



MINISTÉRIO DA  
CULTURA



FUNDAÇÃO  
FUNDARPE  
FUNDAÇÃO DO PATRIMÔNIO  
HISTÓRICO E ARTÍSTICO DE  
PERNAMBUCO

Secretaria  
de Cultura



Fundação  
Joaquim  
Nabuco



UPE  
UNIVERSIDADE  
DE PERNAMBUCO

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
MINISTÉRIO DA CULTURA  
SECRETARIA DE CULTURA DO ESTADO DE PERNAMBUCO  
FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO  
UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO  
CURSO DE FORMAÇÃO DE GESTORES CULTURAIS DOS ESTADOS DO  
NORDESTE**

**NATAN GABRIEL NIGRO**

**ATELIERVIVO  
UMA EXPERIÊNCIA EM *DESIGN-BULDING* COMO FERRAMENTA  
DE TRANSFORMAÇÃO SOCIAL URBANA**

Recife  
2017

**NATAN GABRIEL NIGRO**

**ATELIERVIVO**  
**UMA EXPERIÊNCIA EM *DESIGN-BULDING* COMO FERRAMENTA**  
**DE TRANSFORMAÇÃO SOCIAL URBANA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Formação de Gestores Culturais dos Estados do Nordeste, promovido pelo Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos, da Universidade Federal da Bahia, em parceria com o Ministério da Cultura, a Fundação Joaquim Nabuco, a Universidade de Pernambuco e a Secretaria de Cultura do Estado de Pernambuco, como requisito para obtenção do Certificado do Curso de Aperfeiçoamento em Gestão Cultural.

Orientador: Cristiano Felipe Borba do Nascimento

Recife  
2017

**NATAN GABRIEL NIGRO**

**ATELIERVIVO**  
**UMA EXPERIÊNCIA EM *DESIGN-BULDING* COMO FERRAMENTA DE**  
**TRANSFORMAÇÃO SOCIAL URBANA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do  
Certificado do Curso de Aperfeiçoamento em Gestão Cultural.

Aprovado em 17 de dezembro de 2016.

NIGRO, Natan. **Ateliervivo:** uma experiência em design-build como ferramenta de transformação social urbana. (35) p. il. 2016. Monografia (Curso de Aperfeiçoamento em Gestão Cultural) – Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.

## RESUMO

Este trabalho tem como tema a experiência do Coletivo Ateliervivo em uma oficina de Design-build (desenho e construção) no Alto da Sé, em Olinda, com o foco em Urbanismo Tático e engajamento social. O objetivo geral do artigo é de mostrar que processos colaborativos de design e coletivos de ativismo urbano podem ser ferramentas importantes nas Políticas de Gestão do Espaço Público como forma de diagnóstico e proposição experimental da ocupação destes espaço com vistas à melhoria da qualidade de vida nos centros urbanos.

**Palavras-chave:** design-build. ativismo urbano. gestão do espaço público urbano. urbanismo tático.

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
2	ESPAÇO PÚBLICO	7
3	PLANEJAMENTO URBANO E ESPAÇO PÚBLICO: DO TOP-DOWN AO BOTTON UP	8
3.1	PLANEJAMENTO E CIDADE	8
3.2	A CIDADE E SUAS ESCALAS	10
3.3	URBANISMO TÁTICO: UMA NOVA CULTURA URBANA	12
4	DB – DESIGN BUILD	12
4.1	DESIGN BUILD COMO EXPERIÊNCIA DE APRENDIZADO	13
4.2	METODOLOGIA	14
5	ATELIERVIVO	15
5.1	UMA EXPERIÊNCIA EM OLINDA	16
5.2	PREAMBULO	17
5.3	RUA BISPO COUTINHO DE BAIXO	17
5.4	PROPOSTA DO WORKSHOP	18
5.5	O PROCESSO: DESIGN, BUILD, DESIGN, BUILD...	21
6	RESULTADO DAS INTERVENÇÕES	24
6.1	CAMINHO DO BOSQUE	24
6.2	LARGO DA AMIZADE	25
6.3	CAMIMHO DA ESCOLA	25
6.4	PORTAL DA SE	25
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	26

## 1. INTRODUÇÃO

O surgimento de uma série de grupos e coletivos urbanos de ativismo cultural e político nas cidades é um fenômeno mundial, e cresceu no Brasil simultaneamente em várias cidades. Os direitos urbanos passaram a ser tema de intenso debate social e político, como uma resposta da sociedade pelo seu grau de insatisfação com que espaços urbanos vêm sendo geridos - muitas vezes à revelia do interesse da população - e condicionado em grande medida pelo mercado imobiliário, e interesse privado.

Como reflexo dessas questões, o presente estudo tem como objetivo apresentar a experiência do Ateliervivo no Sítio Histórico de Olinda como ferramenta de diagnóstico e proposição experimental da ocupação o espaço público. Dentre os objetivos específicos, estão: conceituar espaço público e o planejamento urbano; introduzir o conceito de urbanismo tático e a metodologia do design-build como ferramentas de empoderamento e engajamento social; debater sobre os tipos de soluções passíveis de efetivação através de políticas públicas eficazes e duradouras para as cidades e que incluam a participação social como elemento de transformação urbana.

A principal motivação encontrada para realizar deste estudo está no grande potencial realizador da metodologia do design-build quando ligado a questões urbanas, tendo sua força motriz na qualidade de vida das pessoas e na politização sobre o uso do espaço público, na capacidade desta metodologia de se adequar desde pequenas oficinas de grafismo urbano e construção de casas para pessoas sem moradia e até mesmo na revitalização de áreas urbanas degradadas, como é o caso que veremos a seguir.

Olinda, com área de 46,68 km<sup>2</sup>, é territorialmente a menor cidade da Região Metropolitana do Recife (RMR), ainda que sua população seja a terceira maior, com 390.144 pessoas. Olinda têm o segundo maior índice de desenvolvimento humano entre as catorze cidades da RMR - de 0,73 - perdendo somente para o Recife. O seu índice de população residente em áreas urbanas é um dos maiores da RMR chegando a 98%. A cidade ainda possui 20,5% de seus domicílios com rede de esgoto instalada, 63% dos domicílios com esgoto tratado por fossa séptica e 16,5% dos domicílios sem qualquer tipo de tratamento de esgoto, números que refletem deficiências básicas em suas políticas públicas de infraestrutura urbana e de qualidade de vida na cidade.

Considerada patrimônio da humanidade pela UNESCO pela importância histórica de suas construções seculares e sua paisagem natural preservada, Olinda também é palco de uma grande variedade de atividades culturais e turísticas devido, principalmente, ao seu conjunto arquitetônico peculiar, suas igrejas, conventos e museus, sua grande concentração de ateliês de arte e sua história com o frevo e o carnaval - atividades estas, concentradas na sua grande maioria no Sítio Histórico da cidade.

Entretanto, Olinda não deixa de possuir problemas típicos de centros urbanos. Problemas como violência urbana, falta de iluminação pública, incômodos entre moradores pela exploração do comércio, turismo e atividades culturais geram conflitos sociais constantes, principalmente na região do Sítio Histórico, palco da atividade que aqui será apresentada.

## **2. ESPAÇO PÚBLICO**

Considerando que a experiência do Ateliervivo em Olinda teve como objeto de trabalho o espaço público, se faz necessário pontuar algumas linhas para se estabelecer um parâmetro acerca do significado, da composição e de qual é a função do espaço público perante a sociedade, segundo autores já destacados sobre o tema.

