



CO LAB CIDADE'



signs of the island being brought

be
ough
orld
ty's
r'.
ag
orn
ck-
he
if
s,
ity
ars
es
illy,
k
of
ould



*Esta publicação foi fabricada a partir das experiências do projeto **COLAB Cidade**, realizado em novembro e dezembro de 2021, numa parceria entre Instituto Bacia, Sobreurbana, Coletivo Centopeia e Vulgo Arquitetura e com o patrocínio do Conselho de Arquitetura e Urbanismo de Goiás (CAU-GO).*



ÍNDICE

CLIQUE NAS SEÇÕES
PARA ACESSAR

INTRODUÇÃO

CONVERSAS COLAB

WORKSHOP

SHOWCASE

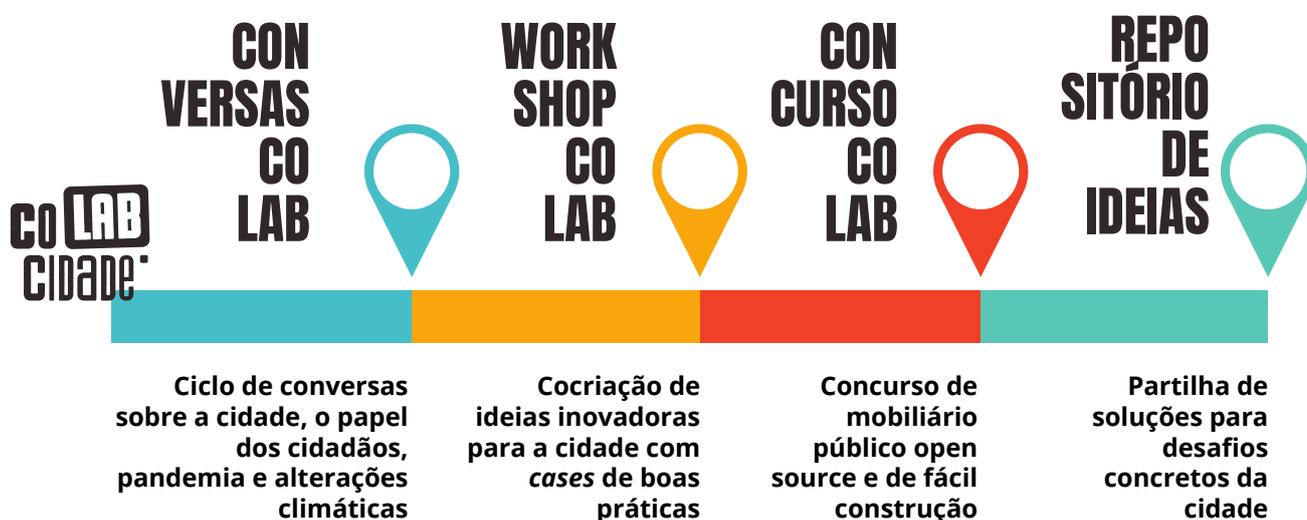
CONCURSO

AGRADECIMENTOS

INTRODUÇÃO

A atual crise sanitária, assim como o desafio das mudanças climáticas, são urgências e também oportunidades para reunirmos inteligência coletiva e solidariedade para imaginar, testar e partilhar idéias que melhorem nossas cidades, nosso ambiente de vivência e de convívio.

COLAB Cidade é um projeto colaborativo que propõe a reflexão, geração de ideias e partilha de soluções voltadas aos desafios da cidade contemporânea, com a pandemia a fazer parte do nosso cotidiano. Em formato online, o projeto propôs um ciclo de **CONVERSAS COLAB** sobre a cidade e o espaço público, o papel dos cidadãos e os desafios atuais no contexto da pandemia, das alterações climáticas e dos ODS; o **WORKSHOP COLAB** para cocriar ideias para a cidade com showcase de boas práticas do Brasil e do mundo; o **CONCURSO COLAB Cidade**, para projetos de mobiliário público open source e de fácil construção. Tudo isso integra o **REPOSITÓRIO DE IDEIAS COLAB Cidade**.



CONCEITO

Cidade Colaborativa, Cidade Laboratório. Uma cidade inteligente sabe gerir os seus recursos de forma eficiente e sustentável, proporcionando melhor qualidade de vida a todos. Enquanto laboratório de inovação social, a cidade está em constante transformação num processo em que todos, ativa ou passivamente, participamos. A colaboração, participação e partilha de conhecimentos em rede, fomentam uma inteligência coletiva produzida e apropriável por todos. COLAB Cidade desafia a co-criação e partilha de soluções para construir um repositório de boas ideias que alimentem essa inteligência coletiva.

Este e-book documenta as discussões e atividades do projeto, incluindo o ciclo de conversas, as ferramentas usadas no workshop e os projetos open source submetidos a concurso. O objetivo é inspirar e apoiar comunidades e organizações a empreenderem melhoramentos de forma autônoma em seus territórios.



VOLTAR PARA
O ÍNDICE

CONVERSAS COLAB

Ciclo de conversas sobre a cidade e o espaço público, o papel dos cidadãos e os desafios atuais, no contexto da pandemia, das alterações climáticas e dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.



CONVERSA COLAB #1

Espaço Público, Crise Sanitária e Isolamento Social Adriana Bernardi conversa com Barão di Sarno e Maria Ester de Sousa

Com a pandemia vivida a partir de 2020, o espaço público ganhou uma importância ainda maior enquanto espaço privilegiado para o convívio, em segurança. Em todo o mundo, espaços públicos foram reconfigurados para privilegiar a mobilidade lenta, receberem atividades antes realizadas em espaços fechados, apoiarem ações de solidariedade e atividades de auto-cuidado. Nessa reconfiguração, a população de rua foi retirada de alguns lugares em ações de higienização para o conforto da classe média; noutros, ela cresceu devido à crise econômica. Para muitas atividades, que não puderam ser realizadas presencialmente, o espaço digital transmutou-se no espaço público possível. Em meio a todas essas reconfigurações, muitas cidades estão aproveitando para preparar os espaços públicos para a crise climática. Qual o papel dos cidadãos nessa janela de oportunidade para a reconfiguração do espaço público? Como podemos torná-los mais inclusivos e democráticos, apropriáveis por todos? Conseguimos hibridizar o espaço público físico com o digital, a nosso favor



Adriana Bernardi

Arquiteta e urbanista, conselheira do CAU/GO. Graduada pela PUC Goiás em 1998, Mestre em urbanismo pela Hochschule Wismar na Alemanha, com foco em urbanismo e meio ambiente. Professora nas áreas de projeto e arquitetura sustentável na PUC Goiás. Atuou também na UFG como professora substituta e coordenou a implantação do curso de arquitetura e urbanismo na Faculdade Araguaia. Na gestão 2018-2020 do CAU/GO, coordenou a Comissão de Planejamento Urbano e Ambiental (CPUA) e representou o Conselho no Compur. <https://www.caugo.gov.br/>

Maria Ester

Arquiteta e urbanista pela UCG, especialista em Paisagismo e Paisagem Urbana pela Universidade Castelo Branco - RJ (2008). Mestre em Geografia Urbana pelo IESA - UFG (2014). Doutora em Geografia Urbana - pelo IESA - UFG (2019). Atualmente é Presidente da ARCA - Associação para Recuperação e Conservação do Ambiente; é Ex-Conselheira vice-presidente do CAU/GO, onde representou a entidade nos Conselhos municipais e estaduais de planejamento. Também leciona na escola de arte e arquitetura da PUC Goiás, atual, Escola Politécnica da PUC GO. <https://arcagoias.org.br/>

Barão di Sarno

É sócio-fundador da Questtonó, consultoria de inovação e design com mais de 180 prêmios conquistados, onde atua em projetos focados na construção de futuros mais humanos e sustentáveis. É vice-presidente do Instituto A Cidade Precisa de Você, coletivo que visa melhorar a vida nas cidades através da ativação de espaços públicos. <https://www.acidadeprecisa.org>

REPORTAGEM POR AMANDA SALES

ESPAÇO PÚBLICO, CRISE SANITÁRIA E ISOLAMENTO SOCIAL

O conceito de isolamento não é novo, mas a pandemia trouxe novas perspectivas sobre o tema

A pandemia de Covid-19 tomou de assalto a população a nível global. Para além dos efeitos na saúde, na economia e na reorganização do tempo, passou-se a repensar o espaço urbano. As cidades que por anos fervilhavam no horário do rush se viram vazias, quase fantasmagóricas, com o lockdown, a adoção do home office, os revezamentos e demais medidas públicas adotadas para conter os impactos da pandemia. Seria ingênuo e mesmo irresponsável pensar que tais consequências findariam em pouco tempo e por isso, é urgente refletir acerca do espaço público pós pandêmico.

Sob esta premissa, Barão di Sarno (Instituto a Cidade Precisa de Você, São Paulo), Maria Ester de Sousa (ARCA, BR Cidades, PUC-GO, Goiânia) debateram, com a moderação de Adriana Bernardi (CAU-GO) Espaço Público, Crise Sanitária e Isolamento Social, na primeira conversa do evento COLAB Cidade. Parece óbvio e até mesmo desnecessário levantar esta primeira reflexão, mas cabe a nós lançar um olhar cuidadoso até mesmo para as obviedades, a fim de encontrar nelas reflexões que nos ajudem a fazer a diferença.

Neste sentido, Maria Ester pontua que não há cidade sem espaço público. Assim, pensar o isolamento não é um tópico novo, inaugurado pela pandemia. A doutora em geografia urbana e espaço público traz para a pauta autores como o sociólogo norte-americano Richard Sennett que afirma que: “o projeto moderno é o projeto de isolamento social.” Para além, “há muitas pessoas que nunca tiveram acesso ao espaço público, nunca tiveram acesso a uma praça. Na pesquisa que eu fiz, dos 700 loteamentos de Goiânia, 30% tiveram suas áreas de praça suprimidas. Se eu considerar que a rua também é espaço público, ela perdeu seu espaço para o shopping, para o condomínio fechado. Mesmo a rua virou o espaço apenas de passagem durante o tempo”, pontua Sousa

Com essa perspectiva, Maria Ester abre o debate de maneira a pontuar que o isolamento pode ter sido acentuado pela pandemia e mesmo figurado mais nos debates, mas já faz parte de um projeto arquitetônico que enxerga o espaço público como sendo um local de passagem, trânsito, mas não de participação popular e cidadã. Além disso, o problema de ocupação do espaço público está longe de ter tido sua gênese nos seus últimos anos.

Se, por um lado, Maria Ester mostra que muitas coisas não mudaram, Barão di Sarno traz outra perspectiva. Ele aponta que, em casa, muitas pessoas passaram a sentir falta dos locais públicos e isso pode ressignificar sua importância e necessidade. “Eu acho super positivo que a grande infraestrutura da cidade não fique voltada para uma circulação que às vezes é desnecessária”, afirma.

Mudanças a nível global e possibilidades

O debate inicial foi utilizado por Adriana Bernardi para levantar outra questão de extrema relevância: o futuro das cidades e as mudanças a nível global, sobretudo o cuidado com o clima e o meio ambiente. Dados apresentados pelo Barão di Sarno dão a dimensão do problema: “em boa parte das cidades, 50% do espaço é ocupado por carros, isso é uma loucura e é fruto de uma ineficiência, não de uma lógica de transporte, porque o veículo transporta apenas 30% das pessoas”. A cidade, neste sentido, parece ser o lugar de embate entre natureza e desenvolvimento e as pessoas desenvolvem novas habilidades que, ao invés de superar essa dicotomia, a acentuam. Como exemplo, Maria Ester exemplifica que a formação de arquitetos é voltada para a construção de edifícios, mas não foca no aproveitamento dos espaços livres, como os vãos e espaços entre as construções, que poderiam ser aproveitados para o desenvolvimento de parques, áreas verdes e outros espaços de comunhão entre ambiente e pessoas.

