e tecnocrático”, no entanto, contrapõe-se ao discurso de inclusão que o projeto social do modernismo originalmente pregava (Farias, 2018). Apesar de serem representativos de seu tempo e terem contribuído para diversas melho-

rias urbanas, as abordagens dos modernistas desdobraram-se moldando-se aos interesses do capital.

Sendo assim, dentro da estrutura do urbanismo neoliberal, hegemônico no modo de gestão da cidade contemporânea brasileira, o cidadão comum assiste à sua volta à construção de uma cidade que não é para ele. A urbanidade que lhe é imposta [apática] ergue-se alicerçada numa lógica capitalista de produção da cidade, cujos princípios balizam-se sobre a rentabilidade do espaço. Não raro, vemos a atuação de grandes empresas privadas, através de consórcios viabilizados por recursos públicos, configurando o espaço urbano em benefício dos seus interesses.

Como resultado, os projetos urbanos desenvolvidos hoje reforçam a lógica de consumo do espaço como mercadoria: podemos observar um acirramento das dinâmicas de poder e segregação socioespacial, as quais limitam as conquistas do direito à cidade como bem coletivo (Souza, 2018). Dentro dessa lógica de urbanismo, o Estado tem a responsabilidade de atuar para dirimir os reflexos do consumo voraz

do espaço urbano.

As intervenções por parte do poder público, contudo, não nascem tão somente das necessidades da sociedade. Surgem como medida em prol dos interesses de quem controla a máquina pública: são ferramentas de manutenção de poder.

A título de ilustração, o que se vê no Recife é um desenvolvimento urbano em função dos interesses da burguesia, a qual utiliza mecanismos da máquina pública em favor dos seus planos de exploração do espaço. Mariana de Albuquerque e Edvânia Gomes (2017) evidenciam articulações de grandes empreendedores urbanos no desenvolvimento de obras, aparentemente independentes, mas que corroboram para um fim comum.

Elas relacionam, por exemplo, a construção da Via Mangue (Figura 1), “maior obra viária das últimas décadas na capital pernambucana”, à viabilização de empreendimentos privados como o shopping Rio Mar e o residencial Le Parc, contando com financiamento da Prefeitura do Recife em parceria com o Governo Federal. Esses projetos fazem parte de um



Figura 1 – Via Mangue em construção - Recife, Pernambuco, Brasil. Fonte: Wikipédia, 2023.

grande plano de desenvolvimento urbano que inclui ainda o Projeto Novo Recife, o Novo Porto e outros empreendimentos do grupo JCPM. Ou seja, assistimos à nossa frente recursos públicos subsidiando articulações de cunho privado.

Tais observações evidenciam a influência e o poder de grupos econômicos na configuração e direcionamento do crescimento da cidade, em detrimento de interesses coletivos e da participação de outros agentes sociais. Nesse contexto, é importante reforçar a necessidade de uma gestão pública transparente e participativa, que envolva os cidadãos na tomada de decisões relacionadas ao desenvolvimento urbano. É fundamental garantir que as políticas e projetos urbanos sejam voltados para o interesse público e para a melhoria da qualidade de vida da população em geral.

Em resposta às práticas predominantes de planejamento urbano, nascem iniciativas que “revelam-se como maneiras de garantir o direito à cidade na medida em que permitem que diversos atores sociais reinventem usos e espaços” (Barata; Fontes, 2016). Com elas, vemos um processo de retomada de poder pela sociedade civil que, pela força de suas próprias mãos, engendra os avanços que necessita.

Nessa tônica, podemos destacar uma tendência mundial de intervenções urbanísticas que vem ganhando corpo nas últimas décadas: o Urbanismo Tático.

Baseada na ação comunitária, a abordagem propõe atuações pontuais na malha urbana de grandes cidades, dando novos significados e potências a espaços subutilizados. Através dela, a cidade é tratada como um laboratório para testar ideias

em benefício dos cidadãos, os quais agem proativamente, subvertendo processos burocráticos e lentos, e permitindo que outros formatos de produção da cidade façam parte da dinâmica urbana (Barata; Fontes, 2016).

Essa lógica estimula a atuação da própria comunidade, que, sensível às suas emergências, proativamente articula transformações auto organizadas em prol do bem-estar coletivo. Sua estrutura inverte o sistema normatizado de produção da cidade, estabelecendo um modelo de projeto *bottom-up*, em detrimento do planejamento *top-down*, que se dá tradicionalmente no urbanismo modernista neoliberal e que notadamente tem falhado em resolver todas as demandas da cidade contemporânea (Farias, 2018).

Sumariamente, como traz Ana Carolina Farias (2018),

A ação pela oportunidade, pela interação imediata entre agentes, auto organizada em sua própria lógica e limites espaciais e recursivos, reagindo a uma ordem hegemônica, define o que se compreende aqui por tática urbana emergente. [...]

Lydon (2012) define UT como a apropriação coletiva e voluntária de espaços públicos, autorizadas ou não, executadas sob a tríade ‘mais rápido, mais barato e mais fácil’, contribuindo dessa forma para o engajamento cívico. A partir da observação de projetos de vários coletivos e órgãos administrativos espalhados pelo mundo, o autor identifica cinco características principais em comum entre eles: a abordagem voluntária e gradual, orientada para a mudança de uma realidade; o processo de ideação em escala local para solucionar desafios de planejamento; o compromisso de curto prazo e expectativas realistas; as ações de baixo risco mas com possibilidades de altas recompensas; e o desenvolvimento de capital social e capacidade institucional entre cida-

ções, organizações públicas e privadas. Como exemplo, podemos destacar o que se fez em Milão, na Itália, entre 2018 e 2019 (Figura 2). Uma força tarefa incluindo a prefeitura, em parceria com departamentos e agências de planejamento e mobilidade urbana, implementaram praças temporárias como testes para um potencial programa de requalificação urbana ao redor da cidade. Após uma resposta positiva da comunidade, em novembro de 2019, Milão lançou uma chamada aberta que estimulou associações locais, grupos comunitários e moradores a submeter propostas para futuras transformações nas ruas. Em menos de um mês, a prefeitura recebeu 65 submissões envolvendo associações e residentes de todas as partes do município (Global Designing Cities Initiative, 2022), provando o potencial que iniciativas como essa têm para engajar outros agentes e espalhar a vontade de transformar a cidade.

Sobressai-se, também, o que ocorreu em Fortaleza, em 2019 (Figura 3). Apropriando-se de mais de 1200m<sup>2</sup> de



Figura 2 – Programa Piazze Aperte, Milão, Itália. Fonte: Global Designing Cities Initiative, 2022.

área de estacionamento subutilizada, a “Cidade 2000” demonstra como intervenções temporárias podem inspirar transformações permanentes. Apesar de certa resistência inicial dos moradores, que temiam possíveis congestionamentos gerados pelo projeto, eles próprios se tornaram seus maiores defensores após sua realização. A prefeitura tomou notas desse projeto e o tornou um programa integrado denominado “Cidade da Gente”. Outro exemplo é a praça “Dragão do Mar” (Figura 4), a qual, originalmente, duraria apenas 15 dias, mas que, por pressão da comunidade, tornou-se permanente (Global Designing Cities Initiative, 2022).

Dessa forma, através de testes e refina-



Figuras 3 e 4 – Cidade 2000 e Praça Dragão do Mar, respectivamente. Fonte: Global Designing Cities Initiative, 2022.

mentos das intervenções, cujos custos reduzidos admitem tentativas e erros, pretende-se inspirar novas políticas e práticas de produção da cidade (Global Designing Cities Initiative, 2022). Como resultado, é possível imaginar um planejamento urbano mais democrático, pensado menos segundo o que pode gerar de riquezas, e mais no que pode gerar de experiências.

Nessa perspectiva, ao passo do avanço da urbanidade, as dinâmicas que se desenvolvem tendem a complexificar-se ainda mais. Os desafios impostos pela cidade, portanto, demandam dos projetos uma abordagem global, com propostas interdisciplinares, integrando a Arquitetura, o Urbanismo, o Paisagismo e o Design (Brandão apud Águas, 2000).

O posicionamento independente do designer no espaço público, no entanto, é recente; e as responsabilidades em projetos na cidade exigem dele um profundo conhecimento interdisciplinar (Águas, 2012). Apesar disso, eu enxergo esse desafio como uma potencialidade. Para mim, o desenvolvimento urbano representa um campo com bastante espaço para ser explorado pela profissão, a qual pode expandir seus horizontes de atuação. A abordagem do Design como disciplina certamente tem os meios para impactar os rumos do nosso desenvolvimento como sociedade e garantir desdobramentos positivos para as futuras gerações.

Desse modo, destaco o potencial das abordagens de codesign na elaboração de projetos de Urbanismo Tático. Aliando sua estrutura, que prevê a participação do usuário em todas as etapas do projeto, a ferramentas de análise etnográfica, é

possível construir um processo que, para além dos benefícios que irá trazer à comunidade, pode ajudar o designer a propor soluções mais assertivas.

Nesse sentido, vale destacar o que trouxe Águas (2012). Ela argumenta que, em se tratando de um projeto para o espaço público, os produtos oferecidos são propriedade da coletividade, “logo deverão constituir-se como suporte fundamental para a construção da identidade do lugar, em que a noção de apropriação é, por consequência, essencial”. Sendo assim, segundo a mesma autora, o projeto influencia o comportamento do cidadão não só pelas suas funções práticas, mas também através de suas funções implícitas, relacionadas a noções de identidade local e pertencimento.

O Design, em consonância com isso, dispõe-se de conceitos que contemplam essa exata necessidade. Para os designers, é consenso considerar as funções práticas, estéticas e simbólicas de um produto no seu processo de elaboração. Portanto, contribuições como as de Löbach, entre outros teóricos do Design, podem integrar-se aos procedimentos do Urbanismo Tático.

Sendo assim, o papel do designer em projetos de desenvolvimento urbano pode ser comparado ao que trazem as metodologias de codesign, nas quais o designer atua como coordenador e facilitador do processo. Essa abordagem envolve reunir os diferentes atores interessados, como moradores, comunidades locais, especialistas, representantes governamentais e empreendedores, para participarem ativamente do planejamento e da tomada de decisões em cada etapa do projeto

(Águas, 2012).

Ao coordenar o processo de codesign, o designer pode utilizar diversas técnicas participativas, como *workshops*, reuniões comunitárias, pesquisas de campo e análise de dados, para entender as demandas e aspirações da comunidade. Essa escuta ativa é fundamental para garantir que o projeto seja construído com base nas necessidades reais dos habitantes e para assegurar que as intervenções urbanas sejam socialmente responsáveis e culturalmente coerentes.

Além disso, o designer também desempenha um papel importante na tradução das ideias e expectativas dos participantes em soluções práticas e viáveis. Ele pode utilizar suas habilidades de comunicação visual, modelagem, prototipagem e apresentação para ilustrar as propostas e torná-las mais acessíveis e compreensíveis para todos os envolvidos.

Em resumo, a abordagem de codesign no contexto urbano permite que o designer atue como um agente de mudança, promovendo uma maior democratização das decisões sobre o espaço público e contribuindo para o desenvolvimento de cidades mais inclusivas, sustentáveis e alinhadas com as necessidades e desejos da comunidade.

Com isso em mente, e para os fins deste trabalho, foi realizada uma busca exploratória por um espaço urbano que demandasse atenção pelas suas urgências e/ou representasse uma potência; um lugar propício a uma intervenção de natureza tática. Além disso, foi estabelecido como critério de seleção a facilidade de acesso, considerando a viabilidade das visitas técnicas necessárias no decorrer do

processo.

Sendo assim, foi selecionada como área de oportunidade a Praça Capiba, localizada no bairro de Cajueiro, Zona Norte de Recife. A praça fica na mesma rua onde eu moro e faz parte do meu caminho diário para a realização de atividades físicas. Delimitada pelas Ruas Manoel Brandão, Urca e Pará, o espaço representa um ponto nodal na vizinhança e um importante elemento na sua paisagem urbana.

Na pesquisa realizada, foram constatadas dinâmicas comunitárias envolvendo a praça, o que favorece as intenções projetuais traçadas. O propósito da intervenção, portanto, seria integrar mecanismos do Design a um sistema existente de ação coletiva de muita relevância para a manutenção da qualidade de vida no bairro.

Isso posto, o **Objetivo Geral** deste trabalho é desenvolver um projeto de mobiliário urbano para a Praça Capiba, no bairro de Cajueiro (Recife/PE), em parceria com a comunidade local, com base nos princípios do Urbanismo Tático. E, para isso, foram traçados como **Objetivos Específicos**:

- Mapear, por meio da escuta, da observação e de outras ferramentas, os principais problemas e potencialidades da Praça Capiba, a fim de compreender sua influência nas dinâmicas do entorno e da comunidade;
- Analisar as tipologias de táticas urbanas já implementadas ao redor do mundo e compreender as diferentes formas de contribuir para a melhoria de espaços públicos de forma rápida, fácil e barata;
- Articular práticas do Design à meto-

dologia de Urbanismo Tático para o desenvolvimento de um projeto colaborativo;

- Preparar uma proposta a ser apresentada à comunidade para ser implementada até 2024.

Dessa forma, como resultado esperado, pretendo não só contribuir com o desenvolvimento social da comunidade apresentada, mas também, através de exemplo, indicar possibilidades para o escopo de atuação do designer, que pode se posicionar estrategicamente como agente promotor de transformações urbanas e crescer à medida que sua abordagem torna-se ainda mais multidisciplinar. Os impactos da profissão na sociedade, portanto, seriam potencializados e as possibilidades de ganhos para o profissional, ampliadas.



## 2 Metodologia

De início, cabe registrar que este Trabalho de Conclusão de Curso é de natureza prática. Isto é, através de um projeto, busca explorar possibilidades metodológicas para o exercício do Design na sociedade, dentro de uma perspectiva de ação comunitária a serviço do desenvolvimento urbano.

Na atual conjuntura da profissão, pode-se observar uma ampla variedade de vertentes metodológicas que adotam a abordagem participativa nos seus processos. Desde suas origens na Escandinávia, na década de 1970, o Design Participativo vem contribuindo para a reformulação de uma lógica autoritária de design, integrando o usuário nos processos de concepção de artefatos (Paes; Anastassakis, 2016).

O mesmo fenômeno vem se desenvolvendo nas práticas de urbanismo emergentes, em especial, como já discutido, nas intervenções de Urbanismo Tático. Intervenções dessa natureza necessitam de uma metodologia flexível, capaz de se adaptar às demandas emergentes e fomentar a comunicação e o engajamento de todas as partes envolvidas.

Tendo isso em vista, nesta seção, a fundamentação metodológica organiza-se da seguinte forma:

- Primeiro, são trazidos como referência os princípios norteadores e a estrutura metodológica de intervenções de

Urbanismo Tático segundo a *Global Designing Cities Initiative* (GDCI), em sua publicação “Como Implementar Transformações de Ruas” (2022). É importante salientar que foi representada a estrutura metodológica completa do modelo, mas é colocada em destaque a parte que este trabalho contempla, uma vez que o desenvolvimento do projeto proposto irá se estender para além do prazo de entrega do TCC.

- Depois, é explicitado o *framework* de análise quadridimensional utilizado como ferramenta para orientar a aquisição de dados demandados pela metodologia, de maneira a manter a pesquisa coerente à natureza do projeto e garantir o levantamento das informações necessárias. Esse *framework* estabelece conexões entre as dimensões de análise essenciais à concepção de uma intervenção urbana.
- Por fim, é evidenciada a adaptação da metodologia da GDCI, utilizada no desenvolvimento do projeto. Nela, indiquei em quais momentos o *framework* de análise quadridimensional foi utilizado e registrei as metas específicas estabelecidas.

## 2.1 O Urbanismo Tático como metodologia

Neste trabalho, a fim de compreender os métodos e potencialidades das intervenções de Urbanismo Tático, foi utilizado como principal referência o manual “Como Implementar Transformações de Ruas” (2022), publicado pela *Global Designing Cities Initiative* (GDCI). Enquanto organização, a missão da GDCI é transformar ruas ao redor do mundo, informando interessados e convidando comunidades a imaginar o que é possível quando se projeta ruas que põem pessoas em primeiro lugar.

Eles advogam que os projetos de Urbanismo Tático permitem que as cidades desenvolvam e testem ideias inovadoras, coletando evidências de seu sucesso. Através deles, pretende-se adaptar infraestruturas existentes para a criação de espaços mais seguros e acessíveis, sempre envolvendo a comunidade local na transformação de seus bairros. Além disso, esses projetos proporcionam a flexibilidade de avaliar e ajustar os planos antes de investir em obras civis de longo prazo, influenciando políticas e práticas de urbanismo e promovendo perspectivas diferentes no desenvolvimento urbano (GDCI, 2022).

Segundo o *Global Designing Cities Initiative* (2022), como princípios norteadores do Urbanismo Tático, temos:

- **Inclusão:** Este princípio enfatiza a importância de envolver ativamente as comunidades afetadas no processo de tomada de decisão. Isso envolve a disponibilização de informações e transparência sobre o processo, a

valorização das perspectivas culturais locais e a busca intencional por grupos que muitas vezes são negligenciados.

- **Participação:** Aqui, destaca-se a necessidade de projetar **com** as comunidades, e não apenas **para** elas. Os cidadãos não são apenas informados sobre o projeto, mas desempenham um papel ativo na sua concepção. Isso inclui criar espaços para negociação dentro da comunidade e alocar recursos para aprender, analisar e incorporar as contribuições da mesma.
- **Agência:** O princípio da agência destaca a importância de direcionar financiamento e recursos para líderes comunitários e organizadores que já possuem laços estabelecidos com a comunidade. Isso facilita a comunicação e o entendimento das necessidades locais. Além disso, educar os participantes sobre as oportunidades de melhorar o design urbano é crucial, assim como promover um sentimento de pertencimento e responsabilidade compartilhada para alcançar os objetivos do bairro.
- **Impactos a longo prazo:** Após a implementação de intervenções táticas, é essencial ter um plano de manutenção a longo prazo, bem como considerar futuras ativações e parcerias contínuas com as entidades da comunidade. Isso inclui priorizar a contratação de membros da comunidade local interessados em se envolver com a manutenção, o planejamento de atividades futuras e outras ocupações em andamento, garantindo que os benefícios perdurem ao longo do tempo.

No entanto, nas circunstâncias de desenvolvimento deste trabalho, embora eu tenha buscado adotar uma abordagem participativa, baseada nos princípios do Urbanismo Tático, é importante reconhecer que alcançar um nível completo de integração com o usuário é bastante desafiador.

Intervenções de Urbanismo Tático geralmente são desenvolvidas e implementadas por uma equipe, composta por membros com diversas habilidades e atribuições, e dentro de um planejamento de meses. Caso fosse possível, o ideal seria direcionar recursos humanos para a elaboração de estratégias específicas de comunicação, com o intuito de estabelecer um fluxo comunicativo sólido com a comunidade e mantê-la engajada. Certamente, esta foi a maior fragilidade do processo de desenvolvimento deste TCC.

Nesse contexto, houve membros da comunidade que, muito gentilmente, porém categoricamente, preferiram não se envolver no projeto; e uma das únicas pessoas que aceitaram separar um pouco do seu tempo para conversar comigo, apesar de no início ter se mostrado bastante entusiasmada, nunca respondeu às minhas várias tentativas de dar continuidade ao processo.

A princípio, foi bastante frustrante não conseguir engajar a comunidade de forma eficiente. Não sendo possível desenvolver os laços com a comunidade que eu inicialmente imaginava, houve um hiato considerável na produção do trabalho. Por um tempo, eu atrelei o avanço do projeto diretamente aos futuros momentos de troca com a comunidade, insistindo na ideia de desenvolver o projeto inteiro em parceria

com os integrantes do bairro e tentando estabelecer um fluxo comunicativo produtivo. No entanto, diante desses entraves, decisões precisaram ser tomadas para que o projeto, de alguma forma, avançasse.

Ainda assim, mesmo com as limitações, o esforço em incluir as perspectivas da comunidade proporcionou valiosos *insights* e contribuições para um desenvolvimento da proposta sensível às necessidades locais.

O sucesso parcial da integração com a comunidade teve duas principais implicações. Primeiro: mostrou-se necessário fazer ajustes na abordagem e na estrutura da metodologia de forma madura, suprimindo as etapas inviáveis de desenvolver dentro da limitação de tempo para o TCC e considerando o tamanho da equipe, resumida a mim mesmo por enquanto. Segundo: foi possível avançar com o equivalente à macro fase de Planejamento da metodologia da GDCl, a qual compreende as etapas de análise, de organização, de integração com a comunidade e de elaboração da proposta.

Sendo assim, figura-se a seguir, no Quadro 1, a estrutura completa de intervenções a nível tático proposta pela GDCl. Em azul, são representadas as etapas realizadas neste trabalho; em amarelo, as etapas suprimidas por enquanto (mas que ainda podem ser consideradas no futuro); e em branco as etapas a serem desenvolvidas na continuação do projeto após o TCC.

Macro etapas	Etapas projetuais	Orientações
Planejar	Identificar onde começar	Identificar as prioridades do município e os orçamentos. Acordar os impactos desejados. Revisar e estimar os orçamentos disponíveis para investimento.
	Escolher o local	Alinhar as prioridades locais e do município. Usar dados para identificar potenciais áreas para o projeto e selecionar a área escolhida.
	Montar a(s) equipe(s)	Identificar potenciais equipes e parceiros dentro dos demais órgãos municipais, da comunidade, ONGs e outros parceiros e indicar as pessoas responsáveis por cada atividade.
	Criar um cronograma	Não há orientação específica.
	Aprender com o contexto	Coletar dados sobre a área através de bancos de dados atuais, observações e engajamento de atores locais.
	Planejar para comunicação	Compartilhar informações em estágios diferentes. Estabelecer estratégias claras de comunicação com a mídia e demais atores.
	Elaborar o projeto	Elaborar soluções para abordar desafios atuais, melhorar oportunidades e mostrar o que é possível. Incluir tempo para revisar o desenho com base no <i>feedback</i> . Ajustar após as avaliações <i>in loco</i> .
Preparar	Obter as licenças e o apoio oficial	Obter toda a papelada e licenças necessárias no início do processo para permanecer dentro do cronograma.
	Selecionar e comprar os materiais	Decidir sobre os materiais e elementos necessários para construir o projeto de acordo com o desejo, o tipo de projeto, a duração e os recursos disponíveis.

Continua

Continuação

Macro etapas	Etapas projetuais	Orientações
Implementar	Coordenar implantação	Implementar o projeto. Marque os novos desenhos, acrescente barreiras, mobiliário e plantas. Faça com que esse processo seja uma oportunidade para obter o engajamento das comunidades locais.
	Ativar o espaço	Lançar o projeto! Fazer uma boa programação de atividades e convidar as pessoas para usar o novo espaço e colher as opiniões sobre as novas experiências.
Acompanhar	Avaliar o impacto	Coletar os mesmos dados e imagens coletados antes de o projeto ser construído, avaliar impactos e demonstrar a mudança.
	Compartilhar achados	Compartilhar os impactos para inspirar mudança de longo prazo. Comunicar os sucessos e as falhas.
	Fazer manutenção do projeto	Fazer a manutenção da área e continuar monitorando, limpando e substituindo elementos danificados ou desgastados. Continuar as atividades da programação.
	Ir em direção ao impacto de longo-prazo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar Mudanças necessárias para tornar a intervenção permanente</li> </ul>
		Identificar <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mudanças necessárias para tornar a intervenção permanente</li> <li>• Oportunidades para expansão dos programas/políticas para o restante da cidade</li> <li>• Oportunidades tornar as práticas convencionais</li> </ul>

Quadro 1 – Metodologia de Urbanismo Tático. Fonte: Global Designing Cities Initiative (2018).

## 2.2 Framework de análise quadridimensional

Ao iniciar a fase de pesquisa exploratória, necessária para compreender as dinâmicas

do recorte urbano estudado, senti a necessidade de estruturar melhor a aquisição de dados, de forma a garantir que nenhuma informação importante deixasse de ser levantada.

Por isso, foi realizada a busca por algum modelo de análise do espaço urbano, que servisse como ferramenta dentro do método adotado. A referência selecionada foi proposta por Rebernik *et al.* (2018) e trata-se de um *framework* quadridimensional que interrelaciona “pessoas-lugar-tecnologia<sup>1</sup>”, fatores que se influenciam mutuamente nas práticas contemporâneas de planejamento urbano.

Os autores combinam uma abordagem metodológica a conceitos de urbanismo inclusivos para desenhar um modelo baseado em 4 dimensões de análise: Humana, Espacial, Tecnológica e Relacional. A quarta dimensão, a Relacional, subdivide-se em 3 níveis, os quais associam as dimensões anteriores em pares. São eles: Nível 1 [Espacial/Humana]; Nível 2 [Espacial/Tecnológica]; e Nível 3 [Humana/Tecnológica].

Sendo assim, a busca por dados qualitativos para o desenvolvimento deste trabalho orientou-se segundo o Quadro 2, na página a seguir. É importante ressaltar que o quadro serviu como um norteador para a busca e análise de dados, mas não foram utilizadas todas as técnicas e ferramentas metodológicas que indica.

As dimensões de análise especificadas orientaram o levantamento de informações para o desenvolvimento do projeto, cada uma sendo utilizada na etapa que fazia sentido. Mais à frente, ao evidenciar

a estrutura metodológica do desenvolvimento deste projeto, é indicado em que momentos cada dimensão de análise se fez necessária.

Adianto, no entanto, que as únicas dimensões de análise ainda não utilizadas até o momento foram a Tecnológica e a Relacional de Nível 3 [Humana/Tecnológica]. Suas orientações serão relevantes nas etapas que sucedem as desenvolvidas neste trabalho, mais especificamente, no momento de levantamento de recursos disponibilizados pela comunidade para as obras.

---

<sup>1</sup> Na pesquisa de Rebernik *et al.* (2018), os autores discutem o uso da dimensão “tecnologia” ao enfocar as ferramentas digitais e sua aplicação no contexto das cidades inteligentes e inclusivas. Nesta adaptação, ao aplicar o *framework* à abordagem de Urbanismo Tático, a dimensão “tecnologia” é abordada de forma mais direcionada às ferramentas disponíveis para a concepção e execução do projeto de design.

