



Escola de Tecnologias e Arquitetura
Departamento de Arquitetura e Urbanismo
Mestrado Integrado em Arquitetura

Ana Sofia Pereira Mendes Simões

Trabalho de projeto submetido como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Arquitetura

O USO DE *TOOLKITS* NA ARQUITETURA PARTICIPATIVA

Orientadora:
Professora Alexandra Paio, ISCTE-IUL

REQUALIFICAÇÃO DA ANTIGA FÁBRICA DE PAPEL Departamento de Urbanismo CMA e Cowork

Tutor:
Professor Pedro Luz Pinto, ISCTE-IUL

[Outubro, 2018]

Ao meu avô
Fernando Pereira (*In memoriam*),
por incutir o amor na arquitetura.

AGRADECIMENTOS

Finalizada uma etapa particularmente importante da minha vida, não poderia deixar de expressar o maior agradecimento a todos aqueles que me apoiaram nesta longa jornada e contribuíram para a concretização deste trabalho.

Á Professora Alexandra Paio, por toda a disponibilidade e orientação prestadas, bem como pelo apoio incondicional e compreensão desde o primeiro ano do curso.

Ao Professor Pedro Luz Pinto, pela aprendizagem, críticas e conselhos, mas sobretudo pelo incentivo e ajuda na concretização do projeto.

Á Arquiteta Carolina Farias, pela ajuda indispensável no processo de investigação de *Toolkits*.

Aos amigos e colegas que estiveram presentes durante esta fase, e desculparam muitas das minhas ausências, pela força e apoio demonstrados. Em especial á minha amiga Inês, pela ajuda no trabalho.

Á minha família, em particular aos meus pais, pelo amor incondicional e incentivo.

Em especial, ao Carlos, pela paciência, compreensão, ajuda e apoio que transcendem todas as expetativas.

A todos, o meu sincero e profundo, Muito Obrigada!

TRABALHO VERTENTE TEÓRICA **PARTE I**

O USO DE *TOOLKITS* NA ARQUITETURA PARTICIPATIVA 9

1. PARTICIPAÇÃO NA ARQUITETURA 23

2. TAXONOMIA DE *TOOLKITS* 67

TRABALHO VERTENTE PRÁTICA **PARTE II**

REQUALIFICAÇÃO DA ANTIGA FÁBRICA DE PAPEL 253
Departamento de Urbanismo CMA e Cowork Vinícola

1. ALENQUER LUGAR VINICULTURA 255

2. REQUALIFICAÇÃO DA ANTIGA FÁBRICA DE PAPEL 267

TRABALHO VERTENTE TEÓRICA **PARTE I**

O USO DE *TOOLKITS* NA ARQUITETURA PARTICIPATIVA

RESUMO

A monografia desenvolvida encontra-se estruturada em duas partes: a primeira, expõe a base teórica relacionada com a arquitetura participativa; a segunda, apresenta uma taxonomia de *Toolkits* para desenhar cidade.

A participação das comunidades na construção da cidade é um tema fundamental no debate teórico e prático atual. Os processos participativos têm sido apresentados como uma forma alternativa de enfrentar a dimensão social e política dos projetos de interesse coletivo. O objetivo tem sido o de garantir uma maior cidadania e democracia na concepção do espaço público. O arquiteto italiano Giancarlo de Carlo, durante os anos 60 e 70 do século XX, foi um dos pioneiros na reflexão sobre a importância da Arquitetura Participativa, na criação de ferramentas e de novos modelos processuais para os projetos que incluíssem as pessoas.

O objetivo da vertente teórica é mapear um conjunto de ferramentas, denominados *Toolkits* que têm surgido como resposta a um exercício específico da arquitetura participativa.

Neste sentido, o trabalho apresenta uma taxonomia de *Toolkits*, proporcionando a sua identificação e classificação. Através destas ferramentas, bem como, da forma como são aplicadas, foi possível conceber o manual *Desenhar a Cidade: Toolkits para Arquitetura Participativa*.

O manual integra, ainda, um *Toolkit* concebido para desenhar cidade, que procura responder à questão que foi sendo formulada ao longo da investigação: Existe a possibilidade de criar tipologias únicas de *Toolkits* participativos em resposta a determinados objetivos-chave do projeto arquitetónico?

Palavras-Chave: *Toolkits*, Arquitetura Participativa, Ferramentas Participativas, Processo Colaborativo, Desenhar a Cidade.

ABSTRACT

The developed monograph is structured in two parts: the first one, exhibits the theoretical basis related to participatory architecture; the second part, presents a *Toolkits* taxonomy for city design.

The contribution of the communities in the conception of the city is a fundamental subject to the current practical and theoretical debate. The participatory processes have been presented as an alternative way to face the political and social dimension of collective interest projects. The goal has been ensuring a greater citizenship and democracy in the conception of public spaces. During the 60s and 70s, Italian architect Giancarlo de Carlo, was a pioneer in the reflection of the significance of Participatory Architecture, for the creation of tools and new procedural models for projects that would include people.

The purpose of the theoretical component is to map a set of tools, known as *Toolkits*, that have emerged as the answer to a specific exercise of the participatory architecture.

With this in mind, this paper presents a *Toolkits* taxonomy, providing its identification and classification. Through these tools, as well as the way they are applied, it was possible to develop the manual *Desenhar a Cidade: Toolkits para Arquitetura Participativa*.

The manual also features a *Toolkit* conceived for city design, which intends to answer the question that has been raised throughout the research: Is it possible to create unique typologies of participatory *Toolkits* in response to certain key goals of the architectural project?

Key Words: *Toolkits*, Participatory Architecture, Participatory Tools, Cooperative Process, City Design.

ÍNDICE

	INTRODUÇÃO		
15	ENQUADRAMENTO DO TEMA		
18	OBJETIVOS		
19	METODOLOGIA		
20	ESTRUTURA DO TRABALHO		
	CAPÍTULO I		
	PARTICIPAÇÃO NA ARQUITETURA		
23	1. ARQUITETURA E PARTICIPAÇÃO		
25	1.1. O Papel Social do Arquiteto		
29	1.2. Co-Design		
31	1.3. Desenho/ Projeto Participativo		
32	1.3.1. Metodologia		
33	1.3.2. Multidisciplinaridade e Transdisciplinaridade		
35	1.3.3. Colaboração e Comunidade		
38	1.3.4. Democracia		
41	1.3.5. Desígnios		
43	2. MÉTODOS DE PARTICIPAÇÃO		
43	2.1. Níveis de Participação		
45	2.2. Fases dos Processos de Participação		
49	2.3. Métodos e Técnicas de Participação		
49	2.3.1. Métodos de Consciencialização		
51	2.3.2. Métodos de Interação em grupo		
53	2.3.3. Jogos Participativos		
55	2.3.4. Métodos Indiretos		
55	2.3.5. Métodos Abertos		
57	3. PARTICIPAÇÃO COM TOOLKITS		
57	3.1. Definição de <i>Toolkit</i>		
58	3.2. <i>Toolkits</i> na Participação		
58	3.2.1. Produção de <i>Toolkits</i>		
59	3.2.2. Tipos de <i>Toolkits</i>		
63	3.3. <i>Toolkits</i> em Arquitetura Participativa		
	CAPÍTULO II		
	TAXONOMIA DE TOOLKITS		
67	1. TOOLKITS DE REFERÊNCIA		
69	1.1. Mapeamento de <i>Toolkits</i>		
71	1.2. Seleção de <i>Toolkits</i>		
73	1.2.1. Categorias e Subcategorias		
73	1.2.2. Escala de Reprodução		
75	1.3. <i>Toolkits</i> Selecionados		
79	1.3.1. Fichas de Apresentação dos <i>Toolkits</i>		
79	1.3.2. Profissionais Responsáveis		
81			
86	2. DESENHAR A CIDADE TOOLKIT - UMA PROPOSTA		
89	2.1. Apresentação do <i>Toolkit</i>		
92	3. MANUAL DESENHAR A CIDADE: TOOLKITS PARA ARQUITETURA PARTICIPATIVA		
171	CONSIDERAÇÕES FINAIS		
177	BIBLIOGRAFIA		
185	ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES		
191	ANEXOS		

INTRODUÇÃO

ENQUADRAMENTO DO TEMA

“Nearly 25 years ago, Aldo Van Eyck issued an urgent warning: the contemporary city was being transformed into ‘mile upon mile of organized nowhere;’ place and occasion were being removed from the modern world. In response, he called on architects’ to ‘get closer to the shifting center of human reality and build its counterform – for each man all men, since they no longer do it themselves.’ Van Eyck’s message raised difficult question. Why do not – or cannot – men in our time, determine their reality and its counterform? Can the architect alone replace the missing efforts of all men? And if, as architects, we have profound disagreements with the human reality shaped by contemporary society, how are we to build?’ The answer lies in the power of architecture not merely to reflect reality, but also to change it.”¹

A Arquitetura Participativa generaliza-se como processo de projeto alternativo nas décadas de 70 e 80 do século passado, atribuindo maior poder à comunidade e criando uma sociedade mais democrática, aberta e inclusiva (SPINUZZI, 2005). Desde então, a ideia tem influenciado a arquitetura surgindo, em paralelo, o movimento de arquitetura comunitária, ou *Community Architecture Movement*, que transfere o poder do arquiteto para a comunidade (TILL, 2009). Nick Wates e Charles Knevitt (1987) (Fig.1) foram os primeiros a cunhar o termo “*Community Architecture*”, definindo-o como “*architecture carried out with the active participation of the end-users*” (WATES & KNEVITT, 1987).

A ‘participação comunitária’ é entendida na arquitetura contemporânea como o envolvimento das comunidades nas tomadas de decisão que lhes dizem respeito ou que afetam o seu desenvolvimento futuro. Trata-se de um processo de participação comunitária que promove o *empowerment* dos cidadãos, assim como o aumento dos níveis de cooperação (NAU LNEC, 2013).

¹ HATCH, C. Richard - *Introduction. Toward a Theory of Social Architecture*. In HATCH, C. Richard. *The Scope of Social Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1984, p.3.

Contudo, a origem das preocupações com uma arquitetura mais inclusiva surgem com o ensaio do arquiteto Giancarlo De Carlo, *Architecture's Public*, na conferência de 1969 realizada em Liège, publicado em 1971 na revista *Parametro*. O artigo, denuncia a existência de uma prática arquitetônica desatualizada e conservadora, que carecia de renovação de métodos de ensino e trabalho alternativos. Tornou-se essencial redescobrir as razões que levam á prática da arquitetura, a partir da reformulação da relação entre arquitetos e sociedade, negligenciada pela atitude do Movimento Moderno (CARLO, 1992).

Cerca de quarenta anos depois a “missão” permanece. O cerne da participação não consiste em projetar para a sociedade, mas incluir as pessoas no processo criativo, respondendo, assim, ás suas necessidades reais. A mudança de paradigma exige uma reflexão crítica sobre o papel do arquiteto como ator numa sociedade cada vez mais exigente. Consequentemente, transforma os resultados do que criamos e como criamos.

Os modelos processuais de projeto arquitetônico alteram-se sendo explorados novos métodos de trabalho, inclusivos e mais democratizados. Como resultado, a metodologia participativa exige novas ferramentas, que permitam a integração dos participantes ao longo do processo projetual.

Na atualidade, com a facilidade de acesso a informação disponibilizada na internet, existe uma ampla diversidade de ferramentas participativas partilhadas por profissionais de diferentes áreas, nomeadamente no desenho do espaço público e paisagem urbana das nossas cidades. Contudo, parece inexistir de forma consciente e sistematizada uma leitura de métodos e técnicas. Neste enquadramento, torna-se essencial mapear o tipo de ferramentas que existem e de que forma são aplicadas no processo de projeto da Arquitetura Participativa. O conjunto destas ferramentas traduzem-se em *Toolkits*, que respondem a um exercício específico de arquitetura.

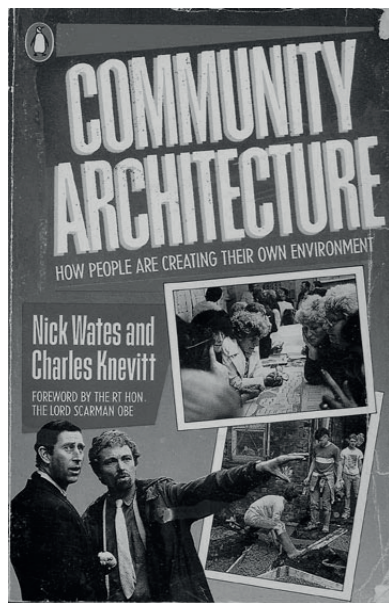


Figura 1. Livro Community Architecture

OBJETIVOS

O primeiro objetivo da presente dissertação, é expor uma reflexão crítica sobre o processo de trabalho participativo, ou seja, de que forma é possível criar arquitetura incluindo as pessoas ao longo de todas as fases de projeto. Conhecendo, assim, os exemplos destas abordagens, do ponto de vista transdisciplinar, colaborativo e democrático; avaliando os diferentes resultados, de acordo com os tipos de participação existentes.

Seguidamente, é essencial apresentar uma síntese dos métodos de trabalho que permitem um papel ativo da comunidade, percebendo as suas vantagens e restrições. Nesta análise é importante explorar a variedade de ferramentas existentes, utilizadas até hoje, em processos de arquitetura participativos.

Mais especificamente, o objetivo que se pretende atingir é apresentar tipos de ferramentas participativas - *Toolkits*. Desta forma, é essencial perceber o processo de fabricação de *toolkits* e a sua aplicação no projeto de arquitetura participativa.

Finalmente, através da construção de um manual de *Toolkits*, demonstra-se um conjunto de possibilidade de criar tipologias únicas de ferramentas participativas que respondem, especificamente, a determinados objetivos-chave do desenho da cidade contemporânea.

METODOLOGIA

O estudo do trabalho iniciou-se com uma revisão bibliográfica sobre o tema Arquitetura Participativa, procurando as suas origens, arquitetos de referência, a sua evolução, e os princípios que a rege.

Relativamente aos métodos de trabalho participativos, procurou-se recolher informações mais recentes. Através da pesquisa on-line, na internet, foi possível ter acesso a uma quantidade considerável de artigos sobre co-design, processos participativos e ferramentas utilizadas em diversos exercícios de participação.

A recolha de informação relacionada com o uso de *Toolkits* em Arquitetura Participativa, foi maioritariamente realizada via web, não só por representar uma variedade de ferramentas utilizadas recentemente, mas, também, porque é, essencialmente, uma prática que visa disponibilizar globalmente ferramentas a todos os interessados. Em suma, o mapeamento de *Toolkits*, e suas aplicações, para realizar uma taxonomia, passou por recolher on-line o maior número possível de exemplos que demonstrassem a grande diversidade de projetos que têm sido realizados no desenho da cidade.

Importa afirmar que o trabalho não expõe todos os autores que se debruçam sobre o tema da Arquitetura Participativa, nem apresenta todos os *Toolkits* participativos existentes, muito devido às condicionantes de tempo desta investigação.

Acredita-se que a reflexão crítica que se apresenta e o manual de *Toolkits* sintetiza as informações recolhidas e responde á pergunta: Existe a possibilidade de criar tipologias únicas de *Toolkits* participativos em resposta a determinados objetivos-chave do projeto arquitetónicos?

ESTRUTURA DO TRABALHO

O trabalho está estruturado em dois grandes capítulos: resumidamente, o Capítulo I constitui uma síntese da reflexão crítica sobre o tema da Arquitetura Participativa; e o Capítulo II apresenta a taxonomia e os resultados em formato de manual, denominado, *Desenhar a Cidade: Toolkits para Arquitetura Participativa*.

Capítulo I – PARTICIPAÇÃO NA ARQUITETURA: assenta numa revisão da literatura sobre o tema Arquitetura Participativa, procurando enumerar os diversos métodos de participação e o uso de *Toolkits* nesse processo.

- **Subcapítulo 1 – Arquitetura e Participação:** demonstra o papel do arquiteto na sociedade, bem como definições de co-design e Arquitetura Participativa. Apresenta a participação no contexto da sua metodologia, transdisciplinaridade, objetivos, processo colaborativo e democrático. A base teórica assenta em autores como: Giancarlo De Carlo, Michel Foucault, Jeremy Till, Elizabeth Sanders e Pieter Jan Stappers, Ralf Brand e Frank Gaffikin, Clay Spinuzzi, Camilo Arcila, Jorge Mario Jáuregui, Henry Sanoff, Judith Innes e David Booher.

- **Subcapítulo 2 – Métodos de Participação:** apresenta os diversos tipos de participação referidos em 1969 por Sherry R. Arnstein, e adaptados mais tarde por Maria M. López. Exemplifica uma variedade de processos de participação, expostos por autores como Jorge Mario Jáuregui e Maria M. López. Finalmente, a partir do manual *Community Participation Methods in Design and Planning*, de Henry Sanoff, são descritos métodos e técnicas de participação: Métodos de Consciencialização; Métodos de Interação em grupo; Jogos Participativos; Métodos Indiretos; e Métodos Abertos.

- **Subcapítulo 3 – Participação com Toolkits:** apresenta-se uma definição do termo *Toolkit*, bem como, o uso de *Toolkits* em participação e a sua respetiva produção, tendo por base teorias do séc. XXI defendidas por Elizabeth Sanders e Pieter Jan Stappers. Neste, são classificados diversos tipos de *Toolkits* a partir de artigos como: *Postdesign and Participatory Culture*, de Elizabeth Sanders; *Tools for designers, products for users?*, de Pieter Stapper e Elizabeth Sanders; e *A Framework for Organizing the Tools and Techniques of Participatory Design*, de Elizabeth Sanders, Eva Brandt e Thomas Binder.

Relativamente ao uso de *toolkits* em arquitetura participativa, pela extensa variedade, é demonstrado o *Toolkit* de Nabeel Hamdi, apresentado no livro *The Placemakers Guide to Building Community*.

Capítulo II – TAXONOMIA DE *TOOLKITS*: apresenta-se a taxonomia, ou seja, a identificação e classificação de *Toolkits*, para a conceção do manual *Desenhar a Cidade: Toolkits para Arquitetura Participativa*. O manual descreve um conjunto de ferramentas utilizadas em projetos de Arquitetura Participativa.

- **Subcapítulo 1 – *Toolkits* de Referência:** Expõe os processos de levantamento e seleção de *Toolkits*. Enumera as categorias e subcategorias criadas, bem como a escala de reprodução, fundamentais no processo de seleção de vinte *Toolkits* de referência. Os *Toolkits* procuram refletir as boas práticas da Arquitetura Participativa e a facilidade de reprodução e adaptação. O resultado final deste subcapítulo encontra-se no manual elaborado.

- **Subcapítulo 2 – *Toolkit* Proposto:** Apresenta o *Toolkit* proposto, *Desenhar a Cidade*, que consiste num conjunto de ferramentas, concebidas a partir da interpretação dos métodos e técnicas explorados nos vinte *Toolkits* selecionados e apresentados na primeira parte do manual. O *Toolkit* elaborado constitui a segunda parte do manual.

- **Subcapítulo 3 – Manual *Desenhar a Cidade: Toolkits para a Arquitetura Participativa*:** Apresenta um manual que descreve de forma sintetizada 20 *toolkits* da prática participativa em arquitetura através de categorias.

CAPÍTULO I

PARTICIPAÇÃO NA ARQUITETURA

“If you create space together you will be surprised how many seemingly controversial ideas turn out to correspond, though. Most times you simply don’t see these common grounds. If you discuss and develop future architecture together, developers and users will realize at the end of the day, how much more satisfied they are with the result.”²

Susanne Hofmann

² GEIER, Sonja – *New paths in participation. Renew School* [online] Berlin 2015, [consultado em 2018-05-17], p. 7. Disponível na World Wide Web: http://www.renew-school.eu/wp-content/uploads/2015/12/Susanne-Hofmann_New-paths-in-participation_EN.pdf



Figura 2. Giancarlo De Carlo.



Figura 3. Villagio Matteotti.

1. ARQUITETURA E PARTICIPAÇÃO

1.1. O Papel Social do Arquiteto

A ideia de sociedade (RABINOW, 1984), em finais do século XVIII, levou o pensamento político e arquitetónico a um patamar além do construído e do tátil. A realidade do território passou a ser mais complexa e incerta, contudo criou outras oportunidades, nomeadamente, na arquitetura. Patrick Geddes (1915) defende que o progresso social e a forma espacial estão estreitamente relacionadas.

Nos anos 70, o arquiteto Giancarlo De Carlo (Fig.2), defende a ideia de uma arquitetura contra os métodos conservadores enraizados. O que se pretendia era uma mudança de paradigma, assente não só na substituição de processos arquitetónicos, mas na necessidade de questionar o papel do arquiteto: *“It was a question of rediscovering the reasons for being an architect (...)”*³ Segundo o autor, era fundamental renovar a relação entre arquitetos e sociedade, negligenciado pelos “heróis” do Movimento Moderno (CARLO, 1992).

Como manifesto físico da sua teoria, De Carlo projeta as vilas operárias Villagio Matteotti (Fig.3), entre os anos de 1969 e 1974. O projeto serviria de exemplo de arquitetura participativa, defendida na altura pelo *Team 10*, do qual o arquiteto foi membro fundador (Fig.4).

O que se procurava, na arquitetura participativa, era uma abordagem que envolvesse o futuro utilizador durante o processo projetual, tendo em conta as suas necessidades e os seus desejos. Quando questionado sobre o poder da arquitetura na resolução de problemas sociais, Michel Foucault, filósofo francês, afirma *“I think that it can and does produce positive effects when the liberating intentions of the architect coincide with the real practice of people in the exercise of their freedom.”*⁴ Para Foucault há no arquiteto, a responsabilidade de ajudar a sociedade na resolução de problemas, contribuindo com o seu conhecimento.

³ CARLO, Giancarlo – *Architecture’s Public*. In JONES, Peter et al. *Architecture & Participation*. 1ª ed. London : Taylor & Francis, 2009, p. 4.

⁴ RABINOW, Paulo - *The Foucault Reader: An Introduction to Foucault’s Thought, with Major New Unpublished Material*. 1ª ed. New York: Pantheon Books, 1984, p. 246.



Figura 4. Team 10.

Contudo, na maioria dos casos, o papel do arquiteto tem sido o oposto, exercendo uma arquitetura estática (TILL, 2009). Jeremy Till, arquiteto inglês, classifica a arquitetura presente como estética: *“Analyses of design processes, reflections on the profession or discussions of social occupation, are overwhelmed by attention to the building as aesthetic and tectonic object.”*⁵

Till, propõe um novo tipo de arquiteto, um agente interpretativo, que avalie os valores da profissão, rejeitando as ideias de autoridade e certeza, adaptando o seu conhecimento arquitetônico (TILL, 2009). O autor defende ainda que *“(…) the dynamic and hence temporal, nature of space means that spatial production must be understood as part of an evolving sequence, with no fixed start or finish, and that multiple actors contribute at various stages.”*⁶

Este tipo de arquitetura implica um novo saber, uma nova forma de pôr em prática as técnicas aprendidas e aperfeiçoadas ao longo dos anos. Há que abandonar o paradigma do projeto como a resolução do problema, uma vez que este método indica como única solução o edifício construído (TILL, 2009).

De acordo com o arquiteto Henry Sanoff *“Participatory design is an attitude about a force for change in the creation and management of environments for people. Its strength lies in being a movement that cuts across traditional professional boundaries and cultures.”*⁷

Neste sentido, o papel social do arquiteto é ultrapassar a visão tradicional racionalista do projeto estético, que se traduz num processo *top-down*, na procura de uma arquitetura que responda às necessidades da sociedade real (BRAND, GAFFIKIN, 2007).

⁵ TILL, Jeremy – *Architecture Depends*. 1ª ed. London: The MIT Press, 2009, p. 162.

⁶ AWAN, Nishat, et al. - *Spatial Agency. Others ways of going Architecture*. London: Routledge, 2011, p. 29.

⁷ SANOFF, Henry - *Multiple Views of Participatory Design*. In *METU Journal of the Faculty of Architecture* [online]. 1ª ed. Local de publicação desconhecido: Editor desconhecido, 2006. [consultado em 2018-06-22], p. 133. Disponível na World Wide Web: http://www.academia.edu/8085283/MULTIPLE_VIEWS_OF_PARTICIPATORY_DESIGN_METU_JFA_2006_2_131_HISTORICAL_BACKGROUND_MULTIPLE_VIEWS_OF_PARTICIPATORY_DESIGN

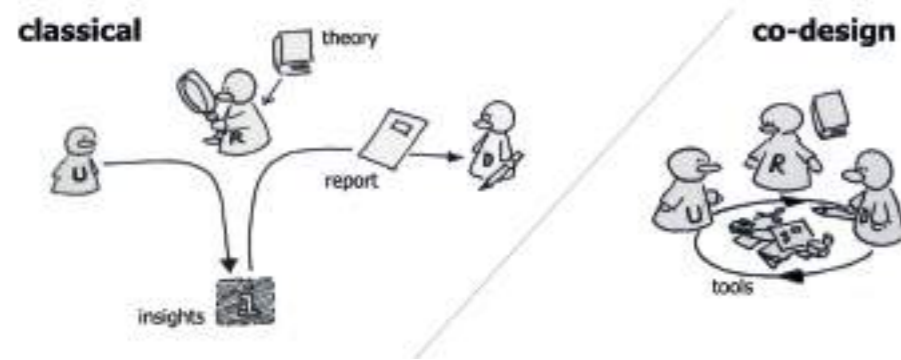


Figura 5. Co-design.

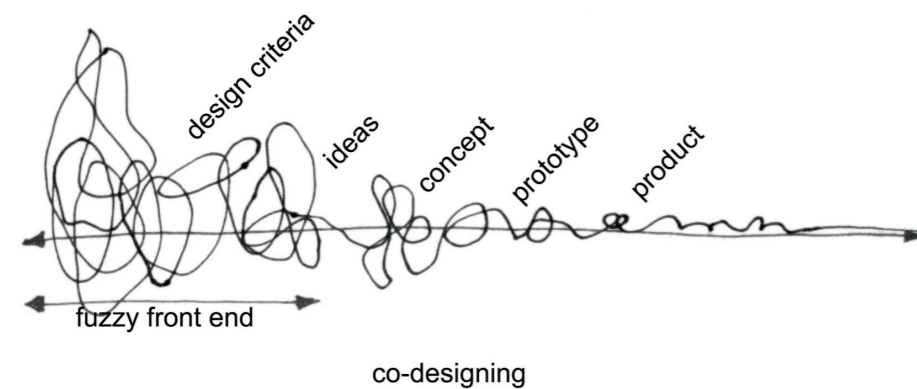


Figura 6. Fuzzy front end.

1.2. Co-Design

'Co', como prefixo, indica parceria, comum, colaboração ou igualdade. Significa fazer algo conjuntamente e com relevância mútua. Segundo Marcos Rosa *"Co-design refere-se ao fazer das cidades coletivamente."*⁸ O arquiteto e planejador reconhece que as cidades são resultado do esforço coletivo que assenta numa mudança de formas de fazer. Para tal, é necessário que os arquitetos e designers entendam a complexidade dos cenários cultural e social.

Elizabeth Sanders e Pieter Jan Stappers, investigadores na área do design, têm vindo a estudar novas formas criativas de conceção projetual, demonstrando a crescente preocupação do criador relativamente ao futuro utilizador: *"There is growing interest in and support for this mindset that the end-users are the experts of their future lives and that designers/design teams can design with the people."*⁹

Para os investigadores, na área do design participativo, o termo co-design não só representa os designers que colaboram num projeto, como também as pessoas sem formação em design que fazem parte do desenvolvimento desse projeto (SANDERS & STAPPERS, 2008). Com isto, é necessário atribuir às pessoas as ferramentas criativas que permitam gerar resultados (Fig.5). Assim, é criada a oportunidade de envolver o público-alvo experiente no processo de design (SANDERS & STAPPERS, 2014).

No entanto, Sanders e Stappers, defendem a importância de uma fase projetual anterior a esta, o front end (Fig.6): *"Formerly called "pre-design", the front end describes the many activities that take place in order to inform and inspire the exploration of open-ended questions (...)."*¹⁰

⁸ ROSA, Marcos L. e WEILAND, Ute - *Co-Desenhando A Cidade: Arquitetura + Inteligência Informal*. [online] 1ª ed. São Paulo, 2017. [consultado em 2018-10-20], p. 6. Disponível na World Wide Web: https://www.academia.edu/37215592/Co-desenhando_a_Cidade. ISBN: 978-1-64008-513-8.

⁹ SANDERS, Liz e STAPPERS, Pieter - *From designing to co-designing to collective dreaming: three slices in time*. *Interactions*. [online] 2014, [consultado em 2018-04-20], p. 30. Disponível na World Wide Web: <http://interactions.acm.org/archive/view/november-december-2014/from-designing-to-co-designing-to-collective-dreaming-three-slices-in-time>

¹⁰ SANDERS, Liz e STAPPERS, Pieter - *Co-creation and the new landscapes of design*. *CoDesign*. [online] 2008, [consultado em 2018-04-20], p. 2. Disponível na World Wide Web: <http://studiolab.ide.tudelft.nl/manila/gems/contextmapping/PreprintDraft.pdf>

É esta etapa que irá definir a estratégia de projeto tendo em consideração quais as técnicas e os métodos a executar para atingir o resultado final. Contudo, há que compreender que por vezes o resultado vai além do construído, percebendo igualmente o que não deve ser concebido (SANDERS & STAPPERS, 2008).

1.3. Desenho/ Projeto Participativo

O termo '*participatory design*' é abordado por Henry Sanoff em 1990 onde explica "(...) *this approach is based on the democratic concept whereby people affected by design decision should be involved in the process of making decisions.*"¹¹

A definição de design participativo, atribuída por Elizabeth Sanders e Pieter Jan Stappers, permite-nos identificar um dos princípios da arquitetura participativa: "*Participatory Design (...) involves different non-designers in various co-design activities throughout the design process.*"¹²

O que significa que a ideia de participação é baseada na premissa de que o construído ou projetado pela comunidade resulta melhor, ou seja, é valorizada uma voz ativa na sociedade negando a sua passividade (SANOFF, 2000).

Uma abordagem criativa com este princípio, na arquitetura, implica erradicar o processo linear tradicional de projeto, controlado por planeadores e entidades governamentais, atribuindo grande parte do poder de decisão à comunidade (ARCILA, 2008).

O método de projeto é complexo, no entanto, permite estabelecer relações entre técnicos e cidadãos, que resultam num processo de aprendizagem recíproco, procurando sempre responder às necessidades e aspirações de todos tendo em conta as condicionantes existentes.

A arquitetura participativa não apresenta soluções absolutas, uma vez que não é uma metodologia estática: "(...) *es más enriquecedor obtener diferentes puntos de vista y que los involucrados directamente con el problema son quienes mejor conocen esa realidad, necesidades y posibles soluciones y que debe existir una negociación para que cada quien pueda alcanzar sus intereses.*"¹³

¹¹ SANOFF, Henry - *Participatory Design. Theory & Techniques*. North Carolina State University, 1990, p. i. ISBN: 978-0962210730.

¹² SANDERS, Elizabeth, et al. - *A Framework for Organizing the Tools and Techniques of Participatory Design*. [online] Sydney: Australia, 2010. [consultado em 2018-05-03], p.1. Disponível na World Wide Web: <http://www.maketools.com/articles-papers/PDC2010ExploratoryFrameworkFinal.pdf>

¹³ DAZA, Evelin, et al. - *Diseño Participativo: Ejercicio Final 2013-1*. [online] 1ª ed. México: UNAM, 2013, [consultado em 2018-05-04], p. 24. Disponível na World Wide Web: https://issuu.com/disenocomplejoparticipativo/docs/dise_o_participativo_ejercicio_final_2013-1

No artigo *Collaborative planning in an uncollaborative world*, de Ralf Brand e Frank Gaffikin, é identificado o aparecimento emergente do planeamento colaborativo como resposta às necessidades presentes na sociedade contemporânea. Porém, é questionada a contrariedade entre a coesão da prática colaborativa e a sociedade individualista e fragmentada do séc. XXI (BRAND, GAFFIKIN, 2007).

Como solução é necessário criar métodos corretos para que seja erradicado o projeto *top-down*, possibilitando emergir um planeamento inclusivo, uma abordagem *bottom-up* (BRAND, GAFFIKIN, 2007).

1.3.1. Metodologia

Na Arquitetura Participativa é complexo identificar uma metodologia definitiva concreta aplicada ao projeto. No artigo *The Methodology Of Participatory Design*, de Clay Spinuzzi, a metodologia participativa é classificada como um processo de investigação constante: *“In this methodology, design is research”*¹⁴, uma vez que os métodos interativos praticados definem o design, e de acordo com os resultados da experiência estes são explorados e adaptados (SPINUZZI, 2005). Contudo é essencial, na metodologia participativa, o objetivo de garantir que as opiniões dos participantes são valorizadas (SPINUZZI, 2005).

Na procura de uma metodologia, tendencialmente encontramos resposta nas ferramentas desatualizadas de arquitetura, por exemplo, recorrendo à medição física do espaço (BRAND, GAFFIKIN, 2007). Em oposição, há que procurar relações e estratégias além do construído, nas quais o fundamental é o diálogo e a negociação procurando chegar a um consenso (BRAND, GAFFIKIN, 2007).

Consequentemente, se considerarmos que a solução não se apresenta sob a forma de edifício construído, poderemos questionar o papel do arquiteto. Jeremy Till defende uma arquitetura inteligente e flexível que não se foca na imposição do objeto construído, fruto do conhecimento arquitetónico (TILL, 2009). Assim, existe a necessidade de um novo paradigma de arquitetura, que respeite questões políticas e sociais, na negociação do espaço físico (TILL, 2009).

¹⁴ SPINUZZI, Clay - *The Methodology Of Participatory Design. Technical Communication*. [online] 1ª ed. Local de publicação desconhecido: Editor desconhecido, 2005. [consultado em 2018-06-20], p. 164. Disponível na World Wide Web: <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/28277/SpinuzziTheMethodologyOfParticipatoryDesign.pdf>

Como novo modelo arquitetónico, Jeremy Till sugere a Participação Transformativa (*transformative participation*): *“(...) form of participation that is realistic enough to acknowledge the imbalances of power and knowledge, but at the same time works with these imbalances in a way that transforms the expectations and futures of the participants.”*¹⁵

Segundo o autor, este modelo de participação permite um método mais real, confrontando os arquitetos com problemas que anteriormente foram ignorados propositadamente. Priorizando as necessidades da comunidade, o projeto é visto como um processo que identifica os problemas não como ameaças mas como oportunidades de transformação (TILL, 2011).

Para alcançar este tipo de Participação Transformativa, há que também transformar aquilo que é o papel do arquiteto. É preciso dotar o arquiteto não só da sua função como especialista, mas também enquanto usuário, valorizando o conhecimento das duas vertentes (TILL, 2011).

Tendo em conta as alterações metodológicas da arquitetura, é indispensável para o arquiteto reconhecer que a aprendizagem é feita em dois sentidos, tanto pelos participantes como pelo próprio, respeitando o conhecimento (não especializado) dos outros. É com a aceitação desta nova metodologia participativa que a prática arquitetónica poderá evoluir no sentido de valorizar a opinião da comunidade, anteriormente rejeitada.

1.3.2. Multidisciplinaridade e Transdisciplinaridade

A metodologia da arquitetura participativa é multifacetada, não linear, o que leva a um tipo de participação multidisciplinar. São vários os autores que defendem este tipo de abordagem como resposta a uma sociedade complexa, como Camilo Arcila: *“Today, planning is seen as a multidisciplinary – multi perspective, interactive and integrating process where a number of elements come together in order to accomplish a specific goal.”*¹⁶

¹⁵ TILL, Jeremy - *The Negotiation of Hope. Participation*. [online] Julho 2011, vol. 188-189 [consultado em 2018-06-21], p. 18. Disponível na World Wide Web: http://www.obrat.org/wp-content/uploads/ab_layout%2008.pdf

¹⁶ ARCILA, Camilo - *Learning from Slum Upgrading and Participation. A case study of participatory slum upgrading in the emergence of new governance in the city of Medellín—Colombia*. [online] Stockholm: Editor desconhecido, 2008. [consultado em 2018-06-25], p. 31. Disponível na World Wide Web: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:126733/FULLTEXT01.pdf>

O livro *Estrategias de Articulacion Urbana*, do arquiteto Jorge Mario Jáuregui, diferencia os conceitos de multidisciplinaridade, pluridisciplinaridade, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade. Resumidamente, para Jáuregui a multidisciplinaridade é “(...) *un conjunto de disciplinas sin que los profesionales implicados mantengan entre sí relaciones de colaboración con objetivos comunes*”¹⁷; a pluridisciplinaridade é “(...) *la mantención de relaciones entre si y los objetivos son comunes (...)*”¹⁷; e a interdisciplinaridade “(...) *engloba campos de poder muy desiguales en contacto (...)*”¹⁷. Apesar de enumerar e explicar estas abordagens projetuais conjuntas, o autor defende a transdisciplinaridade, que se opõe ao fenómeno tradicional de divisão de conhecimentos e disciplinas.

A transdisciplinaridade implica a colaboração de diversas áreas, superando a fragmentação disciplinar (BERNSTEIN, 2015). Reconhece a necessidade de resolver problemas do mundo real, de forma eticamente correta, através de soluções práticas (BERNSTEIN, 2015). O termo transdisciplinaridade não surgiu recentemente, remota ao ano de 1970, contudo o trabalho mais relevante nesta área foi desenvolvido a partir de 1990 (BERNSTEIN, 2015), na procura de projetar a realidade de forma mais eficaz (ROMERO, et al, 2004).

A arquitetura trabalha com diferentes áreas durante o processo de projeto, o que á priori implica uma atividade de natureza transdisciplinar. Contudo, a transdisciplinaridade só é praticada em pleno quando princípios éticos e sociais são a prioridade (DOUCET & JANSSENS, 2011), compreendendo a complexidade da realidade.

¹⁷ JÁUREGUI, Jorge - *Estrategias de Articulación Urbana*. [online] Local de publicação desconhecido: Editor desconhecido, 2013. [consultado em 2018-06-20], p. 128. Disponível na World Wide Web: <http://www.jauregui.arq.br/media/Estrategias-de-Articulacion-Urbana.pdf>

1.3.3. Colaboração e Comunidade

Projetar a realidade implica, na arquitetura participativa, criar tendo como prioridade a comunidade. Consequentemente os habitantes adquirem um papel central no projeto de arquitetura, reconhecendo que estes são as pessoas indicadas para identificar e resolver as necessidades da comunidade (DAZA, et al, 2013; SANOFF, 2000).

Neste sentido, é importante conhecer os habitantes e, inevitavelmente, os lugares da comunidade, uma vez que estes serão pontos cruciais à participação: “*Citizens’ attachment to places in their community can help to inspire action because people are motivated to protect and improve places that are meaningful to them.*”¹⁸

Contudo, os autores Judith Innes e David Booher questionam esta responsabilidade, visto que teoricamente representam a comunidade, quando de facto dão apenas o seu testemunho individual (INNES & BOOHER, 2004).

A solução emerge da inclusão, conseguida através da valorização do conhecimento da comunidade na tomada de decisões (ARCILA, 2008). Nesta perspetiva, o objetivo é incluir toda a comunidade, trabalhar com todas as gerações, com todos os estratos sociais, procurando um resultado realista (DAZA, et al, 2013) (Fig.7 e 8).

A inclusão resulta da colaboração. Para o arquiteto esta colaboração não é algo inédito, inclusivamente Jeremy Till refere que não existe distinção na relação com o cliente entre o arquiteto comercial e o arquiteto que projeta para a comunidade, uma vez que é essencial o diálogo (TILL, 1998).

Na colaboração, a base de trabalho é a informação que a comunidade confia aos participantes, sejam estes arquitetos ou profissionais de outras áreas. Esta colaboração depende da disponibilidade dos habitantes (LÓPEZ, 2008) ao partilharem o seu conhecimento, as suas vivências. A partilha, maioritariamente, resulta da interação com a comunidade, mediante sessões coletivas que promovem o diálogo entre o grupo (INNES & BOOHER, 2004).

¹⁸ SANOFF, Henry - *Multiple Views of Participatory Design*. In *METU Journal of the Faculty of Architecture* [online]. 1ª ed. Local de publicação desconhecido: Editor desconhecido, 2006. [consultado em 2018-06-28], p. 135. Disponível na World Wide Web: http://www.academia.edu/8085283/MULTIPLE_VIEWS_OF_PARTICIPATORY_DESIGN_METU_JFA_2006_2_131_HISTORICAL_BACKGROUND_MULTIPLE_VIEWS_OF_PARTICIPATORY_DESIGN



Figura 7. Reunião participativa.



Figura 8. Mapeamento comunitário.

A arquitetura colaborativa vai fomentar uma comunidade ativa, com maior poder de decisão (SANOFF, 2006), o que resulta na sua valorização: *“Communities seeking to empower themselves can build active citizen participation by welcoming it, creating valuable roles for each person to play, actively reaching out to build inclusive participation, and creating and supporting meaningful volunteer opportunities.”*¹⁹

A colaboração contribui também para criar uma comunidade mais cívica e inteligente, com competências que permitem lidar com questões complexas futuras (INNES & BOOHER, 2004).

Na colaboração, a comunicação entre a comunidade e os profissionais que constituem a equipa do projeto participativo é o ponto de partida, sendo até considerada a chave para realizar uma participação fidedigna (LÓPEZ, 2008). Para uma comunicação mais eficaz, o diálogo deve ser o mais inclusivo possível, respeitando e ouvindo todos os participantes com igualdade (INNES & BOOHER, 2004). Jorge Mario Jáuregui, também defende um diálogo informal, que se adapta, ao longo das etapas do processo de trabalho (JÁUREGUI, 2013).

Jeremy Till é igualmente defensor da importância do diálogo com a comunidade: *“The key lies in recognising the power and validity of ordinary conversation as a starting point for the participatory process”*²⁰, e dos benefícios desta abordagem para o arquiteto do projeto, colocando-o numa posição de igualdade relativamente às pessoas da comunidade (TILL, 2011; TILL, 1998).

Assim, além da aprendizagem conseguida por parte da comunidade ao longo do processo participativo, também os arquitetos e outros profissionais beneficiam através de um conhecimento mais aprofundado da comunidade (INNES & BOOHER, 2004).

¹⁹ SANOFF, Henry - *Multiple Views of Participatory Design*. In *METU Journal of the Faculty of Architecture* [online]. 1ª ed. Local de publicação desconhecido: Editor desconhecido, 2006. [consultado em 2018-07-14], p. 135. Disponível na World Wide Web: http://www.academia.edu/8085283/MULTIPLE_VIEWS_OF_PARTICIPATORY_DESIGN_METU_JFA_2006_2_131_HISTORICAL_BACKGROUND_MULTIPLE_VIEWS_OF_PARTICIPATORY_DESIGN

²⁰ TILL, Jeremy - *The Negotiation of Hope. Participation*. [online] Julho 2011, vol. 188-189 [consultado em 2018-07-21], p. 20. Disponível na World Wide Web: http://www.obrat.org/wp-content/uploads/ab_layout%2008.pdf

1.3.4. Democracia

“*Architecture is political. Full Stop. Not political in the party political sense of the term, but political in the original sense of the word in that it affects the lives of citizens.*”²¹ Falarmos de arquitetura implica falarmos de política, tal como Jeremy Till refere na citação anterior, a política encontra-se diretamente ligada à área da arquitetura, uma vez que influencia a sociedade.

A arquitetura tem uma estreita relação com a vida humana “(...) *por tanto, tiene mucho que ver com el poder político y económico, com la voluntad colectiva de lo social y de lo común, de lo público y de la permanência en el futuro.*”²²

Segundo Hannah Arendt (ARENDR, 1958), o político surgiu na Polis grega como governabilidade da diversidade dentro de uma incipiente democracia, e o social se desenvolveu durante a modernidade das sociedades maduras.