A noção de “público” se refere ao latim *publicus*, o que diz respeito a todos, e se deriva no termo *publicare* ou tornar público pressupondo uma ampliação do espaço comum e a atribuição de um valor normativo àquilo que é acessível a todos, uma passagem do comum – das trocas, do mercado – ao público (Santos, 2004). O termo público significa o próprio mundo, na medida em que é comum a todos nós e diferente do lugar que nos cabe dentro dele (Arendt, 1958). Ele é a verdadeira materialização da cidadania, é o espaço simbólico da representatividade na sociedade, é onde se estabeleceu o princípio de liberdade, o lugar da discussão e deliberação, condição para o desenho do espaço político (Santos, 2004).

O espaço público pode ser considerado, sobretudo, o espaço intermediário entre ruas e edifícios, porém não significa dizer que é o um espaço residual, pois ele é o espaço potencializador da realização social humana na cidade. Na sociedade urbana contemporânea, o espaço público assume formas diferentes de vida, expressando a maneira como os cidadãos se relacionam entre si, como usam e como se apropriam dos lugares comuns de sociabilidade (Ramirez, K., 2007). O espaço público possui características que podem variar com as condicionantes sociais, e podem sempre ser objeto de apropriações diferenciadas - ainda que

formalmente constituídos para finalidade específica (Lamas, 2010), ele toma dimensões e contornos na esfera de relações sociais e na atividade humana, seja ela de ordem política, funcional ou de lazer..

### **3. PLANEJAMENTO URBANO E ESPAÇO PÚBLICO: DO TOP-DOWN AO BOTTON-UP**

#### **3.1. PLANEJAMENTO E CIDADE**

Para falarmos do espaço público na perspectiva do planejamento urbano precisaremos voltar no tempo e observar um pouco do planejamento das cidades ao longo dos séculos XIX e XX e compreender o processo em que Jane Jacobs, em 1961, classificou como sendo determinante em minar a qualidade de vida nas cidades: a ideologia urbanística modernista, dominante até pouco tempo entre arquitetos, planejadores e gestores seguida pelo aumento considerável da circulação de veículos [e conseqüentemente do tráfego] nas cidades.

Esta radicalização ideológica determinante no desenvolvimento das cidades se sustentou em modelos como as Cidades Jardim, de Ebenezer Howard, desenvolvido no final do século XIX, uma ideia de cidade autossuficiente com cinturão verde em volta de toda cidade, internamente dividida em zonas residenciais, industriais e agrícolas estritamente determinadas e em seu centro estabelecimentos culturais, comerciais e administrativos e ainda com população máxima de trinta mil habitantes. A cidade-jardim foi concebida como uma resposta para solucionar definitivamente os problemas de insalubridade, adensamento e desorganização urbanos, até então tão evidente nas cidades, fruto do rápido processo de industrialização pelo qual passou os centros urbanos entre meados do séculos XVIII e final do século XIX, principalmente na Europa.

Nos anos 1920, essa visão da cidade descentralizada e rigorosamente planejada foi renovada com o movimento moderno no projeto da Ville Radieuse, de Le Corbusier. Sua solução era supostamente de uma evolução da cidade-Jardim de Ebenezer Howard na Cidade-Jardim vertical, com residências, serviços, equipamentos culturais, comércio e administração zoneados e distribuídos em arranha-céus ocupando no máximo cinco por cento do solo da cidade ao longo áreas verdes que representariam todo o resto do solo da cidade, a cidade parque, assimilando assim a imagem fundamental da cidade-jardim e empenhando-se em torna-la prática em locais densamente povoados. Segundo Jacobs, a Ville Radieuse era como

um brinquedo mecânico maravilhoso, sua concepção como obra arquitetônica, tinha uma clareza, uma simplicidade e harmonia fascinante, como um bom anúncio publicitário e ela acabou sendo um sucesso retumbante entre arquitetos e urbanistas provocando um impacto considerável no planejamento de nossas cidades até hoje.

Dentro deste plano, alguns elementos cruciais das cidades foram negligenciados como destacou Jacobs em sua crítica ferrenha ao modelo implementado em Nova Iorque, considerado paternalista ou socialmente castrador. O resultado prático de soluções baseadas neste modelo anos mais tarde foi o processo de diluição da vida e das pessoas na cidade e a consequente desvalorização dos espaços públicos nas primeiras décadas do século XX, suburbanizada e cortada por sistemas viários que atendiam o crescente número de veículos em circulação.

Jan Gehl (2010) classificou esse processo como a síndrome de Brasília, cidade planejada em 1956 por Lúcio Costa em um concurso de projetos para se construir a capital Brasileira. A cidade foi rigorosamente zoneada com forma de avião, onde a zona dos prédios públicos e administrativos estariam no corpo e no bico e as zonas residenciais distribuídas ao longo das azas em superquadras com pilotis livres, conjunto de edifícios racionalmente distribuídos e um sistema viário com múltiplas pistas, o mínimo de cruzamentos em uma escala e proporção equivalentes à vastidão de suas áreas verdes livres.

No entanto, a cidade se tornou uma catástrofe ao nível do pedestre, escala ignorada pelos arquitetos. Os espaços urbanos são tão grandes e desconectados entre si que se tornam enfadonhos e amorfos, as ruas muito largas e os carros estacionados ao longo das vias atrapalham a livre circulação de pedestres. O reconhecimento de seu sucesso como uma novidade urbanística além do tempo se contrapôs à realidade de quem passou a vivenciar a cidade ao nível dos olhos: a tradicional função do espaço [público] da cidade como local de encontro e fórum social para os moradores foi reduzida, ameaçada ou progressivamente descartada com a negligência de não considerar a escala humana.

A perspectiva de um planejamento urbano estratégico, socialmente seletivo e distante da escala humana trouxe grande prejuízo à qualidade de vida urbana. Sua influência sobre o desenho das cidades são percebidas até hoje e seu impacto, principalmente sobre o espaço público, foi nefasto, tendo influência e impacto até hoje. Grandes programas de reformas urbanas em todo o mundo foram desenvolvidos à revelia das necessidades específicas de cada localidade, bairros inteiros foram redesenhados de acordo com preceitos universais e soluções urbanísticas baseadas em avaliações estatísticas, que não davam conta de toda a complexidade

do ecossistema de uma cidade, menosprezavam o valor de espaço público perante a vida de cada comunidade, e conseqüentemente, minavam a qualidade de vida na cidade. O resultado disso, segundo Jacobs, foram:

Conjuntos residências de baixa renda que se tornaram núcleos de delinquência, vandalismo e desesperança social generalizada, piores do que os cortiços que pretendiam substituir; conjuntos habitacionais de renda média que são verdadeiros monumentos à monotonia e à padronização, fechados a qualquer tipo de exuberância ou vivacidade de vida urbana; conjuntos habitacionais de luxo que atenuam sua vacuidade, ou tentam atenuá-la, com uma vulgaridade insípida; centros culturais incapazes de suportar uma boa livraria; centros cívicos evitados por todos; centros comerciais que são fracas imitações de rede suburbanas padronizadas; passeios públicos que vão do nada a lugar nenhum e no qual não há pessoas passeando e vias expressas que evisceram as grandes cidades (JACOBS, 1961, Pag. 3).

Estes modelos de intervenção na cidade se destacam por imprimir uma carga impositiva e unilateral de decisões sobre a cidade, de forma que o controle sobre o crescimento e sobre quais áreas serão contempladas com estudos e investimentos ficam condicionados à uma parcela pequena de pessoas. Segundo Freire (2009) a participação [nas decisões] que costumamos encontrar em nossas cidades corresponde à processos direcionados e estritamente controlados pela institucionalização e burocratização das decisões, de forma que acabam sendo ratificadas, por um cidadão, decisões políticas anteriores, das elites.

### **3.2. A CIDADE E SUAS ESCALAS**

Por muito tempo foi depositado nos automóveis a culpa pelo insucesso do planejamento urbano em nossas cidades acarretando em um ciclo vicioso, improdutivo e crescente de investimentos públicos para sanar o problema dos congestionamentos e da circulação do automóvel na cidade. No entanto, os efeitos nocivos deste modal na cidade são menos a causa e mais um sintoma da incompetência em se diagnosticar e propor soluções para o desenvolvimento das cidades., e parte deste sintoma está intimamente relacionado com a negligência dos planejadores urbanos com as escalas de observação das dinâmicas e organização da cidade.