Dimensões de análise	Desafios sociais	Questões para discussão	Metodologia
Espacial	<p>Desenho baseado em aspectos visuais em detrimento da funcionalidade</p> <p>Desenho não inclusivo</p> <p>Planejamento urbano existente não centrado no usuário</p> <p>Legislação, padrões, direcionamentos</p>	<p>Que tipo de espaço/lugar?</p> <p>Que características tem o desenho do espaço?</p> <p>O quão inclusivo é o espaço?</p> <p>Qual a postura dos planejadores, designers, arquitetos e urbanistas?</p> <p>Que tipo de política vem sendo implementada para assegurar o desenho e planejamento inclusivos?</p> <p>Que legislações, padrões e direcionamentos têm sido adotados?</p>	<p>TIPOLOGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Pesquisa exploratória</li> </ul> <p>TÉCNICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Observação etnográfica</li> <li>. Entrevista etnográfica</li> <li>. Métodos complementares</li> </ul> <p>FERRAMENTAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Observação</li> <li>. Sombra</li> <li>. Entrevista</li> <li>. Questionário</li> <li>. Ferramentas digitais</li> </ul>
Humana	<p>Crescimento populacional</p> <p>Envelhecimento populacional</p> <p>Individualidades</p>	<p>Quem são os usuários?</p> <p>Quais são suas características e necessidades?</p> <p>Alguma demanda baseada em individualidade para considerar?</p>	<p>TIPOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Pesquisa exploratória</li> </ul> <p>TÉCNICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Observação etnográfica</li> <li>. Entrevista etnográfica</li> <li>. Mapeamento comportamental</li> <li>. Métodos complementares</li> </ul> <p>FERRAMENTAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Observação</li> <li>. Sombra</li> <li>. Entrevista</li> <li>. Questionário</li> <li>. Formulário</li> <li>. Ferramentas digitais</li> <li>. Roda de conversa</li> </ul>
Tecnológica	<p>Ferramentas e materiais de construção são caros</p> <p>Técnicas produtivas complexas demandam mão-de-obra capacitada</p>	<p>Que materiais e ferramentas serão necessários para a implementação do projeto?</p> <p>Que profissionais seriam necessários para a implementação do projeto?</p>	<p>TIPOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Pesquisa descritiva</li> </ul> <p>FERRAMENTAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Ferramentas digitais</li> </ul> <p>TÉCNICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Métodos complementares</li> </ul>
Relacional Nível 1 [Espacial/Humana]	<p>Espaços públicos ainda são pensados para satisfazer as necessidades de adultos típicos</p> <p>Pessoas com deficiência ainda encontram barreiras para acessar espaços e equipamentos públicos</p> <p>Necessidades diversas ainda não são totalmente consideradas no projeto de espaços públicos</p> <p>Falta de intervenções holísticas e participativa</p> <p>Espaços não são pensados para serem amigáveis ao usuário</p> <p>Engajamento da comunidade com a manutenção do espaço</p>	<p>Como o espaço está sendo utilizado?</p> <p>Quem está utilizando o espaço?</p> <p>Onde eles tendem a frequentar mais?</p> <p>Que atividades estão sendo desempenhadas?</p> <p>Existe algum padrão comportamental evidente?</p> <p>O que faz o lugar ser utilizado pelas pessoas?</p> <p>Quais as percepções, atitudes, motivações e restrições dos usuários para com o espaço público?</p> <p>Quais as percepções, atitudes, motivações e restrições dos usuários para com o poder público?</p> <p>Qual a história da comunidade com o local?</p>	<p>TIPOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Pesquisa descritiva</li> </ul> <p>TÉCNICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Observação etnográfica</li> <li>. Entrevista etnográfica</li> <li>. Mapeamento comportamental</li> <li>. Métodos complementares</li> </ul> <p>FERRAMENTAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Observação</li> <li>. Sombra</li> <li>. Entrevista</li> <li>. Questionário</li> <li>. Formulário</li> <li>. Ferramentas digitais</li> <li>. Roda de conversa</li> </ul>
Relacional Nível 2 [Espacial/Tecnológica]	<p>Infraestrutura existente</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Nível de degradação</li> <li>. Espaço disponível</li> </ul> <p>Regime climático do local, o que impacta nas técnicas, ferramentas e materiais construtivos selecionados</p>	<p>Que espaços podem ser aproveitados?</p> <p>Quais merecem ser requalificados?</p> <p>Que ferramentas e materiais se adequam ao contexto?</p>	<p>TIPOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Pesquisa exploratória</li> </ul> <p>TÉCNICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Observação</li> <li>. Métodos complementares</li> </ul> <p>FERRAMENTAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Observação</li> <li>. Ferramentas digitais</li> </ul>
Relacional Nível 3 [Humana/Tecnológica]	<p>Insumos disponíveis na comunidade limitados</p> <p>Poucos recursos para aquisição de novos insumos</p> <p>Mão-de-obra não especializada para operacionalizar os processos de manufatura</p>	<p>As pessoas têm materiais e ferramentas disponíveis para o projeto? Quais?</p> <p>Como pode ser articulado o levantamento de recursos?</p> <p>Quais habilidades têm-se disponível na comunidade?</p> <p>Quantas pessoas dispostas a aprender e contribuir com a construção?</p>	<p>TIPOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Pesquisa descritiva</li> </ul> <p>TÉCNICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Entrevista etnográfica</li> </ul> <p>FERRAMENTAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Formulário</li> <li>. Roda de conversa</li> </ul>

Quadro 2 – *Framework* de análise quadridimensional. Adaptado de: Rebernik et al. (2018).

### 2.3 Metodologia de projeto

A seguir, figura-se a estrutura do processo que se deu no decorrer deste trabalho (Quadro 3). Nele, constam as etapas meto-

dológicas desenvolvidas (todas com base no modelo proposto pela GDCI) e suas respectivas subetapas. Indico também as metas específicas que estabeleci.

No que diz respeito à organização das próximas seções, as etapas metodológicas

<b>Etapas projetuais</b>	<b>Subetapas</b>	<b>Metas específicas</b>
1. Identificar onde começar	a) Consultar o Plano Diretor do Município do Recife	Identificar as prioridades do município Respaldar a intervenção
	b) Indicar área de oportunidade	Contextualizar o bairro
2. Escolher o local	a) Delimitar o recorte	Restringir a área de atuação a um nível gerenciável
	b) Mapear os principais fluxos do entorno	Entender como o recorte se insere na malha que o envolve
3. Aprender com o contexto	a) Análise segundo Dimensão Espacial	Entender as principais características do recorte
	b) Análise segundo Dimensão Relacional Nível 2 [Espacial / Tecnológica]	Analisar a infraestrutura do recorte
	c) Análise segundo Dimensão Humana	Entender o perfil dos moradores do bairro
	d) Análise segundo Dimensão Relacional Nível 1 [Espacial/ Humana]	Entender a relação da comunidade com o local
4. Elaborar o projeto	a) Análise sincrônica de similares	Evidenciar as principais táticas urbanas postas em prática hoje
	b) Requisitos do projeto	Especificar as demandas e desejos das funções práticas, simbólicas e estéticas do projeto
	c) Processo de geração	–
	d) Referencial ergonômico	Indicar parâmetros antropométricos de referência para o projeto
	e) Apresentação do projeto	Preparar apresentação do projeto à comunidade Indicar produtos elaborados Indicar fases de implementação
	f) Desenhos técnicos	Especificar dimensões do projeto Especificar dimensões das peças

Quadro 3 – Metodologia de projeto desenvolvida neste trabalho. Fonte: o Autor.

apresentadas são arranjasdas da seguinte forma: na seção a seguir, de nome **“Pré-projeto: um mergulho no bairro de Cajueiro”**, agrupam-se as três primeiras etapas projetuais, cujo objetivo é acumular as informações necessárias para

o desenvolvimento de um projeto coerente ao seu contexto. Já a seção seguinte, nomeada **“Desenvolvendo a proposta”**, contém apenas a quarta etapa proposta pela metodologia, através da qual o projeto se desenvolve.



## 3 Pré-projeto: um mergulho no bairro de Cajueiro

Em projetos e metodologias de design, as fases iniciais, via de regra, voltam-se para a sensibilização do designer diante da problemática que pretende abordar e o contexto no qual vai atuar. Em intervenções urbanísticas não é diferente. É fundamental imergir ao máximo nas dinâmicas do recorte, com bastante empatia, mas também com o olhar afiado, pronto para colher as informações que precisa de forma eficiente.

Nesta seção, é o que proponho-me a fazer. Organizadas de forma a desvendar o contexto de atuação a partir de uma escala mais macro e afunilando-se progressivamente, as etapas metodológicas desenvolvidas a seguir são: 1) Identificar onde começar; 2) Escolher o local; e 3) Aprender com o contexto.

### 3.1 Identificar onde começar

Nesta subseção, que corresponde à primeira etapa metodológica do projeto, coloco como meta identificar as prioridades do município, respaldar a intervenção que pretendo elaborar e contextualizar o bairro. As subetapas postas em prática são: 1a) Consultar o Plano Diretor do Município do Recife e 1b) Indicar área de oportunidade.

De início, é importante reconhecer que,

independentemente da escala do projeto urbanístico que se pretende desenvolver (ainda que a nível tático), ele deve considerar o Plano Diretor do município no qual se insere e contribuir para que a cidade avance na direção dos objetivos que traça.

Segundo a Lei Complementar Nº 2, de 23 de Abril De 2021, decretada pela Câmara Municipal do Recife,

§ 1º O Plano Diretor é o instrumento básico da política de desenvolvimento urbano do Município do Recife, de cumprimento obrigatório por todos os agentes públicos e privados que atuam em seu território, sejam pessoas físicas ou jurídicas.

§ 2º A política municipal de desenvolvimento urbano tem como objetivo promover e assegurar o bem-estar e a boa a qualidade de vida de todos os seus habitantes, o pleno desenvolvimento das funções sociais da cidade, o cumprimento da função social da propriedade e o uso socialmente justo, ecologicamente equilibrado e diversificado de seu território, observadas as diretrizes gerais nacionais para a política urbana e ambiental estabelecidas na legislação própria.

Os princípios que regem a política de desenvolvimento urbano proposta pelo Plano são: I) função socioambiental da cidade; II) função socioambiental da propriedade; III) sustentabilidade; IV) equidade socioterritorial; V) integração metropolitana e intraurbana; VI) gestão

democrática; e VII) equidade de gênero (Recife, Lei Complementar Nº 2, 2021, Artigo 3º).

Para os fins deste trabalho, e alinhado com a natureza de intervenções urbanísticas táticas que advogo, destaco o princípio VI) gestão democrática, a qual, segundo o Plano Diretor do Recife,

é entendida como o processo decisório no qual há a participação direta das cidadãs e dos cidadãos, individualmente ou por meio das suas organizações representativas, na formulação, execução e controle da política urbana, de modo a garantir:

I - a ampliação e a consolidação do poder dos cidadãos e das cidadãs e de suas organizações representativas na formulação das políticas e no controle das ações;

II - a consolidação e o aperfeiçoamento dos instrumentos e mecanismos de planejamento, gestão e controle social sobre as políticas públicas;

[...]

V - Participação na avaliação, elaboração e implementação de planos, programas e projetos de desenvolvimento urbano (Recife, Lei Complementar Nº 2, 2021, Artigo 3º, Parágrafo 5º).

Dessa forma, através desse e de outros mecanismos, o Plano pretende garantir o cumprimento das funções político-sociais da cidade ao estimular ações, de iniciativa pública ou privada, que contribuam para o desenvolvimento urbano sustentável. E, a fim de garantir um tratamento isonômico entre todos os moradores da cidade, é importante que tais ações alcancem seu território de forma ampla, incluindo suas diversas regiões.

Para os fins deste trabalho, a área de oportunidade selecionada localiza-se no bairro no qual resido, Cajueiro (Figura 5), situado na Zona Norte de Recife. Cajueiro

está incluído na Região Político Administrativa II (RPA2), juntamente com: Arruda; Campina do Barreto; Encruzilhada; Hipódromo; Peixinhos; Ponto de Parada; Rosarinho; Torreão; Água Fria; Alto Santa Terezinha; Bomba do Hemetério; Fundão; Porto da Madeira; Beberibe; Dois Unidos; Linha do Tiro (Prefeitura do Recife, 2023).

Na perspectiva do Zoneamento Urbano do Recife, parte do bairro é incluída na Macrozona do Ambiente Construído (MAC), mais precisamente na Zona do Ambiente Construído (ZAC) – Planície 2. A outra parte compõe a Macrozona do Ambiente Natural e Cultural (MANC), integrando a Zona de Desenvolvimento Sustentável (ZDS) – Beberibe.

Adiante que o recorte do projeto, mais à frente especificado, inclui-se na parte do bairro incluída na ZDS – Beberibe, em



Figura 5 – Mapa do bairro de Cajueiro. Fonte: Prefeitura do Recife (2023).

decorrência da sua proximidade com o Rio Beberibe e a presença notável de patrimônios culturais. Conforme o Plano Diretor do município (Recife, Lei Complementar Nº 2, 2021, grifo nosso<sup>2</sup>),

Art. 44. A Zona de Desenvolvimento Sustentável (ZDS) corresponde ao território de influência da rede hídrica principal e secundária que penetra no espaço urbano do Recife, **associada às áreas com presença de patrimônio cultural** e das Unidades que integram o Sistema Municipal de Unidades Protegidas (SMUP).

Art. 45. A Zona de Desenvolvimento Sustentável (ZDS) tem como objetivo **garantir o equilíbrio urbanístico-ambiental e a preservação dos recursos naturais e do patrimônio cultural, por meio da articulação entre os elementos do patrimônio cultural e do meio ambiente**, notadamente os corpos hídricos principais e secundários que cortam o Recife, de modo a reconquistar a relação da cidade com as frentes d'água, garantir qualidade ambiental, constituir corredores ecológicos urbanos, manter o fluxo gênico e promover a integração entre bairros, a **requalificação dos espaços públicos e a valorização dos bens culturais**.

Quanto aos usos do solo, Cajueiro é suprido por uma boa quantidade de mercadinhos, oferece diferentes opções para atividades físicas, com academias privadas e duas Academias da Cidade, mas tem vida noturna bastante limitada. Tal fato causa, portanto, um baixo movimento e presença de pessoas nas ruas à noite, o que, aliado à iluminação pública de baixa qualidade, gera um sentimento de insegurança no transeunte.

<sup>2</sup> Em negrito, destaco trechos que evidenciam os princípios do projeto desenvolvido neste trabalho.

Por ser uma região bastante residencial, há também uma relevante presença de escolas, incluindo a Escola Municipal Campina do Barreto, a Escola Municipal de Água Fria e, em especial, a Escola de Referência em Ensino Fundamental e Médio Jarbas Pernambucano.

Como principais marcos<sup>3</sup> temos: a Paróquia São Judas Tadeu, a Praça Jarbas Pernambucano (equipada com uma quadra poliesportiva pública) e a Primeira Igreja Batista de Cajueiro.

### 3.2 Escolher o local

Nesta subseção, correspondente à etapa 2 da metodologia de projeto, delimito o recorte urbano a ser atacado, restringindo a área de atuação a um nível gerenciável, e mapeio os principais fluxos do entorno, entendendo como o recorte se insere na malha que o envolve.

Como recorte, foi eleita a Praça Capiba (Figura 6). Delimitada pelas Ruas Manoel Brandão, Urca e Pará, ela representa um ponto nodal<sup>4</sup> na vizinhança e um importante elemento na sua paisagem urbana. Suas características e história chamam

<sup>3</sup> Termo utilizado segundo definição de *landmarks* de Kevin Lynch, descrita em seu livro *"The Image of the City"* (1960). Como "marco", entendemos um elemento notável da paisagem urbana que auxilia na composição do mapa mental do transeunte, conhecido, no português, como "ponto de referência".

<sup>4</sup> Termo utilizado segundo definição de *node*, conforme Kevin Lynch (1960). Como "ponto nodal", podemos entender um espaço condensado e bem delimitado dentro da malha urbana, podendo ser também a convergência de diferentes caminhos - como é o caso da Praça Capiba.



Figura 6 – Recorte urbano do projeto. Fonte: o Autor.

a atenção pela forma como expressam a potência que a integração comunitária tem na transformação de espaços públicos, por isso foi tomada como principal ponto de interesse para este projeto.

Como pode ser observado na Figura 7, a região tem seus fluxos alimentados principalmente pela via arterial Avenida Sebastião Salazar, que liga os bairros de Beberibe, Cajueiro e Campina do Barreto. A Avenida tem mão dupla e, sem semá-

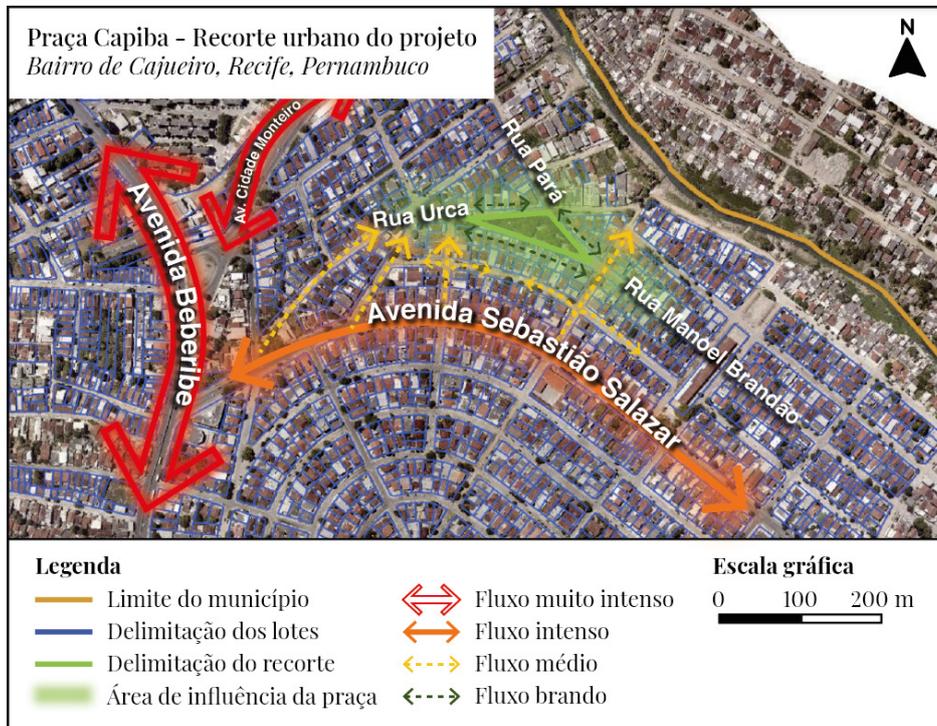


Figura 7 – Principais fluxos que alimentam o recorte. Fonte: o Autor.

foro ou lombadas, permite a aceleração dos carros e ônibus que a cortam. As vias que mais influenciam as dinâmicas da região são a Avenida Beberibe e a Avenida Presidente Kennedy, ligadas pela Avenida Cidade de Monteiro.

### **3.3 Aprender com o contexto**

Representada nesta seção, a terceira etapa metodológica posta em prática no desenvolvimento do projeto visa a coleta de dados sobre a área, seja através de bancos de dados, de observações ou por meio da integração com os atores locais.

Por se tratar de uma etapa analítica, este foi o momento no qual mais se fez relevante a ferramenta metodológica “*Framework* de análise quadridimensional”, anteriormente representada. Através dele, foi possível conduzir um levantamento ordenado de informações.

As quatro subetapas de projeto apresentadas a seguir (3a, 3b, 3c e 3d) correspondem às dimensões de análise: Espacial, Relacional de Nível 2 [Espacial/Tecnológica], Humana, e Relacional de Nível 1 [Espacial/Humana].

Através delas, foi possível buscar um entendimento melhor dos aspectos concernentes ao local, à comunidade e à relação entre eles.



Figura 8 – Praça Capiba. Fonte: o Autor.

### 3.3.1 Análise segundo Dimensão Espacial

Nesta seção, desenvolvo a subetapa metodológica 3a. Através da dimensão de análise Espacial proposta pelo *framework*, aqui, busco entender as principais características do recorte urbano delimitado: a Praça Capiba (Figura 8).

Através de observações, constatei que a praça é equipada com: passeio calçado que a circunda e corta em diferentes pontos, jardins, lixeiras, postes, caixa de

A praça conta com quatro rampas de acesso (Figura 10), proporcionando a utilização de seus passeios por cadeirantes e pessoas com mobilidade reduzida. No entanto, não há continuidade do passeio entre todas as áreas da praça. Uma pessoa em cadeira de rodas, por exemplo, não conseguiria acessar o Cantinho de Leitura Juliana Gouveia de forma autônoma e tranquila. Para acessá-lo, é necessário passar pelo desnível do passeio calçado e pelo piso de areia que circunda o Cantinho (Figura 11).

Por ser comunitária, o paisagismo da praça é caracterizado pela espontaneidade do desenho (Figura 12). Segundo entrevista não estruturada realizada com



Figura 9 – Cantinho de Leitura Juliana Gouveia.  
Fonte: o Autor.

areia, equipamentos de recreação infantil, bicicletário, mobiliário urbano de concreto (bancos, mesas e banquetas), placa de identificação da praça e uma biblioteca com o nome “Cantinho de Leitura Juliana Gouveia” (Figura 9). Seu entorno imediato é majoritariamente residencial, e a malha viária que determina as quadras em contato direto com ela é composta por vias locais com pavimentação em paralelepípedo.



Figuras 10 e 11 – Rampa de acesso ao passeio e Acesso desnivelado à biblioteca, respectivamente.  
Fonte: o Autor.



Figura 12 – Paisagismo da Praça Capiba. Fonte: o Autor.

a representante da comunidade, excetuando o passeio calçado e o mobiliário de concreto – implementados pela Prefeitura

–, as decisões projetuais ficaram a cargo da comunidade. Eles plantaram e mantêm todas as árvores e jardins do local, provi-



Figura 13 – Área livre na Praça Capiba. Fonte: o Autor.

denciaram os brinquedos para as crianças e construíram a cabana do Cantinho de Leitura.

É importante também destacar as grandes áreas livres ainda presentes na praça (Figura 13), que representam oportunidades para futuras intervenções e inclusão de novos equipamentos urbanos.

### 3.3.2 Análise segundo Dimensão Relacional Nível 2 [Espacial/Tecnológica]

A subetapa de projeto desenvolvida aqui, a 3b, tem como propósito analisar a infraestrutura do recorte, a Praça Capiba.

Em relação a ela, podemos observar alguns



Figuras 14, 15, 16 e 17 – Equipamentos degradados na Praça Capiba. Fonte: o Autor.

pontos de melhoria. Além de aspectos relacionados à acessibilidade, vemos a necessidade de se realizar serviços de manutenção em equipamentos degrada-

dos, como: bancos, placa de identificação, lixeiras, brinquedos e cercado da biblioteca (Figuras 14, 15, 16 e 17).

Mais especificamente em relação à biblio-



Figuras 18 e 19 – Biblioteca molhada. Fonte: o Autor.

teca, vemos a necessidade de adequar sua infraestrutura ao regime climático da região – Recife tem um índice pluviométrico muito elevado. Em sua época de chuvas, é comum encontrarmos os livros da biblioteca molhados, o que diminui drasticamente

sua durabilidade (Figura 18 e 19).

Outro aspecto importante é a iluminação: além de não haver um planejamento técnico do conforto lumínico necessário para a realização da atividade de leitura em diferentes horários, as luminárias existentes não funcionam - provavelmente,



Figura 20 – Lâmpadas queimadas. Fonte: o Autor.



Figura 21 – “Gelateca”. Fonte: o Autor.

também em decorrência da incidência de chuva (Figura 20).

Além disso, a estante de livros, por ser uma geladeira (uma “gelateca”), também não os comporta de maneira adequada, como pode ser observado na Figura 21. Logicamente, é uma solução que de toda forma cumpre um importante papel social e é melhor tê-la do que não, mas ainda é algo improvisado e passível de melhorar.

O espaço de leitura da praça, portanto, certamente representa um foco em potencial para requalificação, de maneira a tornar a acomodação dos livros mais segura, a iluminação para leitura satisfatória e a permanência mais confortável. Assim, a seleção das estratégias projetuais, materiais e ferramentas orientaram-se nesse sentido.

### *3.3.3 Análise segundo Dimensão Humana*

Num projeto de Urbanismo Tático, a etapa de envolvimento com os parceiros é fundamental e determina muito de como será o seu processo de desenvolvimento. É neste momento que se entende as necessidades e desejos da comunidade, assim como os recursos que ela dispõe para a implementação de quaisquer que sejam as intervenções.

Sendo assim, nesta seção, correspondendo à subetapa 3c, busquei entender o perfil dos moradores do bairro. Para isso, como ferramentas, utilizei a pesquisa na internet pelos dados mais recentes e elaborei um formulário, preenchido por pessoas que de alguma forma já foram impactadas pela praça.

Segundo o Censo Demográfico do IBGE (2010), Cajueiro tem uma população residente com cerca de 6.600 habitantes, composta por 54,7% de mulheres. A faixa etária mais abundante é a que vai dos 25 aos 59 anos, representando 50,38% dos habitantes, seguida da população idosa (60 anos ou mais), que soma 15,5%. A taxa de alfabetização da população com 10 anos ou mais passa dos 96%.

Através do formulário, ao todo, foi possível coletar 13 respostas de moradores do bairro de Cajueiro e 1 resposta de morador de um bairro vizinho, Beberibe. Pela quantidade de respostas, não é possível considerar os resultados como totalmente representativos do público que frequenta a Praça Capiba. Certamente, conforme o processo for avançando à posteriori, a pesquisa etnográfica deverá ganhar mais corpo, a fim de indicar de forma mais aproximada os potenciais usuários do projeto.

As respostas, no entanto, trouxeram importantes indicativos para o desenvolvimento da proposta e ajudaram a conhecer um pouco melhor o público. Figuraram-se, a seguir, os resultados obtidos em cada pergunta do formulário.

Os respondentes abrangem faixas etárias variadas, abarcando desde os 20 até os 74 anos. A faixa mais prevalente é a dos 50 aos 54 anos, compreendendo 28,56% do

Há quanto tempo você mora no bairro de Cajueiro?

