



**18º ERGODESIGN
& USIHC 2022**

Revisitando o projetar: o design participativo como interlocutor no processo

Revisiting the Project: participatory design as an interlocutor in the process.

Laura Gouvêa; Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro; PUC-Rio
Claudia Mont'Alvão; Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro; PUC-Rio

Resumo

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

Palavras-chave: ergodesign; design participativo; planejamento urbano; sociedade.

Abstract

Public spaces for coexistence are part of the program of several development projects in contemporary cities because they are fundamental elements in terms of promoting quality of life in a society. However, the objective when defining the program of an urban renewal is not always the citizen's well-being, especially when dealing with cities that face governmental difficulties, as is the case of Rio de Janeiro. The present article intends, therefore, to raise questions about intentions and expectations established during the development process of urban projects, in the light of authors whose work is based on criticisms that touch on the subject addressed, with the aim of highlighting the possible contributions of participatory design in this process. It is worth pointing out that working with interdisciplinarity is fundamental when the proposal is to understand complex systems such as cities, societies and their respective relationships.

Keywords: ergodesign; participatory design; urban planning; society.



1. Introdução

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

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

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

Então, quais seriam os saberes que envolvem um projeto urbano? E o que é o saber do projeto? Qual a sua origem? Inicialmente, não é difícil imaginarmos que os interesses do governo, estabelecidos em sua maioria a partir do capital, são os grandes geradores de demandas de novos projetos urbanos. Tampouco é difícil pensarmos que estas demandas também se dão através de necessidades que surgem dentro de um coletivo (ou que são criadas, projetadas). O espaço urbano está, portanto, entre o Estado e a Sociedade, e é o seu planejamento - projeto, execução e manutenção - que, talvez, possa vir a aproximar esferas que atualmente caminham em direções quase sempre opostas.

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



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

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

2. O projetar

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

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

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



É importante, nesse momento, pontuar que qualquer atitude projetual se dá através do desejo, individual e intransferível, do sujeito¹ projetista. Segundo o designer e professor Gustavo Amarante Bomfim (2014, pg. 41), “é necessário lembrar que o conhecimento não é neutro - ele toma partido, faz opções. O conhecimento não é igualmente isento - demanda ética e sua ação prática, a política”. Ou seja, o projeto é um ato político, e é fundamental haver esta consciência pelos seus respectivos desenvolvedores. Logo, no ato de projetar cidades, está inevitavelmente inserido o ato de definir e direcionar como o cidadão irá vivenciar o espaço, como ele irá habitar.

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

É evidente que essa ideia de controle sobre o modo de cada indivíduo se relacionar com o ambiente construído está presente muito mais no pensamento do projetista do que em sua aplicação prática, visto que é impossível projetarmos qualquer experiência, pois ela se dá através da subjetividade². Entretanto, em outra escala, modificações urbanas são sim transformadoras e influenciadoras do seu respectivo coletivo, além de serem muitas vezes irreversíveis ou dificilmente reparáveis.

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

¹ Para Kant, sujeito é o *eu penso* da consciência ou autoconsciência que determina e condiciona toda atividade cognoscitiva: “Em todos os juízos sou sempre o sujeito determinante da relação que constitui o juízo”. “Para o eu, para o ele ou para aquilo (a coisa) que pensa, a representação é apenas de sujeito transcendental dos pensamentos, que só é conhecido através dos pensamentos que são seus predicados e dos quais, à parte estes, não podemos ter o menor conceito” (Crít. R. Pura. Dial. transcendental. II, cap. 1). (ABBAGNANO, 2007, pg. 930)

² Caráter do que é subjetivo no sentido de ser aparente, ilusório ou falível. Nesse sentido, Hegel situava na esfera da subjetividade o *dever-ser* em geral, bem como os interesses e as metas do indivíduo. Dizia: “Uma vez que o conteúdo dos interesses e das metas está presente apenas na esfera unilateral do subjetivo, e que a unilateralidade é um limite, essa falta manifesta-se ao mesmo tempo como inquietação, como dor, como algo negativo”. (ABBAGNANO, 2007, pg. 922)



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

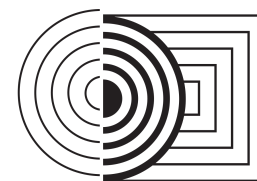
Quando falamos de projetos de espaços públicos de convívio, como por exemplo de uma praça, cada decisão de projeto implica na definição de quem irá utilizar aquele espaço e de que forma. A constante discussão sobre colocar grades ou não no entorno desses espaços é um exemplo de como o projeto pode exercer controle sob o ir e vir do cidadão. Ora, se a praça é um espaço público inserido na cidade, que existe para promover o convívio, e se a cidade é de “todos”, quem tem o direito de limitar o seu uso? Segundo Lefebvre (2011, pg. 134), “o direito à cidade se manifesta como forma superior dos direitos: direito à liberdade, à individualização na socialização, ao habitat e ao habitar”. Entretanto, diante da realidade brasileira, onde há a privação de tantos direitos fundamentais, o direito a cidade se torna apenas mais um, ainda que seja de extrema importância.

