



**parque da
imaginação**
um experimento de urbanismo
com participação cibernética

Igor Santos



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS DE LARANJEIRAS
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO

Igor da Silva Santos

**Parque da Imaginação: um experimento de urbanismo com participação
cibernética**

LARANJEIRAS

2021

Igor da Silva Santos

**Parque da Imaginação: um experimento de urbanismo com participação
cibernética**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado na Universidade Federal de
Sergipe como requisito básico para a
conclusão do Curso de Arquitetura e
Urbanismo.

Orientadora: Prof. Dr. Ana Maria De Souza
Martins Farias

LARANJEIRAS

2021

IGOR DA SILVA SANTOS

PARQUE DA IMAGINAÇÃO: UM EXPERIMENTO DE URBANISMO COM PARTICIPAÇÃO CIBERNÉTICA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Universidade Federal de Sergipe como requisito básico para a conclusão do Curso de Arquitetura e Urbanismo.

Orientadora: Prof. Dr. Ana Maria De Souza Martins Farias

Aprovado em 29 de julho de 2021.

BANCA EXAMINADORA:

PROF. DR. ANA MARIA DE SOUZA MARTINS FARIAS
PROFESSORA ORIENTADORA

PROF. DR. FERNANDO ANTÔNIO SANTOS DE SOUZA
AVALIADOR INTERNO

MA. LYGIA NUNES CARVALHO
AVALIADOR EXTERNO – ARQUITETA E URBANISTA

RESUMO

Este trabalho busca conceber novos olhares para o planejamento urbano participativo através da cibernética, impulsionada pelas tecnologias digitais de informação e comunicação, e entendida como potencial para experimentar novas práticas. A partir disso, o experimento cibernético chamado “Parque da Imaginação” foi elaborado, e tem como objeto de estudo e análise a participação cibernética pela alusão a um parque urbano na área do aeroclube de Sergipe, inserido em local que carece de espaços de lazer e convívio social na zona norte de Aracaju. Além disso, a gleba passa por uma disputa territorial entre dois atores, onde o Estado tomou a iniciativa de mercantilização da terra que beneficia a especulação imobiliária e não privilegia a vida coletiva. Assim, a pesquisa possui como objetivo elaborar o experimento participativo em rede cibernética, analisa como procede a participação em meios virtuais e discute como é imaginado e percebido um parque urbano na zona norte de Aracaju. O trabalho é desenvolvido com estudos teóricos sobre participação e cibernética no planejamento Urbano, e o experimento é desenvolvido como um ciclo metodológico da pesquisa-ação em redes digitais de informação e comunicação. Como resultado, é analisado a potencialidade participativa na esfera virtual, a capacidade de imaginação da população sobre o futuro do aeroclube, e de como devem ser seguidos novos ciclos de pesquisa-ação em rede cibernética.

Palavras-chave: participação, cibernética, experimento, aeroclube, Aracaju

ABSTRACT

This work seeks to conceive new perspectives for participatory Urban Planning through Cybernetics, driven by digital information and communication technologies, and understood as a potential to experiment with new practices. The cybernetic experiment called 'Parque da Imaginação' was developed, which has as its object of study and analysis the cybernetic participation through the allusion to an Urban Park in the aeroclube area of Sergipe, located in a place that lacks leisure and social spaces in the North Zone of Aracaju. In addition, the land is undergoing a territorial dispute between two actors, where the State took the initiative to commodify the land that benefits real estate speculation and does not privilege collective life. Thus, the research aims to elaborate the participatory experiment in the cybernetic network, analyze how participation in virtual media proceeds and discusses how an urban park in the north zone of Aracaju is imagined and perceived. The work is developed with theoretical studies on participation and cybernetics in Urban Planning, and the experiment is developed as a methodological cycle of action research in digital information and communication networks. As a result, the potential for participation in the virtual sphere, the population's capacity for imagination about the future of the aeroclube, and how new cycles of research-action in cybernetic networks should be conducted.

Keywords: participation, cybernetics, experiment, air club, Aracaju

LISTA DE FIGURAS

- Figura 01:** O aeroclube em seu entorno imediato.
- Figura 02:** Demarcação geográfica do Brasil, Sergipe e Aracaju.
- Figura 03:** Diagrama de comunicação nas Bolhas Sociais
- Figura 04:** vista aérea do Cais José Estelita
- Figura 05:** Intervenção de Agitação e Propaganda do Movimento Ocupe Estelita
- Figura 06:** Manifestação do Movimento Ocupe Estelita
- Figura 07:** Interface de apresentação do site 'Do you speak human?'
- Figura 08:** Resultados da pesquisa 'Do you speak human?' apresentados no site
- Figura 09:** Interface de apresentação gráfica do One Shared House
- Figura 10:** Apresentação gráfica em dispositivos digitais
- Figura 11:** Apresentação gráfica do 'ConectaLAB' em dispositivos digitais
- Figura 12:** Apresentação gráfica do 'ConectaLAB' em dispositivos digitais
- Figura 13:** Apresentação gráfica de cartilhas em dispositivos digitais do TransLabUrb
- Figura 14:** Print do site de apresentação do parque da cidade
- Figura 15:** Print do site de apresentação do parque da cidade
- Figura 16:** Notícia sobre o fechamento e leilão do aeroclube de Sergipe em 2015.
- Figura 17:** Notícia sobre lançamento edital para venda de área do aeroclube em 2019
- Figura 18:** Notícia sobre suspensão de leilão do aeroclube de Sergipe.
- Figura 19:** Delimitação poligonal da gleba que o aeroclube.
- Figura 20:** Apropriação do canteiro central da Av. São Paulo pelos moradores, localizado em frente ao aeroclube.
- Figura 21:** Avenida Aryton Senna, no bairro Santos Dumont, com muro do aeroclube a direita.
- Figura 22:** Avenida São Paulo, no bairro Santos Dumont, com apropriação do seu canteiro central pelos moradores e muro do aeroclube no fundo.
- Figura 23:** Perímetro dos bairros no entorno imediato do aeroclube, com raio de 1km.
- Figura 24:** Principais vias no entorno imediato do aeroclube, com raio de 1km.
- Figura 25:** Mapa de Uso e Ocupação do Solo do Bairro Santos Dumont em 2016.
- Figura 26:** Zonas urbanas e bairros de Aracaju.
- Figura 27:** Evolução Urbana de Aracaju, de 1855 a 2013.
- Figura 28:** Renda Média Familiar de Aracaju em 2010.
-

- Figura 29:** Diagrama de concepção do experimento cibernético “Parque da Imaginação”
- Figura 30:** ciclo básico da investigação-ação elaborado por TRIPP, D. (2005)
- Figura 31:** Diagrama de abrangência do experimento cibernético “Parque da Imaginação”
- Figura 32:** Logomarca desenvolvida para o “Parque da Imaginação”, com estudo de cor principal, cor negativa e fundo colorido.
- Figura 33:** Paleta de cores, com as cores principais na parte superior e as secundárias na parte inferior.
- Figura 34:** Estudo de ícones complementares a ideia central do parque da imaginação.
- Figura 35:** Estudo de cartaz para as redes sociais.
- Figura 36 :** Estudo de cartaz para as redes sociais.
- Figura 37:** Estudo de cartaz para as redes sociais.
- Figura 38:** Interface de apresentação do parque da Imaginação na plataforma Intagram..
- Figura 39:** Página Inicial do website parque da Imaginação.
- Figura 40:** Página de apresentação do website parque da Imaginação
- Figura 41:** Página do formulário do website parque da Imaginação.
- Figura 42:** Página do fórum virtual do website parque da Imaginação.
- Figura 43:** Abrangência global de acessos do website.
- Figura 44:** Gráfico geral de respostas ao questionamento “O que você acha que a área poderia se tornar, como um atrativo da cidade?”.
-

LISTA DE TABELAS

Tabela 01: *Representação do processo cíclico de pesquisa-ação elaborado por TRIPP (2005)*

Tabela 02: *Matriz de entrevista virtual.*

Tabela 03: *Dados gerais dos participantes.*

Tabela 04: *Resultado participantes da zona norte e oeste de Aracaju.*

Tabela 05: *Resultado participantes da zona sul, leste e Cidade metropolitana de Aracaju.*

Tabela 06: *Resultado participantes de outras cidades.*

Tabela 07: *Resultados do fórum virtual.*

SUMÁRIO



INTRODUÇÃO	2
-------------------------	----------

CAPÍTULO 1



REFERENCIAL TEÓRICO	8
----------------------------------	----------

1.1. PLANEJAMENTO URBANO E PARTICIPAÇÃO	9
1.2. BREVE TEORIA DA PARTICIPAÇÃO SOCIAL	12
1.3. CIBERNÉTICA NO PLANEJAMENTO URBANO	16
1.4. PARTICIPAÇÃO NA CIBERNÉTICA	19

CAPÍTULO 2



CASOS CORRELATOS	24
-------------------------------	-----------

2.1. A RESISTÊNCIA TERRITORIAL DO OCUPE ESTELITA	25
2.2. PRÁTICAS CIBERNÉTICAS	29
2.2.1. DO YOU SPEAK HUMAN	29
2.2.2. ONE SHARED HOUSE 2030	31
2.2.3. CONECTALAB	34
2.2.4. PARQUE DA CIDADE BELÉM-PA	36

CAPÍTULO 3 –



OBJETO DE ESTUDO	38
-------------------------------	-----------

3.1. CAMPO DO ANIPUM, O PRIMEIRO AEROPORTO DE SERGIPE.....	39
3.2. DE ANIPUM PARA SANTOS DUMONT	44
3.3. A ZONA NORTE PROLETÁRIA	48



CAPÍTULO 4 –

O EXPERIMENTO DO PARQUE DA IMAGINAÇÃO 55

4.1. A PESQUISA-AÇÃO NA CIBERNÉTICA	58
4.2. PLANEJAMENTO DE UMA MUDANÇA NA PRÁTICA	61
4.2.1. O DESIGN	63
4.2.2. CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA	66
4.2.3. FORMULÁRIO VIRTUAL	67
4.2.4. REDE SOCIAL INSTAGRAM	69
4.2.5. WEBSITE	70
4.3. IMPLEMENTAÇÃO DA MUDANÇA NA PRÁTICA	74
4.4. ANÁLISES	86



CAPÍTULO 5 –

CONSIDERAÇÕES FINAIS 90

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 94



introdução

O presente trabalho trata-se de um experimento cibernético chamado “Parque da Imaginação”, desenvolvido com participação social no planejamento urbano a partir das redes digitais, e tem como objeto de estudo e análise a alusão de um parque urbano na área do aeroclube de Aracaju. Com estudos sobre a participação cibernética no planejamento urbano, o experimento é desenvolvido com a metodologia da pesquisa-ação em redes digitais de informação e comunicação, para a partir da análise de dados, fomentar discussões.

O aeroclube de Aracaju está inserido em um terreno de aproximadamente 150 mil metros quadrados no bairro Santos Dumont, zona norte de Aracaju, estado de Sergipe. De relevância histórica, por ser o primeiro aeroporto do estado de Sergipe, deu nome ao bairro onde está localizado, em referência ao brasileiro criador do 14-bis. O bairro está situado em uma área popular da cidade segundo parâmetros de classe social, que nos últimos anos consolidou a urbanização de seus assentamentos com infraestrutura básica, como rede de drenagem, pavimentação e esgoto. Apesar das transformações recentes, como morador do bairro, é evidente que o mesmo ainda carece de espaços públicos de lazer e convívio social.

Ultimamente a área passa por uma disputa judicial entre o Governo do Estado e a gestão do aeroclube. O primeiro é proprietário da área e quem tem pretensões de vender a gleba ao mercado imobiliário, já o segundo é uma instituição privada e possuidora da gleba com atividades de aviação. Em meio a essa iminente disputa e alheia às variações jurídicas, é notável seu uso do solo desqualificado sem exercer efetiva função social, já que há risco de pouso aéreo na região, que não possui raio de segurança necessário¹. Assim, um terceiro ator nessa disputa é a inserção da população com poder decisório sobre o futuro da gleba, que se apresenta como uma possibilidade de reordenamento e qualificação urbana do bairro. Na contrapartida a essa produção da cidade neoliberal, a resistência cidadã atua diretamente sobre a disputa elencada.

¹ Segundo a Agência Nacional de Aviação Civil – ANAC utilizando os parâmetros legais do Conselho Nacional do Meio Ambiente – CONAMA, o centro geométrico de segurança para pista de voo visual é de 13km de raio. O aeroclube de Aracaju possui construções residenciais a menos de 1km do seu raio.



Figura 01: O aeroclube e seu entorno imediato.

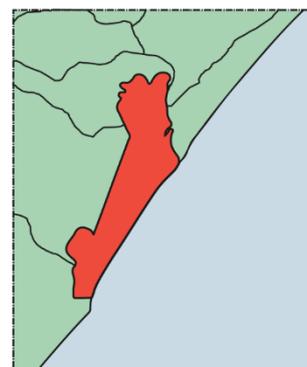
Fonte: Fotografia de Jorge Henrique, 2015.



Brasil



Sergipe



Aracaju

Figura 02: Demarcação geográfica do Brasil, Sergipe e Aracaju.

Fonte: Produzido pelo autor com demarcação cartográfica fornecida pelo IBGE.

Tal problemática aponta novos olhares para a gestão urbana no contexto contemporâneo, no processo de dar voz e ouvir o cidadão potencializado pela dimensão cibernética que já está amplamente difundida no século XXI (CHAMUSCA, 2017), principalmente no contexto da pandemia de 2020, causadora de transformações profundas na sociabilidade urbana. O virtual, presente por meio de aparelhos digitais, transforma superfícies em interfaces para uma nova dimensão que amplia também o leque de possibilidades metodológicas, com alternativas para a cooperação cidadã na construção do planejamento urbano. As pessoas que vivenciam e conhecem a sua cidade são as potenciais definidoras do que é melhor para elas mesmas, e não uma mera ordem burocrática e hierárquica de gestão urbana, que muitas vezes, está fora da realidade específica da cidade. Trata-se, portanto, de um empoderamento dos cidadãos, que estão cada vez mais envolvidos com a cultura da participação e colaboração, impulsionados por mídias digitais voltadas à defesa de cidades mais abertas (GLANVILLE, 2003).

Baseada na necessidade de espaços públicos de lazer e convívio social em um bairro de alta densidade demográfica, a pesquisa se desenvolve no indício de que a solução para a gleba do aeroclube seria a instalação de um parque urbano. Diante da disputa jurídica no contexto da escolha definida pelo Governo do Estado de Sergipe (vender a gleba para loteamento), temos uma comprovação de sua negligência com a área e um produtor da cidade neoliberal. Assim, trazemos como hipótese de que a solução urgente para a área é a inserção da população nessa disputa, com interesse coletivo e voz ativa na tomada de decisões sobre a cidade que habita. A partir desse apontamento, o experimento **“Parque da Imaginação”** é concebido através da participação cibernética como impulsionadora de uma melhor urbanidade para a área no imaginário da população local e global, na concepção de um espaço público de uso coletivo no sentido de evitar o uso do solo que beneficia apenas algumas parcelas da sociedade.

Nesse contexto, a problemática é impulsionada pelos seguintes questionamentos: Como a participação cibernética pode contribuir no planejamento urbano? Como um parque urbano no centro da zona norte de Aracaju é imaginado e percebido pela população local, metropolitana e global?

A pesquisa possui como **objetivo geral** discutir e elaborar o experimento “Parque da Imaginação” em rede cibernética. E como **objetivos específicos**: discutir a prática cibernética no planejamento urbano; discutir a participação social em meios digitais como otimizador do planejamento urbano; discutir o engajamento cidadão nas decisões coletivas e incentivar reflexões para o futuro do aeroclube.

Com base em pesquisas teóricas e referências correlatas, a escolha da metodologia para a construção do experimento foi a **pesquisa-ação em meio cibernético**. Esse método parte da ação coletiva em busca de transformar a problemática social. O conhecimento gerado dar-se-á por instrumentos de diálogo com a população na ambiência digital, aproveitando a cultura de participação através das mídias sociais digitais. A plataforma do Instagram foi um início de conexão e engajamento com os habitantes, já o *website* <https://www.parquedaimaginacao.com> foi aprimorado com sistemas interativos para a coleta de dados com participação e debates abertos.

O **Capítulo 1** começa pelo referencial teórico, abordando em sua primeira parte (1.1. Planejamento urbano e participação) como a participação social é concebida no planejamento urbano, e quais são os seus desafios da atualidade. A segunda parte (1.2. Breve teoria da participação social) introduz as compreensões teóricas de Maria da Glória Gohn sobre participação social, enfatizada na atuação de movimentos sociais, e inteirada por Habermas em sua teoria da ação comunicativa. A terceira parte (1.3. Cibernética no planejamento urbano) apresenta as compreensões sobre a cidade virtual, a cibernética e a sociedade em rede aplicadas ao planejamento urbano contemporâneo. Por último, a quarta parte (1.4. Participação na Cibernética) aborda como a participação pode ser feita através de instrumentos cibernéticos disponíveis na atual década do século XXI.

No **Capítulo 2** são apresentados casos de práticas correlatas e está dividido em duas categorias. A primeira (2.1. A prática de resistência territorial do ocupe estelita) aborda como se fortaleceu a resistência territorial do movimento ocupe estelita em Recife-PE; a segunda (2.2. Práticas cibernéticas) apresenta experimentos cibernéticos similares e diversos.

No **Capítulo 3** a área objeto de estudo é aprofundada, partindo para 3 subdivisões do micro para o macro. A primeira parte (3.1. Campo do anipum, o

primeiro aeroporto de Sergipe) aborda estudos sobre o aeroclube e a caracterização de seu entorno imediato em um raio de 1km. A segunda parte (3.2. De Anipum para Santos Dumont) trata da história do bairro Santos Dumont, com análises urbanísticas. A terceira parte (3.3. A zona norte proletária) trata da urbanização desigual e de assentamentos irregulares presentes na zona norte da cidade de Aracaju.

No **Capítulo 4** é abordado o experimento do “Parque da Imaginação”, com uma apresentação detalhada da metodologia utilizada, seu planejamento, implantação e avaliação.

Por fim, no **Capítulo 5** são apresentadas as considerações finais do presente trabalho, a fim de verificar a capacidade de participação cibernética no planejamento urbano. Assim, espera-se que esta pesquisa forneça uma nova perspectiva de instrumentos de participação cibernética no planejamento urbano.

A large, stylized sunburst graphic with many sharp, white rays radiating from the center, set against a solid blue background. The rays are of varying lengths and angles, creating a dynamic, starburst effect.

Referencial teórico

capítulo 1

1.1. PLANEJAMENTO URBANO E PARTICIPAÇÃO

O planejamento urbano praticado no Brasil durante o século XX se caracterizou como um planejamento em que o Estado capitalista contribuiu para beneficiar o capital tornando-se um pilar para estimular a periferização das cidades, incentivar a pouca distribuição de infraestrutura nestas áreas e a especulação imobiliária. Este modelo de urbanização é caracterizado pela racionalidade técnica sem uma forma de participação da sociedade civil nas discussões de propostas para a cidade (MARICATO, 2015). Sua tradição é centralizada de cima para baixo, em princípios funcionais e objetivos, que ainda não agregam a participação genuína dos cidadãos. Nesse modelo racional, o resultado do processo é mais importante que o processo em si (BUGS, 2014).

A urbanização do Brasil, assim como os demais países da América Latina, foi intensificada na segunda metade do século XX (MARICATO, 2001). Com o crescimento descontrolado, as cidades tiveram que suprir necessidades básicas para um grande contingente populacional, pois a urbanização formal não foi suficiente e criou numerosos assentamentos precários e informais, determinados pela diferença de classe socioeconômica. Como solução, o Estado tomou como base reformas urbanas que conjugam saneamento ambiental, embelezamento e segregação territorial. Maricato (2015) aborda que foi uma mera “base legal para um mercado imobiliário de corte capitalista, ao mesmo tempo em que a população excluída desse processo era expulsa para morros e as franjas da cidade”. O resultado disso vivemos até hoje, com problemas sociais que se agravaram e periferias sem condições básicas de habitabilidade.

Maricato (2001) retrata que as práticas urbanas que ocorrem até os dias de hoje são marcadas pelo “processo de urbanização com as raízes da sociedade colonial”. Seguimos com esse modelo de urbanização, reforçando a dualidade das cidades: a formal como planejadas e servidas de infraestrutura básica, versus a cidade informal fora do traçado original, sem o mínimo de infraestrutura.

Nesse cenário, a partir da década de 1980, movimentos sociais urbanos lutam pela democracia e reivindicavam o direito à cidade, com descentralização dos processos decisórios e ampliação da participação cidadã (GOHN, 2010).

Todas as conquistas pós ditadura militar foram fruto de disputas sociais realizadas pelos movimentos sociais na descentralização do poder do Estado. A redemocratização do Brasil se deu com uma nova ordem política, marcada pela presença da população nas decisões da cidade, o que culminou na revisão constitucional de 1988 e posterior aprovação do Estatuto da Cidade (MARICATO, 2015).

“O retorno das eleições diretas em 1985, a luta pela Reforma Urbana e, logo após, a Constituição de 1988, fizeram com que os conceitos participação e cidadania andassem sempre juntos.” (FRANÇA, 2015)

Nesse momento, o Brasil conquista uma constituição que aborda a democracia mista (direta e indireta) e representativa em termos de “todo poder emana do povo”. Já no texto constitucional, nota-se instrumentos de participação que efetivam a democracia direta, como plebiscito, referendo e iniciativa popular (art. 14 da C.F. 1988).

A Lei Federal 10.257 de 10 de julho de 2001, conhecida como Estatuto da Cidade, regula a política urbana da Constituição Federal. Nela, são introduzidos instrumentos de participação pública, como audiências e consultas públicas, iniciando um novo paradigma legal de planejamento no Brasil, o participativo (GOHN, 2010). O Plano Diretor é o principal instrumento de política urbana com mecanismos que garantem em sua teoria, a atuação do poder público (Estado) com a participação da sociedade civil. O artigo 43 do capítulo IV do Estatuto da Cidade aborda a gestão democrática da cidade e detalha que deverão ser utilizados os instrumentos:

I – órgãos colegiados de política urbana, nos níveis nacional, estadual e municipal;

II – debates, audiências e consultas públicas;

III – conferências sobre assuntos de interesse urbano, nos níveis nacional, estadual e municipal;

IV – Iniciativa popular de projeto de lei e de planos, programas e projetos de desenvolvimento urbano;

(Lei Federal 10.257, 2001)

Entretanto, Villaça (2005) aponta que os instrumentos legais de participação não garantem uma boa efetividade da participação cidadã como esperado, atuando como um “selo democrático de participação”. Enquanto o

Estatuto da Cidades obriga as prefeituras a elaborarem o Plano Diretor, Villaça destaca que o plano se torna mais importante que o processo de planejamento. A mera imposição “se levada a sério, estimulará a reprodução xerográfica de planos, seu engavetamento e a atuação de profissionais inescrupulosos” (VILLAÇA, 2015). O autor ainda aponta que:

“em termos relativos, os debates públicos em torno do Plano Diretor representaram um avanço democrático muito pequeno. Em primeiro lugar porque, como anteriormente havia pouquíssima participação popular, diante de zero, qualquer crescimento é infinito. Em segundo, porque em termos de pressões políticas sobre os governantes, a da minoria foi enorme e a da maioria foi limitadíssima” (VILLAÇA, 2015)

Além disso, nas elaborações dos planos urbanísticos, são utilizados dados oficiais como base para estudos sociais de um determinado território, onde as pessoas são tomadas por formas estatísticas agregadas (BUGS, 2014). Já os valores, crenças e experiências dos moradores raramente se encaixam no extremo plano racional, que precede a perspectiva mecânica da sociedade a qual a revolução industrial trouxe à tona, determinando que todos são iguais e possuem as mesmas necessidades. Logo, as práticas unilaterais comprometem o desenvolvimento de uma atitude democrática. Exemplo prático são os projetos de habitação social que mecanizam a produção de moradia, em detrimento das necessidades de comunidades.

Entende-se que na prática estatal, o planejamento das políticas urbanas sociais é função do Poder Público, que deve direcionar a atuação do estado, motivo pelo qual a participação popular apresenta-se elementar no apreço dos anseios sociais. Assim, a participação pública no planejamento estatal legitima as funções do Estado em atendimento ao interesse coletivo. FRANÇA (2015) destaca que:

“Para haver a efetiva participação cidadã é necessário que ocorra a articulação de instâncias, de atores, de interesses (particulares e coletivos) e entre a participação da população e representação política. Nesse sentido, a tarefa de promover tais articulações, cabe a todos os atores sociais e requer algumas condições

básicas, das quais se destacam a qualidade da informação, a existência de recursos econômicos e a motivação destes atores.”

Conforme atestado, nos últimos anos o planejamento está indo em uma direção mais participativa. A análise crítica à ideia de participação deve ser reformulada junto com a utilização de tecnologias, que permitem a criação de técnicas e metodologias mais interativas, emancipatórias e colaborativas (BUGS, 2014).

1.2. BREVE TEORIA DA PARTICIPAÇÃO SOCIAL

As abordagens dos processos participativos aqui discutidas são elaboradas a partir das análises e sínteses de Maria da Glória Gohn em duas de suas publicações, o livro “Movimentos Sociais e redes de mobilizações civis no Brasil contemporâneo” (GOHN, 2010) e o artigo “Teorias sobre a participação social: desafios para a compreensão das desigualdades sociais” (GOHN, 2019). A autora foi fundamental para entender a síntese teórica e ação dos processos participativos, para então refletir sobre como se insere no planejamento urbano das cidades.