13 respostas

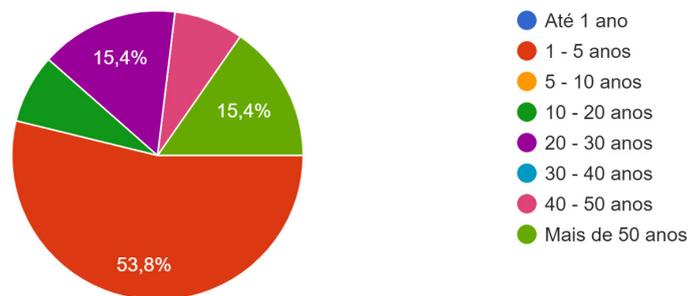


Figura 22 – Gráfico 1: Há quanto tempo você mora no bairro de Cajueiro? Fonte: o Autor.

total, seguida pelas faixas de 30 a 34 e de 35 a 39 anos, ambas com representatividade de 14,28% entre os participantes.

Quantas pessoas incluindo você moram na sua casa?

13 respostas

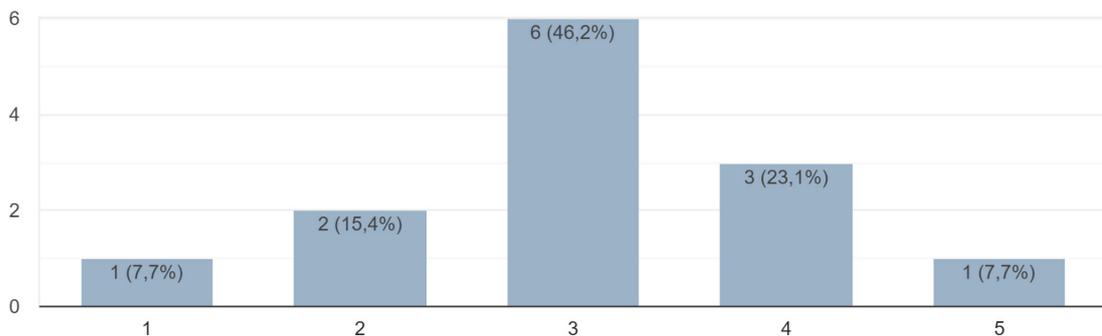


Figura 23 – Gráfico 2: Quantas pessoas incluindo você moram na sua casa? Fonte: o Autor.

Dentre os respondentes que são moradores, como retratado no Gráfico 1 a seguir (Figura 22), quase metade deles reside no bairro de Cajueiro há mais de 10 anos. Percebe-se assim, com a boa representatividade de moradores antigos, uma notável taxa de retenção dos residentes no bairro.

No Gráfico 2 (Figura 23), podemos observar as quantidades de moradores por resi-

dência, o que nos indica uma dimensão da densidade populacional no bairro.

Uma das perguntas do formulário foi: “Incluindo você, quantas pessoas por faixa etária moram na sua casa?” Na qual os respondentes selecionaram um número de 1 a 5 para indicar a quantidade de pessoas em cada faixa. Somando os seus valores, viu-se que as respostas a essa pergunta

abrangem um conjunto de até 44 pessoas. Houveram, no entanto, respondentes da mesma casa, o que provavelmente causou registros duplicados nesse quantitativo de pessoas.

Para evitar esse problema, uma possível solução seria limitar a uma resposta por residência, mas isso restringiria ainda mais a variedade de impressões sobre a praça, o contrário das minhas principais

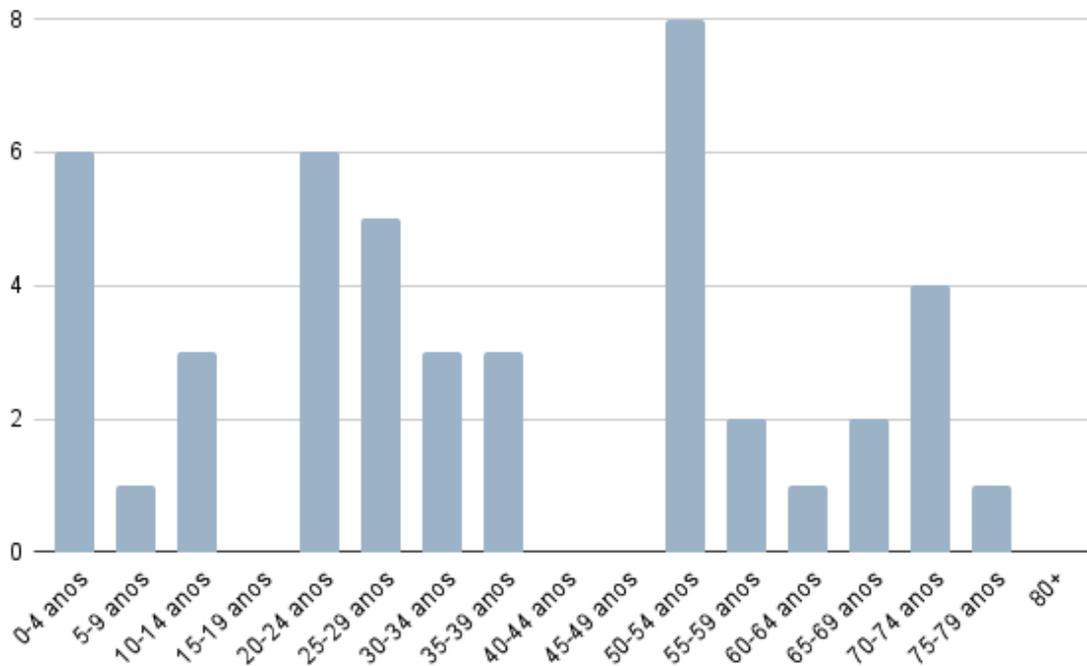


Figura 24 – Gráfico 3: Incluindo você, quantas pessoas por faixa etária moram na sua casa? Fonte: o Autor.

intenções na pesquisa. Outra possibilidade seria elaborar um questionário e colher essas informações de forma mais direta, visitando as casas dos moradores da região. Essa abordagem, porém, era inviável dentro das limitações do desenvolvimento deste TCC. De todo modo,

o Gráfico 3 (Figura 24), que compila os dados levantados pela pergunta, contribui para entender melhor a amplitude do público e como ele se distribui dentre as faixas de idade. O Gráfico 4, da Figura 25, representa a distribuição dos respondentes dentre as faixas de renda familiar

Qual a sua renda familiar total?

13 respostas

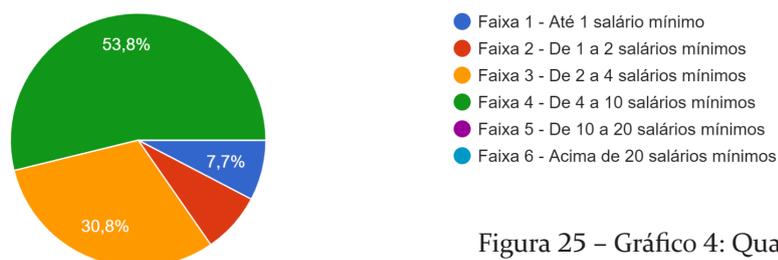


Figura 25 – Gráfico 4: Qual a sua renda familiar total? Fonte: o Autor.

especificadas. Com o intuito de simplificar a questão e deixá-la mais acessível, não foi perguntado qual a renda per capita dos moradores, mas sim suas rendas familiares totais. No entanto, a depender da quantidade de pessoas em cada casa, esse valor pouco representa o poder aquisitivo do público em questão. Sendo assim, com base nos dados adquiridos no formulário, foi feito um cálculo para descobrir a renda familiar média e a renda per capita média dos respondentes e seus familiares. De acordo com o Gráfico 2, as proporções das quantidades de pessoas por residência foram distribuídas da seguinte maneira: 7.7% das residências tinham 1 pessoa, 15.4% tinham 2 pessoas, 46.2% tinham 3 pessoas, 23.1% tinham 4 pessoas e 7.7% tinham 5 pessoas. As faixas de renda familiar, conforme Gráfico 4, também foram mapeadas, onde 7.7% das famílias possuíam uma renda de até 1 salário mínimo, 7.7% tinham entre 1 e 2 salários mínimos, 30.8% estavam na faixa de 2 a 4 salários mínimos, e 53.8% se situavam na faixa de 4 a 10 salários mínimos. Com base nessas informações, foi calculada a faixa de renda familiar média do bairro, que se aproximou de 4.69 salários mínimos, e a renda per capita média, que foi cerca de 2.19 salários mínimos.

### *3.3.4 Análise segundo Dimensão Relacional Nível 1 [Espacial/Humana]*

A seguir, desenvolve-se a subetapa de projeto 3d. O propósito da dimensão de análise utilizada aqui é mapear a relação entre a comunidade e o espaço público que ocupa. Para isso, além dos dados levantados no formulário anteriormente

mencionado, foi realizada uma entrevista não estruturada com Betânia (nome fictício), moradora do bairro há mais de 35 anos. Pedagoga e dona de uma incansável disposição, Betânia lidera as ações de manutenção e melhora na rua, em especial, na Praça Capiba.

De início, vale destacar que a própria existência da praça parte da iniciativa de Dona Betânia e outros moradores. Como relatado por ela, até a inauguração da praça em Junho de 2017, o terreno, sem uso, acumulava lixo e entulho. Então, após reuniões de planejamento, a organização do bairro conseguiu negociar com a Prefeitura do Recife caminhões para fazer a limpeza do espaço e aterrar a quadra. Após isso, através de um dos moradores que, na época, era candidato a vereador, conseguiram que a Enlurb viesse para realizar a construção de passeios e bancos de concreto. Como parte do acordo, os moradores se comprometeram a manter a praça.

Dona Betânia, seu marido e outra moradora puderam, então, iniciar o processo de plantação das árvores que vivem no local. Desde então, 23 famílias e uma auto-escola contribuem com 20 e 50 reais, respectivamente, todo mês, para pagar o jardineiro que mantém o paisagismo do equipamento urbano.

Nomeada em homenagem a Lourenço da Fonseca Barbosa, músico pernambucano mais conhecido como Capiba, a praça tem uma forte relação com a cultura. Capiba foi o principal compositor de frevos no Brasil, um verdadeiro patrimônio cultural de Pernambuco. A praça, portanto, até em seu nome, carrega um grande peso histórico e sociocultural para a região.

Um importante aspecto social a se pontu-

ar, também, é o fato da praça servir de cenário para os mais diversos encontros comunitários em datas comemorativas. Os moradores rateiam decorações, estruturas para eventos, como barraquinhas, iluminações, enfim, uma série de ativações co-financiadas. Dia das crianças, São João (que coincide com o aniversário da praça), Carnaval, Natal... Tudo devidamente tematizado. Após a pandemia, porém, os encontros não voltaram à frequência que antes tinham.

Na conversa, Dona Betânia e seu filho, também presente no momento, apontaram problemas que eles percebem em suas vivências na praça e fizeram sugestões para sua melhoria. Algumas delas, no entanto, eram ainda muito incipientes, evidenciando a oportunidade que um suporte especializado tem para criar mudanças verdadeiramente benéficas nos espaços urbanos.

Um dos problemas mencionados foi a dificuldade de manter a praça sempre limpa. Dona Betânia relatou que, quando chove, os cavalos que vivem no bairro – sempre soltos – abrigam-se na praça, danificando o gramado e sujando a praça com dejetos. Como solução, ela sugeriu que o perímetro da praça fosse cercado. Também lançaram ideias de caráter estético, como o uso de pedras na base das árvores e, para evitar o furto das mesmas, a instalação de cercas ao redor delas.

Na minha percepção de pesquisador, e também morador do bairro, um importante equipamento da praça, representando uma potência para as dinâmicas do local, é o Cantinho de Leitura Juliana Gouveia. Nomeado em homenagem à falecida filha da moradora que doou a cabana, o espaço

contém uma mini biblioteca com livros, majoritariamente, didáticos.

A estante, no entanto, é uma geladeira velha, cuja porta inclusive tentaram levar, mas Dona Betânia resgatou e guardou. Os problemas infraestruturais do mobiliário são muito claros. Além de haver pouco espaço para os livros, eles ficam amontoados ou, muitas vezes, jogados pelo chão quando alguém busca por livros. Quando chove acontece até de molhá-los.

Um espaço como esse, se bem planejado, pode gerar inúmeros benefícios à comunidade. Um deles é o estímulo à permanência prolongada na praça. A presença constante de pessoas em espaços públicos desempenha um papel crucial na promoção da segurança, tornando-o mais acolhedor e atraindo uma participação ainda mais ampla da comunidade.

Como constatado em observações, a Praça Capiba é bastante utilizada para a prática de atividades físicas, em especial pela população mais madura pela manhã. Na entrevista, Dona Betânia informa sobre a instalação de equipamentos de ginástica que o vereador do distrito está planejando.

Sendo assim, para futuras intervenções urbanísticas de caráter tático, talvez seja interessante proporcionar uma maior variedade de atrativos à permanência na praça. Dessa forma, aumentando o escopo de atividades a serem realizadas, mais usuários poderão ser estimulados a ocupar o espaço.

Por isso, como pode ser observado nas últimas perguntas do formulário, foi indicada a possibilidade de intervenção especificamente na biblioteca. A intenção foi conhecer um pouco mais sobre a relação

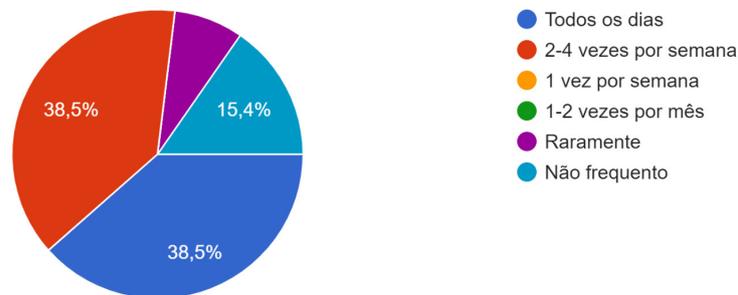
da comunidade com esse espaço, que chamou minha atenção durante a pesquisa exploratória.

As respostas ao formulário também foram relevantes para esta dimensão de análise e contribuíram para entender a relação entre os membros da comunidade e a praça. Dentre os respondentes, segundo o

Gráfico 5 (Figura 26), 77% dos que moram no bairro de Cajueiro frequentam a praça com regularidade. A maioria apenas passa por ela (61,5%), mas uma grande parte a usa para a prática de exercícios físicos (38,5%) ou para sentar em seus bancos (23,1%), como consta no Gráfico 6 (Figura 27).

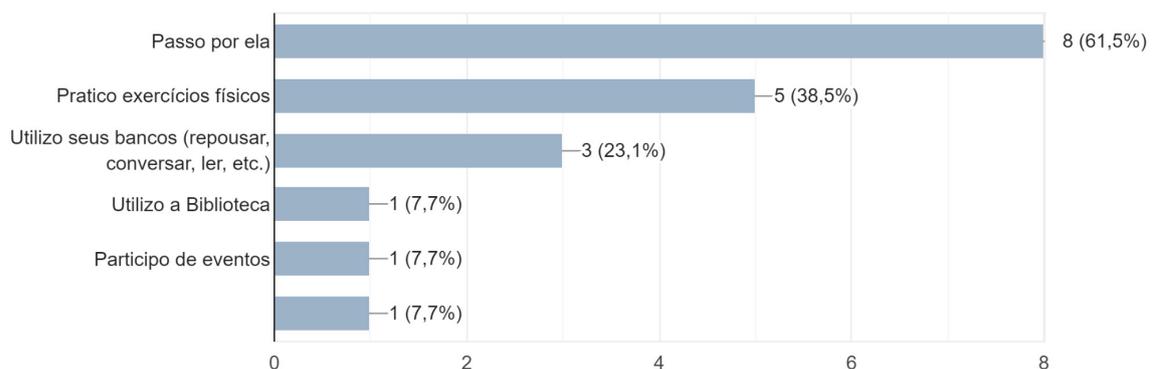
Você costuma frequentar a praça Capiba? Com que frequência?

13 respostas



Que atividades vocês costumam fazer por lá?

13 respostas

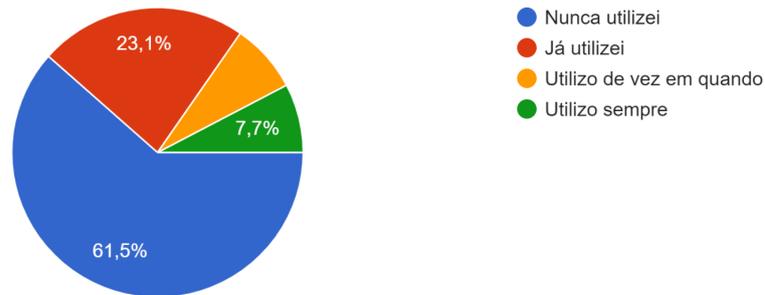


Figuras 26 e 27 – Respectivamente, Gráfico 5: Você costuma frequentar a Praça Capiba? Com que frequência? Gráfico 6: Que atividades você costuma fazer por lá? Fonte: o Autor.

Quanto à biblioteca, vemos que a maioria das pessoas ainda não a utiliza com frequência (Gráfico 7 – Figura 28), mas está disposta a passar a usá-la caso tivesse mais livros e melhor infraestrutura (Gráfico 8 – Figura 29).

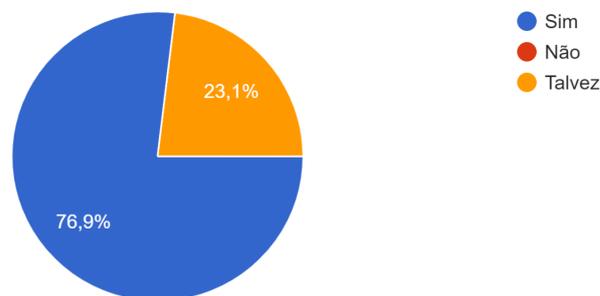
Você utiliza/utilizou o Cantinho de Leitura Juliana Gouveia?

13 respostas



Caso tivesse um acervo maior e onde se sentar, você passaria a utilizar / utilizaria mais o Cantinho de Leitura Juliana Gouveia?

13 respostas



Figuras 28 e 29 – Respectivamente, Gráfico 7: Você utiliza/utilizou o Cantinho de Leitura Juliano Gouveia? Gráfico 8: Caso tivesse um acervo maior e onde se sentar, você passaria a utilizar/utilizaria mais o Cantinho de Leitura Juliana Gouveia?. Fonte: o Autor.

A seguir, no Quadro 4, figuram-se as perguntas abertas do formulário, assim como suas respostas, transferidas para a tabela tal qual constam no relatório do formulário.

Pergunta	O que você mais gosta da Praça Capiba?
Respostas - Moradores do bairro	“Muito agradável bem arborizada”
	“Sombra e som dos pássaros cantando”
	“Das árvores e do som dos passarinhos”
	“Tudo”
	“Acho ela arborizada”
	“Arborização”
	“Árvores”
	“De encontrar as pessoas”
	“Espaço p brincadeiras e caminhada . Mas poderia melhorar”
	“Cantinho da leitura”
	“Das árvores”
“A bibliotecaseguranca”	
Resposta - Não morador do bairro	“Paisagem”
Pergunta	Quais os principais problemas que você enxerga na Praça Capiba?
Respostas - Moradores do bairro	“Gostaria que tivesse um pouco de investimento pra melhorar os brinquedos infantis”
	“Falta de segurança e mais opção para exercícios físicos.”
	“Falta de infraestrutura”
	“Cercado para os cavalos não sujar a praça”
	“Colaboração maior por parte da prefeitura”
	“Falta de segurança, pouca atratividade para crianças e pouca estrutura para atividade física”
	“Conservação”
	“Ando pouco lá, mas, com certeza, falta de segurança.”
	“Falta de segurança ( no quesito parte elétrica)”
	“Muitos animais soltos que inclusive precisam tbm de ajuda , ultimamente vejo muitas pessoas consumindo coisas “proibidas “ , e o espaço p criança poderia melhorar”
	“Iluminação, segurança”
	“As depredações”
	“Seguranca”
Resposta - Não morador do bairro	“Muitos carros de auto escola”
Pergunta	Do que <b>mais</b> você gosta no Cantinho de Leitura Juliana Gouveia?
Respostas - Moradores do bairro	“Momento de tranquilidade”
	“Melhor ascendo”
	“Das cadeiras para sentar”
	“Do local”

Continua

Continuação

	“Não se aplica”
	“Não uso”
	“A organização dos livros”
	“A iniciativa”
Resposta - Não morador do bairro	“Bancos”
<b>Pergunta</b>	<b>Quais os principais problemas que você enxerga no Cantinho de Leitura Juliana Gouveia?</b>
Respostas - Moradores do bairro	“Estrutura um pouco mais o ambiente”
	“Falta de livros de historinha”
	“O zslo maior pela biblioteca”
	“Falta de assentos”
	“Não se aplica”
	“Não uso”
	“Falta livros, deveriam aumentar o cantinho deixar mais valorizado, chamativo colocar bancos para a leitura ficar melhor e segurança, falta polícia no local”
	“Depredações”
Resposta - Não morador do bairro	“Nenhum”
<b>Pergunta</b>	<b>Você teria alguma sugestão para melhoria do Cantinho de Leitura Juliana Gouveia?</b>
Respostas - Moradores do bairro	“Mais opções de livros”
	“Por cadeiras e mesas apropriada e livros de historinha”
	“Sim colocar uma cerâmica pintura”
	“Almentar a cobertura e colocar lugares pra as pessoas se sentarem”
	“Não se aplica”
	“Divulgação”
	“Melhorar espaço , bancos”
	“Aumentar o cantinho , colocar bancos e policiamento no local.”
	“Botar móveis mais resistente”
Resposta - Não morador do bairro	“Limpeza”
<b>Pergunta</b>	<b>Você teria alguma sugestão para melhoria da Praça Capiba como um todo?</b>
Respostas - Moradores do bairro	“Melhorar e atualizar os brinquedos e os bancos”
	“Máquinas para exercitar, cercado para cavalos não fazer necessidade na praça”
	“Sim pintar a pista”
	“Mais brinquedos para as crianças e melhor estrutura para atividade física”
	“Uma boa reforma e manutenção periódica”
	“Mais divulgação.”
	“Criar mais espaço para as crianças”
	“Os brinquedos , o espaço”
	“Precisa de muitas coisas para ficar um cantinho mais agradável”
	“Mais brinquedos para as crianças”
Resposta - Não morador do bairro	<i>Sem resposta</i>

Quadro 4 – Perguntas abertas do formulário. Fonte: o Autor.

As respostas ao formulário, além de ajudarem na compreensão da relação da comunidade com a praça, indicaram alguns caminhos projetuais em potencial. No entanto, muitos estão além do que seria possível solucionar através de uma intervenção a nível tático. Neste trabalho, foram tomados como ponto de partida os problemas e potencialidades do Cantinho de Leitura Juliana Gouveia.

Vale ainda destacar o contato que fiz com meu vizinho de muro. Técnico em edificações e dono de uma pequena construtora, ele executa projetos de diversas escalas e níveis de complexidade, incluindo: reformas, estruturas, cobertas, serviços hidráulicos, projetos elétricos e projetos urbanísticos.

Roberto (nome fictício), antes mesmo de falar comigo, já pensava em formas de melhorar a infraestrutura da praça. No

passado, ele realizou a construção de um gazebo em uma praça pública, projeto elaborado e financiado pela comunidade local. Para a Praça Capiba, ele disse considerar a ampliação da cobertura do Cantinho de Leitura Juliana Gouveia, assim como a troca dos mobiliários de concreto que a cercam. Ele também tem a intenção de pavimentar o piso da praça com paver, blocos de concreto usados em piso intertravado. Uma intervenção nessa escala, contudo, demanda uma equipe maior e com certos especialistas, incluindo um topógrafo para nivelar o piso.

Roberto enviou o portfólio da sua empresa e se disponibilizou para me auxiliar no que eu precisasse para o desenvolvimento do projeto. Ele dispõe de ferramentas de construção necessárias para uma grande variedade de naturezas de projeto. Certamente será um importante aliado nas fases de desenvolvimento e implementação.



# 4 Desenvolvendo a proposta

Após os estudos realizados acerca da Praça Capiba, da comunidade e da relação entre elas, deu-se início ao processo de desenvolvimento do projeto.

Esta seção corresponde à etapa 4 da metodologia, de nome “Elaborar o projeto”, e subdivide-se nas subetapas: 4a) Análise sincrônica de similares; 4b) Requisitos do projeto; 4c) Processo de geração; 4d) Referencial ergonômico; 4e) Desenhos técnicos; 4f) Análise segundo dimensão Tecnológica; e 4g) Apresentação do projeto.

## 4.1 Análise sincrônica de similares

Nesta subetapa (4a), a fim de fundamentar a proposta de design, foram analisados produtos que pudessem servir de referência. Foram realizadas duas fases de análise de similares. Uma mais macro, elencando os principais modelos de intervenção urbana contemporânea a nível tático, e outra mais específica, comparando projetos nos moldes pretendidos para este projeto.

Urbanismo Tático desenvolvidas atualmente no mundo, para que, dentre elas, fossem identificadas as práticas que mais se adequam ao contexto abordado, às limitações de desenvolvimento do projeto e às demandas e potencialidades identificadas.

O guia “*Tactical Urbanism 2: Short-Term Action || Long-Term Change*” (Lydon et al., 2012) compila diversos exemplos de táticas urbanas desenvolvidas nos Estados Unidos, indicando seus respectivos propósitos, agentes urbanos que poderiam liderá-las e escalas. Como referência para este trabalho, foram selecionados os principais modelos listados e pesquisados exemplos equivalentes a eles no Brasil. A análise dessas intervenções (Quadro 5) contribuiu para a compreensão das diferentes possibilidades de impactar positivamente o meio urbano de maneira rápida, fácil e barata.