A arquitetura participativa não é exceção. Naturalmente, a colaboração exige a partilha de opiniões pessoais, o que resulta num processo de negociação, assim a política é intrínseca à participação (TILL, 2011). O método participativo, ainda proporciona outro tipo de inclusão política, uma vez que tem em conta os fatores políticos que irão influenciar o projeto, desde o início do processo de trabalho (TILL, 2011).

Considerando que a arquitetura participativa é inerente à política, podemos afirmar que, pelo seu processo de trabalho inclusivo, é igualmente democrática. No artigo *Multiple Views of Participatory Design*, Henry Sanoff apresenta a definição de democracia participativa: “*In a participatory democracy, collective decision-making is highly decentralized throughout all sectors of society, so that all individuals learn participatory skills and can effectively participate in various ways in the making of all decisions that affect them.*”²³

²¹ TILL, Jeremy – *Architecture Depends*. 1ª ed. London: The MIT Press, 2009, p. 124.

²² MONTANER, Josep Maria e MUXI, Zaida – *Arquitectura y Política*. Barcelona: Gustavo Gili, 2011, p.15. ISBN: 9788425224379.

²³ SANOFF, Henry - *Multiple Views of Participatory Design*. In *METU Journal of the Faculty of Architecture* [online]. 1ª ed. Local de publicação desconhecido: Editor desconhecido, 2006. [consultado em 2018-07-30], p. 133. Disponível na World Wide Web: http://www.academia.edu/8085283/MULTIPLE_VIEWS_OF_PARTICIPATORY_DESIGN_METU_JFA_2006_2_131_HISTORICAL_BACKGROUND_MULTIPLE_VIEWS_OF_PARTICIPATORY_DESIGN

O que a democracia participativa implica é uma nova estratégia projetual, focada na negociação entre grupos de pessoas com diferentes níveis de poder, com o objetivo de tomar decisões e alcançar um consenso (DAZA, et al, 2013). Esta colaboração gera uma relação recíproca de comunicação entre instituições governamentais/políticas e cidadãos, distribuindo o poder equitativamente na sociedade (INNES & BOOHER, 2004).

A prática da arquitetura participativa contribui para o reconhecimento da importância dos valores democráticos (SANOFF, 2006), o que consequentemente resulta numa sociedade mais democrática e tolerante.



Figura 9. Método participativo.



Figura 10. Reuniões participativas.

1.3.5. Desígnios

Nos subcapítulos anteriores, já foram mencionados aqueles que se consideram serem os principais aspetos da arquitetura participativa, contudo é importante sintetizar a informação.

(1) **Priorizar as necessidades da comunidade.** Projetar tendo sempre como prioridade as preferências e necessidades da comunidade, aceitando as diferenças (TILL, 2011) e valorizando o seu conhecimento. Clay Spinuzzi refere-se a este conhecimento como *“tacit knowledge”*²⁴, ou seja, um conhecimento que não se aprende, que faz parte da experiência pessoal de cada um.

(2) **Exercitar novas metodologias de trabalho.** Projetar através de uma abordagem transdisciplinar e colaborativa, que visa desenvolver soluções adequadas às necessidades reais da comunidade (Fig.9).

(3) **Fomentar um planeamento inclusivo.** Planear a abordagem projetual incorporando o conhecimento da comunidade, através do diálogo inclusivo (Fig.10). É assim exercida uma parceria igualitária, entre profissionais e cidadãos, ao longo de um planeamento interativo (SPINUZZI, 2005), que pretende alcançar um consenso.

(4) **Atribuir poder de decisão à comunidade.** Procurar uma abordagem arquitetónica justa (INNES & BOOHER, 2004), através da valorização da opinião dos cidadãos, atribuindo uma “voz” ativa à comunidade. A colaboração da comunidade permite projetar em conjunto, fortalecendo a coesão social.

(5) **Promover uma arquitetura democrática.** A arquitetura participativa permite legitimar a opinião pública, tendo em conta as decisões da comunidade, através de um processo justo e democrático (INNES & BOOHER, 2004; SANOFF, 2006). Consequentemente, a transparência política, gera uma comunidade mais confiante.

²⁴ SPINUZZI, Clay - *The Methodology Of Participatory Design. Technical Communication*. [online] 1ª ed. Local de publicação desconhecido: Editor desconhecido, 2005, [consultado em 2018-07-30], p.166. Disponível na World Wide Web: <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/28277/SpinuzziTheMethodologyOfParticipatoryDesign.pdf>



Figura 11. Poster de alunos franceses.

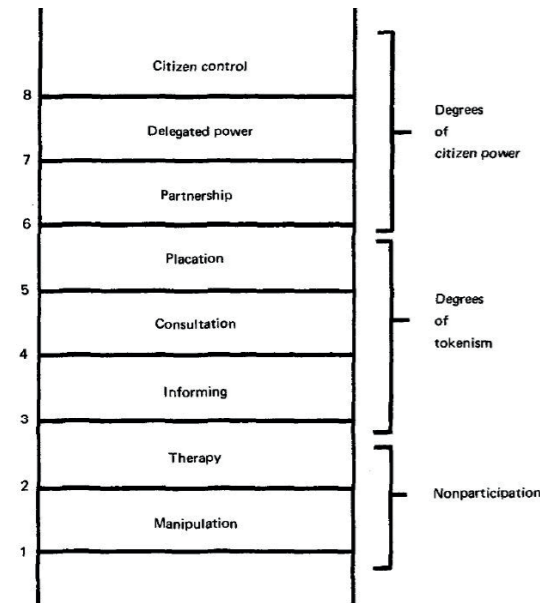


Figura 12. Ladder of Citizen Participation.

2. MÉTODOS DE PARTICIPAÇÃO

2.1. Níveis de Participação

A participação, em arquitetura, é idealmente um processo transparente e democrático. No entanto, nem sempre consegue atingir as expectativas, desgastando a comunidade em dinâmicas manipuladas por especialistas políticos ou privados (LÓPEZ, 2008) (Fig.11).

É prioritário validar a existência de processos participativos positivos e negativos, que se refletem numa participação direta ou indireta. Entende-se por participação direta, quando a comunidade está verdadeiramente envolvida no processo, contrariamente a participação indireta, que rejeita a ideia de cooperação (LÓPEZ, 2008).

A autora do livro *De la participación destructora a la participación sinérgica*, Maria M. López, demonstra que a participação indireta constitui uma forma de participação “imperfeita” que estabelece uma democracia “representativa” oposta á democracia “participativa”.

A complexidade da prática participativa, permite estabelecer mais alguns tipos de participação. No artigo de 1969, *A Ladder of Citizen Participation*, Sherry R. Arnstein expõe oito tipos de participação e não-participação, organizados sob a forma de escada, na qual cada degrau corresponde a um nível de poder da comunidade (ARNSTEIN, 1969) (Fig.12).

Os níveis correspondentes a não-participação, ou distorções de participação, (1) ‘*Manipulation*’ e (2) ‘*Therapy*’, situados na base da escada, representam a manipulação dos que estão no poder, não permitindo a participação da comunidade no processo. Os níveis acima, (3) ‘*Informing*’, (4) ‘*Consultation*’ e (5) ‘*Placation*’, simbolizam o ‘*Tokenism*’, ou um esforço simbólico para que a participação seja inclusiva, isto é, a comunidade tem acesso à informação e a oportunidade de falar, contudo não dispõe de qualquer tipo de poder. No topo, encontram-se os níveis de genuína participação, (6) ‘*Partnership*’, (7) ‘*Delegated Power*’ e (8) ‘*Citizen Control*’, nos quais a comunidade já consegue negociar, conquistando poder no processo participativo.

Arnstein admite que esta hierarquização generalista é apenas uma simplificação dos tipos de participação, contudo é essencial perceber os diferentes níveis de poder: *“Knowing these gradations makes it possible (...) to understand the increasingly strident demands of participation from the have-nots as well as the gamut of confusing responses from the powerholders.”*²⁵

Semelhante a Arnstein, Maria M. López, demonstra cinco níveis de participação que se organizam de acordo com o grau de envolvimento da comunidade no processo. Os níveis expostos, seguem uma hierarquia que vai desde a impossibilidade da comunidade participar, até à capacidade de tomar decisões. O nível de participação que difere da escada de Arnstein, é o que López define como a execução técnica, que permite a cooperação da comunidade na construção do projeto (LÓPEZ, 2008).

Resumidamente, quanto maior for o nível de poder da comunidade, melhor será o nível de participação resultante. Neste sentido, é essencial atribuir maior controlo, através de métodos, que permitam evoluir de participação passiva para ativa.

²⁵ ARNSTEIN, Sherry R. - *A Ladder Of Citizen Participation*. *Journal of the American Planning Association*. [online] Editor desconhecido, 1969, vol. 35, nº4, [consultado em 2018-07-31], p.217. Disponível na World Wide Web: <http://www.participatorymethods.org/sites/participatorymethods.org/files/Arnstein%20ladder%201969.pdf>

2.2. Fases dos Processos de Participação

É um facto que a arquitetura participativa concede maior poder e responsabilidade à comunidade, contudo a complexidade da prática implica uma melhor organização, com o objetivo de criar um processo simples e aberto para os participantes (SANOFF, 2000). Neste sentido, o papel dos profissionais é facilitar o processo para a tomada de decisões conjuntas (SANOFF, 2000), criando uma metodologia que adapta variadas técnicas ao longo de diversas etapas processuais.

O arquiteto Jorge Mario Jáuregui defende uma metodologia participativa que se organiza hierarquicamente em cinco etapas (Fig.13). A primeira etapa (1) *‘Conceptualización / Identificación’* implica a constituição da equipa multidisciplinar, a identificação do problema e o levantamento de informações que possam fundamentar as fases seguintes. A etapa seguinte (2) *‘Diagnóstico’* requer a análise das informações do levantamento anterior através de ferramentas de desenho e de discussões entre os membros da equipa. A fase (3) *‘Desarrollo’* consiste no desenvolvimento de um plano de intervenção estruturado. Este é adaptado à execução final de construção na etapa (4) *‘Implementación’*. A etapa final (5) *‘Monitoreo / Manutención’* obriga à manutenção após a obra, o autor alerta para o facto desta fase não ser praticada na maioria dos casos (JÁUREGUI, 2013).

Uma metodologia semelhante á de Jáuregui, contudo simplificada, é referida no manual *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat*, que organiza o processo em quatro etapas. A etapa inicial (1) *‘Aproximación al problema’* consiste na discussão de ideias, entre um coletivo de pessoas, de forma a identificar problemas e prioridades. A etapa (2) *‘Investigación—conocimiento’* implica a análise da informação partilhada, definindo ideias de proposta. Estas ideias são trabalhadas na fase seguinte (3) *‘Generación de ideas de diseño’*. A última etapa consiste na elaboração e discussão das várias propostas (4) *‘Concreción y evaluación’* (ROMERO, et al, 2004). Apesar das quatro fases serem apresentadas nesta ordem, os autores referem que o processo não é necessariamente linear, sendo adaptado a cada caso. Esta ideologia difere da ordem metodológica de Jáuregui, mencionada anteriormente, que segue uma hierarquia restrita.

Maria M. López, defende um processo de participação não mecanizado, no qual as fases se organizam de forma orgânica. Assim, as fases apresentadas em seguida não estão dispostas sequencialmente. A fase 'Diagnóstico' obriga a um reconhecimento da realidade na identificação de problemas e potencialidades. A 'Análisis de recursos y de alternativas' pretende identificar opções de ação na resolução de problemas. A 'Definición de estrategias y de planes de acción' implica definir os principais objetivos a atingir. A fase 'Gestión de recursos' consiste na coordenação de recursos financeiros, locais, temporais, entre outros. A 'Ejecución' representa o conjunto de atividades realizadas para a concretização dos objetivos. As fase 'Control y seguimiento e Evaluación' decorrem ao longo de todo o processo, averiguando se estão a ser cumpridos os objetivos definidos inicialmente (LÓPEZ, 2008).

Destacam-se três exemplos de processos metodológicos de participação, porém, existem muitos outros. O que estes métodos pretendem é a sistematização de um processo de trabalho conjunto que se organiza por fases. Na procura de resultados que respondam às necessidades da comunidade, estas fases projetuais são constituídas por ferramentas ou técnicas, que oferecem maior poder de decisão aos participantes.

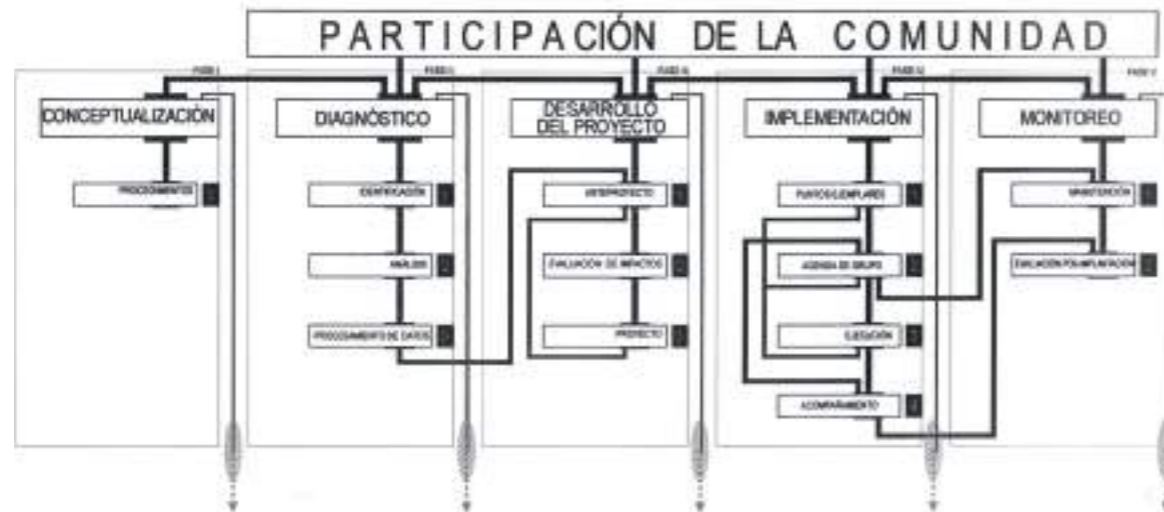


Figura 13. Metodología participativa.



Figura 14. Exposição.



Figura 15. Visita de campo.

2.3. Métodos e Técnicas de Participação

A participação em arquitetura envolve diversas pessoas, o que dificulta a elaboração de um processo adequado a todos os participantes. A estruturação do procedimento participativo vai depender dos métodos e técnicas selecionados, adaptados de acordo com os objetivos a alcançar. Apesar da ampla variedade de métodos e técnicas disponíveis na arquitetura participativa, o princípio de dinâmica em grupo permanece: “(...) *participation rarely occurs without the use of interactive group decision-making techniques that take place in workshops.*”²⁶

A eficiência dos resultados pretendidos não depende exclusivamente das técnicas aplicadas, resulta igualmente da assistência técnica disponibilizada ao longo de todo o processo, responsável pela coordenação das atividades de grupo (SANOFF, 2000).

Procurando organizar a diversidade de técnicas existentes, o arquiteto Henry Sanoff, determina cinco categorias metodológicas, apresentadas no manual *Community Participation Methods in Design and Planning*. É segundo esta sistematização que se apresentam, nos seguintes subcapítulos, as principais técnicas participativas.

2.3.1. Métodos de Consciencialização

O conjunto de técnicas que pertencem aos Métodos de Consciencialização, ou ‘*Awareness Methods*’, tal como o nome indica, pretendem apresentar o local ou o problema a ser resolvido, futuramente, através de um processo de arquitetura participativa. Dentro desta lógica, as técnicas enumeradas por Sanoff (2000) são:

- **Exposições – Exhibits:** Exposições, realizadas em espaços públicos, com o objetivo de informar e integrar a comunidade, no futuro processo de resolução do problema (Fig.14).

- **Meios de Comunicação - News media:** Divulgação de processos de participação arquitetônicos através de meios de comunicação como jornais, televisão, entre outros.

²⁶ SANOFF, Henry – *Community Participation Methods in Design and Planning*. [online] Local de publicação desconhecido: Wiley, 2000. [consultado em 2018-08-02], p.65. Disponível na World Wide Web: https://www.researchgate.net/publication/235700897_Community_Participation_Methods_in_Design_and_Planning



Figura 16. Workshop.



Figura 17. Brainstorming.

- **Visitas de Campo - *Walking tours***: Visitas de reconhecimento da zona onde irá decorrer o processo participativo, permitindo aos participantes criar uma relação de proximidade e afinidade com a realidade do lugar (Fig.15). Além de um exercício de observação, consoante o tipo de informação que se pretende, esta atividade pode disponibilizar um mapa, ou apresentar um conjunto de pequenas tarefas a serem cumpridas pelos participantes.

2.3.2. Métodos de Interação em Grupo

Os Métodos de Interação em Grupo, ou '*Group Interaction Methods*', por apresentarem técnicas de grupo, representam o cerne do que é um processo participativo. Todas as técnicas indicadas em seguida são referidas por Sanoff (2000):

- ***Workshops***: Grupos de participantes, que interagem, visando os mesmos objetivos (Fig.16). A presença de um profissional ajuda na mediação da discussão de grupo, promovendo um ambiente de respeito mútuo, no qual todas as opiniões são valorizadas. De acordo com os objetivos pretendidos, os workshops apresentam diferentes durações e técnicas.

- **Processo de Grupo – *Group Process***: Grupos de colaboração que permitem aos participantes partilharem e discutirem ideias, em tempo limitado. Nestas sessões um profissional encontra-se presente não apenas para cronometrar o tempo de cada participante, mas também para anotar os principais tópicos discutidos.

- **Círculos de Estudo - *Study Circles***: Pequenas reuniões que se destinam apenas a membros da comunidade, para discutirem problemas da população. O objetivo é partilharem ideias, experiências, e aprenderem em conjunto, na procura de futuras soluções.

- ***Brainstorming***: Técnica que permite, em conjunto, conceber um grande número de ideias que respondam a um problema (Fig.17). A atividade pode ser apenas oral, ou recorrer à escrita. Existe uma variedade de técnicas derivadas do '*Brainstorming*', Sanoff (2000) enumera algumas: '*Gallery*', '*Pin Card*', '*Nominal Group Technique (NGT)*', '*Cranford Slip Writing*', '*Ringii Process*', '*Delphi Method*', '*Idea Trigger*' e '*Panel Format*'.

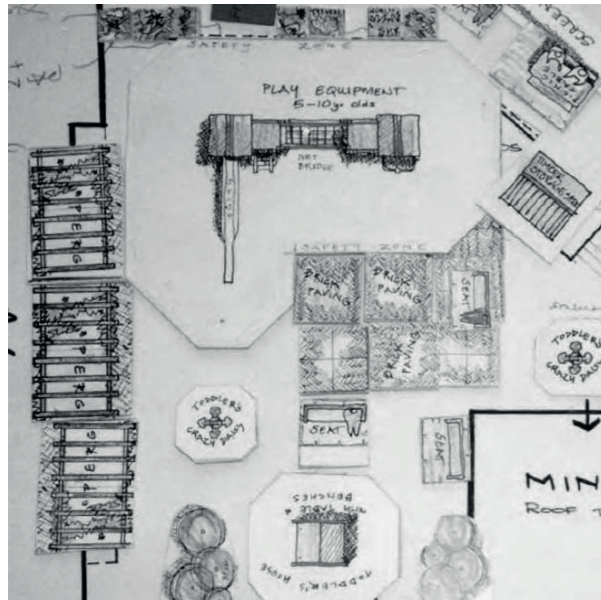


Figura 18. Montagem de imagens.



Figura 19. Mapas.

- **Montagem de Imagens – Streetscapes:** Atividade que permite desenvolver propostas para o espaço público, através de montagens de imagens (desenhos ou fotografias) (Fig.18). Na montagem, os participantes podem criar anotações que identifiquem aspectos positivos e negativos, a serem discutidos em grupo.

- **Mapas:** Técnica que determina a percepção que os participantes têm do lugar (Fig.19). Os mapas são criados de acordo com os objetivos do exercício. Um profissional comunica o que se pretende com a atividade e auxilia ao longo do processo de desenho.

- **Diagramas:** Representação gráfica de informação, consoante os objetivos do exercício, que constrói uma abstração explicativa única. O diagrama expõe uma ordem hierárquica de informação, que constitui o ponto de partida para a elaboração do projeto (JÁUREGUI, 2013).

- **Maquetes:** Técnica que permite, aos participantes, perceber e manipular o espaço a três dimensões. A representação da maquete e os elementos a manusear, dependem do tipo de projeto que se pretende.

2.3.3. Jogos Participativos

Jogos Participativos, ou '*Participation Games*', são uma forma de organizar a tomada de decisões em grupo. Consiste numa técnica participativa que pretende resolver problemas, através da simulação de uma situação real, permitindo aos participantes visualizar cenários de uma outra perspetiva.

No processo de jogo, os participantes assumem o papel de jogadores, que trabalham na resolução de problemas, mediante o sistema de regras apresentado. O desenvolvimento do jogo inclui uma variedade de materiais e atividades que se organizam de acordo com os objetivos a atingir. Os profissionais responsáveis são essenciais, garantem que todos os participantes compreendem as regras do jogo e que contribuem com respeito e igualdade.



Figura 20. Questionários.



Figura 21. Boletim de voto.

2.3.4. Métodos Indiretos

As técnicas que constituem os Métodos Indiretos, ou '*Indirect Methods*', visam recolher informação, geralmente relacionada com a realidade existente, de forma a identificar problemas. Estas técnicas permitem abranger um grande número de pessoas, pelo que é importante definir inicialmente o tipo de informação que se pretende recolher.

- **Questionários – Questionnaires:** Permitem angariar dados e opiniões da comunidade, de modo simples e rápido (Fig.20). Devido às limitações da técnica, é essencial um trabalho prévio de preparação, que permita responder aos objetivos de forma precisa.

- **Entrevistas – Interviews:** As entrevistas, comparativamente com os questionários, são uma técnica mais enriquecedora, uma vez que levantam informação mais abrangente e detalhada.

2.3.5. Métodos Abertos

Os Métodos Abertos, ou '*Open-Ended Methods*', aplicam-se, geralmente, numa fase final do processo de arquitetura participativa, sendo que apresentam propostas, procurando informar a comunidade.

- **Televisão Participativa – Participatory cable television:** A divulgação na televisão auxilia, na comunicação de processos participativos, a larga escala.

- **Boletim de Planeamento - Planning ballot:** A distribuição dos boletins permite ampliar a escala de participação ativa, dando voz a toda a comunidade (Fig.21).

- **Tecnologia Digital – Digital technology:** A tecnologia digital facilita a comunicação e colaboração no processo participativo. Sanoff (2000) expõe alguns exemplos: videoconferência, simuladores 3D, vídeos, entre outros.

- **Exposições Interativas:** Possibilitam a apresentação de propostas, disponibilizando meios que permitem a recolha de opiniões dos visitantes, procurando angariar informações úteis ao futuro desenvolvimento do projeto (ROMERO, et al, 2004).

Resumidamente, foram apresentadas as principais técnicas utilizadas durante um processo de arquitetura participativa, explicadas detalhadamente através do manual de Henry Sanoff (2000). Outro manual consultado, *The Community Planning Handbook*, do autor Nick Wates, abrange um espectro superior de técnicas, que se organizam alfabeticamente.

Pela enorme variedade de técnicas existentes, a sua seleção para um determinado processo participativo constitui um desafio complexo.

3. PARTICIPAÇÃO COM *TOOLKITS*

A participação realizada corretamente assegura a contribuição dos participantes no processo criativo, através do uso de ferramentas apropriadas (SANOFF, 2000).

Nos últimos anos têm sido desenvolvidas ferramentas que permitem aceder ao conhecimento e à experiência da comunidade, tendo como foco uma prática que transcende o processo de observação, e privilegia a criação dos participantes, tal como ilustra Elizabeth Sanders: *“The new tools are focused on what people make, i.e., what they create from the toolkits we provide for them to use in expressing their thoughts, feelings and dreams.”*²⁷

As ferramentas, os métodos, as técnicas e os *toolkits* concebidos dentro da lógica participativa são, habitualmente, divulgados em artigos, livros e guias, maioritariamente disponíveis na internet, permitindo a sua consulta a larga escala.

3.1. Definição de *Toolkit*

No artigo, *A Framework for Organizing the Tools and Techniques of Participatory Design*, é exposta a definição de *Toolkit* como *“(...) a collection of tools that are used in combination to serve a specific purpose”*.²⁸

Na participação, um *toolkit* representa um conjunto de ferramentas que permite, a qualquer pessoa, colaborar no processo de criação, através da manipulação de elementos físicos a duas e/ou três dimensões (SANDERS & STAPPERS, 2014). As ferramentas e as instruções que integram o *toolkit* empregue dependem do objetivo e do contexto do exercício (SANDERS, et al, 2010). Os resultados do processo participativo derivam da utilização do *toolkit* por parte dos participantes.

²⁷ SANDERS, Elizabeth - *Postdesign and Participatory Culture. Useful and Critical: The Position of Research in Design*. [online] Tuusula: Finland, 1999. [consultado em 2018-08-06], p.4. Disponível na World Wide Web: http://www.maketools.com/articles-papers/PostdesignandParticipatoryCulture_Sanders_99.pdf

²⁸ SANDERS, Elizabeth, et al. - *A Framework for Organizing the Tools and Techniques of Participatory Design*. [online] Sydney: Australia, 2010. [consultado em 2018-08-08], p.2. Disponível na World Wide Web: <http://www.maketools.com/articles-papers/PDC2010ExploratoryFrameworkFinal.pdf>

3.2. *Toolkits* na Participação

Os *toolkits* aplicados no processo participativo permitem, aos participantes, desenvolver ideias a partir de ferramentas manipuladas em atividades de grupo. As ferramentas proporcionam uma abordagem criativa que integra as pessoas ao longo do processo de design, expondo as suas necessidades, experiências e conhecimentos (SANDERS & STAPPERS, 2014).

Elizabeth Sanders, fundadora da *MakeTools*, procura uma linguagem inovadora de co-design, para utilizadores e não apenas para designers, que permita valorizar as experiências das pessoas. Na sua investigação foram encontrados diferentes tipos de *toolkits* que possibilitam o uso de uma grande variedade de ferramentas. Para Sanders, estas ferramentas constituem uma linguagem visual que possibilita a demonstração de ideias dos participantes (SANDERS, 1999).

3.2.1. Produção de *Toolkits*

O crescente uso de ferramentas no processo criativo, altera o papel do designer, tornando-o responsável pela produção de *toolkits* (SANDERS & STAPPERS, 2014). Além dos elementos que constituem o *toolkit*, os fabricantes têm de considerar o processo de usabilidade dos mesmos, determinando “regras”. Os *toolkits* fabricados oferecem, aos participantes, a oportunidade de criar elementos, através de métodos e ferramentas criativas, que visam um objetivo concreto.

O processo participativo permite aos designers observarem a experimentação das ferramentas do *toolkit*, analisando-a. As ideias resultantes dos exercícios criam fontes de inspiração para a conceção de novas ferramentas (SANDERS, 1999).

Existe uma grande diversidade de *toolkits*, o que resulta numa variedade de ferramentas com elementos de duas e três dimensões, palavras, fotografias, formas, volumes, entre outros. A escolha dos elementos é adaptada a cada exercício, contudo, para Sanders e Stappers, o *toolkit* deve apresentar diversidade de conteúdos, abstração, ambiguidade, estética e forma (SANDERS & STAPPERS, 2012).

As ferramentas constituintes do *toolkit* não podem ser vistas isoladamente, como tal, a fabricação de ferramentas está diretamente relacionada com o processo de utilização das mesmas. O processo é regularizado pelas instruções e apoio prestados aos participantes durante o exercício colaborativo.

Na produção de *toolkits* é importante ter em conta fatores que permitam criar e organizar ferramentas. Sanders e Stappers, apresentam três aspetos a considerar: (1) *dimensão*, os elementos podem consistir em matérias de duas ou três dimensões; (2) *conteúdo*, pode ser apresentado de forma cognitiva ou expressiva; e (3) *tempo*, o exercício pode concentrar-se apenas no presente ou no resultado das ações no futuro (SANDERS & STAPPERS, 2012).

Apesar da procura de sistematização de técnicas para a conceção de *toolkits*, não é possível determinar um modelo único de *toolkit*, pois cada um é criado de acordo com objetivos específicos, designados no processo de design. O exercício elaborado a partir do *toolkit* produzido, consiste num ato único, uma vez que o *toolkit* apenas sugere instruções de uso de ferramentas, permitindo um processo criativo livre e pessoal que produz diferentes resultados, de acordo com os participantes.

3.2.2. Tipos de *Toolkits*

A variedade de *toolkits* é ilimitada e encontra-se em constante crescimento, desta forma a sua organização constitui um trabalho complexo e delicado. Os *toolkits* são criados e adaptados de acordo com um número de fatores considerável, no entanto, especialistas procuram a definição de agrupamentos que permitam definir tipos de *toolkits*. A exposição destes segue uma ordem cronológica.

No artigo de Elizabeth Sanders, *Postdesign and Participatory Culture*, os *toolkits* são agrupados em dois tipos:

- ***Toolkits Emocionais – emotional toolkits***: Permitem que os participantes produzam elementos a partir de sentimentos e emoções, recorrendo a ferramentas como colagens ou diários.

- ***Toolkits Cognitivos – cognitive toolkits***: Transmitem conhecimento intelectual a partir de mapas, maquetes, diagramas, entre outros.

Em ambos os *toolkits* é essencial um processo de diálogo e discussão que acompanhe os elementos produzidos (SANDERS, 1999).



Figura 22. Toolkit mapeamento da mente.

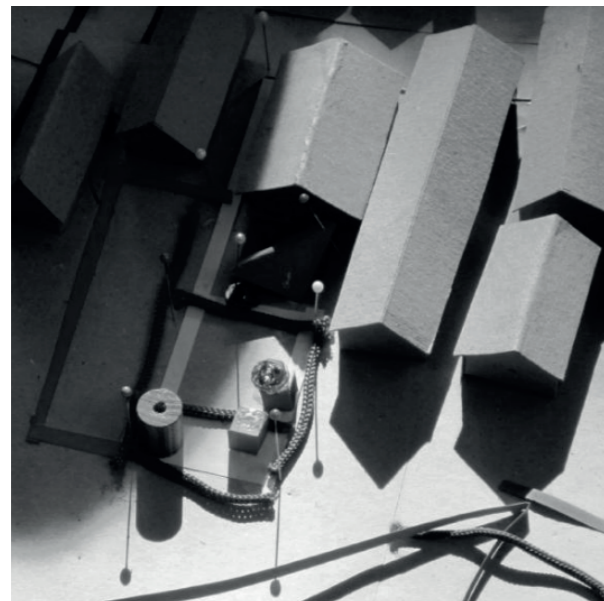


Figura 23. Toolkit modelo 3D.

Pieter Jan Stapper e Elizabeth Sanders, no artigo *Tools for designers, products for users?*, classificam os *toolkits* como '*generative toolkits*', separando-os em três grupos:

- **Toolkits de Colagens de Imagens - *Image-collaging Toolkits***: Geralmente empregues no início do processo participativo, são constituídos por um conjunto de palavras e imagens, que pretendem recolher respostas emocionais dos participantes.

- **Toolkits de Mapeamento da Mente - *Mind-mapping toolkits***: Permitem posicionar diversas palavras e formas simples e abstratas, possibilitando uma abordagem mais criativa por parte dos participantes (Fig.22).

- **Toolkits Modelos 3D - *3-D Modeling toolkits***: Derivam de uma grande variedade de materiais, proporcionando a manipulação de elementos a três dimensões (SANDERS & STAPPERS, 2005) (Fig.23).

Em 2013, Elizabeth Sanders organiza os tipos de *toolkits* explicados, em parceria com Eva Brandt e Thomas Binder, no artigo de 2010, *A Framework for Organizing the Tools and Techniques of Participatory Design*. As ferramentas e técnicas são distribuídas de acordo com a sua forma:

- **Fazer – *Making***: Consiste em ferramentas que possibilitam criar objetos concretos, como colagens, mapas, maquetes, entre outros.

- **Dizer – *Telling***: Ferramentas que implicam elementos que suportem actividades orais, como diários, observação, documentários, cartões, entre outros.

- **Encenar – *Enacting***: Representa ferramentas que incentivam o uso corporal para expressar ideias, por exemplo através da representação.

Para os autores não existe uma ordem temporal de aplicação das ferramentas do *toolkit*, uma vez que estas pressupõem a adaptação de acordo com o exercício a ser praticado (SANDERS, 2013).

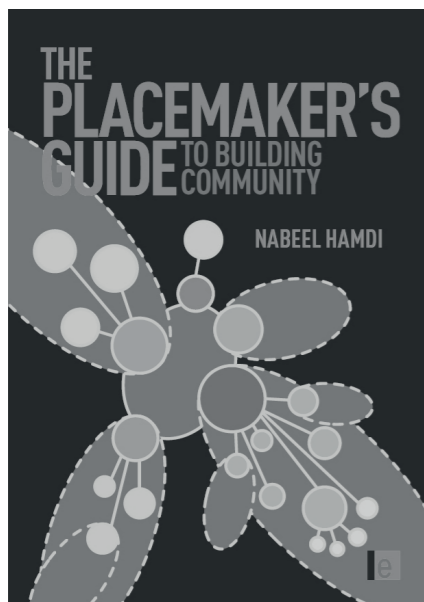


Figura 24. Livro The Placemakers Guide to Building Community.

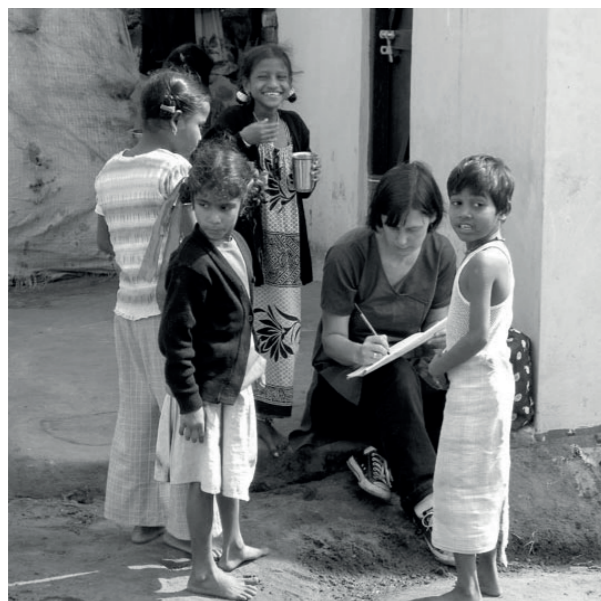


Figura 25. Passeio de observação.

3.3. *Toolkits* em Arquitetura Participativa

Relativamente ao uso de *toolkits* em arquitetura participativa, existe um crescente interesse na temática, que se traduz na partilha de casos práticos realizados por profissionais da área via on-line.

Este subcapítulo tem como referência o livro *The Placemakers Guide to Building Community* (Fig.24), de Nabeel Hamdi, um exemplar sobre a aplicação de *toolkits* no processo participativo arquitetónico. O manual regista, detalhadamente, uma série de intervenções para revitalização da comunidade, efetuadas a partir de um conjunto de ferramentas que constituem um *toolkit*.

De forma a determinar o tipo de processo participativo e produzir o *toolkit* adequado, a equipa de profissionais, na primeira fase do projeto, procura reconhecer o lugar e a comunidade que o habita: “*We would be looking and listening, measuring and mapping in order to gain insight into the conditions of life and the life of place*”.²⁹ Esta fase de trabalho permite mapear as principais necessidades, rotinas e aspirações, tendo como foco a identificação de problemas e oportunidades (HAMDI, 2010).

Para o reconhecimento do lugar é importante realizar um **passeio de observação** (*transect walk*) (Fig.25), com a comunidade local, estabelecendo um diálogo aberto e informal (HAMDI, 2010). Um processo de diálogo estruturado permite uma espécie de entrevista que possibilita a recolha de testemunhos reais, sobre a estrutura social da comunidade, enriquecendo as informações físicas observadas.

Seguidamente, é essencial reunir os recursos disponibilizados pela própria comunidade, sensibilizando as pessoas para as suas aptidões, por vezes não reconhecidas. As aptidões constituem conhecimento e informação, registados mediante diagramas, mapas, maquetes, entre outras ferramentas gráficas (HAMDI, 2010).

Hamdi refere ainda a importância de conceber calendários, juntamente com a comunidade, que permitam planificar o processo de trabalho graficamente.

²⁹ HAMDI, Nabeel - *The Placemakers Guide to Building Community*. [online] 1ª ed. London, Washington DC: Earthscan, 2010. [consultado em 2018-08-12], p.64. Disponível na World Wide Web: <https://pt.scribd.com/document/352968070/The-Placemakers-Guide-to-Building-Community-pdf>. ISBN: 978-1-84407-802-8.

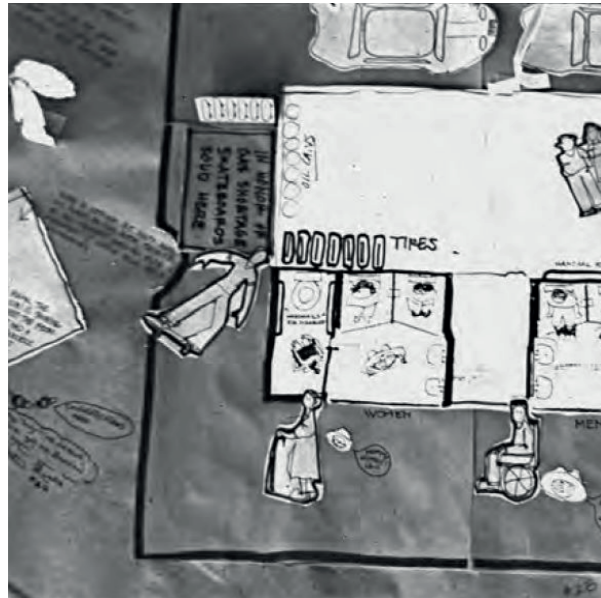


Figura 26. Mapeamento.



Figura 27. Maquetes.

Com o objetivo de analisar os problemas recolhidos, podem ser criadas **árvores de problemas** (*Problem trees*), juntamente com os participantes, permitindo uma leitura visual das necessidades práticas da comunidade e a definição de uma estratégia que responda às dificuldades.

O **mapeamento** (Fig.26) como ferramenta permite documentar e sobrepôr, graficamente a duas dimensões, informações emocionais ou práticas a larga escala. Progressivamente, surgem temas comuns, que estruturam o processo participativo a desenvolver.

Além do mapeamento, elementos a três dimensões, como **maquetes** (Fig.27), proporcionam avaliar com maior detalhe determinadas questões. As maquetes, executadas a partir de uma variedade de matérias, permitem não só identificar problemas, mas também conceber propostas.

Nabeel Hamdi esclarece as vantagens resultantes da aplicação destas ferramentas: *“The collaborative process of making maps and models helps break down barriers between ‘them and us’ and builds a sense of cooperation among participants at the earliest phase of planning”*.³⁰

O uso de ferramentas, como **jogos e encenações** (*role play*), ajuda a sensibilizar profissionais e/ou participantes para determinadas questões, através da simulação de ações, que criam uma maior consciência das implicações a considerar no processo de projeto.

A **análise de imagens** (*picture analysis*) constitui uma ferramenta que pode, ou não, pertencer a um jogo. Hamdi (2010) exemplifica um tipo de jogo, no qual os participantes descrevem o que observam na imagem, fotografia ou desenho, surgindo uma discussão entre todos os elementos. O objetivo é evidenciar as diferentes percepções existentes no grupo (HAMDI, 2010).

O autor reconhece que não existe um processo linear e convencional, o que é essencial é a existência de um progresso ao longo das diversas fases de projeto. Consoante o desenvolvimento do processo, as ferramentas que constituem o *toolkit*, pelas suas restrições, necessitam de adaptação (HAMDI, 2010). Como tal, as ferramentas descritas no manual funcionam como elementos base de referência na criação de um *toolkit*.

³⁰ HAMDI, Nabeel - *The Placemakers Guide to Building Community*. [online] 1ª ed. London, Washington DC: Earthscan, 2010. [consultado em 2018-08-15], pp. 72-73. Disponível na World Wide Web: <https://pt.scribd.com/document/352968070/The-Placemakers-Guide-to-Building-Community-pdf>. ISBN: 978-1-84407-802-8.

CAPÍTULO II

TAXONOMIA DE *TOOLKITS*

“Good practice hinges on effective communication. A large part of that involves listening, and, importantly, being understood as one who wants to listen. Communication need not always be verbal: plenty of non-verbal communication takes place and, as in the use of tools (...), words are sometimes not the main means of communication.”³¹

David Sanderson

³¹ SANDERSON, David – *Reflection: Listening to Communicate*. In *The Placemakers Guide to Building Community*. [online] 1ª ed. London, Washington DC: Earthscan, 2010. [consultado em 2018-08-20], p. 19. Disponível na World Wide Web: <https://pt.scribd.com/document/352968070/The-Placemakers-Guide-to-Building-Community-pdf>. ISBN: 978-1-84407-802-8

Nome	Objetivo	Data	Localização	Responsáveis	Ferramentas	Metodologia	Fonte	Notas

Toolkit A
↓
Toolkit B
↓
Toolkit C

Figura 29. Esquema Tabela de Mapeamento.

Do trabalho taxonómico resultou o manual *Desenhar a Cidade: Toolkits para Arquitetura Participativa*. Os *toolkits* de referência pretendem servir de exemplos práticos, com facilidade de reprodução e adaptação. O mapeamento de *toolkits* existentes permitiu, no final, criar bases e princípios para a criação de um *toolkit* genérico para Desenhar a Cidade.

1.1. Mapeamento de Toolkits

A recolha de uma amostra de *toolkits* para a construção de uma taxonomia, permitiu compreender que a grande maioria dos *toolkits* é disponibilizada online, sob o formato de websites, blogs, artigos, e-books. Este facto deve-se ao objetivo comum de divulgação de ferramentas, que visam ser praticadas num exercício colaborativo de projeto.

Com a finalidade de organizar os *toolkits* encontrados, foi elaborada uma **Tabela de Mapeamento** (Fig.29), que sistematiza informação essencial relativamente a cada um dos *toolkits*. A tabela criada segue os seguintes parâmetros:

- **Nome:** Consiste no nome do projeto ou do *toolkit*;
- **Objetivo:** Constitui o objetivo principal do projeto;
- **Data:** Apresenta o ano no qual foi desenvolvido o projeto;
- **Localização:** Apresenta a cidade e respetivo país no qual foi desenvolvido o projeto;
- **Responsáveis:** Consiste nos agentes responsáveis pelo projeto ou *toolkit*. Pode representar um arquiteto, coletivo, associação ou organização;
- **Ferramentas:** Indica as ferramentas do *toolkit* utilizadas no projeto. Apresenta uma imagem síntese das ferramentas;

- **Metodologia:** Explica a metodologia de uso das ferramentas do *toolkit* no processo de projeto. Apresenta uma imagem síntese da metodologia;

- **Fonte:** Indica as fontes de informação: websites, blogs, artigos, e-books, entre outros;

- **Notas:** Observações adicionais que contenham alguma relevância.

Ao todo foram recolhidos 105 casos de *toolkits*, com uma ampla diversidade de tipologias e elementos. Os dados que constituem a tabela de mapeamento (Anexo I) serão a base de trabalho na seleção de *toolkits* para o manual.

1.2. Seleção de *Toolkits*

A seleção de *toolkits* de referência passou pelo cruzamento de critérios, procurando explorar uma variedade de ferramentas e metodologias, aplicadas em diferentes contextos.

O objetivo é apresentar 20 exemplos de *toolkits* no manual, a partir da definição de categorias e subcategorias que permitem demonstrar a diversidade de tipologias existentes. As diferentes fases do processo de escolha são explicadas detalhadamente nos subcapítulos seguintes.