A participação social possui diferentes abordagens teóricas, multidimensionais e apresenta conceito ambíguo nas ciências sociais, aparecendo sempre associada a termos como democracia, representação, direitos, organização, conscientização, cidadania, solidariedade, exclusão, etc. (GOHN, 2019). As interpretações de participação também variam de acordo com a intensidade, abrangendo desde uma simples contribuição a um complexo sistema colaborativo.

Para LEVALLE (2011) a participação pode ser, ao mesmo tempo, prática política de atores sociais, categoria teórica da democracia e procedimento institucionalizado. Essa multidimensionalidade “torna a participação um conceito fugidio, e as tentativas de definir seus efeitos, escorregadias” (LEVALLE, 2011). Baseada nessas compreensões, Gohn (2019) analisa a participação em três níveis básicos: o conceitual, o político, e da prática social.

Segundo Gohn (2019) as práticas participativas evoluem, variando de acordo com os contextos sociais, históricos e geográficos; e suas ideias remetem a dois campos, o primeiro relacionado à participação civil, social e política; e o segundo no âmbito institucional.

“No plano da realidade, a participação pode ser observada nas políticas cotidianas da sociedade civil, quer seja nos sindicatos, nos movimentos ou em outras organizações sociais, quer seja nos discursos e práticas das políticas estatais, situados no campo das ações das instituições participativas, com sentidos e significados completamente distintos.” (GOHN, 2019)

A partir do Século XIX, com o voto como base da participação política democrática (direito incorporado em várias constituições no mundo), a participação passou a ser vista como uma luta democrática de integração social, contrária ao signo da exclusão, em que “aprendendo a participar, o indivíduo está integrado”, logo passa a ser entendida como “luta contra a exclusão”. (GOHN, 2010)

Com os preceitos democráticos e tratando da abordagem a partir do século XX, Gohn (2010) aborda a importância do engajamento com o questionamento “Como e porque as pessoas participam ou se engajam em ações coletivas?”. A autora sistematiza 10 abordagens sobre o tema da participação política dos cidadãos, são elas: 1, escolha racional; 2, proximidade dos centros de poder e da posição social dos indivíduos na sociedade; 3, mobilização política institucional; 4, identidade coletiva; 5, teoria crítica e reconhecimento de direitos; 6, engajamento militante ou neomarxista; 7, decolonial; 8, abordagem relacional ou do cyberativismo; 9, de gênero, a partir de grupos de mulheres; e 10, autonomistas.

No processo participativo, o ente é visto como “sujeito social” com caráter plural em termos de classes, camadas sociais e perfis político-ideológicos. O “pluralismo social” da participação é definido pelo sentido coletivo, em que não há dominação de nenhum grupo social sobre outros, sendo a formação da cultura política de uma sociedade. Sua compreensão deriva da concepção de cidadania ativa, na qual define a inclusão e exclusão dos sujeitos. Assim, a participação tende a se desenvolver em esferas marcadas por relações

de conflito e pode comportar manipulação, o que deve ser evitado. (GOHN, 2019 em referência a MILANO, 2008)

“A participação objetiva fortalecer a sociedade civil para a construção de caminhos que apontem para uma nova realidade social, sem injustiças, exclusões, desigualdades, discriminações, etc. O pluralismo é a marca dessa concepção de participação, segundo a qual, os partidos políticos não são os únicos atores importantes, pois há de se considerar, também, os movimentos sociais e os agendes de organização da participação social, os quais são múltiplos.” (GOHN, 2019)

Assim autonomia da vontade, e não a força, é a base da organização social. As práticas participativas necessitam de empoderamento e capital social, para que se tenham efetiva representatividade. A dimensão sociorrelacional, compreendida como as redes societárias de identidades, “é fundamental para motivar a participação e combater a exclusão dos excluídos” (GOHN, 1999).

Ações participativas dão ao cidadão a oportunidade de extrapolar sua individualidade e contribuir para a construção coletiva da cidade, buscando melhorias que julga ser melhor. Na cidade, é necessário pensar ações de mobilização coletiva, confrontando com significados que desmobilizam e paralisam.

“Há participação quando há um sentimento de valorização dos indivíduos, que são considerados necessários para alguém, quando eles percebem sua própria contribuição, e que têm lugar na sociedade em que são úteis e valorizados. Para tal, eles necessitam de um meio ambiente consistente do ponto de vista de relacionamentos, contatos e laços sociais” (GOHN, 2019 em referência a STASSEN, 1999)

Em complemento com os estudos teóricos de participação social de Gohn, Habermas tem grande influência a partir de sua teoria da ação comunicativa. Para Habermas, a democracia não deve ser entendida apenas em termos descritivos que trazem uma ideia de falsa democracia e falsa participação, como governo de maioria, eleições livres, concorrência entre

partidos, etc. Assim, indica a participação da sociedade civil em meios decisórios para o desenvolvimento da cultura democrática (HABERMAS, 1990).

Sua teoria da ação comunicativa é desenvolvida em uma ampla gama de linhas teóricas, aborda que é uma complexa interpretação do mundo e socialização. Para ele, o processo de formação de opinião e da vontade política deve ser considerado na intersubjetividade do mundo da vida. É com ação comunicativa que os indivíduos abertos ao diálogo são capazes de atingir um consenso e que todas as perspectivas e anseios são levados em consideração. A comunicação é fundamentalmente humana e o mais importante elemento social, pois permite a instauração de processos éticos e de socialização, sendo assim, de extrema importância para a democracia.

Seu modelo comunicativo prevê a criação de espaços para a discussão, a deliberação e a construção de consenso entre as diferentes partes interessadas no processo de planejamento (HABERMAS, 1990). Compreende a razão comunicativa como proposta de emancipação do ser humano, em oposição à razão instrumental. Na efetiva participação social, que passa por um processo de diálogo contínuo com os indivíduos, precede um pertencimento social como sujeito de direitos e agentes sociais (HABERMAS, 1984).

“...não é a relação de um sujeito solitário com algo no mundo objetivo que pode ser representado e manipulado, mas a relação intersubjetiva, que sujeitos que falam e atuam, assumem quando buscam o entendimento entre si, sobre algo. Ao fazer isto, os atores comunicativos movem-se por meio de uma linguagem natural, valendo-se de interpretações culturalmente transmitidas e referem-se a algo simultaneamente em um mundo objetivo, em seu mundo social comum e em seu próprio mundo subjetivo” (HABERMAS, 1984).

Nessa perspectiva de um modelo ideal de ação comunicativa na busca de consensos, a participação no planejamento urbano apresenta-se como espaço onde uma ação comunicativa coincide com os objetivos de buscar uma efetiva estrutura social crítica e participativa. Para uma efetiva participação devem ser disponibilizados instrumentos eficientes capazes de efetivar o indivíduo à tomada de decisões, evitando que as manifestações não resultem

em cumprimento de requisitos obrigatórios, conforme apontado nos anseios de VILLAÇA (2015) e diretrizes de GOHN (2019).

“Fácil de pregar, mas difícil de praticar, participação pública eficaz no planejamento e na gestão pública exige sensibilidade e técnica, imaginação e coragem” (Forester, 2006)

“as comunicações virtuais acabaram transformando profundamente a forma como as pessoas do século XXI se comunicam, se organizam e interagem social, cultural, política e economicamente. Isso tudo influenciará as formas de participação social e política existentes, dando margem a várias questões que estão para ser decifradas nesse mundo novo, que o uso das novas tecnologias está desenvolvendo e diz respeito as novas formas de cidadania digital.” (GOHN, 2019)

Atualmente, as tecnologias digitais vêm se apresentando como um novo meio de participação. Considerando as análises de Castells (1999) em a sociedade em rede, GOHN (2019) aborda que as redes e mídias sociais constituem uma questão sobre os rumos e possibilidades da participação virtual.

1.3. CIBERNÉTICA NO PLANEJAMENTO URBANO

A tecnologia vinda de recursos computacionais se expande exponencialmente nas práticas de arquitetura e urbanismo, e impactam na produção do espaço de forma ampla. Software BIM, de Realidade Aumentada ou Inteligência Artificial já estão presentes nas práticas profissionais de arquitetura e urbanismo, aliados às tecnologias construtivas. Os avanços tecnológicos surgem a todo momento, e está se ultrapassando a representação tradicional arquitetônica, com dimensão jamais vistas e possibilidades diversas.

Hoje, o sistema web é a maior influência para criação de encontros e mobilizações sociais. Exemplo prático são as diversas mobilizações sociais ocorridas no Brasil, como as jornadas de junho de 2013 que foram impulsionadas e orientadas pela rede social Facebook; e mais recentemente as mobilizações

estudantis de 2019, como o 15M e o 30M impulsionadas por uma diversidade de redes sociais, como o Facebook, Instagram e Twitter.

Além disso, muitas cidades já vêm experimentando novas práticas de planejamento e gestão, usando a rede digital como mecanismo aprimorador da governança. Como é o caso da Prefeitura Municipal de Aracaju que elaborou um Plano Estratégico de Aracaju (PMA, 2017), como um instrumento que amplia os acessos aos serviços por meio de plataformas digitais, e promover o desenvolvimento da cidade com a tecnologia.

As discussões sobre a prática da cibernética no planejamento urbano aqui são norteadas por SOUZA (2020), em seu artigo intitulado “limites e perspectivas do planejamento e urbanismo na contemporaneidade”, que aborda o momento de inflexão no planejamento urbano com o surgimento de uma economia financeira globalizada e neoliberal.

Ao longo do século XX, passamos pela exaustão do modelo de cidade industrial, da cidade ideal modernista. Jacobs (2000) aponta as fraquezas do modernismo em suas intervenções urbanas, que possuía dogmas milagrosos de sempre haver soluções diante dos problemas encontrados na cidade. O planejamento urbano era mágico, idealizado pelo desenvolvimentismo como solucionador dos problemas ao redor do mundo. Porém, muitas vezes realizado de maneira centralizadora e tecnocrática.

Atualmente, estamos na emergência de um novo paradigma tecnológico baseado nas Tecnologias de Informação e Comunicação (CASTELLS, 1999) e seguimos os princípios da economia financeira globalizada, com o aprofundamento do neoliberalismo. Entende-se globalização pela definição do autor Manuel Castells em suas compreensões sobre “a sociedade em rede”, como o conjunto de transformações econômicas, socioculturais e tecnológicas em curso desde o novo paradigma internacional dos anos 1970 (CASTELLS, 1999) que abrange processos de reestruturação do trabalho e dos modos de vida, com anseios competitivos e consumistas, geradores do desejo que impulsiona o mercado financeiro. O dinheiro e o consumo são reguladores da vida individual e social (SANTOS, 2000).

Nos últimos anos surgem o contraponto ao urbanismo modernista, com novas experiências em resposta às lacunas modernistas, como o desenho urbano, o planejamento estratégico, o new urbanismo; mais recente, ocorrem as

ações participativas no planejamento urbano, como o urbanismo tático e placemaking. Hoje temos a revolução digital em curso, com a transição do modelo de cidade industrial para a cidade virtual (SOUZA, 2020). Tal fato nos remete a questionar como realizar o planejamento urbano nesse novo contexto, a fim de se tornar um instrumento eficiente de desenvolvimento.

Souza (2020), aponta que da mesma forma que a indústria criou a cidade industrial, a financeirização aponta para a formação da cidade virtual, impulsionada pela revolução tecnológica em curso que altera a noção de espaço. “Este novo paradigma urbano que cria a cidade do ciberespaço, estabelece também diferentes formas de organização, uso e gestão do ambiente construído da cidade.” (SOUZA, 2020).

“já o virtual, não se opõem ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível (futuro) estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências e de forças que acompanham uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer e que chama um processo de resolução: a atualização” (LÉVY, 1996 citado por SOUZA, 2020)

Sá (2015) aplica os conceitos de cibernética de segunda ordem do autor Vilém Flusser para “orientar o debate da aplicação dos recursos computacionais à produção do espaço, sobretudo no que toca ao estudo de mecanismos colaborativos que apresentem alternativas às noções vigentes de participação e proponham ampliar o grau de liberdade cidadã nos processos decisórios de transformação urbana”. A cibernética de segunda ordem assume o observador como parte do sistema observado, reconhecendo sua relação e interferência com o sistema observado. É uma mudança de paradigma profunda para todas as áreas, incluindo a arquitetura e o urbanismo. E aqui, pode-se experimentar o potencial de transformar as formas hegemônicas de conceber e gerir o espaço (SÁ, 2015).

No universo do planejamento urbano, a internet das coisas expande a capacidade de comunicação e conectividade. O conhecimento virtual é o tempo real, baseado na informação e comunicação da ordem do processo (SOUZA, 2020). Assim temos a problemática associada ao uso de tecnologias digitais em rede, no qual: “o atual se vincula a uma solução, promovida pelo contato com o

real que renova o virtual em um processo dialético que permite o encaminhamento de problemas” (SOUZA, 2020).

Aqui, o agir comunicativo é uma prática essencial para construir decisões coletivas que fortalecem o contato com a alteridade (SÁ, 2015). Como exemplo, se faz necessário ultrapassar a representação arquitetônica tradicional (desenho técnico) para se ter ferramentas que possam ser facilmente lidas e manipuladas.

Com o pensamento de Pierre Lévy sobre o “virtual”, SOUZA (2020) acredita que “seja possível aplicar o planejamento urbano cartesiano a concepção do virtual”. É um rompimento do planejamento urbano cartesiano relacionado à cidade industrial, atualizados sobre a realidade no qual se projetavam soluções futuras com o objetivo de enfrentar o conjunto de problemas identificados. A dialética é “formada pelo complexo problemático, detectado em tempo real por redes digitais de informação e comunicação, e o atual - formado pela solução construída no corpo a corpo e travado na concepção do virtual” (SOUZA, 2020)

A cidade contemporânea já é local da pluralidade e flexibilidade, realizado pelos desejos individualizados ou segmentados do capital financeiro. As mesmas tecnologias que podem excluir e oprimir, também podem ser ativos para reinventar a democracia. Assim, se faz necessário e urgente pensar em processos participativos e decisórios no contexto das cidades virtuais.

1.4. CIBERNÉTICA E PARTICIPAÇÃO

Para entender como sucede a participação na cibernética, foi elaborada análise do livro *‘Sociedade em Rede’* de Manuel Castells com o objetivo de compreender a transformação social das redes, *‘Pós Verdade e Fake News: reflexões sobre a guerra de narrativas’* que reúne diversos artigos sobre a era digital e aborda a redes sociais no século XXI.

Partindo da premissa de que o virtual aumenta a capacidade de participação no planejamento urbano, a introdução da cibernética nesse meio exige mudanças nos modos operantes tradicionais. Conforme apresentado anteriormente, é necessário superar o planejamento urbano influenciado pelo pensamento racional, do especialista capaz de considerar as melhores soluções

para a sociedade, sem a incluir na reflexão de propostas para a cidade (Villaça, 2005).

O século XXI passa por uma mudança de paradigma com a revolução das tecnologias digitais, um processo de transformação multidimensional na forma de organização e mobilização da sociedade (CASTELLS, 1999). Esse novo paradigma já é perceptível na influência de como nós interagimos um com os outros. O novo paradigma abordado é o fato de serem “de base microeletrônica, através de redes tecnológicas que fornecem novas capacidades a uma velha forma de organização social: as redes” (CASTELLS, 1999).

Assim, a estrutura de uma sociedade em rede resulta da interação entre o paradigma da nova tecnologia e a organização social num plano geral. Novas formas de interação surgem com o advento da sociedade em rede, com limites ainda não conhecidos. Segundo Castells:

“As redes de tecnologias digitais permitem a existência de redes que ultrapassam os seus limites históricos. E podem, ao mesmo tempo, ser flexíveis e adaptáveis graças à sua capacidade de descentralizar a sua performance ao longo de uma rede de componentes autônomos, enquanto se mantêm capazes de coordenar toda esta atividade descentralizada com a possibilidade de partilhar a tomada de decisões.” (CASTELLS, 1999)

A transformação da sociabilidade não se trata de isolamento com desaparecimento da interação presencial. Castells (1999) define a sociedade em rede como hipersocial, e não do isolamento, em que os utilizadores de internet, quanto mais a utilizam, mais se envolvem em interações face a face. Porém, as redes de comunicação suportam e adapta-se a emergência do individualismo em rede, entendida como uma cultura dominante na sociedade contemporânea. São comunicações seletivas, dependendo do interesse de cada indivíduo. Assim Castells aponta que a sociedade em rede é uma sociedade de indivíduos em rede.

“As pessoas integraram as tecnologias nas suas vidas, ligando a realidade virtual com a virtualidade real, vivendo em várias formas tecnológicas de comunicação, articulando-as conforme as suas necessidades” (CASTELLS, 1999)

Contudo, é importante salientar que a expansão das tecnologias de informação e comunicação se deu de forma desigual por todo o mundo. Tais redes são seletivas com quem se comunica já que não incluem todas as pessoas, realizada a quem tem acesso às estruturas eletrônicas de comunicação, apesar de ser profundamente propagada.

Tratando dos processos participativos na cibernética, é necessária uma ampla compreensão da dinâmica e possibilidades das redes digitais, além de como se processa interação, engajamento e dados. Se compreendida e utilizada de maneira correta, pode obter bons resultados.

Envolver o público não é tão simples e direto, exige sensibilidade técnica, imaginação e coragem (FORESTER, 2006). Tecnicamente, entende-se o planejamento do processo participativo/colaborativo como um subgrupo do Planejamento Urbano e Territorial, pois se refere a outro planejamento de participação e colaboração nos processos.

Atualmente as pessoas não utilizam as redes virtuais somente para consumir conteúdos, mas o conteúdo é aberto para qualquer um, de criação e troca, interativo e em alguns casos, colaborativo. Apesar de não ser um instrumento de participação, sua ampla interação possui grande relevância. A interação estabelecida com as redes sociais resulta em uma nova sociabilidade, como local de partilha de opiniões (BUGS, 2014). Exemplo do papel das mídias sociais são as mobilizações que ocorreram na Primavera Árabe, nos movimentos Occupy ao redor do mundo, e nas jornadas de junho de 2013 ocorridas no Brasil.

As redes sociais digitais possuem boa relevância de interação social e amplo conhecimento aberto, que está disponível a quem estiver apto a conectar-se com ele. Porém, está sendo abalado com risco de desinformação provocada por sua abundância de informações, e de *'fake news'* por descontrole de informações (BRUNDO & ROQUE, 2020). Esse é um fator preocupante em decorrência das diversas ocasiões de *fake news* que ocorre no mundo, o que fez ascender o conservadorismo especialmente no Brasil. É um retorno ao passado medieval, onde a ignorância preponderava sobre o conhecimento.

Tais acontecimentos têm colocado a prova a própria noção de verdade, em que “a confiança está sendo minada nas redes sociais, com novas crenças e novos valores que contestam o método científico e desafiam consensos há tempos estabelecidos” (BRUNO & ROQUE, 2020). O que é preocupante, visto

que a produção de confiança e credibilidade é essencial para o funcionamento da democracia. Desse modo, seria necessário um aprendizado sobre como utilizar as redes sociais, de modo que o indivíduo não fique alheio a sistemas dominantes e repressores que se utilizam desinformação. No âmbito do jornalismo, empresas tradicionais de comunicação investiram em estratégias contra a banalização da mentira, porém Bruno & Roque (2020) destacam que “mais vale fortalecer ações e valores da vida coletiva do que contra-atacar com a lupa da objetividade”.

Para promover uma eficaz comunicação de massa, o engajamento é determinante, e pode ser definido como meio de viralizar notícias com repasse da mensagem para que chegue a outras pessoas. Assim, a eficácia de uma ação em redes sociais depende do engajamento com os usuários, para que a informação seja compartilhada e disseminada com outros usuários e grupos específicos (BRUNO & ROQUE, 2020).

Contudo, o advento das bolhas sociais isola os indivíduos em grupos identitários com impermeabilidade ao dissenso. É definida segundo a identidade de grupo, de confiança e afinidade no compartilhamento de desejos, ideias, informações (BUCCI, 2020). As redes sociais através dos mecanismos de Inteligência Artificial – IA e algoritmos, foram multidões encapsuladas em indivíduos que se espelham e reafirmam, assim estimulam os efeitos das bolhas, aumentando “as muralhas que separam umas bolhas das outras” (BUCCI, 2020).



Figura 03: Diagrama de comunicação nas Bolhas Sociais

Fonte: elaborado pelo autor.

Nas bolhas com os círculos sociais fechados, a propagação de mensagens é mais afetiva, as pessoas tendem a aceitar informações compatíveis com suas crenças anteriores ou de pessoas ao seu redor, essas são informações mais propensas a serem aceitas (BUCCI, 2020). Esses filtros

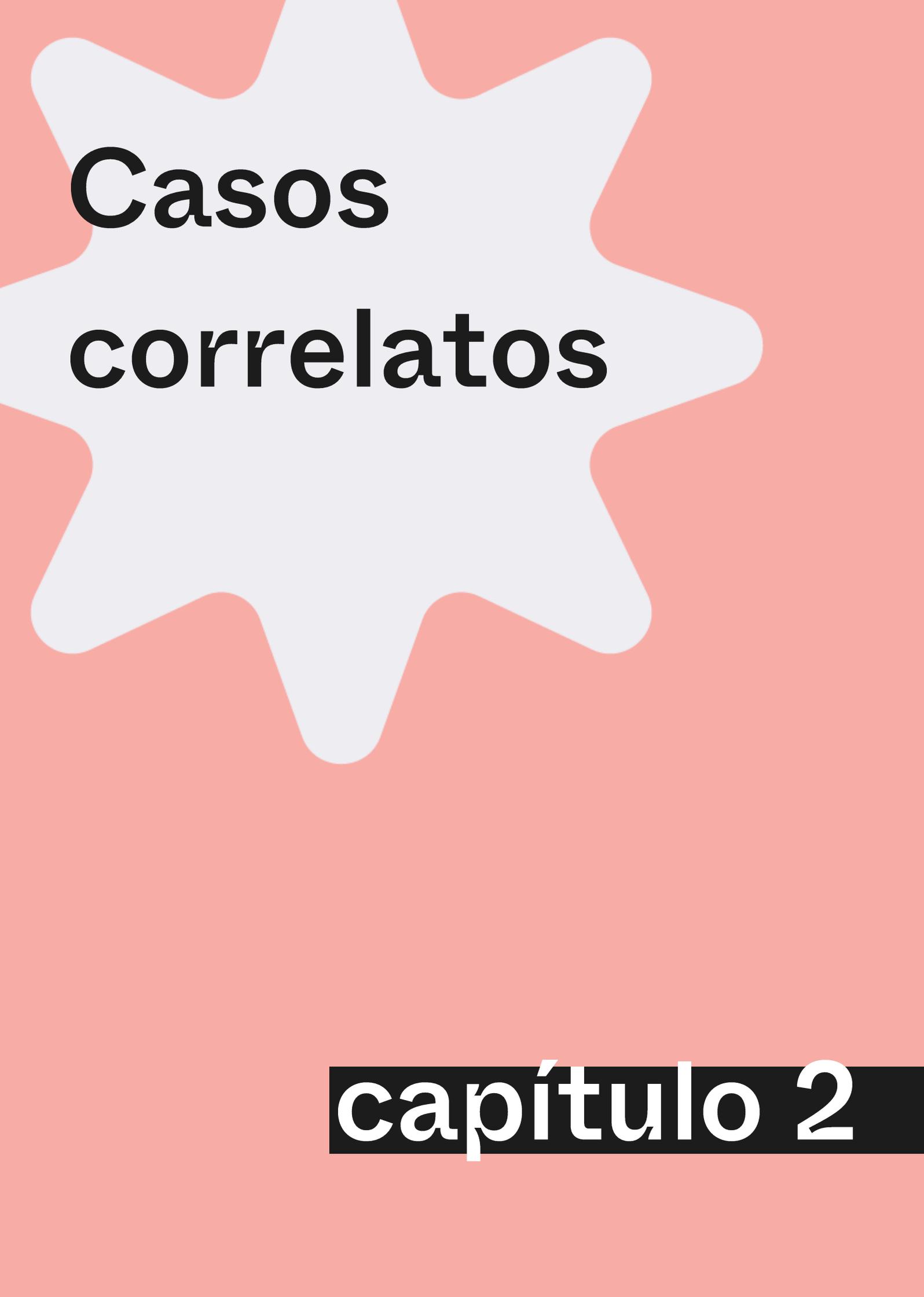
da informação são tendenciosos, fortalecem as *fake news* e afetam significativamente o consenso da verdade.

Tratando dos Algoritmos, eles são instrumentos computacionais com instruções precisas e não ambíguas. Kaufman (2020) define como “um conjunto de instruções matemáticas, uma sequência de tarefas para alcançar um resultado esperado em um tempo limitado”. Nas redes, passam a individualizar os processos e experiências dos usuários, com o ‘feed (página inicial das redes sociais) perolizado a partir de uma base de dados do seu comportamento. Na programação, é um modelo de rede denominado ‘deep learning’ (KAUFMAN, 2020).

Com essa grande engenhosidade, a IA trata os indivíduos como seres previsíveis e programáveis. Nesse meio, o mercado do consumo já é utilizado como convencimento e influência nas escolhas e preferências dos indivíduos (KAUFMAN, 2020). São estratégias de comunicação assertivas a partir dos algoritmos da IA, que captam e forjam as interações e bolhas do ambiente digital.

A abrangência da participação cibernética transcende fronteiras, em rede global, onde a virtualidade é a refundação da realidade através de novas formas de comunicação socializável. As problemáticas das mídias sociais presentes no início do século XXI expõe a necessidade de educação midiática, elaborada com habilidades necessárias para lidar com as informações e os meios disponíveis, para garantir o aprendizado permanente e participação social e política dos cidadãos (SAYAD, 2020).

É inegável que as tecnologias de informação e comunicação abriram espaços inéditos para a participação, possibilitando muitas vozes no debate, e como afirma CASTELLS (1999), pode ser um acréscimo de interação entre pessoas, vista como uma expansão da interação face a face. Vale ressaltar que tais mecanismos de interação dependem da formatação e do modelo da plataforma de rede social, que devem criar ambientes de convivência mais heterogêneos.