### 4.1.1 Práticas de Urbanismo Tático

De início, foi importante entender as diversas tipologias de intervenções de

Tática urbana	Propósito	Líderes	Escala	Exemplos
Ruas abertas	Proporcionar, temporariamente, espaços seguros para caminhada, ciclismo e atividades sociais; promover desenvolvimento econômico local; conscientizar sobre os efeitos negativos da priorização dos automóveis nas cidades.	Secretarias municipais   Políticos   Agentes promotores   Organizações sem fins lucrativos	Cidade   Distrito   Rua	 <p>Madison, Wisconsin. Crédito: Mike Lydon.</p> <p>Paulista Aberta, São Paulo-SP. Fonte: Minha Sampa, 2023.</p>
Ruas de recreação	Criar espaços seguros para pessoas de todas as idades socializarem e realizarem alguma atividade.	Comunidade   Associações comunitárias   Agentes promotores   Secretarias municipais	Rua   Quadra	 <p>Jackson Heights. Crédito: Clarence Eckerson.</p> <p>Rua de Brincar, Juiz de Fora-MG. Fonte: Prefeitura de Juiz de Fora.</p>
Requalificação de uma quadra	Promover ruas mais habitáveis e vitalidade na vizinhança, através de intervenções como: pedestrianização de faixas de vias, construção de parklets e outras ativações urbanas.	Agentes promotores locais   Comércio local	Rua   Quadra   Edificação	 <p>Antes e depois: "Dallas Build a Better Block". Crédito: Go Oak Cliff.</p>
Parklets	Retomar espaço dedicado a automóveis e aumentar a vitalidade da rua.	Restaurantes locais   Secretarias municipais   Secretarias de Transporte   <i>Business Improvement Districts</i>	Rua   Quadra	 <p>Instalação do evento anual <i>PARK(ing) Day</i>, nos EUA. Crédito: Usuário do Flickr, iomarch.</p> <p>Parklet instalado em São Paulo. Crédito: Fábio Arantes/Prefeitura de São Paulo.</p>
Jardinagem de guerrilha	Introduzir mais verde no espaço urbano.	Agentes comunitários	Quadra   Lote	 <p>Regina Yassoe Fukuhara planta mudas em praça perto de sua casa, em São Paulo-SP. Fonte: Folha de São Paulo.</p> <p>Lethbridge Guerrilla Gardening. Crédito: Lorelee Edwards.</p>
Lojas pop-up	Promover uso temporário de espaços urbanos vagos.	Desenvolvedores urbanos   Empreendedores locais   Artistas   Empresas	Rua   Edificação	 <p>KiosKiosk: loja pop-up alimentada por energia solar que pode ser instalada em praticamente qualquer lugar. Crédito: KiosKiosk.</p> <p>Quiosque Verde, na Avenida Rio Branco, Recife-PE. Fonte: Recife Centro</p>

Tática urbana	Propósito	Líderes	Escala	Exemplos
De ruas pavimentadas para praças	Retomar vias asfaltadas subutilizadas como espaço público sem grandes investimentos.	Secretarias municipais   Business Improvement Districts   Empreendedores locais	Rua   Quadra	 <p>Antes e depois: Putnam Triangle. Crédito: Departamento de Transporte da cidade de Nova York.</p>
Cafés pop-up	Promover assentos públicos ao ar livre e fortalecer negócios locais.	Secretarias municipais   Restaurantes locais   Business Improvement Districts   Designers locais	Quadra   Rua	 <p>Crédito: DNAInfo.com</p>
Despavimentação	Reduzir poluição de água pluvial, aumentar a área de piso permeável, proporcionar espaços para plantio.	Ativistas comunitários   Organizações sem fins lucrativos	Lote   Quadra	 <p>A Fargo Forest Garden despavimentou 280m². Crédito: Picasa user DepavePDX.</p>
Assentos DIY	Ativar espaços públicos através de assentos construídos pela própria comunidade, estimulando a permanência prolongada de pessoas.	Ativistas locais   Pequenos negócios   Designers locais	Rua   Edificação	 <p>Crédito: Aurash Khawarзад.</p>
Food trucks	Oferecer comida de baixo custo, desenvolver pequenos negócios e ativar espaços subutilizados.	Empreendedores	Quadra   Lote	 <p>Vendedores ativando espaço em um parque em Brunswick, EUA. Crédito: Mike Lydon.</p> <p>Food Park ABC. Crédito: Bruno Pegoraro.</p>
Pré-revitalização de espaço	Ativar temporariamente um espaço subutilizado.	Secretarias municipais   Desenvolvedores urbanos   Ativistas   Business Improvement Districts	Quadra   Lote   Edificação	 <p>Proxy: ativação temporária em espaço incluído em plano a longo prazo. Crédito: Inside Scoop SF</p>

Tática urbana	Propósito	Líderes	Escala	Exemplos
Bicicletário DIY	Ampliar a quantidade de vagas para bicicletas onde necessário.	Ativistas comunitários   Comércio local   Membros da comunidade	Rua   Quadra   Edificação	 <p>Intervenção pelo grupo <i>The Street Plans Collaborative</i>. Crédito: Mike Lydon</p>
Requalificação de pontos nodais	Dar novos propósitos a intersecções de ruas e utilizá-las como espaços comunitários.	Vizinhos   Ativistas   Organizações comunitárias	Rua   Quadra	 <p>Crédito: Flickr user Sara Dent.</p>
Bloqueio de anúncios	Reduzir poluição visual no espaço público.	Ativistas   Líderes municipais	Vias   Quadras   Edificações	 <p>"Lei Cidade Limpa", São Paulo. Crédito: This is Not an Ad.</p>
Parques móveis	Inserir mais verde na vivência urbana e ativar ruas com assentos públicos.	Secretarias municipais   Empreendedores   Business Improvement Districts   Organizações comunitárias	Rua   Quadra	  <p><i>Parkmobile</i> alocado na frente da SPUR's urban center, em São Francisco. Crédito: Dwell via Miyoko Ohtake.</p>
Criando parques	Aumentar a oferta de parques na cidade ocupando parcelas subutilizadas de espaços vazios ou estacionamentos.	Ativistas   Artistas   Secretarias municipais   Organizações comunitárias	Lote   Quadra	  <p><i>Biscayne Parkway</i> transformou um estacionamento em parque. Crédito: Ana Bikic.</p> <p>Praça Capiba. Crédito: O autor.</p>
Biblioteca aberta	Democratizar o acesso e estimular o hábito da leitura na sociedade.	Ativistas   Secretarias municipais   Organizações comunitárias	Rua   Quadra	 <p>Estante Pública, Avenida Nildo Peçanha, Porto Alegre. Crédito: John Locke.</p>

As tipologias que mais inspiraram o desenvolvimento do projeto foram os assentos DIY e as bibliotecas abertas, por se alinharem às intenções projetuais anteriormente delineadas. Similares a cada uma delas foram analisados a seguir.

#### *4.1.2 Referências projetuais*

Nos Quadros 6 e 7, é feita a análise de 20 peças de mobiliário, 10 que promovem assento e 10 que comportam livros.

# Bancos

## Informações

Imagem

Nome

Fabricante/  
Designer

Dimensões

Material

Instalação

Espaldar

Apoio a Braços

Pontos positivos

Pontos negativos

Mão-de-obra

Viável para produção  
pela comunidade?

Como contribui  
para o projeto?



BC03 Banco  
cimento  
mod 03 sem  
encosto

MZ Grupo

(Assento)  
45x150cm

Concreto

Concretagem

Não

Não

Resistente a  
esforços mecâni-  
cos e intempé-  
ries; durável

Não promove  
postura confortá-  
vel para leitura;  
partes grandes e  
pesadas; difícil  
reprodução

Especializada

Sim

Modelo  
existente na  
praça, faz parte  
do contexto de  
intervenção e,  
portanto, deve  
ser considerado



Banco de  
praça em  
concreto  
com encosto  
Nº1

Moldart  
Bancos de  
Concreto

Largura=150cm  
| Altura do  
assento=47cm |  
Profundidade  
do assento=40-  
cm | Altura do  
espaldar=40cm

Concreto

Assentamen-  
to livre

Sim

Não

Resistente a  
esforços mecânicos  
e intempéries;  
durável; promove  
postura razoavel-  
mente confortável  
para leitura

Partes grandes e  
pesadas; difícil  
reprodução

Especializada

Não

Modelo existente  
na praça, faz  
parte do  
contexto de  
intervenção e,  
portanto, deve  
ser considerado



Banco de  
Praça  
Tamanduá  
Verniz

Panelas  
Ferreira e  
Silva

Largura=150cm  
| Altura  
total=77cm |  
Profundidade  
do assento=55-  
cm

Madeira  
+ Ferro  
fundido

Assentamen-  
to livre

Sim

Não

Resistente a  
esforços mecânicos  
e intempéries;  
durável; promove  
postura razoavel-  
mente confortável  
para leitura

Difícil reprodução

Especializada

Não

Ripas de madeira  
como alternativa  
resistente e de  
marcenaria  
simples



Ate van  
Apeldoorn  
Pinewood  
bench

Houtwerk  
Hattem /  
Ate van  
Apeldoorn

Largura=140cm  
| Altura=42cm  
| Profundidade  
do assento=45-  
cm

Madeira

Assentamen-  
to livre

Não

Não

Marcenaria  
simples; resistente  
a intempéries; fácil  
reprodução

Aparenta ser  
menos durável  
(peças delgadas);  
não promove  
postura confortá-  
vel para leitura

Experiente

Sim

Demonstra  
possibilidades  
viáveis para  
produção de  
mobiliário com  
marcenaria  
básica



Urban  
Gatherings

Elias  
Kateb,  
Sami  
Daccache,  
Carel  
Marso

A critério  
(projeto  
modular)

Madeira

Assentamen-  
to livre

Sim

Não

Resistente a  
esforços mecânicos  
e intempéries;  
durável; modular;  
espaço para  
vegetação; espaço  
para livros

Marcenaria  
complexa; não  
promove postura  
confortável para  
leitura; difícil  
reprodução

Especializada

A depender da  
mão-de-obra  
disponível

Modulação,  
integração com a  
natureza,  
proporciona  
diversidade de  
posturas



East Village  
Parklet

Rad Lab

-

Madeira  
+ Aço

Parafusagem

Sim

Sim

Resistente a  
esforços mecânicos  
e intempéries;  
durável; espaço  
para vegetação;  
promove postura  
confortável para  
leitura

Marcenaria e  
serralheria  
complexas; difícil  
reprodução

Especializada

Não

Referência de  
acessibilidade  
(rampa,  
corrimão)



Bench /  
seating /  
bicycle stand  
/ table  
20-04-34

Puczyński  
Polish  
Street  
Furniture /  
Mariusz  
Puczyński

Largura=300-  
cm | Altura  
total=120cm

Madeira  
+ Aço

Assentamen-  
to livre,  
quando  
possível. Mas  
com esperas  
para concre-  
tagem ou  
parafusagem

Sim

Sim

Resistente a  
esforços mecânicos  
e intempéries;  
durável; espaço  
para vegetação;  
promove postura  
confortável para  
leitura

Marcenaria e  
serralheria  
complexas; difícil  
reprodução

Especializada

Não

Referência de  
acessibilidade,  
multifunção.

## Bancos

## Informações

Imagem

Nome

Fabricante/  
Designer

Dimensões

Material

Instalação

Espaldar

Apoio a Braços

Pontos positivos

Pontos negativos

Mão-de-obra

Viável para produção  
pela comunidade?

Como contribui  
para o projeto?



-

Modelo  
DIY

A critério

Madeira  
+  
Concreto

Assentamen-  
to livre,  
concretagem  
ou parafusa-  
gem

A critério

A critério

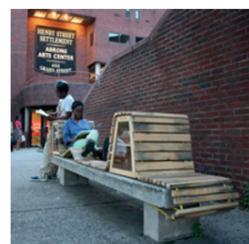
Resistente a  
esforços mecâni-  
cos e intempé-  
ries; durável;  
flexibilidade de  
projeto; modular;  
peças prontas de  
fácil acesso no  
mercado (blocos  
de concreto e  
quadrados de  
madeira<sup>6</sup>); fácil  
reprodução

Peças soltas  
(suscetível a  
furto)

Leiga

Sim

Principal  
referência  
estrutural, que  
inspirou o  
método  
construtivo  
elaborado



Little Free  
Library by  
Studio.o

Forrest  
Jessee,  
Brigette  
Borders

A critério

Madeira

Fixação com  
hastes

Sim

Não

Fácil instalação in  
loco; possibilita  
uma boa variedade  
de posturas; espaço  
para livros; oferece  
boa proteção aos  
livros; aproveita  
infraestrutura  
existente

Pouca capacidade  
de livros

Experiente

Sim

Forma de  
aproveitar  
infraestrutura  
existente e  
requalificá-la



Word Play

Chat  
Travieso

147x48x58cm

MDO +  
Madeira  
+  
Alumínio  
+ Aço

Parafusagem

Sim

Não

Espaço para livros;  
oferece boa  
proteção aos livros;  
aproveita infraes-  
trutura existente

Depende do bom  
estado da grade à  
qual se acopla;  
manufatura um  
pouco mais  
complexa

Experiente

Sim

Multifunções  
(assento +  
armazenamento  
de livros)

Quadro 6 – Análise de similares: Bancos. Fonte: o Autor.

<sup>6</sup> Quadrado: peça de madeira comprida de seção com 100mm ou mais de lado. (NBR 14807, Associação Brasileira de Normas Técnicas, 2002).

# Bibliotecas

# Informações

Imagem	Nome	Fabricante/ Designer/ Arquiteto	Dimensões	Material	Instalação	Pontos positivos	Pontos negativos	Mão-de-obra	Viável para produção pela comunidade?	Como contribui para o projeto?
	Casinha do Livro	-	-	Madeira	Pedestal cravado no solo	Fácil reprodução	Pouca capacidade de livros; oferece pouca proteção	Leiga	Sim	Exemplo de ativação simples mas que serve seu propósito
	Rapana	Downtown studio / Yuzdzhan Turgaev	11x12m	Madeira	Assentamento livre	Capacidade de 1500 livros; oferece boa proteção	Projeto e marcenaria de extrema complexidade; ocupa muito espaço; difícil reprodução	Especializada	Não	Referência de ambiência que não apenas abriga os livros, mas também as pessoas
	RioTeca	Claudemir Amaro da Silva / Secretaria Executiva de Inovação Urbana (Prefeitura do Recife) / Sandy Vieira	-	Concreto + Alvenaria + Madeira	Concretagem	Boa capacidade de livros; oferece boa proteção	-	Experiente	Sim	Referência de projeto colaborativo que nasce da iniciativa da comunidade mas é subsidiado pelo Estado
	Street Libraries	Wollongong City Libraries	-	Aço + Vidro	Assentamento livre	Boa capacidade de livros; oferece boa proteção	Produto que precisaria ser comprado pronto	Especializada	Não	Alternativa para caso se decida implementar outras ativações dessa natureza, mas em locais descobertos
	Little Free Library by Stereotank	Stereotank	136x196cm	A critério	Parafusagem	Oferece boa proteção aos livros; projeto disponibilizado, o que permite a reprodução	Prateleiras muito altas para crianças ou pessoas com deficiência	Experiente	Sim	Exemplo de projeto de fácil reprodutibilidade
	Little Free Library by Design III Studio	Maja Hjertén Knutson, Christopher Taleff, Michael Young, David Allin, Lydia Kallipoliti	A critério	Aço	Parafusagem	Potencial para dar uso a não-lugares espalhados pela cidade	Oferece pouca proteção aos livros; situacional; material de difícil manuseio	Especializada	A depender da mão-de-obra disponível	Estimula a procura por locais em potencial pouco convencionais

## Bibliotecas

## Informações

Imagem	Nome	Fabricante/ Designer/ Arquiteto	Dimensões	Material	Instalação	Pontos positivos	Pontos negativos	Mão-de-obra	Viável para produção pela comunidade?	Como contribui para o projeto?
	<i>Little Free Library by Harvey, Michaels, and Murphy</i>	Shannon Harvey, Adam Michaels, Levi Murphy	147x152cm	Madeira	Assentamento livre	Possibilidade de ser itinerante; proporciona assento; fácil reprodução; projeto disponibilizado	Pouca capacidade de livros	Experiente	Sim	Demonstra possibilidades viáveis para produção de mobiliário com marcenaria básica
	Mirror	stpmj	-	Madeira + Borracha + Acrílico + Imãs + Aço inoxidável	Parafusagem	Oferece boa proteção aos livros; aproveita infraestrutura existente; possibilidade de ser instalado em grande variedade de locais	Pouca capacidade de livros; difícil reprodução; difícil instalação	Especializada	Não	Apresenta a possibilidade de criar ativações não necessariamente atreladas a uma praça ou parque
	<i>Little Free Library, New York City</i>	Matter Practice	30x90cm	Alumínio anodizado + Aço + Acrílico	Parafusagem	Ativação lúdica	Pouca capacidade de livros; difícil reprodução; difícil instalação	Especializada	Não	Apresenta a possibilidade de priorizar o lúdico e não apenas a eficiência de armazenamento
	<i>Little Free Library for the Clemente Solo Velez Educational and Cultural Center</i>	Cevan Castle	A critério (projeto modular)	Madeira + Acrílico	Parafusagem	Oferece boa proteção aos livros; esquema projetual possibilita adequação ao local e demanda de espaço	-	Experiente	Sim	Modulação inteligente utilizando marcenaria básica

Nas análises de similares, procurei selecionar exemplos de diversas naturezas, buscando contribuições variadas para o referencial técnico do projeto. É importante destacar que essas contribuições não se restringem apenas aos insights que um determinado produto pode fornecer. Muitas vezes, fica mais claro o que desejamos desenvolver ao entender o que **não** desejamos.

Em geral, concentrei-me principalmente nos métodos construtivos e em sua capacidade de facilitar a produção. Notei que a marcenaria pode ser explorada de forma rica, mesmo quando usada de maneira simples. A modulação do sistema pode ocorrer não apenas por meio da repetição de um elemento, como no caso dos blocos de concreto, mas também através da repetição de uma lógica ou configuração de elementos, como no último exemplo, em que as peças de madeira são dispostas de

acordo com um sistema facilmente reproduzível.

Outro *insight* interessante foi a utilização de vegetação no mobiliário, gerando um resultado que integra ainda mais a produção cultural (o objeto) à natureza. Destaco também a associação do concreto com a madeira, materiais bastante resistentes e duráveis, e que podem ser utilizados de forma simples.

#### 4.2 Requisitos do projeto

Com base nas análises realizadas e segundo conceitos do Urbanismo Tático, foram relacionados os requisitos para a requalificação do Cantinho de Leitura Juliana Gouveia, divididos entre as demandas e desejos das funções práticas, simbólicas e estéticas do projeto (Quadro 8). São eles:

Funções do produto	Demandas	Desejos
<b>Práticas</b>	Proporcionar assento para leitura	Oferecer área para estudo
	Abrigar os livros	Permitir ampliação do acervo
	Respeitar as limitações técnicas e orçamentárias da comunidade	Constituir-se de componentes prontos ou de fácil manufatura
	Ter simplicidade estrutural e construtiva	Permitir replicação ou ampliação por parte da comunidade no futuro
	Ser seguro e durável	Ser, de alguma forma, modular
	Atender a todas as idades	
<b>Simbólicas</b>	Refletir a cultura da cidade e da comunidade	Representar, de alguma forma, o bairro de Cajueiro
	Transparecer alegria	Referenciar Capiba, o músico que dá nome à praça
<b>Estéticas</b>	Utilizar concreto e madeira	Utilizar cobogós com desenho original
	Utilizar cobogós	
	Ter formas de alta pregnância	

Quadro 8 – Requisitos do projeto. Fonte: o Autor.

### 4.3 Processo de geração

Sendo assim, consideradas todas as referências, parâmetros e requisitos do projeto, iniciou-se o processo de geração de alternativas, subetapa 4c do método.

Tendo como meta o desenvolvimento de uma solução cuja manufatura fosse fácil, inspirado nas referências analisadas, decidi utilizar a alvenaria como técnica construtiva. Baseada na justaposição e sobreposição de tijolos, blocos de concreto ou outras peças análogas, ligados por argamassa (Pereira, 2019), a alvenaria é amplamente difundida no Brasil e faz parte do repertório do brasileiro. Contar com a comunidade para sua execução é algo viável, portanto.

Além da resistência que promove, a técnica também favorece lógicas modulares de projeto, que é quando as dimensões do projeto baseiam-se nas dimensões do material: o módulo. Como trazido por Giovana Martino (2021),

Quando o projeto parte de um elemento construtivo, como por exemplo de um bloco de alvenaria estrutural, além da lógica construtiva que tem por trás, e portanto, da facilidade da execução, ele também parte de uma regra que estabelece uma lógica projetual, conectando o projeto com sua realidade construtiva.

Ou seja, considerando a minha intenção de oferecer algo de fácil construção e posterior reprodução à comunidade, a alvenaria mostrou ter bastante potencial enquanto técnica construtiva. Inicialmente, a ideia era utilizar, como módulo, blocos de concreto (Figura 30). Por entre seus vãos, seria possível encaixar quadros de madeira (Figura 31) para criar a

sustentação das superfícies, tanto das prateleiras quanto dos assentos.



Figuras 30 e 31 – Bloco de concreto e quadrado de eucalipto, respectivamente. Fonte: Leroy Merlin, 2023.

Não demorou para que eu associasse a eles o uso de cobogós (Figura 32). Criado em Recife na década de 1920, o cobogó é símbolo da arquitetura moderna brasileira e foi exportado enquanto técnica para o mundo inteiro. Seu nome provém da junção da primeira sílaba dos sobrenomes de seus criadores, os engenheiros Amadeu Oliveira Coimbra (português), Ernesto August Boeckmann (alemão) e Antônio de Góis (brasileiro), e sua ampla difusão se deu principalmente pela iluminação e ventilação naturais que proporciona às

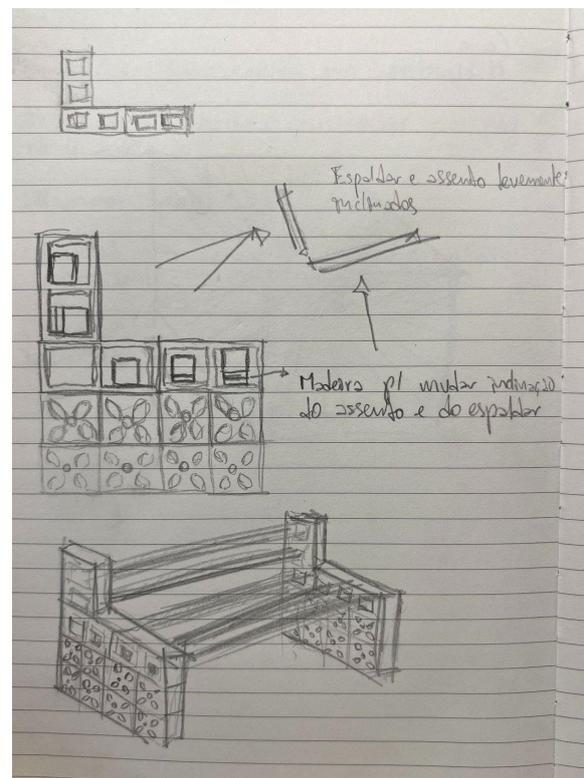
edificações, mesmo sendo muito simples de produzir e utilizar (Delaqua, 2015). Além disso, é possível atribuir ao cobogó uma infinidade de geometrias, potencia-

lizando as possibilidades estéticas através dele na Arquitetura, no Urbanismo e, defendido neste trabalho, no Design.



Figura 32 – Exemplos de cobogó. Fonte: Leroy Merlin, 2023.

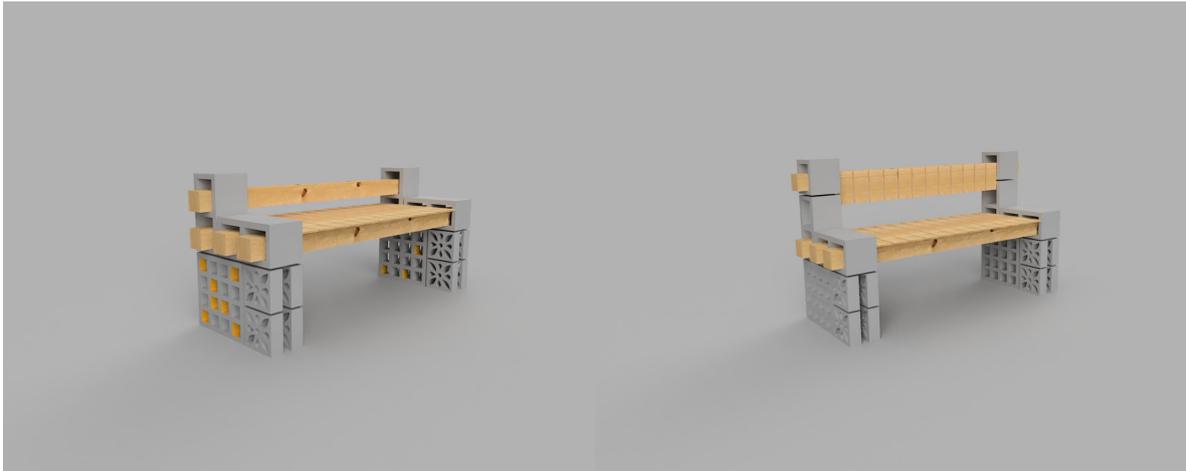
Dessa forma, os primeiros esboços que fiz foram associando os blocos de concreto como suporte para os quadrados de madeira e os cobogós para sustentação. Comecei pensando em um banco (Figura 33) e uma estante (Figura 34). Até então, eu ainda não tinha pensado em como iriam funcionar em conjunto. Faz parte do meu



Figuras 33 e 34 – Esboços do projeto. Fonte: o Autor.

processo criativo fazer experimentações em software de modelagem 3D também. Nele, fico mais à vontade para testar possibilidades e visualizar melhor como ficariam. Considerando a modulação do projeto, bastaria desenhar o módulo, replicá-lo e arranjá-lo como eu quisesse. As Figuras 35 e 36 ilustram testes que fiz

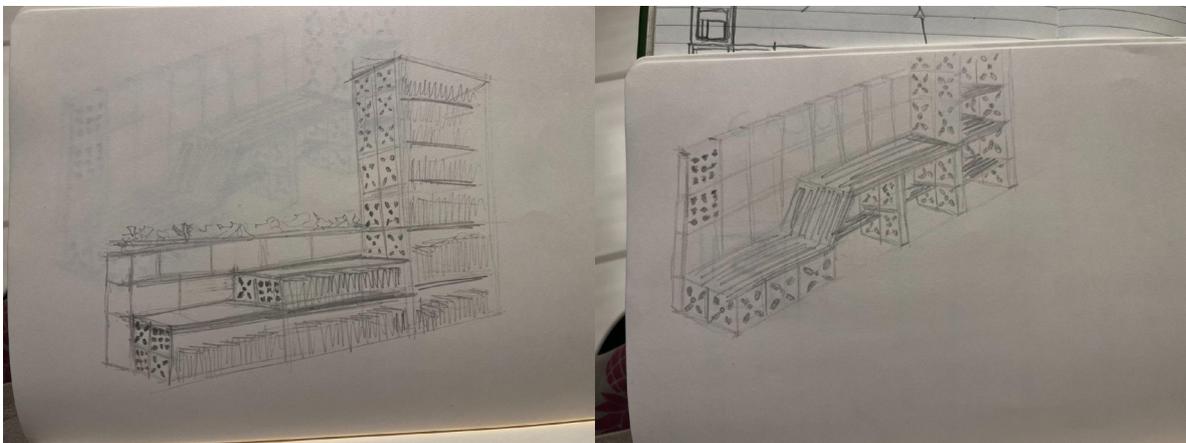
no Autodesk Fusion 360 utilizando pintura na parte interna dos cobogós e possíveis configurações de espaldar. O segundo ofereceria uma melhor lordose lombar ao usuário, uma vez que o vão entre o assento e o espaldar permitiria uma acomodação mais ergonômica.