1.2.1. Categorias e Subcategorias

A amostra analisada inclui 105 casos de *toolkits* e foi organizada e agrupada segundo cinco **categorias**:

- **Objetivos:** Representam o objetivo ou objetivos do *toolkit*;

- **Métodos/ Técnicas:** Demonstram os métodos e técnicas do *toolkit*;

- **Escalas:** Determinam a escala ou escalas do *toolkit*;

- **Participação:** Representa a ocupação e faixa etária das pessoas envolvidas no uso do *toolkit*;

- **Duração:** Apresenta a duração temporal do uso do *toolkit*.

A análise à amostra levou à necessidade de definir um conjunto de **subcategorias** que enriqueceram a informação para a taxonomia:

- **Objetivos:** Desenhar a cidade, Desenhar espaço público, Desenhar equipamento público, Identificar problemas, Divulgar ferramentas/ técnicas, Desenvolver interação, Desenvolver consciência;



Figura 30. Categorias e Subcategorias.

- **Métodos/ Técnicas:** Jogo de tabuleiro, Colagens/ recortes, Cartões, Diário gráfico, Mapas/ mapeamento, Maquetes, Questionários/ entrevistas, Workshop, Fotografias, Viagem de reconhecimento, Exposição, Plataforma online, Guia/ livro/ manual, Diagramas, Discussão/ debate, Instalação/ protótipo 1:1;

- **Escalas:** Cidade, Bairro, Rua, Quarteirão, Lote;

- **Participação:** Comunidade, arquitetos/ estudantes arquitetura, Políticos, Artistas, Idade – crianças, Idade – jovens, Idade – adultos, Idade – idosos;

- **Duração:** Dia(s), Semana(s), Mês(es), Ano(s).

As categorias e subcategorias concebidas introduziram a necessidade de agrupar e analisar visualmente os *toolkits* do mapeamento, a partir da atribuição de ícones para cada uma (Fig.30). Assim, a informação apresenta uma melhor organização e sistematização, contudo permanece a necessidade de filtrar o número de exemplos disponíveis.

1.2.2. Escala de Reprodução

O critério de escala de reprodução, tornou-se fundamental no sentido de permitir a sua ampla utilização em futuros eventos de arquitetura participativa. A escala de reprodução é atribuída de acordo com a resposta, afirmativa ou negativa, de cada *toolkit* a quatro parâmetros:

- **Disponibiliza os elementos/ materiais do Toolkit.** Resposta afirmativa caso o *toolkit* apresente todos os elementos, materiais e ferramentas que o constituem;

- **Disponibiliza as regras do Toolkit.** Resposta afirmativa caso o *toolkit* explique as regras de utilização das ferramentas;

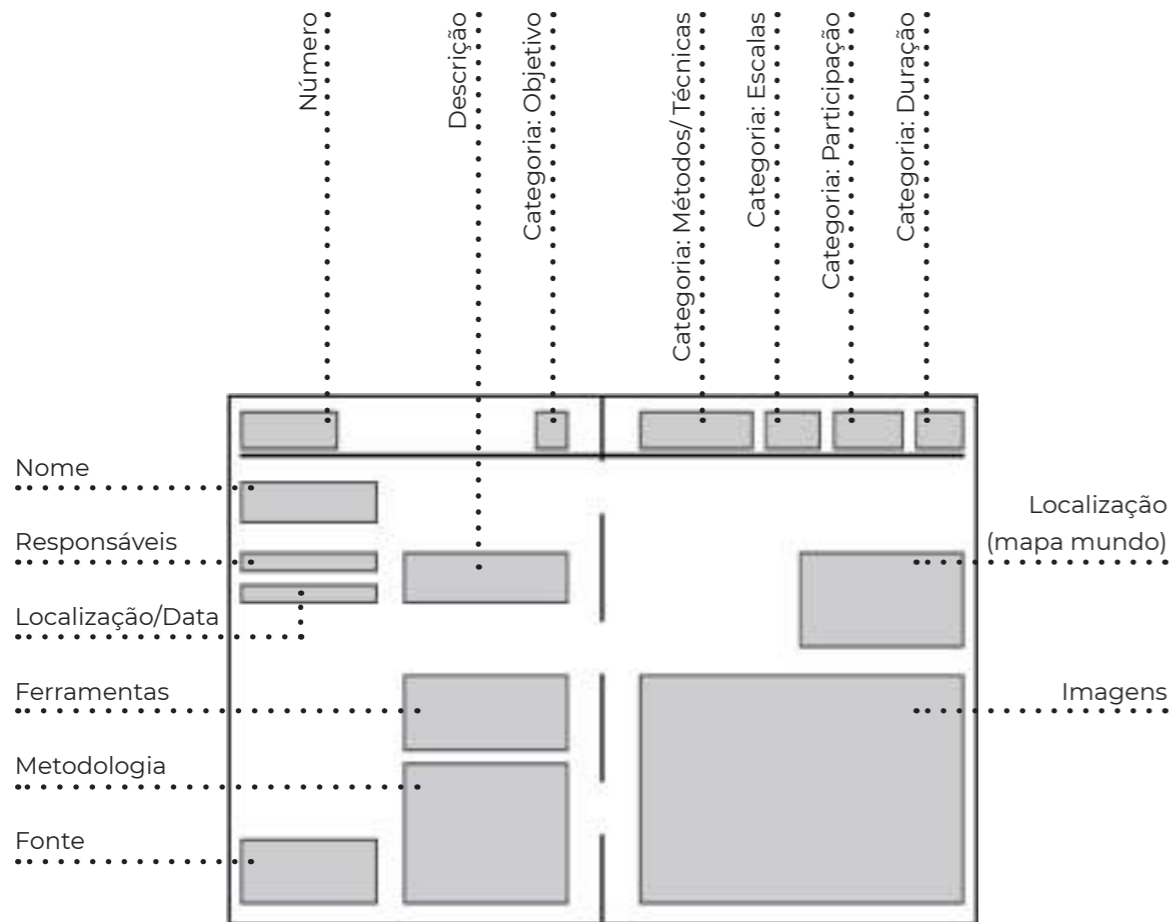


Figura 32. Esquema Ficha Síntese.

1.3. *Toolkits* Selecionados

Os critérios acima indicados permitiram um processo de filtragem, sendo selecionados 20 *toolkits* representativos da variedade de ferramentas participativas e a sua aplicação na arquitetura, mais especificamente para desenhar a cidade.

1.3.1. Fichas de Apresentação dos *Toolkits*

Para melhor apreender a informação associada a cada *toolkit* selecionado foram produzidas fichas de síntese (Fig.32). Não existe uma ordem obrigatória para consultar as fichas, contudo a numeração atribuída aos casos sequencia-os conforme as várias subcategorias referentes ao objetivo que perseguem.

A disposição dos *toolkits* em fichas síntese pretende não só facilitar a sua leitura e reprodução, mas apresentar a informação estruturada. Neste sentido, as fichas contém:

(1) **Cabeçalho** (expõe graficamente as categorias e subcategorias do *toolkit*)

- **Número:** Representa o número atribuído ao *toolkit*, por exemplo #01;
- **Objetivos:** Apresenta os ícones do objetivo ou objetivos do *toolkit*. Estes ícones encontram-se destacados num círculo a tracejado, pela importância desta categoria para a organização das fichas;
- **Métodos/ Técnicas:** Apresenta os ícones dos métodos e técnicas do *toolkit*;
- **Escalas:** Apresenta os ícones da escala ou escalas do *toolkit*;
- **Participação:** Apresenta os ícones da ocupação e faixa etária das pessoas envolvidas no uso do *toolkit*;
- **Duração:** Apresenta os ícones correspondentes á duração temporal do uso do *toolkit*.

(2) Página de informação (expõe em texto as informações do *toolkit*)

- **Nome:** Consiste no nome do projeto ou do *toolkit*;
- **Responsáveis:** Consiste nos agentes responsáveis pelo projeto ou *toolkit*. Pode representar um arquiteto, coletivo, associação ou organização;
- **Localização:** Apresenta a cidade e respetivo país no qual foi desenvolvido o projeto e/ou onde se localiza o atelier dos criadores do *toolkit*;
- **Data:** Apresenta o ano no qual foi desenvolvido o projeto;
- **Fonte:** Indica as fontes de informação: websites, blogs, artigos, e-books, entre outros;
- **Descrição:** Apresenta uma breve descrição do projeto;
- **Ferramentas:** Indica as ferramentas que constituem o *toolkit*;
- **Metodologia:** Explica a metodologia de uso das ferramentas do *toolkit* no projeto.

(3) Página gráfica (apresenta informação visual do *toolkit*)

- **Localização:** Consiste num mapa mundo com a localização dos 20 *toolkits*, destacando o *toolkit* representado na ficha. A cor de destaque depende do continente em que se situa. O mapa mundo encontra-se ampliado no início da apresentação das fichas, com a indicação do número do *toolkit* correspondente ao local indicado;
- **Imagens:** Apresenta 6 imagens que permitem compreender visualmente as ferramentas e metodologia do *toolkit*.

1.3.2. Profissionais Responsáveis

Os *toolkits* selecionados constituem uma pequena amostra representativa dos profissionais que atualmente trabalham na área de Arquitetura Participativa. Resumidamente, são indicados alguns arquitetos, coletivos, associações e organizações responsáveis pela criação e aplicação de *toolkits*:

(1) Arquitetos (Fig.33)

- **Ekim Tan:** Arquiteta fundadora do Coletivo *Play the City*³², é responsável pela conceção de diversos jogos urbanos, para desenvolvimento colaborativo arquitetónico;
- **Milena Ivkovic:** Arquiteta criadora do grupo *Blok74 Urban Planning Simulations*³³, foca-se na criação de jogos como ferramentas de planeamento urbano;
- **Marcos L. Rosa:** Arquiteto e autor de livros como *Microplanning*, *Urban creative practice* e *Handmade Urbanism*³⁴. O seu trabalho centra-se na temática de projetos colaborativos, tendo realizado diversos workshops participativos pelo mundo;
- **Laura Sobral:** Arquiteta urbanista, privilegia a criação de intervenções arquitetónicas temporárias em espaços públicos³⁵ ;
- **Nick Wates:** Arquiteto dedicado á integração de pessoas no processo criativo. Procura definir e promover boas práticas através do seu website³⁶, workshops, artigos e livros. Entre os seus manuais encontram-se: *The Community Planning Handbook*, *The Community Planning Event Manual*, *Action Planning*, entre outros;

³² Disponível em: <https://www.playthecity.nl/> [consultado em 2018-10-21].

³³ Disponível em: <https://www.blok74.org/> [consultado em 2018-10-21].

³⁴ Disponível em: <http://marcoslrosa.com/> [consultado em 2018-10-21].

³⁵ Disponível em: <https://www.laurasobral.com/> [consultado em 2018-10-21].

³⁶ Disponível em: <http://www.nickwates.com/> [consultado em 2018-10-21].



Figura 33. Arquitetos.

(2) Coletivos (Fig.34)

- **Coletivo Warehouse³⁷ e Coletivo Contrabando:** Coletivos portugueses que pretendem uma intervenção prática de construção participativa em projetos, essencialmente, de espaço público;

- **Ecosistema Urbano³⁸:** Coletivo que trabalha nas áreas de urbanismo, arquitetura, engenharia e sociologia. Promovem uma abordagem de projeto colaborativo e social, atribuindo poder de decisão à comunidade;

- **SobreUrbana³⁹:** Colaborativo responsável por soluções urbanas resultantes de processos colaborativos e multidisciplinares, com o objetivo de criar espaços públicos de qualidade;

- **CoDesign Studio⁴⁰:** Grupo de profissionais que tem como propósito atribuir poder à comunidade, a partir de uma metodologia participativa na transformação de espaços públicos.

(3) Associações e Organizações (Fig.35)

- **Locals Approach⁴¹:** Associação que promove intervenções de desenvolvimento urbano a partir de processos participativos;

- **Kota Kita⁴²:** Organização que defende o poder da comunidade no processo projectual, inclusivo e transparente. Responsável por projetos urbanísticos na Indonésia, que unificam o poder político e a comunidade;

³⁷ Disponível em: <https://warehouse.pt/> [consultado em 2018-10-21].

³⁸ Disponível em: <http://www.ecosistemaurbano.com/> [consultado em 2018-10-21].

³⁹ Disponível em: <http://sobreurbana.com/> [consultado em 2018-10-21].

⁴⁰ Disponível em: <https://codesignstudio.com.au/> [consultado em 2018-10-21].

⁴¹ Disponível em: <https://www.localsapproach.org/> [consultado em 2018-10-21].

⁴² Disponível em: <http://www.kotakita.org/> [consultado em 2018-10-21].



Figura 34. Coletivos.



Figura 35. Associações e Organizações.

- **Project for Public Spaces**⁴³: Organização de planeamento urbano que se foca na criação de espaço públicos, a partir de um processo que envolve a comunidade local;

- **Practical Action**⁴⁴: Organização com o objetivo de melhorar a qualidade de vida de comunidades pobres, a partir de intervenções urbanas práticas, que respondam às necessidades das pessoas;

- **Architecture Sans Frontières**⁴⁵: Organização que pretende resolver problemas sociais e ambientais, a partir da regeneração do espaço construído, recorrendo a métodos de trabalho participativos.

⁴³ Disponível em: <https://www.pps.org/> [consultado em 2018-10-21].

⁴⁴ Disponível em: <https://practicalaction.org/> [consultado em 2018-10-21].

⁴⁵ Disponível em: <https://www.asfint.org/> [consultado em 2018-10-21].

2. DESENHAR A CIDADE *TOOLKIT* - UMA PROPOSTA

O trabalho de análise realizado nos *toolkits* recolhidos tornou-se uma referência para a necessidade de elaboração de um novo *toolkit*, que se apresenta no manual *Desenhar a Cidade: Toolkits para Arquitetura Participativa*. O *toolkit* proposto consiste num conjunto de ferramentas, concebidas a partir da interpretação dos métodos e técnicas explorados nos 20 *toolkits*, apresentados na primeira parte do manual.

O nome do *toolkit* está diretamente relacionado com o seu objetivo, desenhar a cidade, ou seja, permitir a qualquer pessoa realizar um exercício participativo que se insira no contexto urbano. Neste sentido, as ferramentas que o constituem pretendem projetar algo que enriqueça a cidade.

O *toolkit* proposto apresenta uma metodologia, que a partir de métodos e técnicas identificados nos *toolkits* de referência, organiza 4 etapas: levantamento; análise; proposta; e construção.

(1) Levantamento

A primeira fase de um processo projetual participativo requer uma diversidade de ferramentas que permitam o reconhecimento do lugar e/ou das pessoas que o habitam. Esta fase procura também identificar as habilitações e o empenho dos participantes no exercício.

Ferramentas apresentadas: Passeio de observação, Mapeamento, Fotografias, Desenhos, Maquetes, Entrevistas / questionários.

(2) Análise

A segunda fase do exercício participativo, apresenta uma diversidade de ferramentas que procura envolver os participantes na análise do lugar e/ou das pessoas que o habitam. Esta fase permite a identificação de problemas e de potencialidades no espaço.

Ferramentas apresentadas: Identificar problemas, Identificar potencial, Identificar problemas e potencial.

(3) Proposta

A fase de proposta requer uma diversidade de ferramentas que permite criar programa ou equipamento público, consoante o objetivo do exercício. Esta fase proporciona também a possibilidade de organizar as soluções conseguidas em conjunto, planeando uma proposta possível de executar.

Ferramentas apresentadas: Criar programa – jogo cartas, Criar programa – jogo blocos, Criar equipamento público – colagens, Criar equipamento público – maquetes, Criar equipamento público – manual, Planear proposta.

(4) Construção

A fase de construção pode ser isolada ou o resultado do processo projetual participativo. No manual é apresentada a possibilidade de construção de mobiliário urbano, no entanto, existe uma variedade de outras opções de execução possíveis de criar.

Ferramentas apresentadas: Fabricação de Mobiliário urbano

2.1. Apresentação do Toolkit

No manual *Desenhar a Cidade: Toolkits para Arquitetura Participativa*, o *toolkit Desenhar a Cidade*, organiza as 4 etapas através de **separadores** que estão estruturados da seguinte forma (Fig.36):

- **Número:** Representa o número da fase (1 - Levantamento; 2 - Análise; 3 - Proposta; ou 4 -Construção);
- **Nome:** Indica a fase (levantamento, análise, proposta ou construção);
- **Ferramentas:** Apresenta o nome das ferramentas que correspondem á fase em questão;
- **Referências:** Indica num círculo, o número dos *toolkits* de referência que utilizam ferramentas idênticas ou semelhantes;
- **Descrição:** Breve descrição da fase de projeto.

As ferramentas do *toolkit* encontram-se organizadas em **fichas síntese** (Fig.37) que pretendem facilitar a sua leitura e reprodução, através da organização estruturada de informação:

- **Número:** Representa o número da fase (1 – Levantamento; 2 – Análise; 3 - Proposta; ou 4 -Construção) e uma letra, correspondente á ferramenta, por exemplo 1.A;
- **Nome:** Consiste no nome da ferramenta;
- **Descrição:** Apresenta uma breve descrição da ferramenta;
- **Referências:** Indica, num círculo, o número dos *toolkits* de referência que utilizam ferramentas idênticas ou semelhantes;

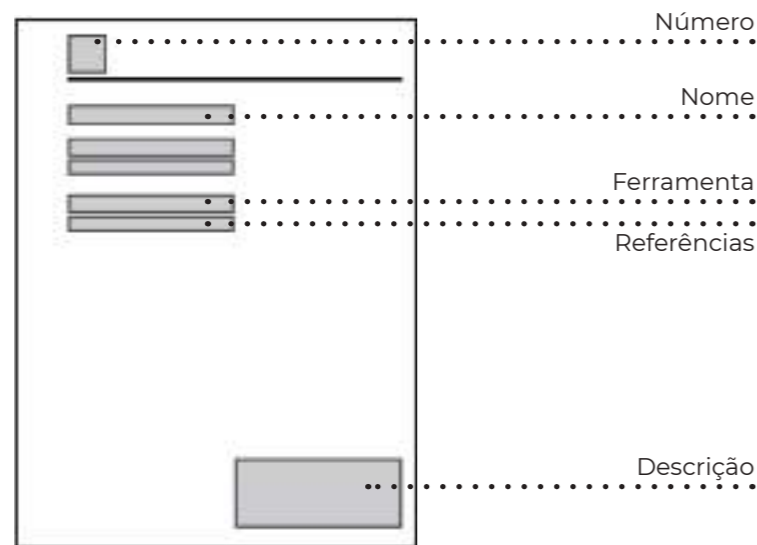


Figura 36. Esquema Separador.

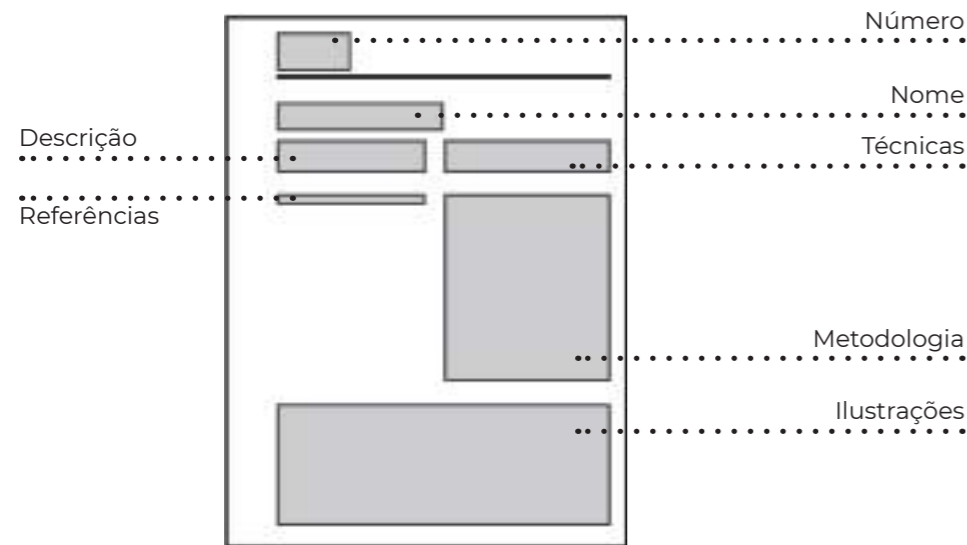


Figura 37. Esquema Ficha Ferramenta.

- **Técnicas:** Apresenta os ícones das técnicas a recorrer para o uso da ferramenta;
- **Metodologia:** Explica a metodologia de uso da ferramenta no processo de projeto;
- **Imagens:** Apresenta 3 ilustrações que permitem compreender visualmente a ferramenta e a respetiva metodologia.

Ao organizar a informação desta forma, é possível identificar um roteiro de ação para o objetivo “Desenhar a Cidade”, a partir dos métodos e técnicas levantados nos *toolkits* pesquisados. O *toolkit* proposto pretende disponibilizar ferramentas que permitam projetar a cidade de uma forma colaborativa, aberta, comunitária, apelativa e eficaz.

3. MANUAL DESENHAR A CIDADE: *TOOLKITS* PARA ARQUITETURA PARTICIPATIVA

As imagens seguintes constituem o Manual *Desenhar a Cidade: Toolkits para Arquitetura Participativa*. O formato original apresenta uma paginação em tamanho A4, no entanto, devido às dimensões do presente caderno, as páginas expõem a informação em tamanho reduzido.

DESENHAR A CIDADE

Toolkits para Arquitetura Participativa

ÍNDICE

4	INTRODUÇÃO
7	CATEGORIAS
9	TOOLKITS
12	#01 - WORKSHOP PLAY THE CITY
14	#02 - KNOWLEDGE REGIONS CHALLENGE
16	#03 - TRANSBORDAR: MANUAL TÁTICO PARA O ESPAÇO DA RUA
18	#04 - VIVACIDADE: VESTIR VAZIOS DA CIDADE
20	#05 - SODÁ DA PEDRA
22	#06 - PLANEAMENTO PARTICIPADO LARGO 13
24	#07 - FIRM FOUNDATION
26	#08 - CENTRO HISTÓRICO ABIERTO
28	#09 - CREATING A VIBRANT MAIN STREET
30	#10 - CASA FORA DE CASA
32	#11 - PAVEMENT TO PARKS PARKLETS
34	#12 - OCUPE LARGO DA BATATA
36	#13 - FAROFA
38	#14 - MAKING SENSE
40	#15 - THE COMMUNITY PLANNING HANDBOOK
42	#16 - MANUAL DE MAPEO COLECTIVO
44	#17 - RAPID URBAN REVITALISATION
46	#18 - PLAY STREETS
48	#19 - GLOBAL GOALS
50	#20 - ASF PARTICIPATE
53	DESENHAR A CIDADE TOOLKIT
55	DESENHAR A CIDADE - METODOS E TECNICAS
57	1 - LEVANTAMENTO
65	2 - ANÁLISE
71	3 - PROPOSTA
79	4 - CONSTRUÇÃO
83	CONSIDERAÇÕES FINAIS

INTRODUÇÃO

SOBRE O MANUAL

O Manual *Desenhar a Cidade: Toolkits para Arquitetura Participativa* apresenta uma síntese de 20 ferramentas, denominados internacionalmente por *toolkits*, que têm sido utilizados em projetos de arquitetura participativa a nível mundial. Na participação, um *toolkit* representa um conjunto de ferramentas que permite, a qualquer pessoa, colaborar no processo de criação, através da manipulação de elementos físicos a duas e/ ou três dimensões (SANDERS & STAPPERS, 2014).

A complexidade e diversidade de práticas participativas disponíveis on-line e *toolkits* utilizados, enquadram a pertinência de construir uma síntese para a compreensão do tema em todas as suas valências.

O objetivo central do manual é expor um conjunto de ferramentas que promovam as práticas participativas desde a fase de diagnóstico até à fase de construção.

A metodologia adotada neste estudo divide-se em 3 fases: (1) mapeamento; (2) classificação e seleção de número limitado de *toolkits* representativo das práticas participativas; (3) conceção de um *toolkit* para *Desenhar a Cidade*. A amostra de **105 toolkits**, recolhida em websites, blogs, artigos, e-books, foi analisada a partir de **cinco categorias**: (1) Objetivos; (2) Métodos/ Técnicas; (3) Escalas; (4) Participação; e (5) Duração. Foram ainda definidas várias sub-categorias que se mostram nas páginas seguintes. Adicionalmente, foi determinado, ainda mais um critério de análise, a escala de reprodução, que permitiu avaliar a facilidade de reprodução, adaptação e utilização do *toolkit* por um maior número de pessoas.

Os resultados deste estudo permitiram seleccionar um conjunto de *toolkits* representativos da diversidade da amostra e conceber uma proposta genérica de *toolkit* para desenhar a cidade.

COMO USAR O MANUAL

O manual divide-se em duas partes:

A primeira apresenta **20 Toolkits para Arquitetura Participativa** sobre a forma de ficha síntese.

Não existe uma ordem obrigatória para consultar as fichas, contudo a numeração atribuída aos casos sequencia-os conforme as várias subcategorias referentes ao objetivo que perseguem, os quais se encontram destacados num círculo a tracejado no topo da ficha síntese.

Nestas fichas são ainda apresentados: ícones representativos de todas as outras subcategorias do *toolkit*, um breve texto descritivo, a apresentação das ferramentas e métodos utilizados, ligações eletrónicas para as fontes de informação utilizadas, e localização geográfica da ação ou do grupo que elaborou o *toolkit*, e um conjunto de imagens ilustrativas.

A segunda parte disponibiliza uma proposta de **toolkit para Desenhar a Cidade**. Nele, é apresentada uma metodologia a partir de métodos e técnicas identificados nos *toolkits* apresentados na primeira parte, agora organizados em 4 etapas: 1) levantamento; 2) análise; 3) proposta; e 4) construção. A informação é também organizada em fichas síntese que trazem cada método e técnica explicado através de textos, ilustrações, ícones representativos das subcategorias criadas anteriormente e os números dos *toolkits* em que estão presentes. Dessa forma, tem-se um roteiro de ação para o objetivo "Desenhar a Cidade", a partir dos métodos e técnicas levantados nos *toolkits* pesquisados.

CATEGORIAS

OBJETIVOS	ESCALAS
 DESENHAR A CIDADE	 CIDADE
 DESENHAR ESPAÇO PÚBLICO	 BAIRRO
 DESENHAR EQUIPAMENTO PÚBLICO	 RUA
 IDENTIFICAR PROBLEMAS	 QUARTEIRÃO
 DIVULGAR FERRAMENTAS/ TÉCNICAS	 LOTE
 DESENVOLVER INTERAÇÃO	
 DESENVOLVER CONSCIÊNCIA	PARTICIPAÇÃO
	 COMUNIDADE
MÉTODOS/ TÉCNICAS	 ARQUITETOS/ ESTUDANTES ARG.
 JOGO DE TABULEIRO	 POLÍTICOS
 COLAGENS/ RECORTES	 ARTISTAS
 CARTÕES	 IDADE - CRIANÇAS
 DIÁRIO GRÁFICO	 IDADE - JOVENS
 MAPAS/MAPEAMENTO	 IDADE - ADULTOS
 MAQUETES	 IDADE - IDOSOS
 QUESTIONÁRIOS/ ENTREVISTAS	
 WORKSHOP	DURAÇÃO
 FOTOGRAFIAS	 DIA(S)
 VIAGEM DE RECONHECIMENTO	 SEMANA(S)
 EXPOSIÇÃO	 MÊS(S)
 PLATAFORMA ONLINE	 ANO(S)
 GUIA/ LIVRO/ MANUAL	
 DIAGRAMAS	
 DISCUSSÃO/ DEBATE	
 INSTALAÇÃO/ PROTÓTIPO II	

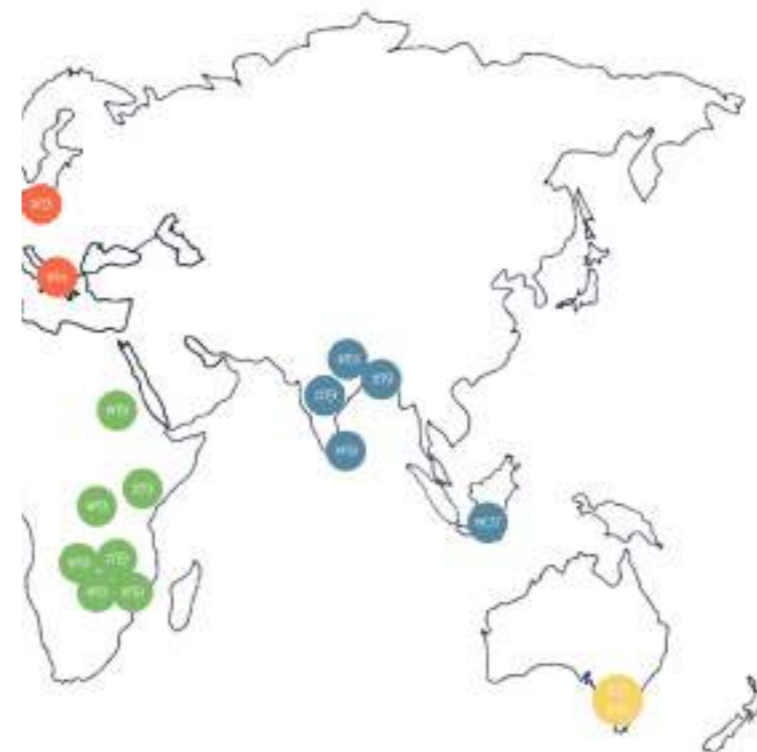
Imagens retiradas de:
<https://therounproject.com/>

20 *TOOLKITS* PARA ARQ. PARTICIPATIVA

O Levantamento de *Toolkits* consiste na apresentação de 20 *toolkits*, organizados em fichas síntese, que pretendem facilitar a sua leitura e reprodução. Não existe uma ordem obrigatória para consultar as fichas, contudo a sua

numeração está relacionada com as subcategorias referentes ao "Objetivo", identificado por um círculo tracejado no topo das fichas síntese.

Manual de *Toolkits* ▶



02



KNOWLEDGE REGIONS CHALLENGE

Blok74
Arq. Milena Ivkovic
Delft, Holanda
 (projeto)
Roterdão, Holanda
 (criadores)
2015

Exercício urbano desenvolvido no workshop "How to create a sustainable knowledge region" com o objetivo de criar soluções sustentáveis para a cidade de Delft.

Ferramentas

- Tabuleiro de jogo - Planta Base (neste caso 3 regiões da cidade de Delft) (Fig 1)
- Peças programáticas em volume (madeira) (Fig 2)
- Folhas explicativas dos ícones (Fig 3)
- Folhas explicativas do papel dos jogadores

Metodologia

O jogo desenvolve-se em duas partes, a primeira dedicada ao jogo de tabuleiro (físico) e a outra à análise dos resultados do jogo.

- 1 Os jogadores são divididos em quatro grupos, sendo que cada grupo é identificado por uma cor representativa de um papel.
- 2 O papel dos jogadores determina a sua missão no jogo, que lhes é atribuída por 15 peças programáticas.
- 3 O objetivo é dispor as peças no tabuleiro (planta) de acordo com a estratégia discutida em grupo e debater resultados.
- 4 Por fim os resultados são inseridos num programa informático, não só para facilitar a leitura geral, como também para gerar gráficos de análise.

<https://www.blok74.org/>
https://doc.wetrpc.com/Vjg3783400_81340d-84c50a43d0654b79aa79a48c.pdf

14 Manual de Toolkits



Fig 1



Fig 2



Fig 3



Fig 4



Fig 5



Fig 6

Manual de Toolkits 15

03



TRANSBORDAR: MANUAL TÁTICO PARA O ESPAÇO DA RUA

Arq. Marcos L. Rosa
Arq. Kristine Stiphany

São Paulo, Brasil
2010

Projeto de integração de vazios urbanos na Rua Frei Caneca (São Paulo), a partir da construção de espaços coletivos.

Ferramentas

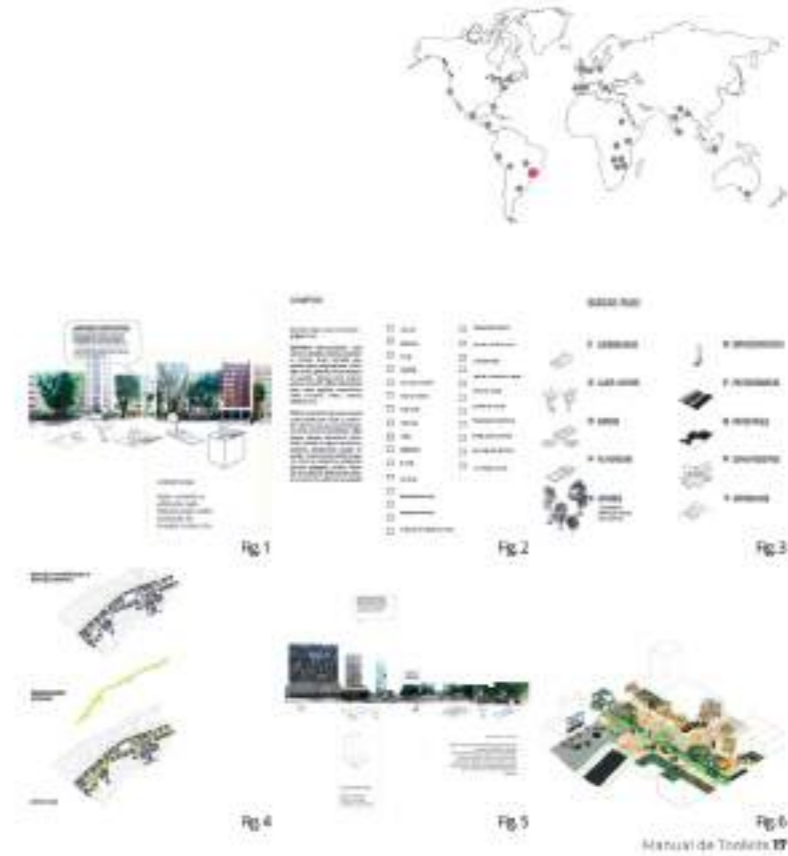
- Tabuleiro de jogo - Fotomontagem da rua em alçado (neste caso da Rua Frei Caneca) (Fig. 1)
- Menu de campos (zonas com potencial) (Fig. 2)
- Menu de ferramentas, que se dividem em 3 categorias: básicas/ruas, anexos urbanos e redefinir campos (Fig. 3)

Metodologia

O exercício projetual, desenvolvido pelos arquitetos juntamente com estudantes da Escola da Cidade, permite modificar a paisagem da rua através de 2 ferramentas (menu de campos e menu de ferramentas). O processo de trabalho consiste em 3 partes:
1 Mapear e fotografar a extensão arquitetônica da rua.
2 Identificar os espaços com potencialidade de uso coletivo.
3 Organizar um menu com exemplos de práticas existentes (atividades e programas). O resultado é uma estratégia de ação a ser utilizada pela comunidade para redesenhar os espaços.

<http://marcoslrosa.com/Transbordering>
https://issuu.com/marcoslrosatbico/panel_estudantico_entrevista

16 Manual de Toolkit



04



VIVACIDADE: VESTIR VAZIOS DA CIDADE

Arq. Pedro Galego
Setepés, PUIS e
Câmara Municipal de Aveiro

Aveiro, Portugal
2014-2015

Transformação de vazios urbanos, através de projetos em espaços pontuais, que respondem às necessidades da comunidade.

Ferramentas

- Entrevistas à comunidade (Fig. 1)
- Ortofotomapa do bairro (marcação de pontos fortes e fracos do espaço público) (Fig. 2)
- Manual ilustrativo dos equipamentos públicos (processo de construção do mobiliário em madeira) (Fig. 3)
- Plataforma online (divulgação do projeto)

Metodologia

- 1 Identificação e seleção de um vazio urbano na cidade de Aveiro.
- 2 Realização de estudos de forma a traçar um perfil da comunidade (recolha de testemunhos - entrevistas).
- 3 Realização de reuniões com a comunidade com o propósito de criar um grupo para a execução do projeto. Ainda nestas reuniões decorreram atividades de mapeamento de reconhecimento do bairro.
- 4 Execução de 15 oficinas práticas com artistas, em regime de porta aberta, para a construção da solução projetual de baixo custo, com a comunidade.

<http://www.citytoolkit.net/boards/metro-scale-urban-regeneration/>
https://issuu.com/4e-inosocial/docs/publicacao_vivacidade_web_hr
<https://www.associaodeaveiro.wordpress.com/propos-ta-de-intervencao/>
<http://bit.ly/14Rt8i>
 10 Manual de Toolkits



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

Manual de Toolkits

05



SOPA DA PEDRA

Coletivo Warehouse
Coletivo Contrabando

Porto, Portugal

(projeto)

Lisboa, Portugal

(criadores)

2014

Projeto que pretende reativar um espaço público, juntamente com a comunidade local, através da construção de mobiliário urbano.

Ferramentas

- Bancos de apoio à refeição (madeira) (Fig. 1)
- Mesas (madeira) (Fig. 2)
- Bancos (madeira) (Fig. 3)
- Sopa da Pedra

Metodologia

O projeto consistiu em 3 principais atividades desenvolvidas num pequeno largo da cidade:

- 1 Workshop Estaleiro Aberto** - construção de mobiliário urbano móvel, previamente desenhado pelo coletivo warehouse, para ser facilmente construído pela comunidade.
- 2 Mediação de um debate**, sob a forma de convívio, proporcionado pela mesa corrida instalada no local. O debate tem como objetivo discutir ideias para o futuro do mobiliário urbano.
- 3 Distribuição da sopa da pedra**, fortalecendo o espírito de união a partir da cozinha comunitária. Com isto as pessoas sentem-se convidadas a permanecer no local e a usufruir do mobiliário construído.

<http://warehouse.pt/07-pt.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=5UG7L10z70k&feature=youtu.be>

20 Manual de *Toolkits*

Métodos/Técnicas:

Escala:

Participação:

Duração:



Fig. 4

Fig. 5

Fig. 6

Manual de *Toolkits* 21

06



PLANEAMENTO PARTICIPADO LARGO 13

Associação Locals Approach

Lisboa, Portugal
2014

Workshop realizado com crianças cujo objetivo é reorganizar o espaço público, através da criação de jogos infantil/juvenil, no Bairro 2 de Maio.

Ferramentas

- Maquete 1:100 (cartão, ramos) (Fig 1)
- Folhas e Quadro (atividade: top 5 jogos) (Fig 2)
- Giz (atividade: desenho no chão)
- Post-its (atividade: organização dos jogos na maquete) (Fig 3)

Metodologia

O workshop consiste em 3 principais atividades, realizadas com crianças e jovens do bairro, entre os 7 e 15 anos:

- 1 Criação de uma maquete do largo e zona envolvente à escala 1:100.
- 2 Identificação dos 5 jogos favoritos das crianças, a partir de discussões em grupo e de uma votação em conjunto. No local, as crianças desenham com giz os jogos escolhidos. A organização dos jogos no largo é conseguida com recurso à maquete, através da marcação de espaços com post-its.
- 3 Adaptação da solução das crianças à escala, na maquete, tornando o desenho final mais rigoroso.

<https://www.localsapproach.org/planeamento-participado-largo-13/>

22 Manual de *Toolkits*

Métodos/Técnicas:

Escala:

Participação:

Duração:



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

Manual de *Toolkits* 23

07



FIRM FOUNDATION

Organização Kota Kita

Banjarmasin, Indonésia
[projeto]
Karangasem, Indonésia
[criadores]
2011-2013

Projeto que visa a criação de espaço público a baixo custo, através da concretização de workshops com os residentes locais.

Ferramentas

- Gallery Walk (painel expositivo) (Fig 1)
- Problem Tree (painel de trabalho) (Fig 2)
- Spare Parts: Card Game (programa) (Fig 3)
- Model Making (cartão, fio, pins, missangas) (Fig 4)

Metodologia

Workshop com a duração de 3 dias, cada um apresenta diferentes atividades:

1 Dia 1 - Discussão sobre o estado atual da cidade. Utilização do método Gallery Walk, para que todos os participantes se sintam ouvidos. Em seguida a atividade Problem Tree, realizada em grupos, para identificação de problemas.

2 Dia 2 - Identificar programas desejados pelos residentes, novamente com uma atividade de Gallery Walk. De seguida a atividade Spare Parts: Card Game permite dispor cartas programáticas numa maquete do bairro. Por fim os programas são organizados consoante as prioridades de todos (Prioritization).

3 Dia 3 - Incorporação dos programas identificados no local (Model Making).

<http://www.kotakita.org/index.html>
<http://www.kotakita.org/projeto-firm-foundation.html>
http://fsuu.com/stophenjameskennedy/docs/2013_08_02_social_design_field_guide



08



CENTRO HISTÓRICO ABIERTO

Ecosistema Urbano

Distrito Central, Honduras

[projeto]

Madrid, Espanha

Florida, EUA

[criadores]

2015

Projeto de transformação urbanística do Centro Histórico, sensibilizando a comunidade para a importância do espaço público na Cidade.

Ferramentas

- Plataforma web interativa (Local_In)
- Folha desenho (percurso casa-escola) (Fig 1)
- Folha desenho (cidade ideal) (Fig 2)
- Figuras para recortar (Fig 3)
- Fitas de papel/ post-its com palavras (Fig 4)
- Ortofotomapa da cidade

Metodologia

Através da plataforma web os cidadãos opinam sobre situações da cidade. A seguir, realizam-se diversas oficinas, organizadas com a ajuda de universitários:

1 Oficinas com crianças: desenho do percurso casa-escola e desenho da cidade ideal (desenho livre + recortes de figuras).

2 Oficinas com agentes ativos e cidadãos: de um conjunto de palavras os participantes selecionam 3 relacionadas com os seus interesses. Segue-se uma discussão de grupo sobre as palavras escolhidas, para identificar problemas e potencialidades na cidade. Por fim são comunicadas ações de melhoramento.

3 Oficinas com instituições: exposição e debate dos resultados das outras oficinas. Proposta de estratégias a partir de um mapa de ideias (mind map), e definição das tarefas específicas para a concretização dos resultados.

<http://ecosistemaurbano.org/ecosistema-urbano/centro-historico-abierto-ecosistema-urbano-lanzando-un-proceso-participativo-en-honduras/>

<https://issuu.com/ecosistemaurbano/docs/informe-final>

<https://issuu.com/ecosistemaurbano/docs/kit-de-herramientas>

26 Anual de Toolkits



Fig 1



Fig 2



Fig 3



Fig 4



Fig 5



Fig 6

Manual de Toolkits 27

09



CREATING A VIBRANT MAIN STREET

Organização
Project for Public Spaces

Vermont, EUA
{projeto}
Nova Iorque, EUA
{criadores}
2013

Projeto de transformação da rua principal da aldeia de Hyde Park para que se torne um corredor de atração de residentes locais e turistas.

Ferramentas

- Exercício *Power of 10* (os participantes identificam, numa determinada área, os lugares que consideram melhores, a necessitar de evolução e os negligenciados) (Fig. 1)
- Exercício *Connectivity and Barriers* (os participantes identificam os melhoramentos necessários em relação à deslocação pedestre, cicloviária e automóvel, propondo novas ligações e barreiras urbanísticas) (Fig. 2)
- Exercício *Walk-it Audit* (os participantes avaliam a experiência no espaço público, identificando aspetos negativos e positivos) (Fig. 3)
- Exercício *Place Audit* (os participantes avaliam um local específico para identificarem oportunidades) (Fig. 4)

Metodologia

2 workshops que convidam a população local a criar soluções para revitalizar a rua, através das ferramentas acima, tendo em conta formas de atrair pessoas e de aumentar a atividade física da comunidade. O resultado dos exercícios efetuados levam à definição de grandes objetivos a serem realizados futuramente.

<https://www.pps.org/projects/creating-a-vibrant-main-street-in-hyde-park-4>
https://hydeparkvt.com/pdfs/2013-0823%20Hyde%20Park%20Final%20Report_82313%20FINAL.pdf

Métodos/Técnicas:

Escala:

Participação:

Duração:



10



CASA FORA DE CASA

SobreUrbana

Goiânia, Brasil
2016

Projeto de artes integradas que leva a refletir sobre a cidade, fortalecer redes de colaboração e estimular o protagonismo das pessoas na resignificação dos espaços públicos.

