

## **PROJETANDO PRODUTOS PARA ESPAÇOS PÚBLICOS: O CASO DOS QUIOSQUES DO ALTO DA SÉ**

Marília Matoso de Albuquerque ([mamatoso@gmail.com](mailto:mamatoso@gmail.com)) – Uninassau

Ticiano Arraes de Sá ([ticianoarraes@gmail.com](mailto:ticianoarraes@gmail.com)) – Uninassau

### **Resumo**

*Este trabalho tem como objetivo expor o processo de desenvolvimento do projeto dos quiosques das tapioqueiras e artesãos do Alto da Sé no sítio histórico de Olinda-PE relacionando as etapas projetuais com os percalços encontrados em desenvolver um projeto para espaço público com diversas vertentes diferentes e complexas. O artigo procura mostrar a conexão entre design e cultura em se tratando de projetos desenvolvidos dentro de órgãos públicos e como o Brasil ainda não inclui a gestão do design na elaboração desses projetos que demandam um imenso conhecimento na questão da diversidade cultural para melhorar os espaços das cidades.*

**Palavras-chave:** design e cultura, equipamentos urbanos, produtos para espaços públicos

**Área:** Gestão de Desenvolvimento de Produto

## 1. APRESENTAÇÃO

Este artigo tem o objetivo de apresentar o processo de trabalho para execução do projeto dos novos Quiosques das Tapioqueiras e Artesãos do Alto da Sé, região situada no Sítio Histórico da cidade de Olinda no período de junho de 2010 a dezembro de 2011 para a Secretaria de Patrimônio e Cultura da Prefeitura de Olinda. O programa solicitado pela prefeitura consistia na execução de 32 quiosques de venda de tapioca e 37 quiosques de venda de artesanato, visto que os ambulantes existentes ocupavam o espaço urbano com barracas precárias, sem localização definida e sem regulamentação da Prefeitura.

A região do Alto da Sé é bastante visitada por turistas do mundo todo pelo seu significado histórico. Durante a invasão holandesa, serviu como refúgio calvinista e a igreja da Sé, que foi incendiada nessa época, foi reconstruída na Restauração Pernambucana em 1669 em estilo gótico passando posteriormente por diversas reformas que a tornaria uma das igrejas mais famosas de Pernambuco. Em 1676, a Sé foi elevada à categoria de Catedral, já que Olinda, neste período, passava de vila para cidade (OLINDA, 2012). A venda de artesanato e tapioca nessa região é famosa há mais de 20 anos e é de extremo valor turístico para a cidade, tanto que em 2006, o Conselho de Preservação do Sítio Histórico de Olinda e a UNESCO concederam à tapioca o título de Patrimônio Imaterial e Cultural da Cidade, mesmo ano em que Olinda recebeu o título de 1ª Capital Brasileira da Cultura.

Figuras 1 e 2– Largo da Sé no Sítio Histórico de Olinda



Fonte: Foto do autor (2010)

## 1. INTRODUÇÃO

Projetar equipamentos para espaços urbanos é atividade de extrema delicadeza, visto que todo o tempo deve-se pensar tanto no usuário que fará uso direto do equipamento (no caso dos quiosques, as tapioqueiras e os artesãos) como do usuário que fará uso indireto (consumidores dos produtos vendidos nos quiosques). O equipamento deve ser funcional para quem o utiliza como ferramenta de trabalho como deve ser esteticamente interessante a ponto de atrair pessoas. No caso do projeto aqui exposto ainda existe o fato de se estar projetando para um sítio histórico rodeado de igrejas seculares e casario tombado que merece respeito e cuidado na qualidade da intervenção.

No campo do *design*, a interação entre design e cultura é essencial para que os objetos produzidos estejam em sintonia com as necessidades das pessoas que os utilizarão. Desta forma, tecnologia, *design* e cultura se entrecruzam na prática e na realidade social e não se pode deixar de considerá-los fenômenos independentes que estão imbricados desde o início de sua existência. Entende-se que o *designer* é co-responsável pelas relações que se estabelecem entre os artefatos e as pessoas, bem como suas implicações na sociedade (PAPANEK, 1996).

Segundo ONO (2006), os objetos e as sociedades moldam-se e influenciam-se em uma relação dinâmica no processo de construção material e simbólica do mundo e considerando-se que o *designer* necessita demonstrar a sua atitude criativa na complexa teia de funções e significados, na qual as percepções, ações e relações se entrelaçam, buscando a adequação dos artefatos às necessidades e anseios das pessoas e a melhoria da qualidade de vida da sociedade.