Jan Gehl (2010), nos trouxe em síntese de forma simples e objetiva a descrição do que seria o trabalho do urbanismo e do planejamento urbano com uma leitura realista e ao mesmo tempo completa em três níveis de escala diferentes:

- A Grande escala é tratamento dado à cidade, abrangendo bairros, funções e instalações de tráfego. É a cidade vista de cima e à distância, de uma perspectiva aérea.
- Escala média, então, é a escala do desenvolvimento, que descreve como partes individuais ou bairros da cidade devem ser projetados; e, ainda, como são organizados os edifícios e os espaço públicos. É o planejamento urbano visto da perspectiva de um voo de helicóptero à baixa altitude.
- Por último, mas não menos importante, vem a escala pequena, a paisagem humana. É a cidade experimentada pelas pessoas que a utilizam ao nível dos olhos. Aqui não interessa as grandes linhas da cidade ou a espetacular implantação dos edifícios, mas a qualidade de paisagem humana tal como percebida por aqueles que caminham ou por aqueles que permanecem na cidade. Aqui se trabalha com uma arquitetura a 5 km/h.

A crença de que a solução para qualidade de vida nas cidades se centraria somente em planos de grande escala levando consigo uma imensa quantidade de investimentos públicos, com um destaque especial para a resolução do problema do trânsito, foi alimentada, segundo Montaner e Muxi (2014, apud MACEDO, ALMEIDA, 2015), por uma prática urbanística tecnocrática onde a dimensão pública ficou marcada pelo predomínio da especulação imobiliária e o objetivo do bem comum contaminado pelas exigências de um mercantilismo predador dos espaços urbanos.

Neste contexto, Najan (1995) apontou dois grandes fluxos de pensamento na implementação de políticas: *top-down*, conceito em considera as decisões como atos de ordem política e autoritária de forma a hierárquica de “cima para baixo” e, em contraposição, o *botton-up*, modelo conceitual onde as decisões se referem à uma abordagem considerando a complexidade [dos atores, dos beneficiários] do processo de implementação de cada política, uma ideia de implementação “de baixo para cima”.

Segundo Freire (2009), os modelos tradicionais de planejamento se centraram nas partes tangíveis da cidade, representados pela arquitetura e infraestruturas “duras” em quanto o modelo emergente ou *botton-up* surgiu de modo auto-organizado como consequência da interação e colaboração de pessoas de forma autônoma com soluções de pequena escala e de impacto mais rápido e direto no dia-a-dia das pessoas. A emergência desta abordagem sobre o

tecido urbano trouxe uma nova perspectiva para o planejamento da cidade, passando a ganhar importância dentro das políticas públicas para o espaço urbano.

### **3.3. URBANISMO TÁTICO: UMA NOVA CULTURA URBANA**

A preocupação por parte do poder público em promover reformas urbanas de grande escala nem sempre podem garantir, a médio e longo prazo, que tais investimentos tenham um retorno substancial garantido para as cidades. A mudança de paradigma para um planejamento baseado em soluções *botton-up*, como colocou Mike Lydon, em sua publicação *Tactical Urbanism: Short Term Action - Long Term Change*, começam com ações na rua, na quadra ou na escala da edificação. Segundo Lydon, essas ações podem ser conhecidas como “urbanismo de guerrilha”, “Urbanismo pop-up”, “reparação da cidade”, “Urbanismo DIY”, “Handmade Urbanism”, “Urbanismo emergente” ou simplesmente táticas urbanas e essa abordagem pode apresentar cinco características:

- Uma abordagem deliberada e gradual para provocar mudanças;
- Construção de soluções locais para os desafios do planejamento do lugar;
- Compromisso com curto prazo e expectativas realistas;
- Baixo risco e com possibilidade de recompensas maiores;
- Desenvolvimento do capital social entre os cidadãos com o fortalecimento da identidade local
- Desenvolvimento da capacidade organizacional entre Instituições públicas-privadas, sem fins lucrativos e Constituintes.

Urbanismo tático é uma abordagem centrada na participação social que procura se relacionar com a cidade ao nível das pessoas buscando solucionar seus problemas de forma experimental. Ele difere dos processos tradicionais pelo qual passam as mudanças nas cidades na medida em que “permitem a uma série de atores locais experimentarem novas táticas e novos conceitos buscando melhorias em pequena escala antes de assumir grandes compromissos políticos ou financeiros” (AMANDA; ANDRÉ, 2012), podendo assim ser caracterizado como uma prática *botton-up*.

## **4. DB - DESIGN-BUILD**

Atualmente podemos situar o processo de design-build em duas grandes áreas de atuação: na indústria da construção civil e como proposta pedagógica para formação profissional. Apesar da primeira das áreas citadas não fazerem parte deste estudo farei uma breve descrição para então entrarmos na proposta pedagógica do Design-Build.

Na indústria de construção civil o processo do DB surgiu como uma modalidade alternativa de negócio com a vantagem da redução de custos de projeto de até 6% em relação a contratações padrão e redução de tempo de construção em até 12% com relação ao padrão de mercado para construção (Konchar, 1997). O ponto principal de distinção em relação ao processo tradicional de construção civil se dá pelo fato do construtor ser também o autor dos projetos de arquitetura e complementares, além de também fazer o processo de legalização do empreendimento. Esse modelo de negócio reduz não só os custos com projeto e construção mas também reduz os riscos de erros de projeto ou erros no canteiro de obra, visto que a construção é assistida pelos seus planejadores, geralmente em equipes que se compõem de arquitetos e engenheiros, em geral, todos com experiência em projetos e construção.

#### **4.1. DESIGN BUILD COMO EXPERIENCIA DE APRENDIZADO**

Hoje, existem diversos programas e escolas de *design-build* (desenho e construção) com formato pedagógico, estrutura, foco e intenções variados, de forma que descrever com fidelidade esta metodologia não é uma tarefa tão simples. Inicialmente veremos um breve histórico sobre o design-build, para podemos adentrar em seguida no cerne da metodologia e em uma breve descrição de casos que deram forma e conteúdo para o que chamamos hoje de *design-build*.

Podemos dizer que um dos programas educacionais embrionários para o desenvolvimento desta prática nos leva ao século XIX na Inglaterra, com John Ruskin. Ruskin que envolveu seus alunos em um projeto social de construção de uma estrada ligando Ferry Hinksey ao sudoeste de Oxford através de um pântano (Canirazo, 2012). Já no século XX, durante a República de Weimar, na Alemanha, Walter Gropius, à frente da Bauhaus, restabeleceu a relação crítica entre o *designer* e a construção: os materiais de construção, as técnicas construtivas, os processos de fabricação e as restrições da interface desenho-construção no projeto foram incorporados à formação e à sala de aula. Em certo sentido, a

Bauhaus foi a primeira escola com um programa de Design-Build do século XX (LONMAN, 2010).

Mais tarde, nos anos 60, um grande número de programas de design-build se iniciaram como reflexo de um choque de ideologias e em contraposição a um esteticismo historicista, protagonizado pelas belas artes, com projetos com enfoque na responsabilidade social (CANIRAZO, 2010). Desde 1967, *Yale Building Project* leva estudantes de primeiro ano de arquitetura a participar do processo de desenho e construção de edificações para comunidades locais. A iniciativa faz parte do programa de graduação na escola de arquitetura da *Yale University*, originado em meio a intenso debate sobre ativismo social nos anos 60 – este programa têm se mostrado eficiente na formação de arquitetos nos estados unidos desde então.