Casos correlatos

capítulo 2

2.1. A RESISTÊNCIA TERRITORIAL DO OCUPE ESTELITA

Ocupe Estelita é um movimento social e cultural que defende a luta do direito à cidade no marco histórico e paisagístico da cidade do Recife/PE. É um dos principais e mais inovadores movimentos sociais urbanos que atua no Brasil. Seu início se deu com um desdobramento do grupo Direitos Humanos, que discute os problemas da cidade do Recife, analisando novas propostas na procura de novos rumos para o desenvolvimento urbano da cidade.

A área de marco histórico é o Cais José Estelita, com mais de 100 mil metros quadrados que fica às margens do Rio Capibaribe, com um pátio ferroviário e uma série de armazéns de açúcar abandonados pelo poder público. Esse espaço que estava abandonado faz parte da história de Recife, sendo um dos poucos espaços públicos que restavam na região.

Figura 04: vista aérea do Cais José Estelita

Fonte: Fred Jordão, 2012.



As edificações do Cais José Estelita serviram às atividades portuárias, como é o caso dos armazéns em demolição, que em seu conjunto constitui parte da paisagem histórica do Recife. Essa área foi ameaçada pela construção de um grande projeto imobiliário que é intitulado de “Novo Recife”, aprovado em 2012 pelo Conselho de Desenvolvimento Urbano – CDU da cidade. O projeto, cujo valor estimado é de R\$ 800 milhões, previa inicialmente a construção de “12 torres, sendo sete residenciais, duas comerciais, dois flats e um hotel. Tudo com até 40 andares, além de estacionamentos para aproximadamente 5.000 veículos” (TRUFFI, 2014).

Com início de demolição dos antigos galpões existentes na área, em maio de 2014, os manifestantes do Movimento Ocupe Estelita acamparam no local para impedir a demolição do conjunto histórico e lutar para uma melhor proposta arquitetônica e urbanística. Cada vez mais o movimento atraía diversas pessoas para fazer a ocupação. Em junho de 2014 os manifestantes foram retirados pela polícia militar e passaram a acampar nas proximidades da área. O acampamento foi desmontado, mas o manifesto ainda continua nas redes sociais e em formas de manifestações culturais (shows, palestras e eventos diversos) como uma forma de manter as reivindicações que fez marco na memória política do estado. Segundo o grupo em seu website:

“A luta do movimento ocupe Estelita é para que a cidadania ocupe o cais por meio da observância da legislação vigente; da inclusão popular no desenho das oportunidades para a área do centro-sul da capital pernambucana; do respeito ao meio ambiente e do investimento imobiliário responsável”

A pressão popular foi tanta que a prefeitura teve que abrir o diálogo com os ativistas e renegociara o projeto Novo Recife, com diversos desdobramentos e descobertas na esfera jurídica. O movimento não quer apenas impedir a destruição do cais, mas também procura mais participação pública nas decisões da cidade. Propuseram alternativas de uso para os espaços, de equipamentos culturais (parques, museus, memoriais, cinemas) até o desejo de “conservar” o vazio como linguagem de uso da cidade (MEDEIROS & BARRETO, 2021).



Figura 05: *Intervenção de Agitação e Propaganda do Movimento Ocupe Estelita*

Fonte: website direitos urbanos

O movimento utilizou mídias sociais para organizar, comunicar e sensibilizar a população e a comunidade internacional. Produções audiovisuais também foram um instrumento de divulgação do Movimento Ocupe Estelita, como a produção do documentário “Recife, cidade roubada” publicado em 18 de novembro de 2014, que apresenta como a especulação imobiliária tem produzido segregação urbana na cidade.²

Apesar do processo controverso da aplicação do Projeto Novo Recife, com “falta de estudos de Impacto urbano e ambiental, fraude no leilão dos galpões em 2008, inexistência de audiências pública para discutir as possibilidade e interesses para a área, formação irregular do CDU” (MEDEIROS & BARRETO, 2021). Em março de 2019 o empreendimento é liberado

² O documentário está disponível na Plataforma no Youtube através do link: <https://www.youtube.com/watch?v=dJY1XE2S9Pk>

juridicamente após anos de disputa, com a construção de torres de alto padrão econômico na área.

O Projeto Novo Recife é mais um elemento que indica um tipo de produção de cidade que está distante de construir a exceção, que “o poder público efetivamente serve à manutenção de leis e a um jogo político que garantem a gerência das intervenções urbanas sobre os espaços da cidade à iniciativa privada” (MEDEIROS, BARRETO; 2021). Contudo, o Movimento Ocupe Estelita obteve sucesso com o retardo das intervenções ou modificações no projeto original. O saldo foi a ampla discussão sobre a produção urbana das cidades, com grande denúncia à especulação imobiliária.

A problemática do Ocupe Estelita é similar a do aeroclube, visto que ambos demonstram a especulação imobiliárias sobre grandes áreas que até então pertenciam ao poder público e possuem grande potencial de urbanização que privilegia a vida coletiva. O potencial do que ocorreu na cidade do Recife foi a capacidade de mobilização da população, que se inseriu na disputa da área. Com esse grande exemplo, investiga-se a capacidade de mobilização da população de Aracaju em torno do aeroclube.

Figura 06: Manifestação do Movimento Ocupe Estelita

Fonte: Tv Brasil, 2015



2.2. DAS PRÁTICAS CIBERNÉTICA

Aqui, são apresentadas alguns experimentos e pesquisas ocorridas no meio cibernético que são referências para a elaboração do “Parque da Imaginação”. De forma sucinta, é apresentado as práticas com seus fundamentos e métodos.

2.2.1. DO YOU SPEAK HUMAN

Desenvolvida pelo SPACE 10, laboratório externo da IKEA, o “Do you Speak Human?” é uma pesquisa que busca incentivar discussões sobre Inteligência Artificial – IA e suas questões éticas centrais. O projeto é rotulado como ‘pesquisa lúdica’ com intuito de ouvir as pessoas, com o design aberto que levam em conta os desejos, preocupações e aspirações das pessoas antes mesmo de decidir como a IA deve ser explorada mais a fundo.

Hoje a IA está presente em diversas redes sociais, como o Google e Facebook, em utensílios domésticos, carros. É a “tecnologia tecida na própria estrutura de nossas vidas, vivendo ao nosso lado e tomando decisões em nosso nome” (2017, SPACE 10. Traduzido pelo autor)

Figura 07: Interface de apresentação do site ‘Do you speak human?’

Fonte: disponível em <<http://www.doyouspeakhuman.com/>> acessado em Maio de 2021

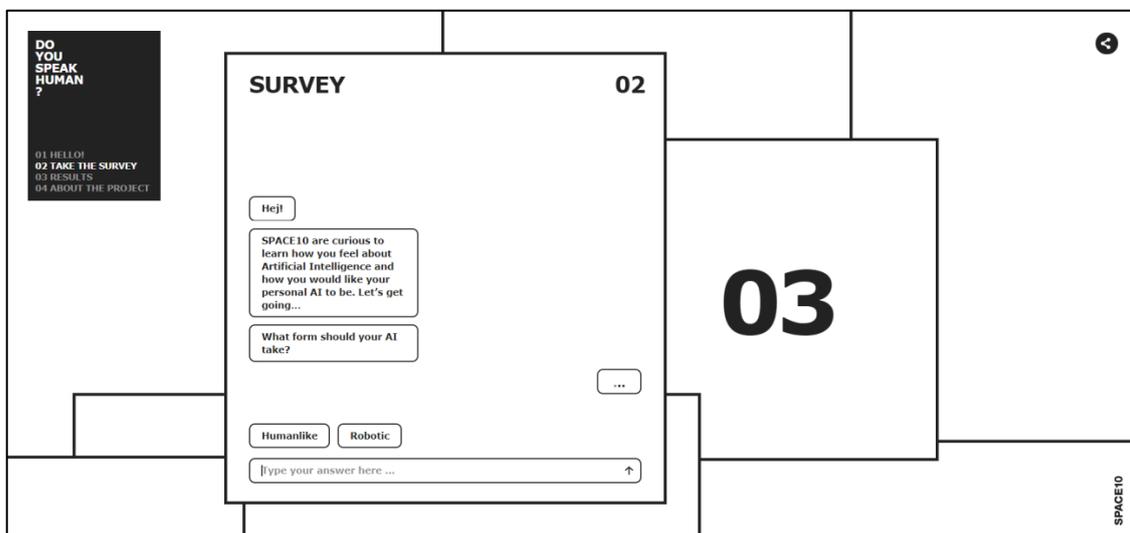




Figura 08: Resultados da pesquisa ‘Do you speak human?’ apresentados no site.
 Fonte: disponível em <<http://www.doyouspeakhuman.com/>> acessado em Maio de 2021

A pesquisa que ainda está aberta em seu website já conta com amplo debate sobre o desenvolvimento da Inteligência IA, com a participação de quase 12.000 pessoas em 139 países (SPACE 10, 2017). Os resultados trazem debates sobre questões éticas espinhosas, como a problemática dos ambientes virtuais obedientes, a cultura da vigilância, as bolhas sociais e direito dos robôs. Abaixo está um gráfico com os resultados adquiridos pela pesquisa até o maio de 2021.

Como resultado, a laboratório de pesquisa do SPACE 10 reúne discussões em seus artigos. Uma das questões é sobre como a voz feminina está presente na IA, que reforça as questões sexistas da sociedade, o que surpreende com o resultado de que 45% dos pesquisados preferem que sua IA seja obediente. A voz feminina e obediente ao comando já é utilizada como barganha mercadológica para satisfação dos clientes de empresas que já utilizam a IA com as assistentes digitais, como a Alexa da Amazon. Em seus

artigos, a SPACE 10 debate a possibilidade de ser uma nova escravidão, marcada pela robótica quanto ao sexismo em relação a mulheres reais.

“A maioria das pessoas prefere que as máquinas com IA sejam semelhantes aos humanos, não robóticas. Na verdade, 73% dos entrevistados disseram que desejam que a IA seja semelhante à humana; 85 por cento desejam que a IA seja capaz de detectar e reagir às emoções; e 69 por cento desejam que a IA reflita nossos valores e visão de mundo” (2017, SPACE 10)

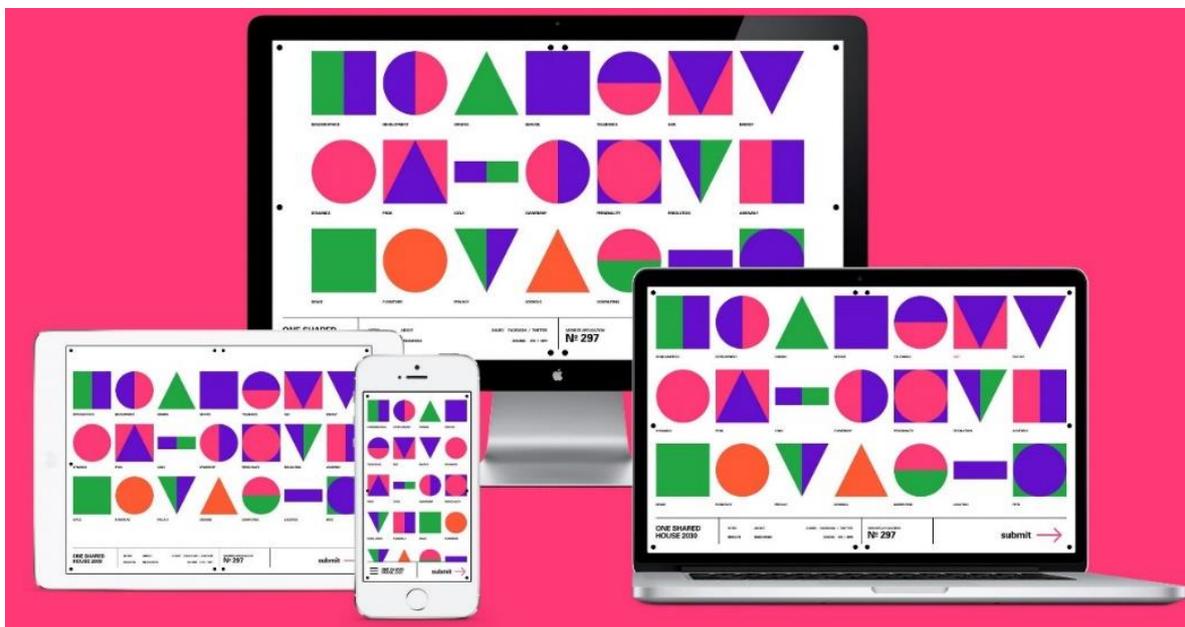
Assim, como fomentação das bolhas sociais, a IA fornecem feed personalizados nas redes sociais, que segregam por raça, gênero, classe, religião e política.

2.2.2. ONE SHARED HOUSE 2030

One Shared House é um projeto de pesquisa do laboratório SPACE10 junto com a dupla de designers Anton&Irene. A pesquisa foi feita nos meios digitais através do website www.onesharedhouse2030.com com um questionário interativo online. Visa levantar dados de como as pessoas imaginam e desejam um modelo de espaço de vida futura, aludido ao ano de 2030. O questionário interativo pergunta as pessoas se gostariam de viver coletivamente no ano de 2030.

Figura 09: Interface de apresentação gráfica do One Shared House

Fonte: Behance dos designer Anton & Irene



O levantamento de dados busca informar aos profissionais melhores decisões de design ao criar espaços de vida no futuro, levando em consideração as preferências e preocupações das pessoas antes de desenhar o plano de como podemos viver amanhã.

Mais de 14000 pessoas de 147 países responderam a pesquisa até agora. Os pesquisadores afirmam que as informações coletadas são de código aberto, de forma que as pessoas que projetam as instalações de co-living possam usar esses dados para ajudar a informar suas decisões. O resultado foi apresentado em um formato de multimídia.

“Welcome to the year 2030. There are 1.2 billion more people on the planet. 70% of us are living in cities now. In order to house 1.2 billion more people, all of us are sharing more household goods and services than ever before. We refer to this sharing as co-living, and many more of us are living this way now, but it’s not a new thing. Communal living has always been a solution to common problems, like rapid urbanization, loneliness, and high living costs. But what does co-living look like in the year 2030? Who is it for? How has it changed our society? What are we sharing? With many more of us now co-living, there is no one configuration. Discover what type of co-living would be uniquely suited for you. Reserve your spot for ONE SHARED HOUSE 2030.”



Figura 10: Apresentação gráfica em dispositivos digitais
Fonte: Behance dos designer Anton & Irene, disponível em

2.2.3. CONECTALAB – Laboratório virtual de soluções para o abastecimento de água

A pesquisa 'ConectaLAB' faz parte do Laboratórios Cidadãos do Instituto de Arquitetos do Brasil IAB – RS em parceria com o coletivo TransLAB.URB, também do Rio Grande do Sul. O laboratório virtual se molda as técnicas digitais para alcançar a troca entre participantes e a colaboração, de modo a fazer uso da inteligência coletiva e facilitar a inovação social.

Abordou o tema “Soluções para o Abastecimento de Água” focado na produção de soluções para o acesso universal a água. O debate surge diante da crise sanitária global do Coronavírus, e a necessidade de refletir de maneira crítica sobre a realidade das cidades através do acesso ao direito básico e universal da água. Com o desafio de executar e promover a participação e colaboração adaptada ao contexto da pandemia, o laboratório cidadão foi realizado de forma remota, e contou com a participação de diversas regiões do Brasil.

Figura 11 e 12: Apresentação gráfica do 'ConectaLAB' em dispositivos digitais

Fonte: Twitter ConectaLAB



A sua aplicação foi em um espaço virtual com desafio de criar soluções para cenários pré-estabelecidos, dividido em equipes de formações/habilidades variadas em encontros diários. Cenário 1 – Bairro consolidado, periferia; Cenário 2 – Espaços públicos; Cenário 3 – Ocupação Irregular; Cenário 4 – Área rural.

Segundo dados do Sistema Nacional de Informações sobre Saneamento – SNIS, no Brasil 35 milhões de pessoas vivem sem acesso à água tratada e mais de 100 milhões não têm acesso à rede de esgoto. A pesquisa também aponta que durante a pandemia da COVID-19 foi aprovado o novo Marco Legal do Saneamento Básico que apresenta distorções quanto a realidade brasileira, e aprovou a abertura do setor ao capital privado. Assim, a pesquisa surge diante da reflexão: “Como podemos ampliar o debate para toda a sociedade, ir além dos ciclos dos mandatos, incorporar ações e planos de emergência e contingência e, ainda, abrir espaço para a inovação na maneira de pensar sistemas de abastecimento de água?”

Como o resultado, foi elaborado um repertório de diretrizes orientadoras de processo de construção de soluções para atender as demandas de universalização do abastecimento de água, amplificando o debate junto à sociedade e impulsionando ações que gerem impacto no território.

Figura 13: Apresentação gráfica de cartilhas em dispositivos digitais do TransLabUrb

Fonte: Twitter TransLabUrb,



2.2.4. PARQUE DA CIDADE BELÉM-PA

O Projeto “Parque da Cidade”, organizado pela Secretaria de Cultura – SECULT do governo do estado do Pará junto com a Fundação de Amparo da Pesquisa FADESP/UFGPA está inserido no antigo aeroclube da cidade de Belém, sendo apresentado como a maior intervenção urbana dos últimos 100 anos na cidade, que envolve toda a área metropolitana da cidade. O projeto foi desenvolvido em etapas de consulta pública e concurso de projeto entre arquitetos.

O concurso foi dividido em três etapas, a primeira foi uma pesquisa através das redes virtuais de aplicativos e site, onde o público em geral, através de registro do CPF, escolhia uma lista de equipamentos divididos em três eixos. A segunda etapa correspondeu a elaboração de projetos de arquitetura, urbanismo e paisagismo no concurso de projetos. Houve 83 inscrições, com 2 propostas finais escolhidas pela banca avaliadora, que foi para votação popular no website do parque (SECULT PARÁ, 2020)

A consulta pública possuiu como elementos para votação, três eixos: de cultura, lazer e esporte, paisagístico e ambiental. Os eixos possuíam equipamentos urbanos para serem escolhidos pela população em geral, que seriam norteados dos projetos elaborados para o concurso. Como resultado, a pesquisa conseguiu a participação de 3.027 pessoas; e o concurso contou com 2 projetos para votação.

A pesquisa retrata um caso muito similar com o “Parque da Imaginação”, tanto da área abordada, por ser um terreno de um antigo aeroclube na cidade, quanto pelo meio de participação virtual da população. Porém a elaboração participação feita foi mais consultiva do que cooperativa ou colaborativa com a população. Todavia, os resultados foram satisfatórios para a organização, visto que escritórios de arquitetura participantes do concurso conseguiram elaborar boas propostas mediante a interação virtual adquirida.



CONSULTA PÚBLICA

As atividades de coordenação da SECULT e execução pela FADESP compreendem 3 etapas:

1

A primeira etapa é uma CONSULTA PÚBLICA à população, que escolherá opções de equipamentos desejáveis para o Parque da Cidade nos eixos de Cultura; Esporte e Lazer e Ambiental e Paisagismo. Neste site você poderá deixar seu voto.

O resultado desta Consulta Pública apontará os itens obrigatórios que devem constar na Proposta de Conceito do Parque.

Consulta pública aplicativo - BAIXAR APP



Figura 14 e 15: Print de site de apresentação do Parque da Cidade
Fonte: Website Parque da Cidade



Objeto de estudo

capítulo 3

3.1. CAMPO DO ANIPUM, O PRIMEIRO AEROPORTO DE SERGIPE

O aeroclube de Sergipe surge no contexto da Segunda Guerra Mundial, fundado em 23 de outubro de 1939 por um grupo de jovens interessados em formar um clube civil aéreo. Segundo o historiador CRUZ (2007), o clube se instalou no Campo do Anipum e ganhou notoriedade no esforço de guerra dos militares contra os submarinos alemães e italianos em todo o litoral Nordestino. Os pilotos do aeroclube serviram a missões importantes para as Forças Armadas e ao Governo Estadual, e atuaram no resgate aos naufragos, onde buscaram por navios, naufragos e destroços (CRUZ, 2017).

Com anos recebendo vôos comerciais, o Campo do Anipum foi aposentado em 1958, quando surge o Aeroporto do Santa Maria. O aeroclube continuou com as atividades institucionais de escola de piloto, e continuou formando novas turmas até 2013³, que foi interrompida pela disputa judicial sobre a posse do terreno com o Governo do Estado, passou alguns anos sendo utilizado pelo Grupamento Tático Aéreo da Polícia Militar, e voltou a funcionar em 2021 com nova decisão judicial⁴.

Nesse lapso temporal a área foi para leilões organizados pelo Governo do Estado de Sergipe⁵, possuidor do terreno, mas não obteve sucesso por determinações judiciais que embargou as tentativas de venda. Tal fato, evidenciou a negligência do Estado com o planejamento urbano e atua como impulsionador da produção neoliberal da cidade, que ignora as necessidades básicas do bairro e aposta em saídas de mercantilização da terra com potencial especulativo e gentrificador (MARICATO, 2015). Assim, a área ainda está alheia as variações das decisões jurídicas que ocorreu nos últimos anos, com indeterminação sobre o seu futuro.

³ Informação em site do aeroclube: “A aeroclube de Sergipe continuou formando novas turmas até 2013, com a interrupção pela disputa judicial sobre a posse do terreno com o Governo do Estado, que solicitou a área para vende-la a fim de cobrir o déficit previdenciários do Estado”

⁴ A última decisão judicial faz parte dos autos do Processo 201700812298 do Poder Judiciário do Estado de Sergipe

⁵ As tentativas de Leilão da área ocorreram por meio do Edital 02/2018 de Concorrência do Instituto de Previdência dos Servidores do Estado de Sergipe, que protocola a de três áreas do aeroclube de Sergipe, somando 154.495 metros quadrados.



Figura 16: Notícia sobre o fechamento e Leilão do aeroclube de Sergipe em 2015.

Fonte: <<https://www.sosergipe.com.br/anac-fecha-pista-do-aeroclube-de-aracaju/>>



Figura 17: Notícia sobre lançamento edital para venda de área do aeroclube em 2019.

Fonte: <<https://g1.globo.com/se/sergipe/noticia/2019/08/20/governo-lanca-edital-para-venda-de-areas-do-aeroclube-de-aracaju.ghtml>>



Figura 18: Notícia sobre suspensão de Leilão do aeroclube de Sergipe.

Fonte: <<https://infonet.com.br/noticias/cidade/justica-determina-a-suspensao-do-leilao-do-aeroclube-de-aracaju/>>

A gleba do campo de anipum, hoje conhecida pela população da cidade como aeroclube, está localizada no extremo sul do bairro Santos Dumont, local grande em sua dimensão com aproximadamente 150 mil metros quadrados. Possui facilidade de acesso a toda a zona norte e na malha urbana de Aracaju, próximo as Avenidas Maranhão, São Paulo, Ayrton Sena e Euclides Figueiredo. Com variadas linhas de transporte coletivo que passam nessas avenidas ao redor da gleba, possui grande capacidade de articulação e conexão com a cidade. Assim também se torna um potencial solucionador de problemas urbanos locais.

Nas proximidades com a área, é possível identificar a necessidade de espaços públicos de lazer e convívio social, com poucos equipamentos desse tipo no bairro Santos Dumont. Essa necessidade está presente não só no bairro específico, mas em toda a zona norte da cidade, onde os habitantes costumemente vão à espaços de lazer, como o Parque dos Cajueiros, Parque da Sementeira e Orla de Atalaia, situados na zona sul da cidade. Na região, usam espaços inapropriados para lazer e atividade física, como a Avenida São Paulo, que possui grande fluxo de pedestres realizando caminhadas diariamente, e disputa espaço na ciclovia e rodovia.

Baseado nessa necessidade, essa pesquisa pauta a concepção de um Parque Urbano na gleba do aeroclube, atendendo a toda a zona norte de Aracaju, em especial, aos bairros que ficam no entorno de 1km da gleba: os bairros Santos Dumont e José Conrado de Araújo, com os bairros Dezoito do Forte, Novo Paraíso, Olaria e Jardim Centenário em pequena porção de interferência.

Figura 19: Delimitação Poligonal da Gleba que o aeroclube.

Fonte: Google Maps com edição do autor





Figura 20: Avenida São Paulo, em frente ao aeroclube, com apropriação de seu canteiro central pelos moradores.

Fonte: Autor, janeiro de 2021



Figura 21: Avenida Aryton Senna, no Bairro Santos Dumont, com muro do aeroclube a direita.

Fonte: Autor, maio de 2021



Figura 22: Avenida São Paulo, no Bairro Santos Dumont, com apropriação do seu canteiro central pelos moradores e muro do aeroclube no fundo.

Fonte: Autor, maio de 2021

3.2. DE ANIPUM PARA SANTOS DUMONT

O bairro Santos Dumont surge em 1952, sendo primeiramente reconhecido como bairro Anipum. A mudança do seu nome foi em decorrência do primeiro acidente aéreo no antigo Aeroporto de Aracaju, que estava localizado no bairro. Surge como uma postura do prefeito da cidade, o José Conrado de Araújo, de homenagear suas vítimas (PAZ, 2016). Sua formação é dada pelas transformações de vários sítios em loteamentos e ocupações das baixadas próxima ao mangue. Segundo dados do PMA/SEPLAN (2009), tal formação recebeu processo migratórios de Sergipanos, Alagoanos, Baianos e Pernambucanos.

Em matéria publicada no Jornal da Cidade, em 1998, o nome Anipum faz referência uma índia chamada Ani, que quando avistava o trem que estava próximo (provavelmente na mesma linha férrea da Avenida Maranhão), ela repetia “pum pum pum” em referência ao barulho que fazia. Tal história foi contada por uma moradora que reside há muito tempo na região, em entrevista a mesma matéria do Jornal da Cidade (1998).