Mas isso não significa que as cidades vão e devem ser para sempre assim. Di Sarno acredita que pensar um urbano mais ecológico passa pelo caminho da distribuição e da descentralização. Um dos exemplos por ele citados diz respeito à geração de energia solar em painéis distribuídos nos tetos das casas pela cidade, indo na contramão do crescimento absurdo na conta de energia elétrica, um peso para o meio ambiente e para os consumidores



Tanto Barão di Sarno como Adriana Bernardi enxergam ainda uma outra possibilidade para as cidades: produzir alimentos. Justamente nos espaços vagos, citados por Maria Ester, poderiam ser produzidos alimentos que chegariam mais rapidamente aos consumidores sem tanto desperdício, evitando grandes deslocamentos e gerando crédito de oxigênio para as áreas urbanas.

Pensar a nível multifuncional também é uma alternativa para repensar as cidades. “Você faz um um auditório que é usado uma ou duas vezes por semana para um show e de dia não acontece nada. Mais que construir coisas novas, temos que aproveitar a tecnologia para gerenciar os espaços, para que eles deem mais usos que o convencional. Não é reconstruir a cidade, é reprogramar a cidade”, propõe di Sarno. Não há soluções óbvias, mas há inúmeras possibilidades para cidades mais sustentáveis e integradas, como mostrou a primeira conversa COLAB Cidade. O caminho? Participação coletiva, vontade política e atenção às questões socioambientais



"O espaço público é vivo e dele se alimenta a democracia que o adotou como símbolo, que faz ecoar nas ruas a luta por territórios que não sejam de exclusão, e que ganha visibilidade nas vozes das Marias, Mahins, Marielles, Malês quando entoam a música de seus carnavais. Cidade é espaço público".

Maria Ester de Sousa.

[LINK PARA ASSISTIR A CONVERSA](#)



CONVERSA COLAB #2

Tecnologia Social para Cidades Inclusivas

Carol Farias conversa com Liza Andrade e Evelyn Gomes

Apesar de toda a tragédia vivida durante a pandemia, que ainda não acabou, pudemos aprender com a força e a experiência de diversas organizações sociais mobilizadas em redes de solidariedade, na adaptação de espaços públicos e privados, no levantamento e monitoramento de informações, na produção colaborativa e na partilha de conhecimento sobre importantes questões da vida urbana nesse momento de crise. No mundo todo, eclodiram experiências de produção tecnológica - ou tecnocientífica - de caráter solidário, com conhecimento produzido por e para as comunidades, contribuindo para sua autonomia e resiliência. O que aprendemos dessas iniciativas? Como podemos criar condições para preservar o conhecimento produzido em sentido bottom-up? Como expandir e fortalecer as redes de partilha de conhecimento e tecnologia, ajudando as comunidades que mais precisam? Conseguimos que as tecnologias analógicas e digitais se complementem e potencializem o conhecimento local?



Carol Farias

Arquiteta urbanista, mestre em Projeto e Cidade pela UFG, atualmente doutoranda em Arquitectura dos Territórios Metropolitanos Contemporâneos, Especialidade em Arquitectura Digital, no ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa. Atuou na Caixa Econômica Federal, no acompanhamento de projetos e obras de habitação social promovida por movimentos sociais. Cofundadora da Sobreurbana, laboratório de micro urbanismo e produção cultural com atuação na cidade de Goiânia/GO.

<https://sobreurbana.com/>

Liza Andrade

Professora doutora da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Brasília (FAU/UnB). Líder do Grupo de Pesquisa e Extensão Periférico, trabalhos emergentes e vice-líder do Grupo de Pesquisa Água e Ambiente Construído. Vice-coordenadora do Núcleo de Política, Ciência, Tecnologia e Sociedade NPCTS/CEAM/UnB e membro do BrCidades DF, ONDAS e CONSAB DF. Foi orientadora coordenadora do Emau Casas – Escritório Modelo de Arquitetura e Urbanismo da UnB (2013-2020), membro da Câmara de Extensão da UnB (2016/ 2020) e Coordenadora de Extensão da FAU/UnB (2018/2020).

<https://www.perifericounb.com>

Evelyn Gomes

Evelyn Gomes, nascida em Arapiraca-AL, é diretora do LabHacker desde 2017. Tem atuado como gestora cultural, terapeuta social na coordenação de projetos vinculados à Secretaria de Direitos Humanos da Prefeitura de São Paulo (de 2014 a 2016). Atualmente está se especializando em Políticas Públicas de Cuidado, na área de saúde mental de ativistas e parlamentares. Como ativista atuou nos coletivos Baixo Centro e Ônibus Hacker, com diálogos entre ocupações de espaços públicos, autonomia e políticas a partir das pessoas.

<https://labhackercd.leg.br/>

REPORTAGEM POR AMANDA SALES

TECNOLOGIA SOCIAL PARA CIDADES INCLUSIVAS

O espaço urbano é uma potência e o desenvolvimento tecnológico pode ser o meio para viabilizar essas possibilidades

No segundo debate Conversa COLAB, Liza Andrade (UnB e BR Cidades), Evelyn Gomes (Labhacker Brasil) e Carol Farias (Sobreurbanda) se reúnem para repensar a Tecnologia Social para Cidades Inclusivas. O avanço tecnológico pode ser um aliado da inclusão nos espaços urbanos?

O primeiro ponto levantado por Liza no debate foi o local das tecnologias. A professora e pesquisadora no Grupo de Pesquisa e Extensão Periférico/UnB, ressalta que o desenvolvimento tecnológico está sempre atrelado “ao campo das engenharias, aos dispositivos e técnicas”. Assim, o que o senso comum absorve é que a cidade em si não é o espaço do desenvolvimento tecnológico.

Evelyn encontra também dificuldades para explicar o conceito de tecnologia social e a questão da ocupação da cidade. A diretoria do Labhacker apresenta um pouco de sua trajetória que se entrecorta com o tema. Ela trabalha há cerca de 10 anos com a ocupação dos espaços urbanos por meio de projetos culturais e do desenvolvimento de softwares e outras tecnologias que integram cidades e cidadãos.

Na prática

A atuação de Liza em projetos de extensão da UnB junto a comunidades periféricas de Brasília aponta caminhos, mas também falhas. A pesquisadora relata que muitas vezes, a universidade trabalha com as comunidades a fim de desenvolver uma pesquisa acadêmica, mas não promove retornos efetivos para a comunidade que habita o território estudado.

“Eu lembro muito de Paulo Freire. Sem o compromisso solidário a gente não vai para a frente, não chega nos territórios. Se eu chegar em um território sem estar com o coração aberto, é apenas mais uma invasão cultural. É uma grande queixa dessas populações sobre a universidade”, aponta Liza

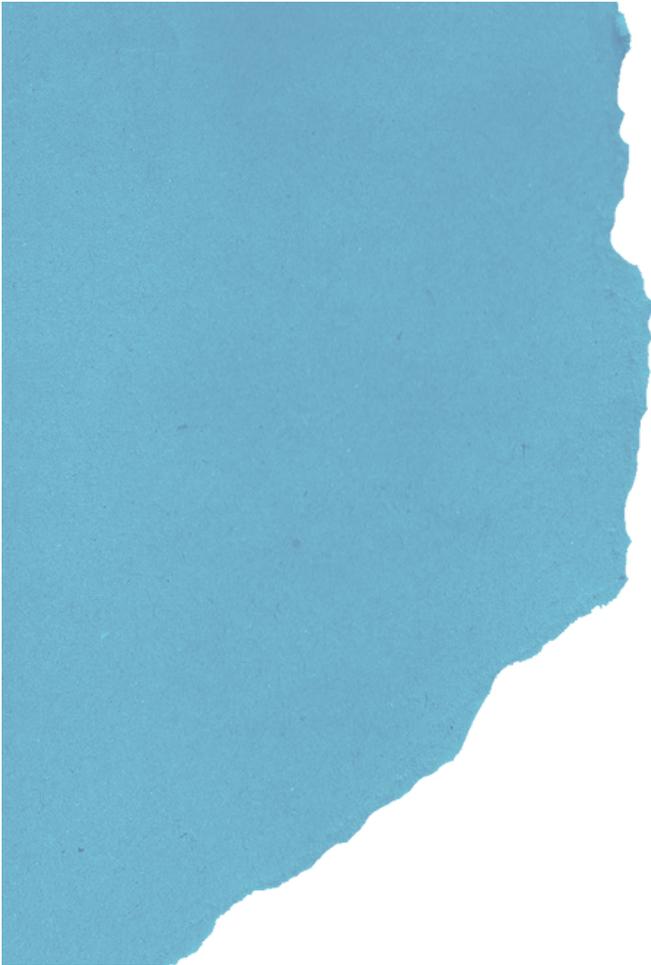
A pesquisadora, tal como Evelyn, trabalha na busca por padrões urbanos através da tecnologia, a fim de buscar soluções para os problemas sociais. É justamente no ato de encontrar padrões que a cultura hacker se conecta com a proposta de usar a tecnologia para tornar as cidades mais inclusivas.

A arquiteta Carol Farias conta ter encontrado em suas pesquisas sobre cultura hacker um ponto de confluência com a arquitetura participativa, cujo cerne é que pessoas sem conhecimento técnico possam se apropriar do mesmo para construir e transformar suas comunidades. Evelyn completou o raciocínio ao pontuar que, apesar do caráter pejorativo que o termo adquiriu, associado ao crime cibernético, o hacker é uma pessoa curiosa com vontade de promover transformação.

“Quando a gente junta a questão técnica com a curiosidade, temos pessoas que trabalham para a transformação. Encontrar essas pessoas curiosas e dar incentivo técnico e apoiar é o que o hacker quer. Pegar esse sistema fechado, como a câmara dos deputados, que ninguém sabe como funciona e fazer card no Instagram explicando aquilo, isso é cultura hacker. É um ambiente codificado para as pessoas não acessarem”, comenta Evelyn. A cultura hacker visa descodificar esse ambiente.

O espaço urbano é também o espaço da tecnologia e é inegável que as transformações tecnológicas têm afetado a vida nas cidades. Basta pedir para alguém citar um desses impactos para ouvir aspectos positivos e negativos. Desde o processo de uberização, com o avanço da economia informal ao longo da pandemia, até a possibilidade de obter dados sobre o território e buscar alternativas para o mesmo, são exemplos de como a tecnologia tem impactado a forma como as cidades se estruturam.

São múltiplos os pontos de vista sobre um mesmo tema. Dentre os tópicos que permearam este segundo debate, um se destacou: a necessidade de ocupar espaços. Sejam eles virtuais, urbanos ou um híbrido de ambos, estes territórios são potências para a participação cidadã ativa.*



“O direito à cidade e o direito à moradia são equivalentes à criação do direito à tecnologia social com uma linguagem acessível nos processos de projeto e planejamento que incorpore os códigos produzidos pelos sujeitos sociotécnicos da autourbanização e da autoconstrução na forma de padrões de auto-organização e táticas urbanas constituindo a adequação sociotécnica necessária para promover cidades inclusivas, solidárias e mais sustentáveis.”

Liza Andrade.