Ferramentas

- Mapeamentos temáticos (fig 1)
- Diagrama e Questionário sobre "o bom espaço público" (Place Audit do PPS, ficha #09)
- Relatório de fluxo de usuários (fig 2)
- Contagem de pessoas (fig 3)
- Power of 10 - PPS (ficha #08)
- Matriz CSD (certezas, suposições e dúvidas)
- Oficinas artísticas

Metodologia

1 Inicialmente investiga-se os padrões de uso da área de intervenção através de entrevistas, relatório de fluxos e contagem de pessoas.

2 São realizados 5 encontros com a comunidade: desenho de observação, reconhecimento do espaço e levantamento de ideias, mutirão de limpeza, execução das ideias levantadas, avaliação do resultado.

2 As atividades de reconhecimento e levantamento de ideias são: passeio de reconhecimento, mapeamento, diagrama e questionário do bom espaço público, poder dos 10, matriz CSD e imagens de referência.

3 As ideias levantadas são executadas através das oficinas artísticas: construção de mobiliário urbano, arte urbana, música, rotas e sinalização. No final, celebra-se o resultado com uma festa.

4 Depois de um tempo de utilização, os ambientes criados são avaliados, finalizados ou recebem manutenção, caso necessário.

<http://sobrurbana.com/>
<http://casaforade.casafora.org/>
<http://sou.com/sobrurbana/colaboracao-casaforade2016>



Fig 1



Fig 2



Fig 3



Fig 4



Fig 5



Fig 6

11



PAVEMENT TO PARKS: PARKLETS

San Francisco Planning Dept.
Dept. of Public Works
SFMTA

São Francisco, EUA
2010-2018

Reconversão de áreas de estacionamento em espaços de convívio destinados à comunidade a partir de instalações temporárias.

Ferramentas

- Manual (Fig 1)
- Esquemas Parklet Location Criteria (Fig 2)
- Carta e Petição de apoio
- Elementos do Parklet: plataforma, invólucro, equipamento (acessibilidade e sustentabilidade) (Fig 3)

Metodologia

O website apresenta os projetos em espera ou já construídos, através da sua localização no mapa da cidade e imagens representativas.

O manual fornecido pelo website acompanha qualquer cidadão interessado em criar um novo parklet, seguindo 3 principais fases:

- 1 Criar uma proposta válida de parklet (seguir normas do manual).
- 2 Caso a proposta seja aceita a equipa SF Planning ajudará a concretizar o projeto.
- 3 A última fase é a instalação/construção do parklet no local.

<http://pavementto parks.org/parklets/>

http://pavementto parks.org/wp-content/uploads/2015/12/SF_P2P_Parklet_Manual_2.2_FULL1.pdf

32 Manual de Toolkits



Fig. 1

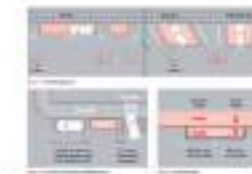


Fig. 2

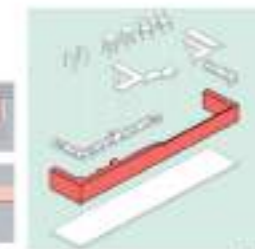


Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

Manual de Toolkits 33

12



OCUPE LARGO DA BATATA

Coletivo
A Batata Precisa de Você

São Paulo, Brasil
2014-2018

O projeto propõe à comunidade local ter uma atitude mais ativa na transformação do Largo da Batata a partir de pequenas intervenções.

Ferramentas

- Manual (Fig 1)
- Protótipo Batatabanco (Fig 2)
- Protótipo Mosp. favelinha (Fig 3)

Metodologia

O website apresenta os principais objetivos do coletivo para o Largo, as diferentes atividades já concretizadas e um manual que exemplifica "como fazer ocupações regulares no espaço público".

São realizados encontros semanais no Largo, com o propósito de:

- 1 Convidar as pessoas a trazerem elementos de conforto básico para o local (guarda-sóis, cadeiras de praia, almofadas, cangas, redes e tendas).
- 2 Realizar convívios, atividades culturais e oficinas diversas.
- 3 Prototipar mobiliário urbano temporário, canteiros de hortas e jardins, cinema ao ar livre e outros equipamentos.

<http://largoalbatata.com.br/a-batata-precisa-de-voce/>
<http://largoalbatata.com.br/wp-content/uploads/2015/07/publicacao-FINAL-junho2015.pdf>
<http://www.facebook.com/albatataprecisadevoce/>

Métodos/Técnicas:

Escala:

Participação:

Duração:



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

13



FAROFA

Arq. Laura Sobral

São Paulo, Brasil
 Madrid, Espanha
 Berlim, Alemanha
 Cidade do México, México

[projeto]

São Paulo, Brasil

[criadores]

2017-2018

O projeto propõe como "receita urbana" transformar espaços públicos da cidade que se encontrem vazios em lugares de convívio.

Ferramentas

- 6 Almofadas amarelas (min. 1x1m) com a palavra FAROFA (Fig 1)
- Painel instrutivo (Fig 2)

Metodologia

O objetivo do projeto é criar pontos de encontro para que a comunidade se reúna em espaços públicos.

A ideia é trazer algum tipo de conforto a esse espaço seguindo os seguintes passos:

- 1 Escolher uma rua, praça ou parque.
- 2 Levar para o local almofadas gigantes com as letras que completem a palavra FAROFA.
- 3 Convidar pessoas a se sentarem no local a conviver.
- 4 Levar outro tipo de elementos (ex: música, comida, cadeiras...).
- 5 Conversar e usufruir da companhia de todos no espaço público.

<https://www.03ytoolbox.net/tools/farofa-public-space-activation/>

<https://www.laurasobral.com/farofa>

36 Manual de Toolkit

Métodos/Técnicas:

Escalas:

Participação:

Duração:



Fig 1



Fig 2



Fig 3



Fig 4



Fig 5



Fig 6

Manual de Toolkit 37

14



MAKING SENSE

Wagg Society, Iaac,
University of DUNDEE, PEN,
European Commission, Fab
Lab network

Amsterdão, Holanda
Barcelona, Espanha
Pristina, Kosovo
2015-2017

O projeto tem como objetivo alertar a comunidade para os problemas ambientais, incentivando a criação de novas ferramentas.

Ferramentas

- Manual Citizen Sensing - A Toolkit (fig 1)
- Community level indicators (fig 2)
- Operation manuals (fig 3)
- Outros

Metodologia

O manual apresenta uma série de ferramentas para cada uma das 8 etapas de um processo participativo, nas quais os cidadãos recolhem dados. As etapas são:

- 1 Scoping - mapeamento de problemas.
- 2 Community Building - valorizar a comunidade.
- 3 Planning - preparar a comunidade para as atividades.
- 4 Sensing - resultados dados pelos sensores.
- 5 Awareness - opinião da comunidade em relação aos resultados dos sensores.
- 6 Action - planeamento de ações para resolução de problemas.
- 7 Reflection - balanço dos resultados.
- 8 Legacy - divulgar as ações executadas.

<http://making-sense.eu/>
<http://making-sense.eu/wp-content/uploads/2015/01/Citizen-Sensing-A-Toolkit.pdf>

38 Manual do Toolkit



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

Manual do Toolkit 39

15



THE COMMUNITY PLANNING HANDBOOK

Arq. Nick Wates

Londres, Inglaterra
2000

Manual que disponibiliza diversas ferramentas e técnicas para que a comunidade consiga intervir no desenho dos espaços da cidade.

Ferramentas

- Manual (Fig 1)
- Choice catalogues (catálogos de escolha) (Fig 2)
- Microplanning process (questionário) (Fig 3)
- Outros

Metodologia

O manual organiza a informação alfabeticamente apresentando:

- 1 Princípios Gerais - conceitos e dicas a ter em conta ao realizar qualquer atividade.
- 2 Métodos - mais de 120 métodos e ferramentas para processos participativos.
- 3 Cenários - simulação de situações (ex.: construção de centro comunitário, projeto de conservação urbana etc.) sobre as quais são combinados diversos métodos apresentados anteriormente, num diagrama cronológico estratégico.

<http://www.nickwates.com/>

<http://www.universitycooperativism.org/ResourcePack/CommunityAssetsandDevelopment/TheCommunityPlanningHandbookHowPeopleCanShapeTheirCity.pdf>

40 Manual de Toolkit

Métodos/Técnicas



Escala:



Participação:



Duração:



Fig. 1



Fig. 2

Simple Microplanning Process:

STAGE 1: IDENTIFY PROBLEMS

1) Re-examine the history of locality
2) Prepare list of problems

Problem	Why?	Is what?	Where?

3) Prioritise problems

Applied community list of problems

- 1
- 2

Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

Manual de Toolkit 40

16



MANUAL DE MAPEO COLECTIVO

Iconoclastas
Pablo Ares
Julia Risler

Buenos Aires, Argentina
2013

O Manual surge como compilação de diversas técnicas de mapeamento realizadas em oficinas de desenho coletivo.

Ferramentas

- Manual (fig 1)
- Mapa temporal/espacial (timeframe) (fig 2)
- Iconografia - Bienes comunes y medio ambiente (fig 3)
- Outras

Metodologia

O manual organiza a informação de mapeamento em grandes temas:

- 1 **Talleres de mapeo y territorio** - explica o que é e como realizar um mapeamento coletivo, identifica vários tipos de mapeamento explicando o seu uso passo-a-passo. Disponibiliza ainda, de forma resumida, alguns casos de estudo.
- 2 **Mapeos derivados** - demonstra exemplos de exercícios já concretizados.
- 3 **Iconografía para el mapeo** - são explicadas os recursos visuais a ilustrar cada exercício (ícones, símbolos e imagens). Como exemplos são apresentadas fichas de referência com a simbologia.
- 4 **Cartografías críticas** - demonstra exemplos de exercícios críticos já concretizados.

<http://www.iconoclastas.net/>
http://bau.com/metasdelsocialismo/_manual_de_mapeo_cole



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

17



RAPID URBAN REVITALISATION

CoDesign Studio

Melbourne, Austrália
2013

O Manual disponibiliza, sob a forma de catálogo, diversos métodos, materiais e atividades para que a comunidade revitalize a cidade.

Ferramentas

- Manual (cartões) (Fig 1)
- Ficha de método - Transect walk (passeio de reconhecimento) (Fig 2)
- Ficha de material - Cadeiras (Fig 3)
- Ficha de atividade - Jogos (Fig 4)
- Outras

Metodologia

O manual consiste num grupo de cartões ilustrativos, que representam ações de urbanismo tático, e se organizam em três principais categorias:

- 1 Método - exemplos de métodos a utilizar em cada abordagem, enumerando a duração, localização, materiais necessários e processo.
- 2 Material - exemplos de materiais de baixo custo a selecionar (pode ser escolhido mais do que apenas um tipo de material).
- 3 Atividade - exemplos de atividades que resultam do material escolhido, o que é necessário e como ocorrem passo-a-passo.

<https://codesigstudio.com.au/>
<https://codesigstudio.com.au/wp-content/uploads/2016/04/Rapid-Urban-Revitalisation-toolkit.pdf>

44 Manual de Toolkits

Métodos/Técnicas:

Escala:

Participação:

Duração:



Fig 1



Fig 2



Fig 3



Fig 4



Fig 5



Fig 6

Manual de Toolkits 45

18



PLAY STREETS

CoDesign Studio

Melbourne, Austrália
2017

O projeto pretende, através de um toolkit, devolver a rua à comunidade garantindo maior segurança para que seja um lugar de convívio.

Ferramentas

- Manual (Fig 1)
- Play Streets Permit (Licença)
- Letters to Council (Cartas para Concelho)
- Notifications to neighbours (Notificações para vizinhos)
- Proof of support (Prova de apoio)
- Risk & safety plan (Plano de risco e segurança)
- Invitations to neighbours (Convites para vizinhos)
- Street sign template (Sinal de rua) (Fig 2)
- Running Sheet (Folha de execução) (Fig 3)
- Posters (Fig 4)

Metodologia

As ferramentas servem de suporte para tornar as ruas em espaços de convívio, através de 5 etapas:

- 1 Before you start (Antes de começar) - perceber se a ação faz sentido na vizinhança.
- 2 Getting permission (Conseguir permissão) - pormenores que garantem a segurança e legalização.
- 3 Ready, steady... (Pronto, firme...) - organização do dia.
- 4 ...Go! (...Vai!) - decorrer das atividades.
- 5 Next steps (Próximos passos) - avaliar a experiência e partilhar.

<https://www.playstreetsaustralia.com/>

<https://uploads.scribd.com/files/2072026-1a25-4f59-ae33-098b324c300a/CoDesign%20Play%20Streets%20Toolkit.pdf?st=933E7>

46 Manual de Toolkits

Métodos/Técnicas:

Escala:

Participação:

Duração:



Fig 1



Fig 2

Nome da atividade	Objetivos	Responsável
1. Antes de começar	Perceber se a ação faz sentido na vizinhança.	
2. Conseguir permissão	Obter a permissão necessária para a realização da atividade.	
3. Pronto, firme...	Organizar o dia da atividade.	
4. Vai!	Decorrer das atividades.	
5. Próximos passos	Avaliar a experiência e partilhar.	

Fig 3



Fig 4



Fig 5



Fig 6

Manual de Toolkits 47

19



GLOBAL GOALS

Organização Practical Action

Bangladesh, Quênia, Ruanda,
Peru, Bolívia, Nepal, Índia, Sri
Lanka, Zimbabué, Malawi,
Zâmbia, Moçambique, Sudão

[projeto]

Rugby, Inglaterra

[criadores]

2015-2018

O projeto *Global Goals* realiza pequenas intervenções juntamente com crianças, tendo como objetivo acabar com a pobreza no mundo.

Ferramentas

- *Global Goals string activity* (atividade) (Fig 1)
- *Global Goals word search* (sopa de letras) (Fig 2)
- *Why is energy important to the Global Goals? - activity 2* (atividade) (Fig 3)
- *Who's responsible for the Global Goals? - Ideas cards* (atividade) (Fig 4)
- *Outras*

Metodologia

O website da organização disponibiliza um conjunto de ferramentas que pretendem apoiar professores com recursos para realizar atividades em sala de aula, com crianças entre os 7 e os 18 anos de idade.

O que se pretende é alertar as crianças para os problemas existentes e indicar as soluções que a organização oferece.

<https://practicalaction.org/>

<https://practicalaction.org/global-goals>

48 Manual de Toolkit

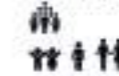
Métodos/Técnicas:



Escala:



Participação:



Duração:



Fig 1



Fig 2



Fig 3

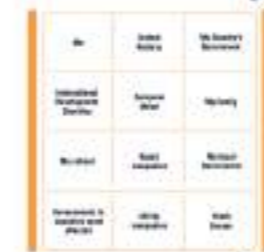


Fig 4



Fig 5



Fig 6

Manual de Toolkit 48

20



ASF PARTICIPATE

Organização
Architecture Sans Frontières

Londres, Inglaterra
1979-2018

O website pretende divulgar fichas técnicas com ferramentas utilizadas, ao longo dos anos pela organização, em projetos participativos.

Ferramentas

- Drawing Workshop (workshop de desenho) (Fig 1)
- Exploring Through 3D Models (evento com maquete do lugar) (Fig 2)
- Dream Wall (mural dos desejos) (Fig 3)
- outras

Metodologia

O website da organização disponibiliza um conjunto de ferramentas que apoiam 6 fases de um projeto participativo:

- 1 Getting to Know the Context (reconhecimento do lugar).
- 2 Mapping the Context (mapeamento do lugar).
- 3 Identifying Risks & Agency (identificação e forças e fraquezas).
- 4 Dreaming (exploração do imaginário).
- 5 Developing Options (desenvolvimento de hipóteses).
- 6 Defining Routes (desenvolvimento de cenários).

<http://www.asfparticipate.org/>
<http://www.asfparticipate.org/download/>
50 - Manual de Toolkits



Manual de Toolkits 50



DESENHAR A CIDADE

MÉTODOS E TÉCNICAS

1.

LEVANTAMENTO

- A. PASSEIO DE OBSERVAÇÃO
- B. MAPEAMENTO
- C. FOTOGRAFIAS
- D. DESENHOS
- E. MAQUETES
- F. ENTREVISTAS/QUESTIONÁRIOS

2.

ANÁLISE

- A. IDENTIFICAR PROBLEMAS
- B. IDENTIFICAR POTENCIAL
- C. IDENTIFICAR PROBLEMAS + POTENCIAL

3.

PROPOSTA

- A. CRIAR PROGRAMA - JOGO CARTAS
- B. CRIAR PROGRAMA - JOGO BLOCOS
- C. CRIAR EQUIPAMENTO PÚBLICO - COLAGENS
- D. CRIAR EQUIPAMENTO PÚBLICO - MAQUETES
- E. CRIAR EQUIPAMENTO PÚBLICO - MANUAL
- F. PLANEAR PROPOSTA

4.

CONSTRUÇÃO

- A. MOBILIÁRIO URBANO

1.

LEVANTAMENTO

1. A.

PASSEIO DE OBSERVAÇÃO



1. B.

MAPEAMENTO



1. C.

FOTOGRAFIAS



1. D.

DESENHOS



1. E.

MAQUETES



1. F.

ENTREVISTAS/QUESTIONÁRIOS



A primeira fase de um processo projetual participativo requer uma diversidade de ferramentas que permitam o reconhecimento do lugar e/ou das pessoas que o habitam. Esta fase procura também identificar as habilitações e o empenho dos participantes no exercício.

1. A

PASSEIO DE OBSERVAÇÃO

Passeio pela zona de intervenção do exercício, com o objetivo de conhecer o lugar e a vivência que existe no mesmo.



Técnicas



Metodologia

- 1 Observação - o exercício de observação pode ser acompanhado por uma atividade de desenho ou de levantamento fotográfico. (Fig. 1)
- 2 Discussão - no local, a discussão entre colegas ou com as pessoas que lá se encontram pode ser acompanhada por entrevistas ou questionários. (Fig. 2)
- 3 Identificação - nesta atividade pode ser concretizada uma primeira análise de aspetos positivos e negativos do lugar. (Fig. 3)



Fig. 1



Fig. 2

Fig. 3

1. B

MAPEAMENTO

Ferramenta que pretende representar graficamente a zona de intervenção visualizando o lugar a duas dimensões.



Técnicas



Metodologia

- 1 Tipo de Mapa - inicialmente é importante determinar o tipo de mapa que melhor se adapta à fase de levantamento do exercício participativo. A base do mapeamento pode ser um ortofotomapa da zona ou uma planta síntese do local, sendo que neste caso é necessário ter atenção à escala de representação ideal. (Fig. 1)
- 2 Atividade - o mapeamento pode ser concretizado em grupo ou individualmente. É essencial guiar as pessoas neste exercício, introduzindo tópicos de conversação que conduzam a um olhar mais atento. (Fig. 2)
- 3 Identificação - pode ser concretizada uma primeira análise no local, com a identificação de pontos-chave, sejam eles negativos ou positivos. (Fig. 3)

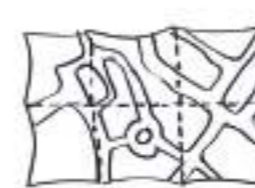


Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

1. C

FOTOGRAFIAS

Levantamento fotográfico da zona de intervenção do exercício, o que resulta num olhar mais atento e detalhado ao local.



Técnicas



Metodologia

1 Atividade - os participantes podem concretizar este exercício individualmente ou em grupo, de acordo com o objetivo do mesmo.

2 Objetivo - o propósito deste exercício é conhecer melhor o local a partir da fotografia. Assim, pode ser importante por vezes chamar a atenção para determinados pontos de interesse. (Fig. 1)

3 Base de Trabalho - as fotografias que resultam deste exercício, ao serem impressas, servem como base de trabalho às fases futuras do processo projetual. Estas fotografias, organizadas em grupo, criam alçados de rua e uma leitura visual do lugar. (Fig. 2 e 3)



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

1. D

DESENHOS

Desenho da zona de intervenção do exercício, com o objetivo de conhecer o lugar através de um olhar atento ao detalhe.



Técnicas



Metodologia

1 Desenho de Observação - esta atividade consiste no desenho livre do lugar do projeto participativo, por isso é aconselhável ser realizada no local. (Fig. 1)

2 Desenho de Identificação - também existe a possibilidade de realizar uma atividade que não tenha como objetivo um desenho de observação. Neste caso, é valorizada a leitura pessoal do participante, relativamente ao lugar. Por exemplo, pode ser atribuída a tarefa de desenhar o que, para ele, se destaca na rua. (Fig. 2)

3 Leitura - no fim de qualquer atividade de desenho, é importante afixar todos os trabalhos (por exemplo na parede - mural) e reunir os participantes para que se inicie uma discussão acerca do resultado final do exercício. Aqui podem ser identificados fatores comuns úteis às atividades de análise. (Fig. 3)



Fig. 1



Fig. 2

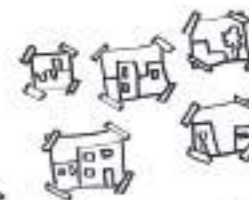


Fig. 3

1. E

MAQUETES

Modelos a 3 dimensões que facilitam a leitura do lugar a uma outra escala.



Técnicas

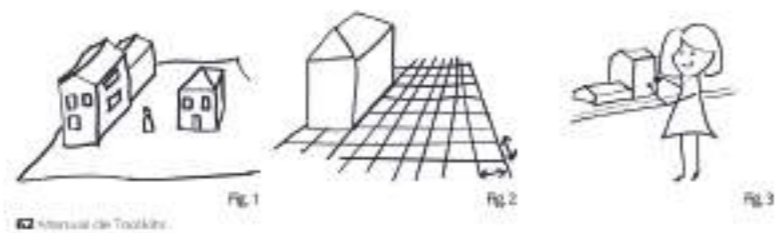


Metodologia

1 Tipo de Maquete - inicialmente é importante determinar o tipo de maquete que melhor se adapta ao objetivo do exercício participativo. A maquete pode ser apenas a representação dos volumes do edificado, ou responder a uma análise mais detalhada, com mobiliário urbano, árvores, entre outros elementos. (Fig. 1)

2 Dimensão - a escala da maquete é determinada de acordo com os objetivos do exercício, contudo é preciso ter em conta que para muitos dos participantes a percepção da escala é complexa. Uma das soluções pode ser criar uma quadricula de 1x1m em toda a maquete ou distribuir figuras humanas à escala da maquete. (Fig. 2)

3 Criação - se os participantes estiverem presentes na atividade de criação da maquete, a sua percepção do lugar será ainda melhor. (Fig. 3)



Manual de Toolkits

1. F

ENTREVISTAS / QUESTIONÁRIOS

Ferramenta que permite contactar as pessoas que vivem ou passeiam no local, conhecendo a situação real do lugar de intervenção.



Técnicas

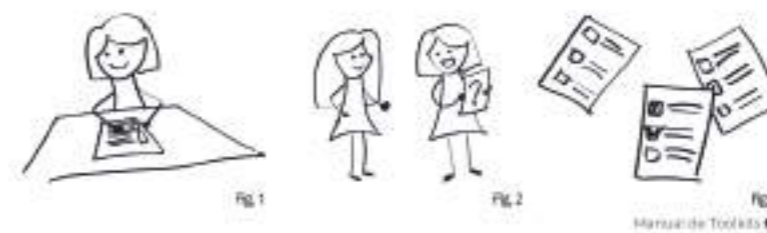


Metodologia

1 Preparação - as questões presentes nos questionários podem ser produzidas pelos participantes, assim a participação começa mesmo antes da entrevista. De forma a ser uma atividade mais elucidativa, o questionário pode ter uma componente visual, com imagens, conforme o objetivo do exercício. (Fig. 1)

2 Atividade - consiste na realização de entrevistas ou questionários no local, recolhendo testemunhos reais, essenciais à fase de levantamento. (Fig. 2)

3 Identificação - após a conclusão das entrevistas ou questionários no local, avaliam-se os resultados. A partir deste balanço é importante reunir os participantes para que se inicie uma discussão acerca do resultado final do exercício. Aqui podem ser identificados fatores comuns úteis às atividades de análise. (Fig. 3)



Manual de Toolkits 63

2.

ANÁLISE

2. A. IDENTIFICAR PROBLEMAS



2. B. IDENTIFICAR POTENCIAL



2.C. IDENTIFICAR PROBLEMAS + POTENCIAL



A segunda fase do exercício participativo, apresenta uma diversidade de ferramentas que procura envolver os participantes na análise do lugar e/ou das pessoas que o habitam. Esta fase permite a identificação de problemas e de potencialidades no espaço.

Manual de *Toolkits* 85

2. A

IDENTIFICAR PROBLEMAS

Esta ferramenta de análise pretende que os participantes identifiquem os problemas da área de intervenção.



Técnicas

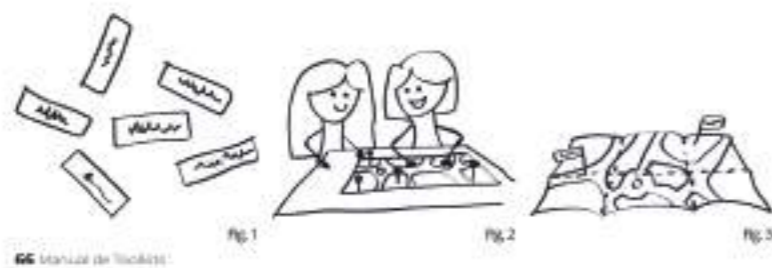


Metodologia

1 Preparação - esta atividade pode ser realizada individualmente ou em grupo, sendo que em ambos os casos é importante que todos contribuam para o exercício.

2 Atividade Palavras - um exemplo deste tipo de atividade pode ser escrever uma palavra que identifique um problema, colocar essa palavra no centro, e a partir dela criar uma ramificação de palavras. As palavras derivadas serão as causas do problema, as consequências do mesmo, as pessoas que a ele estão diretamente ligadas, entre outros. (Fig 1)

3 Atividade Mapa - num exercício de mapeamento de problemas, pode ser criada uma base de ortofotomapa do local, na qual serão identificados os problemas com pins, post-its, cartões, marcadores, bandeiras, entre outros. Trata-se de encontrar o material que melhor responda ao que se pretende. (Fig 2 e 3)



66 Manual de Toolkits

2. B

IDENTIFICAR POTENCIAL

Esta ferramenta de análise permite que os participantes identifiquem o potencial da área de intervenção.



Técnicas

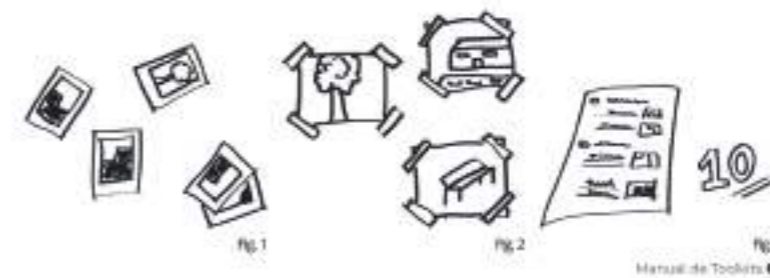


Metodologia

1 Preparação - esta atividade pode ser realizada individualmente ou em grupo, sendo que em ambos os casos é importante que todos contribuam para o exercício.

2 Atividade de Identificação - a atividade de identificação de potencial de um lugar pode ser realizada a partir das fotografias de levantamento. Trata-se de selecionar aquelas que demonstram ser um ponto forte do lugar. Caso se opte por uma abordagem sem levantamento fotográfico, o exercício pode ser feito com recortes de ilustrações de elementos urbanos. (Fig 1 e 2)

3 Atividade "Power of 10" - esta atividade realiza-se no local do projeto participativo, tendo como objetivo que os participantes identifiquem, numa lista, o que é atrativo no lugar e o que poderia ser ideal. (Fig 3)



Manual de Toolkits 67

2. C

IDENTIFICAR PROBLEMAS + POTENCIAL

Esta ferramenta de análise pretende que os participantes identifiquem os problemas e as potencialidades do lugar.



Técnicas



Metodologia

1 Atividade Mapa - num exercício de mapeamento pode ser criada uma base de ortofotomapa do local, na qual serão identificados os problemas e as potencialidades com pins, post-its, cartões, marcadores, bandeiras, entre outros. (Fig 1)

2 Atividade Palavras - um exemplo deste tipo de atividade pode ser disponibilizar um conjunto de papéis com diferentes palavras, para que os participantes escolham em conjunto as que melhor representam o potencial do lugar. Numa abordagem mais livre, podem ser distribuídos post-its nos quais os participantes identificam os problemas, o que ambicionam e como pode esse objetivo ser conseguido. (Fig 2)

3 Atividade "Place Audit" - num questionário, é pedido aos participantes para identificarem oportunidades e avaliarem numa escala entre *mau* e *bom* o lugar. (Fig 3)



3.

PROPOSTA

3. A. CRIAR PROGRAMA - JOGO CARTAS



3. B. CRIAR PROGRAMA - JOGO BLOCOS



3. C. CRIAR EQUIPAMENTO PÚBLICO - COLAGENS



3. D. CRIAR EQUIPAMENTO PÚBLICO - MAQUETES



3. E. CRIAR EQUIPAMENTO PÚBLICO - MANUAL



3. F. PLANEAR PROPOSTA



A fase de proposta requer uma diversidade de ferramentas que permite criar programa ou equipamento público, consoante o objetivo do exercício. Esta fase proporciona também a possibilidade de organizar as soluções conseguidas em conjunto, planeando uma proposta possível de executar.

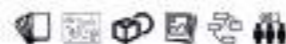
3. A

CRIAR PROGRAMA JOGO CARTAS

Jogo de cartas que visualmente identifica diferentes programas permitindo criar uma proposta programática para o lugar.



Técnicas



Metodologia

1 Preparação - inicialmente é necessário conceber as cartas para o exercício. Estas cartas, preferencialmente, apresentam imagens que representam diferentes programas, contudo há a opção de fazer o mesmo exercício com cartas de palavras. (Fig. 1)

2 Atividade - a atividade de grupo analisa uma carta de cada vez, debatendo a pertinência da mesma e identificando qual o melhor local para a sua colocação. As cartas podem ser dispostas numa base espacial de ortofotomapa, planta ou maquete. (Fig. 2)

3 Identificação - a partir da disposição das cartas é essencial avaliar a combinação de programas e considerar possíveis alterações. O resultado é a identificação de uma ou várias soluções programáticas no local. (Fig. 3)



72 Manual de Toolkits

3. B

CRIAR PROGRAMA JOGO BLOCOS

Jogo de blocos que visualmente identifica diferentes programas permitindo criar uma proposta programática para o lugar.



Técnicas



Metodologia

1 Preparação - inicialmente é necessário conceber as peças para o exercício; a base/ tabuleiro do jogo pode ser apresentada em ortofotomapa, planta ou maquete; e as peças, que representam diferentes programas podem ser planificações volumétricas de cartão ou simples sólidos de madeira (estas peças têm que ter algum tipo de desenho ou simbologia dos diferentes programas). (Fig. 1)

2 Atividade - a atividade é organizada de forma a que cada jogador ou cada grupo de jogadores tenha um respetivo "papel" no jogo. De acordo com o papel atribuído são identificados uma série de objetivos que permitem escolher os programas e qual o melhor local para a sua colocação. As peças programáticas são dispostas na base do jogo. (Fig. 2)

3 Identificação - a partir da disposição das peças é essencial debater a combinação de programas e considerar possíveis alterações. (Fig. 3)



Manual de Toolkits 98

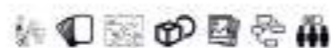
3. C

CRIAR EQUIPAMENTO PÚBLICO COLAGENS

Exercício que visualmente identifica diferentes equipamentos permitindo criar uma proposta para o lugar a partir de colagens.



Técnicas



Metodologia

1 Preparação - inicialmente é necessário conceber as peças para o exercício: a base, que representa o local, pode ser ortofotomapa, planta ou maquete; e as peças ou recortes, apresentam diferentes equipamentos públicos (podem ser desenhos, símbolos ou fotografias). (Fig 1)

2 Atividade - a atividade de grupo analisa uma peça/recorte de cada vez, debatendo a pertinência da mesma e identificando qual o melhor local para a sua colocação. Os recortes são dispostos na base e colados. (Fig 2)

3 Identificação - a partir da disposição das colagens é essencial debater a combinação de equipamentos e considerar possíveis alterações. (Fig 3)



74 Manual de Toolkit

3. D

CRIAR EQUIPAMENTO PÚBLICO MAQUETES

Exercício que identifica, a 3 dimensões, diferentes equipamentos permitindo criar uma proposta para o lugar.



Técnicas



Metodologia

1 Preparação - inicialmente é necessário conceber as peças para o exercício: a maquete representa o local e funciona como base; e as peças, apresentam diferentes equipamentos públicos (podem ser peças volumétricas, recortes, fios, entre outros). (Fig 1)

2 Atividade - a atividade de grupo permite facilmente mover as peças volumétricas na maquete, identificando qual o melhor local para a sua colocação. (Fig 2)

3 Identificação - a partir da disposição das peças é essencial debater a combinação de equipamentos e questionar as decisões tomadas. (Fig 3)



Manual de Toolkit 15

3. E

CRIAR EQUIPAMENTO PÚBLICO MANUAL

Manuais de divulgação e instruções de montagem de equipamento, revitalizando o espaço público.

Técnicas



Metodologia

1 Tipo de Manual - o manual pode ser uma compilação de exemplos de equipamentos públicos, ou um manual de instruções de montagem de mobiliário urbano. (Fig 1)

2 Objetivo - o propósito da criação destes manuais é a divulgação de abordagens construtivas de baixo custo e de fácil montagem, tirando proveito do espaço público. (Fig 2)

3 Base de Trabalho - estes manuais divulgam uma base de trabalho para construir equipamentos públicos juntamente com a comunidade, em workshops. (Fig 3)



Fig.1

76 Manual de Toolkit



Fig.2



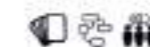
Fig.3

3. F

PLANEAR PROPOSTA

Ferramentas que pretendem planejar, de forma mais eficaz, a proposta resultante das fases anteriores de criação em grupo.

Técnicas



Metodologia

1 Ferramentas - existem diversas ferramentas, a serem realizadas em grupo, que permitem adaptar o resultado dos exercícios anteriores para uma execução real. Aqui são apresentados 2 exemplos que fazem a ligação entre a fase de proposta e a fase de construção.

2 Lista de Prioridades - esta ferramenta tem como objetivo organizar as soluções encontradas por prioridades. Para cada solução projetual deve ser apontado o que é necessário ser realizado e quando. (Fig 1)

3 Calendário Colaborativo - inicialmente é estabelecido um calendário base nas quais devem ser apontadas as datas das principais fases de projeto. Para cada fase é importante criar diferentes tarefas e discutir a pertinência das mesmas, com os participantes, ao longo do projeto. (Fig 2 e 3)



Fig.1



Fig.2



Fig.3

Manual de Toolkit: 77

4.

CONSTRUÇÃO

4. A. MOBILIÁRIO URBANO



A fase de construção pode ser isolada ou o resultado do processo projetual participativo. Neste manual é apresentada a possibilidade de construção de mobiliário urbano, no entanto existe uma variedade de opções de execução que poderá criar.

Manual de Toolkits 166

4. A

MOBILIÁRIO URBANO

O mobiliário urbano, pode ser uma abordagem construtiva de baixo custo e fácil montagem, permitindo que todos participem na sua construção.



Técnicas



Metodologia

1 Base de Trabalho - existem diversos manuais que funcionam como uma base de trabalho para construir equipamentos públicos juntamente com a comunidade, em workshops. Estes disponibilizam as instruções de montagem de mobiliário urbano. (Fig. 1 e 2)

2 Objetivo - o propósito da criação deste tipo de mobiliário é permitir, a todos, a construção de baixo custo e de fácil montagem, tirando proveito do espaço público. (Fig. 3)



Fig. 1

80 Manual de Toolkits



Fig. 2



Fig. 3

FICHA TÉCNICA

TEXTO E ILUSTRAÇÕES

Ana Sofia Simões

DATA

Setembro 2018

ACOMPANHAMENTO CIENTÍFICO

Prof. Arq. Alexandra Paio

Arq. Ana Carolina Carvalho Farias

AGRADECIMENTOS

Arq. Marcos L. Rosa

APOIOS INSTITUCIONAIS

Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE)

Bolsa do projeto Participatory Methods Toolkit do programa BIPZIP

VITRUVIUS FABLAB

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O manual, desenvolvido no âmbito da disciplina de Projeto Final de Arquitetura do 5º ano, pretende responder à necessidade de sistematização de ferramentas utilizadas em processos participativos arquitetónicos, ou *toolkits*. O trabalho executado para a concretização do manual resulta no trabalho teórico da aluna Ana Sofia

Simões, que procura perceber qual o lugar dos *toolkits* no processo de projetar da arquitetura participativa. O objetivo do manual é disponibilizar ferramentas que permitam projetar a cidade de uma forma simples, apelativa e eficaz.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

ARQUITETURA E PARTICIPAÇÃO

A presente dissertação permitiu, de forma sucinta, descrever a gênese da arquitetura participativa. Na arquitetura que integra as pessoas no processo criativo, o arquiteto assume um papel de grande importância, responsabilizando-se pela resolução de problemas reais da sociedade assente numa inteligência coletiva.

Aceder ao conhecimento dos cidadãos, através do processo de arquitetura participativa, obriga a uma adaptação da metodologia de trabalho. Esta metodologia deve ser classificada como um processo de investigação constante, que se adapta de acordo com os resultados do exercício participativo em questão.

Neste sentido, a transdisciplinaridade permite um processo metodológico, que considera diversas perspectivas. Assim, a arquitetura exclusiva do arquiteto como profissional evolui e transforma-se numa prática multifacetada.

O processo de colaboração, resultado da valorização do conhecimento e envolvimento da comunidade na arquitetura, representa um ato democrático. As relações criadas no processo participativo podem ser estendidas a instituições governamentais/políticas, tirando partido da comunicação estabelecida.

MÉTODOS DE PARTICIPAÇÃO

Apesar de se considerar o processo de arquitetura participativa como democrático, nem sempre este apresenta transparência, “explorando” a comunidade ao longo de exercícios manipulados. Envolver, verdadeiramente, a comunidade no processo participativo implica perceber os tipos de participação existentes. A “escada” de Sherry R. Arnstein categoriza os diferentes tipos de acordo com o nível de poder da comunidade, contudo a hierarquização representa uma simplificação.

O objetivo é encarar a realidade da variedade tipológica participativa, evoluindo de participação passiva para ativa.

O método colaborativo que a arquitetura representa implica um processo participativo complexo que engloba, na maioria dos casos, um grande número de pessoas. Por esta razão, é essencial estabelecer uma metodologia que adapte diversas técnicas ao longo de diferentes etapas projetuais. Contudo, estas etapas não seguem uma ordem restrita, uma vez que o processo sofre alterações conforme a evolução dos exercícios. Assim, podemos afirmar que o processo de participação é único e exclusivo para cada projeto.

O processo participativo consiste na estruturação de atividades que recorrem a diferentes métodos e técnicas. A sua seleção representa um ato complexo, não apenas pela ampla variedade de métodos, mas, também, por não existirem “regras” que eliminem escolhas erradas. No fundo, não existem métodos e técnicas certos ou errados para determinado projeto, estes devem ser vistos como exemplos a serem adaptados.

PARTICIPAÇÃO COM *TOOLKITS*

Os *toolkits* surgiram como resposta á necessidade de organizar a grande variedade de ferramentas participativas. O sistema permite facilitar a interpretação da aplicação de ferramentas durante o processo de projeto, proporcionando a toda a comunidade a oportunidade de realizar pequenas intervenções urbanas.

Neste sentido o arquiteto passa a ter um papel importante na produção de *toolkits* de arquitetura participativa. Além dos elementos constituintes do *toolkit*, os responsáveis pela sua conceção têm de considerar o processo de uso dos mesmos. Assim, os *toolkits* não devem ser vistos isoladamente, mas como parte integrante de uma sequência de atividades e exercícios que visam um objetivo.

A variedade de *toolkits* é imensa, por este motivo e por ser uma prática em constante desenvolvimento, a sua organização em tipologias constitui um trabalho complexo. Este facto leva-nos a questionar:

Existe a possibilidade de criar tipologias únicas de *toolkits* participativos em resposta a determinados objetivos-chave do projeto arquitetónico?

De forma a responder a esta pergunta, foi elaborado o manual *Desenhar a Cidade: Toolkits para Arquitetura Participativa*, explicado no Capítulo II.

A divulgação de *toolkits* online, possibilita o fácil acesso a ferramentas, que através da sua reprodução, serão aplicadas num exercício colaborativo de projeto. É assim criada uma arquitetura verdadeiramente democrática, disponível a todos.

Para agrupar e analisar os *toolkits* do levantamento foram criadas categorias e subcategorias, que permitiram traçar pontos em comum entre determinados *toolkits*. Entre as categorias criadas, a de maior destaque, consiste na categoria Objetivo.

O que é interessante na maioria dos casos de referência, é apresentarem como objetivo principal a intervenção em espaço público, respondendo às necessidades da comunidade. Isto acontece porque um dos propósitos do *toolkit* é disponibilizar a qualquer pessoa as ferramentas para criar, juntamente com outros elementos da sua comunidade, algo no espaço partilhado por todos, um espaço que no fundo tenha significado simbólico para a comunidade, mas que não esteja a ser aproveitado genuinamente.

Com a categoria Objetivo, as tipologias de *toolkits* podem ser agrupadas de acordo com o objetivo que perseguem. Contudo, as ferramentas que constituem cada *toolkit* devem ser adaptadas para cada exercício, isto porque cada projeto participativo apresenta um conjunto de variáveis que irão influenciar a escolha das ferramentas a utilizar. As variáveis apresentadas no manual criado apresentam-se sob a forma de categorias: escala do exercício, ocupação e faixa etária dos participantes e duração do processo participativo.

Os 20 *toolkits* selecionados que se apresentam na primeira parte do manual, permitiram estabelecer referências para a criação do *toolkit* “Desenhar a Cidade”. Inspirado na subcategoria *Objetivo – Desenhar a Cidade*, o *toolkit* pretende dotar qualquer pessoa a concretizar um exercício participativo que se insira no contexto urbano. As ferramentas organizam-se em 4 etapas (1 - levantamento; 2 - análise; 3 - proposta; e 4 - construção), de forma a estruturar o processo de aplicação das mesmas, exemplificando assim uma ordem temporal de aplicação.

Em suma, é possível criar tipologias únicas de *toolkits* participativos, de acordo com determinados objetivos-chave, no entanto, as ferramentas utilizadas terão de ser adaptadas ao projeto em questão. A escolha das ferramentas e a sua aplicação depende de quem organiza o exercício participativo, por isso a fabricação dos *toolkits*, muitas vezes, consiste num trabalho de adaptação de ferramentas já existentes, manipuladas segundo as condicionantes do projeto em que serão empregues.

BIBLIOGRAFIA

ARCILA, Camilo - *Learning from Slum Upgrading and Participation. A case study of participatory slum upgrading in the emergence of new governance in the city of Medellín–Colombia*. [online] Stockholm: Editor desconhecido, 2008. [consultado em 2018-06-25]. Disponível na World Wide Web: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:126733/FULLTEXT01.pdf>.

ARENDT, Hannah - *The Human Condition*. 2ª ed. Chicago: University of Chicago Press, 1958.

ARNSTEIN, Sherry R. - *A Ladder Of Citizen Participation*. *Journal of the American Planning Association*. [online] Editor desconhecido, 1969, vol. 35, nº4, [consultado em 2018-07-31]. Disponível na World Wide Web: <http://www.participatorymethods.org/sites/participatorymethods.org/files/Arnstein%20ladder%201969.pdf>.

AWAN, Nishat, et al. - *Spatial Agency. Others ways of going Architecture*. London: Routledge, 2011.

BAILEY, K.D - *Methods of social research*. 4ª ed. New York: The Free Press, 1994. ISBN: 0029012791.