Segundo Mendonça (1998), por volta de 1953 a área do Anipum já estava em torno de 30% ocupado, e o campo de Aviação sendo transferido para o atual Aeroporto de Santa Maria, e a área restante se tornou o aeroclube de Sergipe. Em 1966 o bairro passa a receber luz elétrica e abastecimento de água, como também serviço público em geral, como as primeiras escolas. O transporte público começa a circular na década de 1970 (MENDONÇA, 1998). A partir de então o bairro foi crescendo cada vez mais, com novos moradores, tornando-se hoje um dos mais adensados de Aracaju. Sua formação é materializada pela exclusão social, traduzindo-se pela ocupação informal em loteamentos precários, agravado pelo cenário de dispersão e fragmentação urbana (NOGUEIRA, 2004)

Nos anos de intensa expansão de Aracaju no século XX, através da COHAB, se inserem novos empreendimentos no bairro, como o Conjunto Almirante Tamandaré com 89 unidades habitacionais em 1974, O Conjunto

Princesa Isabel com 60 unidades habitacionais em 1974, O Ipês I com 101 unidades habitacionais em 1980.

Já no século XXI, através de empreendimentos do Programa Minha Casa Minha Vida de 3 a 10 Salários Mínimo, se insere os condomínios fechados Art Ville em 2010, com 154 unidades habitacionais na primeira etapa, e 72 unidades habitacionais na segunda etapa.

No restante, a formação do bairro ocorre com Loteamentos de terras de sítio, e formação de ocupações irregulares. Em relatório de diagnóstico da cidade de Aracaju realizado em 2014, identifica os assentamentos precários no bairro Santos Dumont: Invasão Tv. Serafim Bomfim, Invasão Rua Dom Pedro II e Comandante Miranda, Almirante Tamandaré e Bahama, totalizando 992 domicílios, no qual aponta os processos de Urbanização, Regularização Fundiária e/ou Remanejamento como soluções para área (PMA/SEPLAN/2014).

Hoje o seu solo é bastante denso, com ocupação majoritariamente residencial, com exceção da Avenida Euclides Figueiredo, que possui uma intensa rede comercial automotiva, e hoje é caracterizada como um subcentro da cidade de Aracaju (PMA/SEPLAN, 2014). A dinâmica de uso e ocupação do solo aqui apresentada são em referência ao levantamento apresentado pela SEMFAZ no ano de 2016, conforme imagem 10.

Possui 94% dos seus lotes ocupados, segundo dados da PMA/SEPLAN (2014) em 2013. O gabarito de altura é composto por residências térreas ou apenas 1 pavimento, não excedendo 4 pavimentos.

Possui infraestrutura básica com energia elétrica, abastecimento de água, pavimentação asfáltica, transporte público coletivo. Sua mobilidade urbana de transporte público conta com o terminal de integração do Maracaju, que interliga o bairro a diversas localidades na região metropolitana de Aracaju, em especial o município próximo de Nossa Senhora do Socorro.

O Santos Dumont apresenta rendimento mensal per capita ente $\frac{1}{2}$ a 1 salário mínimo, assim como a grande maioria dos bairros localizados na zona norte de Aracaju (SEPLAN, 2014).

As principais áreas de convívio e lazer em Aracaju estão localizadas na zona sul da cidade, como o parque dos cajueiros, sementeira e orla de Atalaia. A zona norte possui apenas uma única área, o parque da cidade. Assim, os moradores do bairro não possuem muitas opções de lazer, restando apenas

poucas e pequenas praças no seu interior, que não suprem a necessidade da população.

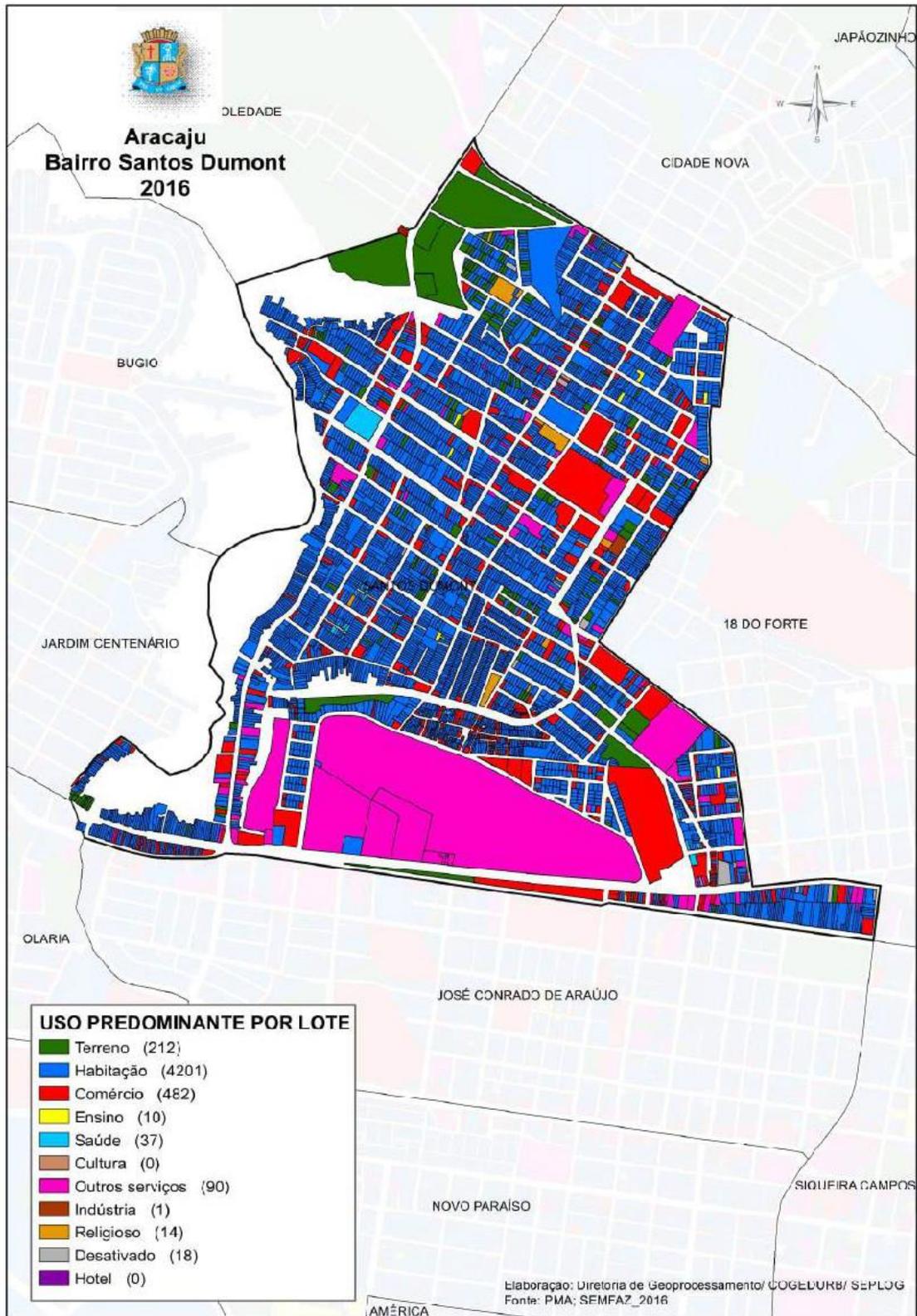


Figura 25: Mapa de Uso e Ocupação do Solo do Bairro Santos Dumont em 2016.

Fonte: PMA/SEMFAZ, 2016.

O bairro possui pouco índice de áreas verdes, sendo 17.261,15m² de área verde, ficando bem distante do mínimo necessário de 516.619,05m² segundo o mínimo de 20m² de área verde por habitante de acordo com o Novo Código Florestal (PMA/SEPLAN, 2014)

Segundo o Plano Diretor de Aracaju, o bairro está situado na Zona de Adensamento Básico – ZAB 1, definida pelo Plano Diretor de Aracaju 2000 em seu Art. 131, que apresenta potencial de urbanização, porém com “déficit” de infraestrutura, sistema viário, transporte, comércio e serviços; sendo que a ZAB 1 apresenta predomínio de ocupação mais homogênea e voltada para classes mais populares e a ZAB 2 se caracteriza pela presença de ocupação diversificada no tocante a renda da população. (PDDU ARACAJU, 2000). As Zonas de Adensamento Básico – ZAB tem como diretrizes:

“I- adensar, de forma controlada, o uso e a ocupação do solo, a fim de aproveitar o potencial de urbanização existente, diminuindo a necessidade de novos investimentos públicos em infraestrutura; II- ordenar e estimular a implantação de atividades de comércio e serviços, apoiando o desenvolvimento de subcentros; III- assegurar espaços suficientes para estacionamento de veículos; IV- promover e monitorar a implantação de equipamentos e espaços públicos, compatibilizando-os com a intensidade do adensamento proposto; V- articular a implantação de infraestrutura, junto a outras esferas de governo e iniciativa privada, priorizando obras de esgotos sanitários e complementação do sistema viário básico” (ARACAJU, 2000, p.12).

Nota-se aqui, um descompasso no processo de formação do bairro com infraestrutura urbana para atender a população, com a falta de um planejamento urbano completo para a sua formação. Hoje, o Santos Dumont é um ponto de subcentralidade para a cidade de Aracaju, voltado para o atendimento das classes populares residentes nos bairros vizinhos, principalmente ao longo da Avenida Euclides Figueiredo (SEPLAN, 2014).

3.3. A ZONA NORTE PROLETÁRIA

Aracaju é uma cidade de porte médio que possui uma área de aproximadamente 182 Km², município sede do Estado de Sergipe, com uma população estimada em 664.908 pessoas segundos dados do IBGE em 2020. Aracaju surge no século XIX, especificamente em 17 de Março de 1855, quando o então governo provincial decide substituir a capital do Estado de Sergipe, de São Cristóvão para o povoado Villa de Santo Antônio, que passou a ser chamada de Aracaju (FRANÇA, 1999). O principal argumento da mudança eram questões econômica e políticas, da qual Aracaju supria com ligação direta ao estuário do Rio Sergipe (LOUREIRO, 1983) (PORTO, 1945).

A cidade foi planejada pelo Engenheiro Sebastião José Basílio Pirro, que produziu um desenho urbano de quadrado ortogonal, com cerca de 32 quadras de aproximadamente 110m x 110m, que ficaram conhecidas como Quadrado de Pirro (PORTO, 1945) (LOUREIRO, 1983). A região central, planejada, era regulamentada por alinhamento nas construções e intervenções públicas que limitavam socialmente a ocupação da cidade, onde posturas sociais regia e o valor do solo era inflacionado (Villar, 2006).

A população pobre que não possuía recursos para se enquadrar no Código de Posturas crescia fora da delimitação do quadrado de Pirro, ocupando inicialmente algumas ruas e vielas (LOUREIRO, 1983). Essa lógica seguiu para toda nova expansão da cidade, surgindo problemas urbanos devido a movimentos migratórios em uma cidade que não tinha planejamento para todos. Várias ocupações irregulares aparecem na cidade, principalmente com a falta de opção dos escravos libertos com a Lei Áurea de 1888 (VILLAR, 2006).

Com o tempo, a expansão urbana desencadeou em toda capital, crescendo de forma espraiada em torno do seu centro, impulsionada pela implementação da rede rodoviária e ferroviária, e o desenvolvimento de atividades industriais (LOUREIRO, 1983). O século XIX se caracterizou pelo aumento do número de estabelecimentos industriais, onde hoje é conhecido o Bairro Industrial, ao norte da região central, e pela expansão urbana a noroeste (NOGUEIRA, 2004).

Espraiada, a cidade fica repleta de vazios urbanos, que serão ocupados no século XX, a partir de 1930 (RIBEIRO, 1984). E essa intensa expansão de Aracaju vai até a década de 1980 (LOUREIRO, 1983). Nos anos seguintes, ocorre através da expansão da zona oeste em direção a BR-101 e a nova sede da Universidade Federal de Sergipe, como o aumento da densidade dos bairros situados na área central. França (2019) ressalta que esse crescimento foi norteado pelo Estado, responsável pela promoção de conjuntos e loteamentos habitacionais; e à iniciativa privada com empreendimentos fechados.

A nova classe social da cidade passa a ocupar os bairros São José, Salgado Filho, Grageru e Luzia, na zona sul da cidade. O crescimento a Norte e Oeste ficou destinado aos bairros mais populares, surgindo assim o bairro Siqueira Campos, Dezoito do Forte, e adensamento do bairro Santo Antônio (antigo povoado). Nogueira (2004) ressalta que tais bairros surgem sem o apoio governamental e abrigavam a população mais humilde economicamente, a qual procurava sempre o solo mais “barato”. A atuação do governo se concentrava apenas no “Quadrado de Pirro” e sua continuação, como o bairro São José e Treze de Julho.

Nos últimos anos, Aracaju cresce em direção à zona de expansão e a municípios que formam a região metropolitana da Grande Aracaju, como São Cristóvão, Nossa Senhora do Socorro e Barra dos Coqueiros (PMA/SEPLAN, 2014).

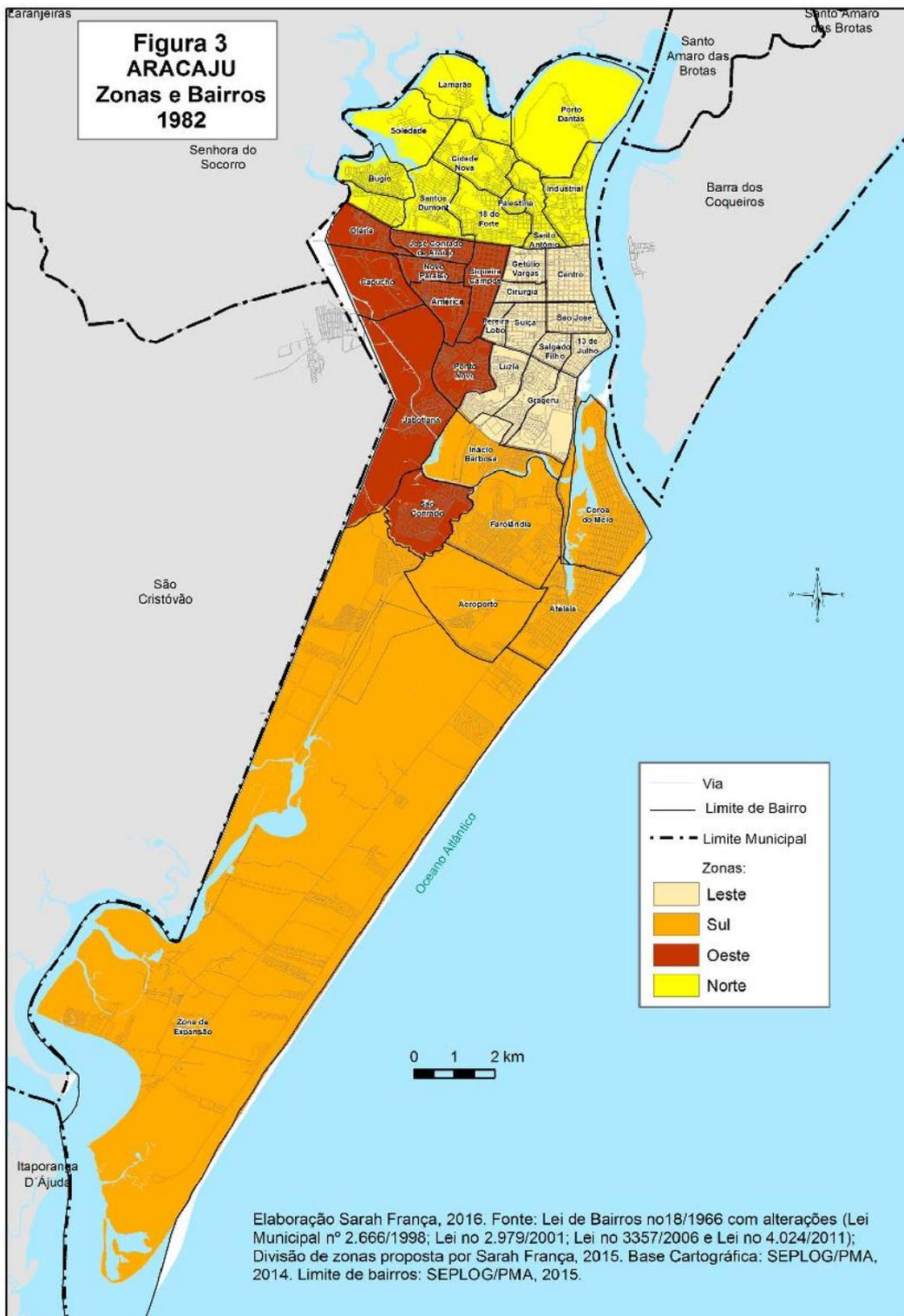


Figura 26: Zonas urbanas e bairros de Aracaju.

Fonte: França, 2019.

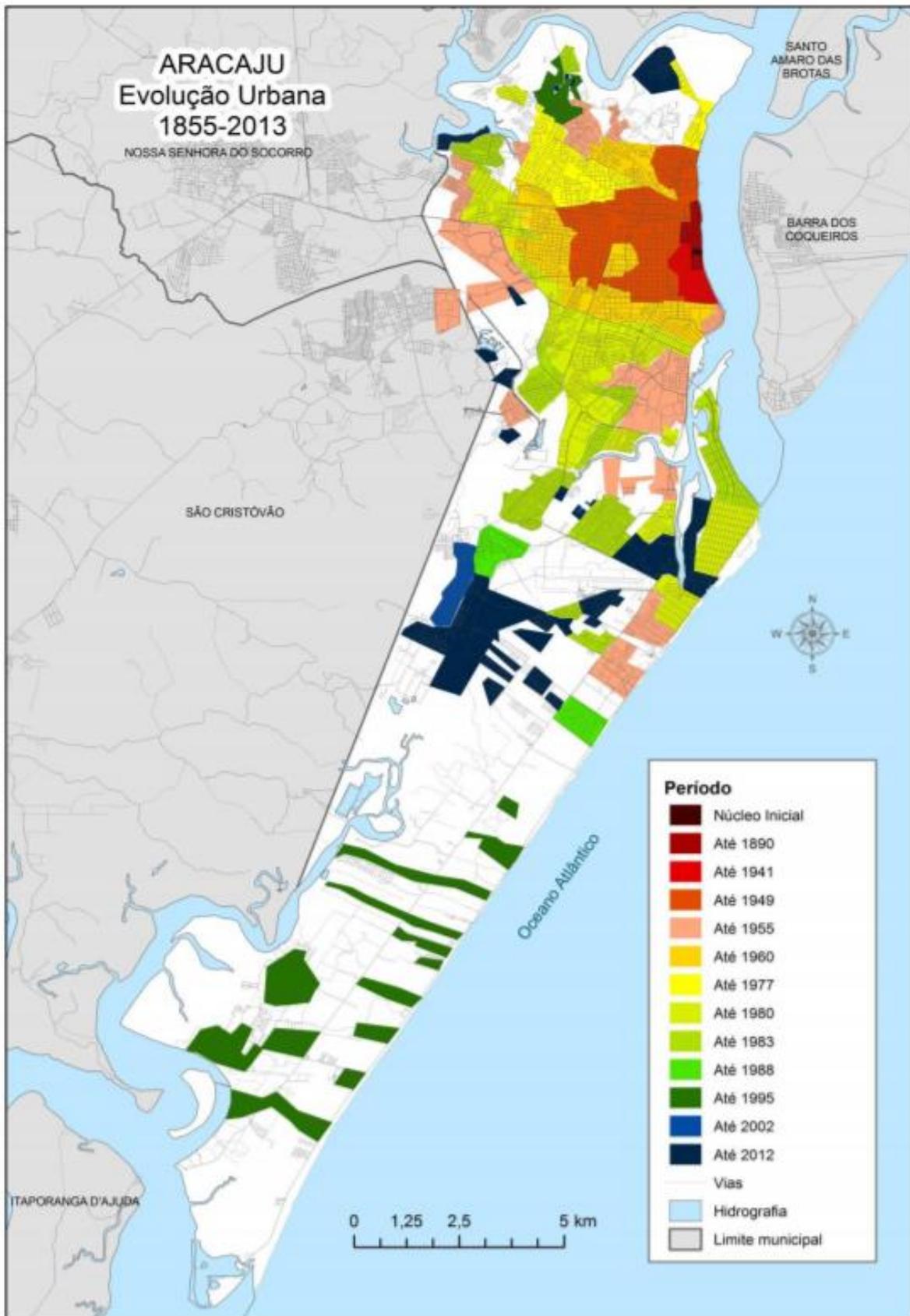


Figura 27: Evolução Urbana de Aracaju, de 1855 a 2013.

Fonte: PMA/SEPLAN, 2014.

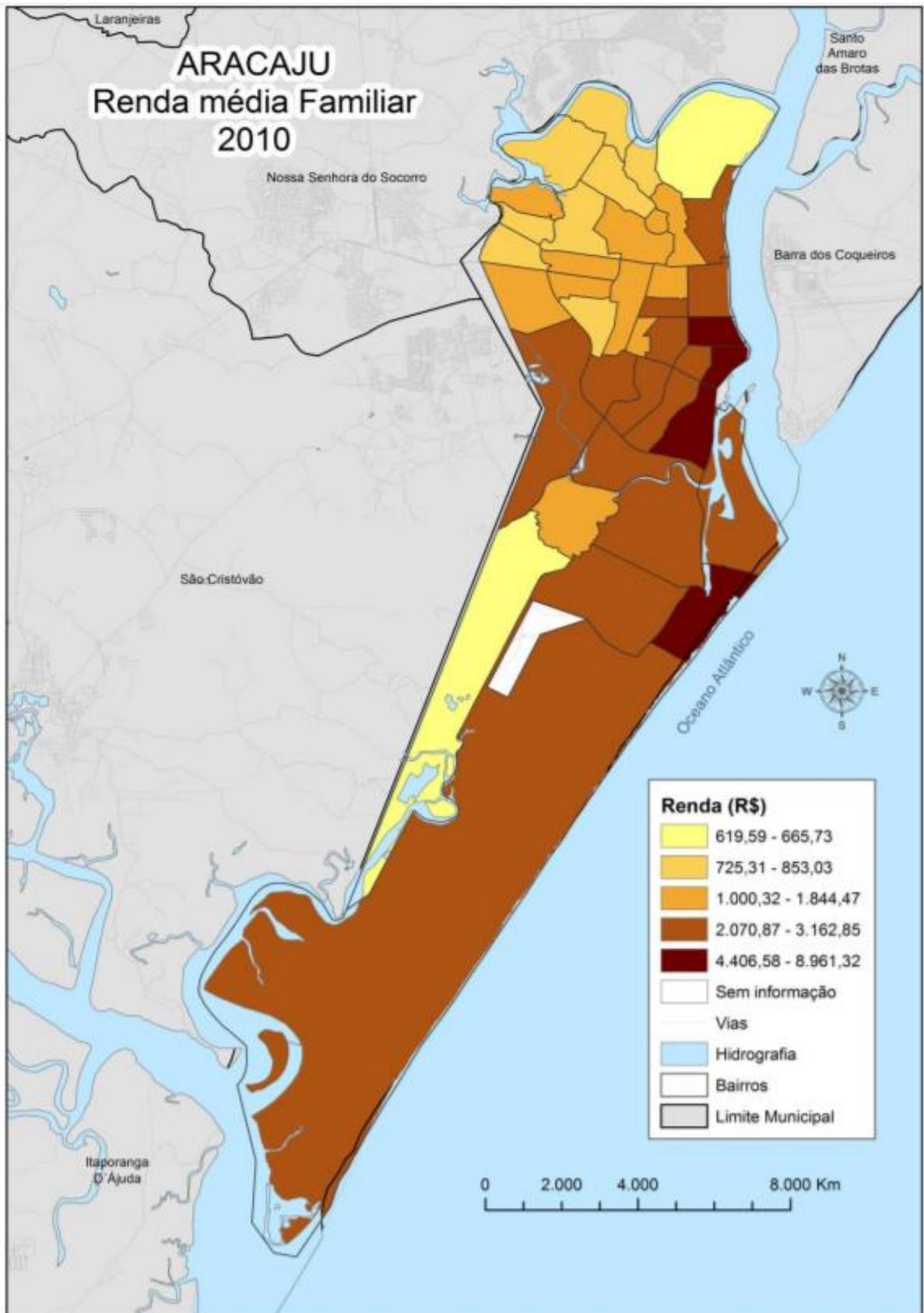


Figura 28: Renda Média Familiar de Aracaju em 2010.

Fonte: PMA/SEPLAN, 2014.

Para França (2011), a formação urbana dispersa é fruto de políticas de habitação e atuação dos agentes imobiliários que transformaram todo território municipal em zona urbana, o que proporcionou a implantação de loteamentos, conjuntos residenciais e ocupações subnormais por todo o município. Tal crescimento, dificultou o município a implementar infraestrutura capaz de atender todas as regiões urbanizadas (PMA/SEPLAN, 2014)

Em relação à renda média familiar (imagem 09), o lado Norte da cidade ficou marcado por aglomerações urbanas segregadas, inferiores economicamente a porção Sul da cidade. tal zona, deu ocupação aos pobres e negros recém-libertos, onde os dispositivos legais não abarcavam (VILLAR, 2006). Desde sua formação, a cidade é separada por classes sociais distintas no território urbano, onde a classe com maior poder aquisitivo encontra-se na zona centro-sul, e a de menor poder aquisitivo nas zonas norte e oeste (NOGUEIRA, 2004).