Nos anos 90, os programas de design-build se expandiram, provavelmente, em resposta à um ensino de arquitetura carregado de teoria e ao historicismo estilístico dos anos 80 (CANIRAZO, 2010), e esse movimento deu origem a alguns programas fundamentais no estabelecimento do design-build definitivamente como metodologia. Um exemplo é o *Rural Studio Program*, programa de design-build ligado à Universidade de Auburn, no Alabama, que oferece aos estudantes experiência prática na construção de casas e equipamentos comunitários a comunidades carentes através do design-build e ainda incorpora conceitos de reciclagem, reutilização e reuso na arquitetura e construção.

## **4.2. METODOLOGIA**

Atualmente, é possível encontrar programas educacionais baseados em prática e experiência construtiva em escolas de arquitetura e em centros independentes pelo mundo, não sendo, necessariamente, considerados como design-build. Apesar das variadas formas de aplicação, organização e metodologia é possível identificar alguns pontos chave na estrutura formal do processo do design-build como o processo como foco, o estudo em escalas por maquetes e ferramentas de desenho, o aprendizado no uso de ferramentas e tecnologias, a reflexão sobre o modo de fazer e o conceito de pensar com as mãos.

Podemos destacar também que a cada programa precede aspectos e intencionalidades e seu resultado pode variar em função de uma série de condicionantes como o objeto do processo, o nível experiência dos alunos, os prazos para realização do trabalho, o local do projeto ou até o orçamento da iniciativa. Sendo assim, os resultados obtidos por cada solução

ou iniciativa, considerando suas escalas, podem variar, mesmo que os processos internos pelo qual passam os alunos [e esse é um dos pontos mais importantes desta metodologia] sejam semelhantes. Em termos simples podemos dizer que os alunos passam por todas as etapas de uma construção real: análise do local, estudo preliminar, concepção e projeto, orçamento, planejamento da construção, técnicas construtivas, materiais, construção e avaliação *as-built*<sup>1</sup> tudo em um único processo imersivo e, na maioria dos casos, colaborativo, já que, em geral, cada programa ou curso possui um objeto de trabalho por turma ou grupo de alunos.

O design-build se estabeleceu como uma ferramenta de aprendizado alternativa onde o canteiro de obra e o atelier de desenho se complementam como parte do processo. O exercício de aprender fazendo com as próprias mãos introduz dimensões na concepção do design que fogem às restrições da simples representação bidimensional ou tridimensional do estudo e do projeto, transformando o ato de projetar em uma experiência mais eficiente e integral. O elemento construtivo incorporado ao processo de design e, ao mesmo tempo, em ambiente coletivo de colaboração, promove uma verdadeira transformação na concepção e no modo de se pensar, trazendo uma perspectiva humanizada, cidadã e eficaz no resultado final do objeto, seja ele a cidade, um espaço ou um objeto qualquer. Ao longo da descrição da experiência, objeto deste artigo, teremos a oportunidade de ver na prática os conceitos aqui apresentados.

## 5. ATELIERVIVO

O Ateliervivo nasceu a partir da inquietação de alguns arquitetos-cidadãos interessados em quebrar a fronteira do seu *modus operandi* profissional e proporcionar experiências de aprendizado de forma prática, aplicada e colaborativa. Após um encontro em janeiro de 2015, surgiram as ideias iniciais sobre planos de ação e, mesmo que de forma desinteressada, o encontro deu o ponto de partida para o Coletivo.

O Ateliervivo foi formado, inicialmente, por Mike Philips, Lula Marcondes e Natan Nigro.

Philips é arquiteto graduado pela universidade de Perth na Austrália, mesmo lugar onde desenvolveu sua dissertação de mestrado: *Working with Amateurs* em 2011. A pesquisa tratou dos processos de construção com amadores e soluções para sua eficiência, baseado em suas experiências na prática de design-build na Índia, Austrália e Estados Unidos.

Marcondes é arquiteto e artista plástico formado pela Universidade Federal de Pernambuco, sócio fundador do escritório O Norte – Oficina de Criação, onde desenvolveu o programa Brasil Studio (uma colaboração com a arquiteta Megan Walsh) além de ter trabalhado nos Estados Unidos com Michael Reynolds no programa *Earthship Bioteecture*.

Nigro é arquiteto graduado pela Universidade Católica de Pernambuco, até então atuando como colaborador na coordenação das atividades.

Com a primeira experiência de projeto realizada e tendo um resultado exitoso, juntaram-se ao coletivo Bruno Lima, Chico Rocha e Rachael Carter, além do O Norte, como instituição apoiadora.

A metodologia do design-build foi apresentada aos membros do coletivo como ferramenta de projetos e sua aplicação ocorreu de forma adaptativa e experimental. Os primeiros resultados apresentados, incluindo a experiência aqui descrita, mostraram que essa dinâmica funcionou bem e que a aplicabilidade do design-build nestas condições tinha uma boa expectativa de resultados positivos na formação dos estudantes. Apesar de nem todos os componentes terem tido oportunidade da experiência prática com esse tipo de metodologia de trabalho, a natureza do coletivo, sua forma de organização e as habilidades dos envolvidos se converteram em uma dinâmica de boa qualidade e equilibrada funcionalmente.

O amadurecimento rápido do trabalho desenvolvido pelo Ateliervivo contribuiu decisivamente para seu estabelecimento definitivo. A experiência inicial serviu de base para o fortalecimento dessa prática em Pernambuco, despertando a atenção da mídia local e o interesse das pessoas em busca de práticas *hands-on*. De junho de 2015 até hoje o Ateliervivo produziu três workshops de impacto, foi convidado a participar de três palestras e foi convidado para participar de workshops como facilitador em processos de prototipagem como o Workshop Internacional Urban Labs e o Workshop Internacional de Prototipagem Urbana, ambos desenvolvidos pelo INCITI/UFPE.

## **5.1. UMA EXPERIENCIA EM OLINDA**

A primeira experiência prática do Ateliervivo como um programa em *design-build* foi iniciada na cidade de Olinda em Junho de 2015 na Rua Bispo Coutinho de Baixo, com o workshop “Alto da Sé 2015”, por meio de uma intervenção que durou duas semanas com aplicação do conceito de urbanismo tático onde foram construídas pequenas intervenções urbanas. As problemáticas do lugar serviram de combustível para que os mais de 15

participantes se debruçassem sobre o local para encontrar soluções simples e rápidas de melhoria e ressignificação do aspecto do lugar pelos moradores. A experiência foi apresentada de forma estruturada em quatro tópicos de forma a contextualizar o relato com enfoques diferentes.

## **5.2. PREAMBULO**

Todo projeto de workshop, possui uma fase de pré-produção e não seria diferente com o Aterliervivo Design-Build 2015. As primeiras linhas para a organização do projeto foram traçadas em Janeiro de 2015, quando, em uma reunião em Olinda, as intenções sobre o projeto foram postas, tendo em vista que, até então não existia um coletivo formado mas sim um desejo compartilhado por todos os envolvidos. Cada um trouxe um pouco de suas expectativas pessoais e apresentou que habilidades poderiam contribuir para o coletivo e para o projeto em si. A partir do primeiro encontro e das primeiras interações, foram elencados alguns questionamentos acerca do que deveria englobar o projeto, qual a escala de trabalho seria viável e desejável para uma primeira experiência e qual local teria condições estruturais para a realização do mesmo.

O primeiro desenho do projeto começou a ser construído em uma sugestão de Lula Marcondes, recém empossado professor titular no curso de arquitetura e urbanismo da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), em uma colaboração em um curso de extensão desta faculdade de arquitetura. A proposta era a construção de um equipamento comunitário dentro do campus da universidade. O workshop teria uma infraestrutura de apoio adequada, orçamento financiado pela universidade e pela receita das inscrições; também tinha um objeto bem definido para construção - no caso, um gazebo na área de lazer da universidade - e um público específico: estudantes universitários das faculdades de arquitetura e engenharia da Unicap. Porém, depois de três meses de conversas, não foi possível organizar a documentação necessária para se firmar o convênio e decidiu-se provisoriamente deixar o plano para uma outra oportunidade.