Considerando-se que o *design* influencia a construção de valores, as práticas e os hábitos das pessoas por meio dos artefatos, entende-se que o projetista é responsável pela qualidade dos artefatos que são criados e engendrados na sociedade e em se tratando de uma diversidade cultural tão rica quanto é o projeto aqui exposto, essa construção de valores é ainda mais complexa. No processo metodológico de um projeto público esses valores são ainda mais complexos, já que no trabalho com órgãos municipais, a vagariedade da máquina pública na tomada de decisões e na preocupação com o orçamento emperra várias importantes vertentes no processo de criação até o de finalização.

O processo de trabalho para chegar a projeto final foi dividido em 12 etapas:

- Levantamento da Situação Atual
- Levantamento e Análise de Similares
- Pesquisa de Materiais
- Geração de Alternativas/Seleção de Alternativas
- Layout do Espaço Público
- Reunião com usuários
- Execução do *mockup*
- Correções
- Projeto Executivo e Detalhamento
- Contratar Empresa/Orçamentos Finais\*
- Produção em Série\*

\*Não executados

## 2. SITUAÇÃO ATUAL

Quanto à situação específica das tapioqueiras, vale ressaltar os seguintes aspectos: Vendem espetinho, acarajé, tapioca, refrigerante t e cerveja e usam 2 a 3 fogareiros para assar os alimentos e três potes de plástico de tamanho médio para armazenagem de alimentos. Utilizam um isopor 90x75cm para armazenar bebidas e levam e trazem os isopores e os potes todos os dias. Trabalham em pé e permanecem sentadas enquanto não trabalham. Os principais problemas encontrados nas barracas existentes foram:

- Barracas apoiadas em paralelepípedos.
- Lonas rasgadas e fora do lugar.
- Placas de diferentes tamanhos.
- Cadeiras de plástico ocupando o espaço de caminhada
- Fogareiros de metal enferrujados.
- Isopores guardados fora da barraca.
- Gambiarras de iluminação.
- Falta de lixeiras.

Figuras 3 e 4 – Situação Atual



Fonte: Foto do autor (2010)

Nas figuras 3 e 4 se vê barracas depredadas e enferrujadas, sem padronização de tamanhos e com várias adaptações para conter problemas como chuva e manutenção irregular. Quanto aos artesãos, a maioria trabalha com a venda de artesanato de casca de cajá, bijuterias, rendas, talha de madeira, bonecos de barro e pinturas. As maiores peças chegam a ter 1,5m de largura, mas grande parte dos produtos são bastantes pequenos e muitos artesãos levam de volta para casa suas peças.

Pouco se encontrou na pesquisa executada de modelos similares, visto que o *briefing* encomendado é bem específico para um projeto de sítio histórico e que fosse permanente no espaço. Todos os modelos similares encontrados eram desmontáveis e não permaneciam no espaço.

### 3. MODELOS INICIAIS

Os primeiros modelos procuravam atender às necessidades encontradas no diagnóstico e também com base no depoimento do dia-a-dia de trabalho dos usuários colhidos em visitas ao Alto da Sé. Estes modelos primeiramente foram pensados para serem executados em estrutura de aço galvanizado com compensado naval, madeira resistente aos efeitos da água. Para a coberta, foram previsto ombrelones de lona.



## 4.1 Artesanato

Figuras 5 e 6 – Simulação Artesanato



Fonte: Imagem do autor (2010)

No módulo do artesanato, previu-se um quiosque que pudesse ser fechado durante a noite e aberto durante o dia. Para justificar seu fechamento, um jardineira é prevista em cima do modelo. Foram propostos diferentes tipos de aberturas, desde portas que viravam pranchas até prateleiras corrediças. Em todos os modelos foi previsto espaço interno para que se pudessem armazenar alguns produtos. O modelo com pranchas embutidas apoiadas com mão francesa foi o escolhido.