“os Bairros Jardins, Treze de Julho e São José são os que apresentam melhor situação, enquanto em segunda posição estão Centro, Cirurgia, Suíssa, Salgado Filho, Luzia, Grageru, Inácio Barbosa, Jabotiana, Coroa do Meio Atalaia, entre outros. Situados nas faixas norte e noroeste estão os bairros com menor renda familiar - Santos Dumont, América, Cidade Nova, Jardim Centenário, Olaria, Soledade, Lamarão e Porto Dantas, a Exceção do Bairro Santa Maria, situado na faixa sudoeste”
(PMA/SEPLAN, 2014)

A zona norte perfaz uma área de aproximadamente 2.500 ha, tendo como limite o Rio do Sal a norte e oeste limitando-se com o município Nossa Senhora do Socorro; e a Leste, o Rio Sergipe, limitando-se com o município Barra dos Coqueiros; e ao sul com as zonas oeste e central de Aracaju. É formada pelos bairros Industrial, Porto Dantas, Palestina, Santo Antônio, Dezoito do forte, Cidade Nova, Japãozinho, Lamarão, Soledade, Santos Dumont, Jardim Centenário e Bugio. Grande parte dos bairros possuem índice de ocupação urbanística bastante elevada, com grandes terrenos vazios em sua margem.

Hoje a cidade é um reflexo da urbanização desigual e espalhada, e continua a crescer sem muito controle ou planejamento. A especulação

imobiliária dita o crescimento da cidade pela engrenagem do mercado, sem se preocupar com as reais necessidades da população e sem proporcionar qualidade de vida adequada (FRANÇA, 2019).

“Hoje a configuração Urbana de Aracaju é marcada por um território fragmentado pelas discontinuidades da Malha e pelos vazios urbanos, e ao mesmo tempo, ocupado social e economicamente de forma homogênea com as camadas sociais mais privilegiadas localizadas nas áreas mais interessantes da cidade e na periferia a população pobre, espoliada e segregada, mantida pela oferta precárias de moradias e por um sistema de transporte público integrado, diferenciando-a de outras capitais brasileiras. “ (SOUZA, 2005)

Como centro urbano mais importante para o desenvolvimento do Estado, com influência sobre todo seu território e alguns municípios baianos e alagoanos limítrofes, a cidade passou por uma expansão dispersa, e nos últimos anos vem conquistando infraestrutura básica em alguns locais, como o bairro Santos Dumont, mas que não está completa para o título de “cidade da qualidade de vida” que possui, com muitos problemas que ainda precisam ser equacionados, especialmente na Zona Norte e regiões periféricas da cidade.

“A cidade ainda apresenta problemas que necessitam do seu equacionamento, sobretudo aqueles relacionados à moradia, com a presença de assentamentos precários em áreas de fragilidade ambiental e os problemas de infraestrutura urbana, sobretudo aqueles pertinentes à drenagem e ao esgotamento sanitário, reduzindo a pressão sobre os corpos hídricos e garantindo a sustentabilidade urbana, além dos problemas de mobilidade que afetam diretamente a vida da população. Nos bairros periféricos, onde se concentra grande parte da população de baixa renda ainda são evidentes os problemas de moradia, de mobilidade e de desemprego, havendo a necessidade do desenvolvimento de estratégias de promoção de inserção social, através da melhoria dos níveis de escolaridade e de renda e de qualificação de mão-de-obra.” (PMA/SEPLAN, 2011)

O experimento 'Parque da Imaginação'



capítulo 4

No desenvolvimento da pesquisa, o trabalho anteriormente intitulado “imagine o aeroclube”, foi elaborado enquanto experimento cibernético pautado na compreensão da disputa territorial do local e a necessidade de participação da sociedade civil nas decisões sobre o futuro da área, que até então estava ociosa na cidade. Contudo, devido a emergência das decisões jurídicas que ocorreram paralelamente a esta pesquisa, a área retomou suas atividades no início de 2021 e voltou a funcionar como aeroclube, conforme relata a introdução deste trabalho.

Assim, a problemática e objetivos da pesquisa tomaram outros rumos, já que o experimento não poderia ter como foco central a disputa territorial entre Governo do Estado e instituição privada gestora do aeroclube, por esta ter sido interrompida com o retorno das atividades do aeródromo. Como saída, apostou-se na proposta da concepção de um parque urbano na região, algo citado anteriormente enquanto elemento necessário para suprir a carência de espaços públicos na região, a partir de diagnósticos prévios conforme apresenta o capítulo três.

O “imagine o aeroclube”, agora “parque da imaginação”, se apresenta como um protótipo de participação cibernética com o objetivo de coletar e analisar dados disponibilizados na esfera virtual, para o aprimoramento do planejamento urbano. O foco central, conforme relatado nos objetivos desse trabalho, é experimentar um processo participativo de planejamento urbano através de meios digitais. A disputa territorial é encarada como um dos fios dessa trama, que não será abordada com a ênfase necessária no desenvolvimento deste trabalho, mas que é reconhecida como dos elementos constitutivos de relevância para o que a pesquisa objetiva tratar. Considerando-a como análise de participação, foi proposto aos habitantes da cidade uma alternativa que busca instigar a imaginação de um novo futuro para o aeroclube, guiados pelo desejo de enxergar-se enquanto produtores dessa cidade e agentes participativos em possíveis disputas.

Dessa maneira, evitou-se tratar especificamente da disputa territorial e foi elaborado uma proposta que induz a concepção de um parque urbano como alternativa para um novo uso do solo baseado nas necessidades do bairro e da zona norte de Aracaju. O gráfico abaixo esquematiza a concepção final elaborada:

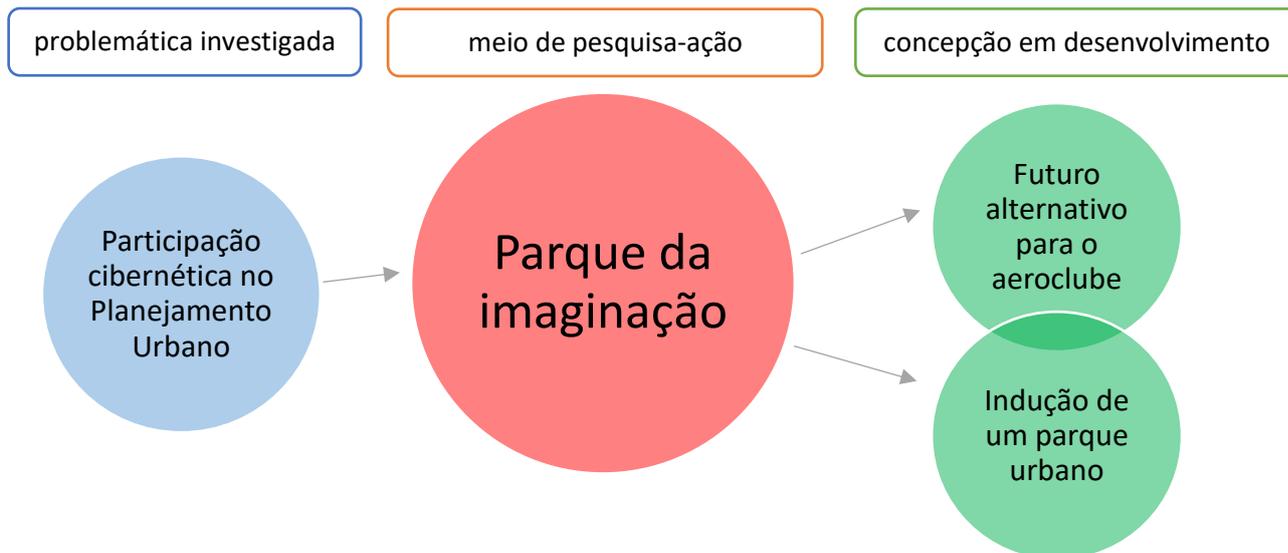


Figura 29: Diagrama de concepção do experimento cibernético 'Parque da Imagemação'

Fonte: elaboração do autor

Para encorajar o exercício da imaginação, o foco foi apresentar um projeto com características lúdicas, deixando explícito o caráter experimental da pesquisa. O projeto foi apresentado com intencionalidade de estimular e estar no campo das ideias, ressaltando as potencialidades de se pensar outras utilidades para os espaços das cidades, não promovendo a instalação do parque urbano no aeroclube como um projeto Governamental, mas considerando impossibilidade de sê-lo. No seu desenvolvimento, a partir de provocações, apresentamos e buscamos tornar possível imaginar um parque urbano, e então tornando-o objeto de desejo.

A metodologia utilizada no desenvolvimento da investigação é a pesquisa-ação empregada ao meio cibernético. No método, o planejamento da ação, a implementação, o monitoramento e avaliação fazem parte dos ciclos da pesquisa. Estratégias de comunicação social foram utilizadas para o ato de se comunicar digitalmente, baseado na metodologia do UX design, a fim de conseguir bons resultados interativos. Ao longo deste capítulo são apresentadas as abordagens da pesquisa-ação; o planejamento da ação com os processos de produção do design, da narrativa de apresentação, o desenvolvimento interativo com o Instagram, o desenvolvimento do website e o formulário virtual para coleta

de dados; como se deu a implementação com os resultados obtidos; e por fim, avaliação e discussão de um primeiro ciclo da pesquisa-ação.

4.1. A PESQUISA-AÇÃO NA CIBERNÉTICA

O embasamento teórico da pesquisa-ação é discutido através das abordagens de David Tripp em seu artigo “Pesquisa-ação: uma introdução metodológica” publicado em 2005. O autor define a pesquisa-ação como “uma forma de investigação-ação que utiliza técnicas de pesquisa consagradas para informar a ação que se decide tomar para melhorar a prática” (TRIPP, 2005). Não é apenas um termo para projetos práticos que buscam transformar a sua própria prática, mas um método que requer ação tanto na prática quanto na pesquisa. Sua metodologia deve sempre ser subserviente à prática, com análise de dados constante e julgamentos baseados na melhor evidência que se possa produzir.

O processo da pesquisa-ação segue um ciclo que “se aprimora na prática pela oscilação sistemática entre agir no campo da prática e investigar a respeito dela” (TRIPP, 2005). Segundo o autor, a pesquisa-ação possui um ciclo de oscilação entre planejar, implementar, descrever e avaliar. Essa oscilação é sistemática com o aprendizado no processo, tanto a respeito da prática que se faz, quanto da investigação sobre ela. Segundo TRIPP (2005):

“A pesquisa-ação, como uma forma de investigação-ação, é um processo corrente, repetitivo, no qual o que se alcança em cada ciclo fornece o ponto de partida para mais melhora no seguinte.”

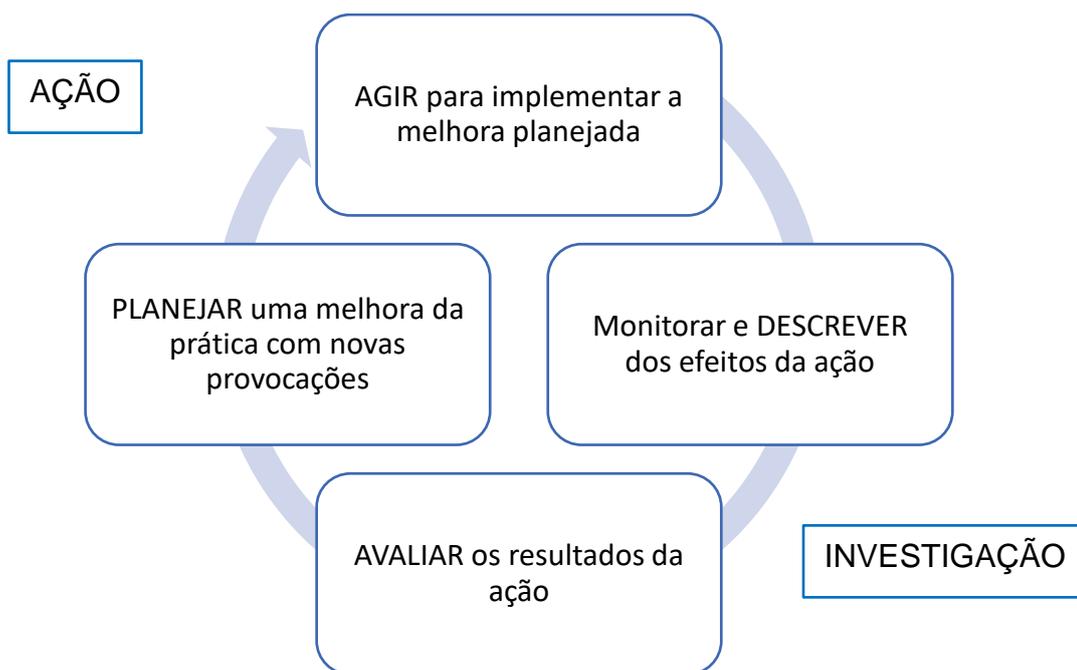


Figura 30: ciclo básico da investigação-ação elaborado por TRIPP (2005)

Fonte: TRIPP (2005), redesenhado pelo autor.

O ciclo proposto por Tripp (2005) começa com a identificação dos problemas, depois parte para o planejamento de uma solução, sua implementação, seu monitoramento e a avaliação de sua eficácia. Assim, o Parque da Imaginação possui as quatro fases do ciclo como análise: o planejamento de um modelo de participação cibernética tendo um parque urbano como concepção a ser desenvolvida, a implementação com divulgação em redes sociais e website, o monitoramento e sua avaliação na primeira aplicação.

Em seu processo cíclico, dados serão produzidos sobre os efeitos de uma mudança da prática (na cibernética) durante a implementação. Na tabela abaixo elaborada por Tripp (2005), o ciclo é apresentado como uma sequência de três fases de ação - planejamento, implementação e avaliação - nos dois diferentes campos da prática e investigação.

Sequência da ação	Ação realizada no campo da	
	Prática	Investigação
Planejamento	De uma mudança na prática	Da avaliação de resultados da
Implementação	Da mudança na prática	Da produção de dados
Avaliação		a) Da mudança da prática e b) Do processo de investigação-ação

Tabela 01: Representação do processo cíclico de pesquisa-ação elaborado por TRIPP (2005)

Fonte: TRIPP, D. (2005), redesenhado pelo autor.

Aplicada a reflexão sobre como promover a prática participativa no Planejamento Urbano, a melhora é o contexto em seu processo de aprimoramento, o meio ao monitorar tanto o que muda quanto a compreensão da própria prática, e a finalidade na disseminação e publicação da compreensão da prática obtida. Aqui, a pesquisa-ação não será concluída como resolvida, mas uma problemática que continua a ser desvendada.

Tendo em vista que não há uma teoria que explique satisfatoriamente a pesquisa-ação na cibernética, optou-se por estudos teóricos prévios sobre cibernética no planejamento urbano, o que foi importante para conceber o primeiro experimento da nova prática. A teoria foi abordada com as investigações teóricas presente no Capítulo 1, que foram base para induzir a ação do planejamento inicial como forma de compreender as situações, planejar melhoras eficazes e explicar resultados. Conforme aborda Tripp (2005), teorias que problematizam questões práticas fornecem recursos para a reflexão e desenvolvimento da prática na pesquisa-ação.

A pesquisa do Parque da imaginação como modelo de pesquisa-ação possui as seguintes características: **Inovadora** em mudar o que é habitual das práticas investigativas do planejamento urbano; **Contínua** nas adaptações e trabalhada para melhoras dos meios de acordos com as experiências e ciclos de sua prática; **Proativa** estrategicamente sendo compreendida por meio da análise de mudanças da pesquisa; Almeja ser **participativa** pois inclui todos os que estão envolvidos nela através da dimensão cibernética; **Intervencionista** em fazer as coisas acontecerem para ver o seu resultado de imaginar um parque urbano em um cenário social não manipulado; **Problematizadora** como prática

reflexiva e crítica sob dois aspectos, o futuro antiespeculativo do aeroclube, e a necessidade de participação no planejamento urbano em meio cibernético; **Documentada** em seu progresso; e por fim, **Compreendida** em sua problemática para que mudanças que melhorem a situação sejam projetadas, ou seja, não teoriza, mas explica os fenômenos.

Destaco a participação que funciona através da cooperação e colaboração, oposta a prática individual. Tripp (2005) aborda quatro modos pelos quais as pessoas podem participar em um projeto de pesquisa-ação: obrigação por meio de algum tipo de coação; cooptação por persuasão do pesquisador; cooperação no projeto com pertencimento do trabalho elaborado. Deve ser resguardado o modo como as pessoas são envolvidas e como podem participar melhor do processo, sendo a obrigação e cooptação evitadas no processo. Entretanto, a participação das pessoas “dependerá de seus interesses e capacidade, relativamente a diferentes aspectos de um projeto, em diferentes épocas e lugares” (TRIPP, 2005). Assim, um dos questionamentos do processo participativo é: Como evitar a individualização dos processos na cibernética?

4.2. PLANEJAMENTO DE UMA MUDANÇA NA PRÁTICA

O planejamento do experimento de pesquisa-ação cibernética para o Parque da Imaginação começa com a coesa definição de suas problemáticas, o que garante uma ampla visão de seu contexto. Conforme explicado anteriormente, o objeto de estudo possui duas problemáticas a serem desenvolvidas com os participantes: a construção de uma terceira via na disputa territorial do aeroclube e a concepção de um parque urbano que irá trazer benfeitorias a população. Conforme abordado na metodologia instruída por TRIPP (2005), é ressaltado que o reconhecimento é aprimorado durante a implementação da pesquisa-ação, avaliando seus resultados a fim de planejar uma mudança adequada na prática.

Como planejamento para o primeiro ciclo de pesquisa-ação, é definido como ‘experimental’, visto que se trata de um primeiro contato com esse modelo de investigação e participação. É como se o experimento fosse um primeiro

reconhecimento do que e de como pode ser feito, utilizando a abordagem da pesquisa-ação, mas sem ser efetiva pesquisa-ação visto que ainda carece de cooperação participativa na sua prática, e também de seguir um progresso cíclico de pesquisa e ação. Assim, a conclusão deste trabalho dará uma melhor fundamentação e compreensão para a continuidade da pesquisa-ação.

O caráter experimental é como um primeiro contato com o território em meios tradicionais de pesquisa-ação, agora tratando do virtual. Por isso chamar de experimento para construção da pesquisa-ação cibernética, é um protótipo da pesquisa-ação que pode ser elaborada em conjunto com a população local.

Como meio de envolvimento e participação para a problemática, conforme estudos de atuação na cibernética, foram construídos dois meios digitais: de divulgação através de redes sociais e de participação com a formatação de um website que almeje a interação desejada. As redes sociais de divulgação escolhidas foram o instagram com criação de uma página do projeto, e whatsapp para conversas com perfis privado dos envolvidos. Assim, através das redes sociais digitais almeja-se construir engajamento como forma de integrar parceiros e colaboradores interessados em participar da pesquisa.

Com o engajamento por meio das redes sociais digitais, o experimento busca o status de cooperação em seu desenvolvimento, o que ainda não se tem uma resposta efetiva sobre os seus meios e reais possibilidades, mas algo para ser alcançado e testado em seus ciclos de pesquisa. Assim, as investigações abordadas foram a capacidade de cooperação, colaboração e o envolvimento das pessoas em participar da concepção de um parque urbano. Tudo isso será tratado como engajamento em redes digitais.

O público-alvo parte de 3 esferas, a local na zona norte de Aracaju; a metropolitana com a zona sul de Aracaju e as cidades metropolitanas de Nossa Senhora do Socorro, São Cristóvão e Barra dos Coqueiros; e a global, abrangendo qualquer cidade.

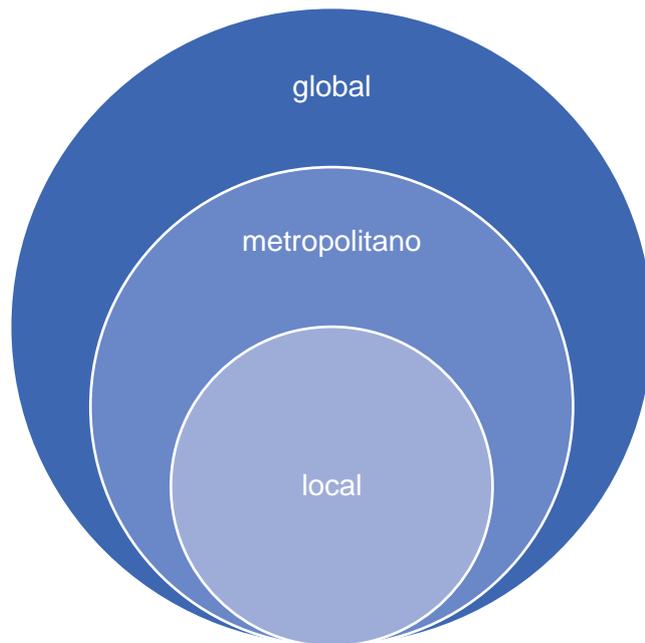


Figura 31: Diagrama de abrangência do experimento cibernético 'Parque da Imaginação'

Fonte: elaboração do autor

A seguir é relatado a construção dos mecanismos utilizados para participação e engajamento.

4.2.1. O DESIGN



Figura 32: Logomarca desenvolvida para o 'Parque da Imaginação', com estudo de cor principal, cor negativa e fundo colorido.

Fonte: elaborada pelo autor

O Design do Parque da Imaginação é baseado na abstração e indefinição do espaço urbano. O seu conceito é minimalista, tendo elementos complementares que incentivem a imaginação e interligados com o espaço que se pretende conceber coletivamente. A arte do Parque da Imaginação foi a base para divulgação do projeto com uma identidade visual precisa, divertida e compreensível. Preocupada na primeira interação do usuário com o experimento, segue um modelo fácil e adaptável.

A Paleta de cores verde, preto e branco formam a paleta principal, de tons que remetem a um Parque. O colorido dá complementariedade as cores principais.

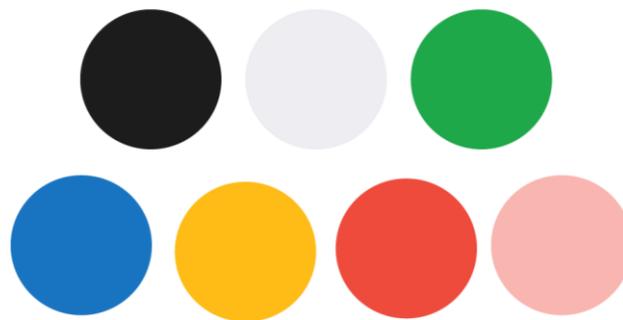


Figura 33: Paleta de cores, com as cores principais na parte superior e as secundárias na parte inferior.

Fonte: elaborada pelo autor

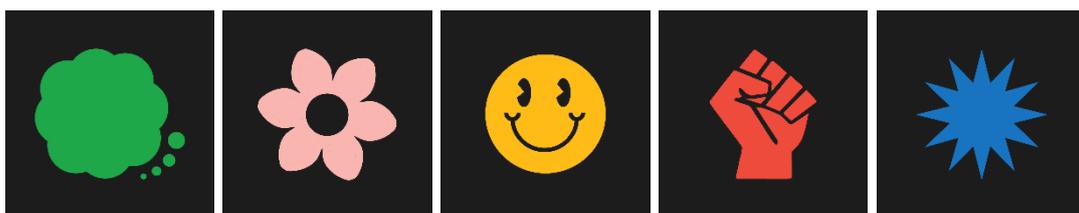


Figura 34: Estudo de ícones complementares a ideia central do parque da imaginação.

Fonte: elaborada pelo autor

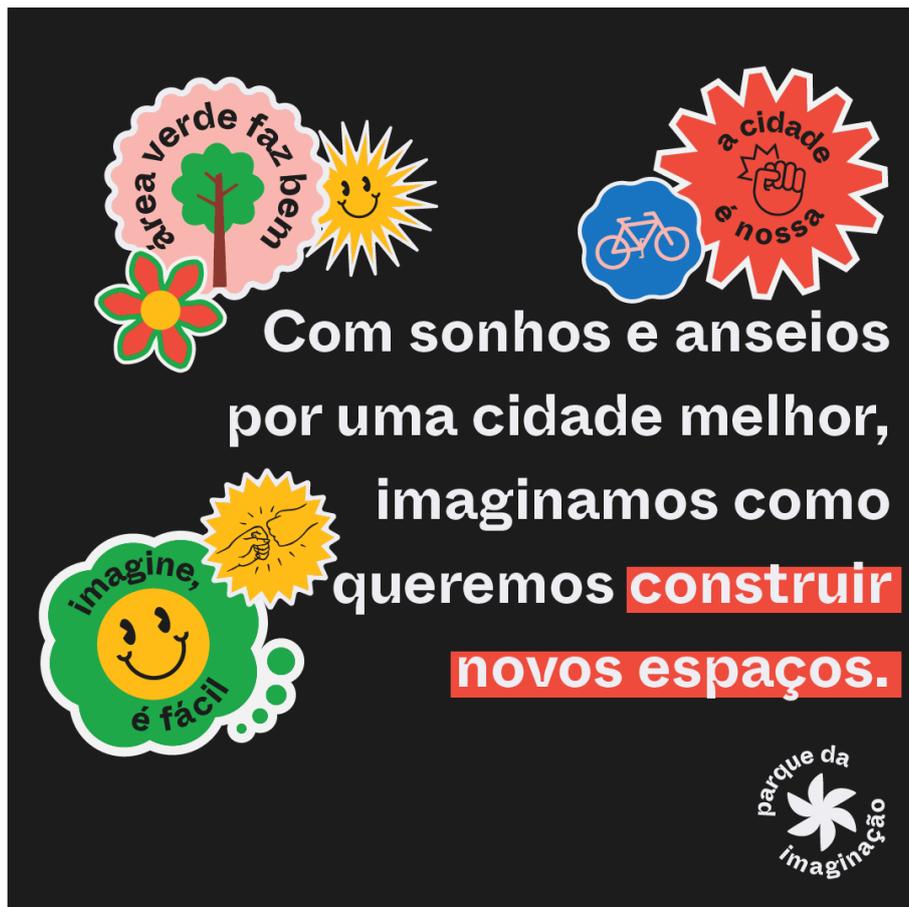


Figura 35: Estudo de cartaz para as redes sociais.