Devido ao fator tempo, pois o prazo para a realização do projeto já estava no limite, foi decidido rever as prioridades e uma nova oportunidade foi vislumbrada. Lula, com sua experiência prévia de morar no Sítio Histórico de Olinda, propôs uma intervenção na Rua Bispo Coutinho de Baixo, uma rua de tráfego de pessoas e bicicleta com um pequeno

panorama de problemas urbanos comuns em cidades brasileiras: pichações, falta de iluminação, degradação, uso de drogas e com pessoas a utilizando como banheiro público.

### 5.3. RUA BISPO COUTINHO DE BAIXO

A rua fica em uma das regiões mais visitadas por turistas no Estado de Pernambuco, o Alto da Sé de Olinda. No entorno há residências, escolas, museu, igrejas, restaurantes, bares, ateliês e galerias de arte e até um estacionamento público dedicado a moradores e ao turismo. Durante o dia a rua possui considerável movimentação de turistas e moradores pois ela serve de atalho para quem deseja ir de uma região para outra do SHO fazendo ligação entre Bonfim, Carmo, Amparo e Amaro Branco. A noite, no entanto, ela é majoritariamente evitada por ser considerada escura e insegura, por ocorrerem assaltos e furtos a residências e também por ser frequentada por usuários de drogas.

Figura 01 – Mapa de Situação



Fonte: Acervo pessoal – Legenda: 01/Catedral da Sé de Olinda, 02/Praça da Sé de Olinda, 03/Museu de Arte Sacra de Pernambuco, 04/Escolas, 05/Terreiro de Pai Edu, 06/Estacionamento público e em destaque em vermelho a Rua Bispo Coutinho de Baixo.

Entre os problemas apontados por moradores, estão a utilização inapropriada da rua como banheiro público por transeuntes e trabalhadores que vivem do comércio informal na área da Sé, considerados mais antigos e persistentes e que geram constrangimento e insatisfação por moradores e por quem passa no local.

### 5.4. PROPOSTA DO WORKSHOP

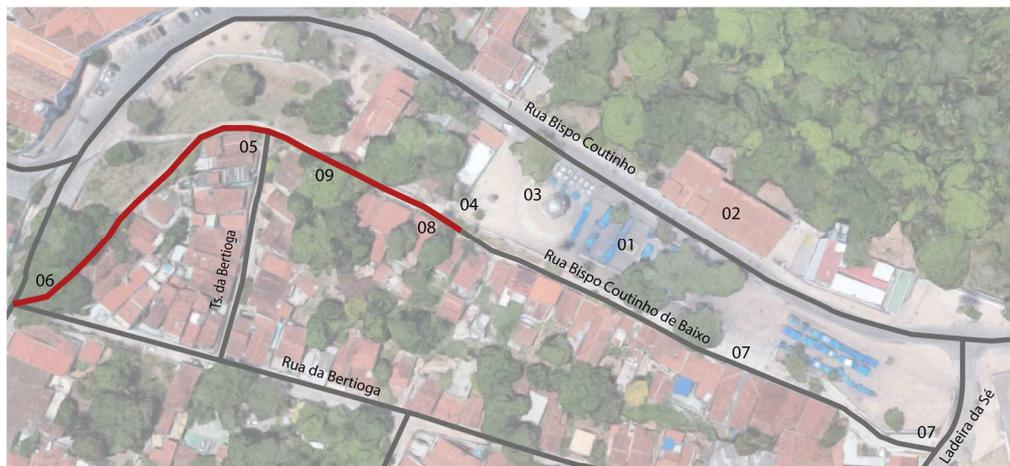
Tendo em vista a mudança de local do workshop e uma mudança de objeto de trabalho, houve a necessidade de reavaliar as condições de implementação da atividade. Com um público alvo incerto, financiamento exclusivamente pelas inscrições e ausência de uma instituição de apoio, foi necessário reavaliar o plano de ação de forma a englobar as novas condições: uma abordagem eficiente e relevante com uma intervenção impactante e duradoura em um espaço público com características muito específicas. O urbanismo tático foi o tema que melhor se enquadrava nestas condições: viabilidade de realização com orçamento baixo, projeto com enfoque comunitário e o espaço público como objeto de trabalho; por estas razões, foi selecionado para conceituar a iniciativa.

Em primeiro lugar, foram avaliadas as condições de se organizar um workshop com este formato no local, então a partir de duas visitas com intuito de:

- Constatar, através de levantamento fotográfico, os problemas que haviam sido identificados previamente e fazer o primeiro contato com os moradores locais para apresentar as intenções com o workshop
- Em um segundo momento, conversar com moradores sobre os possíveis locais de instalação da infraestrutura do workshop: ateliê de estudos e sala multiuso, oficina de marcenaria, oficina de serralharia, almoxarifado, refeitório e copa.

Depois de alguns diálogos, uma das moradoras cedeu sua casa para que fosse instalada toda a infraestrutura necessária, e outros moradores demonstraram interesse em participar do processo e apoiar com o que lhes fosse possível. A próxima tarefa foi delimitar o trecho de intervenção do workshop, de forma a dar condições de se ter liberdade de proposição e de ação, observando a existência de elementos espaciais que representassem desafios e potencialidades para o grupo e que, ao mesmo tempo, evitassem dispersão do objetivo do workshop.

Figura 02 – Mapa de Locação



Fonte: Acervo pessoal – Legenda: 01/Praça da Sé de Olinda, 02/Museu de Arte Sacra de Pernambuco, 03/Observatório da Sé, 04/Escadaria do Observatório, 05/Escadaria da Travessa da Bertioiga, 06/Acesso Ladeira da Misericórdia, 07/Acesso Ladeira da Sé, 08/Casa Sede do Workshop, 09/Escola Waldorf Infantil e em destaque em vermelho o trecho da rua delimitando a área de intervenção.

Com base nestes critérios, foi delimitado o trecho entre a Ladeira da misericórdia e a escadaria próxima ao Observatório da Sé, trecho com circulação de pessoas considerável, onde se localizava área crítica em relação à uso de drogas, uso inapropriado de banheiro público e falta de iluminação pública como problemas em potencial. Alguns dos aspectos levantados como potencialidade foram as escadarias do Observatório da Sé e Travessa da Bertioigas como espaços de ligação e acesso e o trecho de arborizado entre a Ladeira da Misericórdia e a Escadaria da Travessa da Bertioiga. Neste ponto, vale ressaltar que o questionamento sobre o limite de intervenção também foi levado para discussão com o grupo durante o processo de diagnóstico a fim de que se evitasse o efeito delimitador de uma decisão previamente tomada pela equipe de condução antes do processo - o que poderia se caracterizar como interferência direta sobre o resultado do processo.

#### **5.4.1. METODO ATELIERVIVO: PROGRAMAÇÃO E APLICAÇÃO**

O cronograma de atividade foi organizado em uma programação com um total de 80 horas distribuídas em duas semanas: de segunda à sexta das 9h às 13h e reinício das atividades de 14h às 18h, com parada para o almoço de 1h. Para promover uma experiência imersiva e mais intensa, já que um dos pontos mais importantes de todo o processo é justamente promover o trabalho em equipe, os horários de refeição foram feitos na sede do workshop, para que o grupo pudesse aproveitar o tempo de almoço interagindo em um momento de descontração. Cada dia se iniciou com uma conversa em roda para a leitura da

programação do dia e levantamento de dúvidas; ao final do dia havia uma nova roda para balanço de produção, alinhamento das equipes e debate sobre o processo.