CONVERSA COLAB #3

Regeneração do Ambiente: Cidade + Sociedade

Bruna Arruda conversa com Taícia Marques e Gerson Neto

Há décadas que vimos sendo alertados para a escassez dos recursos naturais e para as transformações que as atividades humanas têm desencadeado nos ciclos planetários. Com a sucessão de crises econômicas dos últimos tempos mais a crise sanitária da pandemia de COVID-19 - que acirram as desigualdades sociais e a pobreza, com promessas de serem cada vez mais frequentes - urge fortalecermos os movimentos, as práticas, os hábitos que poderão amenizar o horizonte de dificuldades que se vislumbra. Para muitos cientistas, as cidades são um meio privilegiado para o desenvolvimento de soluções que poderão reduzir o impacto da humanidade sobre o planeta, começando pela necessária regeneração da própria sociedade. Quais caminhos já temos trilhado no sentido de regenerar o ambiente em que vivemos? O que pode estar ao alcance dos cidadãos nessa tarefa de preparar as cidades para amenizar o impacto das mudanças climáticas? Como podemos fortalecer nossas comunidades e redes de solidariedade para nos tornarmos mais resilientes e proativos na recuperação da qualidade do ambiente em que vivemos?



Bruna Arruda

Arquiteta e urbanista, especialista em Arquitetura Bioclimática Sustentável e Eficiência Energética; e em Reabilitação Ambiental Arquitetônica e Urbanística Sustentável. Designer em permacultura formada pelo Gaia Education - Design for Sustainability (UNESCO). Terapeuta facilitadora de processos, dinâmicas integrativas e meditação. Formada em Facilitação com Alma através da Alma Consultoria. Parceira do Coletivo Centopeia.

<https://coletivocentopeia.com.br/>

Taícia Marques

Professora Associada do Departamento de Planejamento e Construção - Universidad Nacional Agraria La Molina, Peru. Arquiteta urbanista com mestrado e doutorado em arquitetura da paisagem, possui como interesse principal o desenho, aplicação e pesquisa relacionados à Infraestrutura Verde e às Soluções baseadas na Natureza em ambientes urbanos. É sócia fundadora da organização PERIFERIA, focada em melhorar a qualidade das cidades peruanas aproximando a natureza às pessoas.

<https://periferia.pe/>

Gerson Neto

Especialista em Planejamento Urbano e Ambiental, Jornalista, Diretor de Projetos da ARCA Goiás

<https://arcagoias.org.br>

REPORTAGEM POR AMANDA SALES

REGENERAÇÃO DO AMBIENTE: CIDADE + SOCIEDADE

O caminho para a sustentabilidade parte da consciência e da tomada de decisões de forma coletiva e horizontal

Finalizando os debates, a #3 Conversa COLAB discute como a cidade e a sociedade, lado a lado, podem promover a regeneração do ambiente. Se, há alguns anos, os debates giravam em torno da preservação ambiental, hoje a pauta aborda muito além de resguardar o que ainda nos resta. É em torno desse tema que se reuniram Taícia Marques, membro do Periferia e professora da UNALM no Peru, Gerson Neto membro da ARCA e Bruna Arruda, arquiteta-urbanista e integrante do Coletivo Centopeia.

Para dar início aos debates, Taícia relembra sua trajetória durante a graduação, quando participou de um projeto de revitalização de um córrego e percebeu que, apesar de ser uma área de natureza, havia pessoas morando ali e elas não tinham para onde ir. Foi quando a professora percebeu que “a gente não pode atuar de cima para baixo, mas com o pé no chão, reunindo um grande número de atores”. Essa reflexão inicial corrobora com os demais debates e com a própria proposta do COLAB Cidade. Por ser um ambiente múltiplo, o espaço urbano precisa de gestão e soluções que abracem seu lado plural e sejam pensadas por muitas cabeças. Esse é o princípio de participação cidadã, que por vezes tem ficado de fora das tomadas de decisão para as cidades.

Essa exclusão das pessoas do debate é resultado, segundo Gerson Neto, do sistema econômico. Ele lembra que em diversas cidades brasileiras, o plano diretor foi aprovado apenas com observações de empresas e dos políticos, mesmo quando a sociedade civil se organizou para fazer suas demandas.

Problemas estruturais

Pensar a regeneração do meio ambiente envolve refletir o que nos trouxe até um cenário em que as mudanças climáticas já são uma realidade. Para Taícia, foram problemas estruturais relacionados ao modelo de economia, governo e sociedade e que tendem a se agravar com o avanço da extrema direita no mundo. A professora ressalta que um dos passos a ser tomado neste momento é aprender a dialogar.

Esse diálogo se concretiza por meio da educação. “O que precisa é estudar mais, aprender mais sobre a cidade e o modelo econômico. Sabendo mais e ouvindo mais temos a tarefa de nos juntar para agir”, afirma Gerson.

Para Bruna, a pandemia colocou um desafio a mais para o debate. Se por um lado o covid acentuou a necessidade de pensar o meio ambiente com urgência, por outro as pessoas estão ainda mais desmobilizadas, mesmo com a facilidade das tecnologias de informação e comunicação.

Mover essa engrenagem da mobilização social envolve, em primeiro lugar, despertar consciências. O debate ambiental não está e não pode estar dissociado do debate social. Afinal, o pilar da sustentabilidade é garantir a vida das comunidades locais em comunhão com a natureza, bem como a preservação dos ecossistemas para as gerações futuras.

Uma das sugestões de Taícia é falar sobre iniciativas que já deram certo. Ao ver movimentos sociais conquistando lugares e promovendo debates efetivos, a população geral entende a importância de se organizar enquanto sociedade civil. E a partir deste despertar de consciência, as pessoas conseguem participar mais ativamente do processo de tomada de decisões, como no caso do plano diretor, citado anteriormente.

O último debate apontou para a necessidade da consciência social acerca dos impactos humanos no meio ambiente para então haver mobilização. Faz sentido pensar que a valorização precede proteção e é urgente que as pessoas passem a refletir o espaço que habitam como parte de si mesmas, para então buscarem a solução para torná-lo melhor.



VOLTAR PARA
O ÍNDICE

WORK SHOP

WORKSHOP COLAB

A colaboração na construção da cidade pode ser facilitada por ferramentas que auxiliem a visualização e discussão de problemas, a documentação e partilha de experiências, a formação de redes e o codesign de soluções.

O Workshop COLAB Cidade foi realizado em três momentos, ao longo de um dia intensivo de trabalho online: (1) discussão de problemas vividos pelos participantes, em seu cotidiano nas cidades; (2) showcase de práticas realizadas por coletivos e organizações no Brasil, Peru e Portugal; (3) cocriação de soluções para os problemas discutidos, com projetos de fácil execução e referenciados nos ODS - Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.



Matriz de Problemas

É uma ferramenta, preferencialmente, colaborativa, que tem como função o mapeamento de problemas identificados no seu bairro ou cidade. É importante que o grupo tenha pelo menos 30 minutos para trabalhar este *canvas*.

Matriz de Ideias

É uma ferramenta que funciona muito bem sendo trabalhada na sequência da Matriz de Problema. Neste *canvas* será trabalhada a solução que deverá solucionar o problema identificado. É importante que o grupo tenha pelo menos 30 minutos para trabalhar este *canvas*. Esta matriz pode ser trabalhada individualmente e/ou coletivamente.

CLIQUE PARA BAIXAR



MATRIZ DE PROBLEMA

Participantes:

Palavras-chave:

<p>O que <small>é o problema? você percebe do problema? mais incomoda?</small></p>	<p>Quem <small>tem o problema? é diretamente afetado?</small></p>	<p>Onde <small>o problema acontece?</small></p>	<p>Quando <small>o problema começou? o problema acontece? se tornou maior?</small></p>	<p>Como <small>se manifesta?</small></p>
<p>Oportunidades <small>O que essa situação inspira-nos a fazer? Quais as potencialidades do contexto? O que as experiências passadas nos ensinaram?</small></p>		<p>ODS <small>Quais objetivos de desenvolvimento sustentável podemos atender?</small></p>		

NOME DA PRÁTICA

Breve descrição:

[autor]

[local]

[data]

<p>Problema Oportunidade</p>	<p>Público-avo</p>	<p>Recursos Parceiros</p>	<p>Imagem:</p>
<p>Avaliação</p>	<p>Canais de comunicação</p>	<p>Materiais/estrutura</p>	<p>Patrocinadores</p>
<p>Passo-a-passo</p>			

MATRIZ DE PROBLEMA

É um *canvas* com 7 áreas de preenchimento que tem como objetivo mapear o problema a ser solucionado

O que

No primeiro campo se coloca o que se percebe do problema, aquilo que as pessoas identificam como problema ou apenas "dor" gerada pelo problema.

Quem

No segundo campo, preenchemos com as pessoas que orbitam ou são diretamente impactadas pelo problema identificado.

Onde

No terceiro campo se identifica onde o problema acontece. Pode ser usado como um local ou um departamento de uma empresa, por exemplo.

Quando

Neste campo é preenchido um momento em uma linha do tempo para identificar em que momento o problema nasceu ou até mesmo foi agravado.

Como

Neste campo é identificado a forma de como o problema se manifesta e é percebido de forma mais clara.

Oportunidades

Começamos a esboçar possíveis soluções ou pelo menos identificar oportunidades de soluções para o problema identificado. Também podemos mapear o que foi ensinado pelo problema até agora.

ODS

Aqui listamos um ou mais dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável propostos pela ONU no qual o problema impacta ou compromete.

MATRIZ DE IDEIAS

É um *canvas* com 9 áreas de preenchimento que tem como objetivo propor soluções para os problemas mapeados anteriormente no *canvas* Matriz de Problema

Descrição da Ideia

Aqui é preenchido um esboço rápido e de fácil entendimento da ideia proposta para a solução do problema identificado.

Problema/Oportunidade

Aqui podemos trazer o penúltimo campo da Matriz do Problema ou pelo menos reescrever as ideias propostas no primeiro *canvas*.

Avaliação

Aqui podemos descrever o porque da solução ser a melhor opção para a solução do problema.

Público-alvo

Aqui identificamos as pessoas que serão impactadas pela solução. Este campo também é similar ao campo "Quem" da Matriz do Problema. Pegue este campo como referência para preencher o público-alvo.

Canais de comunicação

É importante definir um esboço dos canais de comunicação que serão necessários para que o público-alvo seja envolvido, engajado ou apenas comunicado da solução proposta.

Recurso

Neste campo são definidos os recursos necessários para que a solução tenha estrutura mínima para que seja devidamente implementada.

Imagem

Em ferramentas colaborativas como esta é importante que seja bem visual e que todos do grupo estejam alinhados em relação a solução proposta e principalmente o público. Aqui podemos colocar fotos ou ilustrar a solução ou algo muito similar ao que está sendo proposto.