Fonte: elaborada pelo autor



Figura 36 e 37: Estudo de cartaz para as redes sociais.

Fonte: elaborada pelo autor

4.2.2. CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA

A narrativa desenvolvida está relacionada a referência persuasiva do desenvolvimento gráfico e comunicacional. Uma narrativa envolvente e motivacional foi elaborada para o participante do experimento entender melhor o propósito de sua colaboração. Abaixo está a narrativa apresentada:

Através de nossos sonhos e anseios por uma cidade melhor, imaginamos como queremos construir novos espaços. Essa pesquisa se compromete em atuar como instrumento de luta e resistência por uma melhor urbanidade, pautada na necessidade de equipamentos urbanos de lazer e convívio na zona norte de Aracaju.

O Parque da Imaginação é um projeto lúdico e experimental de desenvolvimento urbano com participação popular. Aqui, visamos coletar dados sobre a área onde se pretende conceber o Parque da Imaginação, localizado no aeroclube de Aracaju.

O aeroclube possui um tamanho ideal e localização estratégica para inserção de um parque urbano na zona norte de Aracaju. Com 150 mil m², uma área equivalente a 15 campos de futebol, ele está localizado no Bairro Santos Dumont e próximo à Bairros como José Conrado de Araújo, Dezoito do Forte e Siqueira Campos. Assim, a idealização de um primeiro parque urbano na região busca contemplar os bairros da zona norte, que carecem de equipamentos públicos de qualidade.

Imaginar um Parque Urbano no aeroclube é pensar num futuro com mais qualidade de vida para Aracaju e sua região metropolitana. É um parque que proporciona à população da Grande Aracaju, em especial a zona norte e oeste da Cidade, acesso a atividades esportivas, de recreação e manifestações culturais na área do aeroclube da cidade.

Descubra como você pode participar da produção urbana de Aracaju e venha construir o Parque da Imaginação! Para isso, participe de nossa consulta virtual e interaja em nossa rede social @parquedaimaginacao

Faça parte da construção da cidade!

4.2.3. FORMULÁRIO VIRTUAL

O formulário virtual foi um dos meios escolhidos para a coleta de dados, concebido a partir de 3 tipos de possíveis usuários do Parque, de acordo com local: moradores da zona norte e oeste de Aracaju; Moradores da zona sul e leste de Aracaju ou cidade metropolitana; Moradores de outras regiões. O formulário possui uma matriz base, que se adapta a localização do usuário.

Seus objetivos são: Perceber a vontade de transformação urbana e capacidade imaginativa dos entrevistados e discutir como as pessoas imaginam/desejam um parque que possam ter acesso.

A matriz do formulário, que se adapta a localização do participante, é dividida em três partes. Na parte 1 – O participante e sua vivência – com coleta de dados relevantes, como gênero, idade, bairro (ou cidade), sua vivência em espaços públicos e sua imaginação sobre os espaços públicos de onde habita. Na parte 2 – O participante e sua relação com o aeroclube – onde é questionada a percepção que o indivíduo possui sobre a área, do sujeito que conhece ou desconhece; aqui também é apresentada a disputa que o aeroclube passa, com indagações sobre o processo e como imaginam um futuro alternativo para a área. Na parte 3 - diretrizes para o Parque Urbano – são apresentados possíveis equipamentos urbanos para o Parque da imaginação, com possibilidade de acrescentar novos de acordo com o desejo do participante, divididos nos eixos de cultura, esporte e lazer, paisagístico e ambiental. Abaixo está o quadro matriz do formulário:

Parte 1 – O participante e sua vivência
1 - Dados pessoais
Gênero: - Masculino; - Feminino; - Sem gênero
Idade: -Menos de 15 anos - De 16 a 20 anos - De 21 a 30 anos - De 31 a 40 anos - De 41 a 60 anos - Mais de 61 anos
Bairro que reside: - Santos Dumont; - 18 do forte; - Bugio; - José Conrado de Araújo; - Novo Paraíso; - Siqueira Campos; - outros (preencher)

<p>2 – Com que frequência utiliza espaços público de lazer, como parque, praças, centros culturais e comunitários, áreas verdes</p> <ul style="list-style-type: none"> - sempre (diariamente) - muitas vezes (alguns dias na semana) - às vezes (alguns dias no mês) - raramente (de tempos em tempos, poucas vezes no mês) - nunca (evita sempre que possível)
<p>3 – Como utiliza os equipamentos urbanos do seu bairro (várias alternativas)</p> <ul style="list-style-type: none"> - atividade física e esportiva; - diversão; - atividade culturais; - encontros; - não frequento por medo e falta de segurança; - outros (preencher)
<p>4 – Qual a sua avaliação dos equipamentos urbanos de lazer da sua cidade:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Péssimo (muito insatisfeito) - Ruim (insatisfeito) - Mais ou Menos (indiferente) - Bom (insatisfeito) - Ótimo (muito satisfeito)
<p>5 – Como imagina um parque urbano ou praça ideal? (preencher)</p>
<p>Parte 2 – O entrevistado e sua relação com o aeroclube</p>
<p>6 – Qual a sua relação com o entorno do aeroclube? (colocar imagem do aeroclube)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sempre ando na região, percorrendo as Avenidas Maranhão e São Paulo, ou ruas do bairro Santos Dumont - Frequento bairros vizinhos, mas não tenho uma relação muito próxima com a área - Nunca vi o aeroclube
<p>7 – Você sabia que o aeroclube está em iminente disputa para o seu futuro? O que você acha que a área poderia se tornar? (preencher)</p>
<p>Parte 3 – diretrizes para o projeto de Parque Urbano</p>
<p>8 – Equipamentos de Cultura</p> <ul style="list-style-type: none"> - anfiteatro; - memorial da aviação; - Espaço gastronômico; - Espaço ao ar livre para artes visuais; - Espaço(s) coberto(s) para apresentações culturais; - Espaço coberto para empreendedorismo criativo; - Espaço ecumênico coberto; - Praça das esculturas; - Teatro
<p>9 – Equipamentos de Esporte e Lazer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Academia ao Ar Livre; - Ciclovia e bicicletário; - Pista de Copper / Jogging; - Espaço para Parkour; - Espaço PET; - Estação(ões) de Hidratação (Bebedouros, Chuveiros); - Mesas para Jogos de Tabuleiro; - Paredão(ões) para Escalada / Rapel; - Parque de Skate; - Parque Infantil; - Pista de BicyCross; - Quadra(s) Poliesportivas Cobertas; - Quadra(s) Poliesportivas Descobertas
<p>10 – Equipamentos paisagístico e ambiental</p> <ul style="list-style-type: none"> - Área para Piquenique; -Coreto(s) com área(s) para descanso e contemplação; - Espaço ecoturismo; - Fonte com balé de águas; - Palmeiral; - Lago; - Quiosques; - Praça(s); - Mirante; - Trilhas para Caminhada e Corrida; - Jardins Temáticos; - área de reflorestamento

Tabela 02: Matriz de entrevista virtual.

Fonte: elaborada pelo autor

4.2.4. REDE SOCIAL – INSTAGRAM

No experimento de participação por redes digitais, foi escolhido o Instagram para ser um meio de interação e disseminação de ideias sobre o Parque da Imaginação. O Instagram possui uma grande diversidade de usuários e uma capacidade de comunicação virtual diversa. Na prática, através da divulgação, se tornou um catalisador de visitantes para o site.

Assuntos que abordam o dia-a-dia da população de Aracaju e reflexões de propostas urbanísticas foram utilizadas estrategicamente para conseguir engajamento e cooptar participantes para o site.

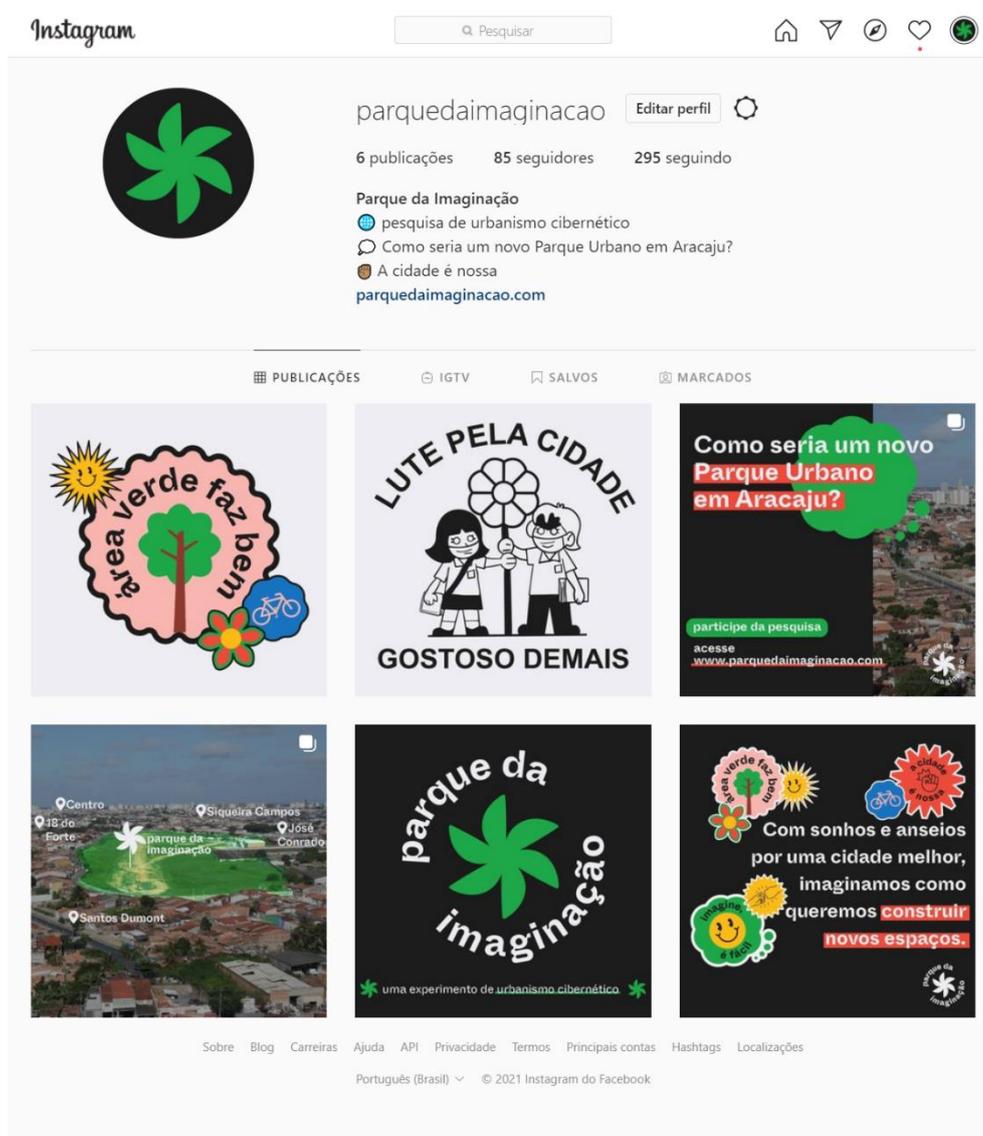


Figura 38: Interface de apresentação do parque da Imaginação na Plataforma Intagram..

Fonte: SreenShot de Tela <https://instagram.com/parquedaimaginacao>

4.2.5. WEBSITE

O website www.parquedaimaginacao.com é o Principal Instrumento de coleta de dados do experimento, visto que há a real capacidade de ser um meio participativo, o qual é ampliado cada vez mais com o desenvolvimento da programação. Dada a limitação de desenvolvimento do website pelo autor, optou-se pela formatação do site na Plataforma WIX. O site foi elaborado com dois focos de participação, a primeira com o formulário virtual e a segunda com um fórum virtual aberto para qualquer participante.

Na abordagem inicial, os visitantes do site foram perguntados sobre “Como seria um novo Parque Urbano em Aracaju?”, com um guia de apresentação inicial elaborado de acordo com a narrativa persuasiva elaborada e apresentada aqui no tópico 4.2.3.

Como seria um novo Parque Urbano em Aracaju?

O Parque da Imagemação é um projeto lúdico e experimental de desenvolvimento urbano com participação popular. Através de nossos sonhos e anseios por uma cidade melhor, imaginamos como queremos construir novos espaços.

Aqui, visamos coletar dados sobre a área onde se pretende conceber o Parque da Imagemação, localizado no Aeroclube de Aracaju.



Imaginar um Parque Urbano no Aeroclube é pensar num futuro com mais qualidade de vida para Aracaju e sua região metropolitana. É um parque que proporciona à população da Grande Aracaju, em especial a Zona Norte e Oeste da Cidade, acesso a atividades esportivas, de recreação e manifestações culturais na área do Aeroclube da cidade.

Descubra como você pode participar da produção urbana de Aracaju e venha construir o Parque da Imagemação!

[participe da pesquisa](#)

[participe do fórum](#)

Figura 39:
Página Inicial do
website parque da
Imagemação.
Fonte: SreenShot de
Tela

O PROJETO

Parque da Imagemação é um projeto de pesquisa lúdico elaborado por Igor Santos, discente do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Sergipe. O projeto faz parte de seu Trabalho de Conclusão de Curso, orientado pela Prof. Dr. Ana Maria Farias.

Através da participação cibernética, a construção do parque está aberta aos nossos sonhos e anseios por uma cidade melhor. A Imagemação coletiva é pretendida em uma área em iminente disputa na Zona Norte de Aracaju, o Aeroclube.



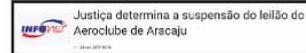
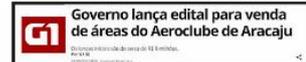
ÁREA EM ESTUDO

O Aeroclube possui um tamanho ideal e localização estratégica para inserção de um Parque Urbano na Zona Norte de Aracaju. Com 150 mil m², uma área equivalente a 15 campos de futebol, ele está localizado no Bairro Santos Dumont e próximo à bairros como José Conrado de Araújo, Dezoito do Forte e Siqueira Campos. Assim, a idealização de um primeiro parque urbano na região busca contemplar os bairros da Zona Norte, que carecem de equipamentos públicos de qualidade.



Ultimamente é notável a disputa pela gleba, pois existiu um lapso temporal com as atividades do Aeroclube paralisadas, correspondente de meados de 2018 até o início de 2021. Nesse período, a área foi para leilões organizados pelo Governo do Estado de Sergipe, possuidor do terreno, mas não obteve sucesso por determinações judiciais, que embargou as tentativas de venda.

Tal fato, evidenciou a negligência do Estado com o planejamento urbano e atua como impulsionador da produção neoliberal da cidade, que ignora as necessidades básicas do bairro e aposta em saídas de mercantilização da terra, com potencial especulativo e gentrificador.



PESQUISADORES



Igor Santos

orientando TCC "Parque da Imagemação"

Graduando em Arquitetura e Urbanismo na Universidade Federal de Sergipe (UFS), formado em Edificações no Instituto Federal de Sergipe (IFS)



Ana Maria Farias

orientadora TCC "Parque da Imagemação"

Arquiteta e Urbanista, Professora Doutora da Universidade Federal de Sergipe (UFS) e ex-presidenta do Conselho de Arquitetura e Urbanismo de Sergipe (CAU-SE)

Figura 40: Página de Apresentação do website parque da Imagemação.

Fonte: SreenShot de Tela



Figura 41: Página do Formulário do website parque da Imagem.

Fonte: SreenShot de Tela <https://parquedaimaginacao.com>



Figura 42: Página do Fórum Virtual do website parque da Imagem.

Fonte: SreenShot de Tela <https://parquedaimaginacao.com>

4.3. IMPLEMENTAÇÃO DA MUDANÇA NA PRÁTICA

Seguindo o planejamento elaborado, a implementação começou com a divulgação em redes sociais de comunicação, como o Whatsapp. Nesse aplicativo, os grupos do bairro foram fundamentais, além de conversas privadas com pessoas próximas. A conversa coloquial com *emoticons* foi importante para conseguir uma boa interação virtual, de forma que garantisse uma familiaridade com os interlocutores. No Whatsapp o alcance foi grande, encaminhando uma lista de transmissão com a seguinte mensagem:

“Olá, tô fazendo uma pesquisa e preciso da sua colaboração 😊

Já pensou em conceber um novo Parque Urbano em Aracaju? 🗨️

🗨️ O Parque daa Imaginação é um projeto lúdico e experimental de desenvolvimento urbano com participação popular.

A área em estudo é o aeroclube de Aracaju, com localização estratégica equivalente a 15 campos de futebol em região que carece de espaços público de convívio e lazer.

😊 Imagine mais qualidade de vida para Aracaju e construa virtualmente o “Parque da Imaginação”

Acesse o site <https://www.parquedaimaginacao.com/> e participe da pesquisa e do fórum virtual

📱 Siga o Instagram @parquedaimaginacao”

Já o Instagram foi apresentado com as publicações elaboradas em software de edição de imagem, como o Photoshop e Illustrator. As publicações foram esquematizadas no tópico anterior, seguindo o planejamento de engajamento. A partir desses dois principais meios de comunicação, os participantes foram conduzidos ao website, ferramenta de cooperação com o parque urbano imaginado.

No geral, a implementação do Parque da Imaginação conseguiu a interação de 98 seguidores no Instagram, 206 visitantes ao website, 117 participantes nos formulários, e 5 participantes do fórum virtual. Essa primeira implementação ocorreu nos meses de maio e junho de 2021.

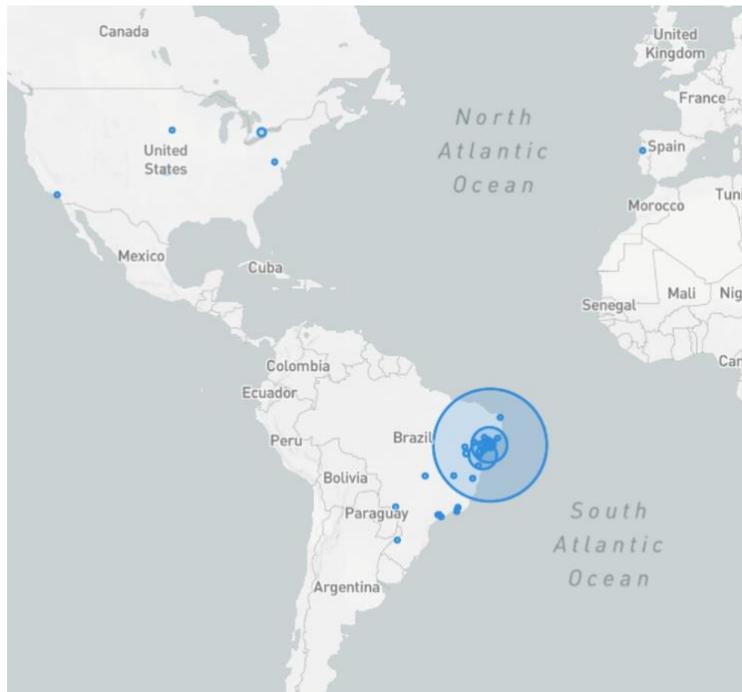


Figura 43: Abrangência global de acessos do website.

Fonte: Relatório da plataforma WIX sobre o site <https://parquedaimaginacao.com>

4.3.1. RESULTADOS COLHIDOS NOS FORMULÁRIOS

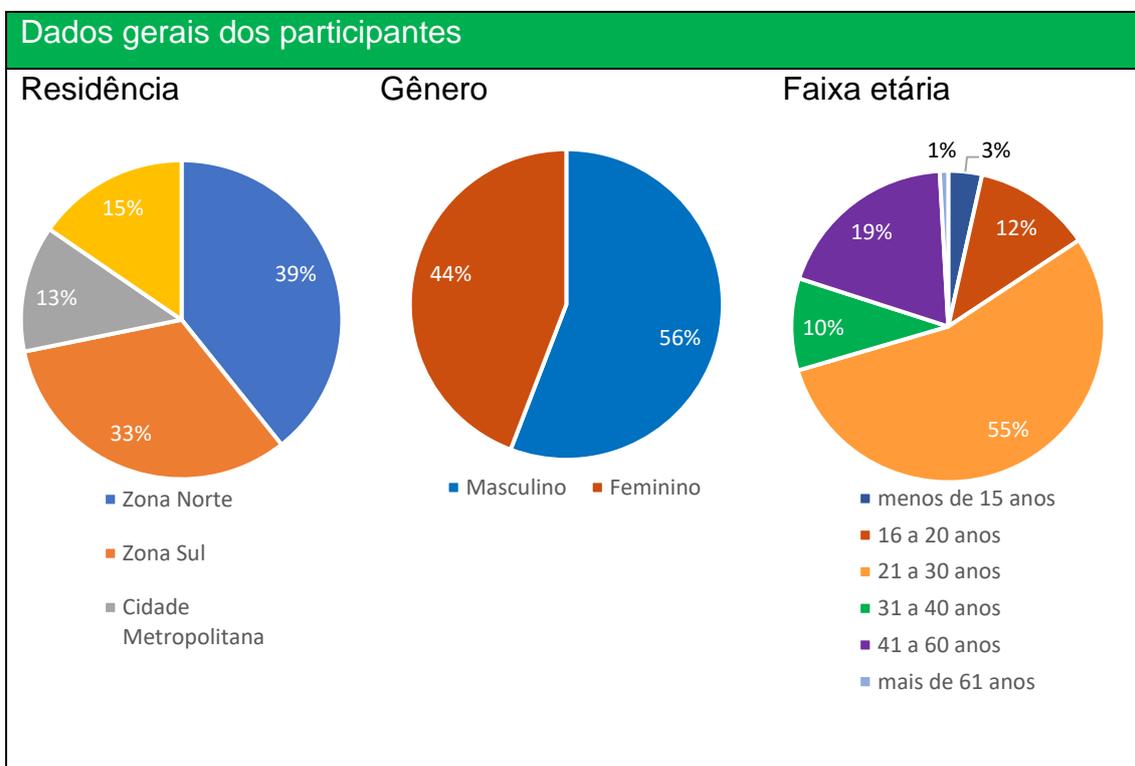


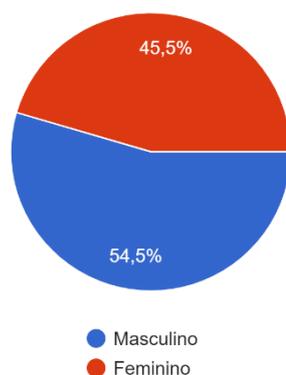
Tabela 03: Dados gerais dos participantes.

Fonte: elaborada pelo autor

Zona norte e oeste de Aracaju – 46 participantes

Parte 1

Gênero



Idade



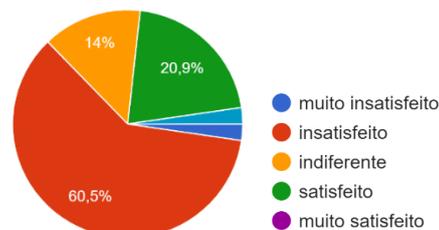
Residência

Santos Dumont – 22
 18 do forte – 4
 Bugio – 5
 José Conrado de Araújo – 2
 Novo Paraíso – 3
 Siqueira Campos – 1
 Palestina – 2
 Cidade Nova – 3
 Olaria – 2
 Porto Dantas – 1
 Jabutiana - 1

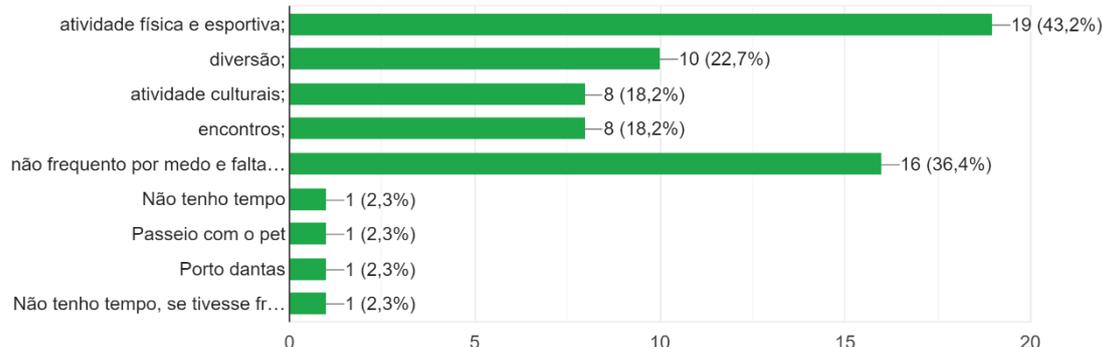
Frequência que utiliza espaços públicos de lazer:



Avaliação dos equipamentos urbanos de lazer da sua cidade:



Como utiliza os equipamentos urbanos do bairro



Parte 2

Relação com o entorno do aeroclube



Você sabia que o aeroclube está em iminente disputa para o seu futuro? O que você acha que a área poderia se tornar, como um atrativo da cidade?