A distribuição das atividades foi pensada dividindo o workshop em dois blocos de atividades, o primeiro durante a primeira semana com atividades de projeto e a segunda semana com as práticas *hands-on*. O primeiro bloco foi dividido entre: visita de reconhecimento; diagnóstico do lugar com base em uma análise SWOT; consulta à moradores; desenvolvimento de propostas; balanço, triagem e avaliação das propostas e apresentação aos moradores. O segundo bloco dividido em: Limpeza do canteiro de obras, Levantamento e compra de materiais, Construção[Avaliação, Adaptação e redesenho], Finalização e encerramento.

#### **5.4.2. INSCRIÇÃO, SELEÇÃO E DIVULGAÇÃO**

As inscrições foram feitas via e-mail, através de um questionário com solicitação de informações pessoais e dois questionamentos: “Quais são suas experiências prévias com práticas *hands-on* e que habilidades você possui que podem contribuir com o processo?”. A ideia foi ter um panorama do nível de capacitação do grupo para que os facilitadores se preparassem para um processo de condução sensível aos níveis de habilidade de cada participante e que todos pudessem desfrutar do processo como uma experiência enriquecedora.

Para viabilizar o projeto, foi cobrado uma taxa de R\$650,00 por participante, e toda a receita foi convertida na aquisição de material de desenho, ferramentas de trabalho, material de construção, custeio dos fretes e alimentação da equipe do projeto. Ao todo se inscreveram 17 pessoas com perfil majoritariamente de estudantes de arquitetura e urbanismo, com exceção de um estudante de artes plásticas; as idades variaram entre 18 e 42 anos. A divulgação do workshop se deu principalmente por meio digital através de redes sociais com postagens patrocinadas, mas também foram feitas algumas visitas à faculdades de arquitetura e urbanismo, além de cartazes terem sido distribuídos em locais públicos e de grande circulação de pessoas.

#### **5.5. O PROCESSO: DESIGN, BUILD, DESIGN, BUILD...**

As seguir, faz-se um relato simplificado do workshop de modo cronológico e com o objetivo de descrever as atividades no dia-a-dia da experiência e facilitar a compreensão da dinâmica da metodologia do design-build aplicada no espaço público e que tenha como tema o urbanismo tático. As intervenções feitas durante o workshop serão listadas e descritas no capítulo subsequente.

**5.5.1. DIA 01:** A manhã foi o momento de apresentação da equipe do projeto e do grupo de trabalho, condução de aquecimento corporal rápido e uma caminhada no trecho de intervenção para levantamento das primeiras impressões pelo grupo, com o mínimo de intervenção dos facilitadores (Ver Apêndice A: Figura 01). Após o almoço, foi iniciado o trabalho da análise SWOT, o grupo foi dividido em quatro equipes, cada uma responsável por um dos aspectos da análise. Após um rodízio cada grupo teve a oportunidade de levantar os pontos que consideravam pertinentes em casa aspecto e ao final do dia o resultado foi resumido na construção de um mapa com os pontos levantados (Ver Apêndice A: Figura 02).

**5.5.2. DIA 02:** Com a análise SWOT realizada, o Mastersplan foi construído e a intervenção como um todo foi batizada de Caminho do Bosque . Com base nestas informações as quatro áreas de intervenção identificadas no diagnóstico: Bosque Encantado, Largo da Amizade, Escola e Portal da Sé, foram definidas e as propostas foram aprofundadas (Ver Apêndice A: Figura 03). A tarde, a evolução dos estudos foram apresentadas a alguns moradores e suas próprias observações foram relatadas. Praticamente tudo que foi levantado como problemas no diagnóstico se espelhava nas queixas dos moradores. Durante a tarde, foi programada uma primeira atividade com desenhos rápidos e proposições de intervenção chamada Chuva de ideias.

**5.5.3. DIA 03:** Pela manhã foi programada uma nova caminhada na área de intervenção com o intuito de se fazer uma observação direcionada com base no diagnóstico e Masterplan. A ideia era despertar a compreensão dos aspectos específicos de cada lugar e seguir com o desenvolvimento das ideias para cada local de intervenção. A tarde o grupo foi dividido em quatro equipes, cada uma

responsável por uma área de intervenção para desenvolver os estudos iniciados no Segundo dia (Ver Apêndice A: Figura 04).

**5.5.4. DIA 04:** Pela manhã se deu continuidade à construção das propostas de intervenção, e o trabalho dos facilitadores foi conduzir o processo instigando os alunos a pensarem em suas soluções de forma rápida e eficaz, considerando: materiais, técnicas construtivas, tempo de construção, escala de intervenção e viabilidade financeira. Para a tarde, foi programada uma apresentação prévia das propostas de cada grupo de trabalho para todo o grupo e foi feito um balanço das propostas sobre problemas e potencialidades considerando sua construção (Ver Apêndice A: Figura 05).

**5.5.5. DIA 05:** O quinto e último dia da primeira etapa do workshop começou com o ajuste das propostas de intervenção, depois das considerações levantadas no final do quarto dia. No início da tarde as propostas, desenhos e maquetes foram finalizados e foi programada uma apresentação para os moradores (Ver Apêndice A: Figura 06 e 07). A partir da apresentação se seguiu debate de avaliação sobre eficácia e ou problemas sobre cada proposta como por exemplo a ideia de se instalar um mictório no trecho do Portal da Sé para melhorar o problema do mau cheiro no local, tendo em vista de que, na avaliação do grupo, seria difícil propor uma intervenção que fosse capaz de reverter o hábito das pessoas de fazerem necessidades no local.

**5.5.6. DIA 06:** O primeiro dia da segunda etapa do workshop, etapa de construção, foi planejado com três momentos: divisão das equipes de trabalho por intervenção, limpeza do canteiro de obras (Ver Apêndice A: Figura 08), levantamento de materiais e ferramentas necessárias para cada intervenção. Cada grupo teve a responsabilidade de idealizar seu processo construtivo planejando as etapas, levantando o material necessário e considerando o cronograma das tarefas e o tempo disponível para se chegar ao objetivo final.

**5.5.7. DIA 07:** O sétimo dia foi o primeiro com ação hands-on na prática, as equipes se dividiram em tarefas de pintura de paredes e pisos, trabalhos com serralharia,

compra de materiais e produção dos moldes para estêncil e ao final do dia avaliação da produção do dia e levantamento dos trabalhos para o próximo dia.

**5.5.8. DIA 08:** O oitavo dia de intervenção seguiu a programação de construção com serralharia, pintura e também reavaliação da intervenção do trecho da escola, de forma a se adequar a solução pensada ao tempo e materiais disponíveis (Ver Apêndice A: Figura 09). Foi feito um levantamento dos facilitadores sobre em que estágio estavam todas as intervenções e foi constatado que não seria possível finalizar tudo até o fim do décimo dia. Foi feita uma assembleia sobre a continuidade dos trabalhos por mais um dia, aprovada por unanimidade.

**5.5.9. DIA 09:** O trabalho seguiu com foco na intervenção do Bosque Encantado, onde foram produzidos totens com barrotes roliços pintados para marcação do percurso e no Portal da Sé, onde foram realizadas pintura nas paredes, grafismos com estêncil, instalação de uma calha para servir de mictório (Ver Apêndice A: Figura 10). A construção de um portal para a rua na entrada da ladeira da misericórdia também foi iniciada, além da construção de uma placa de sinalização para o Largo da Amizade.

**5.5.10. DIA 10:** No décimo dia os totens foram instalados ao longo do Bosque encantado, os últimos detalhes do Portal da Sé foram finalizados, a intervenção na escola foi finalizada com uma instalação artística com materiais reciclados, a escadaria do Largo da Amizade foi pintada com grafismos (Ver Apêndice A: Figura 11) e lixeiras foram instaladas ao longo de um pequeno trecho da rua, solicitação feita pelos moradores.