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

3. A escuta no processo de projeto

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

Tudo indica que é a civilização científico-técnica que elabora, sob medida, as condições “ideais” de nossa existência. O esforço do homem reduz-se a uma tentativa de adaptação a essas condições. Nesse sentido, o termo “humanismo” passa a significar a instauração de um reino de felicidades anunciado e programado pelos tecnocratas. Neste reino, o homem estaria desembaraçado



deste enfadonho trabalho de pensar. Trata-se de um reino que corresponde a este tipo de sociedade sem vida, de que fala Bachelard, onde o homem é livre para fazer tudo, embora nada tenha para fazer; onde ele é livre para pensar, muito embora nada mais encontre para pensar. A ciência pensará por ele, saberá em seu lugar. (JAPIASSU, 1991, pg. 129)

Todavia, é necessário seguirmos adiante na direção que acreditamos ser a ideal. Ainda que, de forma conceitual, podemos dizer que o projeto urbano tem como “cliente” a sociedade. Logo, antes de qualquer proposta começar a ser desenhada, metodologicamente, o cidadão deveria ser escutado, pois é através desta interlocução que o especialista poderá desenvolver um programa a ser seguido. O Processo de Design³ é por definição, interdisciplinar e focado no usuário (cidadão), e por isso, é de grande contribuição na construção de um planejamento urbano, principalmente durante esse momento que precede o projeto em si, onde se dá a compreensão por parte do projetista sob o que virá a ser produzido, é onde se dá a escuta.

Ainda que muitas vezes mais voltada para ambientes fechados do que abertos, as pesquisas envolvendo a Ergonomia de Ambientes Construídos e suas respectivas metodologias possuem em sua maioria, não só o foco no usuário, mas também a valorização da sua fala, da sua participação. Talvez por serem ambientes mais complexos, os espaços públicos não aparecem tanto como cenários de pesquisas; e talvez as metodologias existentes envolvendo projetos participativos ainda não estejam dimensionadas para situações também mais complexas. Segundo Águas (2012, pg. 68), o designer ainda teme a influência de não especialistas sobre o seu trabalho, e certamente, arquitetos, urbanistas e ergonomistas também. Segundo Villarouco (2011, pg. 45), embora a EAC venha contribuindo no sentido de promover abordagens às questões de adaptabilidade dos ambientes às necessidades dos indivíduos, ainda há um longo caminho em direção a consolidação de seus conceitos e metodologias.

A participação da população nas decisões que envolvem reformulações urbanas, aparentemente, faria toda a diferença tanto no processo de desenvolvimento projetual quanto nos resultados após a sua implementação. No entanto, sabemos que a representação política do cidadão, quando falamos de cidades como o Rio de Janeiro, é de fato quase nula. A sociedade carioca - a brasileira como um todo - é fragilizada ao extremo, o que torna a tentativa de aproximação entre governo e indivíduo quase uma utopia.

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

³ De forma geral, a ideia de processo de design, de configuração do ambiente objetual humano (Löbach, 2001), engloba diferentes especialidades de criação, como arquitetura, decoração, estilismo, comunicação visual, paisagismo, urbanismo, planejamento territorial e ambiental e também o design industrial. (MATIAS, 2014, pg. 30)



Diante desse cenário, onde necessidades fundamentais como saúde, educação e saneamento não são supridas pelo Estado, os cariocas acabam limitados quanto aos seus direitos e anseios. Como perguntar a essa população quais as suas preferências sobre algo que nunca lhes foi dado? Afinal, as “praças” das regiões menos abastadas da cidade são, muitas vezes, terrenos abandonados (e, muitas vezes, de propriedade privada). Então, como viabilizar o projeto participativo neste contexto? Ele funciona? Como coletar informações e entender as necessidades de um coletivo que se encontra diante de problemas estruturais?