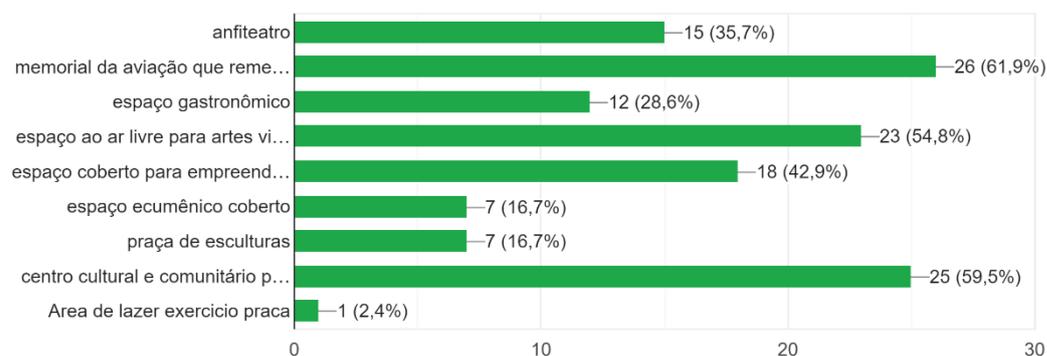
- *Um parque*
- *Um condomínio residencial*
- *Um parque urbano*
- *Sim. Provavelmente um condomínio fechado que proporcionará segregação social*
- *Sempre pensei que seriam implantados condomínios mais cedo ou mais tarde. Mas a ideia de um lugar público arborizado é maravilhosa!*
- *Algo que garanta permeabilidade física entre os arredores*
- *Não. Um espaço público de lazer.*
- *Praça pública*
- *Poderia se tornar um Parque tipo o Parque da Sementeira. Seria muito útil pra nós aqui da Zona Norte.*
- *Poderia utilizar a área para a criação de uma praça pública, juntamente com um hospital e um posto da polícia.*
- *Não sabia. Adorei a ideia do parque.*
- *Não, se não transformar-se em algo de proveito público, muito provável a adição e algum empreendimento*
- *Um espaço de lazer*
- *Gosto da sua sugestão*
- *Não sabia. Um parque seria ótimo.*
- *Não. A área deve se tornar um espaço funcional, atrativo e de apoio à população*
- *Não sabia. Poderia se tornar um lugar pra interação da comunidade e projetos sociais.*
- *Deveria se torna um espaço público de convivência.*
- *Que espaço seja utilizado para os habitantes da região, pensando numa cidade para as pessoas, não para os carros. Mais ecológica e voltada para o futuro.*
- *A ideia de um parque me parece uma ótima opção, já que está área é bastante negligenciada.*
- *Poderia se tornar uma praça, ou fazer condomínios fechado.*
- *Parque urbano seria uma perfeita proposta*
- *não sabia, acredito que a área pode se torna uma ampliação do bairro Santos Dumont*
- *Um condomínio residencial ou uma praça*
- *não sabia*
- *Um parque c área de lazer*
- *Condomínio residencial*
- *Condomínio*
- *Area de lazer*
- *Não*
- *Casas luxuosa*
- *não sabia e imagino varias possibilidades, como escolas, praça, condomínio, quadras*
- *Uma área de lazer*
- *não sabia, um parque seria incrível*
- *Oi*
- *Um parque, bem arborizada com quadra e campo de futebol*
- *Mais popular*
- *Parque urbano*
- *se tornaria mas popular*
- *não sei*
- *Parque de lazer*

- *Área profissionalizante*
- *Uma praça*
- *Uma praça de alimentação, traria notoriedade pra região*

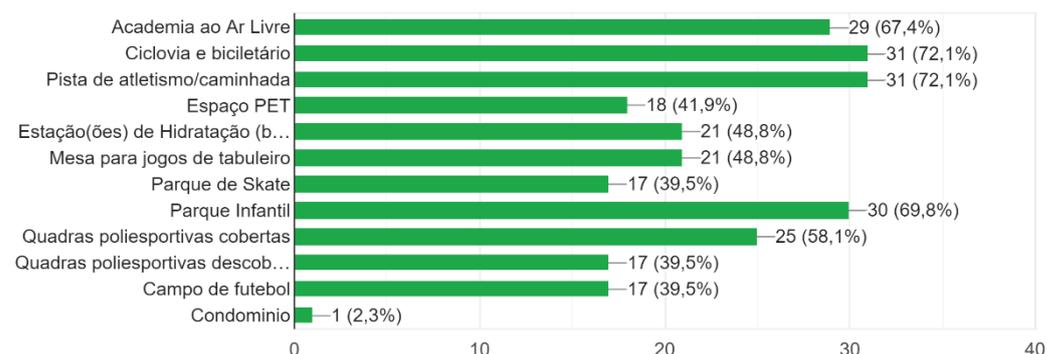
Obs.: dois participantes deixaram o questionamento sem resposta

Parte 3 – Diretrizes para o Parque da Imaginação

Equipamentos de Cultura



Equipamentos de Esporte e Lazer



Equipamentos paisagísticos e ambiental

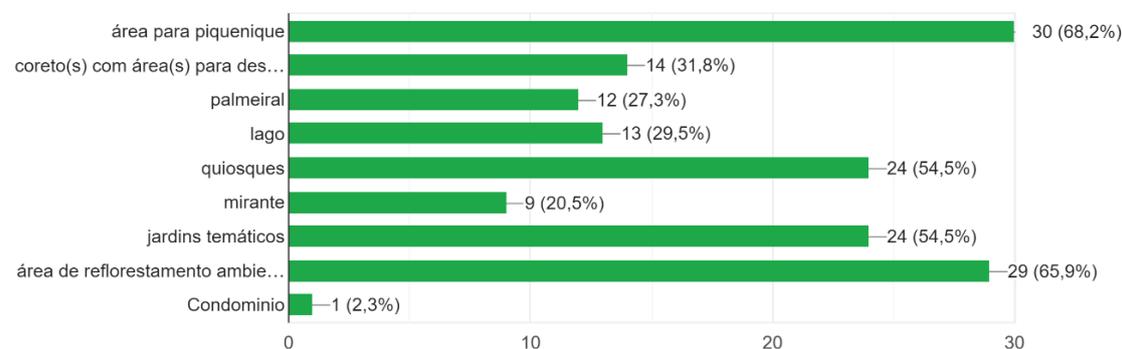


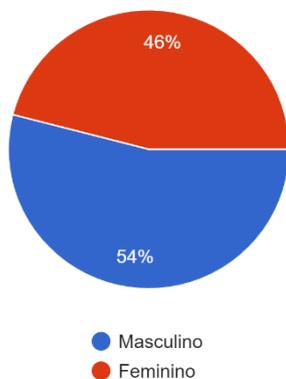
Tabela 04: Resultado participantes da zona norte e oeste de Aracaju.

Fonte: elaborada pelo autor

Zona sul e cidade metropolitana – 53 participantes

Parte 1

Gênero



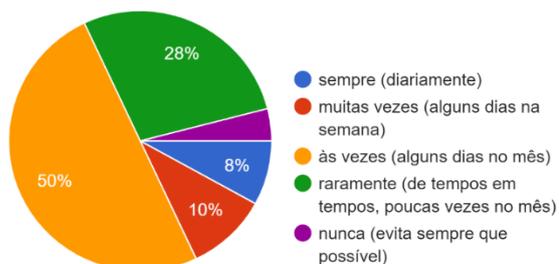
Idade



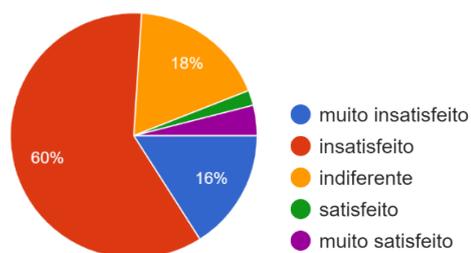
Residência

Zona Sul - 38
 São Cristóvão - 10
 Nossa Senhora do Socorro - 4
 Barra dos Coqueiros - 1

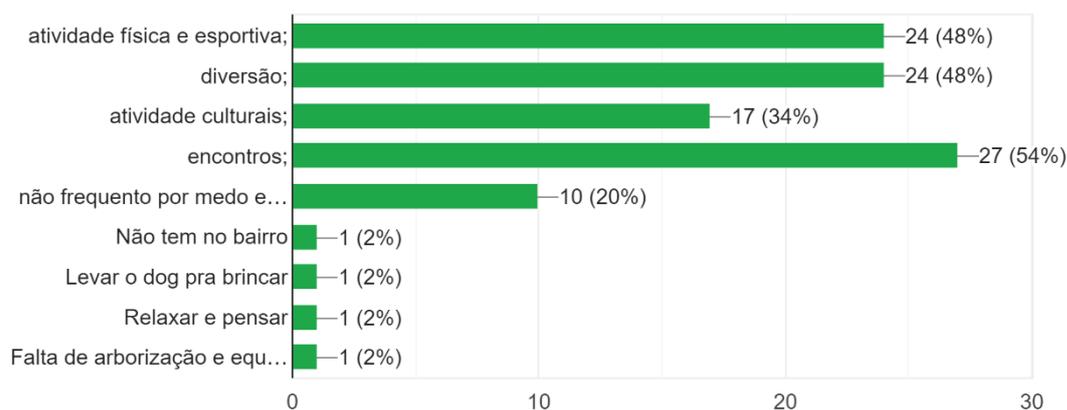
Frequência que utiliza espaços público de lazer:



Avaliação dos equipamentos urbanos de lazer da sua cidade:

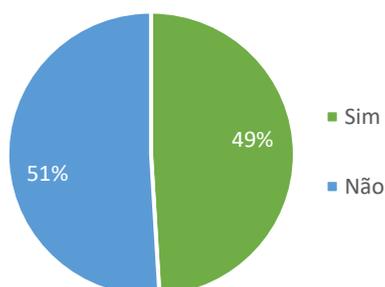


Como utiliza os equipamentos urbanos do bairro



Parte 2

Conhece a localização do aeroclube?



Você sabia que o aeroclube está em iminente disputa para o seu futuro? O que você acha que a área poderia se tornar, como um atrativo da cidade?

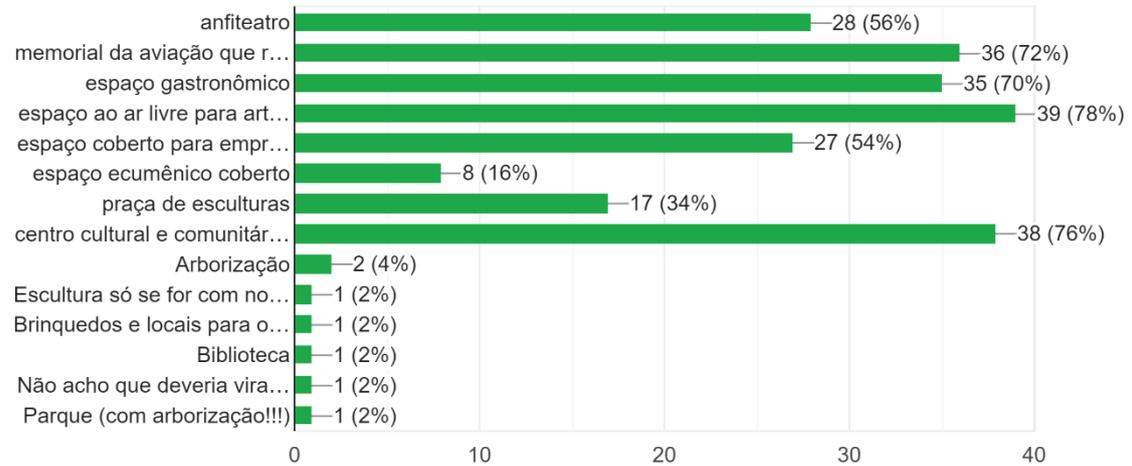
- Mais um parque arborizado onde as famílias e jovens vão se encontrar e se divertir.
- Não sabia mas seria ideal um pulmão verde que ofereça espaços para prática de esportes e lazer nessa área que carece de equipamentos públicos
- Um parque semelhante a toda sementeira
- Não. Acho que deve ser discutido para que seja um bom lugar para morar ou de convivência.
- Uma área aberta e verde de lazer com equipamentos culturais
- Uma área de lazer com múltiplos usos
- Top
- Parque
- Não sabia. Poderia se tornar um parque Urbano, aberto e democrático
- um espaço no qual misture cultura, lazer e biodiversidade
- Não sabia. Acho importante e necessário que ele se torne um ambiente que sirva à população ao redor, sendo um espaço de cultura, educação e lazer
- Não sabia, mas acredito que poderia ser utilizada como uma área verde bem arborizada, para proporcionar mais qualidade de vida aos residentes próximos, além das vantagens ambientais com relação ao microclima da região
- Um local de uso comum, para socialização e lazer da população..
- Algum parque, com espaço para atividades culturais
- Bom
- A região é desprovida de parque, escola e espaço de recreação, logo, acredito que a construção de um equipamento que sanasse essa carência, seria de grande valor
- Um Parque
- Um parque com opções multiesportivas
- Parque para cachorros
- A localização entre próxima a área central e norte auxilia a locomoção dessa população que muitas vezes se desloca para a orla de Atalaia ou parque da sementeira gastando muito tempo de deslocamento. Acredito que possa se tornar um atrativo público tão equipado como a orla (equipamentos como quadras, anfiteatro), comércio que gere renda para sustentar o parque, além de um espaço cultural e artístico, que também desenvolva ciência e conhecimento(um exemplo é o observatório no parque da sementeira)
- Um parque arborizado com biblioteca e recreação para crianças jovens e adultos. Lugar de manifestações artísticas e culturais.
- Não acho que deveria ter seu uso modificado, mas sim resgatado e ampliado, por se tratar de espaço útil para a formação de novos pilotos civis. Sem o aeroclube, a formação de novos profissionais se daria em outros estados, dificultando e encarecendo a formação de novos pilotos sergipanos, já que essa formação, desde a década de 1940, se dá apenas por meio de aeroclubes subsidiados. A aviação em Sergipe já se encontra deteriorada o suficiente.
- Um parque arborizado com academia da cidade e playground
- Uma área de lazer e de conexão com a história e cultura de Sergipe
- não sabia, acho a proposta do parque fantástica!
- Uma praça
- Não sim poderia se torna um atrativo
- Agora sei. Podeira se tornar um local arborizado, com ciclovias, equipamentos para prática de exercícios, parquinho para as crianças e com um local plano para piquenique.

- Interessante algo que investisse no lazer da população, local com atrações variadas e diferentes das vistas nos locais públicos já existentes
- Não sabia. Acho que seria viável a implantação de um espaço público semelhante a uma praça, mas que oferecesse diversos tipos de serviço como lazer e comércio, atendendo a quem reside nas proximidades.
- um parque ecológico, com espaço pra atividades socioculturais
- Área urbana de lazer, cultura e bem estar.
- Não sabia. Um centro cultural, um local para atividades onde a circulação é livre (bibliotecas incluídas, salas para atividades não físicas)
- Poderia ser um parque com arborização, quiosques, palco para eventos e feiras artesanais, ciclovia, playground, churrasqueira.
- Acho
- Um parque para entretenimento e convívio dos moradores e visitantes
- Um parque
- Não. Penso que o espaço poderia ser aproveitado pelo Governo com um viés de lazer social para a população aracajuana, sobretudo pelo tamanho que o mesmo tem, pode-se pensar o aproveitamento para construções de creches para a comunidade que vive próximo. Lazer e educação é crucial para um planejamento para uma qualidade de vida que Aracaju passa como mensagem política.
- Sim, um espaço de lazer e de arborização
- um local de convívio público, com feira de artesanato local, espaço para foodtrunk e quadra poliesportiva, em suma, um local que seria ponto de encontro para todas as idades e que promove-se a cultura local
- majoritariamente área verde, considerando a péssima arborização da cidade e área de encontros e esportes
- Um parque urbano! Muito necessário para a zona norte de Aracaju!
- Sim, principalmente tendo em vista a carencia de dispositivos publicos na zona norte.
- Não tinha conhecimento. Um parque urbano seria bastante útil.
- Um parque que explore a biodiversidade aracajuana e contenha espaços interativos com a natureza, artes, lazer e esporte.
- Parque florestal
- boa proposta
- Parque esportivo
- Poderia ter um espaço para arte, exemplo museu aéreo de Sergipee contando a história da zona norte e oeste de Aracaju, espaço para oficinas de arte (Fotografia, música, teatro, artesanato)e para estudos científico,aproveitando a estrutura para um Polo multicultural e de contribuição científica para o estado.

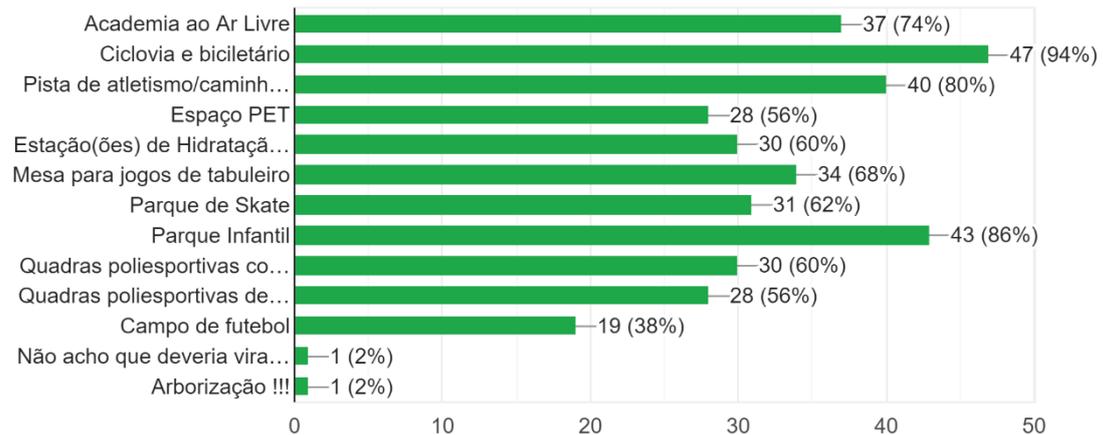
Obs.: quatro participantes deixaram o questionamento sem resposta

Parte 3 – Diretrizes para o Parque da Imaginação

Equipamentos de Cultura



Equipamentos de Esporte e Lazer



Equipamentos paisagísticos e ambiental

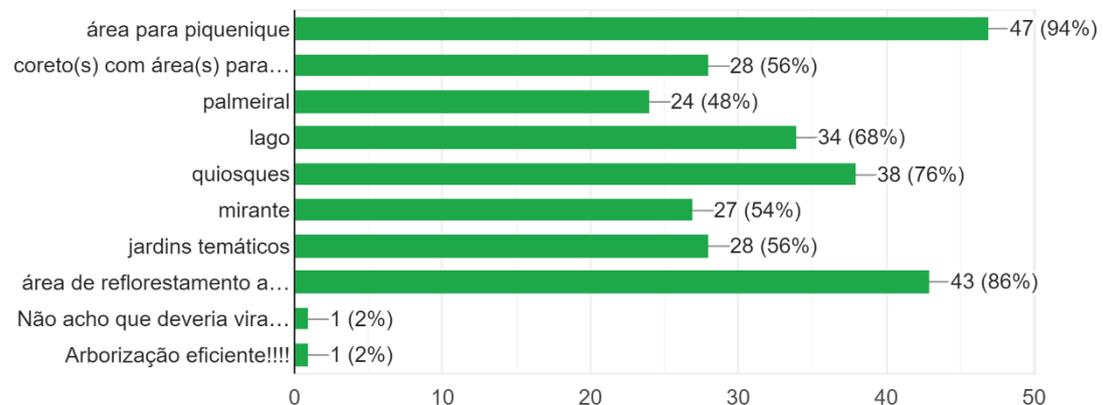


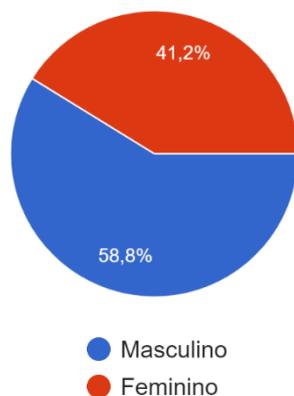
Tabela 05: Resultado participantes da zona sul, leste e cidade metropolitana de Aracaju.

Fonte: elaborada pelo autor

Outras cidades – 18 participantes

Parte 1

Gênero



Idade



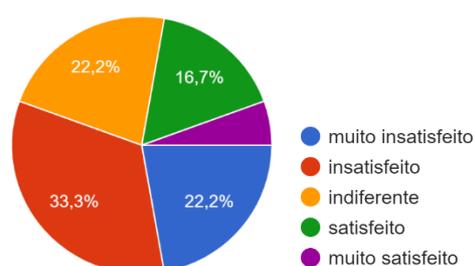
Residência

Aracaju – 2
 Barra dos Coqueiros – 1
 Canindé São Francisco – 1
 Carmópolis – 1
 Estância – 1
 Ilha das flores – 1
 Itabaiana – 1
 Natal – 1
 Nossa Senhora do Socorro – 2
 Recife – 1
 Siriri – 1
 São Cristóvão – 4
 São Paulo - 1

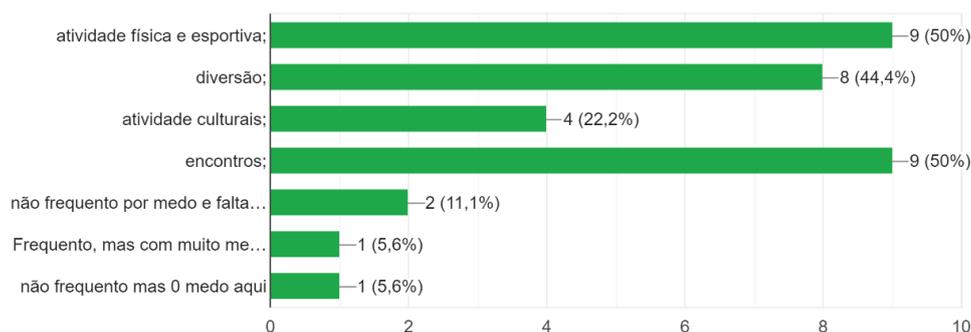
Frequência utiliza espaços público de lazer:



Avaliação dos equipamentos urbanos de lazer da sua cidade:



Como utiliza os equipamentos urbanos do bairro



Parte 2

Sabendo que o aeroclube está em iminente disputa para o seu futuro, e com potencial de urbanização para a cidade de Aracaju, o que você acha que a área poderia se tornar, como um atrativo da cidade?

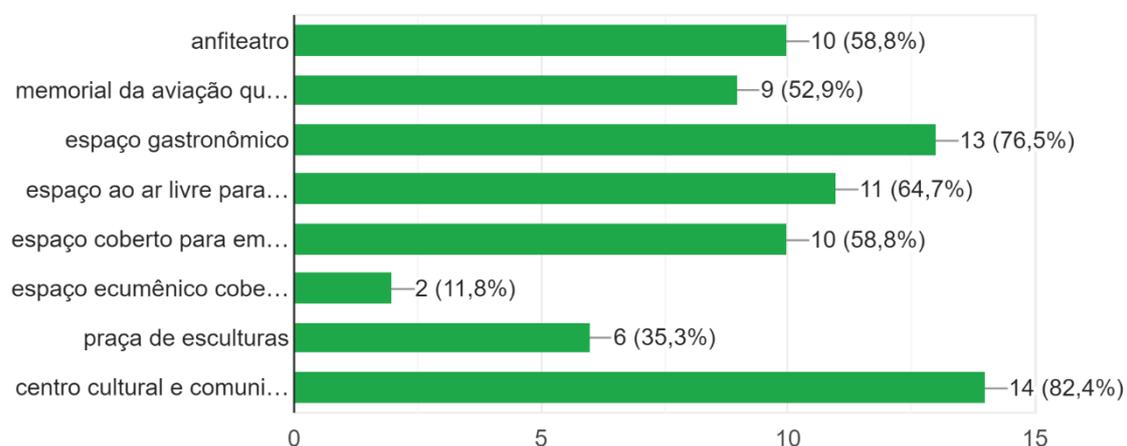
- *se tornar um parque atrativo para toda a população*
- *Este pensamento dele ser um parque urbano seria ótimo!!! Mais um parque, além do da Sementeira que já é maravilhoso!!!*
- *O Parque da Imaginação seria uma ótima proposta servindo como respiro urbano para a cidade de Aracaju.*

- *faz moradia popular que é melhor*
- *Algum parque verde, nos moldes dos parques: Ibirapuera-SP, Pampulha-BH, Dique do Tororó-SSA e Sementeira-SE.*
- *Acho muito importante para a melhoria da qualidade de vida e do meio ambiente que é de todos.*
- *Centro Cultural com acesso democrático para a população.*
- *Além de um parque para uso da população seria um ponto turístico,irá gerar emprego e o governo ainda lucra com os impostos.*
- *Devido a sua dimensão da para fazer de tudo: campo de fubetol, quadra poliesportiva, praça de alimentação, etc...*
- *Sendo utilizado de uma forma eficaz para a toda a sociedade .*
- *Um parque relacionado a educação, com brinquedos, bibliotecas, áreas verdes.*
- *Na minha imaginação e desejo deveria ser um espaço de constante apresentação cultural e apresentação para moradores da área .*
- *Que ele fosse uma lugar convidativo e seguro , e não mais um espaço repleto de concreto bom apenas para ser visto pela tv nas épocas de campanha eleitoral .*
- *poderia se tornar um parque, como o parque do Ibirapuera de São Paulo*

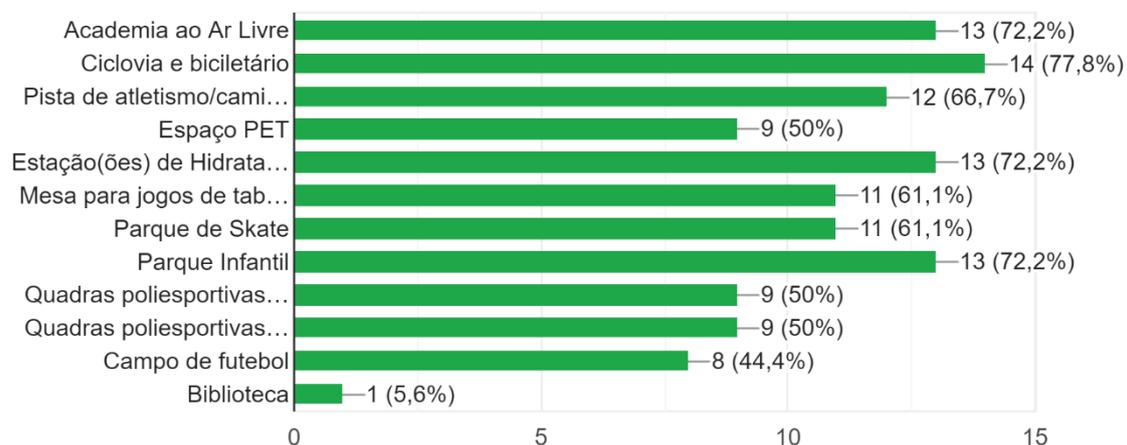
Obs.: quatro participantes deixaram o questionamento sem resposta

Parte 3 – Diretrizes para o Parque da Imaginação

Equipamentos de Cultura



Equipamentos de Esporte e Lazer



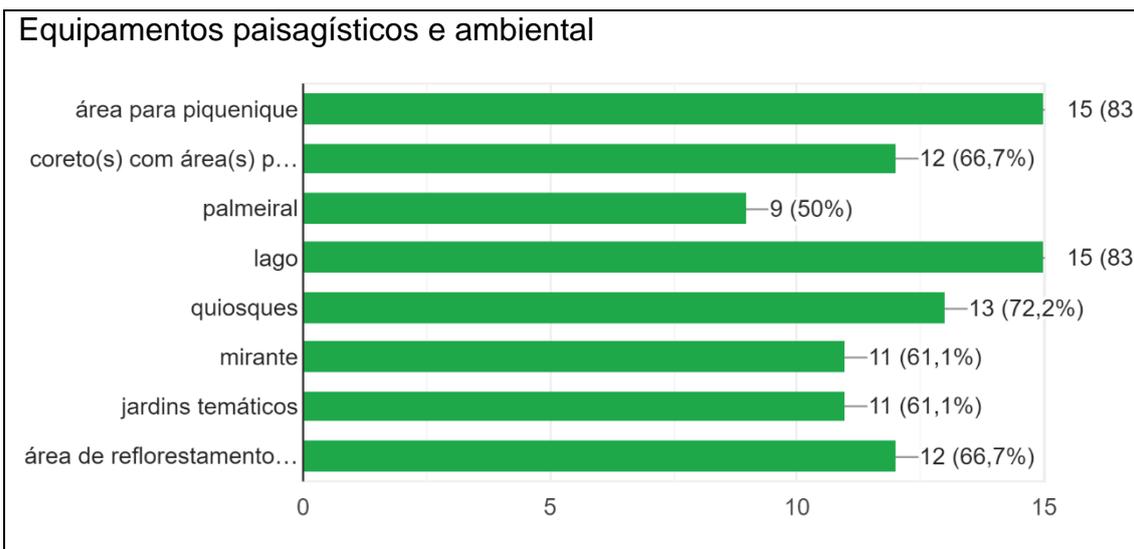


Tabela 06: Resultado participantes de outras cidades.