BERNSTEIN, J. H. - *Transdisciplinarity: A review of its origins, development, and current issues*. *Journal of Research Practice*. [online] 1ª ed. 2015, 11. [consultado em 2018-10-15], artigo 1. Disponível na World Wide Web: <http://jrp.icaap.org/index.php/jrp/article/view/510/412>. ISSN: 1712-851X.

BRAND, Ralf e GAFFIKIN, Frank - *Collaborative planning in an uncollaborative world*. *Planning Theory*. [online] 2007, 6. [consultado em 2018-10-15], p. 282-313. Disponível na World Wide Web: https://www.researchgate.net/publication/258179127_Collaborative_Planning_in_an_Uncollaborative_World.

CARLO, Giancarlo – *Architecture's Public*. In JONES, Peter et al. *Architecture & Participation*. 1ª ed. London: Taylor & Francis, 2009.

DAZA, Evelin, et al. - *Diseño Participativo: Ejercicio Final 2013-1*. [online] 1ª ed. México: UNAM, 2013, [consultado em 2018-05-04]. Disponível na World Wide Web: https://issuu.com/disenocomplejop-articipativo/docs/dise_o_participativo_ejercicio_final_2013-1.

DOUCET, Isabelle e JANSSENS, Nel - *Transdisciplinary Knowledge Production in Architecture and Urbanism*. [online] 1ª ed. Springer Netherlands, 2011. [consultado em 2018-10-15]. Disponível na World Wide Web: <https://www.springer.com/gb/book/9789400701038>. ISBN: 978-94-007-0104-5.

FARIAS, A. C. C. - *Taxonomia do urbanismo tático: uma proposta para leitura, compreensão e articulação das táticas urbanas emergentes*. [online] Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2018. [consultado em 2018-10-15]. Disponível na World Wide Web: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/8507>.

FOUCAULT, Michel - *Em defesa da sociedade: curso no Collège de France (1975-1976)*. [online] 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. [consultado em 2018-10-15]. Disponível na World Wide Web: <http://petdireito.ufsc.br/wp-content/uploads/2016/05/Foucault-M.-Em-defesa-da-sociedade.pdf>. ISBN: 85-336-1004-1.

GEDDES, Patrick - *Cities in Evolution. An introduction to the Town-Planning movement and to the study of civics*. London: Williams, 1915.

GEIER, Sonja – *New paths in participation. Renew School*. [online] Berlin 2015, [consultado em 2018-05-17]. Disponível na World Wide Web: http://www.renew-school.eu/wp-content/uploads/2015/12/Susanne-Hofmann_New-paths-in-participation_EN.pdf.

GOINHAS, P. e BRANCO, J. - *Participação da comunidade em processos de desenho urbano e de urbanismo: Levantamento e descrição de métodos e técnicas*. [online] Repositório Científico do LNEC, 2013. [consultado em 2018-10-20]. Disponível na World Wide Web: http://repositorio.lnec.pt:8080/bitstream/123456789/1004509/2/Rel%2041_13%20dspace.pdf. ISBN: 9789587280050.

HAMDÍ, Nabeel - *The Placemakers Guide to Building Community*. [online] 1ª ed. London, Washington DC: Earthscan, 2010. [consultado em 2018-08-12]. Disponível na World Wide Web: <https://pt.scribd.com/document/352968070/The-Placemakers-Guide-to-Building-Community-pdf>. ISBN: 978-1-84407-802-8.

HATCH, C. Richard - *Introduction. Toward a Theory of Social Architecture*. In HATCH, C. Richard. *The Scope of Social Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1984.

INNES, Judith E. e BOOHER, David E. - *Reframing public participation: strategies for the 21st century. Planning Theory & Practice*. [online] 5:4, 2004. [consultado em 2018-10-12], p. 419-436. Disponível na World Wide Web: https://www.researchgate.net/publication/252448510_Reframing_Public_Participation_Strategies_for_the_21st_Century.

JÁUREGUI, Jorge - *Estrategias de Articulación Urbana*. [online] Local de publicação desconhecido: Editor desconhecido, 2013. [consultado em 2018-06-20]. Disponível na World Wide Web: <http://www.jauregui.arq.br/media/Estrategias-de-Articulacion-Urbana.pdf>.

LÓPEZ, Maria - *De la participación destructora a la participación sinérgica: Una aproximación a las tipologías de participación*. [online] Medellín : Escuela del Hábitat : Universidad Nacional de Colombia, 2008. [consultado em 2018-06-20]. Disponível na World Wide Web: <http://bdigital.unal.edu.co/10286/>. ISBN: 9789587280050.

MONTANER, Josep Maria e MUXI, Zaida – *Arquitectura y Política*. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN: 9788425224379.

RABINOW, Paulo - *The Foucault Reader: An Introduction to Foucault's Thought, with Major New Unpublished Material*. 1ª ed. New York: Pantheon Books, 1984.

ROMERO, Gustavo, et al. - *La participación en el diseño urbano arquitectónico en la producción social del habitat*. [online] México: CYTED, 2004. [consultado em 2018-10-20]. Disponível na World Wide Web: https://issuu.com/disenocomplejoparticipativo/docs/la_participacion_en_el_dise_o_urbarq_en_la_producc.

ROSA, Marcos L. e WEILAND, Ute - *Co-Desenhando A Cidade: Arquitetura + Inteligência Informa*. [online] 1ª ed. São Paulo, 2017. [consultado em 2018-10-20]. Disponível na World Wide Web: https://www.academia.edu/37215592/Co-desenhando_a_Cidade. ISBN: 978-1-64008-513-8.

SANDERS, Elizabeth - *Perspectives on Design in Participation*. In *Wer Gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des Partizipatorischen Designs*. [online] Mareis, C., Held, M. and Joost, G. (Hg.), Verlag, 2013. [consultado em 2018-09-10]. Disponível na World Wide Web: <http://www.maketools.com/articles-papers/Sanders2013Perspectives.pdf>.

SANDERS, Elizabeth - *Postdesign and Participatory Culture. Useful and Critical: The Position of Research in Design*. [online] Tuusula: Finland, 1999. [consultado em 2018-08-06]. Disponível na World Wide Web: http://www.maketools.com/articles-papers/PostdesignandParticipatoryCulture_Sanders_99.pdf.

SANDERS, Elizabeth, et al. - *A Framework for Organizing the Tools and Techniques of Participatory Design*. [online] Sydney: Australia, 2010. [consultado em 2018-08-08]. Disponível na World Wide Web: <http://www.maketools.com/articles-papers/PDC2010ExploratoryFrameworkFinal.pdf>.

SANDERS, Liz e STAPPERS, Pieter - *Co-creation and the new landscapes of design. CoDesign*. [online] 2008, [consultado em 2018-04-20]. Disponível na World Wide Web: <http://studiolab.ide.tudelft.nl/manila/gems/contextmapping/PreprintDraft.pdf>.

SANDERS, Liz e STAPPERS, Pieter - *Convivial Toolbox*. [online] Amsterdam: BIS Publishers, 2012. [consultado em 2018-09-20]. Disponível na World Wide Web: <https://www.bispublishers.com/convivial-design-toolbox.html>. ISBN: 9063692846.

SANDERS, Liz e STAPPERS, Pieter - *From designing to co-designing to collective dreaming: three slices in time. Interactions*. [online] 2014, [consultado em 2018-04-20]. Disponível na World Wide Web: <http://interactions.acm.org/archive/view/november-december-2014/from-designing-to-co-designing-to-collective-dreaming-three-slices-in-time>.

SANDERS, Liz e STAPPERS, Pieter - *Tools for designers, products for users?: the role of creative design techniques in a squeezed-in design process*. In *Hsu F (ed) Proceedings of the international conference on planning and design*. [online] Taiwan: NCKU, 2005. [consultado em 2018-10-20]. Disponível na World Wide Web: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.114.3837&rep=rep1&type=pdf>.

SANDERSON, David – *Reflection: Listening to Communicate*. In *The Placemakers Guide to Building Community*. [online] 1ª ed. London, Washington DC: Earthscan, 2010. [consultado em 2018-08-20]. Disponível na World Wide Web: <https://pt.scribd.com/document/352968070/The-Placemakers-Guide-to-Building-Community-pdf>. ISBN: 978-1-84407-802-8.

SANOFF, Henry – *Community Participation Methods in Design and Planning*. [online] Local de publicação desconhecido: Wiley, 2000. [consultado em 2018-08-02]. Disponível na World Wide Web: https://www.researchgate.net/publication/235700897_Community_Participation_Methods_in_Design_and_Planning.

SANOFF, Henry - *Multiple Views of Participatory Design*. In *METU Journal of the Faculty of Architecture*. [online]. 1ª ed. Local de publicação desconhecido: Editor desconhecido, 2006. [consultado em 2018-06-22]. Disponível na World Wide Web: http://www.academia.edu/8085283/MULTIPLE_VIEWS_OF_PARTICIPATORY_DESIGN_METU_JFA_2006_2_131_HISTORICAL_BACKGROUND_MULTIPLE_VIEWS_OF_PARTICIPATORY_DESIGN.

SANOFF, Henry - *Participatory Design. Theory & Techniques*. North Carolina State University, 1990. ISBN: 978-0962210730.

SPINUZZI, Clay - *The Methodology Of Participatory Design. Technical Communication*. [online] 1ª ed. Local de publicação desconhecido: Editor desconhecido, 2005. [consultado em 2018-06-20]. Disponível na World Wide Web: <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/28277/SpinuzziTheMethodologyOfParticipatoryDesign.pdf>.

TILL, Jeremy – *Architecture Depends*. 1ª ed. London: The MIT Press, 2009.

TILL, Jeremy - *Architecture of the Impure Community. In Occupations of Architecture*. [online]. London: Jonathan Hill, 1998. [consultado em 2018-10-15], p. 61-75. Disponível na World Wide Web: https://jeremytill.s3.amazonaws.com/uploads/post/attachment/24/1998_Architecture_of_the_Impure_Community.pdf.

TILL, Jeremy - *The Negotiation of Hope. Participation*. [online] Julho 2011, vol. 188-189 [consultado em 2018-06-21]. Disponível na World Wide Web: http://www.obrat.org/wp-content/uploads/ab_layout%2008.pdf.

WATES, Nick - *The Community Planning Handbook: How people can shape their cities, towns and villages in any part of the world*. [online]. 1ª ed. London: Earthscan, 2000. [consultado em 2018-10-5]. Disponível na World Wide Web: http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf. ISBN: 978-1-85383-654-1.

WATES, Nick e KNEVITT, Charles - *Community Architecture (Routledge Revivals): How People Are Creating Their Own Environment*. [online]. 1ª ed. London: Routledge, 1987. [consultado em 2018-10-1]. Disponível na World Wide Web: <https://www.taylorfrancis.com/books/9781134618897>. ISBN: 9781134618897.

ZAERA-POLO, Alejandro e ABASCAL, Guillermo - *Architecture's "Political Compass": A Taxonomy of Emerging Architecture in One Diagram*. [online]. ArchDaily, 2016. [consultado em 2018-10-20]. Disponível na World Wide Web: <https://www.archdaily.com/801641/architectures-political-compass-a-taxonomy-of-emerging-architecture-in-one-diagram/>. ISSN: 0719-8884.

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Livro *Community Architecture*. Fonte: <http://www.nickwates.com/store/products/community-architecture-digital/>.

Figura 2. Giancarlo De Carlo. *Radical Pedagogies*. Giancarlo de Carlo debates with Gianemilio Simonetti as protesting students take over the Milan Triennale in May 1968. Photograph by Cesare Colombo. Fonte: <http://tpm.artmuseum.pl/en/wystawy/radykalne-nauczanie/gallery/2>.

Figura 3. Villagio Matteotti. Fonte: <https://samuelquagliottophd31.wordpress.com/2016/02/06/giancarlo-de-carlo/>.

Figura 4. Team 10. Team 10 at the Free University, Berlin, 1973. From left to right: Peter Smithson, Ungers, Schiedhelm, De Carlo, Van Eyck and Sia Bakema. Photograph by Jeffrey Scherer. Fonte: <http://www.team10online.org/team10/introduction.html>.

Figura 5. Co-design. Classical roles of users, researchers, and designers in the design process (on the left) and how they are merging in the co-designing process (on the right). Fonte: Artigo: Co-creation and the new landscapes of design, 2008.

Figura 6. Fuzzy front end. The front end of the design process has been growing as designers move closer to the future users of what they design. Fonte: Artigo: Co-creation and the new landscapes of design, 2008.

Figura 7. Reunião participativa. Participatory meeting with Kalobeyei town community for introducing the project in Turkana, Kenya 2016 © UN-Habitat. Fonte: <https://unhabitat.org/politics-and-participation-in-a-changing-environmental-context-the-greener-cities-partnership/>.

Figura 8. Mapeamento comunitário. Community mapping, Yunan, China, 1997. Fonte: Manual: The Community Planning Handbook, 2000.

Figura 9. Método participativo. The local women's group aided many aspects of a project aimed at improving living conditions in the Yerwada village outside of Pune, India. (Prasanna Desai Architects). Fonte: <http://archive.citiscopes.org/story/2015/seven-lessons-successful-slum-upgrading-project>.

Figura 10. Reuniões participativas. Fonte: <http://www.kotakita.org/project-urban-citizenship-academy.html>.

Figura 11. Poster de alunos franceses. French student poster. In English, I participate, you participate, he participates, we participate, you participate...They profit. Fonte: Artigo: A Ladder of Citizen Participation, 1969.

Figura 12. Ladder of Citizen Participation. Eight rungs on a Ladder of Citizen Participation. Fonte: Artigo: A Ladder of Citizen Participation, 1969.

Figura 13. Metodologia participativa. Metodologia, Flujograma/Explicacion. Fonte: Manual: Estrategias de Articulacion Urbana, 2013.

Figura 14. Exposição. Members of the public join the build, whilst often modelling and discussing their own neighbourhoods. Fonte: <http://urbed.coop/projects/architektursommer-rhein-main>.

Figura 15. Visita de campo. Frame walks. Fonte: <http://framecolectivo.com/EN/caixa-de-feramentas/passeios-frame/>.

Figura 16. Workshop. Workshop in Living Lab De Andere Markt. Fonte: <https://pdc2018.org/call-for-participation/>.

Figura 17. Brainstorming. Fonte: <http://blog.gdi.manchester.ac.uk/the-dos-and-donts-of-participatory-urban-planning/>.

Figura 18. Montagem de imagens. Park design - One resident group's design for a park showing layout of fencing, children's play facilities and planting. Fonte: Manual: The Community Planning Handbook, 2000.

Figura 19. Mapas. Fonte: <http://www.rioonwatch.org/?p=38456#prettyPhoto>.

Figura 20. Questionários. Fonte: <http://urbact.eu/participatory-approach-creating-city-strategic-development-plan>.

Figura 21. Boletim de voto. Fonte: <https://www.wnyc.org/story/teens-say-get-out-youth-vote-participatory-budgeting/>.

Figura 22. Toolkit mapeamento da mente. La herramienta 'Manual Thinking'. Fonte: <https://misplaceres.wordpress.com/2012/05/13/manual-thinking-como-trazar-el-mapa-de-nuestras-ideas/>.

Figura 23. Toolkit modelo 3D. Fonte: Manual: Social Design Field Guide, 2013.

Figura 24. Livro The Placemakers Guide to Building Community. Fonte: Manual: The Placemakers Guide to Building Community, 2010.

Figura 25. Passeio de observação. Fonte: <https://www.brookes.ac.uk/architecture/research/cendep/>.

Figura 26. Mapeamento. Area mapping and (below) detail mapping: ideas for a community facility. Fonte: Manual: The Placemakers Guide to Building Community, 2010.

Figura 27. Maquetes. Making models: BUDD student work at the DPU. Fonte: Manual: The Placemakers Guide to Building Community, 2010.

Figura 28. Bússola política: Diagrama de taxonomia da arquitetura. Bússola política: Uma taxonomia da arquitetura emergente em um diagrama. Fonte: <https://www.archdaily.com.br/801901/bussola-politica-uma-taxonomia-da-arquitetura-emergente-em-um-diagrama>

Figura 29. Esquema Tabela de Mapeamento. Fonte: Esquema elaborado pelo autor.

Figura 30. Categorias e Subcategorias. Fonte: Esquema elaborado pelo autor.

Figura 31. Esquema Tabela Reprodução. Fonte: Esquema elaborado pelo autor.

Figura 32. Esquema Ficha Síntese. Fonte: Esquema elaborado pelo autor.

Figura 33. Arquitetos. Ekim Tan; Milena Ivkovic; Marcos L. Rosa; Laura Sobral; Nick Wates. Fontes: <https://www.resite.org/speakers/ekim-tan>; http://www.placesandtechnologies.eu/dt_team/ivkovic-milena/; <http://oikonet-lisbonseminar.blogspot.com/p/participants.html>; <https://themob.com.br/especialistas/12/laura-sobral/>; <http://nickpublicspeech.cosinc.com.tw/jiang-zhe-jian-jie>.

Figura 34. Coletivos. Coletivo Warehouse; SobreUrbana; CoDesign Studio. Fonte: <http://warehouse.pt/c011-pt.html>; http://www.sobreurbana.com/ecologiaurbana/wp-content/uploads/2014/10/Foto_BID.jpg; <http://mag.alumni.unimelb.edu.au/designing-for-social-change/>.


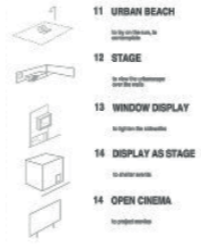

Figura 35. Associações e Organizações. Locals Approach; Kota Kita; Project for Public Spaces; Practical Action; Architecture Sans Frontières. Fonte: <http://www.localsapproach.org/visao/>; <https://twitter.com/kotakitaorg>; <https://www.mainstreet.org/mainstreetamerica/ourwork/projectspotlight/placemaking>; <https://practicalaction.org/logo>; <http://www.doggyfox.com/article15/architectes-sans-frontieres>.







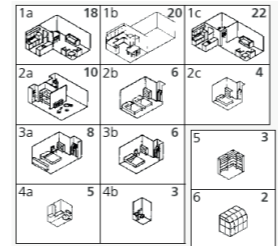

Figura 36. Esquema Separador. Fonte: Esquema elaborado pelo autor.

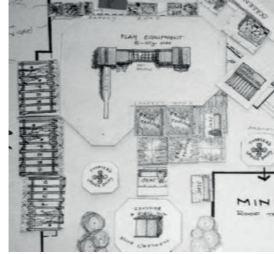







Figura 37. Esquema Ficha Ferramenta. Fonte: Esquema elaborado pelo autor.

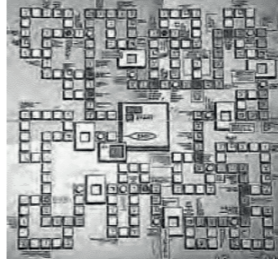







ANEXOS





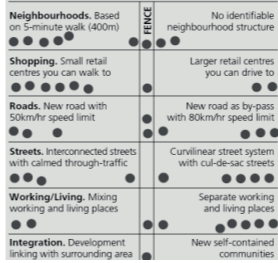

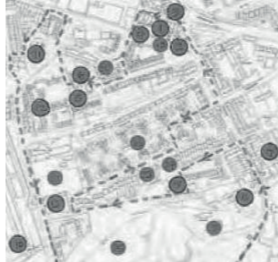

ANEXO I - TABELA DE MAPEAMENTO




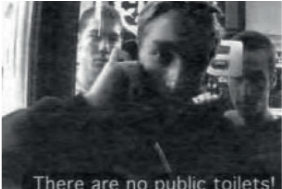
NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
Workshop Play The City	Repensar a zona norte da cidade	2011	Amsterdão, Holanda	Ekim Tan	Maquete da cidade (como tabuleiro), blocos de cartão programáticos (como peças)	 <p>São descritas as regras do "jogo"</p>	<p>SITE: https://www.playthecity.nl/page/8983/play-noord PDF (link): https://www.thecityfactory.com/fabrique-de-la-cite/data.nsf/FB23F86D8D83DA8AC1257B8200527418/\$file/workshop_play_the_city_def.pdf PDF (link): https://admin.stedenintransitie.nl/wp-content/uploads/2015/02/Neogotiation-and-Design-for-the-Self-Organizing-City.pdf</p>	A arquitecta também é responsável por outros tipos de abordagens com toolkits (ver website)
Transbordar: Manual tático para o espaço da rua - O estudo de caso da Rua Frei Caneca	Redesenhar áreas construídas separadas da rua, sugerindo espaços coletivos	2010	São Paulo, Brasil	Kristine Stiphany e Marcos L. Rosa	Painel de mapeamento da rua através de fotografias ("tabuleiro" do jogo), esquemas desenhados (pré-definidos)	 <p>São enumeradas cronologicamente as fases do projecto (e respectivos toolkits)</p>	<p>SITE: http://marcoslorosa.com/Transbordering PDF (link): https://issuu.com/marcoslorosa/docs/panel_estudiotatico_entrevista</p>	
From Passive to Active	Criação de espaço público destinado a crianças e idosos	2010	Delft, Holanda	Designer: Omar Ebadi Autores: Fenne Doorn, Mathieu Gielen, Pieter Stappers	Cartões de introspecção (<i>Insight cards</i>), Diário gráfico com tarefas, Colagens	 <p>São descritas as metodologias participativas com os idosos e com as crianças</p>	<p>SITE: http://www.fieldlabs.eu/delft/from-passive-to-active/ PDF (link): https://pdfs.semanticscholar.org/6dc4/1e70b61022360c360ba445149ade52c670fe.pdf</p>	


NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
The Placemakers Guide to Building Community	Identificação de problemas em Thawra e possíveis soluções	2010	Thawra, Síria	Arquiteto e Autor: Nabeel hamdi	Encenação (<i>Role Play</i>), Mural (<i>Graffiti</i>), Análise de imagens (<i>Picture analysis</i>), Post-its, Mapa do lugar, Desenhos 2D e 3D em cartão	 São descritas detalhadamente as metodologias participativas		<p>SITE: https://www.smartcitiesdive.com/ex/sustainablecitiescollactive/second-dive-world-participatory-planning-nabeel-hamdi/170666/ PDF (link): https://epdf.tips/the-placemakers-guide-to-building-community-tools-for-community-planning.html</p>
Getting Started: Big Local North East Hastings	Levar a comunidade a participar num programa de financiamento público. Análise da zona e ideias de intervenção.	2013	Hastings, Inglaterra	Barry Cooper, Jodie Cornford, Steve Manwaring, Peter Thorpe and Nick Wates	Post-its, Mapas, Questionários	 São descritas as metodologias participativas. São apresentados os questionários e os seus resultados.		<p>PDF (link): http://www.nickwates.com/wp-content/uploads/2015/07/GettingStartedWebVersion.pdf SITE: http://www.biglocalnortheasthastings.org.uk/what-has-happened-so-far</p>
The Community Planning Handbook: Método <i>Briefing Workshop</i>	Descrição do Método: <i>Briefing Workshop</i>	2000		Autor: Nick Wates	Post-its, Painel, Gráficos, Fotografias, Mapas	 São descritos os passos e os materiais num <i>Briefing Workshop</i>		<p>PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf</p>
The Community Planning Handbook: Método Catálogos de Escolha (<i>Choice Catalogues</i>)	Descrição do Método: Catálogos de Escolha (<i>Choice Catalogues</i>)	2000		Autor: Nick Wates	Desenhos, Gráficos, Fotografias, Mapas	 São dados exemplos de usos para os Catálogos de Escolha (<i>Choice Catalogues</i>)		<p>PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf</p>



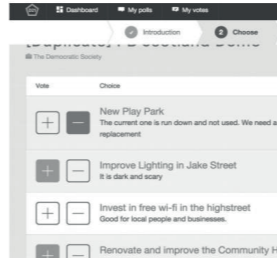

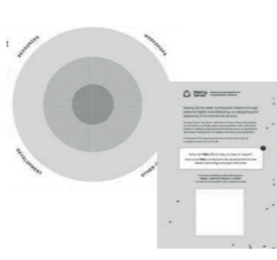

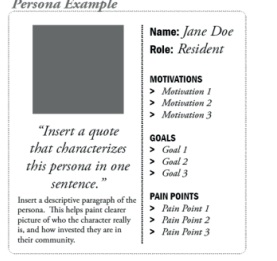
NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
The Community Planning Handbook: Método Jogo de Design (<i>Design Game</i>)	Descrição do Método: Jogo de Design (<i>Design Game</i>)	2000		Autor: Nick Wates	Mapa base (<i>Base map</i>), Recortes de peças representativas, Fotografias, Desenhos	 São descritos os passos de um cenário possível para realizar um Jogo de Design (<i>Design Game</i>)	 PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf	
The Community Planning Handbook: Método <i>Design Workshop</i>	Descrição do Método: <i>Design Workshop</i>	2000		Autor: Nick Wates	Mapa base (<i>Base map</i>), Canetas de cores, Post-its, Pins, Fotografias, Maquete do local, Cartão ou Esferovite	 São descritos os passos para realizar um <i>Design Workshop</i>	 PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf	
The Community Planning Handbook: Método Diagramas	Descrição do Método: Diagramas	2000		Autor: Nick Wates	Desenhos, Fotografias, Diversos materiais que representem um determinado elemento (depende do objectivo do exercício)	 São dados exemplos de usos para Diagramas	 PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf	
The Community Planning Handbook: Método Montagem de Alçado (<i>Elevation Montage</i>)	Descrição do Método: Montagem de Alçado (<i>Elevation Montage</i>)	2000		Autor: Nick Wates	Fotografias, Post-its, Cartão	 São descritas as metodologias para realizar uma Montagem de Alçado (<i>Elevation Montage</i>) e as suas vantagens e desvantagens	 PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf	


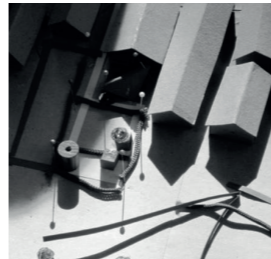


NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
The Community Planning Handbook: Método Jogos (<i>Gaming</i>)	Descrição do Método: Jogos (<i>Gaming</i>)	2000		Autor: Nick Wates	Jogos de tabuleiro (<i>Board Games</i>), Análise de imagens (<i>Picture analysis</i>), Encenação (<i>Role play</i>), Narrativa (<i>Storytelling</i>), Teatro	 São dados exemplos de usos para Jogos (<i>Gaming</i>) e respectivos tipos		PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf
The Community Planning Handbook: Método Exibição Interativa (<i>Interactive Display</i>)	Descrição do Método: Exibição Interativa (<i>Interactive Display</i>)	2000		Autor: Nick Wates	Post-its, Pontos autocolantes (<i>Sticky dots</i>), Cartões, Desenhos, Bloco (<i>Flipcharts</i>)	 São dados exemplos de usos para Exibição Interativa (<i>Interactive Display</i>) e respectivos tipos		PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf
The Community Planning Handbook: Método Mapeamento (<i>Mapping</i>)	Descrição do Método: Mapeamento (<i>Mapping</i>)	2000		Autor: Nick Wates	Paus, Pedras, Sementes, Lapis, Canetas, Giz, Fotografias	 São dados exemplos de usos para Mapeamento (<i>Mapping</i>) e respectivos tipos		PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf
The Community Planning Handbook: Método Maquetes (<i>Models</i>)	Descrição do Método: Maquetes (<i>Models</i>)	2000		Autor: Nick Wates	Blocos: madeira, cartão, esferovite...; Mapa Base: madeira, cartão, esferovite	 São dados exemplos de usos para Maquetes (<i>Models</i>)		PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
The Community Planning Handbook: Método Levantamento Fotográfico (<i>Photo Survey</i>)	Descrição do Método: Levantamento Fotográfico (<i>Photo Survey</i>)	2000		Autor: Nick Wates	Fotografias, Quadros/Paineis, Colagens	 São dados exemplos de usos para um Levantamento Fotográfico (<i>Photo Survey</i>) e respectivo processo	 PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf	
The Community Planning Handbook: Método Planear a Realidade (<i>Planning for Real</i>)	Descrição do Método: Planear a Realidade (<i>Planning for Real</i>)	2000		Autor: Nick Wates	Maquete da cidade (com cartão, esferovite...), cartões	 São descritos os passos de um cenário possível para realizar uma sessão de Planear a Realidade (<i>Planning for Real</i>)	 PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf	
The Community Planning Handbook: Método Prioritizar (<i>Prioritising</i>)	Descrição do Método: Prioritizar (<i>Prioritising</i>)	2000		Autor: Nick Wates	Painel base, Cartões, Post-its, Pontos autocolantes (<i>Sticky dots</i>)	 São dados exemplos de usos para uma sessão de Prioritizar (<i>Prioritising</i>) e respectivos métodos	 PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf	
The Community Planning Handbook: Método Viagem de Reconhecimento (<i>Reconnaissance Trip</i>)	Descrição do Método: Viagem de Reconhecimento (<i>Reconnaissance Trip</i>)	2000		Autor: Nick Wates	Desenhos, Caderno de notas, Entrevistas, Fotografias, Mapas, Diagramas	 São descritos os passos para realizar uma Viagem de Reconhecimento (<i>Reconnaissance Trip</i>) e respectivos tipos	 PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf	

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
The Community Planning Handbook: Método Exposição Esquemática (<i>Table Scheme Display</i>)	Descrição do Método: Exposição Esquemática (<i>Table Scheme Display</i>)	2000		Autor: Nick Wates	Desenhos, Maquetes, Pontos autocolantes (<i>Sticky dots</i>)	 <p>São descritos os passos para realizar uma Exposição Esquemática (<i>Table Scheme Display</i>)</p>	 <p>PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf</p>	
The Community Planning Handbook: Método <i>Video Soapbox</i>	Descrição do Método: <i>Video Soapbox</i>	2000		Autor: Nick Wates	Câmera de filmar, Instalação de projecção, Tela (<i>Screen</i>)	 <p>São descritos os passos para realizar um <i>Video Soapbox</i></p>	 <p>PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf</p>	
The Community Planning Handbook: Lista de Equipamentos e Ferramentas	Apresentação de um Exemplo de Lista: Equipamentos e Ferramentas	2000		Autor: Nick Wates	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Paper: A4 & A2 sketch pads A4 writing pads (lined) tracing (white and yellow) A5 note pads flipchart pads butcher paper (long strips) <input type="checkbox"/> Paperclips <input type="checkbox"/> Paper trimmer or guillotine <input type="checkbox"/> Pencils: normal; coloured 	<p>PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf</p>		
The Community Planning Handbook: Lista de Pessoas Envolvidas	Apresentação de um Exemplo de Lista: Pessoas Envolvidas	2000		Autor: Nick Wates	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Allotment holders <input type="checkbox"/> Archaeological groups <input type="checkbox"/> Archaeologists <input type="checkbox"/> Architects <input type="checkbox"/> Builders <input type="checkbox"/> Businesses <input type="checkbox"/> Chambers of commerce <input type="checkbox"/> Charities <input type="checkbox"/> Children <input type="checkbox"/> Churches 	<p>PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf</p>		

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:																																																													
The Community Planning Handbook: Lista de Talentos das Pessoas Envolvidas	Apresentação de um Exemplo de Lista: Talentos das Pessoas Envolvidas	2000		Autor: Nick Wates				<p>PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf</p>																																																													
The Community Planning Handbook: Lista de Conteúdo de um Evento	Apresentação de um Exemplo de Lista: Conteúdo de um Evento	2000		Autor: Nick Wates				<p>PDF (link): http://library.uniteddiversity.coop/REconomy_Resource_Pack/Community_Assets_and_Development/The_Community_Planning_Handbook-How_People_Can_Shape_Their_C.pdf</p>																																																													
Artigo: A Framework for Organizing the Tools and Techniques of Participatory Design	Apresentação das Ferramentas e Técnicas no Design Participativo	2010		Autores: Elizabeth Sanders, Eva Brandt, Thomas Binder	Colagens 2D, Mapas 2D, Mock-ups 3D, Diários, Cartões/ Cartas, Jogos de tabuleiro, Peças de jogo, Adereços, Encenação	<table border="1"> <thead> <tr> <th>TOOLS AND TECHNIQUES</th> <th>PROBE</th> <th>PRIME</th> <th>UNDERSTAND</th> <th>GENERATE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MAKING TANGIBLE THINGS</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2-D collages using visual and verbal triggers on backgrounds with timelines, circles, etc.</td> <td>X</td> <td>X</td> <td>X</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>2-D mappings using visual and verbal components on patterned backgrounds</td> <td></td> <td>X</td> <td>X</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>3-D mock-ups using e.g. foam, clay, Legos or Vetro-modeling</td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>TALKING, TELLING AND EXPLAINING</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	TOOLS AND TECHNIQUES	PROBE	PRIME	UNDERSTAND	GENERATE	MAKING TANGIBLE THINGS					2-D collages using visual and verbal triggers on backgrounds with timelines, circles, etc.	X	X	X	X	2-D mappings using visual and verbal components on patterned backgrounds		X	X	X	3-D mock-ups using e.g. foam, clay, Legos or Vetro-modeling			X	X	TALKING, TELLING AND EXPLAINING					<p>São descritos os possíveis usos das Técnicas e Ferramentas do design participativo</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>CURRENT APPLICATIONS OF THE TOOLS AND TECHNIQUES</th> <th>INDIVIDUAL</th> <th>GROUP</th> <th>FACE-TO-FACE</th> <th>ONLINE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MAKING TANGIBLE THINGS</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2-D collages using visual and verbal triggers on backgrounds with timelines, circles, etc.</td> <td>X</td> <td>X</td> <td>X</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>2-D mappings using visual and verbal components on patterned backgrounds</td> <td>X</td> <td>X</td> <td>X</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3-D mock-ups using foam, clay, Legos or Vetro-modeling</td> <td>X</td> <td>X</td> <td>X</td> <td></td> </tr> <tr> <td>TALKING, TELLING AND EXPLAINING</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	CURRENT APPLICATIONS OF THE TOOLS AND TECHNIQUES	INDIVIDUAL	GROUP	FACE-TO-FACE	ONLINE	MAKING TANGIBLE THINGS					2-D collages using visual and verbal triggers on backgrounds with timelines, circles, etc.	X	X	X	X	2-D mappings using visual and verbal components on patterned backgrounds	X	X	X		3-D mock-ups using foam, clay, Legos or Vetro-modeling	X	X	X		TALKING, TELLING AND EXPLAINING					<p>PDF (link): filer.tempos.dk/81/FrameworkFinal.pdf</p>
TOOLS AND TECHNIQUES	PROBE	PRIME	UNDERSTAND	GENERATE																																																																	
MAKING TANGIBLE THINGS																																																																					
2-D collages using visual and verbal triggers on backgrounds with timelines, circles, etc.	X	X	X	X																																																																	
2-D mappings using visual and verbal components on patterned backgrounds		X	X	X																																																																	
3-D mock-ups using e.g. foam, clay, Legos or Vetro-modeling			X	X																																																																	
TALKING, TELLING AND EXPLAINING																																																																					
CURRENT APPLICATIONS OF THE TOOLS AND TECHNIQUES	INDIVIDUAL	GROUP	FACE-TO-FACE	ONLINE																																																																	
MAKING TANGIBLE THINGS																																																																					
2-D collages using visual and verbal triggers on backgrounds with timelines, circles, etc.	X	X	X	X																																																																	
2-D mappings using visual and verbal components on patterned backgrounds	X	X	X																																																																		
3-D mock-ups using foam, clay, Legos or Vetro-modeling	X	X	X																																																																		
TALKING, TELLING AND EXPLAINING																																																																					
Artigo: Tools for designers, products for users?	Apresentação das Ferramentas do Design Participativo			Autores: Elizabeth Sanders, Pieter Stappers	Colagens (Image-collaging), Mapeamento (Mind-mapping), Modelos 3D, Realidade Virtual, MDS-Interactive, Ferramentas de desenho digital		<p>São descritas as Técnicas e Ferramentas do design participativo e a sua utilização ao longo do projecto</p>	 <p>PDF (link): http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.114.3837&rep=rep1&type=pdf</p>																																																													


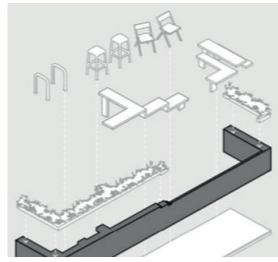

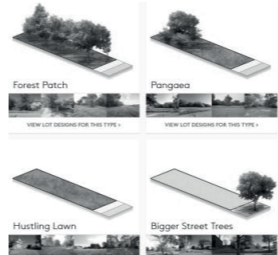
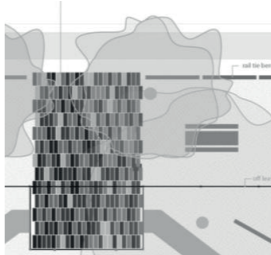
NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
Renovação da Capela "Maria Frieden"	Projecto de Design de Interiores e Configuração da Capela "Maria Frieden"	2014 - 2016	Rulle, Alemanha	Susanne Hofmann, Max Graap, Fee Kyriakopoulos, Daniel Schulz	Cartões de desejos (<i>wish-postcards</i>), Colagens e Mosaicos, Maquetes	 São enumeradas as fases do projecto, com os toolkits para cada exercício	 SITE: http://www.baupiloten.com/en/officeteam/chapel-at-haus-maria-frieden/ SITE: http://www.baupiloten.com/en/projekte/chapel-at-haus-maria-frieden/ VIDEO: https://www.youtube.com/watch?v=LdueUeuJrnA	
Documento: Digital tools and Scotland's Participatory Budgeting programme	Apresentação de Ferramentas Digitais Online	2016	Escócia	The Scottish Government, The Democratic Society	Principais Plataformas: Delib, Citizens Foundation, Participare, Democracy 2.1, Zilino	 São apresentadas diversas plataformas online que visam incentivar a participação a partir da recolha e discussão de ideias	 PDF (link): http://www.demsoc.org/wp-content/uploads/2016/01/Digital-Tools-paper.pdf	
Livro: Citizen Sensing - A Toolkit	Apresentação de 9 projectos piloto participativos que pretendem criar consciência ambiental na cidade	2015 - 2018	Amsterdão, Barcelona, Pristina	Making Sense, Fabrizio Sestini	Marcadores, Post-its, Tesouras, <i>Commons Mapping Target</i> , Calendário (<i>Schedule canvas</i>), Papel, Formas, Recortes de icons, Pontos autocolantes, Mapas, Sensor fisico, Computadores, Questionários	 São enumeradas cronologicamente as fases do projecto (e respectivos toolkits)	 PDF (link): http://making-sense.eu/wp-content/uploads/2016/08/Making-Sense-D42-CoDesigning-Participatory-Approaches.pdf (toolkit com simbologia) SITE: http://making-sense.eu/publication_categories/toolkit/	
Livro: Hackable Cities - A Toolkit for Re-imagining your Neighborhood	Guia passo-a-passo para projectar melhorias no bairro com a comunidade			Parsons - The New School for Design, Cecilia Tham	Investigar (Questionário de entrevistas, Post-its, <i>Data clusters</i> , Papel, Desenhos), Viagem de Reconhecimento (Mapas, Caderno)	 São enumeradas cronologicamente as fases do projecto, apresentando ideias de como organizar cada fase e respectivos toolkits	PDF (link): https://issuu.com/pgldner/docs/hackable-cities-pages	



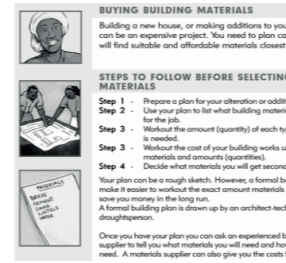

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
Documento: Research for Organizing Toolkit	Guia de ferramentas para criar um design participativo			Urban Justice Center, Community Development Project, Research and Organizing Initiative	Papel, Material de escrita, Fichas, Fita-cola, Questionários, Post-its, Entrevistas, Gravador, Máquina Fotográfica, Fotografias, Mapas, Cadernos, Computador			São enumeradas as fases do projecto, com os toolkits para cada actividade
Firm Foundation	Criação de espaço público	2011-2013	Banjarmasin, Indonésia	Kota Kita; AECOM UrbanSOS; Bappeda Kota Banjarmasin; DTRK City Planning Department Banjarmasin; PNPM Mandiri Korkot Banjarmasin	Viagem de Reconhecimento: desenhos, mapas, colagens, fotografias; Gallery Walk: posters; Maquete: mapa base, cartão/madeira/esferovite, cola, x-acto, fio, missangas, pins; Problem Tree: papel, marcadores; Card Game: cartão, fotografias, cola	 		São enumeradas as fases do projecto, com os toolkits para cada actividade
Living Lots NYC	Plataforma de acesso público		Nova Iorque, EUA	596 Acres	Plataforma online criada para divulgar e publicar espaços da comunidade			A plataforma permite consultar e submeter informação






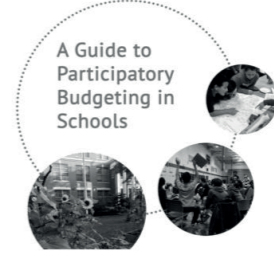

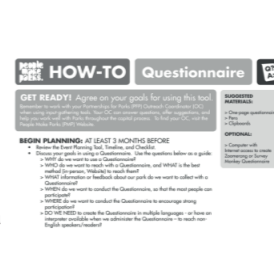
PDF (link):
<http://www.researchfororganizing.org/uploads/pdfs/RFO.pdf>









PDF (link):
https://issuu.com/pulselabjarkarta/docs/toolkit_guide_new
LINK:
<http://www.kotakita.org/project-firm-foundation.html> Este projecto deu origem ao livro:
https://issuu.com/stephenjameskennedy/docs/2013_08_02_social_design_field_guide https://issuu.com/stephenjameskennedy/docs/2013_08_02_social_design_field_guide




PDF (link):
https://issuu.com/pulselabjarkarta/docs/toolkit_guide_new
LINK: <http://livinglotsnyc.org>




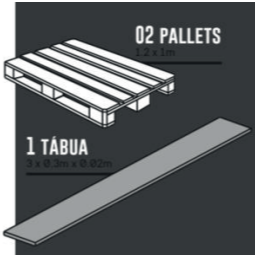
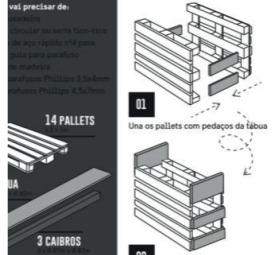


NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
Creating a Vibrant Main Street in Hyde Park	Redesenhar a rua principal de Hyde Park	2013	Vermont, EUA	PPS - Project for Public Spaces	<p>Toolkits do workshop: Poder de 10 (<i>Power of 10</i>), Conectividade e barreiras (<i>Connectivity and Barriers exercise</i>), Auditoria em andamento (<i>Walk-it Audit</i>), Auditoria do lugar (<i>Place Audit</i>). Material: questionários, gráficos, mapas</p>	 <p>São enumeradas as fases do projecto, com os toolkits para cada actividade. São apresentados os questionários, gráficos e mapas do workshop</p>	<p>PDF (link): https://issuu.com/pulselabjarkarta/docs/toolkit_guide_new</p> <p>LINK: https://www.pps.org/projects/creating-a-vibrant-main-street-in-hyde-park-vt</p> <p>LINK: https://hydeparkvt.com/pdfs/2013-0823%20Hyde%20Park%20Final%20Report_82313%20FINAL.pdf</p>	
Parklets	Reconversão de áreas inutilizadas na cidade em espaços pedestres públicos	2009	São Francisco, EUA	San Francisco Planning Department, Department of Public Works, Municipal Transportation Agency	<p>São apresentadas as normas do desenho dos elementos da Parklet: Plataforma, Invólucro, Equipamentos, Acessibilidade, Materiais, Instalação</p>	 <p>É disponibilizado um manual que apresenta desde a proposta de projecto até ao cenário pós-construção. Permite a qualquer pessoa participar num projecto idêntico</p>	<p>LINK: http://pavementtoparks.org/parklets/</p> <p>LINK (manual): http://pavementtoparks.org/wp-content/uploads/2015/12/SF_P2P_Parklet_Manual_2.2_FULL1.pdf</p> <p>LINK (toolkit): http://innovation.luskin.ucla.edu/sites/default/files/parkletoolkit.pdf</p>	
Detroit Future City - Working with Lots	Guia de planeamento urbano para os residentes de Detroit		Michigan, EUA	Van Dyke Horn Public Relations, Gyro Creative Group, Hamilton Anderson Associates, The Work Department	<p>São apresentadas as normas para cada actividade colaborativa e ferramentas: listas, questionários, materiais, mapas, esquemas, cartões. São dados exemplos de layout de lotes</p>	 <p>É disponibilizado um manual exemplificativo que apresenta passo-a-passo o processo colaborativo de projecto. Permite a qualquer pessoa participar num projecto idêntico</p>	<p>LINK: https://dfc-lots.com/</p> <p>LINK (toolkit de lotes): https://dfc-lots.com/lot-types/</p> <p>LINK (manual com toolkits): https://dfc-lots.com/assets/construction-packages/DFC_Field_Guide_Web-1.pdf</p>	


