

A reconfiguração dos ritmos das cidades

Gabriel Gallina Jorge⁽¹⁾ e
Fabricio Farias Tarouco⁽²⁾

Resumo: O funcionamento das cidades muda de um contexto para outro, dependendo das características locais e dos moradores envolvidos. Cidades maiores e turísticas são, normalmente, mais agitadas que lugares pequenos e interioranos. A qualidade de vida nestes centros urbanos costuma variar muito, sofrendo interferências das estruturas construídas, das dinâmicas estabelecidas, dos hábitos e costumes locais, das distâncias entre pontos e do volume de pessoas circulando, entre outros fatores. Alguns horários e dias da semana habitam instaurar o caos em determinadas metrópoles. Atualmente, movimentos como o *Slow City*, o *Active design* e o *15-minutes City* vem questionando o ritmo de vida predominante nas cidades, especialmente no que se refere a saúde da população residente. Pensando em amenizar este desequilíbrio urbano é que se propõe uma reflexão sobre os ritmos de uma cidade e sobre como ajustá-los por meio de processos projetuais e criativos. A área de design aplicado à territórios e as práticas de *Urban Design* e *Placemaking* são introduzidas aqui como estratégias possíveis de experimentação e intervenção urbana.

Palavras-chave: cidades - ritmos - dinâmicas - urban design - placemaking.

[Resumos em espanhol e inglês na página 96]

⁽¹⁾ Doutorando em Design, UNISINOS - Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

⁽²⁾ Doutor em Comunicação, INISINOS - Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

Introdução

Cidades são sistemas complexos ancorados na solidez do ambiente construído e que, ao mesmo tempo, fluem em constante mutação. Nas cidades contemporâneas a evolução parece se traduzir menos em novos edifícios e ruas –que representam o contexto consolidado– e mais em novas relações e experiências –que vem a ser o contexto em transformação. Para o filósofo e sociólogo Henri Lefebvre, o dinamismo da cidade reflete e está condicionado, basicamente, aos hábitos e ações dos seus moradores e visitantes (Lefebvre, 2011, p. 52).

Ao observar com atenção as cidades, tanto contemporâneas como antigas, grandes ou pequenas, sabe-se que nenhuma delas é idêntica a outra e suas diferenças se dão em diversos aspectos, principalmente quanto ao ritmo que suas dinâmicas urbanas e interações sociais acontecem. Aqui, interpreta-se ritmo enquanto compasso de uma ação qualquer executada –mais devagar ou mais apressada– em um determinado intervalo de tempo e lugar. Comparativamente, é possível dizer que grandes metrópoles inspiram dinâmicas de ritmo mais acelerado que pacatas cidades interioranas, por exemplo. Sobre isso, Moreno (2020) comenta que a noção de tempo numa cidade é distorcida porque se desperdiça muito dele em adaptações à (des)organização urbana e suas distâncias, o que influencia na percepção de seu ritmo verdadeiro.

Seguindo este raciocínio, Lefebvre (2011) explica que este ritmo, por vezes vertiginoso, está associado à globalização e seus efeitos de compressão do espaço-tempo, que encurta distâncias e acelera processos dados nas atividades de um lugar. Percebe-se que o ritmo parece ser influenciado e influenciador ao mesmo tempo, em um contínuo de causa e efeito entre lugares, dinâmicas e indivíduos. É como se moldássemos as cidades para, então, elas nos moldarem (Gehl, 2012).

Não é de agora que o ritmo das cidades é um tema de interesse de alguns autores e pesquisadores reconhecidos, como é o caso do urbanista Kevin Lynch, que publicou em 1976 o trabalho *What time is this place?*, que propõe uma reflexão sobre como lidar com o sentido de tempo e como essa noção afeta os modos que enxergamos e mudamos –ou construímos, ou destruimos– nossas cidades; o geógrafo Michael Crang, com *Rhythms of the city: Temporalised space and motion* (2001), que fala das práticas cotidianas e a relação entre o tempo vivido, o tempo representado e o espaço urbano; e o próprio Lefebvre, com o ensaio *Rhythmanalysis: space, time and everyday life* (1992), que trata do ritual de vida na sociedade urbana a partir da análise de suas dinâmicas ritmadas e repetidas.