Figuras 35 e 36 – Testes no Fusion 360. Fonte: o Autor.

Após esses testes, logo juntei a função de sentar à de abrigar os livros (Figura 37). Pensei também em formas mais despojadas de sentar, considerando principalmente a atividade de leitura, que se beneficia da possibilidade de mudar de postura (Figura 38). Além das duas alturas de banco (o mais baixo podendo ser

utilizado por crianças e adultos de todas as estaturas), haveria também uma conexão oblíqua no desnível, proporcionando mais um encosto e, por consequência, mais uma possibilidade de acomodação. Em ambos eu aproveitaria todas as oportunidades possíveis para acomodar mais livros.



Figuras 37 e 38 – Esboços para o projeto. Fonte: o Autor.

Outra possibilidade de produto que guardasse livros e oferecesse uma postura mais confortável para a leitura foi o representado na Figura 39. Sua implantação seria feita sobre os bancos de concreto já existentes na praça, aproveitando assim a infraestrutura disponível na praça.

Após esses testes, em reunião com a minha orientadora, pensamos em incluir no projeto a criação de cobogós originais, que de alguma forma representassem a comunidade e a praça. Os principais elementos do contexto que guiaram a criação foram: o nome do bairro (Cajueiro) e o nome da praça (Capiba). Portanto, de forma geral, os testes exploraram principalmente

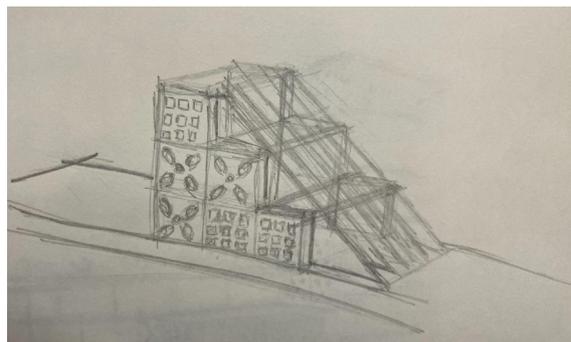


Figura 39 – Esboço para o projeto. Fonte: o Autor.

interpretações do caju/cajueiro (árvore) e da sombrinha de frevo, em referência ao músico e compositor Capiba. As Figura 40 e 41 a seguir ilustram os testes descartados, desenvolvidos no software Adobe Illustrator.

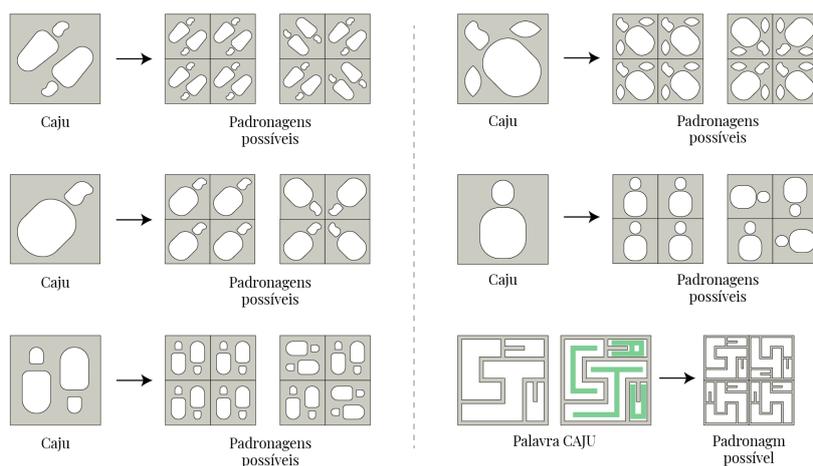


Figura 40 – Geração de cobogós fazendo referência ao bairro de Cajueiro. Fonte: o Autor.

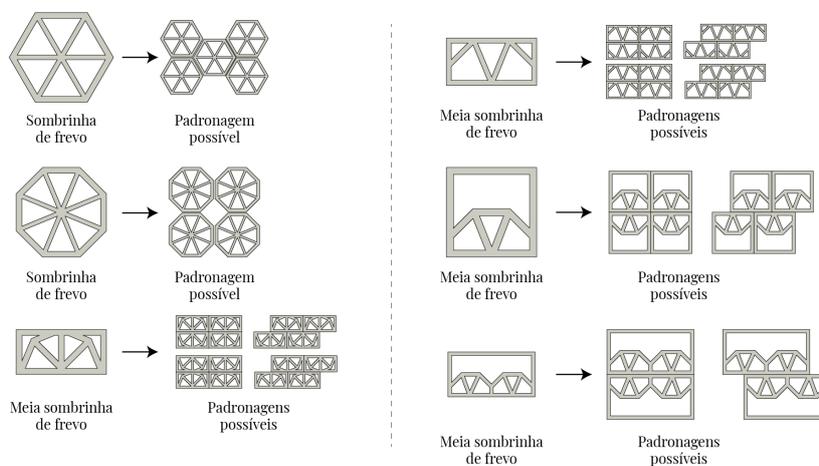
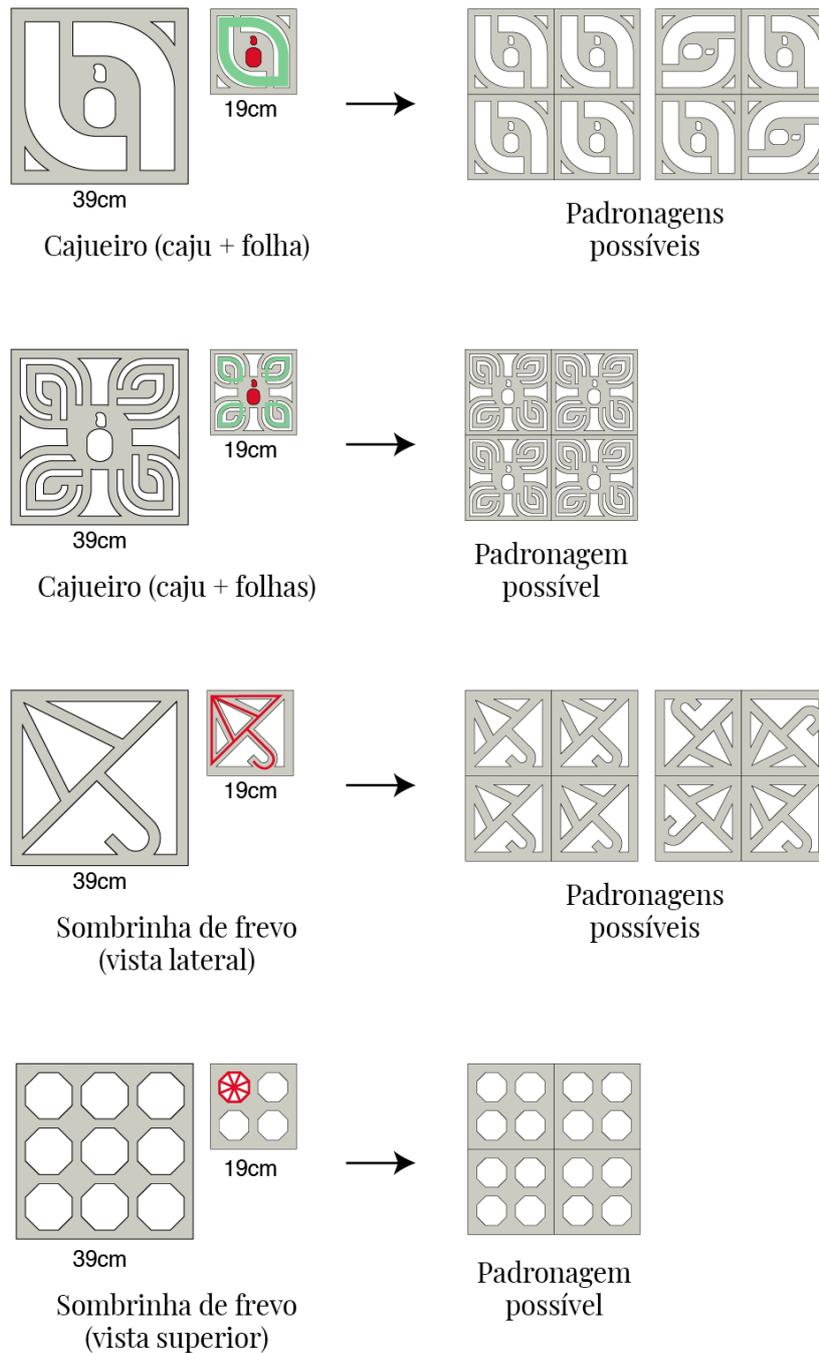


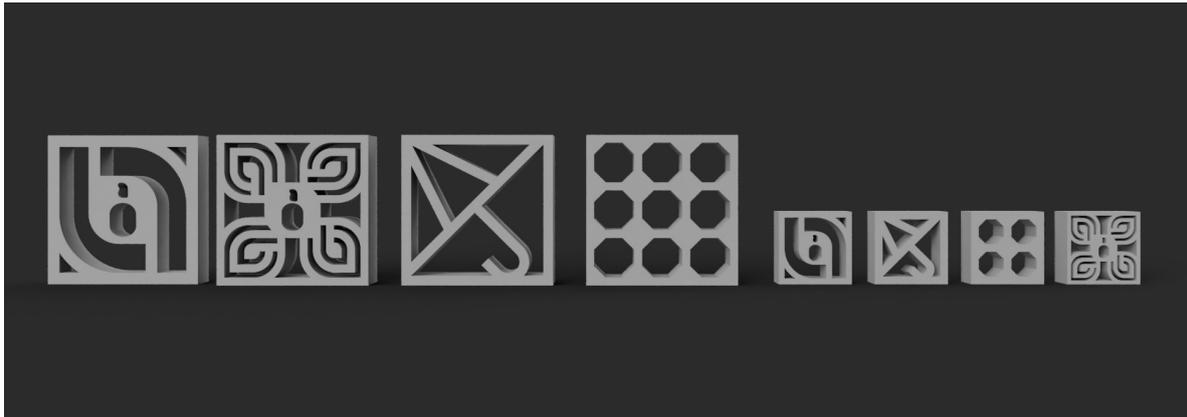
Figura 41 – Geração de cobogós fazendo referência ao frevo. Fonte: o Autor.

Esses e outros testes culminaram no conjunto de 8 cobogós representados a seguir (Figura 42). Os quatro primeiros representam a árvore de cajueiro, que dá nome ao bairro; dois deles em 39x39x10cm e os outros 2 em 19x19x7cm. Os quatro seguintes representam uma sombrinha de frevo em 2 ângulos (lateral e superior); nas mesmas medidas. Os cobogós com a

vista superior da sombrinha foram pensados com o propósito de beneficiar algumas demandas estruturais que eu estava tendo na geração dos mobiliários, pois permitem a passagem de quadrados de madeira pelos seus orifícios, facilitando a instalação de prateleiras. Na Figura 43, apresento as representações tridimensionais dos cobogós elaborados.



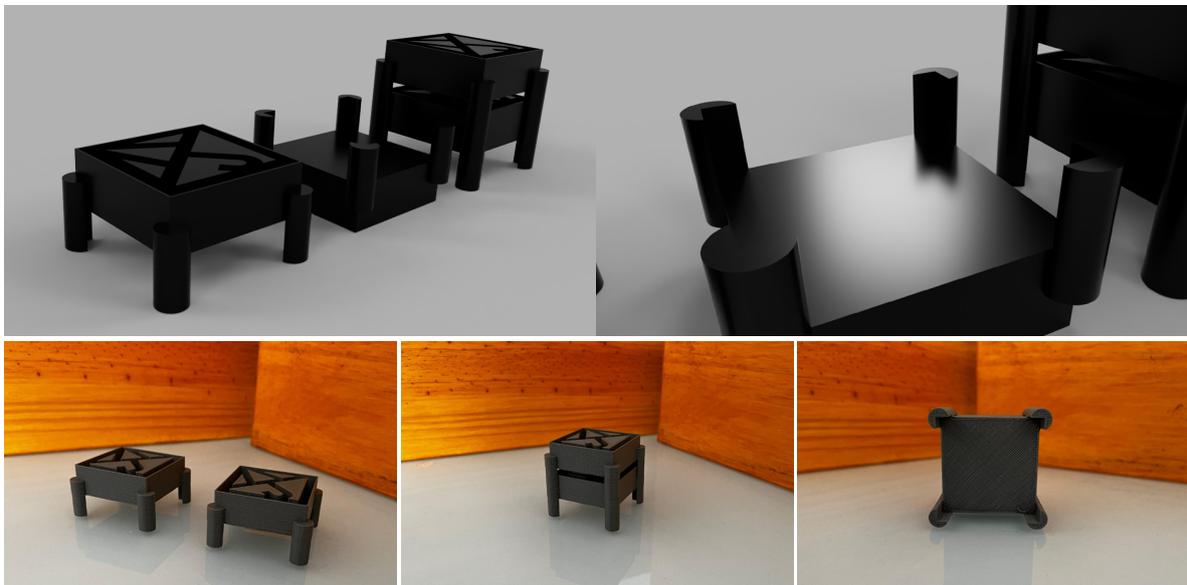
Figuras 42 – Cobogós para o projeto. Fonte: o Autor.



Figuras 43 – Cobogós para o projeto. Fonte: o Autor.

Como a minha intenção é analisar a viabilidade de produção dos cobogós a partir das tecnologias que tenho a meu dispor, articulei a manufatura da fôrma de um dos cobogós elaborados. Originalmente, elaborei a fôrma para ser impressa tridimensionalmente (Figura 44 e 45). Com o intuito de otimizar o espaço para

a secagem, pensei num sistema de pés que permite o empilhamento de fôrmas de maneira a deixá-las afastadas entre si; essa solução também auxilia na estabilidade da fôrma (Figura 46). Para analisar o encaixe dos pés, fiz a impressão de duas fôrmas em escala (Figuras 47, 48 e 49).



Figuras 44 a 49 – Modelagem 3D e Impressões em escala de fôrma de cobogó. Fonte: o Autor.

A impressão tanto das fôrmas em escala quanto da em tamanho real para teste foram realizadas no LaCA<sup>2</sup>I (Laboratório de Concepção e Análise de Artefatos Inteligentes), do Departamento de Design da

UFPE. Como o filamento escolhido precisa ser utilizado em impressora de câmara fechada, a impressora utilizada foi a Sethi 3D S3 (Figura 50).

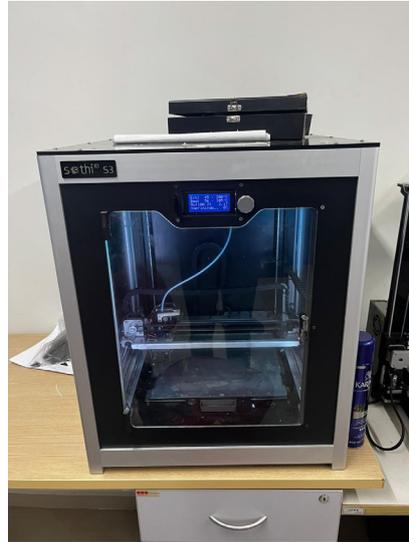


Figura 50 – Impressora Sethi 3D S3. Fonte: o Autor.

Os parâmetros utilizados para a impressão, ajustados no software UltiMaker Cura, como na Figura 51 a seguir, foram ajustados para otimizar o tempo de impressão e uso de material. Com os parâmetros default, a impressão duraria 3 dias e meio, mas com os ajustes, diminuiu para 1 dia, 10 horas e 14 minutos. Para o fila-

mento, escolhi o ABS premium, na intenção de deixar a fôrma resistente às batidas de marreta, necessárias na hora de desinformatar o cobogó. A temperatura para impressão foi a indicada pelo fabricante do filamento. O uso total de material ficou em 696g (para referência, o carretel que comprei tem 1kg)

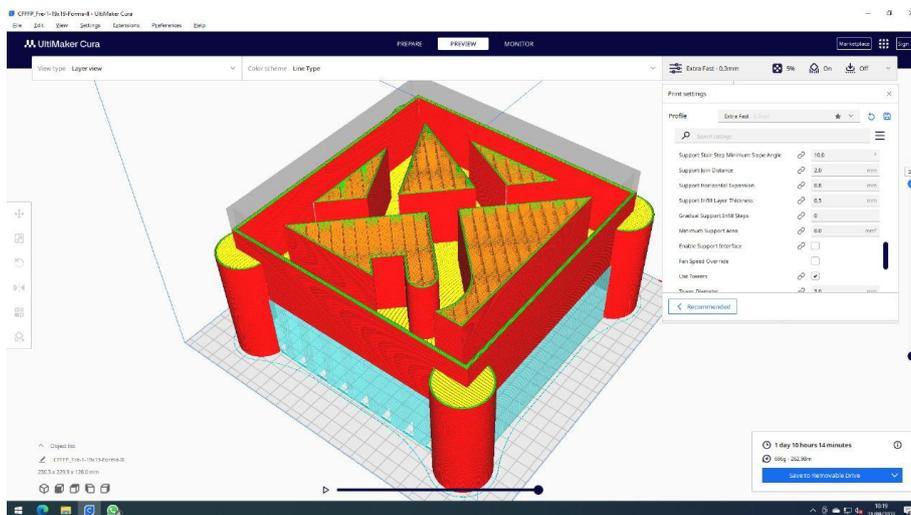


Figura 51 – Fatiamento da peça no UltiMaker Cura. Fonte: o Autor.

Durante o período que a impressão ficou sem supervisão, no entanto, aconteceu algo que não pode ocorrer de jeito nenhum: faltou energia. Apesar de haver um no break com capacidade para 10 horas (alimentando uma impressora), como haviam 3 delas funcionando simultaneamente, eventualmente a impressão foi totalmente interrompida. O problema é que ela não pode simplesmente ser retomada após parar. E ainda que pudesse, o

material se deforma se não for mantido na temperatura correta (Figura 52). Pela quantidade de material utilizado até a interrupção da impressão, não daria para imprimir uma outra fôrma do zero com o filamento de ABS que comprei. Por isso, reiniciamos o processo com o PLA, material menos resistente e mais popular. Apesar da segunda tentativa também ter dado errado (Figura 53), tive sucesso na terceira.



Figuras 52 e 53 – Impressões 3D que deram errado. Fonte: o Autor.

Com a fôrma pronta, fiz o teste de produção de um cobogó. Para isso, adaptei os diversos métodos disponíveis na internet. Primeiro, é importante untar a fôrma do cobogó com óleo diesel, sem deixar poças; para a massa, mistura-se uma medida de concreto para uma medida e meia de areia e uma medida e meia de água, até chegar numa consistência razoável; recomenda-se vibrar a fôrma para liberar bolhas de ar que ficaram no interior da massa. A secagem pode durar cerca de 24 horas, quando, com auxílio de uma marreta de borracha, dá-se leves batidas na fôrma para ajudar o cobogó a soltar.

Ao untar a fôrma com o óleo diesel, percebi que havia vazamentos. Imediatamente suspeitei que o desenforme seria bastante difícil, pois os vazamentos significam que a superfície não estava perfeitamente vedada, o que permitiria a entrada de concreto nesses sulcos e, portanto, aumentaria a aderência à fôrma. As imagens a seguir (Figuras 54 e 55) foram fotografadas nas últimas horas de secagem do concreto.



Figuras 54 e 55 – Fôrma preenchida com concreto. Fonte: o Autor.

Após 35 horas de secagem, iniciei o processo de desenforme. Realizei batidas com uma marreta de borracha para soltar o concreto das paredes da fôrma (Figura 56). Sem sucesso. Com o auxílio de uma faca, ainda consegui desprender as faces

externas do cobogó. As faces internas, no entanto, foram impossíveis de desprender. No processo, surgiram rachaduras no cobogó, as quais comprometeriam sua integridade estrutural (Figura 57).



Figuras 56 e 57 – Tentativa de desmolde do cobogó de concreto. Fonte: o Autor.

Com esse teste, constato, portanto, a inviabilidade de utilizar para a produção e replicação de cobogós de concreto uma fôrma de PLA impressa tridimensionalmente. Preparado para essa possibilidade, preparei previamente uma outra alternativa, ao meu ver, mais promissora.

Fiz a impressão da geometria de um cobo-

gó em sua forma final (Figura 58). A partir dele, pretendo usar borracha de silicone para a confecção da fôrma. A vantagem dessa estratégia é que o molde impresso 3D, cuja confecção é mais onerosa, não sofreria desgastes pelo uso na produção dos cobogós (que envolve até batidas com marreta de borracha). Portanto,

esse molde seria utilizado apenas para produzir novas fôrmas de silicone quando necessário, evitando assim seu desgaste. Além disso, a borracha de silicone tem uma flexibilidade que pode favore-

cer o processo de desenforme do cobogó. Ainda não foi possível testar essa técnica, mas quando o fizer, vou lixar o molde para garantir um melhor acabamento da peça final e facilitar o desmolde. Enquan-



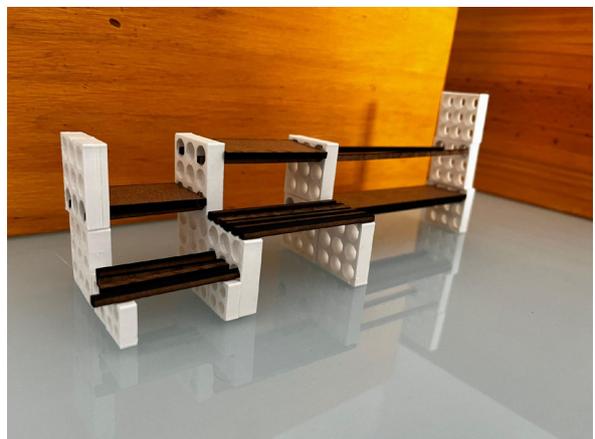
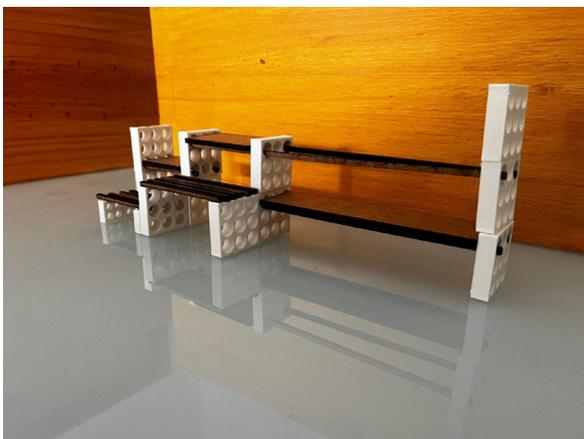
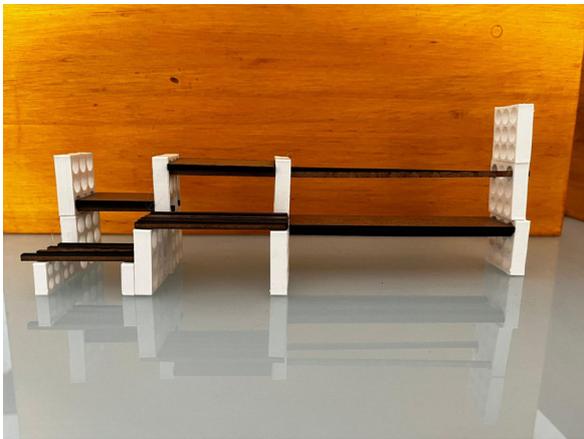
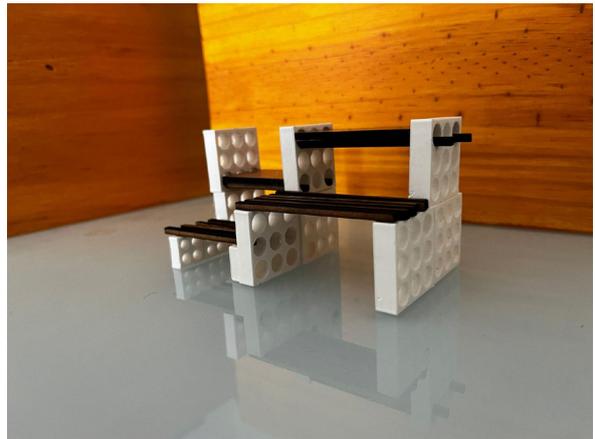
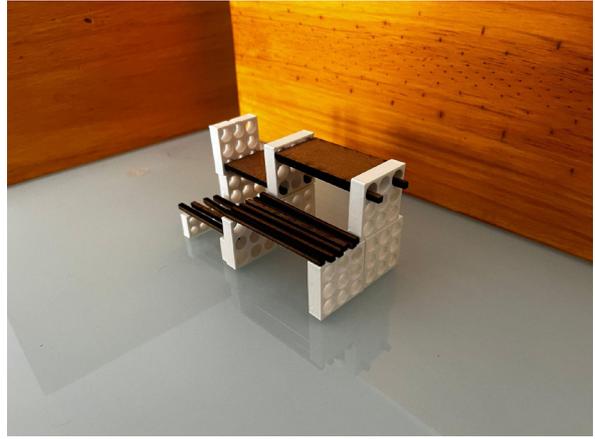
Figura 58 – Impressão de um cobogó em sua forma e tamanho finais. Fonte: o Autor.

