

A TECNOLOGIA SOCIAL NA REQUALIFICAÇÃO URBANA – MÉTODOS PARTICIPATIVOS NO CASO DA PRAÇA ANGLO DA UFPEL

MAÍLA MACHADO DINIZ¹; KAYNÃ FARIA ECHEVENGUÁ²; MATHEUS BARBOSA³; GUILHERME ZITZKE⁴; NIRCE SAFFER MEDVEDOVSKI⁵

¹Universidade Federal de Pelotas – maylah_diniz@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas - kayna.echevenga@wufpel.edu.br

³Universidade Federal do Rio Grande do Sul – matheusbarbosa.engenharia@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – guilherme.zitzke0@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – nirce.sul@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este estudo de cunho qualitativo, na linha de pesquisa “Cidade e Sociedade”, trata-se de um recorte da dissertação de mestrado intitulada “O projeto de extensão como ponto chave para a interação entre Universidade e comunidade no compartilhamento espacial – Da memória, ao pertencimento, caso da Praça Anglo UFPel”, que tem por objetivo principal identificar o potencial de espaços compartilhados pela comunidade universitária e comunidades do seu entorno por meio de propostas de atividades de extensão. Este recorte do estudo em questão, refere-se ao processo metodológico da pesquisa, e de como se estruturaram as etapas da pesquisa-ação que funciona como uma investigação social, sendo planejada e conduzida em colaboração com uma ação específica para resolver um problema coletivo. Nesse tipo de pesquisa, os pesquisadores trabalham de forma cooperativa e participativa com os membros representativos da comunidade que está sendo investigada (THIOLLENT, 1985:14).

Baseado na ação de extensão denominada “Desenvolvimento de métodos participativos para requalificação urbana”, pertencente ao projeto integrado “Aprendendo com o Usuário - III edição”, este trabalho tem por objetivo apresentar a possibilidade de utilizar as novas tecnologias da inteligência artificial gerativa para processos participativos de melhorias urbanas. Pressupõem-se que se possa melhor compreender a relação entre os sujeitos e o lugar, para trabalhar na criação de espaços compartilhados entre ambas comunidades, de forma significativa e unificada em prol de espaços de uso comum qualificados.

Esta investigação pretende explorar técnicas de inteligência artificial (IA) gerativa para otimizar um método participativo de projeto de qualificação urbana, o qual exigia um esforço de representação de ideias derivadas de um DRUP (Diagnóstico Rápido Urbano Participativo). O método se constitui pela construção de um jogo, físico e digital, de manipulação de imagens de um lugar construído com seus potenciais usuários. Aplica-se ao projeto de uma Praça, em local, hoje negligenciado, que tem em seu entorno um complexo edificado, remanescente da história do antigo frigorífico Anglo de Pelotas, que após um período de abandono, passou a sediar uma universidade pública (UFPel). Localiza-se num bairro originário de moradias dos operários do frigorífico que edificaram suas residências em áreas alagadiças na borda de um canal, aterrando o banhado original configurando situações de vulnerabilidade social. Através da ferramenta DRUP (Diagnóstico Rápido Urbano Participativo) pôde-se chegar a um levantamento de dados que subsidia o projeto da futura praça. Nesse processo, o principal resultado foi a ativação da memória afetiva da comunidade externa ao campus, elencando atividades que foram eliminadas com a inserção da universidade. Partindo dos

dados coletados, a nova etapa se utiliza de jogos para a criação de outras paisagens urbanas, possibilitando a síntese da idealização do que a comunidade anseia para o local estudado.

2. METODOLOGIA

A pesquisa baseia-se em tecnologias sociais a partir de métodos participativos e teve uma estruturação evolutiva para captação das informações. Primeiramente, utilizou-se do Diagnóstico Rápido Urbano Participativo (DRUP) com as seguintes etapas:

1. Definição da área de abrangência com base no terreno; 2. Divisão das regiões contempladas; 3. Estabelecimento do número de entrevistas para cada sub-região; 4. Desenvolvimento do questionário DRUP; 5. Convocação e treinamento dos aplicadores; 6. Aplicação das entrevistas DRUP; 7. Análise dos dados coletados. Foram aplicados questionários semiestruturados nas regiões do entorno do Campus Anglo da UFPel. Sendo elas: Porto, Ocupação Marinha, Loteamento PAC Anglo, Balsa, Ambrósio Perret e os condomínios de unidades habitacionais verticalizadas Moradas do Porto e Simon Bolívar (Figura 1)