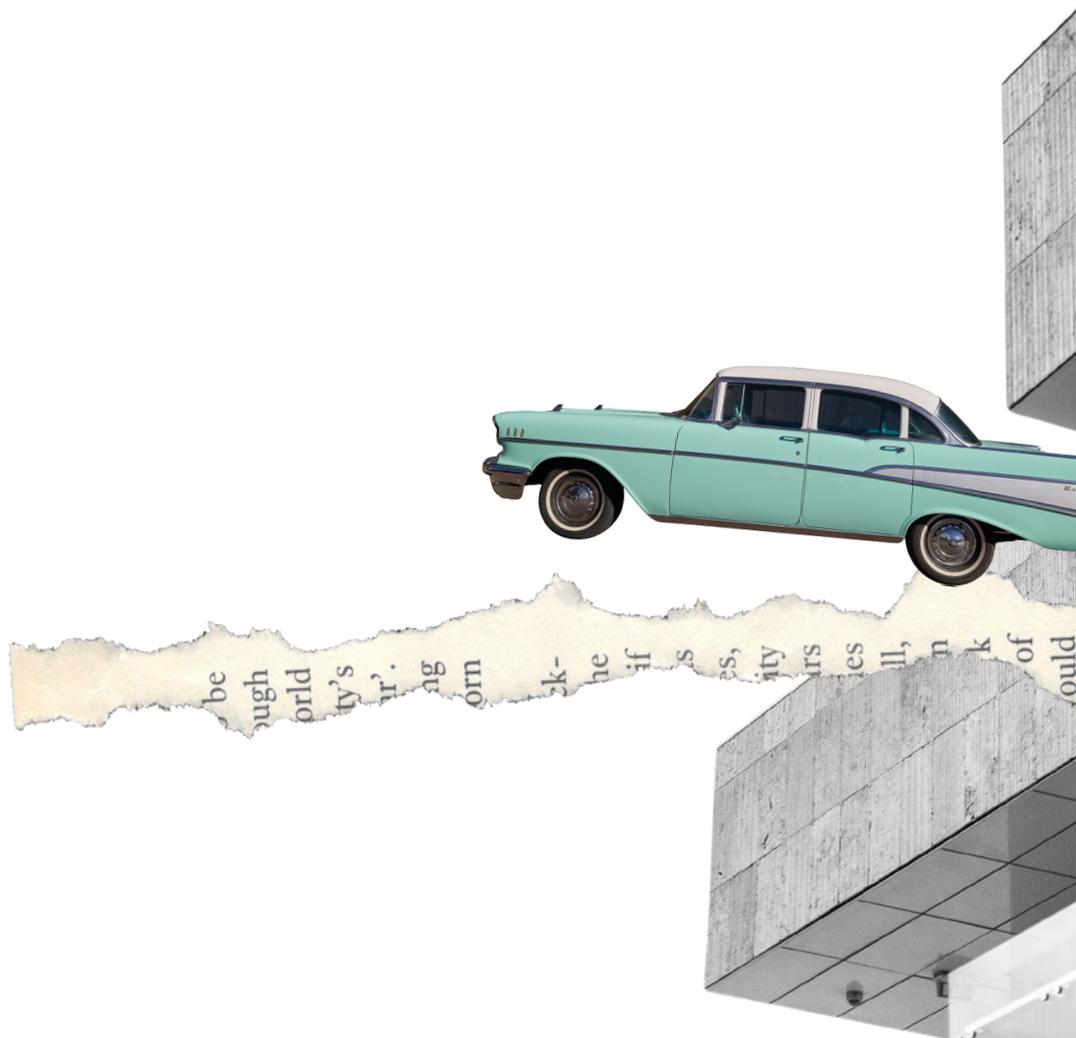
MATRIZ DE IDEIAS

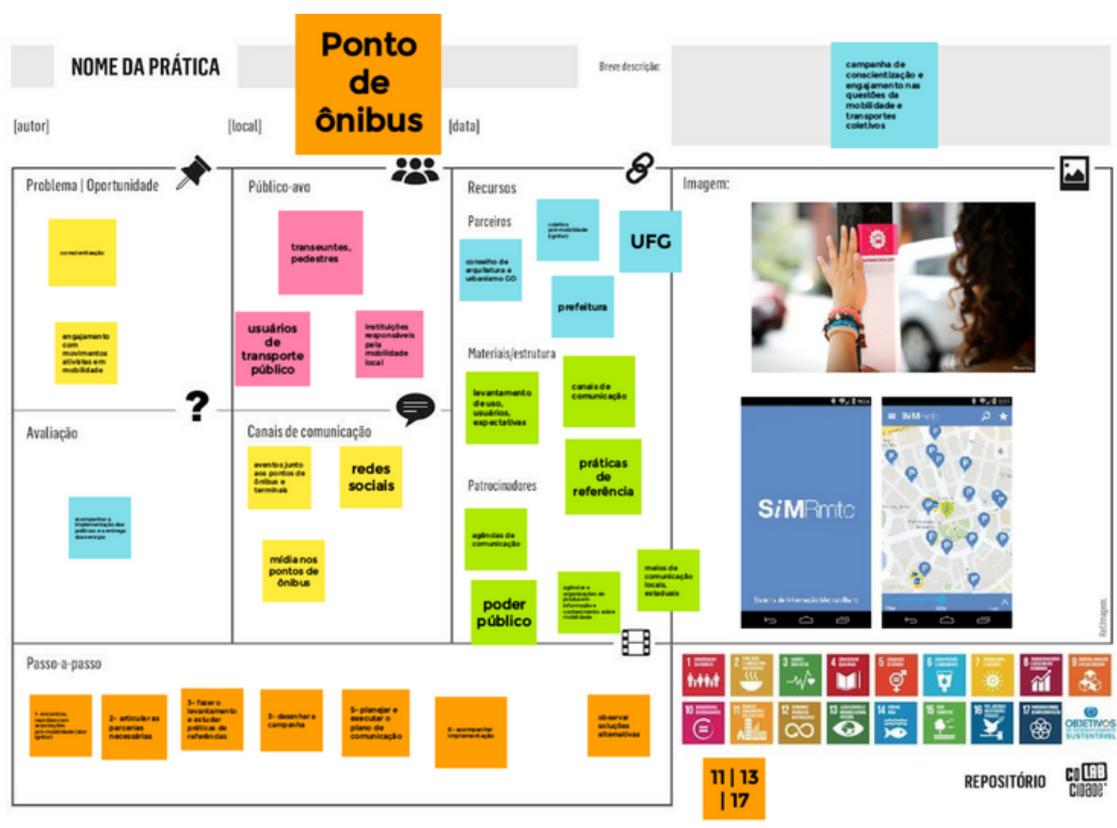
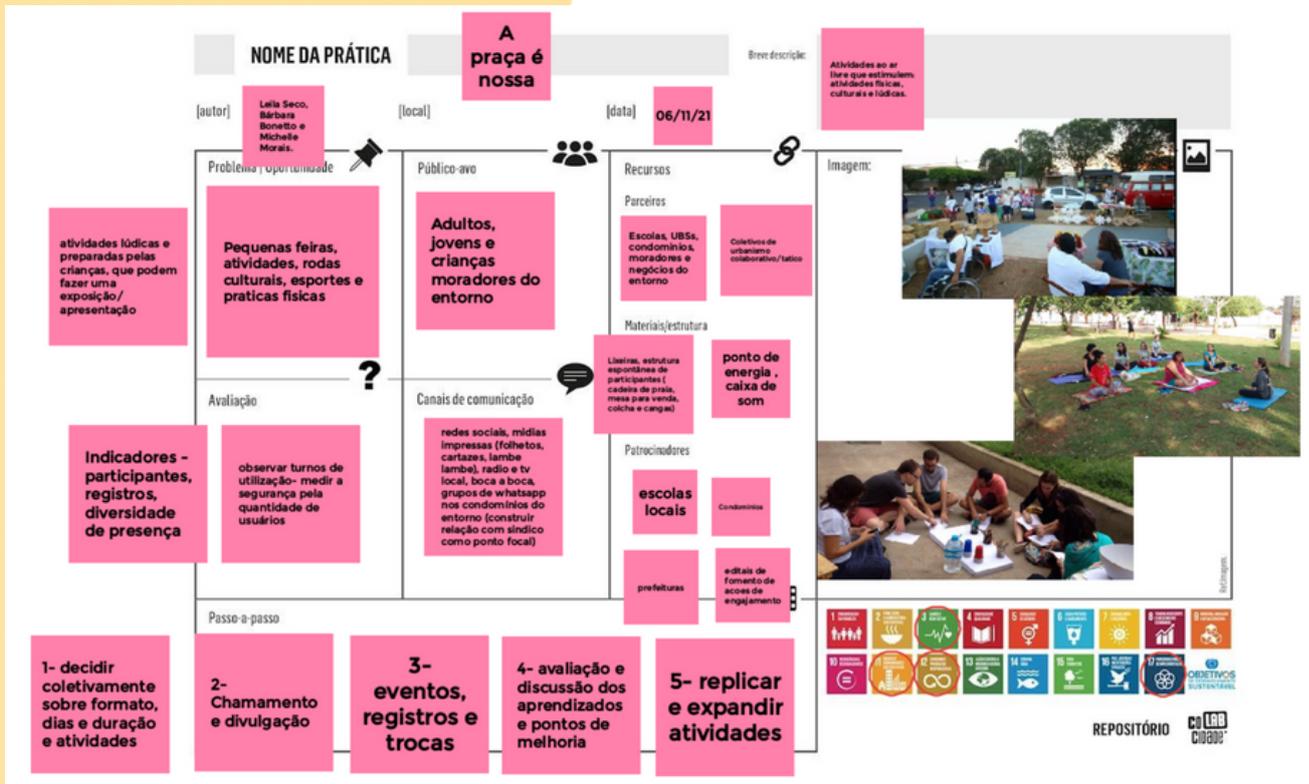
Passo-a-passo

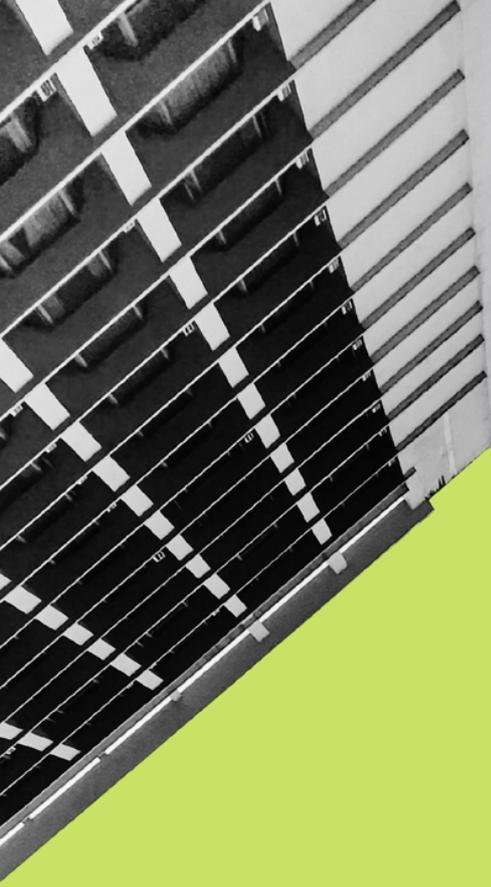
Mesmo que a ideia proposta seja muito simples, trazê-la para realidade não é uma tarefa das mais fáceis. Uma boa ideia precisa ser simples e de fácil entendimento, e o melhor, ser construído juntamente com as pessoas que realmente são impactadas pelo problema. Com isso, o "passo-a-passo" é um campo muito importante para que o público-alvo ou o leitor, tenha uma ideia bem claro de que forma ele irá interagir com a ideia da forma que foi proposta no *canvas*.

ODS

O último campo é idêntico ao último campo da Matriz do Problema. Mais uma vez deverá ser listado um ou mais dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável propostos pela ONU. Mas lembre-se que a sua ideia pode impactar mais objetivos listados anteriormente. Então é importante que fique atento a esta etapa, ainda que já a tenha preenchido anteriormente.







VOLTAR PARA
O ÍNDICE



SHOW CASE

Partilha de práticas realizadas por diversos coletivos, grupos de pesquisa, redes colaborativas em diferentes contextos urbanos e culturais, com respostas rápidas para problemas emergentes.

SHOWCASE #1



CLIQUE PARA ASSISTIR

O projeto cinturão verde Independencia vem sendo desenvolvido a partir de um processo de co-criação liderado pela organização PERIFERIA que articula atores da comunidade, prefeitura, entidades privadas e academia para aplicar o conceito Soluções baseadas na Natureza a uma área periférica e vulnerável da cidade de Lima, Peru. O cinturão possui uma localização estratégica entre áreas de assentamentos humanos irregulares que pressionam o frágil ecossistema de lomas (oásis de neblina), e possui distintos objetivos e co-benefícios sociais e para a biodiversidade.