Estas publicações trazem, em suma, críticas e reflexões a respeito do ritmo e da qualidade de vida nas cidades. Posicionando o tema neste momento, nota-se a dedicação dada pela Organização das Nações Unidas (ONU, 2019) em seu guia *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*, bem como a Organização Mundial de Saúde (WHO, 2019) na publicação *The Power of Cities*, que sugerem que as cidades revisem suas dinâmicas e promovam condições para melhorar a qualidade de vida de seus habitantes. Ou seja, o ritmo das cidades é um tema que segue sendo considerado e observado com atenção.

Neste sentido, ganham relevância três movimentos globais que questionam e propõem alternativas a velocidade dos centros urbanos: 1) O Movimento *Slow City* surge visando desacelerar o ritmo das cidades através de práticas mais calmas. 2) Já o plano *Active Design* quer que as pessoas sejam mais ativas para contornar os problemas associados ao sedentarismo. 3) Por sua vez, o *15-Minute City* defende que as cidades sejam planejadas para que todos tenham suas necessidades diárias atendidas a uma distância de 15 minutos a pé ou em bicicleta. Tais abordagens trazem novas narrativas urbanas para modular o ritmo das cidades, sendo que todas objetivam mais qualidade de vida para seus moradores.

Embora se trate aqui de cidades, esta é uma discussão que não se restringe ao escopo do urbanismo. Aliás, nele apenas não se sustentaria. Para Reyes (2014), as formas tradicionais de planejamento urbano não acompanham a complexidade e a velocidade das transformações sociais que se dão na cidade atual. Isso porque a cidade está, e sempre estará, em

conflito diante dos seus valores de uso (Lefebvre, 2011). Este tensionamento constante pode ser explicado se entendermos as cidades como artefatos em contínua transformação, inseridos em contextos socioculturais complexos nos quais seus diversos problemas não estão bem estruturados (Cross, 2010). Para Reyes (2014), discutir e repensar suas dinâmicas pode ser uma atividade adequada ao escopo do design em sua dimensão estratégica.

Nesta reflexão que está sendo levantada, diversas outras questões precisam ser consideradas por interferirem de algum forma nas dinâmicas urbanas. A primeira trata da cidade discutida pelos seus inúmeros e diferentes atores, contexto em que se enxerga a pertinência dos processos de design enquanto analisador e articulador do quadro social, bem como mediador de uma transformação cocriativa. Isso porque, para Meroni (2008), aqueles indivíduos afetados por um problema devem ser envolvidos na concepção e aplicação de sua solução. Neste contexto de múltiplos atores, Reyes e Borba (2007, p. 05) sugerem que se examine e se pense a cidade a partir de um olhar transdisciplinar, considerando áreas como arquitetura e urbanismo, planejamento estratégico, gestão, marketing e comunicação, sendo todas articuladas pelo design. Ou seja, compreender a cidade pelos seus atores é objeto de investigação do design, assim como mediar discussões e fazer ver cenários faz parte da sua prática projetual (Reyes, 2015).

Outra conexão percebida trata da relação entre design e um território. Para Reyes e Borba (2007, p. 04) a dimensão estratégica do design pode se dar no sentido de valorizar e repositonar a cidade, tanto em termos de imagem quanto de sustentabilidade econômica e social. *Slow City*, *Active Design* e *15-minute City* são movimentos que contribuem –ou mesmo definem– o posicionamento de uma cidade para o público interno, mas também para público externo, como é possível ver em diversos casos já implementados. Ou seja, a organização da cidade e seu posicionamento são temas de interesse crescente do design e seus profissionais.