Fonte: elaborada pelo autor

4.3.2. RESULTADOS COLHIDOS NO FÓRUM VIRTUAL

Discussões no fórum virtual:	
Tema	Qual o futuro do aeroclube?
Debate	<p>Usuário 1</p> <p>O Parque da Imaginação foi concebido no aeroclube de Aracaju, situado em área estratégica e essencial para inserção de um Parque Urbano na zona norte da cidade. Nos últimos anos o aeroclube vem passando por uma disputa territorial no âmbito jurídico, onde a área pertence ao Governo do Estado de Sergipe, que tenta vendê-la à iniciativa privada, mas sem sucesso.</p> <p>Assim, fica o questionamento: Qual será o futuro da área conhecida como aeroclube de Aracaju? Seria o Parque da Imaginação uma possibilidade real de luta por espaços de qualidade urbana na zona norte?</p>
	<p>Usuário 2</p> <p>Com certeza!! 🍌</p>
	<p>Usuário 3</p> <p>Enquanto cidadãos não podemos permitir que essa área seja rendida pelo mercado imobiliário, o aeroclube deve pertencer ao povo e para o benefício coletivo</p>

Tabela 07: Resultados do fórum virtual.

Fonte: elaborada pelo autor

4.4. ANÁLISES

A página do Instagram @parquedaimaginacao contou com uma adesão inicial de seguidores que possivelmente acreditaram naquela ideia apresentada, apesar de não ter muita interação direta. O compartilhamento das publicações foi proveitoso, que gerou a interação pretendida de participantes para a pesquisa. Entretanto, é necessário criar novas ações de engajamento com a página, desenvolvendo novas publicações e interações de acordo com o que a plataforma oferece e determina.

Com publicações que abordem o dia-a-dia da população de Aracaju e reflexões propostas urbanísticas, é possível incentivar a imaginação do parque urbano pretendido, trabalhando com a pedagogia social em redes digitais. Além do Instagram, tal medida pode ser feita em outras plataformas de redes sociais digitais com grande número de usuários, como o twitter e facebook.

Aplicativos de comunicação direta como o whatsapp, também podem ser utilizados. Os resultados apresentados pelo ciclo mostram que o aplicativo foi o mais relevante em conquistar a efetiva comunicação, pois com mais colaboradores, um maior número de participantes pode ser conquistado para imaginar um futuro alternativo.

Já o website contou uma diversidade de interações, com um conjunto de páginas onde foi possível apresentar aos usuários as ideias pretendidas com o projeto. De forma geral, através dos conteúdos de resposta interativa, os participantes compreenderam do que a proposta tratava e suas intenções.

O website teve um limite com a capacidade de programação dos sistemas computacionais interativos. O que foi possível realizar através da plataforma wix foi um formulário indexado pelo google forms, que oferece uma grande capacidade de armazenamento e leitura de dados em uma rede virtual de debates pelo fórum.

Entretanto, o formulário virtual possui pouca capacidade de participação, visto que são perguntas preestabelecidas, elaborados com a intenção de saber o que é esperado e imaginado pelo participante, e se realmente pretende se tornar um colaborador ao imaginar o parque.

De acordo com os resultados coletados, a partir do questionamento “O que você acha que a área poderia se tornar como um atrativo da cidade?” presente na segunda parte do formulário, nota-se uma boa predisposição de 93,5% dos participantes, com

respostas desenvolvidas. Os 6,5% restantes correspondem a respostas monossilábicas, com um simples “não” ou “sim”, sem concluir o ponto de vista sobre o assunto. Já 79,5% mostraram concordância com a ideia de um parque urbano e 14% discordaram, apresentando outras possibilidades.

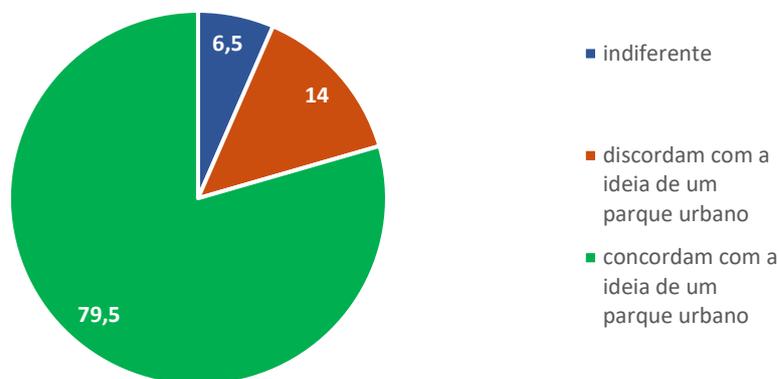


Figura 44: Gráfico geral de respostas ao questionamento “O que você acha que a área poderia se tornar como um atrativo da cidade?”.

Fonte: Elaborado pelo autor

Do grupo de participantes que discordam com a ideia de um parque urbano, nota-se a grande quantidade de sugestões sobre empreendimento do tipo condomínio residencial, todos vindos dos participantes da zona norte. Respostas diretas sugerindo condomínio residencial, expressões como “casas luxosas”, sugestões de ampliação da malha urbana do bairro estiveram presentes em 25% das respostas dos participantes da zona norte. Um participante do bairro Santos Dumont, que afirma conhecer a região do aeroclube e seu entorno, relata “Sempre pensei que seriam implantados condomínios mais cedo ou mais tarde. Mas a ideia de um lugar público arborizado é maravilhosa!”. Isso mostra como o viés mercadológico do espaço também é percebido e desejado pelos moradores, principalmente os que moram na zona norte. Contudo, apesar das contradições de uma sociedade regida pelo mercado financeiro, é perceptível o ânimo dos participantes em desejar um futuro melhor para a cidade.

Outro ponto interessante avaliado na pesquisa é a utilização dos espaços públicos de lazer pelos usuários, onde a grande maioria utiliza com pouca frequência e mostram estar insatisfeitos com os equipamentos urbanos da cidade que reside. Nesse contexto, é observada a evidência de insatisfação com os moradores da zona

norte de Aracaju, onde 36,4% demonstram não utilizar equipamentos urbanos por medo ou por falta desses espaços onde residem.

É perceptível como desejo da grande maioria são espaços públicos que propiciam atividades esportivas, encontros e diversão. Na imaginação dos participantes, um parque urbano no aeroclube de Aracaju deveria ter centro cultural, artístico e comunitário; memorial da aviação; academia ao ar livre e quadra poliesportiva; ciclovias e pista de atletismo; parque infantil; jardim com área para piquenique e quiosques; e reflorestamento ambiental.

Quanto ao fórum de debates, houve pouca utilização dos participantes com o meio. Apesar de possuir uma capacidade de discussão e interação mais eficaz, foi utilizado apenas por 5 participantes, mesmo com o incentivo específico das divulgações.

Por fim, é evidente a existência de uma razoável aptidão dos participantes em interagir com a pesquisa-ação através das redes digitais. As informações coletadas são satisfatórias para um primeiro ciclo de pesquisa-ação, mas insuficientes para caracterizar o experimento como efetiva participação diante da grande dimensão que a problemática aborda.

Pressupõe que apesar do grande potencial da participação, já comprovada em diversos contextos históricos de mobilizações - como exemplo o Movimento Ocupe Estelita demonstrado no capítulo 2 - existe uma grande barreira com a efetiva participação cibernética, que perpassa a individualização da contemporaneidade e anonimato dos sujeitos.

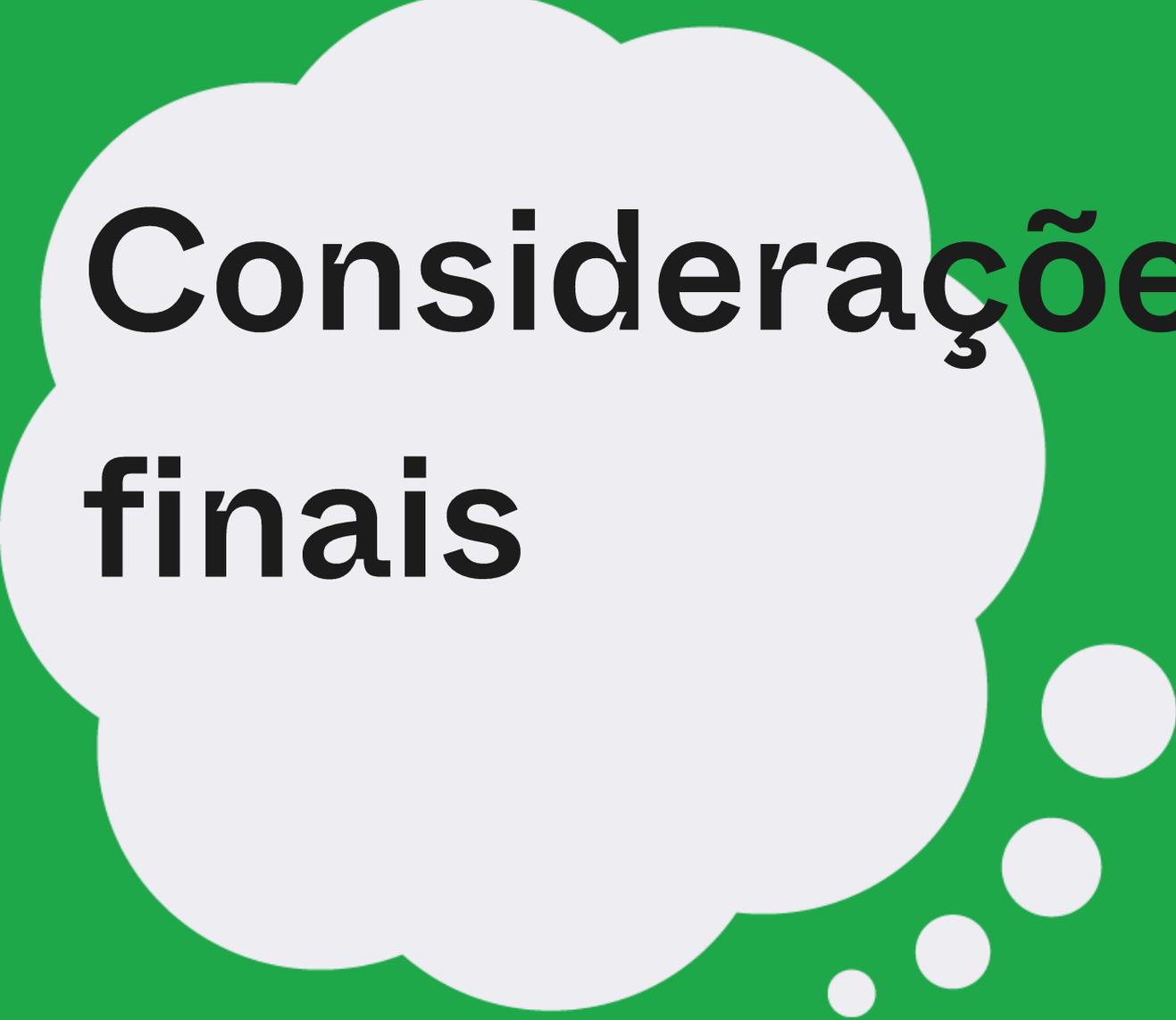
Para um próximo ciclo da pesquisa-ação o alcance de participantes deve ser abrangido. Nesse sentido pontuamos:

- Mapear parceiros e colaboradores que potencializem a divulgação da ideia do projeto;
- Novas divulgações em redes sociais, através de novas postagens com capacidade interativa e de compartilhamento nas redes sociais, como: Questionamentos sobre futuro alternativo do aeroclube e melhorarias na qualidade de vida urbana de Aracaju; Posts de referências visuais de Parques Urbanos com incentivo a imaginação; Reflexões sobre soluções urbanas para a cidade; Frases motivacionais; Paráfrases de autores relevante sobre a temática; Dados relevante sobre a temática.

- Ampliar o engajamento com a utilização de outras redes sociais, como o facebook e twitter;
- já que a comunidade não possui uma organização comunitária como associação de moradores, a abrangência desse método em escolas da região se torna interessante, visto que é um espaço tradicionalmente indicado para a discussão e aprendizado de temas atuais e urgentes;

É possível acolher a realidade sociocultural da comunidade com a vocação de testemunhar seus sonhos, anseios, conflitos, desejos e esperanças, incentivando ações, reações, e compromissos. A pesquisa deve se envolver cada vez mais na dinâmica social das três abrangências apresentadas, utilizando a escala local com maior foco e atenção, e também incorporar a escala metropolitana e global, já que a cibernética não possui limites territoriais.

A pesquisa trata de uma dimensão multidisciplinar, onde é imprescindível ampliar conhecimentos para além do olhar técnico da arquitetura e urbanismo, expandindo para a programação de redes, design e comunicação social. Assim, através de um aprimoramento do design interativo e programação, podem ser construídos novas ferramentas digitais com maior capacidade interativa, a fim de conseguir uma eficaz cooperação na participação cibernética.



Considerações finais

capítulo 5

O presente trabalho surge com investigações sobre o aeroclube na possibilidade de um projeto de reurbanização para a gleba. Nos estudos entende-se que ali existem demandas mais urgentes, geradas pela sua iminente disputa sem consulta à população local. Com tudo isso acontecendo em plena pandemia de COVID-19, novas perspectivas surgem com o sentimento de mudar a realidade, mesmo que em pequenas atitudes. Assim, passamos por um ano em que o virtual nunca esteve tão presente na vida das pessoas, o que suscita o questionamento de como o planejamento urbano se insere nessa dimensão que denominamos cibernética.

O experimento do “Parque da Imaginação” é ousado em seu propósito e traz boas perspectivas através da maior capacidade da evolução do *homo sapiens*: a imaginação. Não se trata de um modelo eficaz de participação em redes digitais de comunicação, mas um propósito com pontos positivos e negativos, que podem ser aprimorados e readaptados com a pesquisa-ação. Essa pesquisa foi como um caminho desconhecido onde sabíamos onde estávamos, mas não o que esperar. Boas perspectivas que foram compreendidas, mas muitas ainda não, o que faz necessário voltar outras vezes e tornar efetivo os ciclos da pesquisa-ação. Afinal, esse foi o primeiro contato com o que era desconhecido.

No desenvolvimento da metodologia da pesquisa-ação, quando praticada de maneira colaborativa, permite os indivíduos aumentarem seu conhecimento em um poderoso fortalecimento comunitário, pensado além dos preconceitos e barreiras do presente, visando um futuro alternativo.

Assim, a cibernética já é um meio de participação e cooperação de indivíduos, e convém construir plataformas que aprimorem e incentivem uma maior interação. Não cabem argumentos que pontuem falhas do virtual sobre a sociabilidade, como CASTELLS (1999) aborda, a sociedade em rede já está propagada e se desenvolvendo cada vez mais. Não é uma questão do futuro, mas a urgência do presente. Não é uma questão de aceitar o desenvolvimento tecnológico, mas concebê-lo como emancipação do povo e aperfeiçoamento das práticas democráticas e do bem coletivo.

Caso contrário, ficaremos alheios aos ditames do mercado financeiro sobre o desenvolvimento tecnológico, o que já é concreto. Como corre com a inteligência artificial dos algoritmos que são utilizadas para manipulação em massa sobre

questões políticas, e estratégias de consumo com o marketing apelativo (KAUFMAN, 2020).

Esta pesquisa aborda o questionamento: “Como a participação cibernética pode contribuir no planejamento urbano?”. A resposta concreta para esse questionamento ainda não existe, mas são diversas as experiências, principalmente no contexto da Pandemia de COVID-19 que o virtual nunca esteve tão presente. Com esse trabalho, através do experimento de um ciclo da metodologia da pesquisa-ação, é possível abordar alguns indícios de como se procede a participação e como pode ser aprimorada em um novo ciclo.

Com o experimento nota-se que estratégias de engajamento são necessárias para que a participação consiga alcançar as pessoas, o potencial comunicativo está na angariação, disciplina abrangida pela comunicação social. A participação aumenta ao ter um grande engajamento da população com o debate abordado, como retrata o caso do Movimento Ocupe Estelita em Recife/PE.

Deve-se distinguir o que são meios de interação e participação. A interação está nas redes sociais, são provedoras do engajamento como comunicação e divulgação. Já a participação está na formulação de como ocorre a cooperação e colaboração dos participantes na ambiência digital.

A capacidade de programação do experimento aqui abordado foi limitadora, onde foi possível programar um *website* com dois aspectos: uma enquete que obteve adesão dos participantes e o fórum de debates não a teve. Notou-se a limitação em conseguir a cooperação dos sujeitos. Todavia, esse caso não é suficiente para tratar como incapaz de cooperação dos sujeitos com o virtual, e devem ser elaboradas novos mecanismos e condições para ser alcançada em um novo ciclo dessa pesquisa-ação.

É verdade que a comunicação virtual difere da presencial, além de ser muito limitadora para debates. Com isso, temos a conclusão que a ambiência híbrida entre o digital e presencial pode garantir bons resultados de participação. Na dimensão virtual com aparelhos móveis semeados na sociedade, é fundamental que o digital já esteja presente em práticas participativas do planejamento urbano, principalmente quando se trata de uma grande escala urbana como os Planos Diretores das cidades brasileiras.

Espera-se que esse tema da participação possa gerar algumas boas ideias em novas práticas do planejamento urbano, e que tais mecanismos se comprometam com o desenvolvimento de uma atitude democrática.

Ademais, na complexidade da sociedade contemporânea, a imaginação é um direito básico, e espera-se que não tirem a capacidade dos moradores de Aracaju imaginar o futuro do aeroclube.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARRAES, M. **o Brasil, o povo e o poder**. Editora UFPE, 2006

BRUNO, F.; ROQUE, T. A ponta de um iceberg de desconfiança. **Pós Verdade e Fake News: reflexões sobre a guerra das narrativas**. Editora Cobogó, 2020.

BUGS, G. **Tecnologias de informação e comunicação, sistemas de informação geográfica e a participação pública no planejamento urbano** (Tese de doutorado). Programa de Pós-graduação em planejamento urbano e regional, UFRGS, Porto Alegre, 2014.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: PAZ E TERRA, 1999.

CHAMUSCA, Marcello. **Dar voz e ouvir o cidadão: participação popular, rastros digitais e gestão cibernética da cidade**. Salvador/BA: Edições VNI/UCSAL, 2017. Disponível em < <http://ri.ucsal.br:8080/jspui/handle/prefix/409>>. Acesso em: 22 novembro 2020.

CRUZ, LUIZ. **A guerra do Atlântico na costa do Brasil: rastros, restos e aura dos u-boats no litoral de Sergipe e da Bahia**. Tese de Doutorado – Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Salvador, 2017.

FERREIRA, A. **a produção do espaço: entre dominação e apropriação. Um olhar sobre os movimentos sociais**. Artigo. IX Colóquio Internacional de Geocrítica – PUCRio, 2007.

FORESTER, J. **Making participation work when interest conflict: Moving from facilitating dialogue and moderating debate to mediating negotiations**. Artigo, 2006.

FRANÇA, Sarah Lúcia Alves. **A produção do espaço na zona de expansão de Aracaju/SE: dispersão urbana, condomínios fechados e políticas públicas**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade Federal Fluminense, 2011.

_____. **Vetores de expansão urbana : Estado e mercado na produção da habitação em Aracaju-SE** [recurso eletrônico]. – São Cristóvão, SE : Editora UFS, 2019.

FRANÇA, Vera Lúcia Alves. **Aracaju: Estado e Metropolização**. São Cristóvão: UFS, 1999.

GLANVILLE, R. **Second Order Cybernetics**. Disponível em: <<https://docs.google.com/file/d/0B6vSDx0PWwB-Y1RFdk8xTHBFYms/edit>>. Acesso em: 24 maio 2014.

HORELLI, L. **A methodology of participatory planning**. John Wiley & Sons, 2002.

LOUREIRO, Kátia Afonso S. **A trajetória urbana de Aracaju em tempo de interferir**. Aracaju, INEP, 1983.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

LAW, John. **Notas sobre a Teoria do Ator-Rede: ordenamento, estratégia, e heterogeneidade**. Tradução de Fernando Manso. Rio de Janeiro: COMUM, 2006.

MARICATO, E. **Para Entender a Crise Urbana**. São Paulo: Expressão Popular, 2015, 112 p.

Medeiros, I., & Barreto, F. S. **Uma reflexão sobre cidade, conflito e a “ocupação” como léxico da agência política do Recife contemporâneo a partir do Movimento Ocupe Estelita**. Revista Desenvolvimento Social, 2021.

MENDONÇA, Valéria. **Bairro que era Anipum surgiu em 52**. In: Jornal da Cidade. Ano XXVII, n. 7.754, Aracaju- Se, 1998

NÓBREGA, M.L.C.C. ; TRINDADE, I.L. ; CÂMARA, A.D. **o cais onde o patrimônio atraca: o cais José Estelita como parte integrante da paisagem cultural do recife**. Artigo, 2014.

NOGUEIRA, Adriana Dantas. **ANÁLISE SINTÁTICO-ESPACIAL DAS TRANSFORMAÇÕES URBANAS DE ARACAJU (1855 – 2003)**. 2004. Tese (Doutorado) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, UFBA, Salvador, 2004.

PAZ, Reginaldo. **Ser feliz ser Sergipano**. Aracaju, 2016.

PORTO, Fernando F. **A cidade do Aracaju 1855/1865**. Aracaju: Livraria Regina, 1945.

PMA/SEPLAN, PREFEITURA MUNICIPAL DE ARACAJU / SECRETARIA MUNICIPAL DO PLANEJAMENTO E ORÇAMENTO. **Relatório Final do Diagnóstico da Cidade de Aracaju**. Org.: Vera Lúcia Alves França. Aracaju, 2014

RIBEIRO, Neusa Maria Góis. **Transformações Recentes do Espaço Urbano de Aracaju**. 1984. Dissertação (Mestrado - Curso de Mestrado em Geografia, Departamento de Ciências Geográficas), Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 1984.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. 4. ed. Rio de Janeiro: RECORD, 2000.

SECULT, PARÁ. **Termo de Referência – Concurso Público Nacional de Estudo Preliminar de Arquitetura, Urbanismo e Paisagismo para o Parque da Cidade – Belém/PA**. 2020.

SOUZA, Fernando Antônio Santos de. **Limites e Perspectivas do Planejamento e Urbanismo na Contemporaneidade**. Artigo, DAU UFS -2020

SOUZA, Fernando Antônio Santos. **Um olhar sobre Aracaju em busca de um novo paradigma urbano**. In: FRANÇA, Vera Lúcia Alves; FALCON, Maria Lúcia de Oliveira. Aracaju: 150 anos de vida urbana. Aracaju: PMA/SEPLAN, 2005.

VILLAÇA, F. **As ilusões do Plano Diretor**. São Paulo: 2005.

VILLAR, José Wellington Carvalho. **Evolução da paisagem urbana do centro de Aracaju**. In: O ambiente urbano: visões geográficas de Aracaju- Hélio Mário de Araújo (Org.) [et al.]. – São Cristóvão: Departamento de Geografia da UFS, 2006.