[HTTPS://PERIFERIA.PE/](https://periferia.pe/)

SHOWCASE #2



PARKLET LOCALS ONLY CB por Leonardo Brawl, TransLab.Urb



CLIQUE PARA ASSISTIR

"Locals Only CB" foi e é um trabalho participativo e colaborativo iniciado a partir de um bar/restaurante que queria criar um "espaço diferente" na frente do seu imóvel utilizando a política pública dos Parklets, que em 2018 era uma novidade na cidade de Porto Alegre. Ao invés de simplesmente produzir o projeto arquitetônico do mobiliário urbano que ocuparia o equivalente a duas vagas de estacionamento, foi proposto um processo aberto para toda a comunidade que seria impactada pelo mesmo: trabalhadores e fornecedores do bar, vizinhas residenciais, vizinhas comerciais, clientes, trabalhadores de tele-entregas e população em situação de rua, além de convidadas representantes de grupos ativistas da mobilidade ativa, pessoas com deficiência, mães, artistas, acadêmicos e agentes do governo local. Com um desenho de processo, cocriaram-se diretrizes arquitetônicas/espaciais, diretrizes de programação e diretrizes de autogestão, transformando o simples parklet em uma "micro praça" daquele trecho da rua. Apesar da lei municipal colocar o parklet sob total responsabilidade do estabelecimento comercial, este foi o primeiro parklet cujas dinâmicas sociais não estão atreladas ao funcionamento do bar, gerando um lugar com grande senso de pertencimento.

[HTTPS://TRANSLABURB.CC/](https://translaburb.cc/)

SHOWCASE #3



PROJETO SEMENTE por Gabriela Antunes, A-GRUPA



CLIQUE PARA ASSISTIR

Na frente da escola pública, num pedaço de terreno vazio, desenvolveu-se um projeto colaborativo de transformação espacial. A intenção era a construção colaborativa de um *Agora*, com a participação dos docentes, funcionários e, principalmente, alunos. Um workshop de carpintaria foi facilitado por um grupo de arquitetos, carpinteiros e designers. Os alunos do 7º ano, crianças entre 11 e 16 anos de idade, de baixa e média-baixa renda e com capacidades de aprendizado distintas dentro da vertente acadêmica, lideraram o processo de desenho do espaço ao redor do *Agora* e dos objetos sugeridos por meio da co-criação e co-construção. No final, o espaço ocioso transformou-se em uma extensão da sala de aula e do pátio. O processo de desenho, pensamento coletivo e construção colaborativa forneceu a apropriação do espaço exterior da escola (num forte paralelo com o espaço público extra-muros) e a noção da capacidade transformativa do nosso habitat. Um processo especialmente importante para os alunos com mais dificuldade de aprendizagem puramente teórica que ganharam novos sentidos de realização, confiança e autoestima.

[HTTPS://AGRUPA.EU/](https://agrupa.eu/)

SHOWCASE #4



LADEIRA PORTO GERAL/JARDIM DAS GAIVOTAS por Louise Uchôa, Sampapé



CLIQUE PARA ASSISTIR

Ampliação da calçada da Ladeira Porto Geral - Intervenção de urbanismo tático para ampliação da calçada na rua de acesso a uma das principais zonas comerciais da cidade. Com arte desenvolvida pela artista urbana Cleo Tamo Junto, a intervenção foi realizada pelo SampaPé!, em parceria e sobre base do projeto da CET-SP e financiada pelo Aromeizero como parte do Festival Bike Arte Gira. Para onde vamos? Jardim das Gaivotas - intervenção de criação e instalação de sinalização de legibilidade e distância a pé e de bicicleta para o Jardim Gaivotas na península dos Cocais como parte do plano de ação do projeto "Para Onde Vamos? Por uma agenda de mobilidade nas periferias de São Paulo" coordenado pelo IABSP e Instituto Aromeizero e apoio da empresa 99.

[HTTPS://SAMPAPE.ORG/](https://sampape.org/)

SHOWCASE #5



CASA FORA DE CASA por Carol Farias, Sobreurbana



CLIQUE PARA ASSISTIR

Casa Fora de Casa é um projeto de artes integradas que promove a reflexão sobre a cidade que temos e a cidade que queremos. Através de uma agenda cultural que reúne ações de formação, debates, excursões urbanas e apresentações artísticas, o projeto procura fortalecer redes de pessoas que já atuam na cidade e estimular um maior protagonismo da população na ressignificação e apropriação dos seus espaços públicos. Recorrendo a ferramentas do design thinking, placemaking e urbanismo tático, o projeto propõe-se incentivar a comunidade a observar, questionar, refletir e atuar no território. Trazer o cidadão para o centro da discussão da qual ele se sente muitas vezes arredado, fazê-lo olhar a sua cidade com outros olhos, gerar novas ligações e significações nos lugares que habita, estimular uma atitude criativa e proativa na ocupação do território, é o que está na base do Casa Fora de Casa.

[HTTPS://SOBREURBANA.COM/](https://sobreurbana.com/)
[HTTPS://CASAFORADE.CASA/](https://casaforade.casa/)

SHOWCASE #6



TRATAMENTO E DESTINAÇÃO DE RESÍDUOS SÓLIDOS URBANOS por Celso Barbosa, Ecoblending



CLIQUE PARA ASSISTIR

A Ecoblending atua em todas as etapas da gestão de resíduos, abrangendo o gerenciamento, reaproveitamento, tratamento e destinação ambientalmente adequadas para cada tipo de resíduo industrial, oferecendo soluções inovadoras de tecnologia em gestão ambiental. Em parceria com uma grande produtora de cimento do Brasil, fornece os resíduos tratados/processados em substituição do combustível tradicional, diminuindo o consumo de combustíveis fósseis e matérias-primas não renováveis na produção de cimento.

[HTTPS://WWW.ECOBLENDING.COM.BR/](https://www.ecoblending.com.br/)

SHOWCASE #7



CLIQUE PARA ASSISTIR

Em cooperação Conselho de Arquitetura e Urbanismo de Santa Catarina (CAU/SC) e diversos atores locais e regionais (associações de municípios, poder judiciário, prefeituras, universidades, dentre outros) do estado de Santa Catarina, o Instituto COURB desenvolveu em 2019 um manual com orientações para elaboração, revisão e implementação de Planos Diretores Participativos alinhados aos 17 objetivos de desenvolvimento sustentável da Agenda 2030 da ONU. O Manual Cidades 2030 tem como objetivo apoiar gestores e técnicos dos municípios catarinenses no planejamento urbano alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). O material apresenta 13 estratégias e mais de 40 ações relacionadas aos temas: Gestão urbana; Informações e dados; Participação social; Equipe técnica e contratações; e Monitoramento e fiscalização. Em novembro de 2020 o projeto recebeu o Prêmio ODS Santa Catarina 2020 na categoria Organização de Classe. A iniciativa do Movimento Nacional ODS Santa Catarina reconhece as principais ações desenvolvidas pelos signatários para o avanço das metas dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU). [Manual Cidades 2030 na íntegra](https://www.courb.org/)

[HTTPS://WWW.COURB.ORG/](https://www.courb.org/)

SHOWCASE #8



PRAÇA VIVA

por Michele Morais, VivaCidade/UFSM



CLIQUE PARA ASSISTIR

O projeto Praça Viva consistiu em eventos de ocupação temporária, de vivência coletiva e de revitalização das relações junto a Praça Santo Antônio, na cidade de Cachoeira do Sul/RS, para que deixe de ser apenas lugar de passagem e passe a integrar o dia-a-dia da comunidade. A partir da realização dos eventos, a convite da Prefeitura de Cachoeira do Sul, a equipe desenvolveu um projeto de mobiliário urbano com a expectativa de buscar a melhoria da infraestrutura da praça, como incentivo a permanência e a apropriação efetiva pela comunidade, e estimular a ampliação da vida comunitária no bairro através da utilização da praça como espaço de lazer e convivência. A execução do mobiliário prevista para o ano de 2020 foi adiada devido à pandemia.

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/VIVACIDADEUFSM](https://www.facebook.com/vivacidadeufsm)

SHOWCASE #9



PROJETO NOBRES

por João Paulo Araújo, Coletivo Formigas



CLIQUE PARA ASSISTIR

O projeto Nobres tem como base intervir na comunidade através de técnicas de bioconstrução, tendo em vista a sustentabilidade, visando contribuir para a melhoria da qualidade de vida e fortalecimento da organização interna dos moradores a partir da construção do espaço multiuso, elaborado por eles próprios, pelos integrantes do Coletivo e por voluntários.

[HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/FORMIGASCOLETIVO/](https://www.instagram.com/formigascoletivo/)

SHOWCASE #10



MOBLIZE! SÃO SEBASTIÃO

por Natália Magaldi, Coletivo MOB



CLIQUE PARA ASSISTIR

O Coletivo MOB irá apresentar o projeto MOBlize! São Sebastião, que consiste em um processo comunitário participativo, com o objetivo de construir um novo entendimento da relação do cidadão com os espaços públicos. Para tal, o processo foi dividido em dois grandes momentos: um evento de ocupação e um mutirão de transformação.

[HTTPS://WWW.COLETIVOMOB.COM/](https://www.coletivomob.com/)

SHOWCASE #11



MAPAS AFETIVOS/ ARTE FORA DO MUSEU por Felipe Lavignatti, Liquid Media Lab



CLIQUE PARA ASSISTIR

"Mapas Afetivos": um mapa das emoções e memórias das cidades, lançado em 2014. O projeto nasceu como uma declaração de amor pela cidade. Por São Paulo, mas não só. Esta é apenas a primeira etapa desse projeto, onde as pessoas contam a história da cidade por meio das experiências vividas nos mais diversos pontos. Uma rua, uma esquina, um banco de praça, um cruzamento. O afeto brota em todo lugar. O site do Mapas Afetivos é uma parte do todo: uma narrativa transmídia que conta histórias de pessoas a partir dos lugares. "Arte Fora do Museu": foi lançado em 2011, em São Paulo, a partir do mapeamento das obras de arte em espaço público. Realizado por Felipe Lavignatti e Andre Deak, em 2012 alcançaria um público de mais de 10 milhões de pessoas, com exposição espontânea em diversos canais de TV, jornais e revistas. Essa iniciativa para valorização da arte pública transformou-se numa narrativa transmidiática: virou app para celular, exposição itinerante, oficinas de produção multimídia e de mapeamentos, vídeos distribuídos na web e em canais de tv online, além de projetos para guias impressos, séries de TV, documentários.