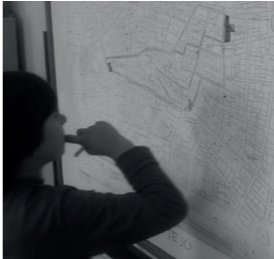
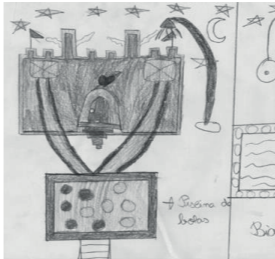

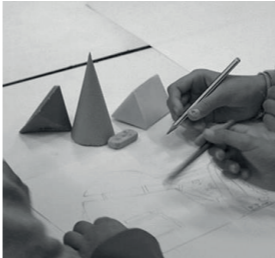
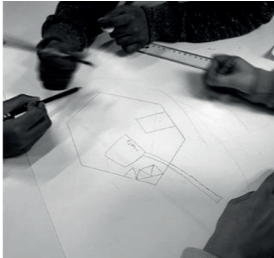
NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
Designing with People	Disponibilizar o Design Participativo a toda a comunidade através de Toolkits		Singapura	Participate in Design (PID)	Métodos e Ferramentas: Future Planning, Community noticeboard, Street poll, Kopi session, Community living room, Orientatio, Design workshop, Design Clinic...		<p>PDF (link): https://issuu.com/pulseabja-karta/docs/toolkit_guide_new</p> <p>LINK: http://participateindesign.org/</p> <p>LINK (ferramentas): http://participateindesign.org/approach/tools/</p>	
Participatory Urban Planning	Envolver a comunidade no planeamento urbano, nomeadamente melhorar os serviços básicos da localidade		Kenya, Zimbabué	Practical Action	Posters explicativos de exercicios, Palavras cruzadas, Sopas de letras, Questionários, Diagramas, Fotografias, Cartões		<p>PDF (link): https://issuu.com/pulseabja-karta/docs/toolkit_guide_new</p> <p>LINK: https://practicalaction.org/</p> <p>LINK (toolkits): https://practicalaction.org/global-goals</p>	
Participatory Action Planning	Disponibilizar o Design Participativo a toda a comunidade através de Toolkits		Cidade do Cabo, África do Sul	Development Action Group (DAG)	Panfletos explicativos de manutenção da casa: Alterações, Materiais, Energia, Jardim, Segurança...		<p>O website disponibiliza as ferramentas para projectar em comunidade, bem como manutenção das habitações. Estão disponíveis toolkits em PDF para download</p> <p>PDF (link): https://issuu.com/pulseabja-karta/docs/toolkit_guide_new</p> <p>LINK: https://www.dag.org.za/</p> <p>LINK (toolkits): https://www.dag.org.za/resources/</p>	O website disponibiliza vários projectos já concretizados que na fase de co-design utilizam toolkits. No entanto estes não têm descrição de objecto nem metodologia, apenas imagem.
Block by Block	Plataforma para desenho de espaço público sob a forma de <i>Minecraft</i> . Através de workshops com a comunidade torna-se possível identificar problemas urbanos	2016	Kenya; México; Kosovo; Mumbai...	Mojang, Microsoft, United Nations Human Settlements Programme (UN-Habitat)	Programa informático: <i>Minecraft</i>		<p>São apresentados diversos projectos já realizados e a respectiva metodologia</p> <p>PDF (link): https://issuu.com/pulseabja-karta/docs/toolkit_guide_new</p> <p>LINK: https://blockbyblock.org/</p> <p>LINK (manual): http://unhabitat.org/books/manual-using-minecraft-for-community-participation</p>	


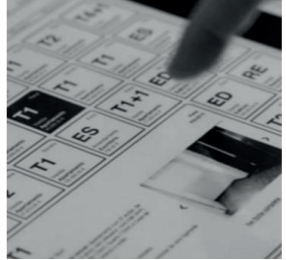


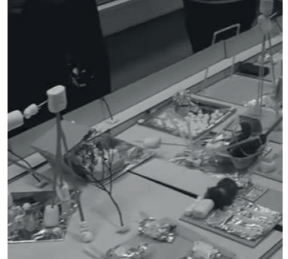

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
ASF Participate	Disponibilizar o Design Participativo a toda a comunidade através de Toolkits		Equador; Índia; África do Sul...	Architecture Sans Frontières	Material de escrita, Maquete (material p/ maquete), Fotografias, Cartão, Autocolantes, Post-its	 O website disponibiliza as ferramentas para projectar em comunidade. Estão disponíveis fichas de toolkits em PDF para download	 PDF (link): https://issuu.com/pulselabjarkarta/docs/toolkit_guide_new LINK: http://www.asfparticipate.org/ LINK (toolkits): http://www.asfparticipate.org/downloads/	
Re-discovering my neighborhood	Valorizar o espaço público da cidade através de um workshop com crianças	2016	Lima, Perú	CPS Comunità Promozione e Sviluppo, Asociación Semillas para el Desarrollo Sostenible, Javier Vera	Técnicas: desenhos, maquetes, discussão, rotinas. Referências: literatura, filmes, fotografias, arquitectura. Materiais: papel, caixas de cartão, cartolinas; marcadores, cola, tesoura, molas, fio	 São descritas as Técnicas e Referências do design participativo e a sua utilização ao longo do projecto	 PDF (link): https://issuu.com/pulselabjarkarta/docs/toolkit_guide_new LINK: http://www.semillasperu.com/en/portfolio-item/huaycan-ii/	o website disponibiliza vários projectos já concretizados que na fase de co-design utilizam toolkits. Link: http://www.semillasperu.com/en/
Participatory Budgeting Project	Tornar a gestão financeira pública acessível a toda a comunidade		EUA; Canadá; Brasil	The Participatory Budgeting Project (PBP)	Panfletos e Manuais explicativos das fases de orçamento participativo. Tabelas, Questionários, Paineis...	 O website disponibiliza os manuais e toolkits em PDF para download	 PDF (link): https://issuu.com/pulselabjarkarta/docs/toolkit_guide_new LINK: http://www.participatorybudgeting.org LINK (manuais): https://www.participatorybudgeting.org/resources-to-do-pb/#	Em junho 2007 realizou-se um curso em Portugal. Link: https://www.participatorybudgeting.org/pb-training-course-in-portugal/
Make Parks	Projecto que envolve a comunidade no Design de Parques		Nova Iorque, EUA	Hester Street Collaborative, Partnerships for Parks	Técnicas e Ferramentas: Sessão de escuta (<i>Listening session</i>), Caixas de Voto, Mapa de história (<i>Story map</i>), Histórias de parque, Evento, Aros de Projecto (<i>Design hoops</i>), Maquetes, Desejos (<i>Wish objects</i>), Dardos (<i>Design darts</i>), Questionários, Caça ao tesouro, Visita guiada	 O website disponibiliza as técnicas e ferramentas para projectar em comunidade. Estão disponíveis fichas de toolkits em PDF para download	 PDF (link): https://issuu.com/pulselabjarkarta/docs/toolkit_guide_new LINK: http://peoplemakeparks.org/ LINK (toolkits): http://peoplemakeparks.org/tools/	

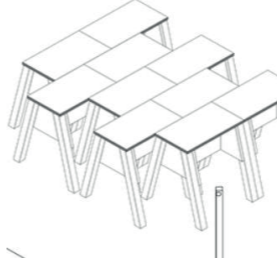



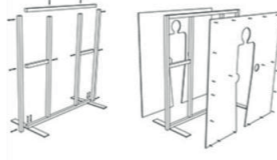

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
FAROFA – Public Space Activator	Criar um espaço público mais confortável, para que haja maior interação social		São Paulo, Brasil	A Cidade Precisa de Você - Laura Sobral	Almofadas grandes (maiores do que 1x1m). Podem ter escrito FAROFA (uma letra em cada almofada)	 O website disponibiliza o processo passo-a-passo	 LINK: http://www.citytoolbox.net/ols/farofa-public-space-activator/ LINK: https://www.laurasobral.com/farofa	
Com Abrigo	Concretização de um abrigo numa praça com o propósito de reivindicar o espaço público		Lisboa, Portugal	Oficina do GatoMorto	Abrigo de estrutura simples	 O website disponibiliza o processo passo-a-passo, para concretizar uma actividade idêntica	 LINK: http://www.citytoolbox.net/ols/com-abrigo/	
DER BACKGAMMON PLATZ	Criar um ponto de encontro e interação social no espaço público		Ahlen, Alemanha		Materiais: Jogo, 2 cadeiras, 1 mesa, 1 tapete, 1 carrinho (para deslocar o material)	 O website disponibiliza o processo passo-a-passo, para concretizar uma actividade idêntica	 LINK: http://www.citytoolbox.net/ols/der-backgammon-platz/ LINK: https://www.facebook.com/DerBackgammonPlatz/ LINK (video): https://www.youtube.com/watch?v=IMolvD11awU	
Imagine the City	Exposição de trabalhos de arquitectos para a cidade. Tem como propósito criar o diálogo entre arquitectos e moradores		Chalkida, Grécia	PLACE IDENTITY	Criar identidade da exposição e logotipo. Exposição de projectos através de: maquetes, painéis, cadernos...	 O website disponibiliza o processo passo-a-passo através de um manual, para concretizar uma actividade idêntica	 LINK: http://www.citytoolbox.net/ols/imagine-the-city/ LINK: http://imaginethecity.gr/ LINK (manual): https://manual.imaginethecity.gr/#/portfolio/item/themata/	

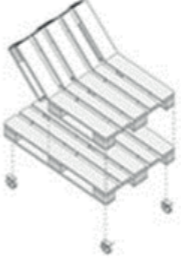
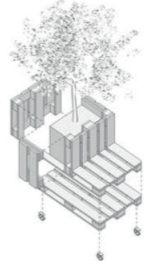




NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
Vivacidade Aveiro	Regeneração urbana através de transformações promovidas pela comunidade		Aveiro, Portugal	4iS - Plataforma para a Inovação Social	Planeamento: Mapas, Paineis, Entrevistas, Reuniões Construção: Madeira, Betão, Terra, Plantas, Stencil, Tinta	 <p>O website do projecto disponibiliza o processo e o catálogo dos materiais necessários para concretizar a intervenção</p>	<p>LINK: http://www.citytoolbox.net/tools/mind-the-void-micro-scale-urban-regeneration/</p> <p>LINK (livro): https://issuu.com/4is-inovsocial/docs/publicacao_vivacidade_web_hr</p> <p>LINK (materiais de intervenção): https://vivacidadeaveiro.wordpress.com/proposta-de-intervencao/</p>	
Pallet Casting	Ferramenta que permite questionar a relação física e emocional dos participantes com o local onde vivem		Vale de Chelas e Marvila, Portugal	Frame Colectivo	Paletes	 <p>Paletes como palco. Partindo daí é que se formam o cenário e o guião</p>	<p>LINK: http://framecolectivo.com/PT/caixa-de-ferramentas/pallet-casting/</p>	
Seedbombs	Distribuição de saquinhos com sementes para embelezar a cidade. Cria a noção de poder de decisão sobre o espaço público	2015	Lisboa, Portugal	Frame Colectivo	Sacos, Sementes, Instruções	 <p>Cada saquinho entregue contém sementes, a receita e instruções de uso</p>	<p>LINK: http://framecolectivo.com/PT/caixa-de-ferramentas/seedbombs/</p>	




NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
Azulejos Translúcidos	O projecto estudou a metodologia dos padrões de azulejos tradicionais em Lisboa	2014	Lisboa, Portugal	Frame Colectivo, Maria Caetano do "Lugar da Cerâmica", FABLAB Lisboa	Stencils, Tintas	 <p>Os stencils permitiram convidar um público amplo a participar nas acções interventivas</p> 	<p>LINK: http://framecolectivo.com/PT/caixa-de-ferramentas/azulejos-translucidos/</p>	
Plataforma 408	Veículo que funciona como plataforma de apoio aos projectos do Frame Colectivo		Lisboa, Portugal	Frame Colectivo	Veículo, Paineis	 <p>O veículo pretende apresentar os trabalhos ao público. São criadas estruturas dentro da carrinha conforme o que se pretende expôr</p> 	<p>LINK: http://framecolectivo.com/PT/caixa-de-ferramentas/plataforma-408/</p>	
Ocupe Largo da Batata	Projecto que pretende melhorar o espaço público do Largo da Batata	2014-2015	São Paulo, Brasil	A Batata precisa de você	BatataBanco/ Masp Favelinha: chave de fendas, serra, cola de madeira, parafusos, paletes, tábua	 <p>Manual de como fazer ocupações regulares no espaço público. Apresenta os materiais e o processo passo-a-passo</p> 	<p>LINK: http://largodabatata.com.br/wp-content/uploads/2015/07/publicacaoFINALagosto2015.pdf</p>	
Oficina: Este é o teu bairro e tu és o artista	Workshop na Mouraria para que as crianças pudessem redescobrir o seu bairro através de registos gráficos em caderno	2014	Lisboa, Portugal	Artéria Arquitectura e Reabilitação Urbana, arquitecto e ilustrador Richard Câmara	Cadernos, Lápis de cor, Molas	 <p>Workshop com o propósito de criar registos gráficos em caderno do bairro. Explorar as noções básicas de mancha, linha e cor</p> 	<p>LINK: http://www.arteria.pt/portfolio/diarios-graficos-urban-sketchers_45</p>	





NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
DNA-Rua das Gaivotas 6	Projecto de reabilitação de dois pisos do palácio Alarcão. Visto este edifício já ter sido uma escola primária, alunos da escola EB1/JI das Gaivotas foram convidados a participar no processo de reabilitação do edifício.	2013-2014	Lisboa, Portugal	Artéria Arquitectura e Reabilitação Urbana	Desenhos, Plantas, Maquetes, Lápis de cor	 <p>As experiências práticas foram realizadas em grupo com o objectivo de desenvolver a consciência espacial crítica e reflexiva. No final os trabalhos foram apresentados numa exposição</p>	 <p>LINK: http://www.arteria.pt/portfolio/servico-educativo-dnaruas-gaivotas-6_42</p>	
Instalação: A Mouraria imaginada pelas crianças	A Instalação propõe a transformação do Largo dos Trigueiros, numa paisagem imaginária desenhada por crianças e projectada por arquitectos	2013	Lisboa, Portugal	Artéria Arquitectura e Reabilitação Urbana, Ebano Collective, Mãos à Dobra, escola EB1 da Madalena	Desenhos: Papel, Lápis de cor	 <p>A partir do imaginário gráfico das crianças foram seleccionados os conceitos recorrentes: o abrigo, a terra, a piscina e o escorrega. Sucedem-se elementos reais reenquadrados ou recontextualizados</p>	 <p>LINK: http://www.arteria.pt/portfolio/pecas-ludicas-urbanas-mouraria-light-walk_43</p>	
Lisbon Skyline Operation	O Serviço Educativo Skyline desafiou os alunos da Escola EB1 N°1 a participarem em diversos exercícios com o objectivo de reflectirem sobre outras possibilidades de uso das coberturas, chamadas a quinta fachada	2014-2015	Lisboa, Portugal	Artéria Arquitectura e Reabilitação Urbana, Piscarreta & Associados, GEOTA	Papel, Lápis de cor, Régua, Desenhos, Plantas, Sólidos geométricos, Post-its	 <p>Os alunos identificaram problemas nas suas casas-edifícios para, a partir daí construir projectos-solução sustentáveis</p>	 <p>LINK: http://www.arteria.pt/portfolio/servico-educativo-lisbon-skyline-operation_48</p>	

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
AGULHA NUM PALHEIRO	Banco de Casas para Reabilitar em Lisboa	2011	Lisboa, Portugal	Artéria Arquitectura e Reabilitação Urbana	Website	 <p>Agulha num Palheiro é um interface idóneo que reúne e cataloga imóveis devolutos em Lisboa. Disponibiliza um Manual de Instruções para guiar os cidadãos no decurso destes processos de reabilitação</p> 	<p>LINK: http://www.arteria.pt/portfolio/agulha-num-palheiro_8 LINK (website): http://www.agulhanumpalheiro.pt/?lang=pt</p>	
Edifício-Manifesto	Uma equipa multidisciplinar levou alunos da Escola EB1 da Madalena a participar activamente no processo de reabilitação, para ficarem mais conscientes da importância de cuidar da cidade	2011-2012	Lisboa, Portugal	Artéria Arquitectura e Reabilitação Urbana	Plantas, Papel, Lápis de cor	 <p>As oficinas práticas decorreram ao longo do ano lectivo, terminando com uma visita performática com alunos. Foi registado o processo de reabilitação, no sentido de construir um documentário</p> 	<p>LINK: http://www.arteria.pt/portfolio/servico-educativo-edificiomanifesto_10</p>	
PLAYGROUNG BERGSJÖN	Projecto para a construção de um parque infantil	2017	Gotemburgo, Suécia	Warehouse, PPP team	Maquetes: papel, cartão, ramos, massa de modelar, palitos	 <p>Inicialmente foi feito um workshop com crianças de forma a perceber quais as suas ideias para o parque infantil. Foram realizados mais 2 workshops de reunião com as crianças e a comunidade para a escolha do projecto final</p> 	<p>LINK: http://warehouse.pt/c070-pt.html LINK (video): https://www.youtube.com/watch?v=2xVV_gB5Kdl</p>	

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
SOPA DA PEDRA	Projecto com o objectivo de reactivar um espaço público através de uma intervenção urbana	2015	Porto, Portugal	Warehouse, Colectivo Contrabando	Osb, Serras, Réguas, Aparafusadora, Parafusos, Tinta, Rodas,	 <p>A construção de mobiliário urbano móvel foi realizada em regime de estaleiro aberto à comunidade com recurso a ferramentas. Foi realizado ainda um debate informal</p>	 <p>LINK: http://warehouse.pt/c017-pt.html LINK (video): https://youtu.be/SLG7L10s97o</p>	
PLAY-LX	Intervenção urbana através da criação de objectos e transformação de pequenas atmosferas urbanas	2013	Lisboa, Portugal	Warehouse	Baloiço, Mesa com tabuleiro de jogo gravado	 <p>Uma das intervenções foi a instalação de um baloiço em diferentes pontos da cidade. A outra reconfigurou uma mesa pertencente ao mobiliário urbano existente num largo</p>	 <p>LINK: http://warehouse.pt/w009-pt.html</p>	
ONDE ESTÁ A "GRAÇA"?!?	Projecto com o objectivo de devolver o Caracol à comunidade. As intervenções realizadas têm o propósito de servir como apresentação do bairro e das suas pessoas	2013	Lisboa, Portugal	Warehouse	Ferramentas: Exposição de fotos de membros da comunidade; Colocação de bancos nas zonas de descanso; Colocação de caixotes do lixo Materiais: stencil, tinta, madeira, serra, vasos, plantas	 <p>Foram realizadas 6 instalações ao longo de um percurso</p>	 <p>LINK: http://warehouse.pt/w008-pt.html</p>	

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
BRING A PAL AND HAVE FUN	Revitalização de um vazio urbano com a participação da comunidade	2013	Lisboa, Portugal	Warehouse	Paletes	 <p>Construção de equipamentos e mobiliário urbano orientados para o lazer e prática de desporto. A construção é feita com o recurso de paletes e pode ser adaptada de forma a criar diferentes módulos (sugeridos no site)</p>	 <p>LINK: http://warehouse.pt/w006-pt.html LINK: http://www.buildingtrustinternational.org/playscapes11.html LINK (pdf): http://www.buildingtrustinternational.org/Bring%20a%20Pal%20and%20have%20fun.pdf</p>	
Mapa Muita Fruta	O website Mapa Muita Fruta pretende dar a conhecer as árvores de fruto em espaço público na cidade de Lisboa	2017	Lisboa, Portugal	Locals Approach	Website	 <p>Qualquer um pode mapear uma árvore de fruto e partilhá-la ao mundo e quem sabe essa árvore passe a ser cuidada</p>	 <p>LINK (website): https://www.muitafruta.org/mapamuitafruta/</p>	
FORUM URBANO – JOGO BIPZIP	O projecto consiste na criação de uma plataforma focada nos projectos Bip/Zip à escala da cidade de Lisboa	2017-2018	Lisboa, Portugal	Locals Approach	Mapa base da Cidade (madeira); Cartas para preenchimento	 <p>Identificar um problema na cidade, quais as parcerias e os recursos para criar soluções</p>	 <p>LINK: https://www.localsapproach.org/forum-urbano-jogo-bipzip/ LINK (projecto): https://www.youtube.com/watch?v=_k_Q99EQbBI</p>	Projecto em Lisboa (em curso)

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
MESA REDONDA B2M – PROJECTO D’AJUDA	Actividade de Diagnóstico Participado que pretende envolver diferentes comunidades, instituições, técnicos, moradores na procura das problemáticas e oportunidades nos territórios BIPZIP	2016	Lisboa, Portugal	Locals Approach	Técnicas: Debate, Análise SWOT, <i>Brainstorming</i>	 <p>Inicialmente foi feito um debate e uma análise SWOT, que deram origem a uma sessão de <i>brainstorming</i>. Foi concretizado um plano de acção para 3 novos projectos</p>	 <p>LINK: https://www.localsapproach.org/mesa-redonda-b2m-projecto-dajuda/</p>	
PLANEAMENTO PARTICIPADO – LARGO 13	Proposta de reorganização do espaço e jogos infantil/juvenil	2014	Lisboa, Portugal	Locals Approach	Maquete do bairro (cartão, cartolina); Folha A4 (escolha actividades); Giz; Post-its coloridos de 1cm de largura	 <p>São fornecidos, sob a forma de um documento, as instruções passo-a-passo do exercício realizado</p>	 <p>LINK: https://www.localsapproach.org/planeamento-participado-largo-13/</p>	
DESIGN COLABORATIVO – BALIZAS DE FUTEBOL DE RUA	Protótipo de balizas para jogar ao ar livre	2015	Lisboa, Portugal	Locals Approach	Madeira, Serra, Lixa	 <p>É dado o exemplo de como montar uma baliza para as crianças jogarem</p>	 <p>LINK: https://www.localsapproach.org/balizas-de-rua/</p>	
PLANEAMENTO PARTICIPADO – PLANEAR PARA PLANTAR	Iniciativa para o desenvolvimento organizado de hortas no Bairro 2 de Maio		Lisboa, Portugal	Locals Approach	Inquéritos; Seminário; Workshop	 <p>Primeiro foi realizado um inquérito à comunidade do bairro sobre hortas; de seguida um Seminário sobre boas práticas na agricultura; por fim um Workshop para criar a horta comunitária</p>	 <p>LINK: https://www.localsapproach.org/planear-para-plantar/</p>	

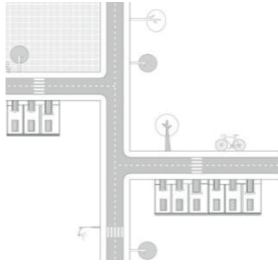





NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
REQUALIFICAÇÃO DE ESPAÇO PÚBLICO DO LARGO DO CANTINHO	Workshop para a requalificação do Largo do Cantinho no Bairro 2 de Maio		Lisboa, Portugal	Locals Approach	Fotografias, Post-its, Plantas, Maquete (esferovite, cartão)	 São apresentadas fotografias do processo, no entanto não são descritas as etapas do workshop	 LINK: https://www.localsapproach.org/largo-do-cantinho/	
REABILITAÇÃO ARQUITECTURA – CASA PARA TODOS	Criação de uma infraestrutura comunitária, hoje em dia representa a sede da Associação de Moradores equipada com uma oficina aberta a artistas e artesãos	2013	Lisboa, Portugal	Locals Approach	Tintas, Paletes, Madeiras, Fotografias	 São apresentadas fotografias do processo, no entanto não são descritas as etapas	 LINK: https://www.localsapproach.org/casa-para-todos/	
Momo Kapor Square	Workshop de jogo urbano e planeamento de espaço público	2015-2016	Belgrado, Sérvia	Blok74 (Milena Ivkovic)	Tabuleiro de jogo (planta espaço público); Peças de jogo (cubos com imagens)	 São apresentadas fotografias do processo, no entanto não são descritas as etapas do workshop	 LINK (blok74): https://www.blok74.org/ LINK: https://www.blok74.org/momo-kapor-square	

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
Spiel den Kiez	Workshop de planeamento do bairro Schillerkiez	2014	Berlim, Alemanha	Blok74 (Milena Ivkovic), D-Collective	Tabuleiro de jogo (planta do bairro); Peças de jogo (volumes de cores e com imagens)	 São apresentadas fotografias do processo, no entanto não são descritas as etapas do workshop		LINK (blok74): https://www.blok74.org/ LINK: https://www.blok74.org/play-the-kiez--spiel-den-kiez LINK (D-Collective): http://d-collective.org/ LINK (info): http://spiel-den-kiez.org/index.html LINK (pdf): http://spiel-den-kiez.org/dwnlds/SPIEL-DEN-KIEZ_Dokumentation2014.pdf
TeilingerScape	Workshop de planeamento da Rua Teilingerstraat e exposição	2014	Roterdão, Holanda	Blok74 (Milena Ivkovic)	Tabuleiro de jogo (planta da rua); Peças de jogo (volumes de cores e com imagens)	 São apresentadas fotografias do processo, no entanto não são descritas as etapas do workshop		LINK (blok74): https://www.blok74.org/ LINK: https://www.blok74.org/teilingerscape
Zelena Promenada	Workshop de jogo urbano para adultos e crianças redesenharem as margens do rio Sava	2014	Savamala, Belgrado, Sérvia	Blok74 (Milena Ivkovic), Belgrade Flower Festival	Tabuleiro de jogo (planta da zona); Peças de jogo (volumes de cores e com imagens)	 São apresentadas fotografias do processo, no entanto não são descritas as etapas do workshop		LINK (blok74): https://www.blok74.org/ LINK: https://www.blok74.org/zelena-promenada--green-promenade

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
Savamala the Game	Processo de concepção do Jogo Urbano Savamala	2014	Belgrado, Sérvia	Blok74 (Milena Ivkovic)	Tabuleiro de jogo (planta da zona); Peças de jogo (volumes de cores e com imagens, algumas formas para preencher com texto)		São apresentadas fotografias do processo da concepção do jogo, no entanto não são descritas as regras	 <p>LINK (blok74): https://www.blok74.org/ LINK: https://www.blok74.org/sava-mala-the-game</p>
Inclusive Spaces	Workshop de jogo urbano para sensibilizar as pessoas a criarem um design integrativo	2014	Escópia, Macedônia	Blok74 (Milena Ivkovic)	Tabuleiro de jogo (planta de um parque); Peças de jogo (volumes de cores e com imagens)		São apresentadas fotografias do processo, no entanto não são descritas as etapas do workshop. No entanto, são perceptíveis 4 papéis de mobilidade no jogo: pessoas assistidas, rápidas, lentas ou em cadeira de rodas	 <p>LINK (blok74): https://www.blok74.org/ LINK: https://www.blok74.org/inclusive-spaces-game</p>
Knowledge Regions Challenge - urban game RESULTS	Workshop: "Como criar uma região de conhecimento sustentável", onde os participantes criaram soluções para 3 regiões da cidade de Delft	2015	Delft, Holanda	Blok74 (Milena Ivkovic)	Tabuleiro de jogo (planta da zona); Peças de jogo (volumes de cores e com imagens - são apresentadas as imagens e a respectiva descrição)		São apresentadas fotografias do processo e descritas as etapas do workshop, bem como o papel dos participantes	 <p>LINK (blok74): https://www.blok74.org/ LINK (pdf): https://docs.wixstatic.com/ugd/f87400_81340d84c90a43d0854bb99eaf79a48c.pdf</p>

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
Destination - The Hague	Jogo de Tabuleiro para controlar o trânsito na cidade	2016	Haia, Holanda	TU Delft (gamelab), The Hague Municipality	Tabuleiro de jogo; Peças de jogo (peças iguais de plástico colorido)	 <p>São apresentadas fotografias do processo, no entanto não são descritas as etapas do jogo</p>	 <p>LINK (gamelab): http://www.seriousgaming.tu-delft.nl/ LINK: http://www.seriousgaming.tu-delft.nl/games/destination-the-hague LINK: http://seriousgaming.tudelft.nl/news/destination-the-hague</p>	
ARKI_NOPOLY	Jogo de Tabuleiro que funciona como ferramenta para integrar cidadãos no processo de planeamento urbano		Copenhaga, Dinamarca	arki_lab	Tabuleiro de jogo; Dados (personalizáveis); Diário gráfico; Máquina fotográfica	 <p>São apresentadas fotografias do processo, e são descritas as etapas para concretizar um jogo semelhante</p>	 <p>LINK: http://www.arkilab.dk/arki_nopoly-2/ LINK: https://stateofgreen.com/en/profiles/arkilab/solutions/arki-nopoly-urban-gaming-for-serious-planning LINK (pdf): http://www.arkilab.dk/arki_nopoly-in-australia/</p>	
CoCityApp	Aplicação móvel que permite a qualquer pessoa participar na transformação da cidade			arki_lab	Aplicação móvel	 <p>São apresentadas fotografias do processo, e são descritas as etapas para utilizar a aplicação</p>	 <p>LINK: http://www.arkilab.dk/tools-co-city-app/ LINK (pdf): https://issuu.com/arki_lab/docs/report_kadk (em dinamarquês)</p>	

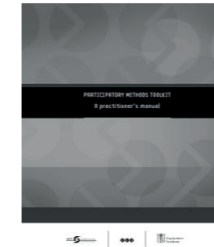
NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
ARKI_PROTOTYPING	Protótipo á escala real como ferramenta participativa			arki_lab	Materiais com forma geométrica simples: caixas de cartão, caixas de plástico, madeiras, fardos de feno	 <p>São apresentadas fotografias do processo, e são descritas as etapas para concretizar um jogo semelhante</p>	 <p>LINK: http://www.arkilab.dk/arki_prototyping/</p>	
ARKI_TOOLBOX	Colecção de ferramentas e métodos utilizados pelo arki_lab			arki_lab	Caixa; Cartões de instruções; Material de escrita	 <p>São apresentados cartões que explicam passo-a-passo como utilizar as ferramentas de participação</p>	 <p>LINK: http://www.arkilab.dk/arki_toolbox/ LINK: http://www.arkilab.dk/redesigning-the-box-a-toolbox-for-educating-the-cocreators/</p>	
CUENCA RED	Reactivar o espaço público do Centro Histórico de Cuenca - 2015-6 propostas urbanas 2016		Cuenca, Equador	Ecosistema urbano	Entrevistas, Desenho, Mapa colaborativo, Acções urbanas, Mosaico Cidadão, Kit para crianças (desenhos e palavras), Plataforma online (http://cuenca.red/)	 <p>Entrevistas e pequenos desenhos esquemáticos na rua. Reuniões com técnicos e funcionários da cidade. Outras actividades na rua</p>	 <p>LINK: http://ecosistemaurbano.com/portfolio/cuenca-red-public-space-reactivation-in-ecuador/ LINK: http://ecosistemaurbano.org/ecosistema-urbano/libro-participacion-construccion-ciudad/ LINK (toolkit crianças): https://issuu.com/ecosistemaurbano/docs/6102016cuenca</p>	

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
Plan Encarnación Más	Plano urbano e territorial da cidade de Encarnação		Encarnação, Paraguai	Ecosistema urbano	Sessões de discussão, Workshops com adolescentes, Actividades na rua, Encontros temáticos, Mosaico Cidadão, Workshops universitários, Projectos piloto, Mapa colaborativo, Kit para crianças	 <p>São apresentadas fotografias do processo, e são descritas as etapas concretizadas até hoje</p>	<p>LINK: http://ecosistemaurbano.org/ecosistema-urbano/plan-encarnacion-mas-imaginando-un-futuro-urbano-sustentable-para-encarnacion-paraguay/ LINK (plataforma): http://encarnacionmas.com/ LINK (toolkit): https://issuu.com/ecosistemaurbano/docs/6102016encarnaci__n</p>	
Centro Histórico Abierto	Processo participativo para a transformação urbana do Distrito Central de Honduras		Honduras	Ecosistema urbano	Actividades no local com: crianças, universitários, cidadãos, agentes activos, instituições. Plataforma web, Eventos	 <p>São apresentadas fotografias do processo, e são descritas as etapas concretizadas até hoje</p>	<p>LINK: http://ecosistemaurbano.org/ecosistema-urbano/centro-historico-abierto-ecosistema-urbano-lanzando-un-proceso-participativo-en-honduras/ LINK (plataforma): http://centrohistorico.abierto.red/ LINK (toolkit): https://issuu.com/ecosistemaurbano/docs/6102016cha</p>	
MASTERPLAN OF THE HISTORIC DOWNTOWN OF ASUNCION	Reabilitação do Centro Históricos de Assunção	2014	Paraguai	Ecosistema urbano	Entrevistas, Desenho, Mapa colaborativo, Acções urbanas, Mosaico Cidadão, Kit para crianças (desenhos e palavras), Plataformas online	 <p>São apresentadas fotografias do processo, e são descritas as etapas concretizadas</p>	<p>LINK: http://ecosistemaurbano.com/portfolio/master-plan-for-the-revitalization-of-the-historic-downtown-of-asuncion/ LINK (pdf): https://issuu.com/ecosistemaurbano/docs/plan_cha_t3_p1_participaci__n LINK (toolkit crianças): https://issuu.com/ecosistemaurbano/docs/6102016asuncion</p>	

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
------	----------	------	--------------	----------------------	----------------------	----------------------	---------	--------

PARTICIPATORY METHODS TOOLKIT - A practitioner's manual
 Manual de métodos participativos
 2003
 Autor: Dr. Nikki Slocum

Métodos e Ferramentas:
 Charrette, Citizens Jury, Consensus conference, Delphi, Expert Panel, Focus Group, PAME, Planning Cells, Scenarios, World Café



O manual apresenta um conjunto de métodos demonstrando para cada a sua definição, uso, processo, concretização e recursos. Ainda apresenta um exemplo para cada caso

Method	Objectives	Typical Duration	Participants (per session)	Time	Cost
Charrette	Generate ideas and develop a consensus plan for a project	1-2 days	10-20	1-2 days	Low
Citizens Jury	Deliberate on a specific issue and make a recommendation	1-2 days	10-20	1-2 days	Low
Consensus Conference	Deliberate on a specific issue and reach a consensus	1-2 days	10-20	1-2 days	Low
Delphi	Generate ideas and develop a consensus plan for a project	1-2 days	10-20	1-2 days	Low
Expert Panel	Deliberate on a specific issue and make a recommendation	1-2 days	10-20	1-2 days	Low
Focus Group	Generate ideas and develop a consensus plan for a project	1-2 days	10-20	1-2 days	Low
Planning Cells	Deliberate on a specific issue and make a recommendation	1-2 days	10-20	1-2 days	Low
Scenario	Generate ideas and develop a consensus plan for a project	1-2 days	10-20	1-2 days	Low
World Café	Deliberate on a specific issue and make a recommendation	1-2 days	10-20	1-2 days	Low

PDF (link): http://archive.unu.edu/hq/library/Collection/PDF_files/CRIS/PMT.pdf

Investigar con Mapas Conceptuales - Processos metodológicos
 Manual de mapas conceptuais
 2009
 Madrid, Espanha
 Autores: J. Arellano; M. Santoyo

Ferramentas: Mapa Conceptual, Elaboração de Instrumentos

- Cómo construir un Mapa Conceptual**
1. Seleccionar una pregunta, identificar los conceptos y hacer una lista de ellos.
 2. Ordenar los conceptos colocando el más amplio e inclusivo al principio de la lista.
 3. Retirar la lista y añadir otros conceptos.
 4. Comenzar a construir colocando el concepto o conceptos más inclusivos generales en la parte superior del mapa.
 5. Seleccionar uno o dos subconceptos, que forman parte del concepto principal seleccionado, y colocarlos debajo de cada concepto general.
 6. Usar los conceptos mediante líneas, definiendo la relación entre ambos conceptos, ya sea lineal, regresiva, sucesional, etc.
 7. Buscar interrelaciones entre los conceptos. Repetir con todos los conceptos generales (Nesak, 1996:205-206).

O manual apresenta definições de diversos tipos de mapas. Ainda apresenta como realizar um mapa conceptual e um conjunto de instrumentos de investigação



Play Street - Make your street a playstreet - A step by step toolkit
 Manual de intervenção urbana (rua)
 2017
 Austrália
 Co design Studio

Ferramentas: The Play Streets Toolkit; Play Streets Permit; Letters to Council; Notifications to neighbours; Proof of support; Risk & safety plan; Invitations to neighbours; Signs & Posters; Running sheet




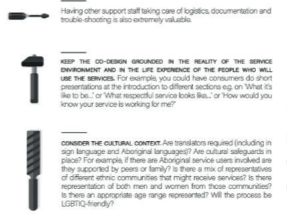

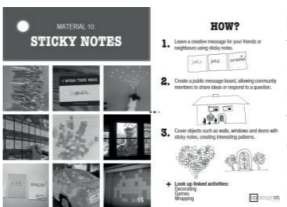
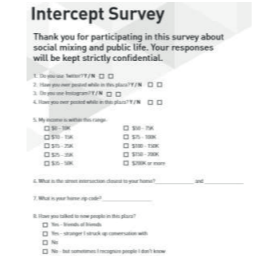
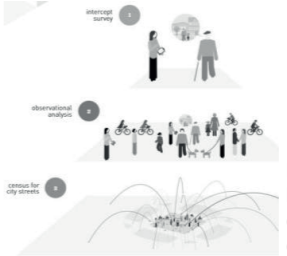

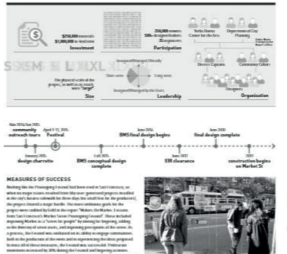
O website disponibiliza um manual que funciona como toolkit para seguir um processo passo-a-passo. Ainda disponibiliza folhas para serem utilizadas ao longo deste processo


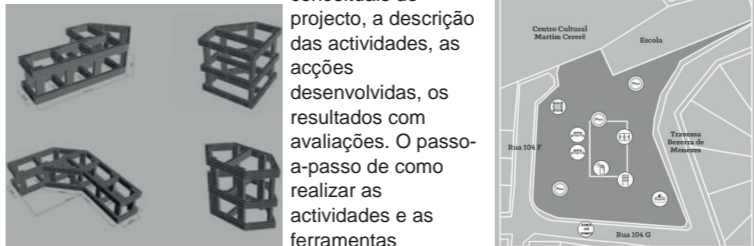
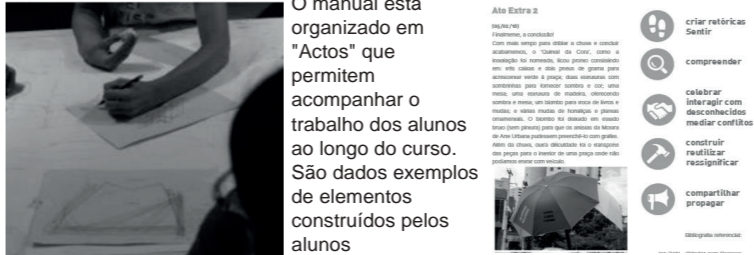
02. PLAY STREETS: STEP-BY-STEP

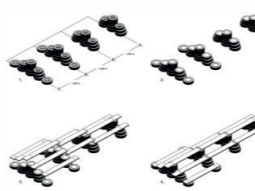
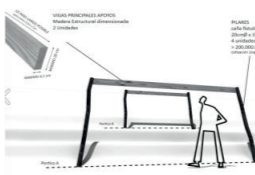

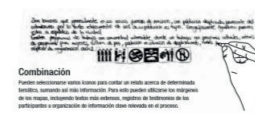

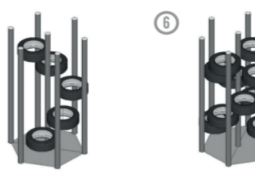


- Here's a handy checklist of everything in this kit. Feel free to refer to the kit as you plan your Play Street.
- STEP 1: BEFORE YOU START**
- Is your street suitable?
 - Are your neighbours supportive?
 - Is your council supportive?
- STEP 2: GETTING PERMISSION**
- Get proof of support from your neighbours
 - Get a Traffic Management Plan
 - Get Public Liability Insurance
 - Fill out the Risk and Safety Plan
 - Submit the permit application with the items above
 - Council approves the permit application
- STEP 3: READY, STEADY...**
- Get the word out, and notify your neighbours
 - Create a Play Box and Organisers' Box
 - Go over the Roles and Running Sheet before the day with organisers



PDF (link): https://uploads.strikinglycdn.com/files/2d72cca6-1b05-4fc9-ac33-098b324c300e/CoDesign%20Studio_Play%20Streets%20Toolkit.pdf?id=93337
 LINK (website): <https://www.playstreetsaustralia.com/>

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
Co-Design Toolkit	Manual de Co-design		Austrália	Wacoss - Wa Council of Social Service	Ferramentas: Níveis de Co-design; Preparar uma sessão de Co-design Materiais: Pesquisa de avaliação de processos	 <p>O manual disponibiliza a definição de co-design, os seus níveis, quando utilizar, como preparar uma sessão de co-design, entre outros...</p>	 <p>PDF (link): http://www.wacoss.org.au/wp-content/uploads/2017/07/co-design-toolkit-combined-2-1.pdf https://codesignstudio.com.au/wp-content/uploads/2016/04/Rapid-Urban-Revitalisation-toolkit.pdf</p>	
Rapid Urban Revitalisation	Dispositivos com ferramentas para revitalizar o espaço urbano			Co design Studio	Ferramentas: Métodos (<i>identifying beauty</i> , <i>transect walk</i> ...); Materiais (cadeiras, tinta...); Actividades (jogos, dança...)	 <p>Os dispositivos ou cartões apresentam diversos métodos, materiais ou actividades</p>	 <p>PDF: https://issuu.com/codesignstudio/docs/tacticalurbanismvol4_141020 LINK: https://codesignstudio.com</p>	
Public Life Diversity Toolkit	Manual de ferramentas para estudar a vida no espaço público	2015		Gehl	Ferramentas: Questionário; Análise de observação; Census	 <p>O manual apresenta diversas ferramentas demonstrando quando é apropriada a sua utilização, e como utilizar</p>	 <p>LINK: https://issuu.com/gehlarchitects/docs/gehl_publiclifediversitytoolkit_pag65</p>	
Action Oriented Planning Tools	Manual de novas abordagens projectuais	2016		Gehl	Ferramentas: Tabela do Planeamento habitual e da adaptação a um novo método; Esquema de novo método projectual (measure-test-refine); 3 Etapas de Projecto (Scope-Goals-Evaluation)	 <p>O manual apresenta diversas ferramentas demonstrando quando é apropriada a sua utilização. Ainda são dados 6 casos de estudo como exemplos</p>	 <p>LINK: https://issuu.com/gehlarchitects/docs/action_oriented_planning_february_0/30</p>	

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
Tactical Urbanist's Guide to Materials and Design	Manual de ferramentas para controlar de forma mais segura as vias de trânsito na cidade	2016	EUA	The Street Plans Collaborative	<p>Ferramentas: Barreiras; Paisagismo; Tratamento superfícies; Sinalização; Mobiliário; Programa</p> <p>Materiais: linha, x-acto, rolo tinta, pá, fita métrica, pressão água, berbequim, carrinha</p>	 <p>O manual apresenta diversos tipos de projecto e materiais apropriados para cada um. São ainda demonstrados casos de estudo como exemplos</p>	<p>LINK: http://tacticalurbanismguide.com/ PDF (link): https://issuu.com/streetplancollaborative/docs/tu-guide_to_materials_and_de_sign_v1 PDF (link): https://issuu.com/streetplancollaborative/docs/task2_mgmt-guide_final_web</p>	
Casa Fora de Casa - Vamos Repensar as Praças do Nosso Bairro	Manual de intervenção urbana em 4 praças	2016	Goiânia, Brasil	Sobre urbana	<p>Ferramentas: Sketchcrawl; Reconhecer e Criar; Mutirão de Limpeza; Fazer e Brindar (mobiliário urbano, arte urbana com papel, revestir-tecido, lixo ritmado, mapeamento de rotas e sinalização, agrofloresta...)</p>	 <p>O manual apresenta as definições conceituais do projecto, a descrição das actividades, as acções desenvolvidas, os resultados com avaliações. O passo-a-passo de como realizar as actividades e as ferramentas</p>	<p>LINK: https://issuu.com/sobreurbana/docs/ebook-casaforadecasa</p>	
Tácticas Urbanas - Do Conceito à Prototipagem	Manual do curso "Tácticas Urbanas - Do Conceito à Prototipagem"	2016	Goiânia, Brasil	Sobre urbana	<p>Aulas teóricas; Observação de espaços para intervir; Análise e levantamento; Entrevistas; Ideias de propostas; Fabricação das propostas</p>	 <p>O manual está organizado em "Actos" que permitem acompanhar o trabalho dos alunos ao longo do curso. São dados exemplos de elementos construídos pelos alunos</p>	<p>LINK: https://issuu.com/sobreurbana/docs/e-book.turma.1.v02</p>	

NOME	OBJETIVO	DATA	CIDADE, PAÍS	AGENTES RESPONSÁVEIS	TOOLKIT: FERRAMENTAS	TOOLKIT: METODOLOGIA	FONTES:	NOTAS:
Fichas - Do It Yourself (DIY)	Website com fichas de projectos DIY para intervenção urbana		Bogotá, Colômbia	Arquitectura Expandida	Ferramentas: Bancadas; Coberturas; Contentor lixo; Balizas de futebol; Casa de ideias	 <p>O website disponibiliza diversos projectos DIY, sob a forma de fichas com o processo de construção passo-a-passo</p>	 <p>LINK: http://arquitecturaexpandida.org/category/procomun/</p>	
Manual de Mapeo Colectivo	Manual de normas e ideias para concretizar um mapa colectivo	2013	Argentina	Autores: Pablo Ares; Julia Risler	<p>Ferramentas: Mapa Agit-pop; Dispositivos (Mapas na rua, Mapas murais, Mapas temporais...) Materiais: Iconografia de mapa, Pictogramação para mapas</p>	 <p>O manual apresenta diversos métodos de mapeamento, demonstrando passo-a-passo cada um deles. São ainda demonstrados casos de estudo como exemplos</p>	 <p>LINK: https://issuu.com/neoista/docs/iconoclastas_-_manual_de_mapeo_colectivo</p>	
Manuais do Colectivo Basurama	6 Manuais de pequenos projectos urbanos		Madrid, Espanha	Colectivo Basurama	Exemplos de Projectos: Motocicleta de pneus; DodecaPNEUdro; Estrutura espiral; Sofá neumático; Ponte de pneus; Manual Tangram 3D	 <p>Cada manual apresenta um projecto diferente, demonstrando como executar passo-a-passo. É ainda apresentada uma tabela com as ferramentas necessárias para construir os projectos</p>	 <p>LINK (manuais): http://basurama.org/textos-archivo/#manuales LINK (ferramentas): http://bit.ly/toolstranlate</p>	
Recetas Urbanas	Plataforma online que dá a conhecer estratégias de projectos colectivos na área do urbanismo	2007-2018	Espanha	Criador do projecto: Arq. Santiago Cirugeda	Exemplos de Projectos: Bancos; Cabine Telefónica; Espaços de sombra; Horta comunitária; Parqueamento bicicletas; Bancadas	 <p>São apresentados exemplos de projectos-tipo no meio urbano para desenvolver com a comunidade.</p>	 <p>LINK (website): http://www.recetasurbanas.net/v3/index.php/es/ LINK (exemplo projecto): http://www.recetasurbanas.net/v3/index.php/es/component/joomd/projectos/items/view/cabina-telefonica</p>	

TRABALHO VERTENTE PRÁTICA **PARTE II**

REQUALIFICAÇÃO DA ANTIGA FÁBRICA DE PAPEL
Departamento de Urbanismo CMA e *Cowork* Vinícola

CAPÍTULO I

ALENQUER LUGAR VINICULTURA



1. ALENQUER

O concelho de Alenquer, cuja génese corresponde a inícios do séc. XIX, desempenhou um papel importante na História de Portugal e apresenta um importante património paisagístico e edificado, que abrange várias escalas e épocas, muito embora tenha uma presença mais recente e eventualmente mais premente o património industrial e agrário do século XIX e XX.