Figura 7 – Simulação da Distribuição no espaço urbano - Artesãos



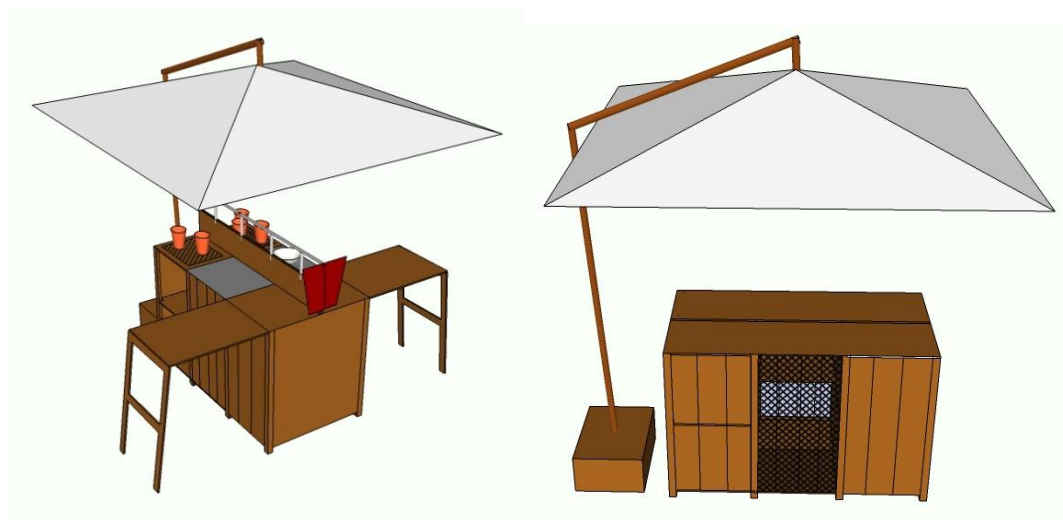
Fonte: Imagem do autor (2010)

Na distribuição no espaço urbano decidiu-se colocar os modelos encaixados nas quinas das jardineiras, facilitando o acesso dos pedestres e aproveitando que eram espaços ociosos e não utilizados no projeto urbano.

#### 4.2 Tapiocas

No módulo das tapiocas foi previsto um quiosque que pudesse ser compartilhado com duas tapioqueiras para economia do equipamento no espaço público. O módulo também poderia se fechar para a guarda de materiais assim como no artesanato e a coberta seria de ombrelone de lona. O material previsto inicialmente seria compensado naval com estrutura de aço galvanizado. O fogareiro seria um modelo criado para ser encaixado na peça em aço galvanizado e continuaria fazendo uso do carvão, visto que não foi autorizado o uso de energia elétrica ou gás de cozinhas no projeto.

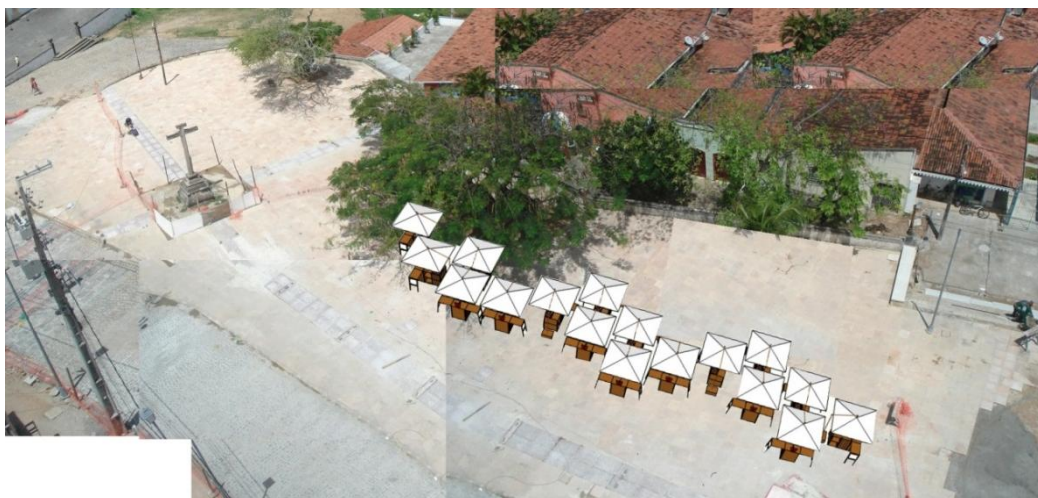
Figuras 8 e 9 – Simulação Tapiocas



Fonte: Imagem do autor (2010)

A execução dos modelos em dupla facilitou a modulação na praça da igreja e aproveitou o acesso dos turistas da praça dos artesãos à praça da Igreja, espaço maior e com menos vegetação que facilita a visibilidade das tapioqueiras.

Figura 10 – Simulação da distribuição no espaço urbano - Tapioqueiras



Fonte: Imagem do autor (2010)

#### 4. CORREÇÃO E FINALIZAÇÃO DOS MODELOS

Houveram duas reuniões com os usuários para apresentação dos modelos que foram bem recebidos. Após a reuniões, partiu-se para a fase de detalhamento e adaptação dos modelos segundo as necessidades coletadas na reunião com autorização da prefeitura. Durante 30 dias, o processo de execução e adaptação do protótipo foi acompanhado e as falhas corrigidas.