Por fim, temos a relação entre design e o próprio ritmo da cidade. Manzini (2008, p. 50) observa que a qualidade de vida de um lugar depende diretamente das suas características, principalmente no que toca ao ritmo de suas dinâmicas. Para este autor, inclusive, a falta do tempo lento e contemplativo –aquele usado para fazer nada ou apreciar de forma lenta e profunda as qualidades de algo– é um problema recorrente na sociedade atual, mas que é passível de intervenção. Logo, as dinâmicas da cidade se encaixam como escopo a ser trabalhado pelo design.

Sendo assim, este artigo propõe-se a estudar as cidades, pelo viés do Design Estratégico, observando demandas e dinâmicas indutoras de ritmos e provocadoras de mudanças que proporcionem melhor qualidade de vida. Busca-se então analisar a complexidade das dinâmicas urbanas, suas motivações e desdobramentos a fim de posicionar os processos de design como moduladores dos ritmos das cidades. Com isso, são esperados avanços na qualificação da mobilidade, na humanização dos espaços públicos e na repactuação de dinâmicas sociais promovidas a partir de correlações entre uma cidade reconfigurável e a atuação mediadora e propositiva do design. Para efeitos didáticos, este estudo foi estruturado em quatro pilares: a cidade; o ritmo; os movimentos; e o design estratégico com agente modulador.

As cidades e suas dinâmicas

Uma cidade pode ser definida de diversas maneiras, seja pelos seus aspectos quantitativo, qualitativo, geográfico, político ou social. Para este estudo nos atentaremos a esta última conforme conceito de Henri Lefebvre, que define a cidade como sendo “(...) a projeção da sociedade sobre um local” (2011, p. 62). Ou seja, a cidade é uma forma de organização do espaço que materializa processos sociais e configura uma determinada extensão geográfica. Portanto, toda cidade reflete as características de seus habitantes enquanto sociedade, seu conjunto de necessidades e valores, sua composição e seu funcionamento, mudando quando esta muda (Lefebvre, 2011, p. 51).

Ainda na visão deste autor (2011, p. 30), a organização e o desenvolvimento urbano de uma cidade pode se dar através de três frentes distintas e correlacionadas: o urbanismo dos homens (arquitetos), dos quais nascem projetos que implicam certa dose de humanismo, mas que resultam em formalismo e esteticismo; o urbanismo dos administradores (estado), em que o objetivo está no racionalismo operatório da cidade, mas que negligencia o fator humano; e o urbanismo dos promotores de venda (mercado), que trazem movimento, mas objetivam o lucro através do comércio de bens materiais e imateriais. Pensando dessa forma, a convergência destas frentes resulta não apenas no desenho de uma cidade, mas também em seus perigos e problemas.

Isso é percebido ao analisar que a sociedade do período pós-guerra se concentrou em criar e reorganizar cidades para serem mais funcionais e produtivas. Durante anos o paradigma do urbanismo modernista se ocupou do arranjo da cidade por usos e funções separadas, com zona residencial, zona comercial, zona de trabalho e zona de lazer, priorizando sua eficiência e acomodando nela um crescente e problemático tráfego de veículos, deixando a dimensão humana em um plano secundário. A urbanista Jane Jacobs (2011) já alertava para este problema há 61 anos atrás, quando publicou ‘Morte e Vida de Grandes Cidades’, observando os equívocos deste modelo e clamando por um imediato repensar das cidades e suas estruturas.

Para Lefebvre o urbanismo sempre foi um tema atual, e suas questões e reflexões transcendem o plano técnico para tomar o domínio público, tornando-o tanto ideologia como prática (2011, p. 09). Isso pode ser notado décadas depois do manifesto de Jacobs, quando o foco da discussão deixou de ser a organização da infraestrutura urbana para, felizmente, passar a ser a organização da vida urbana em sociedade. Possivelmente isso aconteceu porque mais da metade da população já vive em centros urbanos (WHO, 2019), o que faz com que a prioridade passe a ser a qualidade de vida nestas cidades. As teorias mais atuais do urbanismo e das cidades discutem precisamente a qualidade devida em centros urbanos através de conceitos como micromobilidade, cronourbanismo, cidades criativas, cidades inteligentes, entre tantos outros.