O Centro da vila de Alenquer apresenta um forte traçado urbano, organizado em torno de infraestruturas históricas como o antigo castelo e com a presença fundamental do rio Alenquer, homónimo da Vila. Uma grande área concelhia de Alenquer desenvolve-se para o interior oeste da vila, num território acidentado onde a cultura da vinha e do vinho tem um peso económico, social, paisagístico e ambiental muito significativos.



2. ESTRATÉGIA DE GRUPO

No primeiro contacto com a Vila, curiosamente, não foi notória a forte presença vinícola, apesar do impacto económico que esta apresenta no concelho. Ou seja, a imagem da Vila não leva a uma identificação imediata de Vinicultura, uma vez que não apresenta consagração desta vocação, de forma particularmente evidente, no espaço edificado (o atual museu do vinho, na zona do Areal, não ocupa convenientemente este espaço potencial).

Esta constatação tornou-se um dos nossos pontos de partida na abordagem a este território. Além do trabalho resultante do processo de pesquisa e análise, procurámos recolher o máximo de testemunhos, opiniões e pontos de vista sobre a importância e potencialidades da vinicultura no contexto do concelho e da vila em particular.

Neste sentido contactámos a Câmara Municipal de Alenquer, locais de alojamento, enoturismo e edifícios e estruturas relacionadas com o tema. O que averiguámos foi uma vontade da autarquia, bem como de agentes económicos, em dotar Alenquer de equipamentos que potenciem a cultura vinícola e reforcem o valor potencial turístico associado.

A partir dos questionários realizados, percebemos a possibilidade de estabelecer ligação com instituições de ensino, nomeadamente ligadas à Enologia e Enoturismo. Como resposta a sugestões programáticas retivemos a preocupação relativamente à divulgação e atração de turistas, bem como à falta de apoio nos processos técnicos de produção do vinho.

ALOJAMENTOS	ENOTURISMO	EDIFÍCIOS/ESTRUTURAS
Alojamento Embaixador	Quinta de Chocapalha	Museu do Vinho
Alojamento das Fontes	Quinta do Carneiro	Quinta da Cortezia, Sociedade Vitivinícola, Lda.
Quinta do Casal de Santo António	Quinta de D. Carlos	Sociedade de Vinhos Victor Matos II, S.A.
Quinta do Covanco	Quinta Do Monte D'Oiro	COOPQUER, Cooperativa Agrícola de Alenquer
Au Claire de Vignes	Quinta dos Plátanos	Montes de Alenquer, Vinhos de Lisboa, S.A
Casa do Juncal	Vale Das Areias, Sociedade Agr. Da Labrugeira	Adega Cooperativa de Carvoeira
Casa do Limoeiro	Quinta da Ribeira, Sociedade Félix Rocha	Adega Cooperativa da Labrugeira
Quinta de São Martinho	Quinta da Boa Vista, Casa Santos Lima	Quinta da Margem Arada
Casa do Limoeiro Aldeia Galega	Quinta do Pinto	Quinta do Garrido
Moinho do Lebre	Caves Rendeiro	
Alenquer Camping	Quinta do Valle Riacho	
Hospedaria Sanches	Quinta da Taipa	
Moinho da Penuda	Quinta de Pancas	
Parque das Tílias	Quinta do Lagar Novo	

2.1. ROTAS DO VINHO

A proposta de desenvolvimento estratégico desenvolvida em grupo teve assim, como objetivo central, potenciar as relações entre o centro da vila de Alenquer, incluindo o seu património edificado não utilizado, com a forte cultura vinícola concelhia, ensaiando uma estratégia que articularia produtores, alojamentos e estruturas edificadas relacionadas.

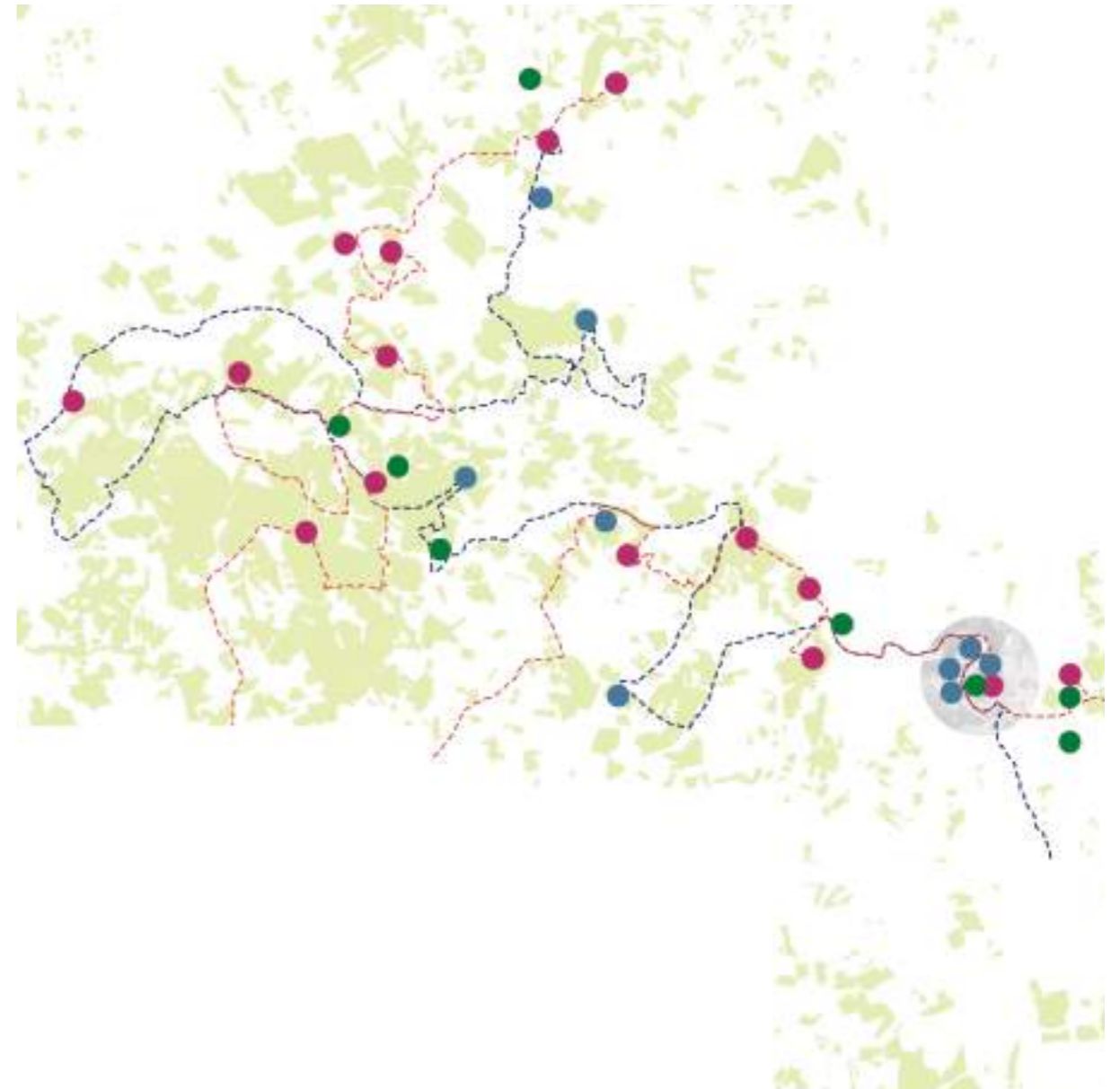
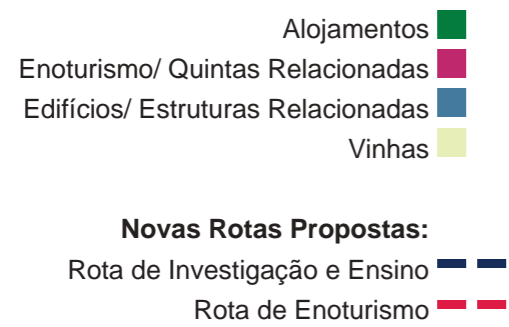
Como ponto de partida, é proposto, não sem algum risco, retificar os percursos vinícolas-enoturismo existentes, sintetizando-os apenas em dois, que julgamos mais abrangentes, territorialmente, e complementares entre si.

Os percursos propostos traduzem-se em rotas, sendo que uma destas se encontraria predominantemente vocacionada para o turismo, e a outra para investigação e desenvolvimento em redor da cultura vinícola. A primeira poderia ser uma rota ligada à divulgação do património paisagístico e produtivo e uma outra, complementar, interligaria eminentemente os produtores e as técnicas de produção, adquirindo uma vertente pedagógica. Ambas as rotas teriam uma forte componente turística e na realidade complementam-se, no entanto, a sua existente bi-partida reforçaria as duplas componentes produção-investigação, formação-divulgação.

Por fim, no âmbito destas rotas, acentua-se a vila de Alenquer como local de charneira, de cruzamento, interseção e arranque de ambos os percursos.

Tabela 1. Levantamento de Alojamentos, Enoturismo/Quintas Relacionadas, Edifícios/ Estruturas Relacionadas.

Fig 1. Proposta Novas Rotas





2.2. PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

A proposta de intervenção apresenta programas com relevância urbanística, económica, social e simbólica. A definição das duas rotas vinícolas permite estabelecer um raciocínio estratégico e obriga a uma repercussão territorial. Neste caso em dois locais da vila de Alenquer.

Um dos pontos de intervenção surge em redor do atual Museu do Vinho, com o objetivo de ampliar a presença e a repercussão económica e urbana da vinicultura no centro da Vila. Neste sentido propõe-se a requalificação da Antiga Fábrica de Papel, uma importante estrutura da vila, atualmente desocupada. O programa sugerido neste exercício de projeto consiste numa dupla vertente funcional, de modo a melhor tirar partido da grande volumetria edificada existente: um espaço empresarial e expositivo ligado à cultura do vinho (que designamos de “Cowork Vinícola”) e um espaço para alojar novas instalações do “Departamento de Urbanismo da Câmara Municipal de Alenquer”, dando resposta a uma necessidade referida pela própria Câmara Municipal.

O segundo ponto de intervenção sugerido encontra-se num grande terreno onde ainda existe a memória de antigas grandes quintas agrícolas, como a Quinta do Bravo. Este local é sugerido para implantação uma “vinha pedagógica” que se encontraria associada ao programa de uma futura “Escola Superior e Profissional de Enologia e Viticultura”. Esta intervenção teria como objetivo fortalecer a relação com os produtores da região, criar novas parcerias e suportar a consolidação tecnológica e cultural da vinicultura, eventualmente, tendo como consequência suplementar, criar mais trabalho e atrair mais agentes e pessoas.

Os locais de intervenção propostos, situados em dois importantes pontos de chegada do centro de Alenquer, a norte-poente a sul-nascente, são reforçados através das rotas propostas vinícolas propostas e com a ligação para com os espaços vinícolas envolventes. Em simultâneo, estes programas, congregando investimento público, poderiam regenerar as áreas urbanas imediatamente vizinhas, realizando uma acupuntura urbana, conforme sugerido no enunciado do trabalho de projeto deste ano letivo.

CAPÍTULO II

REQUALIFICAÇÃO DA ANTIGA FÁBRICA DE PAPEL



1. LUGAR

Partindo da estratégia de grupo, um dos pontos escolhidos para intervir surge frente ao Museu do Vinho, situado no Centro da Vila de Alenquer. O edifício selecionado representa a antiga Real Fábrica do Papel, cuja construção inicial data de 1803. Alvo de grandes transformações a nível arquitetónico ao longo dos séculos, a fábrica encerra todas as suas funções no ano 2000. A volumetria atual resulta numa memória erguida que se apresenta parada no tempo, estando desocupada. O edifício representa, sem dúvida, um marco na Vila de Alenquer.

A Fábrica de Papel situa-se junto ao rio de Alenquer, com uma grande área de terra batida a seu lado, o Areal, que serve atualmente de parque de estacionamento, mas onde existiram previamente diversos edifícios destinados à Fábrica. Pela complexidade construtiva de volumetrias pertencentes à Fábrica, ao longo dos anos, torna-se fundamental estudar a evolução histórica da mesma. As páginas seguintes sintetizam a informação para que seja lida com clareza a pegada urbanística da Fábrica, na Vila de Alenquer.



Figura 2. Esquema Fábrica 1803.



Figura 3. Gravura de Ribeiro Cristino.

2. EVOLUÇÃO HISTÓRICA

1803

A 1802 foi fundada a Real Fábrica de Papel por influência do ministro D. Rodrigo de Sousa Coutinho. O projeto fica a cargo do arquiteto José Terésio Michelotti. O edifício da Fábrica é concluído a 1803, iniciando a laboração no mesmo ano, contudo as Invasões Francesas levam à suspensão da força laboral, retomando a 1811. A 1829 a Fábrica é encerrada novamente por razões políticas.

Após vinte anos fechada, o edifício da Fábrica e as maquinarias no interior são vendidos em hasta pública à Companhia de Papel de Alenquer. Mais tarde, em 1889, o edifício sofre algumas alterações para se adaptar ao fabrico de lanifícios. Em 1897 é novamente suspensa a laboração na Fábrica, sendo que no ano seguinte é declarada falência.

A 1900 a Fábrica retorna a ser vendida em hasta pública, desta vez é adquirida pelo Banco de Portugal, que dois anos mais tarde vende a António Francisco R. Ferreira, retomando a produção de lanifícios. Em 1925, no edifício principal da Fábrica e mais antigo (1803) instala-se a Moagem Hidráulica de Alenquer.

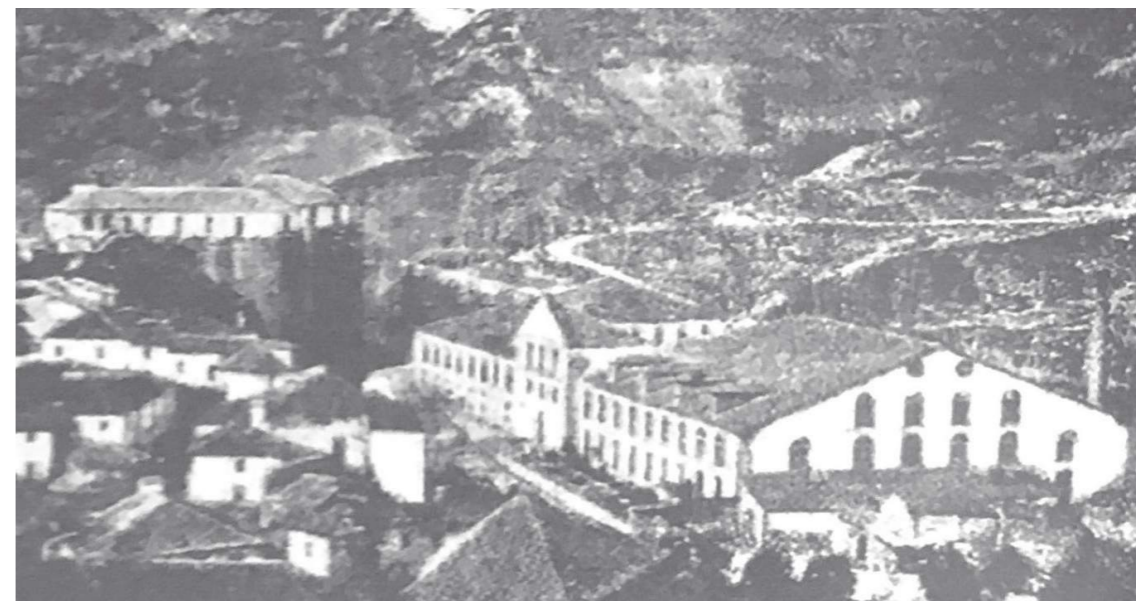


Figura 4. Fotografia Fábrica no livro "A Indústria na Vila de Alenquer".

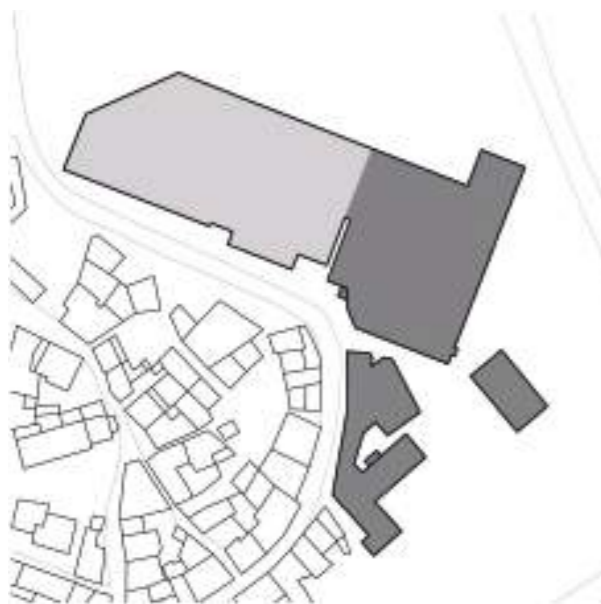


Figura 5. Esquema Fábrica 1927.



Figura 6. Esquema sobreposição Planta de 1927.

1927

A planta da Vila de Alenquer, de 1927, permite verificar pequenas volumetrias em redor da Fábrica, bem como um grande volume adjacente ao edificado inicial, datado de 1803. Deduz-se que as construções mais recentes talvez datassem da adaptação de fábrica de papel a fábrica de lanifícios (1889).

A 1932, nos edifícios mais recentes, instalar-se-á a Fábrica de Cartão e Papel de Ota. Esta obra concretizou-se no Areal, previamente conhecido como Terra do Adro, antigo cemitério dos Judeus. Foram assim postas a descoberto ossadas humanas com a realização das obras.

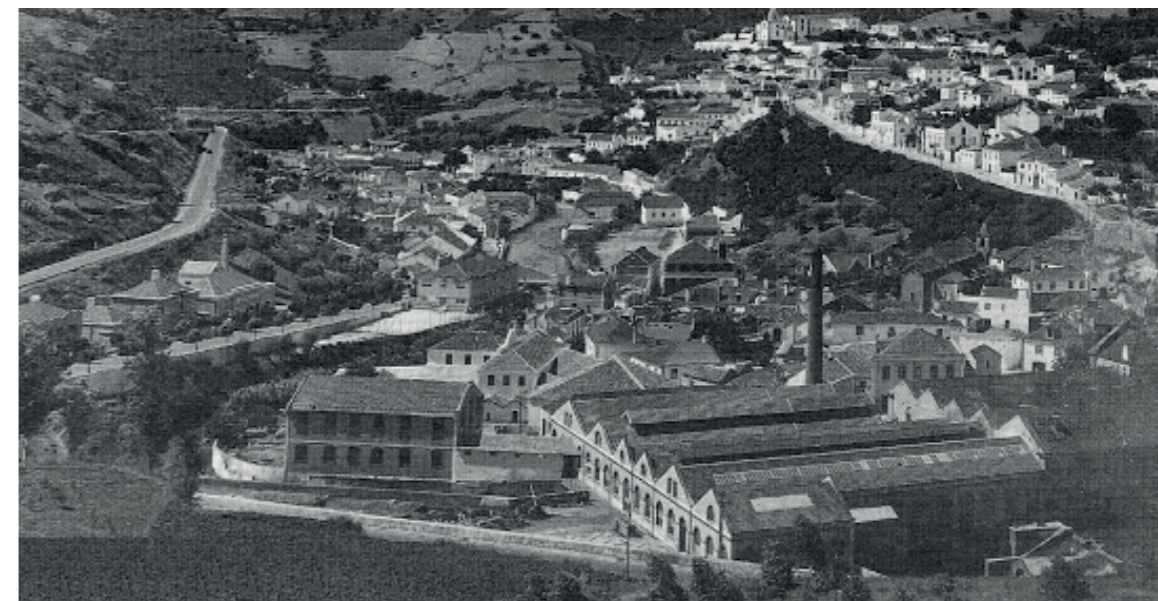


Figura 7. Fotografia Fábrica 1940.

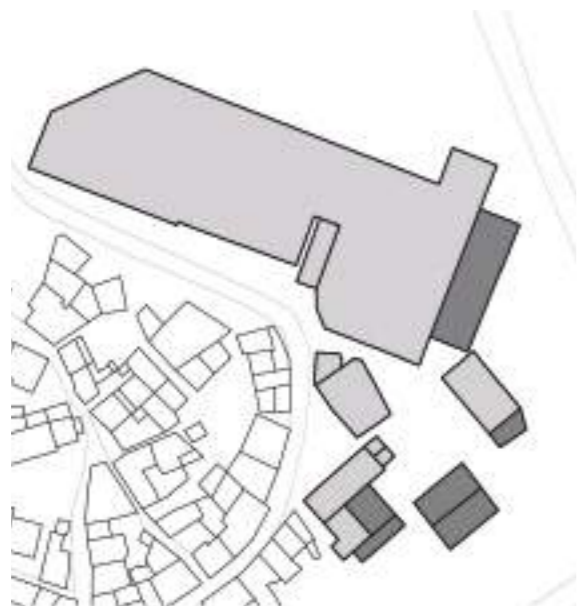


Figura 8. Esquema Fábrica 1952.

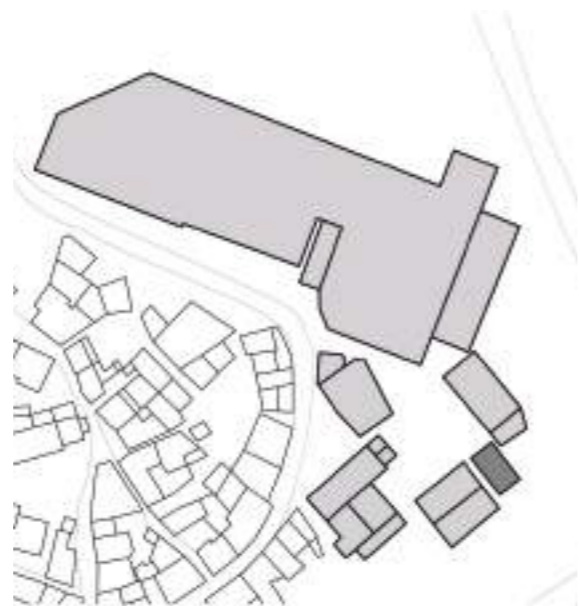


Figura 10. Esquema Fábrica 1956.

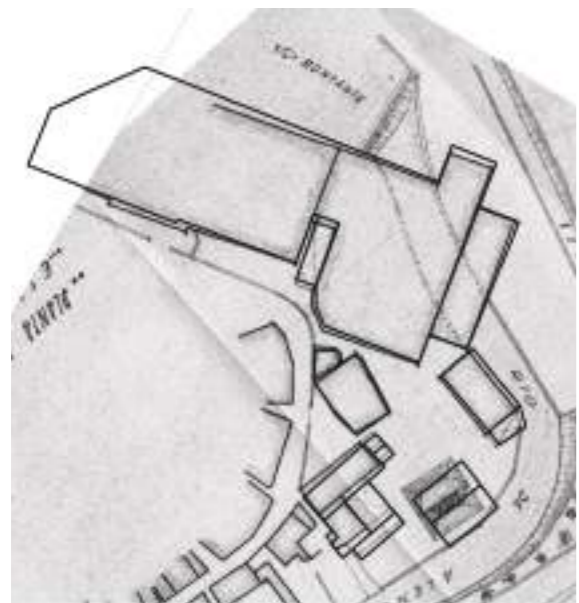


Figura 9. Esquema Planta Fábrica 1952.

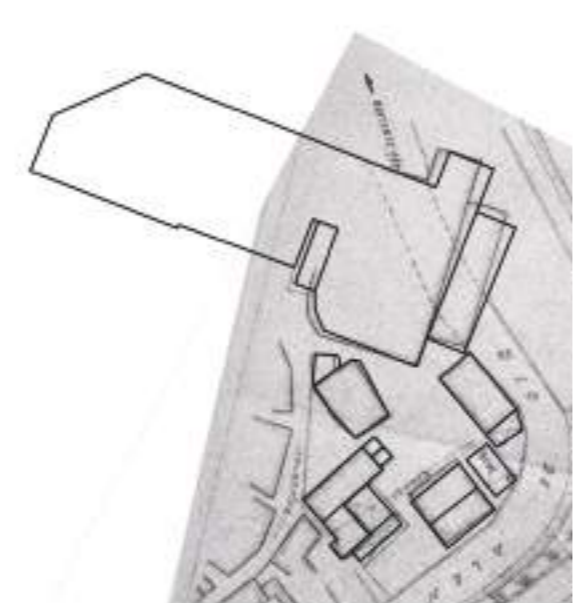


Figura 11. Esquema Planta Fábrica 1956.

1952 e 1956

A 1952 é erguido um novo armazém no lote da Fábrica, contudo existem outras alterações na volumetria que levam a crer terem sido construídas previamente a esta data.

Em 1956 é construído um novo edifício no lote da Fábrica para albergar balneários, lavabos e refeitório.

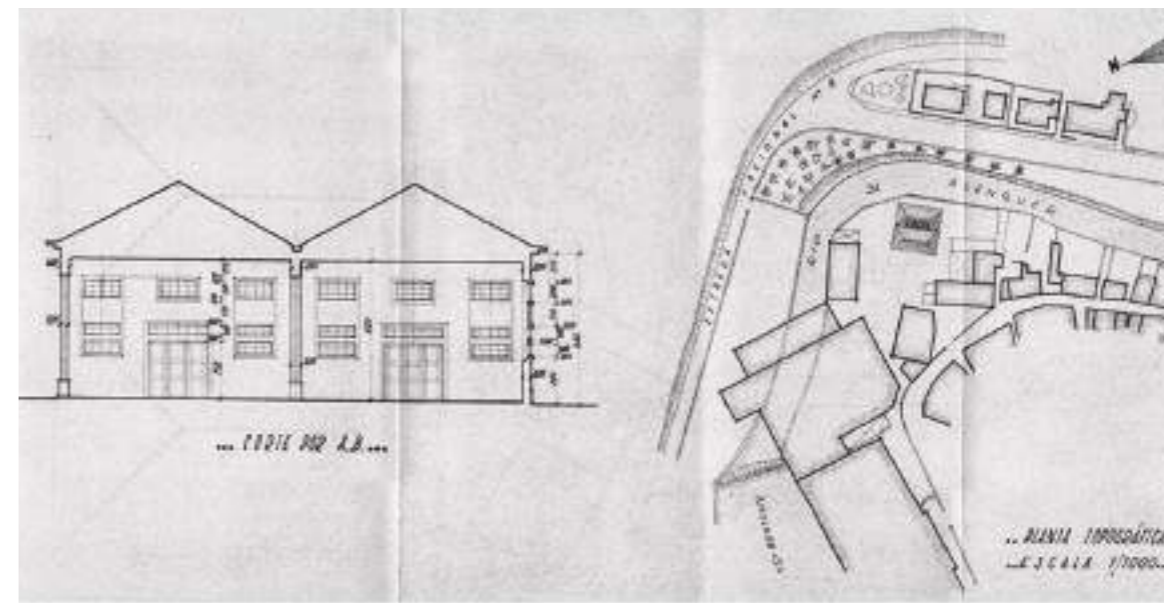


Figura 12. Desenhos Fábrica 1952.

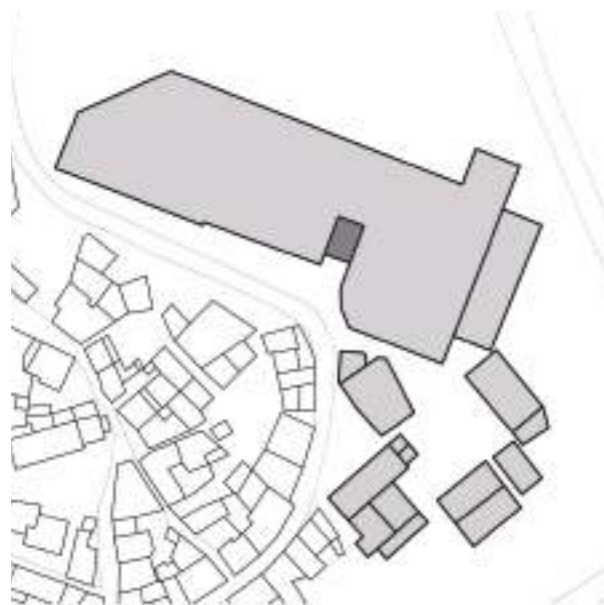


Figura 13. Esquema Fábrica 1958.

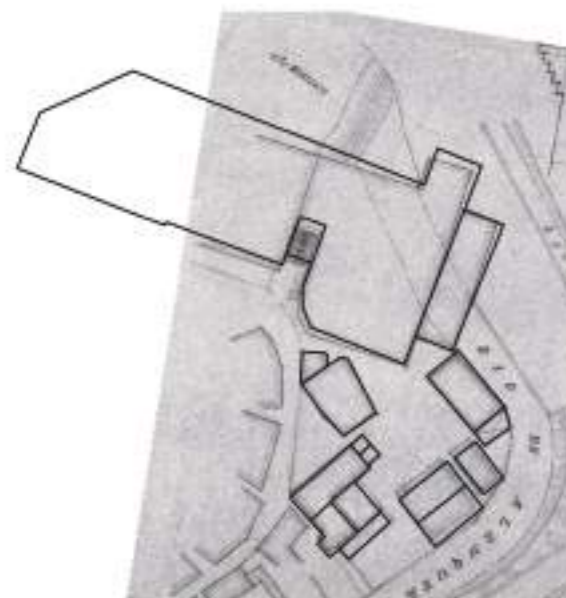


Figura 14. Esquema sobreposição Planta Fábrica 1958.

1958

Em 1958 é reconstruído um anexo adjacente ao edifício principal da Fábrica.

A 26 de Novembro de 1967 deram-se as cheias que afectaram violentamente Alenquer. A Fábrica teve um importante “papel” na destruição da zona ribeirinha de Alenquer, como relata o testemunho:

“A fábrica usava como matéria prima a água, porque trabalhavam com trapo e papel e para destroçar o trapo e transformá-lo em papel precisava de toneladas de água. O rio tinha um açude a montante e um túnel por baixo da fábrica para captar a água para a laboração, e depois a água saía do outro lado. Na cheia, o açude cedeu, que a água foi tanta que entrou pelo túnel, rebentou o soalho e levou a fábrica atrás. Um terço do edifício foi atrás da água, caiu, ponto final. E maquinaria absolutamente descomunal veio por ali abaixo, rebentou a ponte do Largo de Santa Isabel e veio entupir na ponte do Espírito Santo.”

Fonte: <https://www.dn.pt/sociedade/interior/cheias-de-1967-o-mar-de-lama-e-dor-que-mostrou-o-pais-8942334.html>

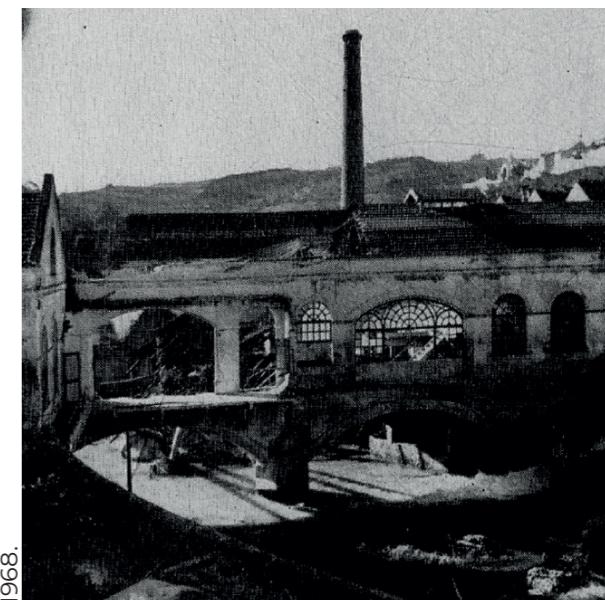


Figura 15. Fotografia Pavilhão Fábrica destruído a 1968.

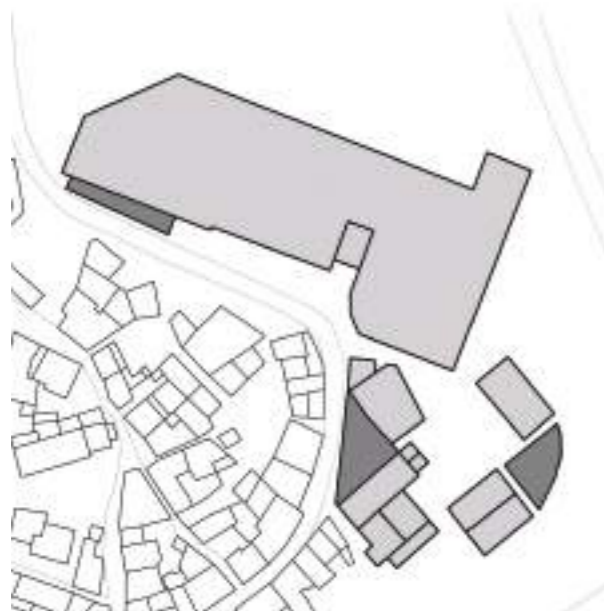


Figura 16. Esquema Fábrica 1968.



Figura 17. Esquema sobreposição Planta Fábrica 1968.

1968 e 1982

As obras de reconstrução da Fábrica têm início no ano seguinte às cheias de 1967. O projeto construído consolida uma geometria adaptada ao edificado anterior.

Em 1982 iniciam-se obras de ampliação da Fábrica. Seguidamente, a 1994 a Fábrica dedica-se apenas à produção de cartão reciclado, encerrando atividade no ano 2000.



Figura 18. Fotografia retirada de livro (1968-82).

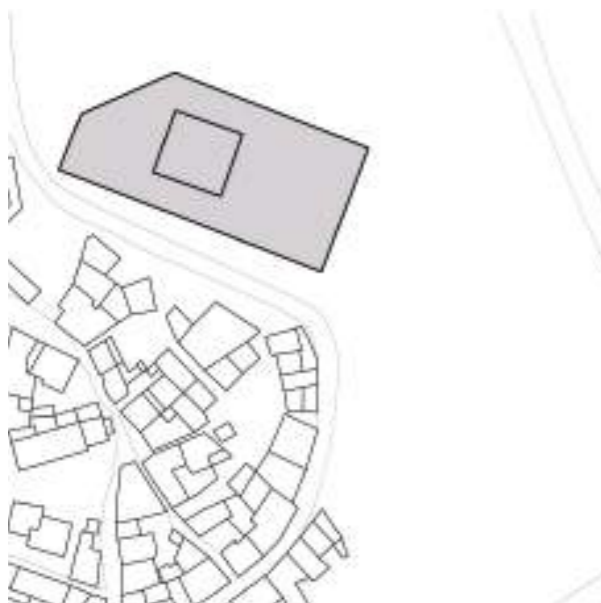


Figura 19. Esquema Fábrica 2009-2018.



Figura 20. Esquema sobreposição Ortofotomapa atual.

2009

Em 2009, todos os volumes pertencentes à Fábrica, que se encontravam na área do Areal, são demolidos, dando lugar a um parque de estacionamento de terra batida. A estrutura da Fábrica que se manteve constitui o corpo original.

Em 2017 foram executadas obras de recuperação da fachada Este da Fábrica, que permitiram apagar da memória as estruturas que se erguiam lado a lado com o volume principal.



Figura 21. Fotografia Fábrica 2014.



Figura 22. Fotografia Fachada Sul (do autor).

3. ATUALIDADE

A Fábrica do Papel atual, resultado de grandes transformações arquitetónicas ao longo de décadas, apresenta de pé o seu corpo principal, com as paredes que definem as fachadas intactas, bem como a sua estrutura interior de pilares e vigas metálicos, e as treliças em madeira que apoiam a cobertura. Pelo abandono de que tem sido alvo, presentemente, as telhas e os janelões da cobertura não se encontram em bom estado de conservação, tal como o pavimento, partido e com grandes aberturas em determinadas zonas.

No interior são ainda visíveis vestígios de alguma maquinaria pesada, bem como a presença de grandes silos que atravessam os dois pisos.



Figura 23. Fotografia Fachada Sul (do autor).



Figura 24. Fotografia Fachada Sul (do autor).



Figura 25. Fotografia Fachada Norte (do autor).



Figura 26. Fotografia Fachada Norte (do autor).



Figura 27. Fotografia Fachada Este (do autor).

Figura 28. Fotografia Fábrica e Areal (do autor).



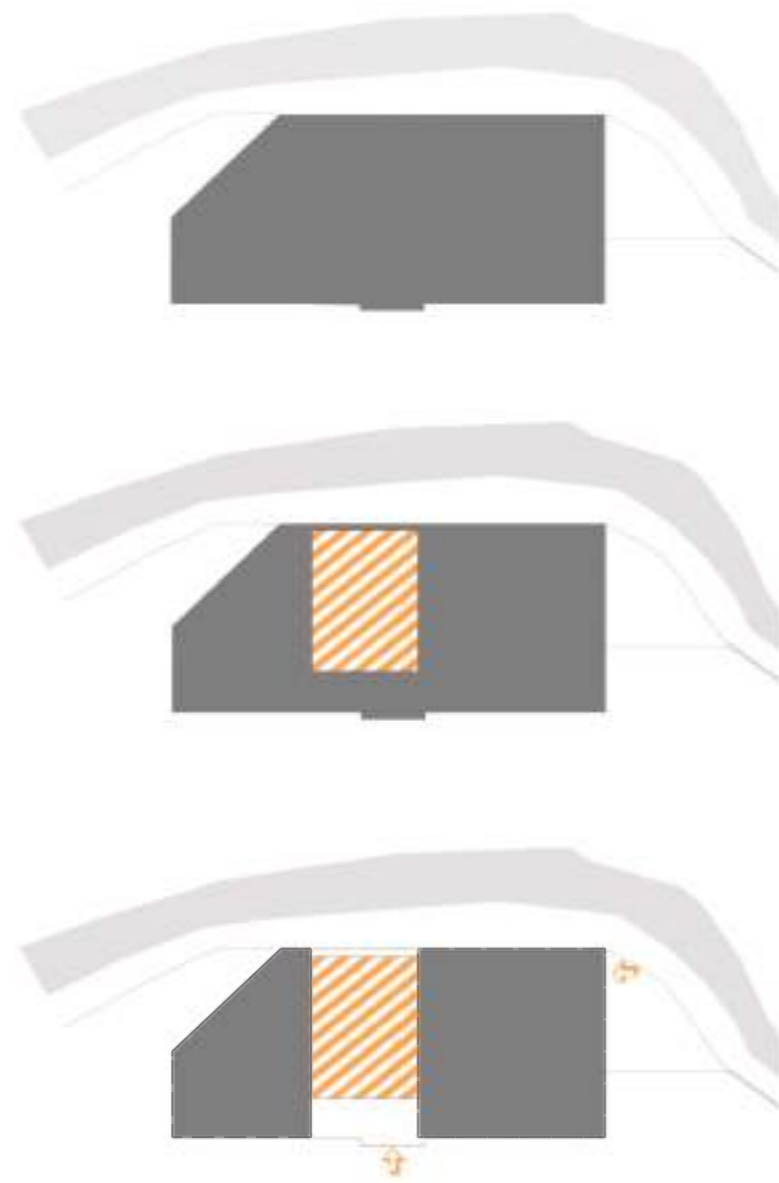


Figura 29. Diagrama Evolutivo.