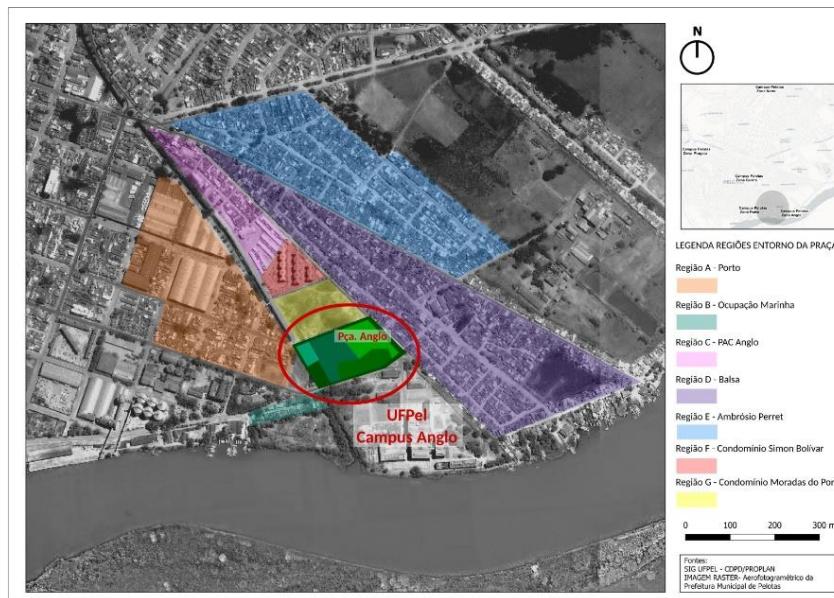


Figura1: Mapa das regiões de aplicação do DRUP. **Fonte:** Daniela Vieira, 2023.

Neste momento abrangeu-se 5% da população de cada área contemplada pela pesquisa obtendo-se uma amostra representativa de cada região.

Em um Segundo momento, após análise dos dados coletados pela aplicação dos questionários, foram realizadas mais 07 entrevistas, uma em cada sub-região, onde foram devolvidos à comunidade os seus respectivos resultados das suas áreas e também de um modo geral panorâmico e abrangente de todas as regiões. Esta etapa foi separada em três momentos de conversa sobre o passado, presente e futuro, onde foram debatidas as seguintes questões:

O passado:

- Quais são as suas memórias referentes à área em questão?
- Quais são suas memórias do bairro?

O presente: Sobre Legibilidade, utilizou-se os conceitos de Lynch (2011):

- Caminhos: Quais são os principais percursos dentro do bairro?
- Limites: Em que ponto determina-se o inicio e o fim do bairro?

- Bairros: Quais os possíveis usuários deste local?
- Pontos Nodais: Quais são os pontos de encontro nos bairros?
- Marcos: Quais são os pontos de referência no bairro?

O futuro:

- Como idealizam a nova praça?
- Como visualizam este espaço e o que esperam dele?

Por fim desta etapa, apresentamos os resultados das nuvens de palavras-chave citadas pelos próprios moradores, referindo-se aos aspectos positivos e negativos de cada região, sendo que 100% dos entrevistados concordaram com os resultados.

Após esta segunda etapa de entrevistas, partiu-se para a experiência com o uso da IA (Inteligência Artificial), que diferente das etapas anteriores que nos possibilitaram identificar aspectos importantes sobre cada área estudada, essa nos possibilitará trabalhar dentro desse terreno ocioso de forma lúdica e criativa para a visualização e montagem de cenários possíveis que contemple as atividades e equipamentos desejados pela população.