[HTTPS://WWW.LIQUIDMEDIALAB.COM/](https://www.liquidmedialab.com/)
[HTTPS://MAPASAFETIVOS.COM.BR/](https://mapasafetivos.com.br/)
[HTTPS://ARTEFORADOMUSEU.COM.BR/](https://arteforadomuseu.com.br/)

SHOWCASE #12



LABIC BARREIRO VELHO por Carolina Cardoso, Labic Barreiro Velho

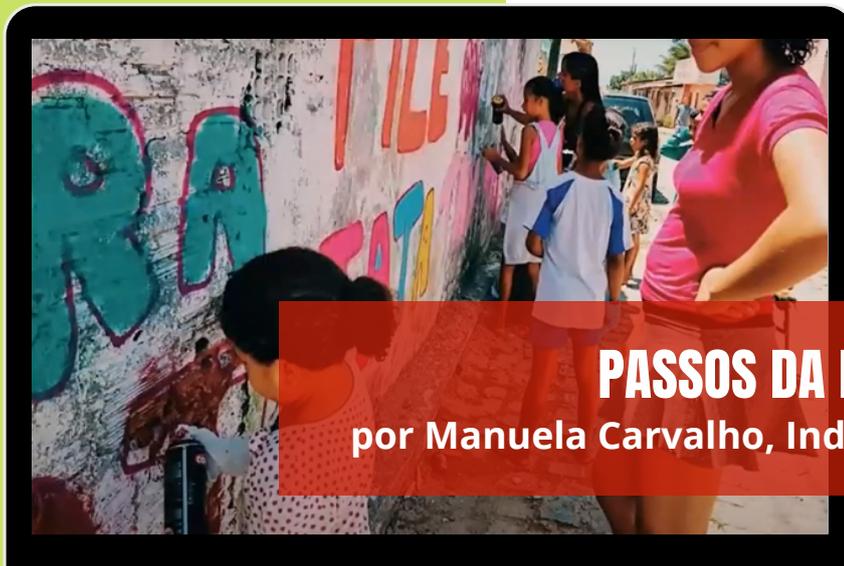


CLIQUE PARA ASSISTIR

O LABIC é um laboratório de inovação comunitária, destinado à participação cidadã, aprendizagem coletiva e produção colaborativa de projetos que tenham como objetivo melhorar a vida em comum no centro histórico da cidade do Barreiro, em Portugal. Sendo um espaço aberto ao diálogo, aprendizagem e experimentação, propõe-se trabalhar ativamente e colaborativamente com cidadãos, poder público local, academia, grupos formais e informais para a criação de soluções que combatam a degradação do espaço público, promovam a higiene urbana no bairro e contribuam para a coesão comunitária.

[HTTPS://WWW.LABICBARREIROVELHO.PT](https://www.labicbarreirovelho.pt)

SHOWCASE #13



PASSOS DA PÁTRIA/ NATAL por Manuela Carvalho, Indisciplinar/UFMG



CLIQUE PARA ASSISTIR

A apresentação é baseada em um dos casos analisados na dissertação de mestrado "Estratégias de reapropriação cotidiana na cidade de Natal/RN por intervenções temporárias" da arquiteta e urbanista Manuela Carvalho: as ações realizadas na comunidade do Passo da Pátria. Durante pesquisa foi realizada uma caracterização das atuais práticas de apropriação do espaço público por meio de intervenções temporárias e as suas interferências na cidade e, com isso, a metodologia também se pautou no mapeamento e na catalogação prévia dessas ações para uma posterior análise de um universo de quinze intervenções selecionadas. Buscou-se refletir o papel que desempenham as intervenções temporárias e o urbanismo tático no contexto atual das cidades contemporâneas, na criação de novos lugares e no despertar de novas formas de apropriação e uso do espaço público livre, expressos no direito ao acesso à cidade.

[HTTP://BLOG.INDISCIPLINAR.COM/](http://blog.indisciplinar.com/)



VOLTAR PARA
O ÍNDICE



CON CUR SO

CONCURSO COLAB

Concurso de mobiliário urbano open source para inspirar e apoiar comunidades e organizações a empreenderem melhoramentos de forma autônoma em seus territórios. As propostas submetidas foram publicadas sob licença Creative Commons (CC BY-NC-SA) que garante que outras pessoas possam usar, adaptar e utilizar sem fins comerciais, desde que indiquem a autoria e licenciem o novo produto sob o mesmo tipo de licença.

O concurso chamou por projetos de fácil construção (faça você mesmo), fácil replicação e baixo custo, que atendessem a pelo menos um dos objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS-ONU) e autorizassem a partilha em open source de modo a poderem ser replicados com sucesso em outros lugares, formando uma rede colaborativa de cidadãos que atuam em prol da cidade e da comunidade. Foram submetidas seis propostas, das quais uma foi desclassificada por não cumprir os requisitos do edital, mas com qualidade e interesse para figurar nesta publicação.

Os projetos foram avaliados por um júri técnico, composto por arquitetos e urbanistas, representantes de diversas instituições e sociedade organizada. Os vencedores foram distinguidos no evento de encerramento a 10 de dezembro de 2021, com prêmios oferecidos pela Ecoblending e IDS Cultural.



JURI TÉCNICO

Celina Fernandes Almeida Manso
CAU/GO

Maria Carolina Maziviero
BR Cidades

Izadora Laner e Jeniffer Dias
Rede Brasileira de Urbanismo Colaborativo

Márcia Guerrante
APROSUL

Celina Fernandes Almeida Manso | CAU/GO

Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela UnB, mestre em Urbanismo pela PUC Campinas, especialista em Reabilitação Ambiental Sustentável Arquitetônica e Urbanística pela UnB e Arquiteta Urbanista Graduada pela PUC - Goiás. Servidora Pública, Analista de Obras e Urbanismo, membro da equipe técnica da Secretaria de Planejamento Urbano e Habitação da Prefeitura Municipal de Goiânia. Professora no Curso de Arquitetura e Urbanismo na UEG e orientadora de ações de extensão junto ao PRISMA - Escritório Modelo de Arquitetura e Urbanismo da UEG. Atua no campo disciplinar de Arquitetura e Urbanismo na coordenação e desenvolvimento de planos de urbanização e projetos de arquitetura e urbanismo, com ênfase em projeto e planejamento urbano, história da cidade e do urbanismo, nos seguintes temas: espaço público, parque urbano, urbanização e ambientação urbana, requalificação urbana, projeto de interesse social e meio ambiente.

Maria Carolina Maziviero | BR Cidades

Docente e pesquisadora do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Paraná (DAU-UFPR) e do Programa de Pós-Graduação em Planejamento Urbano (PPU UFPR). Arquiteta Urbanista, doutora FAUUSP, com estágio doutoral no Institute of Urban and Regional Development da Universidade da Califórnia, Berkeley. Integra o núcleo gestor da Plataforma PrContraCovid, projeto vencedor do Prêmio FNA 2020, promovido pela Federação Nacional dos Arquitetos Urbanistas (FNA). É coordenadora e pesquisadora do Grupo CNPq - CUAL Comum Urbano na América Latina (UFPR), coordenadora do Laboratório de Habitação e Urbanismo da UFPR [Lahurb] e do projeto de extensão UFPR "Formas de Habitar: dimensões do morar e da produção da cidade de Curitiba". Realiza pesquisa sobre ativismo urbano, insurgências e processos de comunalização na cidade. Compõe o BrCidades núcleo Curitiba

Izadora Carvalho Laner | Rede Brasileira de Urbanismo Colaborativo

Arquiteta e Urbanista pela UnB, Mestre em Teoria, História e Crítica pela UnB e Doutoranda em Urbanismo na UFBA. Coordenadora de Projetos no Instituto COURB desde 2015, trabalha como gerente de uso do solo na prefeitura de Itaberaí/GO. Sua principal experiência de pesquisa é no campo do planejamento urbano regional.

Jeniffer Dias | Rede Brasileira de Urbanismo Colaborativo

Engenheira Sanitarista e Ambiental formada pela UFSC em 2019, é assessora de projetos no Instituto Courb desde agosto de 2020. Esteve envolvida com projetos de fiscalização de ligação correta de esgoto domiciliar, projeto de consultoria para os municípios de Goiás e participou na elaboração do plano de ação para a implementação da área de conectividade da região metropolitana de Campinas.

Márcia Guerrante | APROSUL

Arquiteta Urbanista, foi Conselheira Federal - suplente do Conselho de Arquitetura e Urbanismo- CAU Br (gestão 2018-2020), tendo atuado como membro da Comissão de Política Urbana e Ambiental da entidade nos anos 2018 e 2019. Mestre em Projeto e Cidade, atualmente é professora substituta no curso de Design de Ambientes da UFG, onde participa do projeto de Extensão Viva! Setor Sul _ Memórias, afetos e narrativas de um bairro como vice coordenadora.

CLIQUE PARA BAIXAR



1º LUGAR

SAMBALANÇO

O projeto Sambalanço responde à recente multiplicação das ações de urbanismo tático, consistindo em um conjunto de bancos e cadeiras em madeira. Sua modularidade e facilidade de execução torna-o passível de ser aplicado nas mais diversas localidades. Concebido para ser realizado por populações locais e contribuir para a promoção de um senso de comunidade, o projeto foi concebido de modo a contemplar a ODS 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis, em que as cidades são concebidas na escala humana.

Pedro Caetano Eboli Nogueira



SAMBALANÇO | projeto de mobiliário urbano faça-você-mesmo

APRESENTAÇÃO GERAL

PROBLEMA

Os governos nem sempre suprem os espaços urbanos com mobiliários que atendam às vontades e necessidades das populações locais

SOLUÇÃO

Projeto de mobiliário urbano modular e faça-você-mesmo, explicado em uma cartilha passo-a-passo para que as populações possam executar

TIPOLOGIAS

Bancos e cadeiras de praça para corte e montagem manuais

PÚBLICO-ALVO

Populações + Coletivos de Urbanismo Tático

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

O presente projeto foi concebido de modo a atender especialmente ao **Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 11: Cidades e Comunidades Responsáveis**. Passível de ser realizado com madeira reaproveitada ou de reflorestamento, o presente projeto pode ser modificado e adaptado pelas populações locais, de modo a atender suas necessidades e disponibilidade de materiais. A montagem de um mobiliário urbano flexível e modular, de simples execução e baixo custo, leva o cidadão a tomar para si o cuidado com o espaço público. Assim, pode contribuir para a criação de um senso de comunidade na região onde é realizado.



ERGONOMIA E DIMENSIONAMENTO
O dimensionamento levou em conta a média das medidas de mulheres e homens brasileiros 50%.

MODULAÇÃO
Os ângulos de 10° nas extremidades laterais permitem que a união de bancos e cadeiras possa resultar em formas lineares ou irregulares, aumentando a possibilidade de aplicação em diferentes locais.

OPÇÃO LÚDICA
Com as mesmas peças é possível montar bancos e cadeiras de balanço, basta girar em 180° as peças inferiores.

SAMBALANÇO | projeto de mobiliário urbano faça-você-mesmo

DETALHAMENTO E PRODUÇÃO

BANCO

Escala aproximada 1:10 | medidas em milímetros

CADEIRA

Escala aproximada 1:10 | medidas em milímetros

FERRAMENTAS

- Furadeira
- Blocos de madeira Ø 10mm/ Ø 6mm
- Cola epóxi
- Trena
- Serra
- Chave inglesa
- Chave philips
- Chave allen nº 5

FERRAGENS

- Parafusos para madeira Ø 6,3 x 50mm
- Parafusos allen Ø 10 x 50mm/ Ø 10 x 100mm
- Porca soldada Ø 10mm
- Cavilhas Ø 10 x 40mm/ Ø 10 x 70mm

PEÇAS

PEÇAS

PEÇAS COMPLEXAS

Medidas em milímetros

PEÇAS NÃO RETANGULARES

Representação das extremidades das peças em unidades grandes (VG)

PASSO A PASSO DA MONTAGEM

PASSO A PASSO DA MONTAGEM

Medida das peças	Forma
1	100 x 1020 mm
2	100 x 975 mm
3	100 x 450 mm
4	100 x 490 mm
5	40 x 1000 mm
6	40 x 960 mm
7	40 x 920 mm
8	40 x 880 mm
9	155 x 450 mm
10	80 x 525 mm
11	155 x 450 mm
12	70 x 900 mm
13	100 x 760 mm
14	80 x 525 mm
15	200 x 240 mm
16	100 x 490 mm
17	100 x 900 mm
18	40 x 830 mm
19	40 x 840 mm

CLIQUE PARA BAIXAR

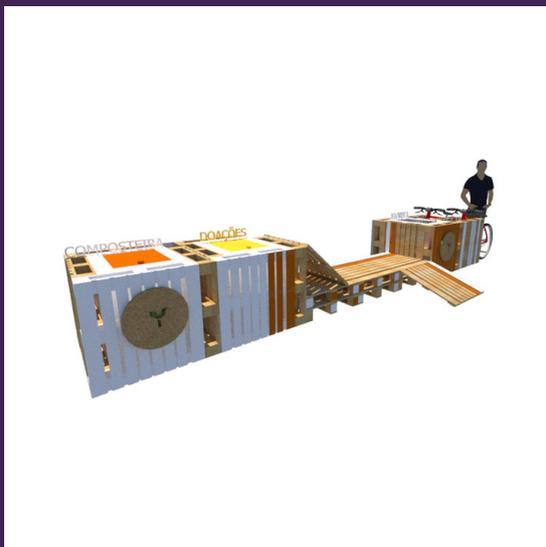


2º LUGAR

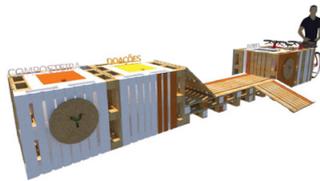
PAUSA VERDE-SOLIDÁRIA

Sendo adaptável em qualquer território, a Pausa verde-solidária é um mobiliário urbano comunitário de pallets e resíduos de madeiras, composto por: espreguiçadeira para pessoas, painéis para elas deixarem suas mensagens ou artes, compartimento para doação de livros, roupas e alimentos básicos, composteira, horta e paraciclo, assim fecha-se o ciclo (o composto gerado na composteira alimenta a horta). Este projeto possui um apelo ecológico e busca suavizar o dia-a-dia.