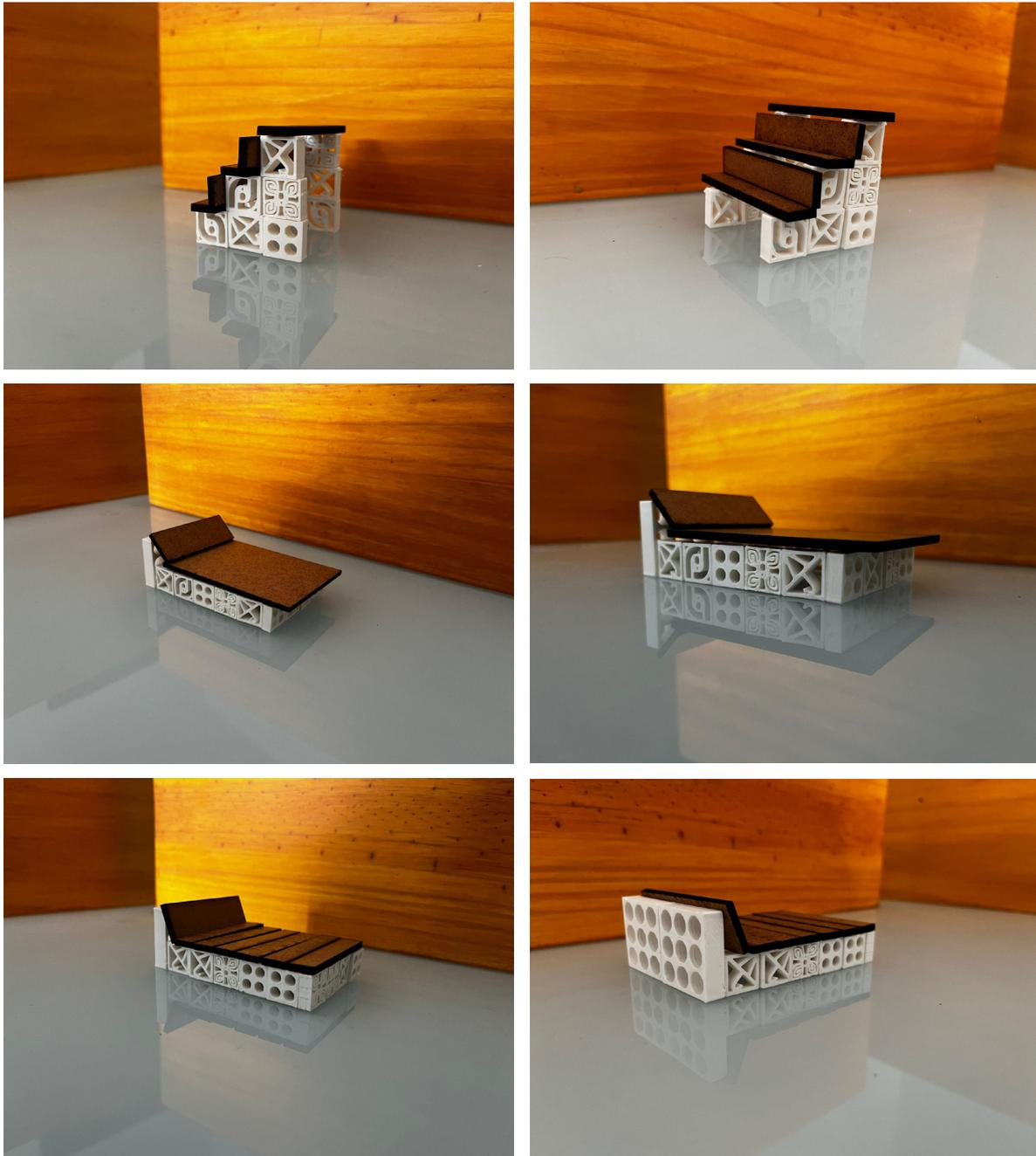
to avançava com esses processos de teste de produção, continuei, paralelamente, as experimentações formais associando os cobogós elaborados. Para isso, mais uma vez, aproveitei as potencialidades da Fabricação Digital para me auxiliar no processo de desenvolvimento do projeto.

Atualmente, trabalho em uma escola bilíngue/curso de inglês (ABA Global Education). Lá temos um laboratório de fabricação digital, o ABA FabLab, utilizado como ferramenta pedagógica para associar os conteúdos das aulas de todas

as matérias aos conceitos desenvolvidos pela cultura maker. A infraestrutura dispõe de uma cortadora a laser, 2 impressoras 3D, máquinas de costura, ferramentas de solda e muitas outras coisas. Para os fins deste trabalho, fiz uso da impressora 3D Ender disponível para imprimir peças de cobogó em escala reduzida e da cortadora a laser para cortar peças em MDF para simular a marcenaria do projeto. As imagens a seguir (Figuras 59 a 72) representam o processo de experimentações.

*O Design como vetor de transformação da cidade*





Figuras 59 a 72 – Geração de alternativas com peças em escala impressas 3D. Fonte: o Autor.

Como resultado, portanto, o meu projeto é o sistema que associa os cobogós e a marcenaria para a criação de arranjos que formem peças de mobiliário urbano.

#### **4.4 Referencial ergonômico**

Diante das intenções projetuais delimitadas, nesta seção – correspondente à subetapa 4d da metodologia – pretendo evidenciar os principais conceitos ergonômicos que foram relevantes à adequação do projeto à sua realidade de uso. Minha

intenção não é conceituar a ciência ergonômica nem tampouco provar sua relevância. Considero isso como já sabido. O que é exposto a seguir são as noções que de fato interferiram no processo de tomada de decisões do projeto.

De início, vale ressaltar que, ao considerar a aplicação de dados antropométricos em um projeto, Lida (2005) estabelece 5 princípios que ajudam a adequá-lo aos diferentes contextos possíveis.

- 1º Princípio – Dimensionamento para a média da população: produtos dimensionados considerando medidas antropométricas provenientes da média de diversos indivíduos, isto é, para os 50%. O próprio Lida (2005), no entanto, aponta que trata-se de um conceito questionável. Os valores dessas médias são abstratos e representam, na realidade, uma porção mínima da população, considerando que uma pessoa pode ter um peso médio, mas ter uma estatura baixa, por exemplo. Vemos esse conceito ser aplicado principalmente em produtos da coletividade, como em peças de mobiliário urbano: seu usufruto deve ser acessível, quando não para todos, para a maioria. Em muitos casos, contudo, para atender a uma grande parcela da população, vemos mais aplicabilidade do princípio a seguir.
- 2º Princípio – Dimensionamento para um dos extremos: com ele, considera-se os valores de um dos extremos antropométricos (superior a 95% ou inferior a 5% da população). Por exemplo, uma porta com a largura média da população impediria que a metade dela passasse. Então, se projetada com

medida superior a 95% dos homens, a porta permitiria a passagens de todas as pessoas menores a isso. O ponto chave é identificar o fator limitante.

- 3º Princípio – Dimensionamento para faixas da população: dimensiona-se o produto em diferentes modelos para atender a diferentes faixas antropométricas. No meio urbano, estratégias dessa natureza podem ser exploradas. Ao projetar um banco público, por exemplo, é possível formatá-lo com diferentes alturas de assento, possibilitando a sua utilização por adultos com diversas estaturas e crianças.
- 4º Princípio – Produtos com dimensões reguláveis: proporcionar a regulação das dimensões de um mobiliário urbano aos seus usuários pode ser um pouco problemático. Em produtos de uso extensivo, partes que se movem implicam a necessidade de manutenção com muito mais frequência.
- 5º Princípio – Produtos adaptados ao indivíduo: princípio essencialmente contrário ao que um produto para a coletividade pretende.

A ABNT, na NBR 9050 (Associação Brasileira de Normas Técnicas, 2020), fornece alguns dados de referência para o projeto de mobiliário urbano. Considerando o que já foi discutido nas seções anteriores, foram selecionadas algumas orientações importantes sobre os assentos públicos.

#### 8.9.1 Os assentos devem apresentar:

- a) altura entre 0,40 m e 0,45 m, medida na parte mais alta e frontal do assento;
- b) largura do módulo individual entre 0,45 m e 0,50 m;
- c) profundidade entre 0,40 m e 0,45 m, medida entre a parte frontal do assento e

a projeção vertical do ponto mais frontal do encosto;

d) ângulo do encosto em relação ao assento entre 100° a 110°.

8.9.2 Os assentos devem estar implantados sobre uma superfície nivelada com o piso adjacente.

8.9.3 Deve ser garantido um M.R. ao lado dos assentos fixos, sem interferir com a faixa livre de circulação, conforme a Figura 134.

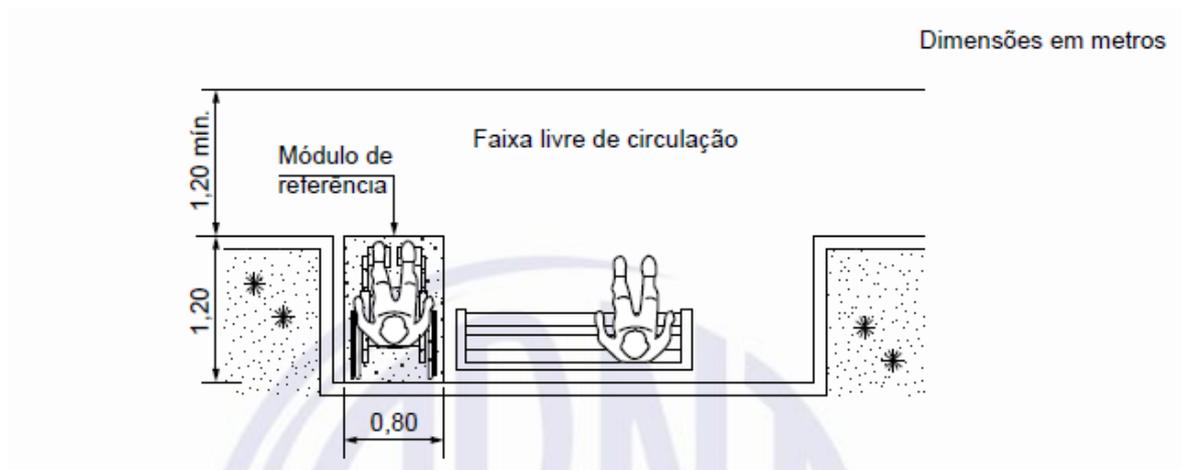


Figura 73 – Na referência, “Figura 134: Banco – Área para transferência – Exemplo – Vista superior”.  
Fonte: Associação Brasileira de Normas Técnicas, 2020.

De forma mais específica, quanto à morfologia que eu posso dar aos assentos que pretendo projetar, uma conclusão interessante é a que Ana Claudia Vettoretti (2010) chegou em sua dissertação “Bancos para ler e conversar: parâmetros de projeto para sistema de design generativo”. Sua pesquisa envolveu bancos em praças e parques nas cidades de Porto Alegre e São Paulo, analisando as formas como são utilizados, assim como as impressões dos usuários em relação a eles. Nas duas tipologias de análise, Vettoretti concluiu, além de outras coisas, que para as atividades de ler e conversar, o espaldar dos bancos é importantíssimo para o bem-estar dos usuários. Da mesma forma, “morfologias com inclinação do assento para baixo e com inclinação do encosto para trás são

desejáveis” (Vettoretti, 2010).

Ainda que não seja possível incorporar todas as orientações dos referenciais ergonômicos selecionados, suas contribuições foram bastante relevantes na construção dos parâmetros para o projeto.

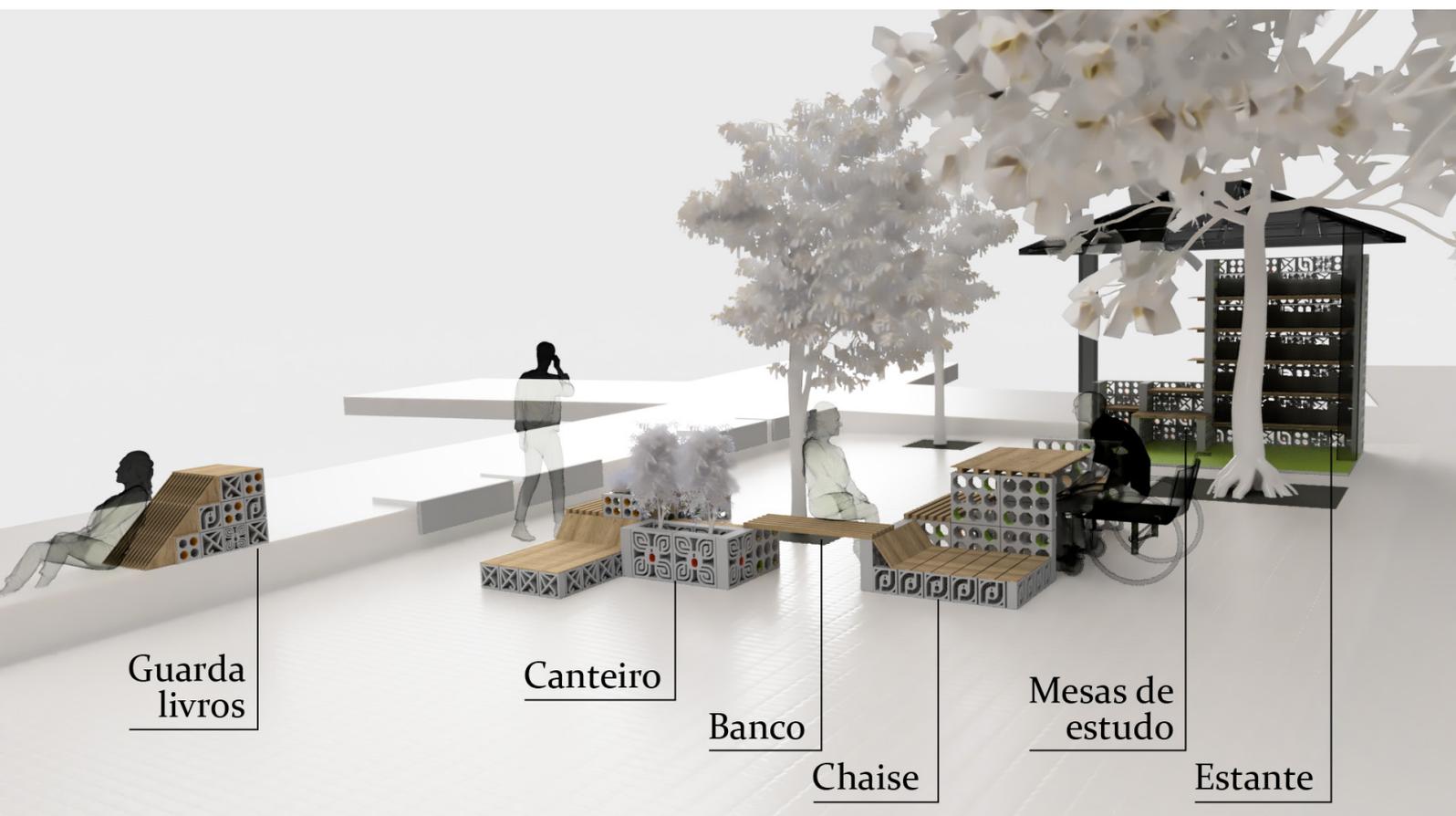
Destaco também as orientações da ABNT quanto ao dimensionamento de mesas e assentos para estudo. Na NBR 14006, “Móveis escolares – Cadeiras e mesas para conjunto aluno individual – Requisitos e métodos de ensaio”, há duas tabelas de referência que serviram ao projeto, a “Tabela 1 – Dimensões da mesa” e a “Tabela 2 – Dimensões da cadeira”. Eu as utilizei para adequar as geometrias às faixas etárias que eu busquei atender,

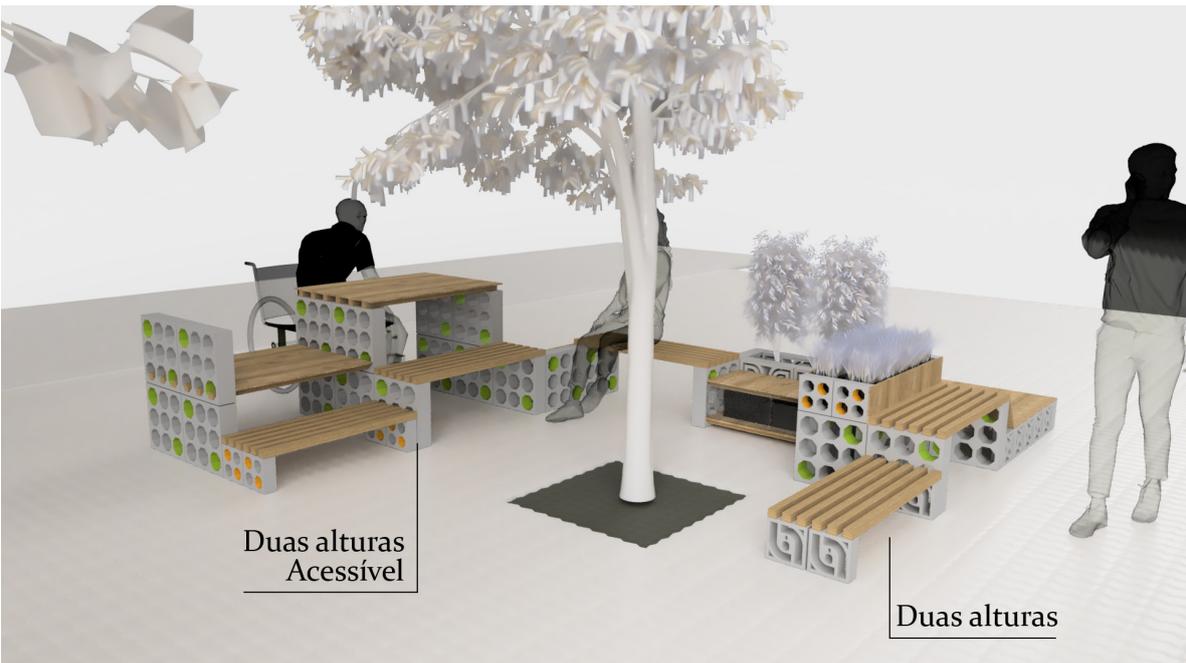
preocupando-me em garantir uma utilização abrangente das peças de mobiliário. A norma também fornece alguns parâmetros de acabamento e segurança que foram incorporados, como a preocupação em evitar arestas vivas e vãos entre peças muito apertados.

#### 4.5 Apresentação do projeto

Após os testes de combinações com os cobogós, identifiquei alguns arranjos com bastante potencial para atender às metas

traçadas. Como resultado, apresento, a seguir (Figuras 74 a 85), uma estante para comportar os livros no Cantinho de Leitura Juliana Gouveia, junto a uma mesa de estudo em duas alturas (facilitando o uso por crianças), uma composição de mobiliários contendo bancos com diferentes alturas, chaises, armário para livros, canteiros e mesas de estudo acessíveis, além de um guarda livros que também serve como encosto para leitura para ser instalado em bancos de concreto já existentes na praça. A modelagem foi feita no software da Autodesk Fusion 360.



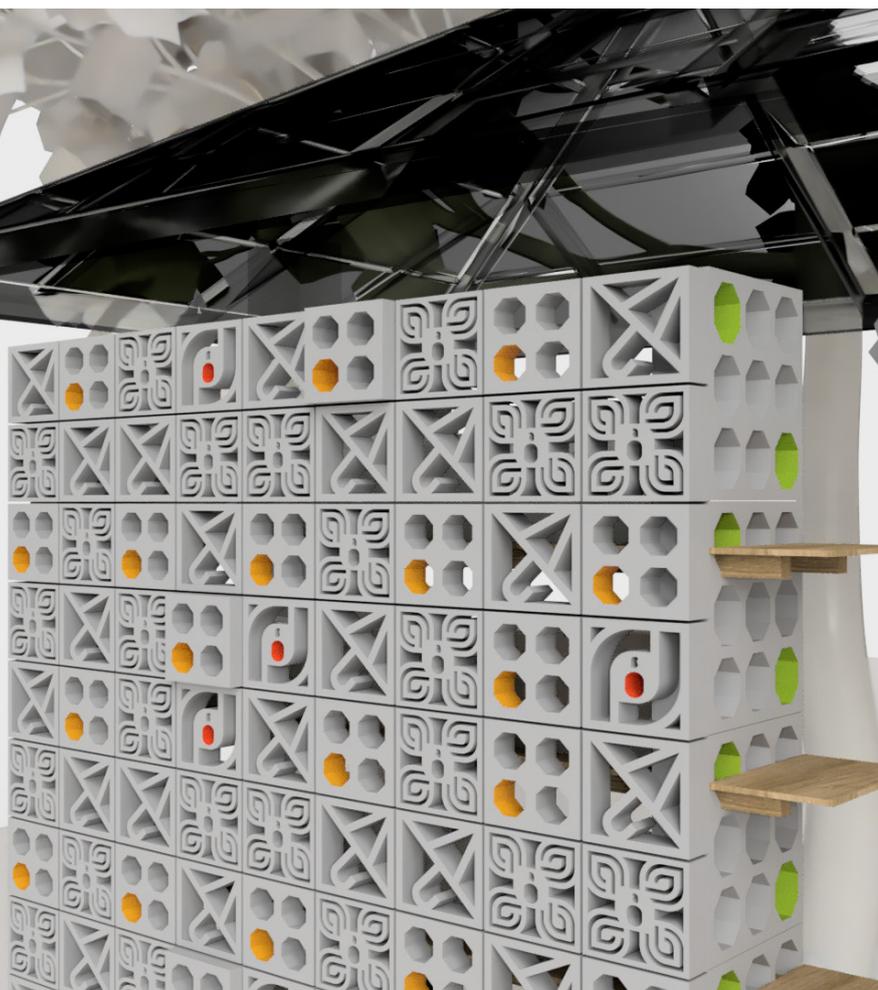






Pinturas internas em referência  
a uma árvore cajueiro

- . Laranja avermelhado: cor da casca do caju
- . Amarelo: cor do interior do caju
- . Verde: cor da folhagem da árvore





Vedação interna de compensado  
Porta de acetato com dobradiça





Figuras 74 a 85 – Renderizações do projeto realizadas no Fusion 360. Fonte: o Autor.

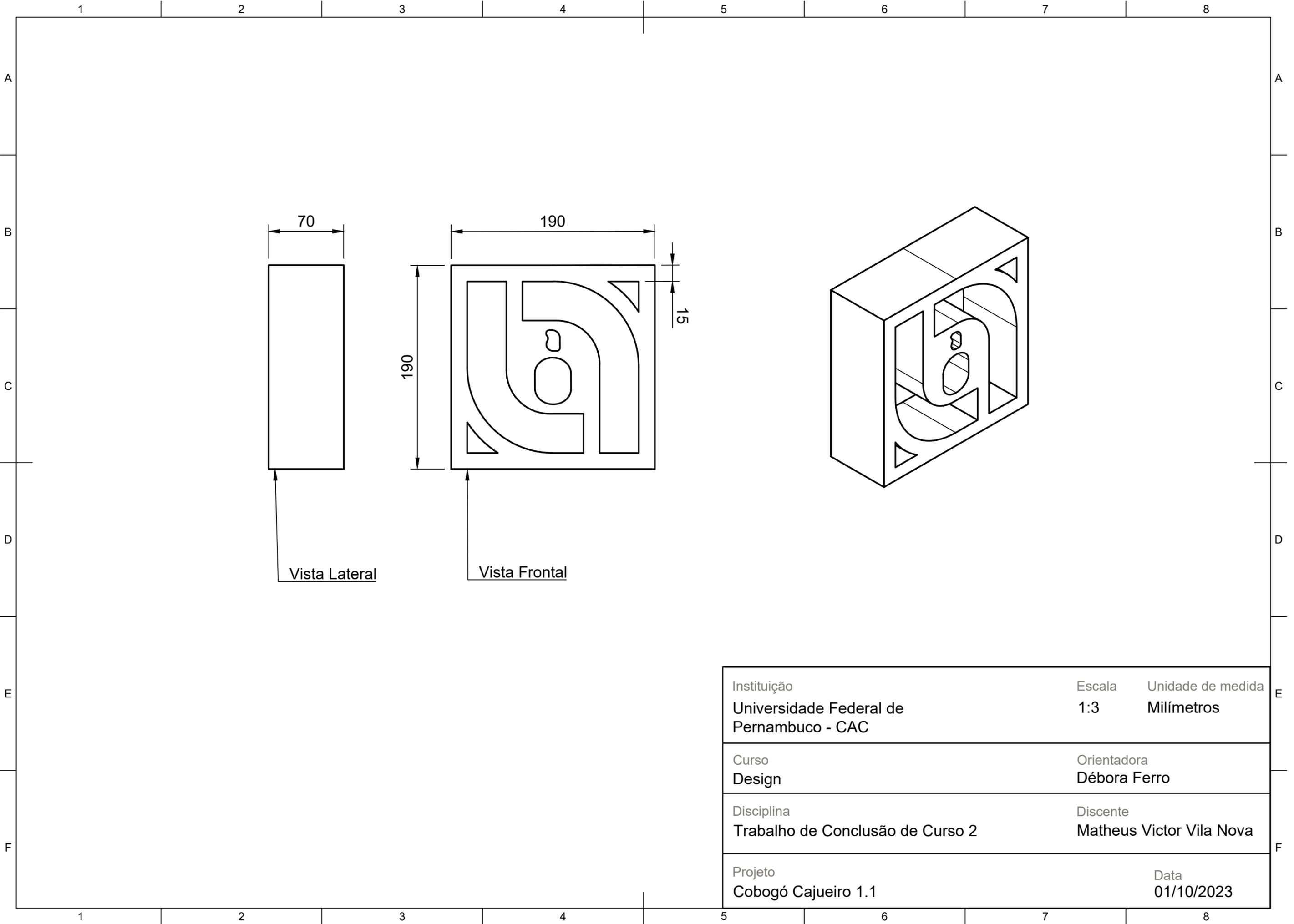
Dentro do contexto da comunidade e considerando as possibilidades que Roberto indicou, imagino que a implementação do projeto pode ser iniciada pelo Cantinho de Leitura. Dessa forma, teremos mais espaço para aumentar o acervo de livros e um local para estudantes de todas as idades fazerem suas leituras e atividades escolares, utilizando ou não os livros da biblioteca. Os guarda livros também podem ser incluídos nas fases iniciais de construção.