Figura 11 - Fase 1: Primeiro *mockup*



Fonte: Foto do autor (2010)

O primeiro *mockup* foi executado com pinus e não compensado naval por conta do peso. Nesse modelo houveram várias modificações do modelo 3D inicial como o compartimento do isopor que virou uma grade gaveta para facilitar o acesso final já constituindo o “L”, diferente do 3D onde a parte em “L” ficaria embutida.



Figura 12 - Fase2: Segundo *mockup*



Fonte: Foto do autor (2010)

O segundo *mockup* foi executado em assoalho de jatobá, decisão que ficou evidente para melhor amarrar na estrutura de aço galvanizado e com mais economia de material por causa do assoalho que já vem cortado e alinhado, nesse modelo também se optou por encaixar o ombrelone interno ao produto o que distribuiria melhor a cobertura na dimensão da planta baixa. A grelha foi confeccionada em uma caixa de aço galvanizado e encaixado dentro de uma das aberturas no tampo com abas protetoras e um bocal mais alto para que fagulhas de carvão não tocassem a madeira, o modelo foi testado por uma tapioqueira escolhida pela equipe e não apresentou falhas, tanto no cozimento da tapioca quanto no acendimento do carvão.

Como não foi possível aterrar os fios para iluminação dos quiosques, optou-se pelas luminárias LEDs DOT-it da marca Osram (duas por tapioqueiras , quatro para cada módulo). Funcionam com pilhas AAA, são à prova d'água e possuem as seguintes opções de instalação: suporte adesivo, imã, anel ou velcro. Assim, podem ser facilmente utilizadas em qualquer lugar, especialmente onde não há energia elétrica ou onde passar fios de rede elétrica é complicado.

Figura 13 – Luminária Do-it Osram



Fonte: [www.osram.com](http://www.osram.com)

O *mockup* dos artesãos não chegou a ser desenvolvido, pois ele seria uma estrutura do modelo da tapioca em menor escala, podendo então com o *mockup* da tapioca resolver a execução e detalhamento do modelo dos artesãos. Após a fase dos *mockups*, foram desenhados os detalhes técnicos com medidas, especificações e quantitativos de materiais para cada modelo, cujas decisões finais foram acordadas com os técnicos da Secretaria de Patrimônio da Prefeitura de Olinda, responsáveis pela gestão do projeto no final do ano de 2011. Infelizmente o projeto ainda não foi executado por conta da eleição e transição de prefeituras ocorrida no ano de 2012.

## 5. CONCLUSÃO

Projetar qualquer produto requer extrema sensibilidade do designer ao saber que vai impactar de maneira bastante significativa na vida do usuário. Projetar produtos para espaço públicos e uso coletivo requer ainda mais cuidado ao tratar de questões que vão além do simples dimensionamento e funcionamento do produto: Paisagem urbana, conflitos climáticos, manutenção, depredação, entre outros.

O projeto realizado para as tapioqueiras e artesãos do Alto da Sé foi de extrema importância para se perceber como no Brasil ainda não damos a devida importância aos equipamentos urbanos, em se tratando de projetar pensando em diversas vertentes expostas nesse artigo e incluindo a gestão do design na elaboração e manutenção dos projetos. Pouco podemos

encontrar nas cidades brasileiras de equipamentos (quiosques, bancos, luminárias , brinquedos) projetados com o cuidado acima exposto, muitas vezes sendo simplesmente comprados prontos e locados no espaço sem um pensamento previamente estudado do comportamento urbano e cultural do local.

Salienta-se a importância do entendimento das funções dos objetos que permeiam a existência dos indivíduos nas sociedades, para uma melhor compreensão sobre o papel do *designer* no desenvolvimento de artefatos, diante da questão da diversidade cultural. Espera-se, assim, que com a divulgação e expansão de projetos como esse, os órgãos públicos possam despertar para a importância do design dentro da elaboração e gestão de projetos públicos para as cidades.

## REFERÊNCIAS

CANCLINI, Nestor. **Consumidores e Cidadãos: Conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1999.

\_\_\_\_\_. **Cultura Híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Editora da USP, 2008, 4ª edição (1ª edição: 1989).

GUIA TURÍSTICO DE OLINDA. Disponível em: <http://www.olinda.pe.gov.br/guia-turistico/igrejas>. Acesso em maio de 2013.

ONO, Maristela. **Design e Cultura: Sintonia Essencial**. Curitiba: Edição da autora, 2006.

OSRAM LEDS. Disponível em: OSRAM. Disponível em: [http://www.osram.com/osram\\_com/](http://www.osram.com/osram_com/). Acesso em abril de 2011.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world: Human Ecology and Social Change**. United Kingdom: Thames&Hudson, 1996, 2ª edição. (1ª edição: 1985)