4. ESTRATÉGIA

A estratégia adotada tem como objetivo principal manter as estruturas que caracterizam a Fábrica. Contudo é sugerida uma nova vivência no seu interior, que atualmente se apresenta como um grande espaço, maioritariamente escuro. O desenhar de um novo espaço público, um grande pátio central a céu aberto, permite maior luminosidade no interior da volumetria.

O pátio central rasga o edificado, demolindo alguns anexos interiores, mas mantendo as fachadas intactas. Pretende ser um espaço verde, de ligação entre o interior da Fábrica e um varandim público ao longo do Rio de Alenquer. O pátio confere hierarquia ao edifício, dividindo o programa em duas vertentes funcionais: um espaço empresarial e expositivo ligado à cultura do vinho, designado de “Cowork Vinícola” (na ala Oeste da Fábrica), e um espaço para alojar novas instalações do “Departamento de Urbanismo da Câmara Municipal de Alenquer” (na ala Este da Fábrica), dando resposta a uma necessidade levantada pela própria Câmara Municipal.

A requalificação do edifício é conseguida a partir da reabilitação da estrutura da Fábrica, mantendo as fachadas, a estrutura interior de vigas, pilares e respetivas treliças. A divisão do espaço interior é criada através da introdução de volumetrias, construídas a partir de uma estrutura metálica, ligeiramente acima do pavimento e elevadas até uma cota inferior ao pé direito existente. As estruturas metálicas propostas apresentam como preenchimento planos translúcidos em determinados espaços ou opacos, de acordo com a distribuição programática.

A leitura de um espaço amplo aberto permite expôr infraestruturas visíveis e atribuir-lhes importância enquanto elemento arquitetónico. Neste sentido, no local onde se erguia a antiga chaminé da Fábrica, é proposta a construção de uma grande volumetria exterior, que se assemelha á forma de uma chaminé e que acolhe um pequeno bar sazonal, no exterior.

Resumidamente, o que se pretende é uma linguagem desigual e independente entre a estrutura original e a proposta, realçando desta forma a memória da Fábrica através de uma requalificação que respeita as suas características.



Figura 30. Fotografia exterior.
Fonte: <https://www.archdaily.com.br>

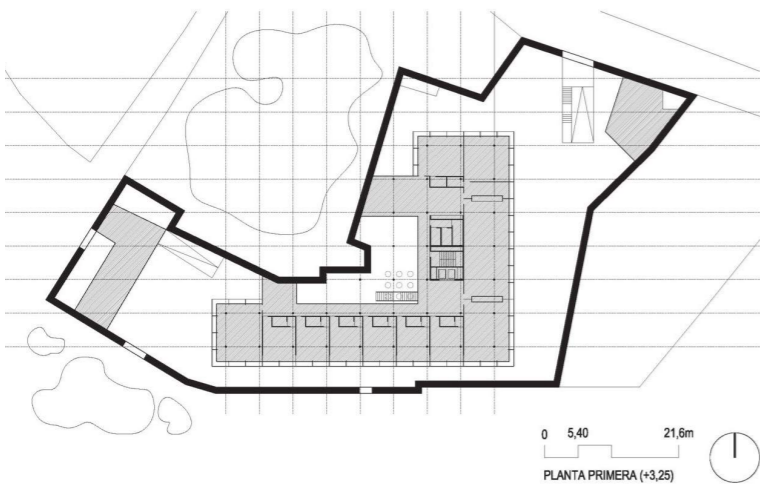


Figura 31. Planta Piso 1.
Fonte: <https://www.archdaily.com.br>

5. REFERÊNCIAS

OFICINAS ZAMORA CAMPO BAEZA

O projeto serviu de referência pelo desenhar de uma planta livre, na qual a estrutura é independente dos panos de parede.

A transparência também foi um fator importante no desenho das novas volumetrias translúcidas interiores.



Figura 32. Fotografia interior.
Fonte: <https://www.archdaily.com.br>



Figura 33. Fotografia fachada.
Fonte: <https://www.archdaily.com.br>

ARMAZÉNS E ESCRITÓRIOS NA ADÉMIA JOÃO MENDES RIBEIRO

O caráter industrial assumido pelo edifício foi importante para a compreensão de novos métodos construtivos, adaptados a um espaço de grandes dimensões.

O volume de menor dimensão, no interior, com estrutura metálica, serviu de inspiração ao método construtivo das volumetrias inseridas na Fábrica de Papel.

HERDADE DE TORRE DE PALMA JOÃO MENDES RIBEIRO

O projeto requalifica a Herdade de Torre de Palma, procurando respeitar as características arquitetônicas do conjunto e da paisagem, albergando um novo programa funcional. A intervenção incluiu a recuperação e remodelação do conjunto de edifícios preexistente.

O trabalho de reabilitação de algumas dependências, permitiu desenhar o espaço interior da Fábrica alterando a organização espacial, bem como treinar um olhar mais atento a detalhes construtivos.

Figura 34. Fotografia interior (piscina).
Fonte: <https://www.archdaily.com.br>



Figura 35. Fotografia interior (bar).
Fonte: <https://www.archdaily.com.br>



6. PROPOSTA

REABILITAÇÃO PISO 0

A proposta pretende reabilitar as fachadas principais exteriores e a estrutura de pilares, vigas e treliças. Neste sentido, a maioria das paredes interiores é demolida, abrindo o espaço. As construções sugeridas são independentes da estrutura, hierarquizando a área interior.

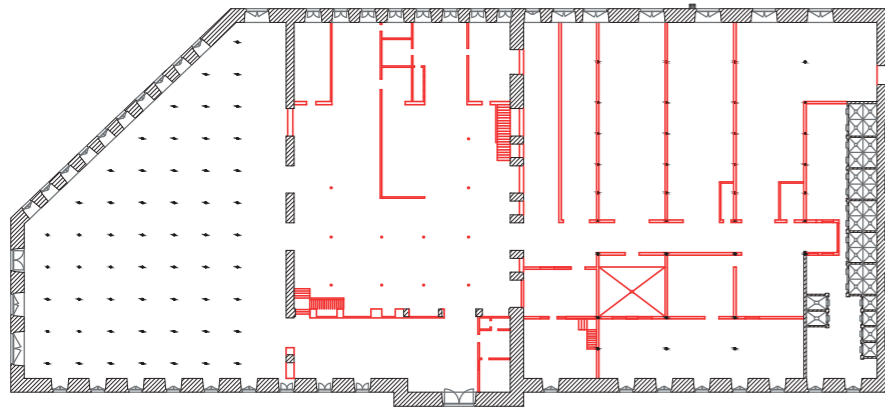


Figura 36. Planta Demolidos Piso 0.

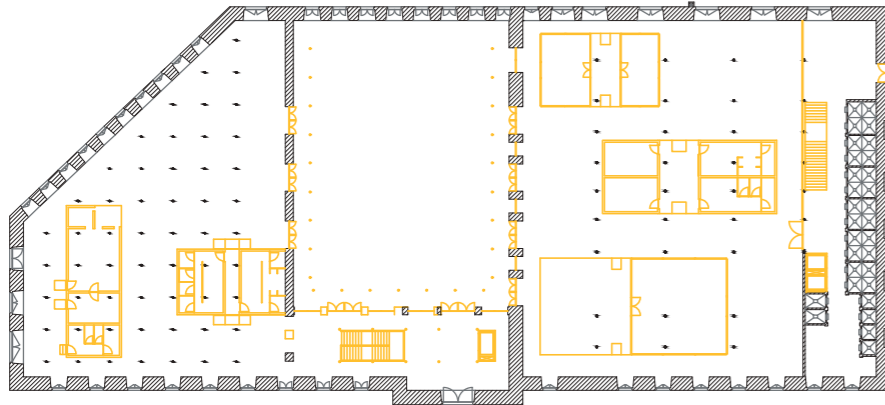


Figura 37. Planta Proposta Piso 0.

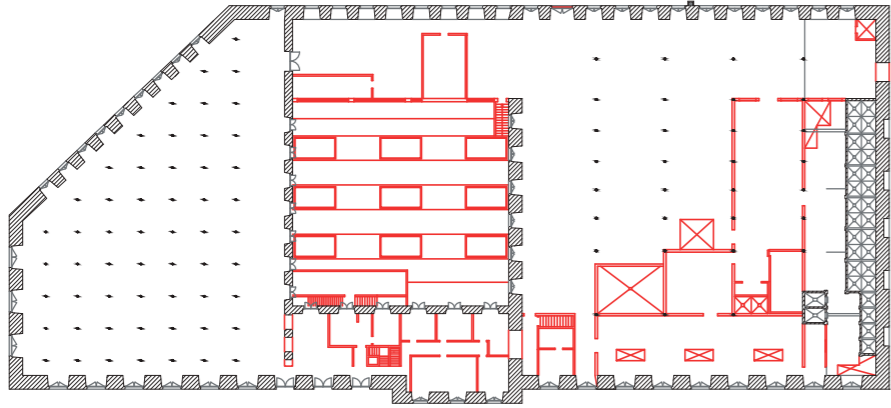


Figura 38. Planta Demolidos Piso 1.

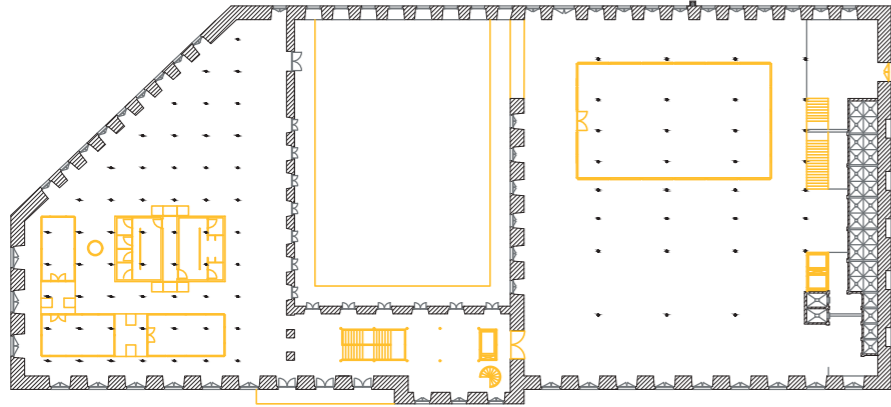


Figura 39. Planta Proposta Piso 1.



REABILITAÇÃO PISO 1

Semelhante ao piso 0, no piso 1 a proposta pretende reabilitar as fachadas principais exteriores e a estrutura de pilares, vigas e treliças. Assim, a maioria das paredes interiores é demolida, abrindo o espaço.

As construções sugeridas são independentes da estrutura, hierarquizando a área interior. É ainda consolidado um pano de parede que cria a fronteira entre o pátio central e o interior da Fábrica.

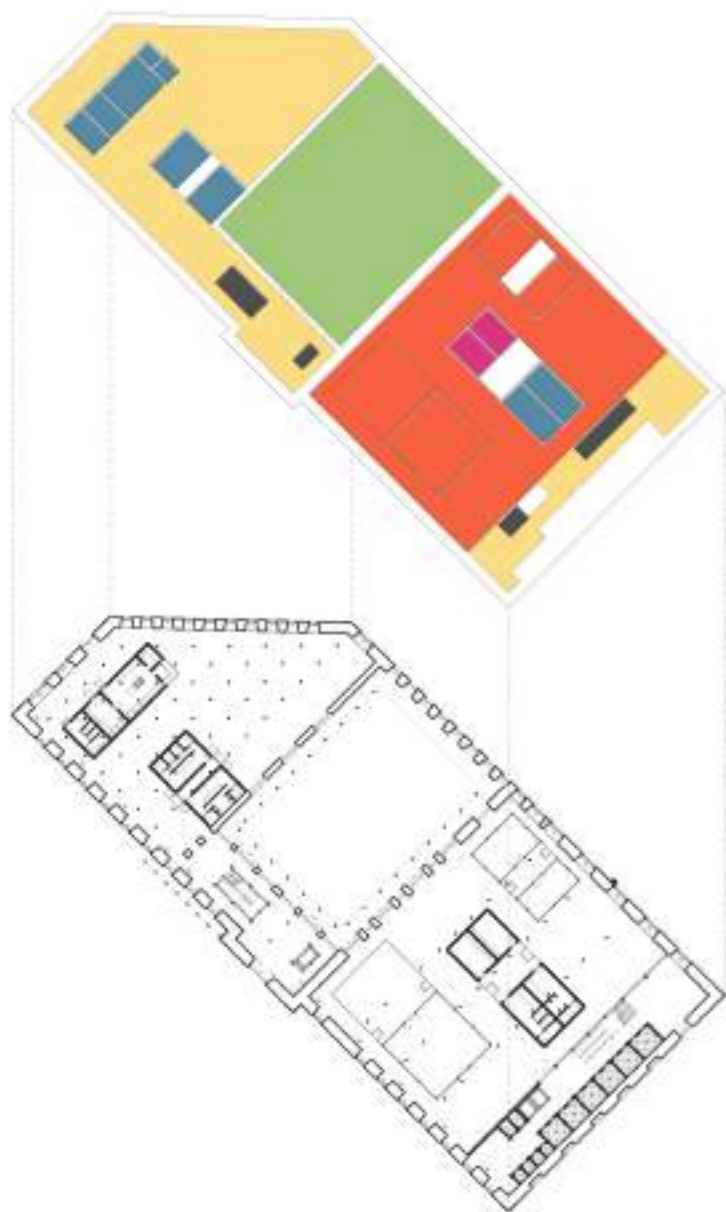


Figura 40. Diagrama Programa Piso 0.

PROGRAMA PISO 0

O programa divide o edificado em duas vertentes: “Cowork Vinícola”, na ala Oeste da Fábrica; e “Departamento de Urbanismo da Câmara Municipal de Alenquer”, na ala Este da Fábrica.

No centro da Fábrica encontra-se o grande pátio central verde.

A entrada principal ao público é feita através do edifício central da Fábrica, que organiza acessos verticais. A Oeste são implementadas instalações sanitárias públicas, uma zona comum de refeições e convívio, e uma cafeteria contituída por uma cozinha de dimensões médias, armazém e instalações sanitárias destinadas ao staff.

A ala Este do edifício constitui o Departamento de Urbanismo da Câmara Municipal de Alenquer, com a entrada criada na fachada Este. Á entrada é criada uma pequena receção e acessos verticais. O espaço seguinte constitui os escritórios do departamento, assim como as suas instalações sanitárias, pequeno arquivo (para fácil acesso) e arrumos.

PÁTIO 690m ²	■
ZONA COMUM 930m ²	■
CAFETARIA + I.S. 85m ² + 117m ²	■
ESCRITÓRIOS DEP. URB. 970m ²	■
ARQUIVO 40m ²	■
CIRCULAÇÃO VERTICAL 54m ²	■

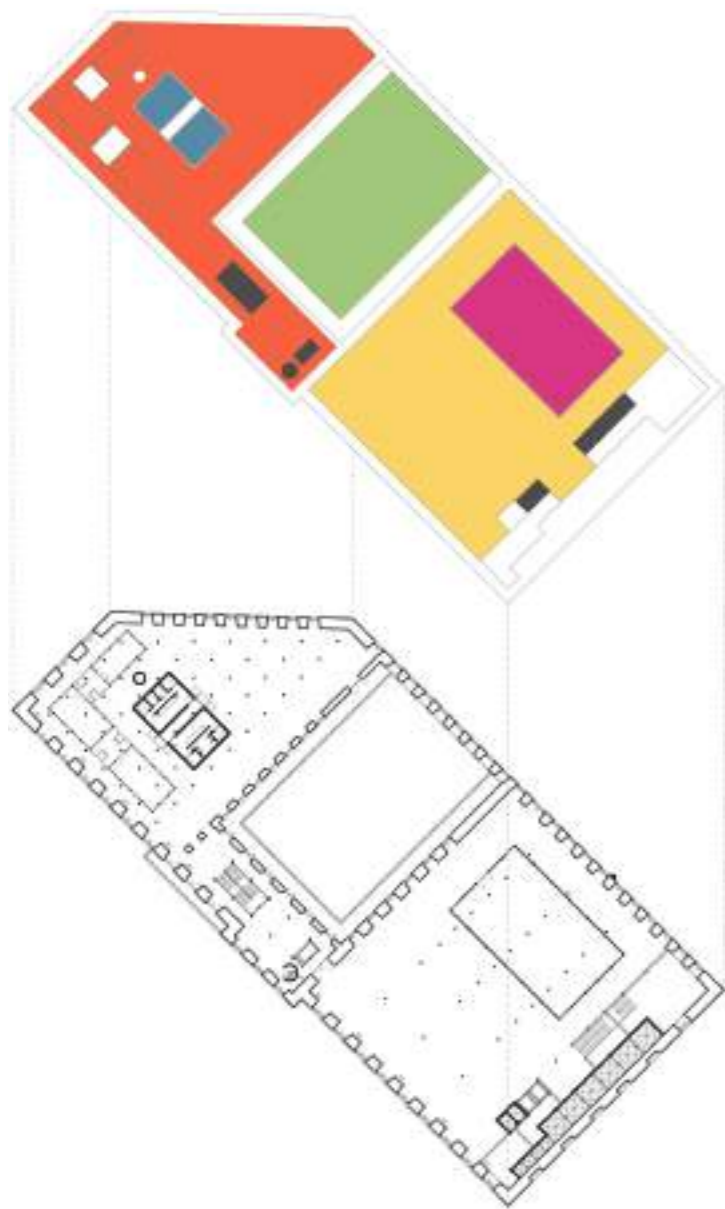


Figura 41. Diagrama Programa Piso 1.

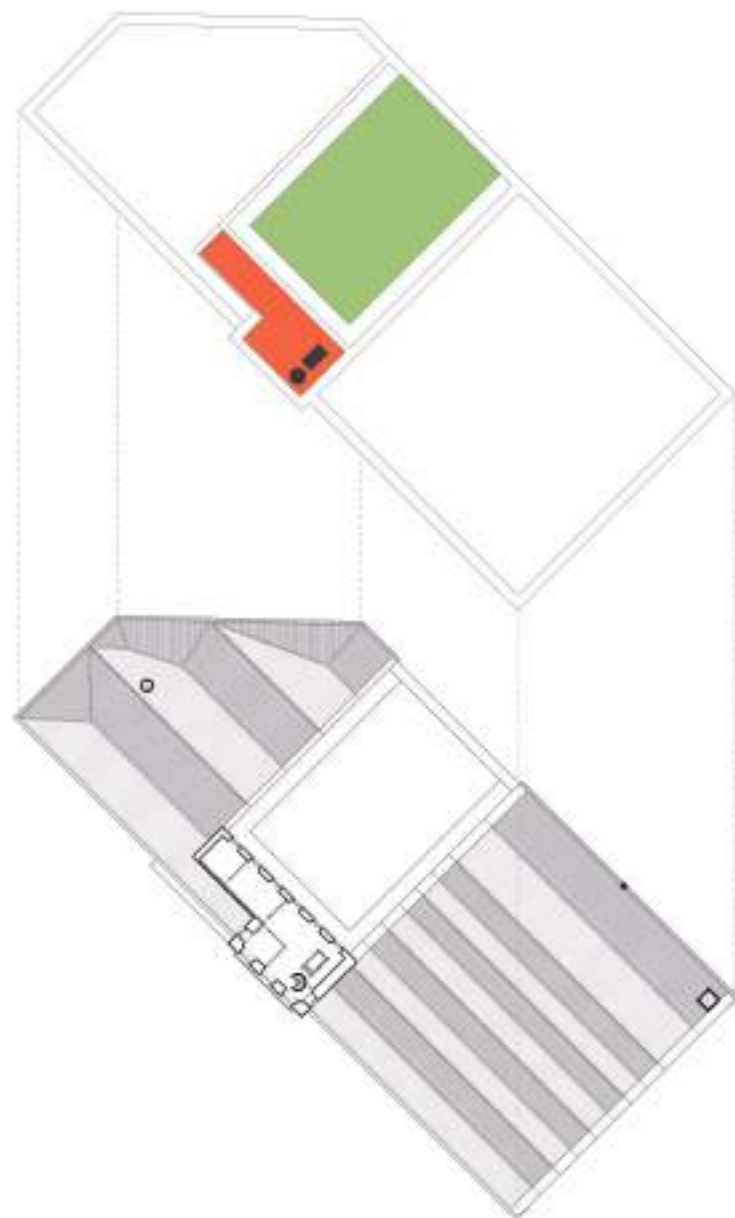
PROGRAMA PISO 1

O piso 1 apresenta um varandim para o grande pátio central verde.

Novamente, o edifício central da Fábrica organiza os acessos verticais. A Oeste são implementados os escritórios de cowork comuns e independentes, bem como as respectivas instalações sanitárias.

A ala Este do edifício divide-se em dois grandes espaços, um aberto que representa um grande espaço polivalente, para possíveis exposições públicas; e outro, limitado, que constitui o arquivo da Câmara Municipal de Alenquer.

PÁTIO	520m ²	■
ESCRITÓRIOS COWORK	970m ²	■
I.S.	60m ²	■
ESPAÇO POLIVALENTE	900m ²	■
ARQUIVO	250m ²	■
CIRCULAÇÃO VERTICAL	58m ²	■



304

Figura 42. Diagrama Programa Piso 2.

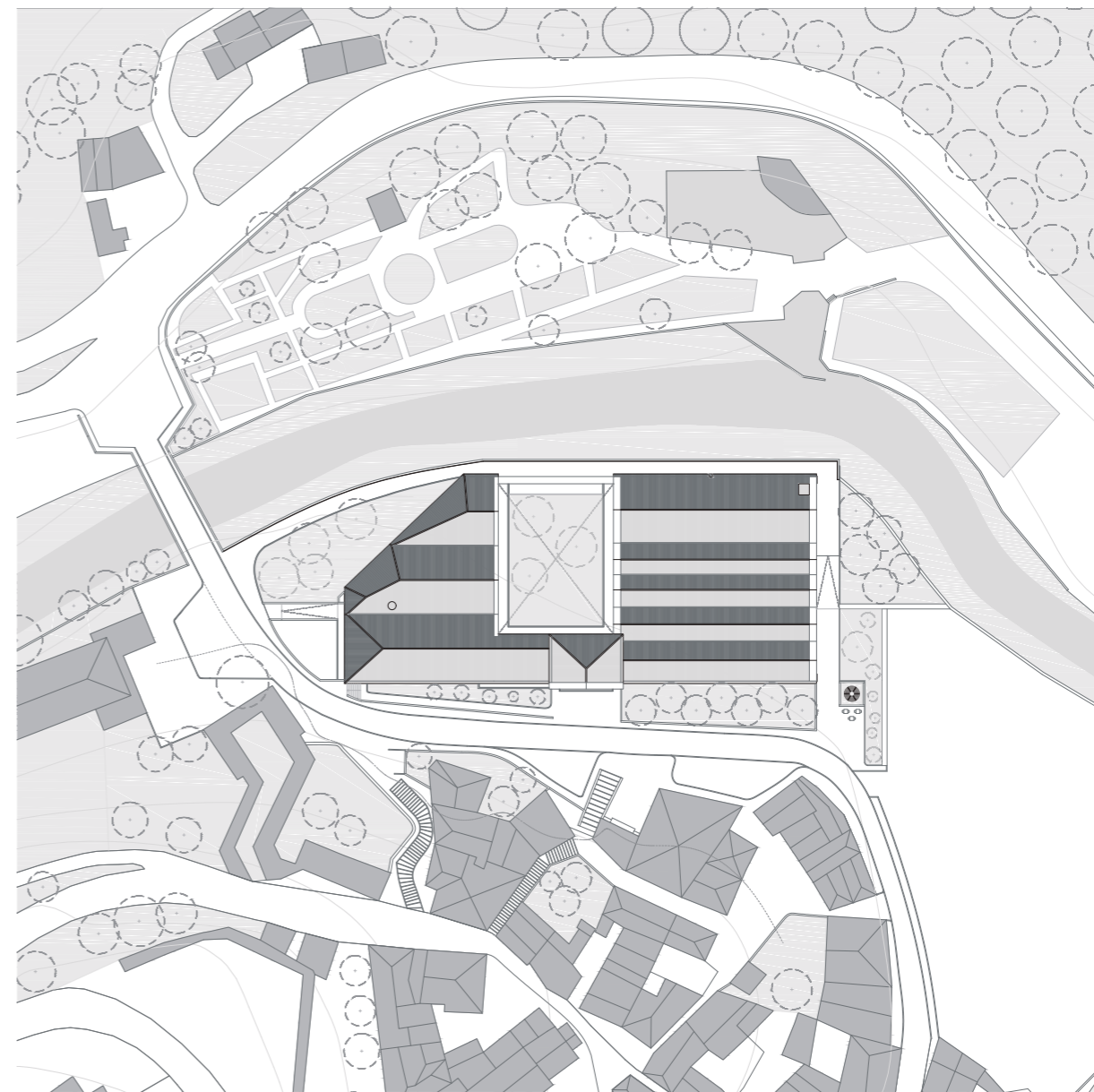
PROGRAMA PISO 2

O piso 2 consiste apenas num piso do corpo central da Fábrica, que organiza pequenas salas de reunião destinadas aos profissionais do espaço de cowork.

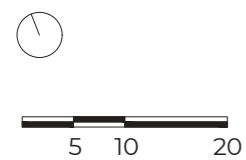
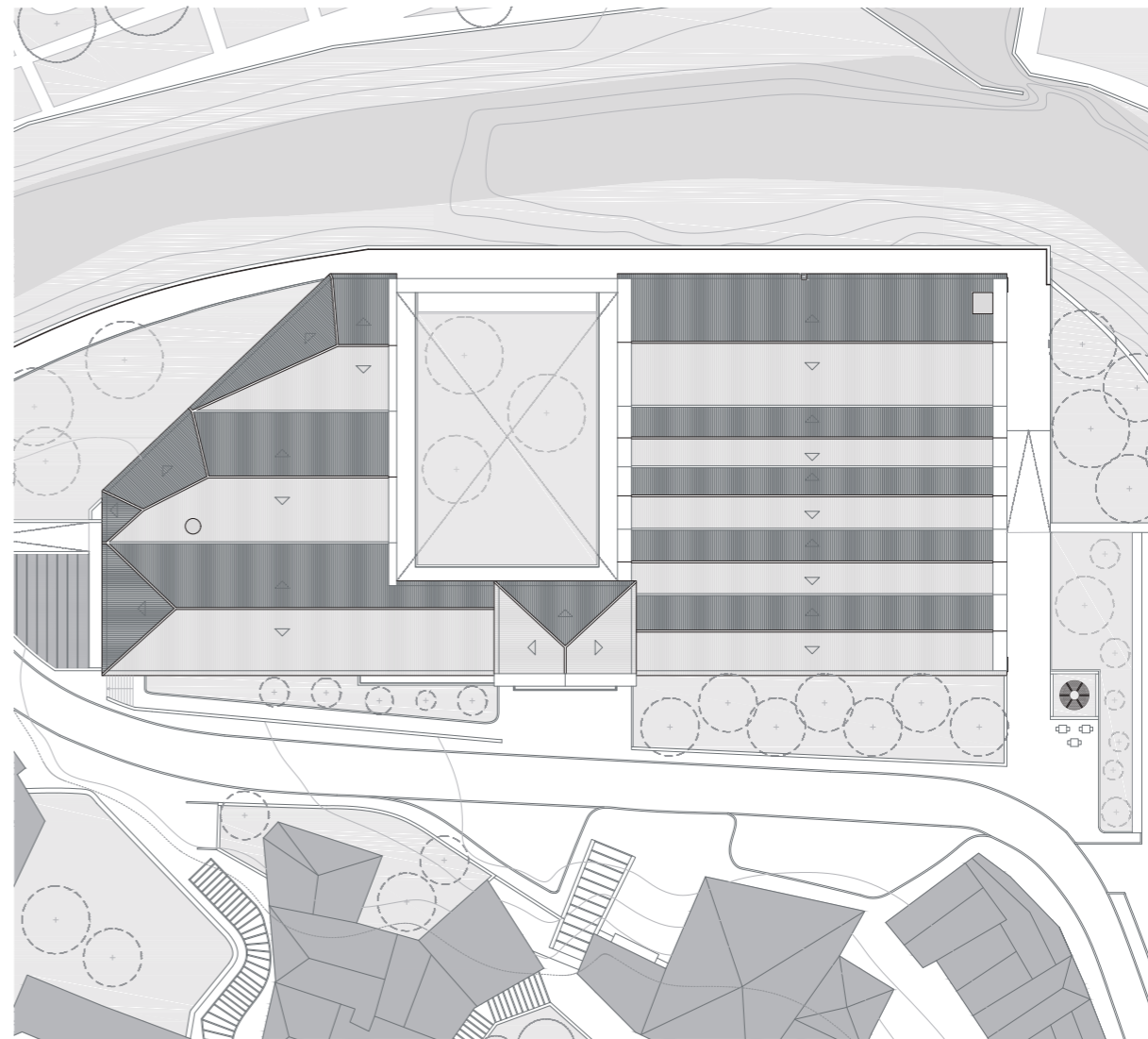
PÁTIO 520m² ■
SALAS DE REUNIÃO 140m² ■
CIRCULAÇÃO VERTICAL 10m² ■

305

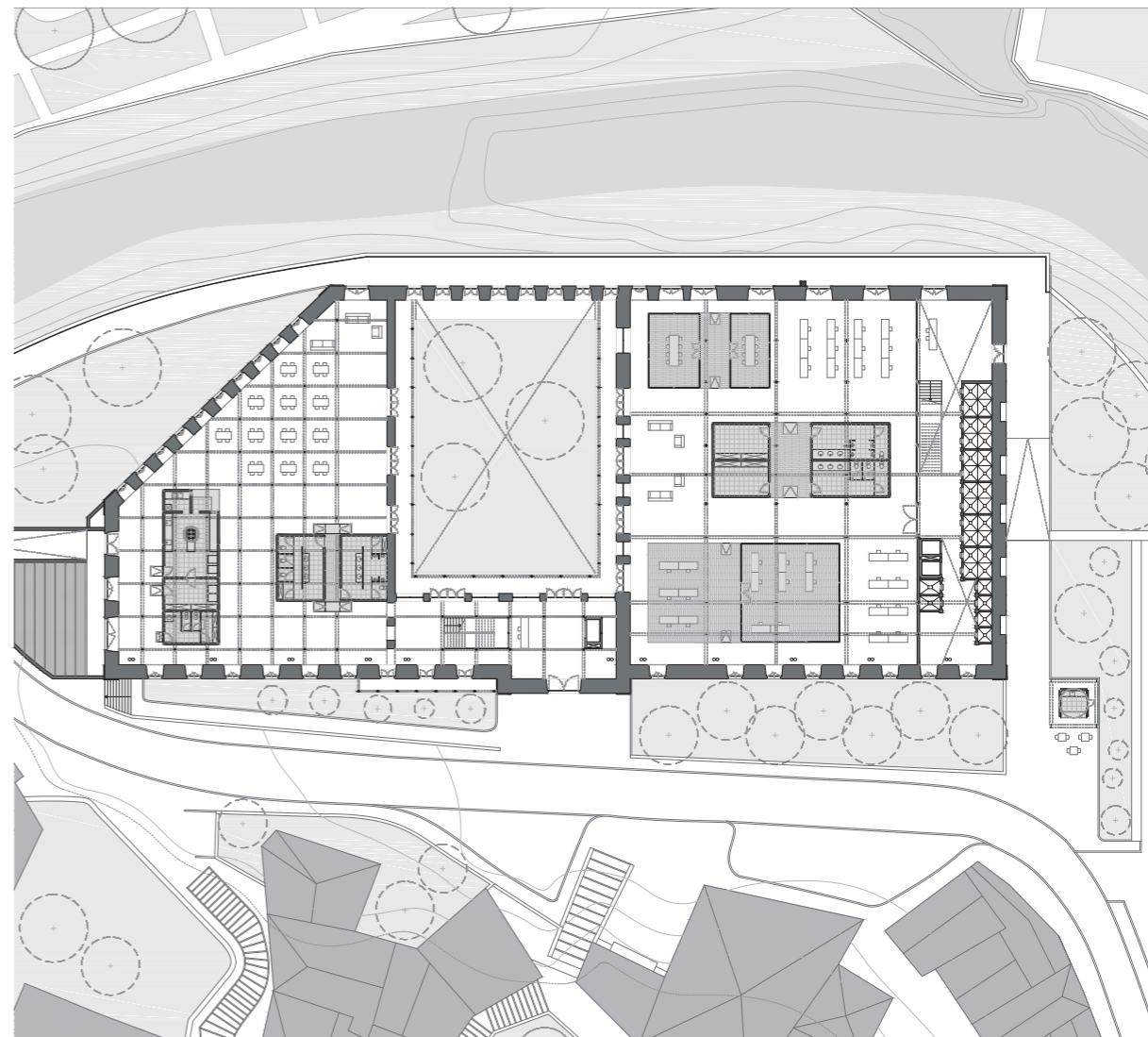
PLANTA
IMPLANTAÇÃO



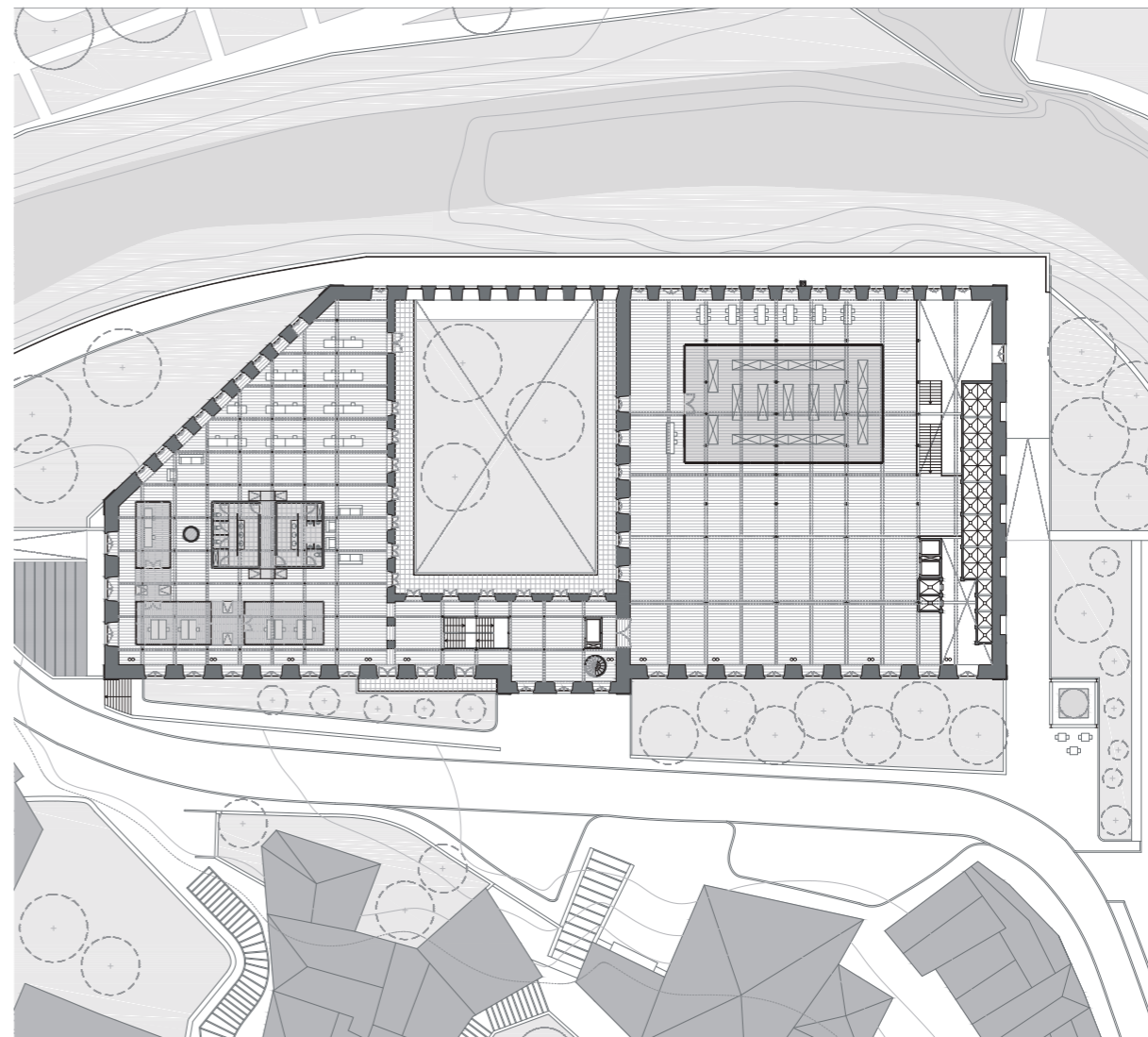
PLANTA
COBERTURA



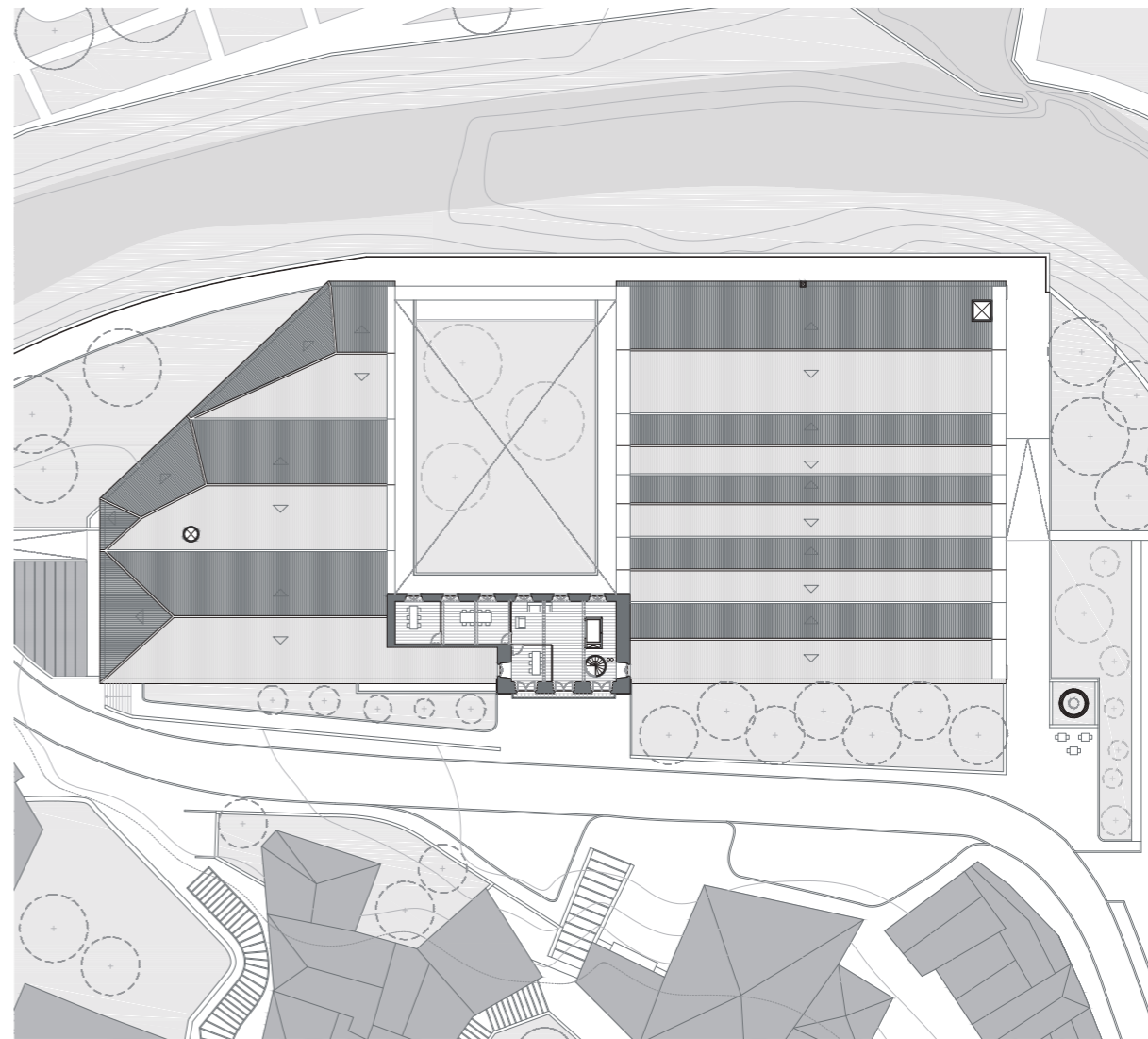
PLANTA
PISO 0



PLANTA
PISO 1

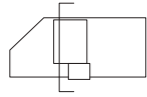


PLANTA
PISO 2

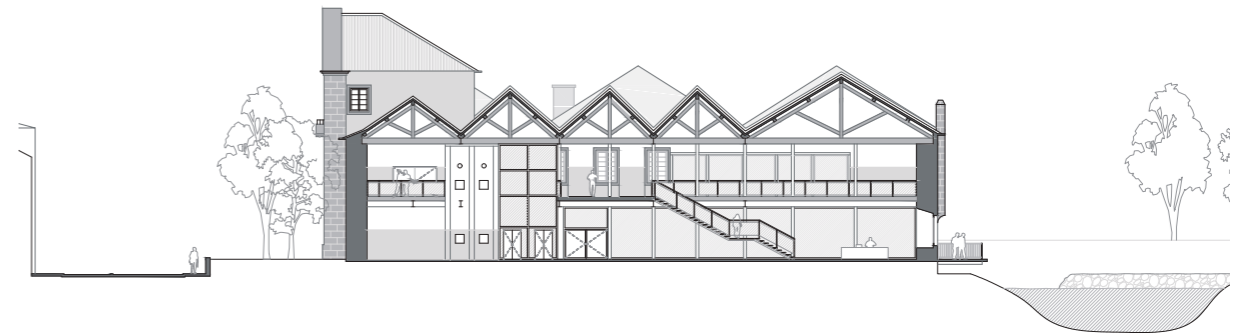
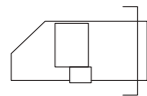


CORTES

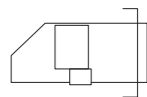
CORTE TRANSVERSAL AA'



CORTE TRANSVERSAL BB'



CORTES
CORTE LONGITUDINAL CC'

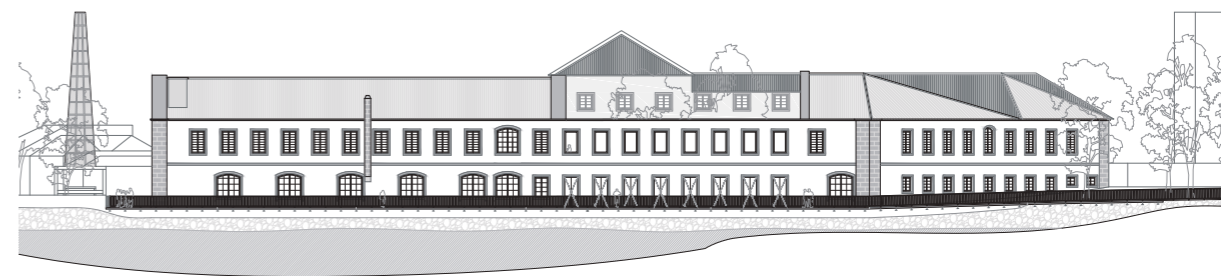


ALÇADOS
ALÇADO SUL

ALÇADO NORTE



320



321

ALÇADOS
ALÇADO OESTE

ALÇADO ESTE



CORTE CONSTRUTIVO
CORTE TRANSVERSAL DD'