Neste terceiro momento da pesquisa será utilizado o MOTIV-AÇÃO, que é uma ferramenta de metodologia participativa que possibilita que estes atores (população residente), sejam mais que receptores dentro dos processos de planejamento de paisagens urbanas de suas cidades. Ele convida o cidadão a se debruçar sobre uma “cena”; uma imagem que pode pertencer à sua vizinhança ou mesmo a um ponto de referência da cidade como um todo. O usuário é encarregado da tarefa de pensar como gostaria que aquela paisagem em questão fosse transformada para resultar numa melhora considerável nesta cena; batizada de “imagem de futuro”, que deve ser executada conforme interpretação do usuário. Este, também é munido de imagens de mobiliários urbanos, vegetação, de pedestres e ambulantes, para que ele os coloque dentro da cena. O MOTIV-AÇÃO é uma ferramenta polivalente e transdisciplinar porque possibilita, além do processo já descrito, uma dinâmica inerente à ferramenta que é o treino das noções de perspectiva do usuário através da inserção de figuras e o ajuste destas à paisagem de fundo. A ferramenta pode funcionar, também, como bloco auxiliar a outras ferramentas participativas de levantamento como questionários e formulários, que podem usar de seus resultados como alternativa lúdica de coleta de ideias e opiniões. Esta etapa da pesquisa encontra-se em andamento, em fase de teste para ajustes dos possíveis cenários referentes ao terreno, a serem aplicados em um estudo piloto na comunidade.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta aplicação e análise desta metodologia pode contribuir na operacionalização e eficácia de processos participativos, sendo um “facilitador “de projetos de extensão universitários. O método utilizado em específico, possibilitou a coleta e formulação de dados de maneira mais rápida e ágil, contribuindo para a validação e otimização do projeto em questão.

Segundo os resultados esperados, a praça poderá reviver o sentimento de pertencimento que a comunidade nutre pelo local, por meio da reativação do uso desse espaço, aliado ao significado histórico que a edificação do Antigo Frigorífico representa na construção da identidade do bairro, transformando um vazio urbano em um local de permanência e interação social, e resolvendo o grande problema citado pela população que é a falta segurança no seu entorno

Foram conduzidos 125 questionários, correspondendo a aproximadamente 5% dos domicílios de cada área analisada. Os entrevistados, em sua maioria, possuem mais de 30 anos de residência no bairro e muitos se lembram do uso anterior do terreno. Foi estipulada uma lista de atividades que a comunidade propôs para a praça, assim como a disposição das mesmas no terreno, também foram criadas nuvens de palavras afirmando os pontos positivos e negativos referentes à uma análise geral das áreas (Figura 2).



Pontos positivos do bairro

Pontos negativos do bairro

Figura 2: Pontos positivos e negativos do bairro

A categorização e análise aprofundada por sub-regiões oferecem informações valiosas para compreender as necessidades particulares de cada área estudada, facilitando a elaboração de propostas específicas para atender às demandas identificadas.

4. CONCLUSÕES

Com base nos resultados obtidos até o momento, pode-se observar que a comunidade tem grande vínculo afetivo pelo lugar, e deseja que o mesmo possa oferecer benefícios à população por meio de sua requalificação. Pode-se constatar a importância da implementação de métodos participativos de pesquisa nos processos de requalificação urbana, e como isso de fato pode resgatar a memória afetiva das pessoas sob um determinado cenário para a construção de novas possibilidades. Os questionários e entrevistas auxiliam no levantamento de dados importantes para o entendimento das necessidades da comunidade, mas a inteligência artificial generativa poderá proporcionar um sentimento de pertencimento e autonomia ao possibilitar uma experiência visual de uma “proposta de futuro”, e na sua utilidade social. Em uma próxima etapa, será desenvolvido o estudo piloto a partir da ferramenta MOTIV-AÇÃO com os moradores das áreas selecionadas do entorno do terreno, efetuando uma avaliação de seu processo e efetividade.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MEDVEDOVSKI, N.S. DRUP: Um Relato sobre a Ferramenta como Instrumento para Processos Participativos em Habitação de Interesse Social – Uma Ação Extensionista. **Revista Expressa Extensão**, Pelotas, v.20, n.2, p. 99-116, 2015.

LYNCH, K. **A imagem da cidade**. 3^a. ed. São Paulo/SP: WMF Martins Fontes, 2011.

THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo. Ed. Cortez, 1985.