**5.5.11. DIA 11:** Ultimo dia de intervenção, foram construídos um banco e finalizada a construção da placa de sinalização para instalar na escadaria do Largo da Amizade (Ver Apêndice A: Figura 12). Também ficou para o ultimo dia a instalação do portal e dos dois últimos totens do caminho do bosque.

## **6. RESULTADO DAS INTERVENÇÕES**

As intervenções que resultaram do workshop, foram construídas a partir de princípios de design colaborativo, abordagem sistêmica da realidade local, do olhar dos moradores e da avaliação exaustiva do lugar, aspectos que podem ser encontrados na metodologia do design-build e no urbanismo tático. Estas intervenções serão descritas sucintamente a seguir com o objetivo de exemplificar como soluções tão simples e rápidas podem ser eficazes na transformações do espaço público e, conseqüentemente, na melhoria da qualidade de vida dos moradores.

### **6.1. BOSQUE ENCANTADO**

Este trecho da rua possui características de uma trilha pela presença intensa de vegetação arbórea e se encontrar ao longo de uma encosta coberta por vegetação, elementos que promovem distanciamento físico em relação à movimentação da área turística da Sé de Olinda. A ideia das intervenções nesta área foi de promover o caráter de passagem por meio de totens que marcariam o trecho da rua além da instalação de um portal no início da “trilha” na Ladeira da Misericórdia. Esse trecho é bastante utilizado por moradores como atalho em direção à Praça da Sé (Ver Apêndice A: Figura 13).

### **6.2. LARGO DA AMIZADE**

O Largo da Amizade é uma área que envolve a escadaria da travessa da Bertioga e o trecho da própria travessa - o nome foi dado devido ao hábito dos moradores de se sentarem à frente de suas casas diariamente para conversar e ver o movimento da Rua. Foi observado que alguns moradores vendem produtos em casa para a complementação de suas rendas então a intervenção no local se concentrou na construção e instalação de uma placa de sinalização, pintura da escadaria com grafismos urbanos e a instalação de um banco (Ver Apêndice A: Figura 14).

### **6.3. CAMINHO DA ESCOLA**

A intervenção artística no trecho da Escola Waldorf, tratou de provocar uma mudança nos aspectos negativos que foram identificados no diagnóstico. O trecho da rua é o mais frequentado por usuários de drogas e assaltantes por se tratar de um ponto distante dos olhos e

ouvidos do movimento da área da Sé de Olinda, além de ficar situado justamente na entrada da escola. Para tanto, foram instaladas luminárias, lixeiras, foi feita uma instalação artística em frente à escola e o piso foi pintado com cores vibrantes (Ver Apêndice A: Figura 15).

#### **6.4. PORTAL DA SE**

A área da escadaria do Observatório, batizada de Portal da Sé, é um pequeno largo no trecho mais central da rua, possui áreas ajardinadas, piso pavimentado e drenagem, porém a iluminação é precária e por possuir uma área coberta se tornou o abrigo ideal para quem busca aliviar necessidades fisiológicas. Como a área da Sé é bastante movimentada de turistas os trabalhadores informais são igualmente numerosos e, com a falta de um banheiro público gratuito, a situação pode ser considerada de difícil complexidade para se resolver. Para melhora o aspecto do espaço as paredes foram pintadas e foram feitos grafismos em alguns trechos, uma calha foi instalada no local com maior incidência de pessoas urinando, lixeiras também foram instaladas e uma instalação artística com materiais reciclados foi feita em duas das paredes chamando atenção para as pessoas que urinam no local (Ver Apêndice A: Figura 16).

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada neste artigo demonstra em grande medida o potencial transformador que o urbanismo tático e o design-build têm quando partilham do mesmo objetivo na mudança de paradigma no planejamento das cidades, juntas, elas enriquecem o debate sobre soluções rápidas e eficazes para o espaço público e ao mesmo tempo promovem a identidade local.

Com a intervenção na Rua Bispo Coutinho de Baixo, foi possível perceber que quando a população é chamada à responsabilidade de participar desse processo, como ressaltou Lydon em sua publicação *Tactical Urbanism: Short Term Action - Long Term Change*, ela é enriquecida com maior garantia de um retorno positivo e duradouro. Metodologias que levam em conta as realidades locais e que trazem as pessoas para participar do processo, podem trazer resultados mais próximos das necessidades das pessoas na cidade, e conseqüentemente, um espaço público mais humano.

Uma outra observação pertinente com este relato é a importância de experiências como essas na formação de arquitetos e urbanistas, onde conceitos e soluções estudados podem ser experienciados na prática em diversos níveis de interpretação. Poder passar pelo processo consultivo, análise, estudo e construção de um objeto promove um olhar mais amplo sobre seu papel perante a sociedade, principalmente sobre a construção de espaços que atendam às demandas da sociedade de forma mais democrática e integral possível.

Finalmente, a ideia de que tipo de espaço público nós desejamos em nossas cidades deve estar obrigatoriamente associada ao nosso modo de vida, nossa teia de relações sociais, nossas tecnologias e nossos valores éticos e estéticos. O planejamento urbano não pode mais se concentrar exclusivamente nas operações urbanas de grande escala, sem que se considere as realidades locais ao qual essas mudanças podem ser prejudiciais. A busca por espaços públicos de qualidade na cidade, deve passar por estratégias de ação que alimentem as transformações em menor escala e com a participação social como elemento indutor das mudanças.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Contagem Populacional. Brasília. Acesso em: Fev/2017. Disponível em: <<http://cidades.ibge.gov.br/xtras/perfil.php?codmun=260960>>.

CONTEÚDO aberto. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Acesso em: Fev/2017. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Regi%C3%A3o\\_Metropolitana\\_do\\_Recife](https://pt.wikipedia.org/wiki/Regi%C3%A3o_Metropolitana_do_Recife)>.

SANTOS, Raphael David dos. Espaço urbano contemporâneo:. As recentes transformações no espaço público e suas conseqüentes implicações para uma crítica aos conceitos tradicionais do urbano. São Paulo, Vitruvius - *Arquitextos*, Dez/2004. Acesso em: Fev/2017 Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/05.055/519>>.

ARENDT, Hannah. A Condição Humana. 10.ed. São Paulo: Editora Forence Universitária, 2007.

RAMIRÉZ K. Patrícia, El Espacio público: ciudad y ciudadanía. De los conceptos a los problemas de la vida pública local. Revista Enfoques: Ciencia Política y Administración Pública, 2007. Acesso em: Fev/2017 Disponível em: <<http://www.redalyc.org/pdf/960/96000704.pdf>>

LYNCH, Kevin. A imagem da cidade. 3.ed. São Paulo Editora Martins Fontes, 2011.

MACEDO, A. F.; ALMEIDA, A. M. O espaço público frente ao urbanismo tático: o caso das Praias do Capibaribe. 2015.

LAMAS, J. M. R.G. Morfologia urbana e desenho da cidade. 5.ed Fundação Calouste Gulbenkian e Junta Nacional de Investigação Científica e Tecnológica, 2010.