Filemon Alves Tiago
Patricia Sousa Marques



PAUSA VERDE-SOLIDÁRIA



A espreguiçadeira possibilita apoiar as costas, esticar as pernas, é um espaço para leitura, descanso, para pensar ou conversar, um canto para todos, contendo uma rampa para contribuir na acessibilidade.

Com o reaproveitamento de resíduos de madeira transformando-os em mobiliário, contribui para destinar de modo adequado sobras de marcenaria e construção civil.

Um artefato feito a partir de resíduos possui uma mensagem a dar, estimula a reciclagem, expressa uma manifestação ideológica, marcada por uma identidade social, sensibilização ambiental e sensorialidade. Buscando reforçar a **intensão plástica do projeto, enaltece-se a rusticidade da madeira, uso de cores e texturas.**

Entre os resíduos coletados para destinar aos Aterros, está o pallet, um material descartado frequentemente, sendo de baixo custo, é reaproveitado e aplicado neste mobiliário urbano que pretende inspirar e emitir práticas saudáveis.

Este mobiliário é um refúgio urbano de bem-estar, graça e acolhimento, com flora e homem juntos em um mesmo espaço convivendo com dinamicidade e interação.

Esta proposta se conecta com os objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU: **ODS nº10 - Reduzir as Desigualdades; ODS nº 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis; ODS nº 12 - Consumo e Produção Responsáveis e ODS nº 13 - Ação contra a Mudança Global do Climática**, possuindo um apelo ecológico e busca suavizar o dia-a-dia.

O ambiente urbano precisa de mais espaços e mobiliários que acomodem bem as pessoas, contribuindo no bem-estar, que sejam mais identitários, multifuncionais e incentivem boas ações.



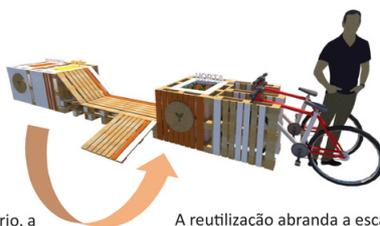
Todo o sistema do mobiliário foi feito com o **módulo de pallet** de madeira reaproveitado (Altura 70 cm x largura 70 cm, por 13 cm de espessura), que podem ser colados, parafusados ou amarrados com arame. Este mobiliário pode ser realizado com outras dimensões de pallets, basta engenhosidade e criatividade.



PAUSA VERDE-SOLIDÁRIA



Espreguiçando para arregaçar as mangas
Plantar, compostar e pedalar



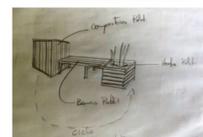
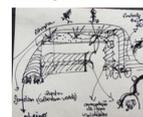
Sendo adaptável em qualquer território, a **Pausa verde-solidária**, é um conjunto com funções interligadas, um mobiliário urbano comunitário de pallets e resíduos de madeiras, composto por: espreguiçadeira para pessoas, painéis para elas deixarem suas mensagens ou artes, compartimento para doação de livros, roupas e alimentos básicos, composteira, horta e paraciclo, onde a comunidade e usuários possuirão um sistema integrado, assim fecha-se o ciclo (o composto gerado na composteira alimenta a horta).

A reutilização abranda a escassez de matéria-prima no planeta, reduz custos e **minimiza os descartes em aterros sanitários.**

A madeira é um material que ao ser transformado consome menos energia e detém a beleza de sua textura.



Croquis iniciais



CLIQUE PARA BAIXAR



3º LUGAR

BANCO VAI E VOLTA

O banco VAI E VOLTA foi concebido para que o usuário o usufrua com autonomia, podendo escolher a melhor posição de acordo com o momento e intenção. A madeira laminada é o material escolhido, tanto pela resistência deste material quanto pela durabilidade e facilidade de ser encontrada. A fixação das peças é feita por meio de parafuso sextavado, e o sistema de articulação com parafuso francês e tubo metálico. Visa atender o ODS no 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis.

Fernando Fernandes de Azevedo
Marcos Vinicius Correia Santos
Suzane Mesquita Moreau Porcino



banco VAI E VOLTA

Banco vai, banco volta, vou ali, vamos!?!
Sentar, recostar, relaxar um pouco.
Comer, descansar, do trabalho, da correria
Tomar um sol, esticar, ler um pouco, escrever
Passear com o pet, falar com amigos, fazer amizades.
Lembrar dos sonhos e sonhar mais.
Precisamos ter para onde ir! Barato e fácil de fazer, esse banco é um ótimo destino.

O banco foi concebido para que o usuário o usufrua com autonomia, podendo escolher a melhor posição dependendo do momento e da intenção. Fechado, vira refúgio, ameniza os dias quentes. Aberto, convida à coletividade, servindo de tablado e abrigando um pequeno grupo. Também chama ao descanso, podendo o usuário deitar sobre o banco.

A madeira laminada é o material escolhido por sua resistência, conforto e facilidade de acesso. A fixação das peças fixas e feita por meio de parafuso sextavado, e o sistema de articulação conta com o parafuso francês e tubo metálico que atravessa as ripas de madeira em um eixo comum.



1. A parte superior VAI para o outro lado;

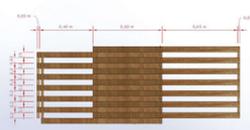
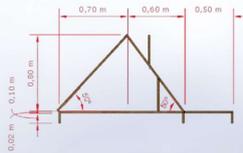


2. Completar recolhendo o suporte;



3. Uma nova configuração já é formada.

1/2



banco VAI E VOLTA



parafuso sextavado
(apoio fixo)

parafuso francês

base

2/2



cc-by-licença="href="http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">ing alt="licença creative commons" style="border-width: 0px;"/>
Este obra está licenciado com uma Licença CC BY-licença="href="http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">reative Commons Atribuição 4.0 Internacional).

CLIQUE PARA BAIXAR



OUTROS PROJETOS

CADEIRA AJUBÁ

Os espaços estão cada vez mais práticos, como nós. Logo, pensar em mobiliários que sigam este mesmo pressuposto, que sejam versáteis, usuais e que atendam as necessidades de sua função são essenciais. A Cadeira Ajubá segue esse pensamento, pensada e desenhada para que seja montada a partir das junções de seus 04 módulos e travada com 02 pinos, toda em madeira compensado naval, pode ficar exposta ao tempo, chuva e sol, ser montada e desmontada para ser usada no parque, na praça, na rua.

Lucas Silva Pamio



Cadeira Ajubá

Desenhada para que pudesse ser montada e desmontada com facilidade, a partir da junção de módulos, utilizando compensado naval à base de Pinus, este mobiliário foi gerado para ser confortável e prático, ideal para qualquer espaço urbano. Suas medidas levam em conta os diferentes corpos.

1. Fenda para ser módulos que se encaixam e se trava, primeiro encaixa-se a base (assento) a uma das partes laterais.
2. Feito este primeiro encaixe, posiciona a outra lateral do módulo e com um pouco de pressão, encaixa para que se sustente.
3. Posicione o encosto e o encaixe posicionando as aberturas de modo que estas fiquem preenchidas.
4. Ao encaixar o encosto na parte posterior dos módulos laterais, com o pino de travamento, posicione-o até que sua extremidade inferior seja visível.
5. Pronto, sua cadeira Ajubá está montada para acomodá-lo, para ser usada na praça, parque, rua, ou onde preferir.

Duas fendas (assento e encosto) posteriores, podem ser utilizadas como parada para bicicletas e triciclos, de modo que o usuário desse meio de transporte possa fazer uma pausa junto de seu meio de transporte.

Produzido em Compensado Naval de 6 mm, afirmando bom resultado em durabilidade e custo-benefício. Composto por lâminas de pinus, possui resistência para uso externo.

Base de apoio
Peça onde se "senta", proposta com sistema de encaixe nas laterais.

Base de encosto
Peça onde se "encosta", proposta com sistema de encaixe e pino de travamento.

Vista lateral
Os peças idênticas formam as laterais do mobiliário.

Vista frontal
da Base de assento.

Vista posterior
da Base de assento.

Vista lateral
Do conjunto montado.

Cadeira Ajubá

Desenhada para que pudesse ser montada e desmontada com facilidade, a partir da junção de módulos, utilizando compensado naval à base de Pinus, este mobiliário foi gerado para ser confortável e prático, ideal para qualquer espaço urbano. Suas medidas levam em conta os diferentes corpos.

1. Fenda para ser módulos que se encaixam e se trava, primeiro encaixa-se a base (assento) a uma das partes laterais.
2. Feito este primeiro encaixe, posiciona a outra lateral do módulo e com um pouco de pressão, encaixa para que se sustente.
3. Posicione o encosto e o encaixe posicionando as aberturas de modo que estas fiquem preenchidas.
4. Ao encaixar o encosto na parte posterior dos módulos laterais, com o pino de travamento, posicione-o até que sua extremidade inferior seja visível.
5. Pronto, sua cadeira Ajubá está montada para acomodá-lo, para ser usada na praça, parque, rua, ou onde preferir.

Duas fendas (assento e encosto) posteriores, podem ser utilizadas como parada para bicicletas e triciclos, de modo que o usuário desse meio de transporte possa fazer uma pausa junto de seu meio de transporte.

Produzido em Compensado Naval de 6 mm, afirmando bom resultado em durabilidade e custo-benefício. Composto por lâminas de pinus, possui resistência para uso externo.

Base de apoio
Peça onde se "senta", proposta com sistema de encaixe nas laterais.

Base de encosto
Peça onde se "encosta", proposta com sistema de encaixe e pino de travamento.

Vista lateral
Os peças idênticas formam as laterais do mobiliário.

Vista frontal
da Base de assento.

Vista posterior
da Base de assento.

Vista lateral
Do conjunto montado.

CLIQUE PARA BAIXAR



OUTROS PROJETOS

MODÜL

O MODÜL, palavra turca para MÓDULO, não é somente um mobiliário mas sim um rearranjo de infinitas formas de se ocupar o espaço urbano. A proposta é o conjunto desses vários módulos que se agenciam, de maneira individual ou em conjunto, propiciando na paisagem urbana ambientes de encontro e interação, agregando esse espaço com cores e formas. Para a construção destes módulos foram utilizados materiais de fácil acesso como tubos e conexões em pvc, madeira de palete de descarte e corda náutica.