4. O afeto pelo lugar público

Inicialmente, é importante destacar a ideia de que o indivíduo precisa estar afetivamente envolvido com um determinado objeto, no caso, a cidade, para preocupar-se. Ao focarmos no Rio de Janeiro, nos deparamos com um certo embate quanto ao amor dos cariocas pela urbe. Por um lado, ainda que com muitas insatisfações, o carioca se orgulha desse título. Por outro, mesmo que se tente, está cada vez mais difícil gostar e aceitar que ele pertence e contribui para essa cidade que dia a dia se torna mais inóspita. O orgulho talvez apareça sobre a Praia de Copacabana, sobre o Corcovado ou sobre o Pão de Açúcar; mas é evidente que esses lugares representam uma imagem marqueteira da cidade, pautada no lucro e na alienação. A fotografia real do Rio está estampada diariamente nos jornais, ilustrando a criminalidade.

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

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

Finalmente é preciso recordar que a visão do designer sobre a figura do artefato que cria é distinta daquela que o usuário terá. O designer deteve-se durante



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

De todo modo, vale pontuar que nem o cidadão (cliente ideal), nem o Estado (cliente real), e nem todos os especialistas envolvidos no projeto detêm o saber sobre qual será o real uso daquele espaço projetado. O acontecimento é imprevisível.

5. O Design como interlocutor

Pode parecer, em alguns momentos, distante pensarmos o Design como um canal de diálogo entre partes integrantes de um plano. Por ser encarado quase sempre como um processo criativo, o que é um fato, o mesmo acaba sendo limitado. Ainda que criativo, o Design é sistemático e, por isso, é uma atividade capaz de organizar ideias, de administrar, de gerir. Ou seja, ele é um processo de gestão, que tem por finalidade organizar diversas atividades e traçar um plano estratégico. E é esse o ponto chave que o coloca como centralizador de todas as atividades que envolvem um projeto de reformulação urbana. Além disso, ele se difere de qualquer atividade administrativa pelo seu caráter criativo, inovador e pautado no princípio da ética social e ambiental.

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

Segundo Sanders e Stappers (2008, p. 7), a prática da criatividade coletiva no design existe há quase 40 anos, sob o nome de Design Participativo. Grande parte da atividade no design participativo (terminologia usada até o que hoje é chamado de co-criação/co-design) vem acontecendo na Europa. Projetos de pesquisa sobre a participação do usuário no desenvolvimento de sistemas datam da década de 1970.

Dentro dessa paisagem, na área de design participativo, as noções de cocriação e co-design vêm crescendo. Os termos co-design e co-criação são hoje muitas vezes confusos e/ou tratados sinônimos uns com os outros. As opiniões sobre quem deve estar envolvido nesses atos coletivos de criatividade, quando e em que papel variam amplamente. Os dicionários online ainda não possuem



entradas para co-criação, cocriação, co-design ou codesign. Wikipedia, a enciclopédia on-line, tem apenas entradas preliminares sobre co-criação e co-design. (SANDERS, STAPPERS, 2008, p. 6, traduzido pela autora)

Os autores seguem explicando que a cocriação seria qualquer atividade coletiva envolvendo criatividade e que o co-design seria essa atividade coletiva de criatividade aplicada a um processo de design. Logo, o co-design seria uma instância da co-criação, podendo se referir à criatividade tanto de designers quanto de pessoas não treinadas em design trabalhando juntas no processo de desenvolvimento de design.

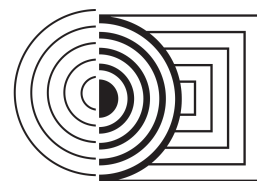
O Design Participativo permite que as pessoas não só colaborem expondo suas demandas como também participem ativamente das tomadas de decisão do início ao fim do projeto, produzindo maior engajamento da população e aumentando o sentimento de pertencimento, essencial ao cotidiano.

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

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

6. Considerações finais

O trabalho apontou alguns questionamentos focados em problemas das cidades contemporâneas, propôs uma análise crítica sobre o processo projetual e sobre aspectos que influenciaram o urbanismo nas últimas décadas. Em seguida, se aprofundou no ato de projetar, na incontrolável interferência do projetista e, conseqüentemente, no projeto como sendo um ato político. Pontuou a importância da gestão e do projeto participativos, ressaltando a dificuldade em sua aplicabilidade. Abordou a influência da afetividade dos cidadãos com o espaço público e a sua relação com o sentimento de pertencimento. Por fim, apresentou o Design como uma ferramenta de interlocução, capaz de integrar as diversas disciplinas que compõem o planejamento urbano.