Para a construção da composição de mobiliários, no entanto, o ideal seria se antes fosse realizada a pavimentação com

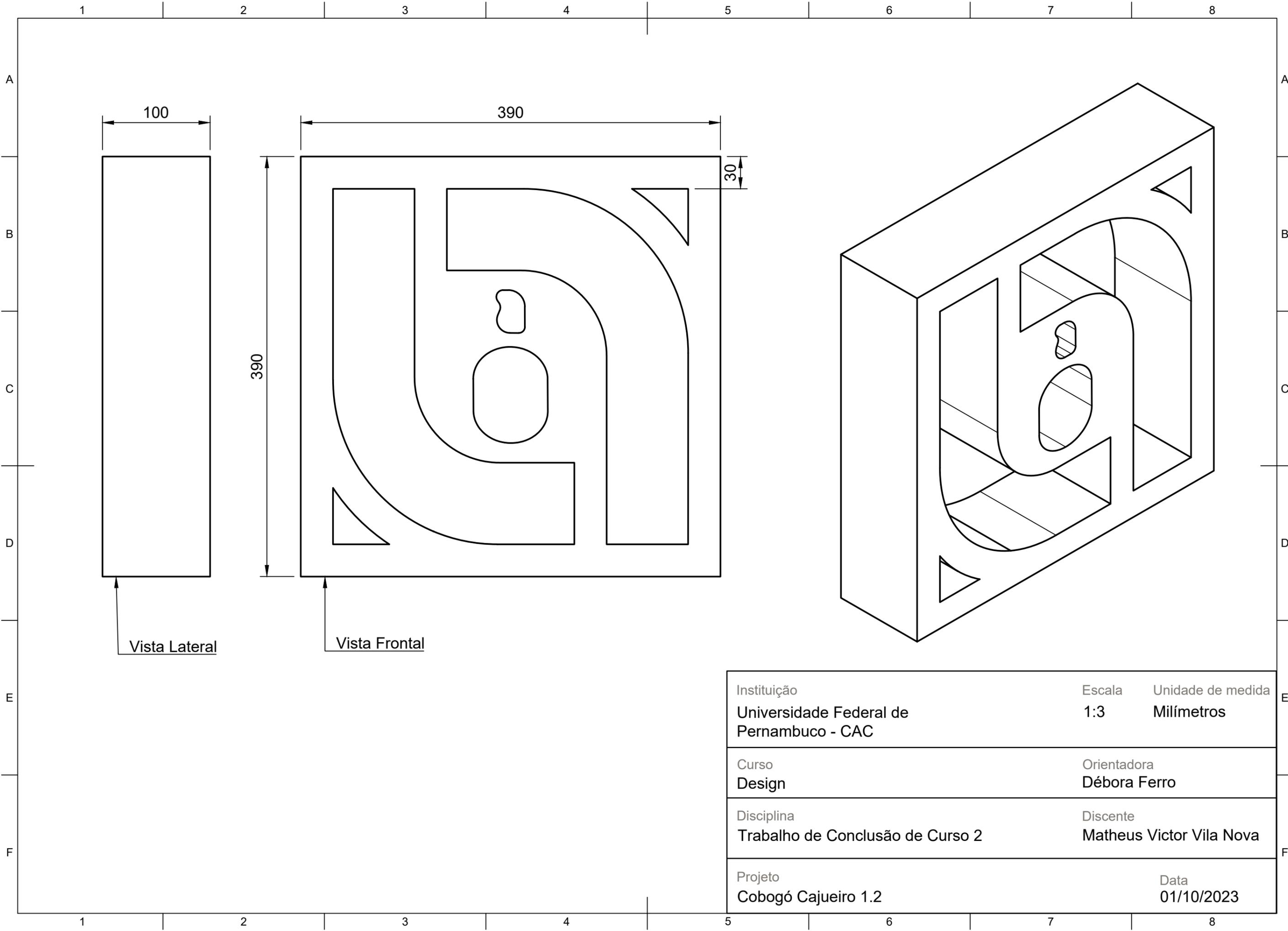
*paver* que Roberto mencionou. Mas caso não seja possível tê-la, de toda forma, a fim de atenuar os investimentos iniciais, podemos deixar essa área do projeto para um outro momento, mais à frente.

#### **4.6 Desenhos técnicos**

A seguir, registro os desenhos técnicos das peças de mobiliário elaboradas, dividindo-as em: Cantinho de Leitura Juliana Gouveia, Guarda Livros e Composição de mobiliários, respectivamente.



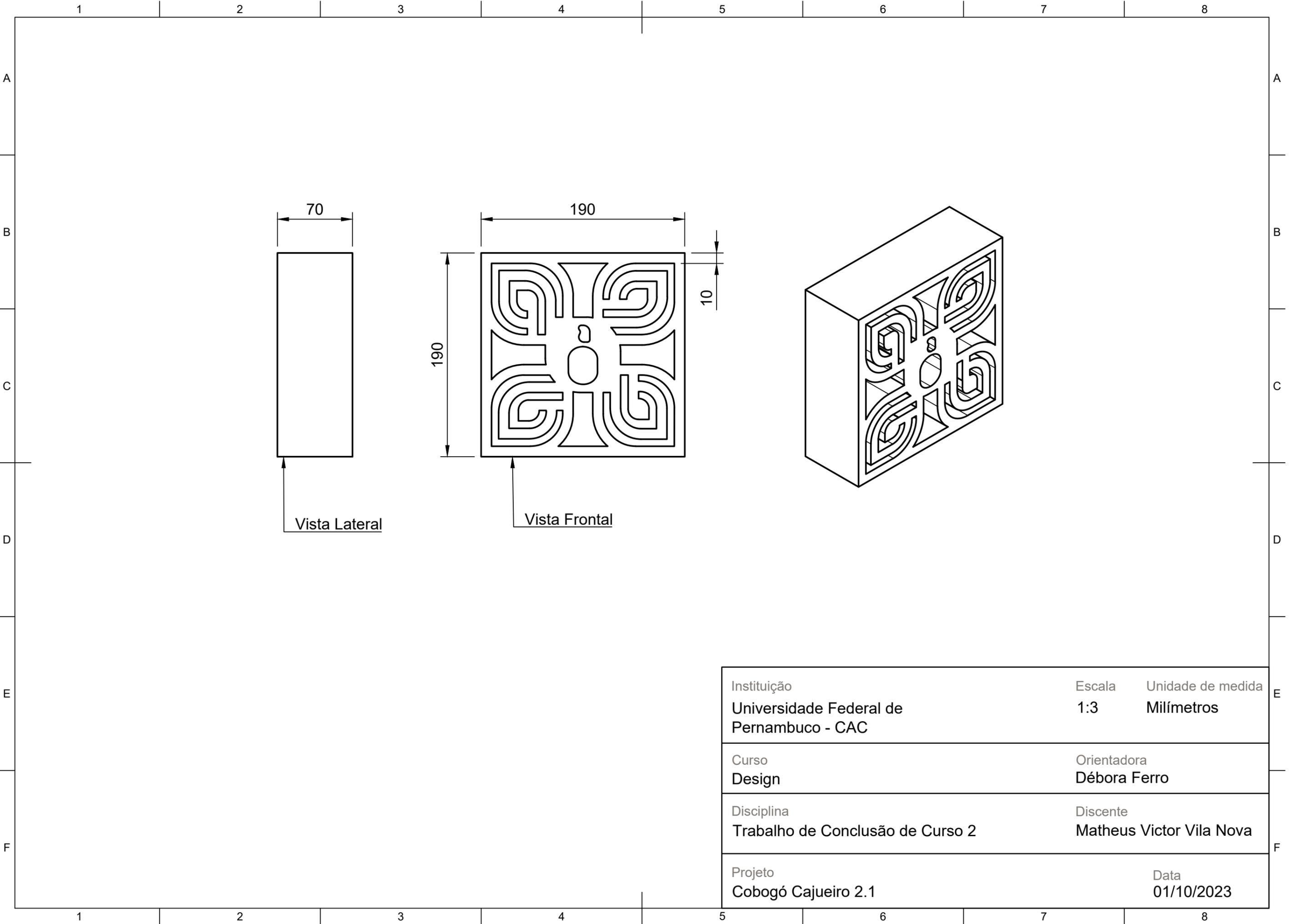
Instituição	Escala	Unidade de medida
Universidade Federal de Pernambuco - CAC	1:3	Milímetros
Curso	Orientadora	
Design	Débora Ferro	
Disciplina	Discente	
Trabalho de Conclusão de Curso 2	Matheus Victor Vila Nova	
Projeto	Data	
Cobogó Cajueiro 1.1	01/10/2023	



Vista Lateral

Vista Frontal

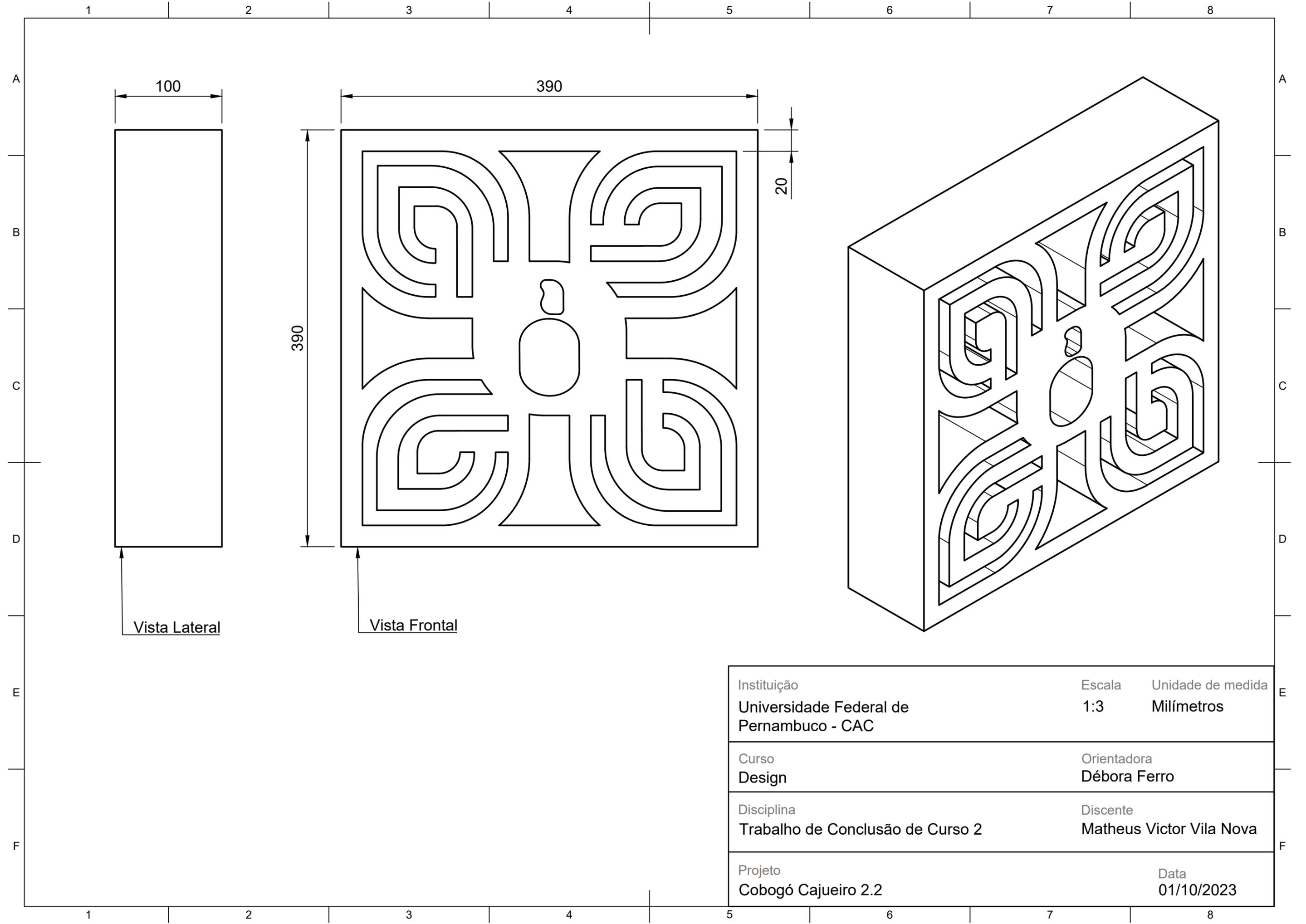
Instituição	Escala	Unidade de medida
Universidade Federal de Pernambuco - CAC	1:3	Milímetros
Curso	Orientadora	
Design	Débora Ferro	
Disciplina	Discente	
Trabalho de Conclusão de Curso 2	Matheus Victor Vila Nova	
Projeto	Data	
Cobogó Cajueiro 1.2	01/10/2023	



Vista Lateral

Vista Frontal

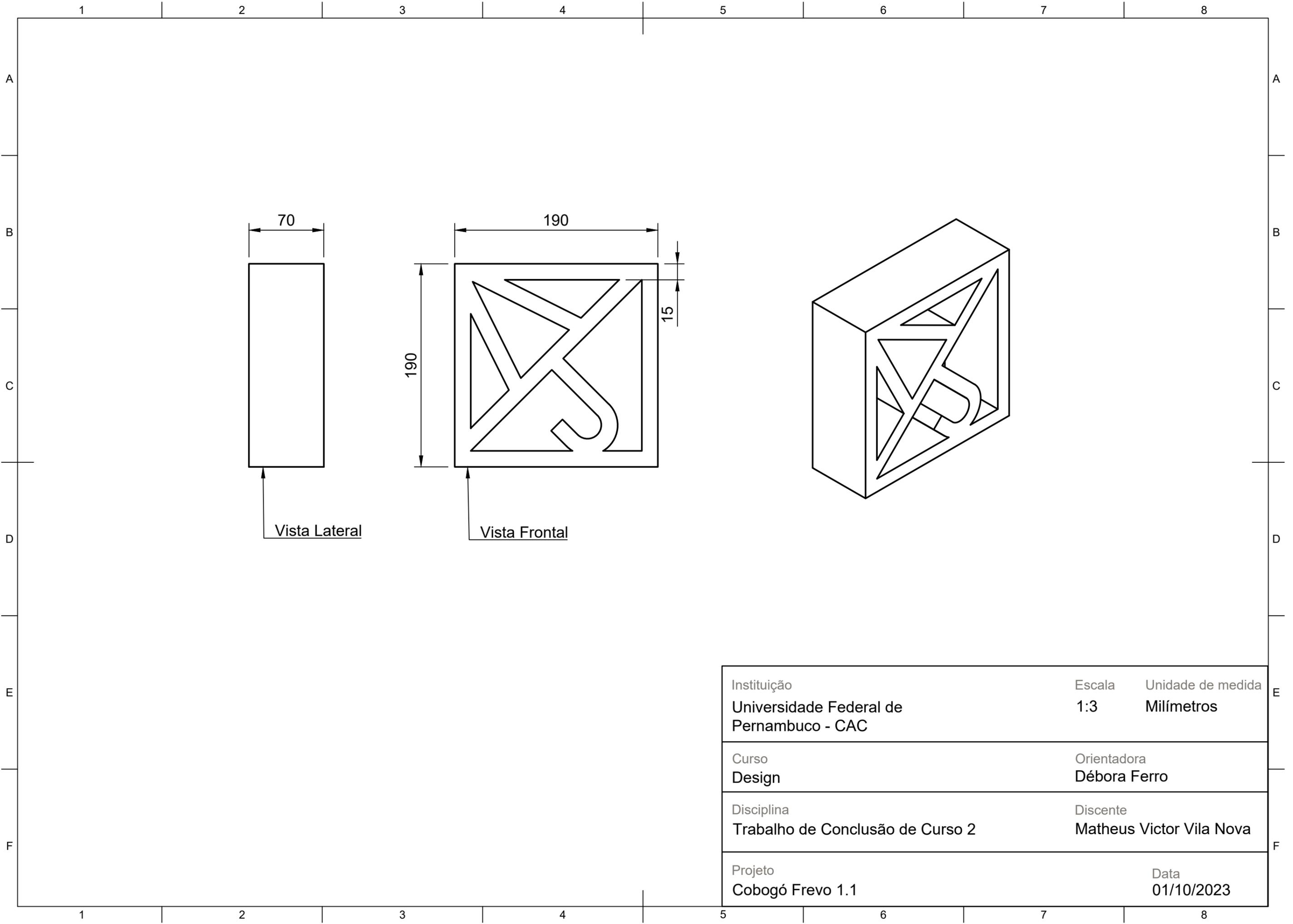
Instituição	Escala	Unidade de medida
Universidade Federal de Pernambuco - CAC	1:3	Milímetros
Curso	Orientadora	
Design	Débora Ferro	
Disciplina	Discente	
Trabalho de Conclusão de Curso 2	Matheus Victor Vila Nova	
Projeto	Data	
Cobogó Cajueiro 2.1	01/10/2023	



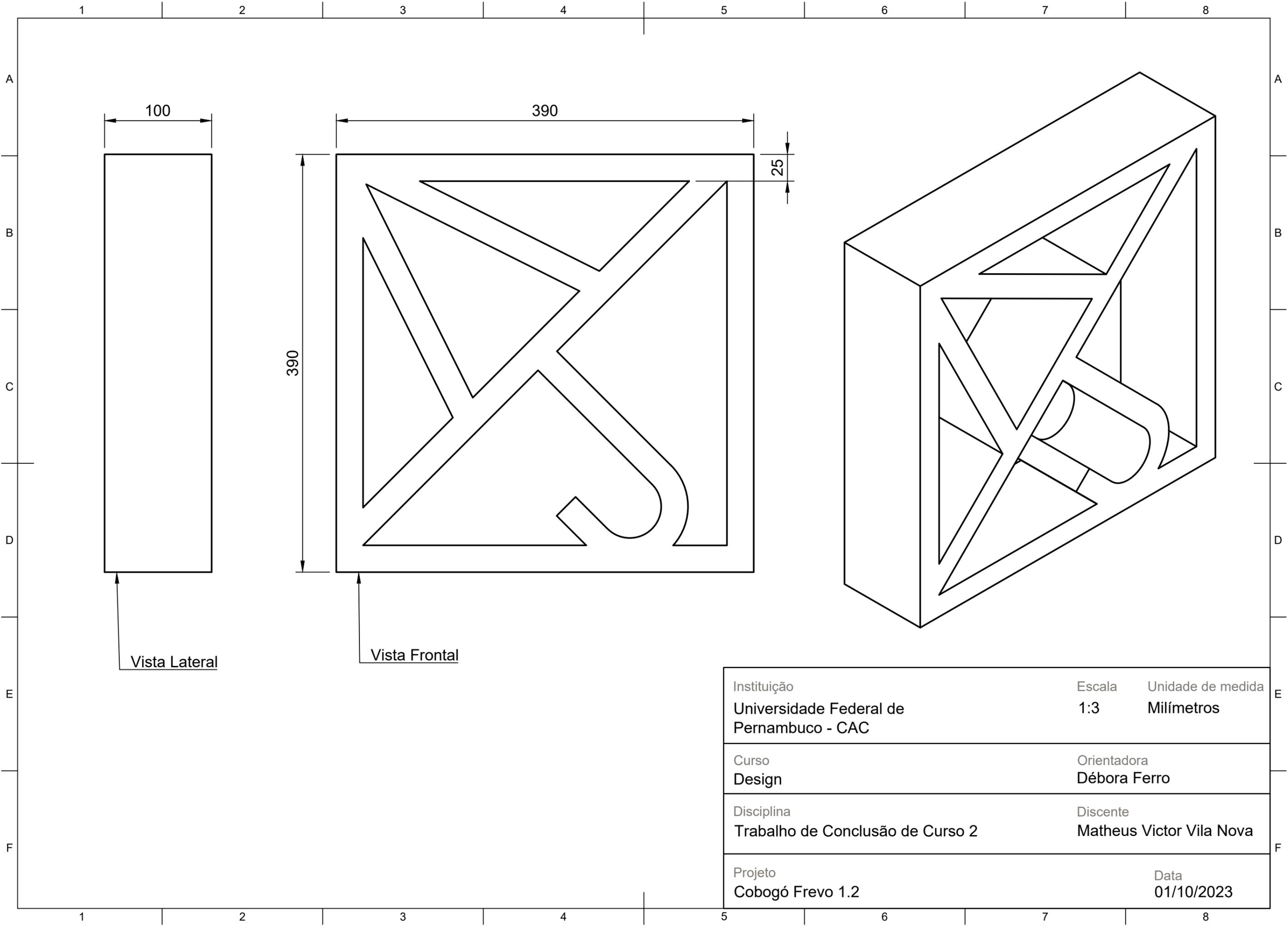
Vista Lateral

Vista Frontal

Instituição	Escala	Unidade de medida
Universidade Federal de Pernambuco - CAC	1:3	Milímetros
Curso	Orientadora	
Design	Débora Ferro	
Disciplina	Discente	
Trabalho de Conclusão de Curso 2	Matheus Victor Vila Nova	
Projeto	Data	
Cobogó Cajueiro 2.2	01/10/2023	



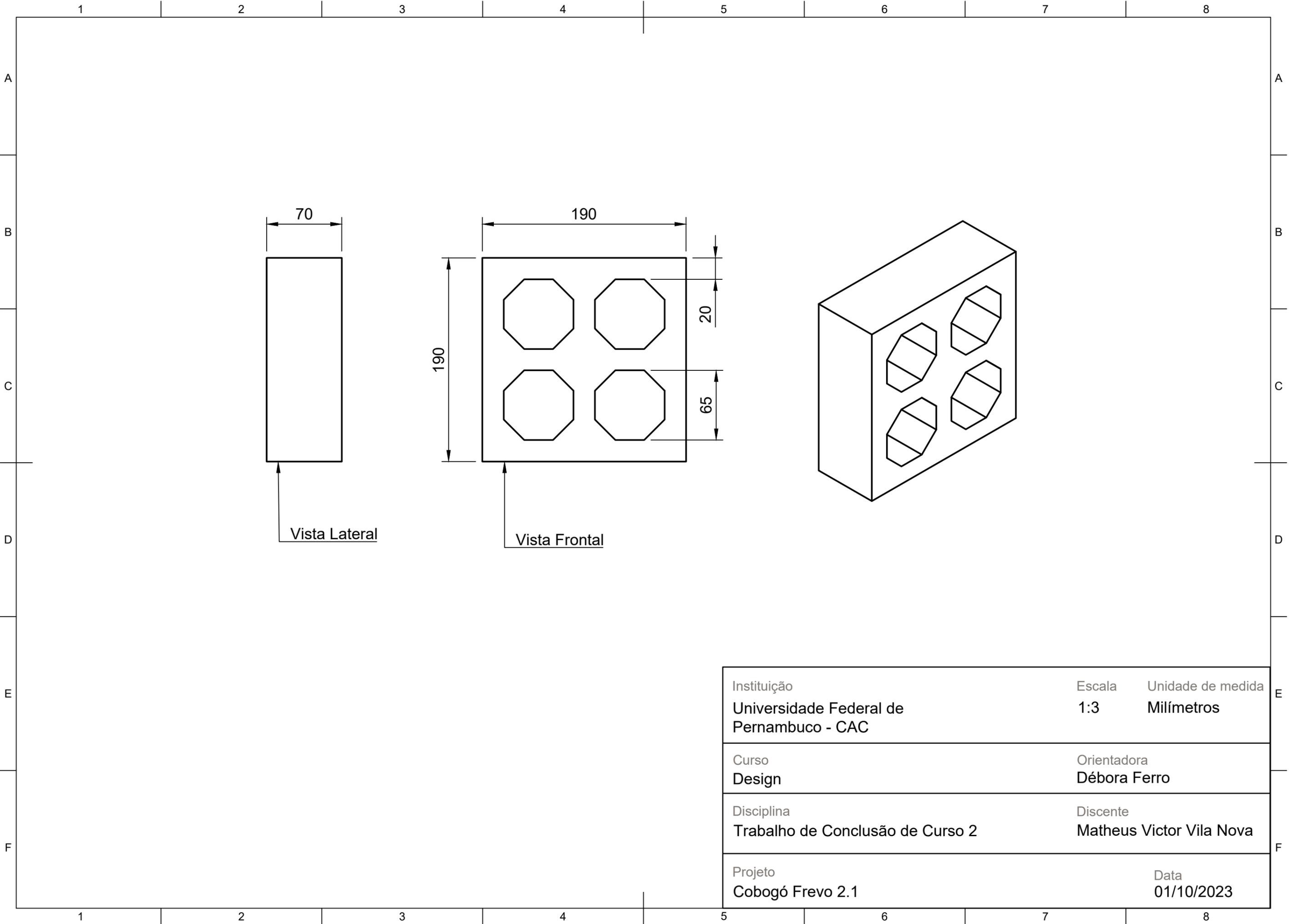
Instituição	Escala	Unidade de medida
Universidade Federal de Pernambuco - CAC	1:3	Milímetros
Curso	Orientadora	
Design	Débora Ferro	
Disciplina	Discente	
Trabalho de Conclusão de Curso 2	Matheus Victor Vila Nova	
Projeto	Data	
Cobogó Frevo 1.1	01/10/2023	



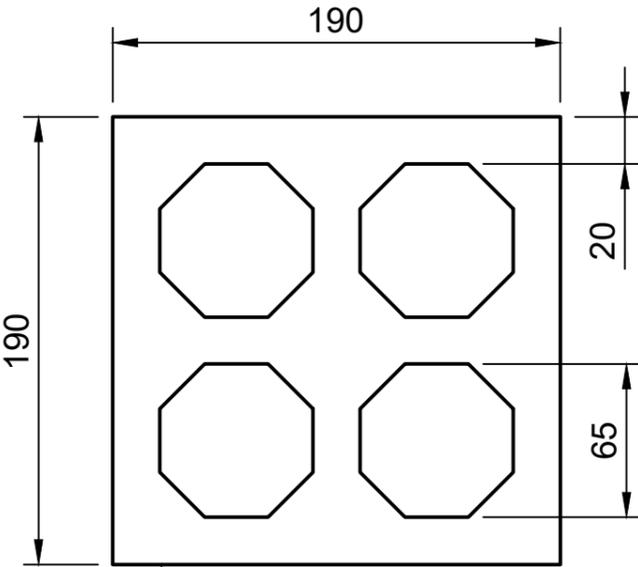
Vista Lateral

Vista Frontal

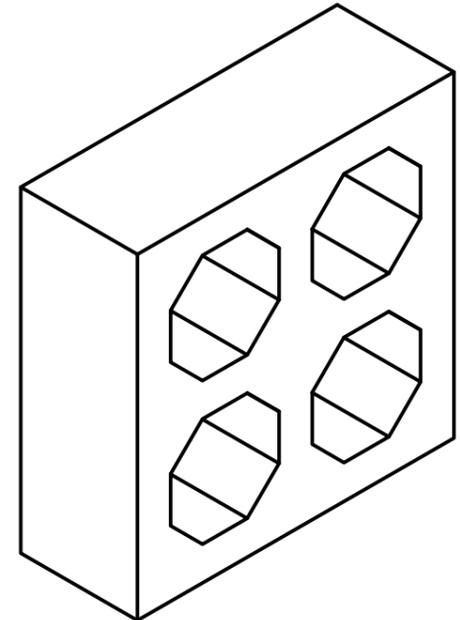
Instituição	Escala	Unidade de medida
Universidade Federal de Pernambuco - CAC	1:3	Milímetros
Curso	Orientadora	
Design	Débora Ferro	
Disciplina	Discente	
Trabalho de Conclusão de Curso 2	Matheus Victor Vila Nova	
Projeto	Data	
Cobogó Frevo 1.2	01/10/2023	