Sofia Bueno Brandão Simões



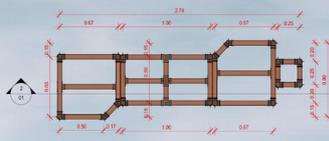
MÓDULOS

- MATERIAIS:**
 1- Tubo PVC 50mm
 2- Cotovelo (3 saídas) PVC de 50mm
 3- Catovelo (4 saídas) PVC de 50mm
 4- T- PVC de 50 mm
 5- Corda Náutica/ Madeira de Paleta de descarte

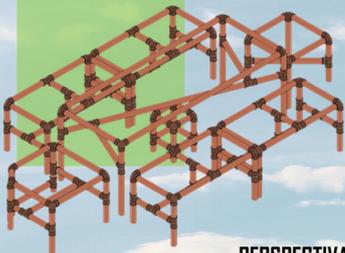
MDL 07BL



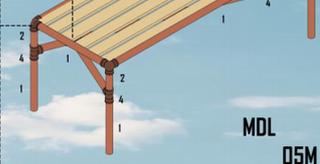
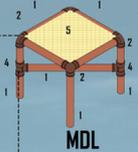
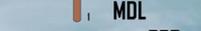
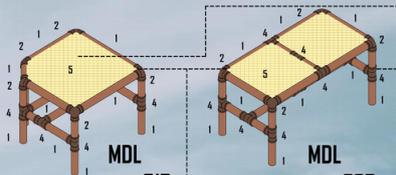
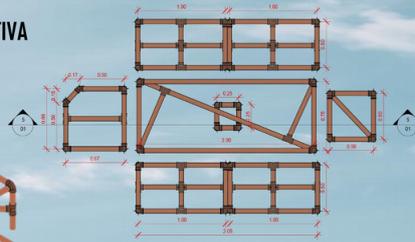
PERSPECTIVA



MDL 12BLM



PERSPECTIVA



Implantação na Av. Goiás, Goiânia - GO

MODÜL

O projeto aqui apresentado tem como objetivo propor um novo modelo de mobiliário urbano que propicie ao indivíduo interpretação e interação com a comunidade onde habita, o que significa pensar tanto em equipamentos que sejam bem resolvidos como objeto, quanto em como esses podem ser projetados para dar suporte a organização, democratização e melhoria do espaço público.

Para tal, a proposta parte da ideia de um elemento que possa ser simples, de fácil construtibilidade e adaptação as diferentes comunidades e localidades. O MODÜL, palavra turca para MÓDULO, traz consigo a ideia de mobiliários que, de maneira individual ou em conjunto, propiciam na paisagem urbana ambientes de encontro e interação, a partir do uso de formas e cores que possam ser de assimilação rápida e intuitiva, sobre cada mobiliário em meio aos tantos estímulos visuais da cidade.

Partindo de uma ordem de raciocínio que alinha especialidade, técnica e estética a partir de uma geometria linear, a proposta vai tomando sua tridimensionalidade com o uso de barras e conexões que promovem um objeto único ou uma composição modular, harmônica e inteligente. Com dimensões de 0,25, 0,50, e 1,00m, preservando a proporção o modelo une de maneira fácil e descomplicada os diferentes elementos que compõem o mobiliário, além de ser agregado a um elemento colorido que personaliza e gera uma marca no ambiente em que é implantado, sendo capaz de instruir o cidadão em uma leitura rápida e unitária do que seria o objeto.

Os mobiliários propostos foram pensados para serem adaptáveis a todos os bairros, integrando o cidadão à cidade. A interação visual e própria linguagem dos mobiliários, a fim de que a comunicação com a população se deste através do reconhecimento de matrizes que possam ser encontradas em qualquer lugar. Dessa forma as implantações visam vencer empecilhos impostos pelas disparidades sociais, podendo esses qualificados garantir o que podemos chamar de 'direito à cidade'.

CLIQUE PARA BAIXAR



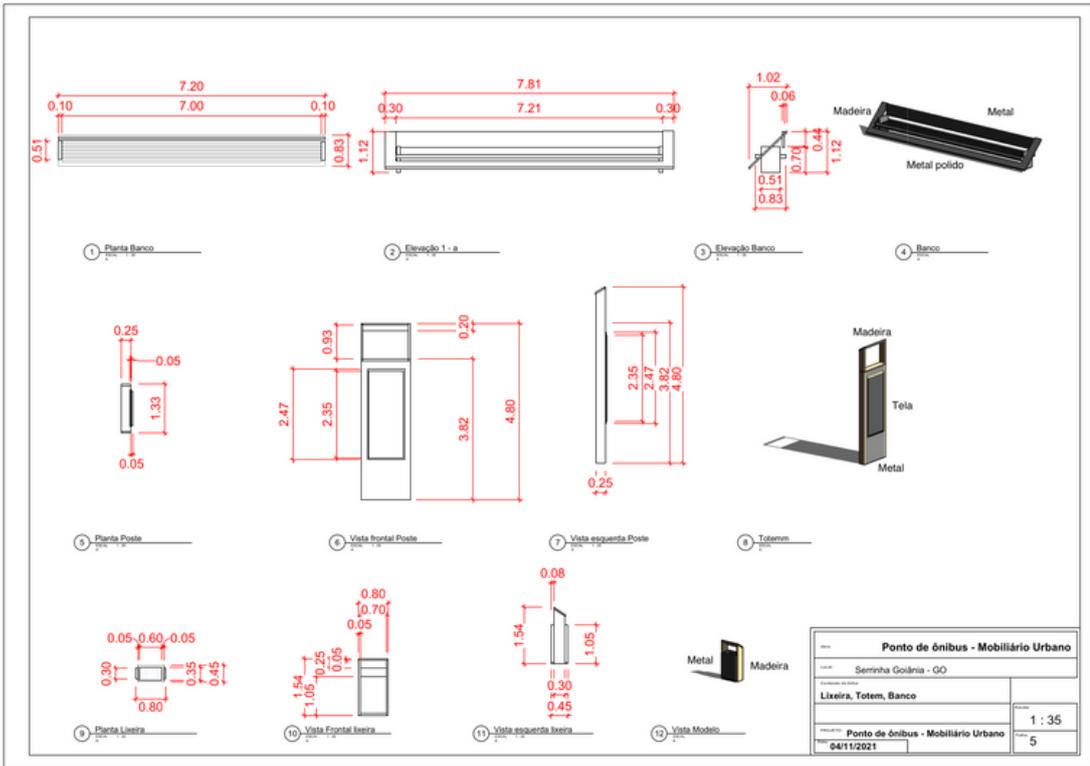
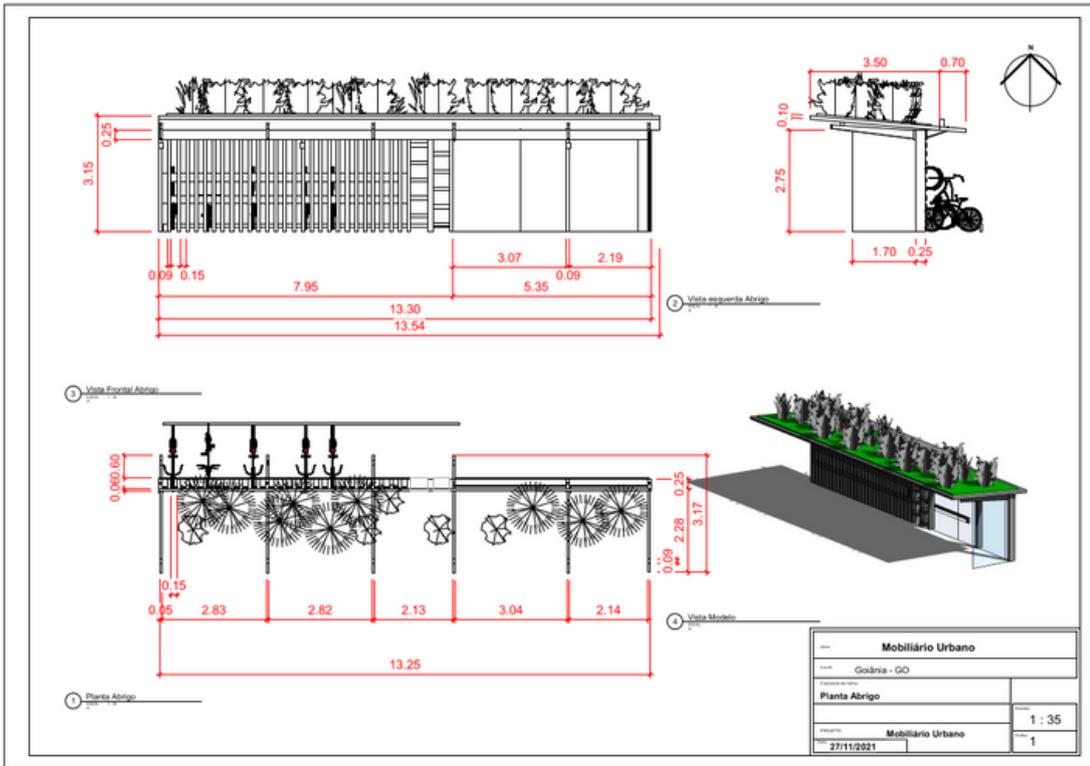
OUTROS PROJETOS

PONTO DE ÔNIBUS

O Design desenvolvido permite a acessibilidade aos usuários e as atividades realizadas no ponto de ônibus, despoja de uma estética contemporânea, acessível e fluída. A ergonomia do produto será suprida pelas necessidades dos usuários e atividades que são praticadas no mobiliário, para que sejam efetuadas de maneira segura e eficiente para todos. Cores, Marrom, tons de cinza e preto. O projeto foi planejado com o objetivo de valorizar a urbanização e mobilidade da cidade.

Gabriel Fernandes Aires e Mickaelle Medeiros





A GRA DE CI MEN TOS


VOLTAR PARA
O ÍNDICE

COLAB Cidade partiu do desejo do Coletivo Centopeia, Sobreurbana, Instituto Bacia e Vulgo Arquitetura contribuírem para a melhoria de um espaço público que atravessava nossas vivências. A vontade de 'fazer juntos' levou-nos a expandir conexões com outras iniciativas com os mesmos objetivos. O projeto só foi possível com a parceria de todos, a quem agradecemos, sinceramente :)

INICIATIVA

SOBRE
URBANA

coletivo
Centopeia

vulgo.
arqui.
tetura

INSTITUTO
bacão

PATROCÍNIO

 **CAU/GO**
Conselho de Arquitetura
e Urbanismo de Goiás

APOIO CULTURAL

APOIO INSTITUCIONAL


ecoblending

IDS
EDUCACIONAL

·CÖ·URB

PARCEIROS

Labic
BARRIO VELHO
LABORATÓRIO DE INOVAÇÃO URBANA
2021 | 22

 BR
CIDADES

vivaCIDADE

A-GRUPA
urbanismo colaborativo

SampaPé 

indisciplinar
grupo de pesquisa cnpq-eaufmg


aprosul
Associação Pró Setor Sul

lml
liquid media lab


ARCA

 **MOB**
Movimento e Ocupa seu Bairro.

PERIFERIA

TL
RA
AB
NU
SAB
B

COLAB CIDADE

2021

INSTITUTO
baccde

coletivo
Centopeia

SOPRE
URBANA

vulgo.
arqui.
tetura

 **CAU/GO**
Conselho de Arquitetura
e Urbanismo de Goiás

colabcidade.com