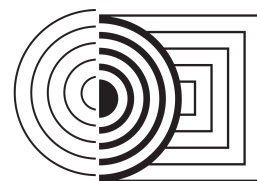


Teve como objetivo aprofundar alguns questionamentos sobre as intenções e expectativas estabelecidas durante o desenvolvimento de Projetos Urbanos. Apresentou o Design Participativo como uma ferramenta com grande potencial de conexão e de contribuição para o processo e questionou a falta de projetos no segmento da EAC envolvendo ambientes mais complexos como os espaços urbanos por exemplo. Será que as metodologias utilizadas nas pesquisas envolvendo ambientes simples seriam bem-sucedidas em ambientes complexos? Será que elas estão suficientemente desenvolvidas para atender às questões que permeiam o planejamento urbano de grandes cidades? E será que o Design Participativo é de fato a saída para a produção de projetos mais politizados?

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

Todo esforço se coloca em prol da produção de mais espaços públicos democráticos, inclusivos e capazes de promover a integração e a liberdade de expressão. Que sejam espaços de apropriação pública de qualquer coletivo.

Enquanto prática social [...] o urbanismo já superou o estágio inicial, o do confronto e da comunicação entre os experts, o da reunião das análises parcelares, em suma aquilo que se chama de interdisciplinar. Ou o urbanista se inspira na prática de conhecimentos parciais que ele aplica ou então ele põe em ação hipóteses ou projetos ao nível de uma realidade global. [...] Portanto, trata-se efetivamente de um exame crítico da atividade denominada "urbanismo" e não de acreditar na palavra dos urbanistas, nem de admitir, sem contestação, os efeitos de suas proposições e decisões. Em particular, as defasagens e distorções entre prática e teoria (ideologia), entre conhecimentos parciais e resultados, passam para o primeiro plano em lugar de se dissimularem. A interrogação sobre o uso e os usuários passa ao mesmo tempo para o primeiro plano. (LEFEBVRE, 2011, pg. 45)



Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da PUC-Rio e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

7. Referências Bibliográficas

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ÁGUAS, S. **Do design ao co-design: uma oportunidade de design participativo na transformação do espaço público**. Barcelona: W@terfront, 2012, n.22, p.57-70.

ARGAN, G. C. A história na metodologia do projeto. Revista Caramelo, no.6. São Paulo: FAU/USP, 1992.

BINS ELY, V. Ergonomia + Arquitetura: buscando um melhor desempenho do ambiente físico. **Anais do 3º Ergodesign – 3º Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Tecnologia: Produtos, Programas, Informação, Ambiente Construído**. Rio de Janeiro: LEUI/PUC-Rio, 2003.

BOMFIM, G. A. **Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação**. In: COUTO, R.M, FARBIAS, J., NOVAES, L. **Gustavo Amarante Bomfim: Uma Coletânea**. Rio de Janeiro, Rio Books, 2014.

JAPIASSU, H. **Introdução ao Pensamento Epistemológico**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1991

LEFEBVRE, H. **O direito a cidade**. (5ª ed.). São Paulo: Centauro Editora, 2011.

MATIAS, I. **Muito além de uma “Bauhaus Soviética”: o legado de Vkhutemas/Vkhutein (1920-1930)**. Caderno cemarx, no 7 – 2014 39.

MONT’ALV.O, Cláudia. **Ergonomia do Ambiente Construído e o conceito de Valor Público: o foco está no cidadão**. p. 3-4. In: Anais do VIII Encontro Nacional de Ergonomia do Ambiente Construído e do IX Seminário Brasileiro de Acessibilidade Integral. São Paulo: Blucher, 2020.

MORAES, A. (Org.). **Ergodesign do ambiente construído e habitado**. Rio de Janeiro: iUsEr. 2004.

SANDERS, Elizabeth B.N; STAPPERS, Pieter Jan. **Co-creation and the new landscapes of design**. Delft; Taylor & Francis Group, Codesign Journal. Vol.4 No 1. March, p. 5-18, 2008.

VILLAROUCO, V. Tratando de ambientes ergonomicamente adequados: seriam ergoambientes? In: MONT’ALVÃO, C. & VILLAROUCO, V. **Um novo olhar para o projeto: a ergonomia no ambiente construído**. Rio de Janeiro: Faperj, 2AB, 2011, p. 25-46.