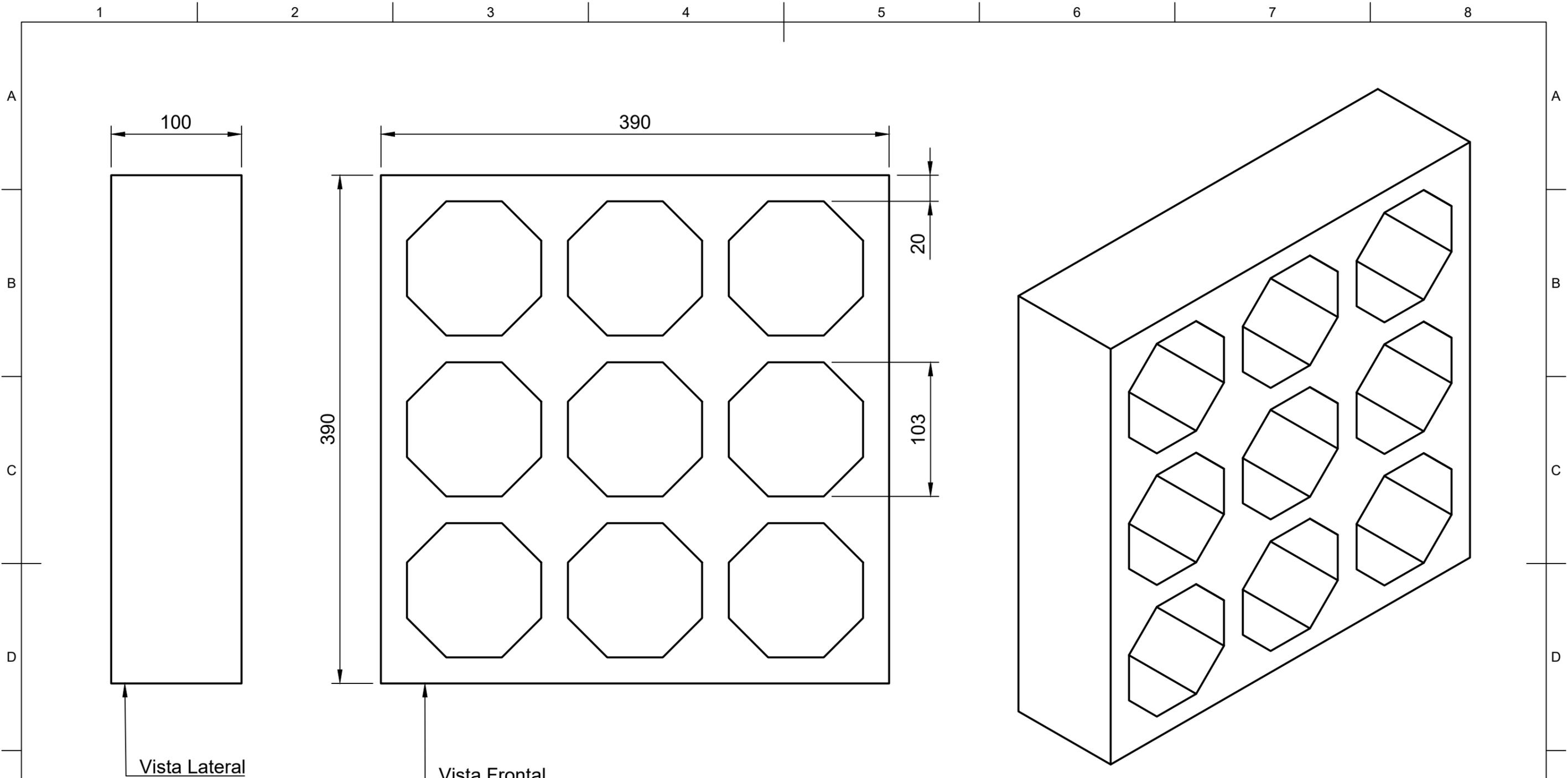
Vista Lateral



Vista Frontal



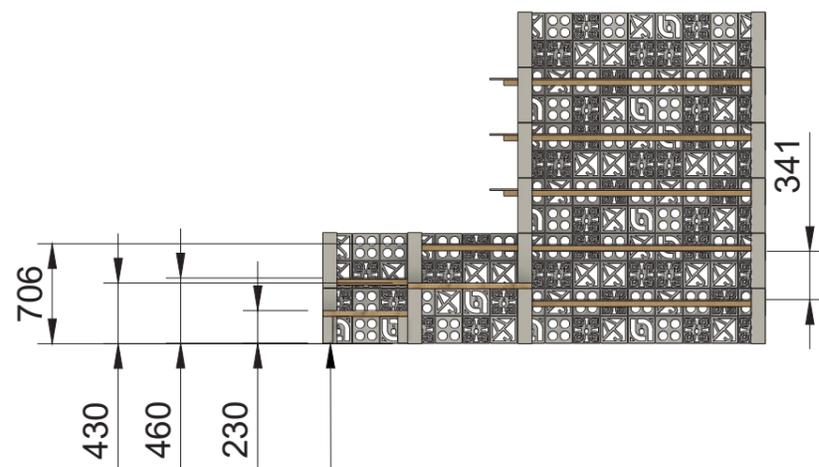
Instituição	Escala	Unidade de medida
Universidade Federal de Pernambuco - CAC	1:3	Milímetros
Curso	Orientadora	
Design	Débora Ferro	
Disciplina	Discente	
Trabalho de Conclusão de Curso 2	Matheus Victor Vila Nova	
Projeto	Data	
Cobogó Frevo 2.1	01/10/2023	



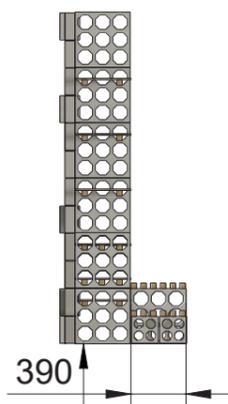
Vista Lateral

Vista Frontal

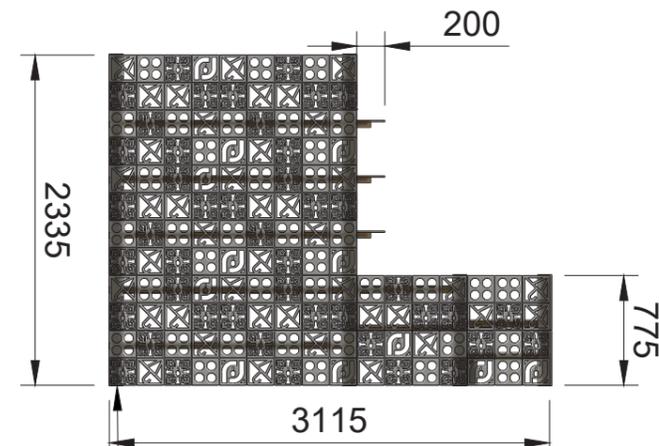
Instituição	Escala	Unidade de medida
Universidade Federal de Pernambuco - CAC	1:3	Milímetros
Curso	Orientadora	
Design	Débora Ferro	
Disciplina	Discente	
Trabalho de Conclusão de Curso 2	Matheus Victor Vila Nova	
Projeto	Data	
Cobogó Frevo 2.2	01/10/2023	



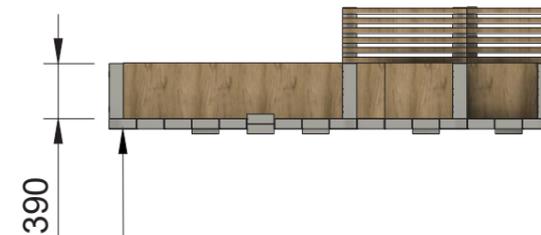
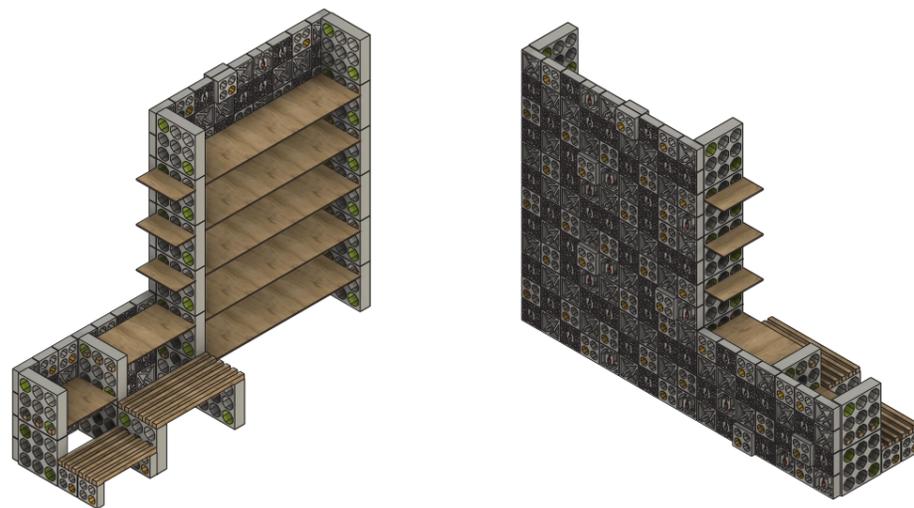
Vista Frontal



Vista Lateral

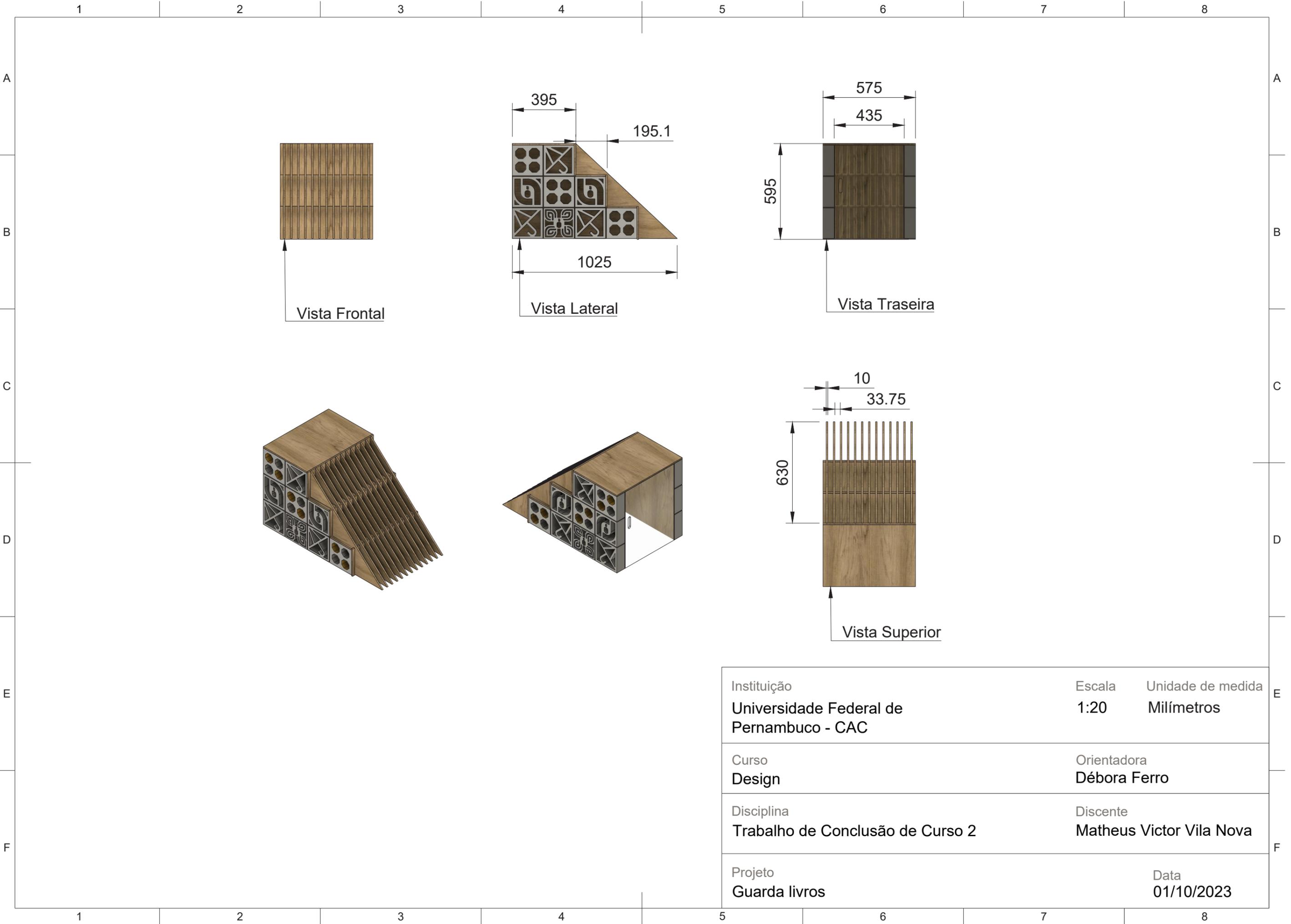


Vista Traseira

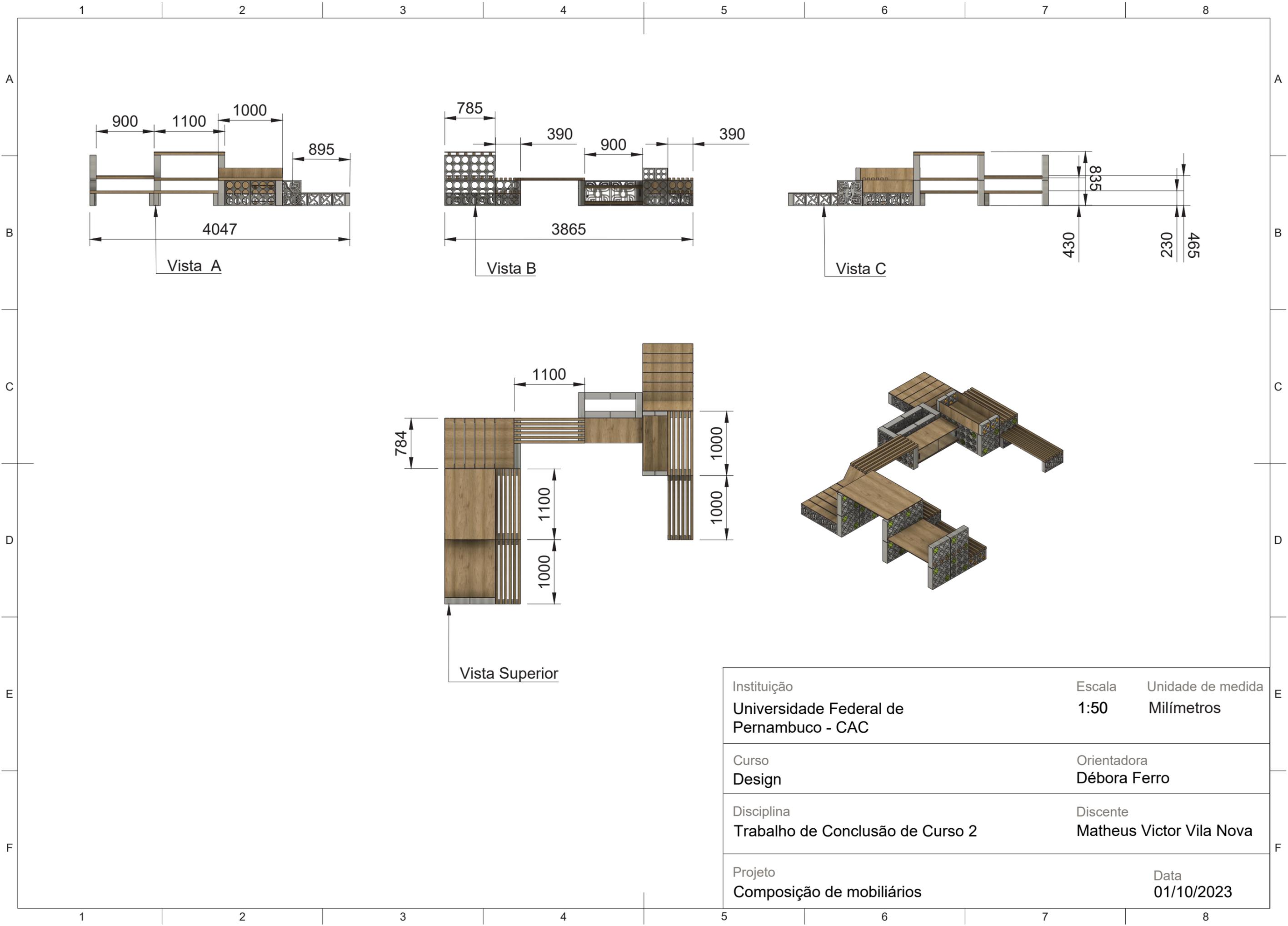


Vista Superior

Instituição Universidade Federal de Pernambuco - CAC	Escala 1:50	Unidade de medida Milímetros
Curso Design	Orientadora Débora Ferro	
Disciplina Trabalho de Conclusão de Curso 2	Discente Matheus Victor Vila Nova	
Projeto Estante - Cantinho de Leitura Juliana Gouveia	Data 01/10/2023	



Instituição Universidade Federal de Pernambuco - CAC	Escala 1:20	Unidade de medida Milímetros
Curso Design	Orientadora Débora Ferro	
Disciplina Trabalho de Conclusão de Curso 2	Discente Matheus Victor Vila Nova	
Projeto Guarda livros	Data 01/10/2023	



Instituição	Escala	Unidade de medida
Universidade Federal de Pernambuco - CAC	1:50	Milímetros
Curso	Orientadora	
Design	Débora Ferro	
Disciplina	Discente	
Trabalho de Conclusão de Curso 2	Matheus Victor Vila Nova	
Projeto	Data	
Composição de mobiliários	01/10/2023	



## 5 Conclusão

Diante dos desafios da cidade contemporânea, este trabalho buscou explorar as formas que o Design pode contribuir para o desenvolvimento de práticas mais inclusivas de produção da cidade. Com ele, procurei evidenciar as oportunidades que o designer tem para posicionar-se ativamente enquanto agente de transformação da sociedade, em especial, e aqui debatido, quando consideramos intervenções urbanísticas que incluem a comunidade local no processo e dentro de uma escala tática.

Ao longo deste processo, fui profundamente impactado pela força da integração comunitária na criação de espaços, experiências e interações sociais. O exemplo da construção da Praça Capiba em Cajueiro demonstrou claramente como a colaboração local pode enriquecer o ambiente urbano e fortalecer os laços sociais.

Contudo, também fui também confrontado com os desafios e complexidades envolvidos na transformação da cidade. Além das dimensões espaciais, políticas e ambientais, lidar com a esfera social da cidade requer uma maturidade significativa. Influenciar pessoas e comunidades não é uma tarefa simples, mas é uma parte fundamental do processo de design urbano.

No processo, uma das maiores dificuldades enfrentadas foi no estabelecimento de um fluxo comunicativo sólido e contínuo

com a comunidade. Para futuros estudos e projetos na área, sugiro a exploração de estratégias e ferramentas que possam orientar designers na condução de projetos comunitários no espaço público.

É importante ressaltar que a proposta de intervenção elaborada neste trabalho ainda passará por diversas etapas de desenvolvimento até ser implementada. Os caminhos indicados, portanto, ainda podem (e certamente irão) ser transformados conforme forem avançando e conforme a comunidade for se integrando ao processo. Sendo assim, o que é apresentado servirá como ponto de partida para a retomada das discussões com os moradores, os quais poderão contribuir com suas considerações, ideias e força de trabalho.

Neste sentido, o Design se revela como uma poderosa ferramenta para a transformação da cidade, não apenas física, mas também socialmente. A cidade é um laboratório em constante evolução, repleto de potenciais latentes esperando para serem explorados. Assim, à medida que continuamos a explorar o design como vetor de transformação urbana, devemos abraçar os desafios e oportunidades que essa jornada nos apresenta, trabalhando em conjunto com as comunidades locais para criar cidades mais inclusivas, vibrantes e conectadas.



# REFERÊNCIAS

ÁGUAS, Sofia. Do design ao co-design: uma oportunidade de design participativo na transformação do espaço público. **On the Waterfront**, Lisboa, n. 22, p. 57-70, abr. 2012.

ALBUQUERQUE, Mariana Zerbone Alves de; GOMES, Edvânia Torres Aguiar. O jogo do poder na produção do espaço do Recife. **Revista Rural & Urbano**, Recife, v. 2, p. 39-56, 2017.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 14807**: peças de madeira serrada - dimensões. Rio de Janeiro. 2002.

ÁVILA, Paulo Coelho. Desenvolvimento urbano por meio dos Business Improvement District. In: **Caos Planejado**. [S. l.], 2022. Disponível em: [https://caosplanejado.com/developimento-urbano-pelos-business-improvement-districts/?utm\\_medium=website&utm\\_source=archdaily.com.br](https://caosplanejado.com/developimento-urbano-pelos-business-improvement-districts/?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com.br). Acesso em: 17 ago. 2023.

BARATA, Aline Fernandes; FONTES, Adriana Sansão. Urbanismo tático: experiências temporárias na ativação urbana. In: **Anais do 3º Seminário Nacional Habitar: habitação e desenvolvimento sustentável**. Belo Horizonte: 2016.

BARROS, Moreno. Bibliotecas na rua. In: **Bibliotecários Sem Fronteiras**. [S. l.], 2012. Disponível em: <https://bsf.org.br/2012/06/27/biblioteca-publica-parada-ponto-onibus-parque-metro-trem/>. Acesso em: 19 ago. 2023.

CAJUEIRO. In: Prefeitura do Recife. **Serviços para o Cidadão**. [S. l.], 2012. Disponível em: <https://www2.recife.pe.gov.br/servico/cajueiro>. Acesso em: 15 mar. 2023.

DELAQUA, Victor. Cobogós: breve história e usos. In: **Arch Daily**. [S. l.], 2015. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/768101/cobogo>. Acesso em: 24 set. 2023.

ENTENDA o que são parklets e quais os seus benefícios para a cidade. In: **Blog da Arquitetura**. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://blogdaarquitetura.com/entenda-o-que-sao-os-parklets/>. Acesso em: 17 ago. 2023.

FARIAS, Ana Carolina Carvalho. **Taxonomia do urbanismo tático**: uma proposta para leitura, compreensão e articulação das táticas urbanas emergentes. 2018. Dissertação (Mestrado em Projeto e Cidade) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018.

GLOBAL DESIGNING CITIES INITIATIVE. **Como implementar transformações de**

**ruas:** um olhar sobre projetos relâmpago e temporários de segurança viária. [S. l.; s. n.], 2022.

GLOBAL DESIGNING CITIES INITIATIVE. **Guia Global de Desenho de Ruas**. São Paulo: Senac, 2018.

HARVEY, David. O direito à cidade. **Lutas Sociais**, v. 29, p. 73-89, 2012.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo Brasileiro de 2010**. Rio de Janeiro: IBGE, 2012.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **População rural e urbana**. In: Conheça o Brasil: População. 2015. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18313-populacao-rural-e-urbana.html>. Acesso em: 17 abr. 2023.

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION. **ISO-9241-210**. [S. l.], 2010.

JACOBS, Jane. **The death and life of great american cities**. Nova Iorque: Vintage, 1992.

MARTINO, Giovana. O que é e quando usar alvenaria estrutural? In: **Arch Daily**. [S. l.], 2021. Disponível em: [https://www.archdaily.com.br/br/963983/o-que-e-e-quando-usar-alvenaria-estrutural?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_articles](https://www.archdaily.com.br/br/963983/o-que-e-e-quando-usar-alvenaria-estrutural?ad_source=search&ad_medium=search_result_articles). Acesso em: 24 set. 2023.

MOURTHÉ, Claudia Rocha. **Mobiliário Urbano**. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

PAES, Larisa; ANASTASSAKIS, Zoy. Reflexões sobre processos colaborativos de design. In: **Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo: 2016.

PARK, Robert Ezra. **On social control and collective behavior**. Chicago: University of Chicago Press, 1967. Disponível em: [https://openlibrary.org/books/OL5546535M/On\\_social\\_control\\_and\\_collective\\_behavior.#overview-mobile](https://openlibrary.org/books/OL5546535M/On_social_control_and_collective_behavior.#overview-mobile). Acesso em: 16 abr. 2023.

PEREIRA, CAIO. O que é alvenaria? In: **Escola Engenharia**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.escolaengenharia.com.br/alvenaria/>. Acesso em: 24 set. 2023.

RECIFE. **Lei complementar nº 2, de 23 de abril de 2021**. 2021 Disponível em: <https://leismunicipais.com.br/plano-diretor-recife-pe>. Acesso em: 22 set. 2023.

SABOYA, Renato Tibiriçá de. Permanência e Renovação da Morfologia Urbana Modernista: um estudo de caso sobre Angélica-MS. **Arquitextos**, São Paulo, v. 5, n. 121, jun. 2010. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/11.121/3448>. Acesso em: 19 abr. 2023.

SOUZA, Angela Maria Gordilho. Urbanismo neoliberal, gestão corporativa e o direito à cidade: impactos e tensões recentes nas cidades brasileiras. **Cadernos Metr pole**, v. 20, n. 41, p. 245-265, 2018.