LYDON, M. Tactical Urbanism 1: Short-term Action for Long-term Change. 1.ed. Streets Plans, 2011. Acesso em: Fev/2017 Disponível em: <<http://bettercities.net/sites/default/files/Tactical%20Urbanism%20Final.pdf>>

FREIRE, J. Urbanismo emergente: ciudad, tecnologia e innovacin social. Acesso em: Fev/2017. Disponível em: <<http://nomada.blogs.com/jfreire/2010/03/urbanismo-emergente-ciudad-tecnologa-e-innovacin-social.html>>

CARPENTER. William, - Learning by Building: Design and Construction in Architectural Education, 1997. Acesso em: Jan/2017. Disponível em: <[https://www.engr.psu.edu/ae/cic/publications/TechReports/TR\\_038\\_Konchar\\_Comparison\\_of\\_US\\_Proj\\_Del\\_Systems.pdf](https://www.engr.psu.edu/ae/cic/publications/TechReports/TR_038_Konchar_Comparison_of_US_Proj_Del_Systems.pdf)>

Design-build in Architectural Education: Motivations, Practices, Challenges, Successes and Failures. Vincent B. Canirazo, International Journal of Architectural, 2012. Acesso em Dez/2016. Disponível em: <http://www.archnet-ijar.net/index.php/IJAR/article/viewFile/113/121>

BARBOSA, T. R. C. G.; CARVALHO, M. L.; SOARES, J.B. Implementação de política pública: uma abordagem teórica e crítica. 2010. Acesso em: Jan/2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/97020/IMPLEMENTA%C3%87%C3%83O%20DE%20POL%C3%8DTICA%20P%C3%9ABLICA%20UMA%20ABORDAGE%20TE%C3%93RICA%20E%20CR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>

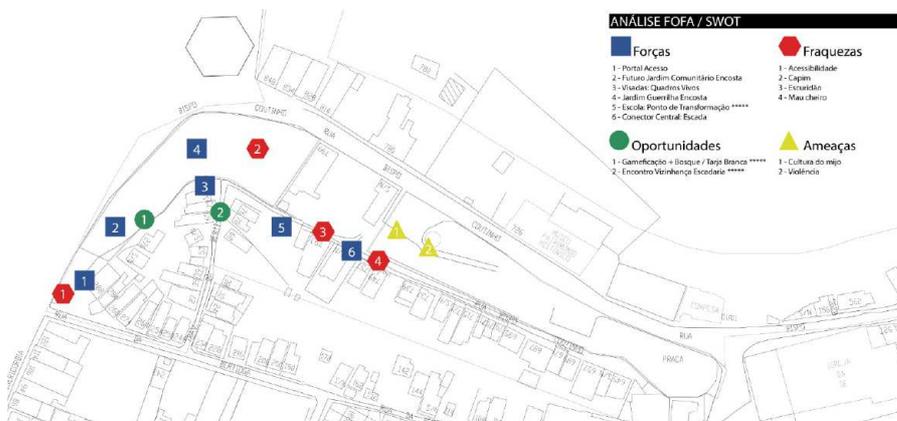
## APÊNDICE A

Figura 01: Caminhada na rua com o grupo



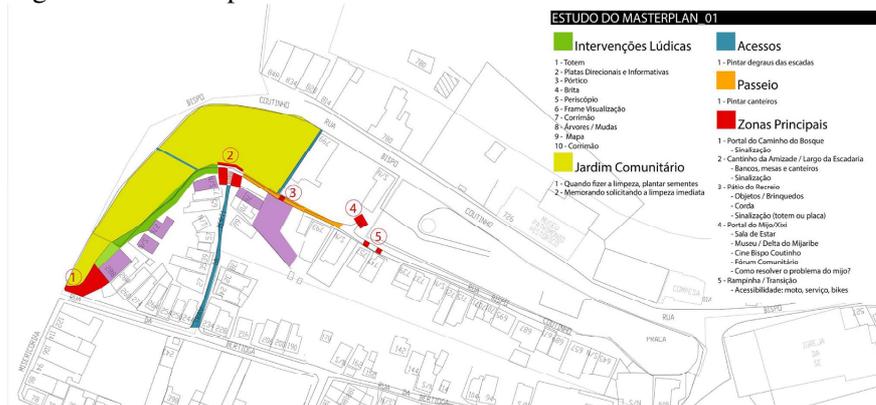
Fonte: Acervo Ateliervivo

Figura 02: Mapa de Análise SWOT/Diagnóstico



Fonte: Acervo Ateliervivo

Figura 03: Masterplan



Fonte: Acervo Ateliervivo

Figura 04: Chuva de Ideias



Fonte: Acervo Ateliervivo

Figura 05: Apresentação de intervenções



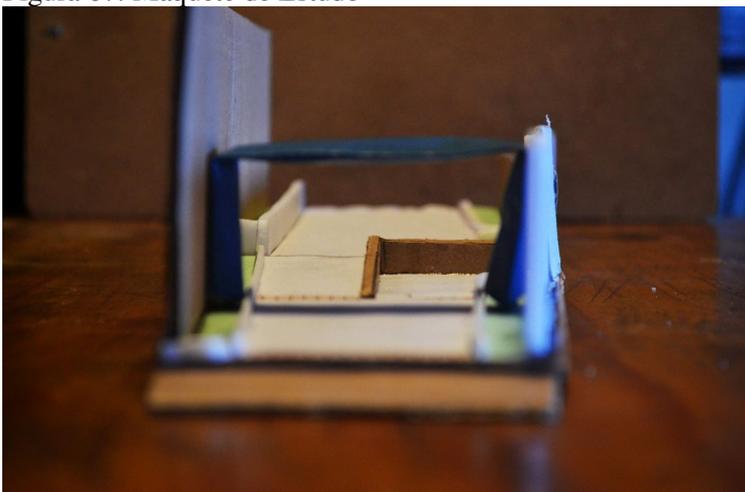
Fonte: Acervo Ateliervivo

Figura 06: Moradores acompanhando o workshop



Fonte: Acervo Ateliervivo

Figura 07: Maquete de Estudo



Fonte: Acervo Ateliervivo

Figura 08: Sexto dia do Workshop – Início da etapa prática com limpeza dos locais de intervenção



Fonte: Acervo Ateliervivo

Figura 09: Pintura do piso no trecho da escola



Fonte: Acervo Ateliervivo

Figura 10: Produção dos totens



Fonte: Acervo Ateliervivo

Figura 11: Pintura da Escadaria do Largo da Amizade



Fonte: Acervo Ateliervivo

Figura 12: Placa de Sinalização do Largo da Amizade



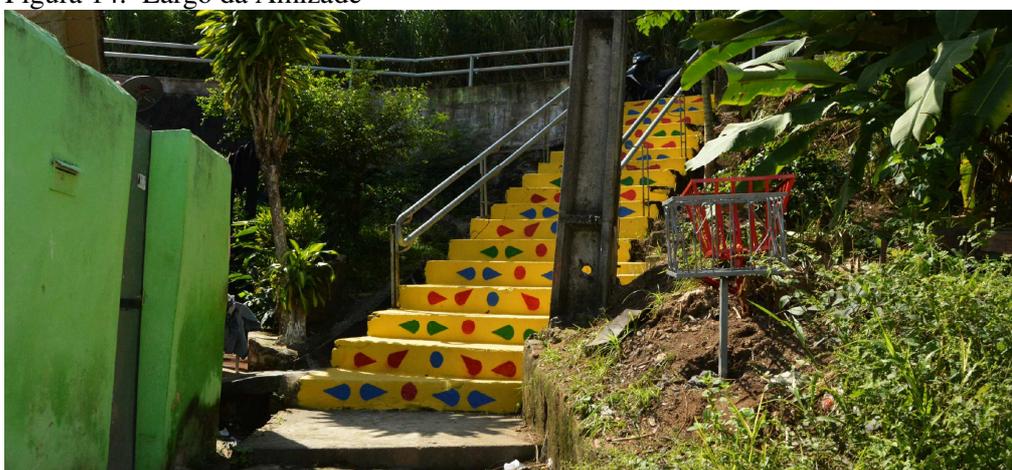
Fonte: Acervo Ateliervivo

Figura 13: Intervenção no Bosque Encantado



Fonte: Acervo Ateliervivo

Figura 14: Largo da Amizade



Fonte: Acervo Ateliervivo

Figura 15: Caminho da Escola



Fonte: Acervo Ateliervivo

Figura 16: Portal da Sé



Fonte: Acervo Ateliervivo