Um dos conceitos atuais mais relevantes é o do urbanista dinamarquês Jan Gehl (2012), que aborda em sua publicação ‘Cidade para Pessoas’ questões que são fundamentais à qualidade de vida nas cidades contemporâneas. Gehl trata sobre a escala dos espaços, as soluções de mobilidade, a valorização dos espaços públicos, as possibilidades de expressão individual e coletiva, e as dinâmicas que favorecem a vitalidade, sustentabilidade e segurança das áreas urbanas.

Para Lefebvre (2011, p. 54) compreender e repropor a cidade passa, portanto, pelo seu entendimento enquanto artefato a partir das associações entre sua morfologia material (o construído) e sua morfologia social (as relações). Sobre este último ponto, este autor observa a importância da investigação sobre o ritmo da sociedade e suas consequências práticas, assunto que veremos a seguir.

Os ritmos urbanos

De acordo com os principais dicionários de português, Ritmo é um substantivo masculino com origem no grego *rhythmos* e que designa a sucessão regular dos tempos fortes e fracos em uma frase musical. Pode ser sinônimo de cadência (sons cadenciados) em intervalos de tempo periódicos. A palavra ritmo também pode ser usada para descrever a velocidade de alguma coisa. *Ex: Nos últimos cinco minutos, o atleta aumentou o seu ritmo e ultrapassou todos os seus adversários* (Aurélio, 2022).

Olhando para o contexto urbano, Lefebvre (1992) dizia que é possível observar e perceber a cidade através dos seus ritmos, denominando esta prática como Ritmanálise. Este conceito busca delinear a espontaneidade das relações sociais a partir da compreensão do ritmo da vida cotidiana no tempo e espaço da cidade. Conforme este autor, o ritmo contribui para a construção da imagem e da lembrança dos espaços como sendo lugares. Gehl (2012) também relaciona isso ao dizer que o ritmo vivenciado em uma cidade é reflexo da sociedade que a habita. Ou seja, se as dinâmicas sociais dos cidadãos exigem deste uma performance acelerada, por exemplo, então a cidade irá reverberar este modo em seu trânsito tenso, com interações imediatistas, deslocamentos longos, atrasos e relações automatizadas. Não apenas nisso, mas também moldará toda infraestrutura de serviços que atendem a estas demandas.

Em sociedades onde a globalização está mais presente constata-se a sensação de falta ou de ausência de tempo. Para Brito (2017), o tempo vivido em ritmo acelerado está associado às demandas emergentes e otimizadas de uma sociedade que ainda se pauta pela produtividade em dinâmicas impostas por ela mesma. Presenciamos isso nas recentes atualizações tecnológicas que nos permitem acelerar vídeos e até mensagens de voz, ou mesmo aplicativos que sugerem percursos menos demorados para se alcançar um destino, por exemplo. Segundo Brito,

“A mobilidade e a aceleração são expressões típicas da vida moderna intensificadas nas últimas décadas (...) período designado por diferentes teóricos com distintos termos (hipermodernidade, modernidade tardia, modernidade líquida, dentre outros)” (Brito, 2017, p. 65).

Sobre isso, Lipovetsky e Charles afirmam que “a obsessão moderna com o tempo (...) se apossou de todos os aspectos da vida” (Lipovetsky e Charles, 2011 p. 75). Isto é, para estes autores o tempo passou a ser a preocupação da sociedade hipermoderna. Nesta mesma linha, Hartmut Rosa (2019) diz que vivemos um momento em que os avanços tecnológicos

nos permitem agilidade e uma grande economia de tempo, entretanto, este mesmo efeito é prejudicial. Isso porque a vida atrelada ao tempo quantificado e em ritmo constantemente acelerado afeta a reflexão, já que esta requer disponibilidade e atenção do indivíduo. Isso acaba tornando prioritário o agir produtivo e o contínuo caráter de urgência das ações realizadas. Aparentemente, o indivíduo se concentra em fazer, produzir coisas e, mais do que isso, em consumi-las e descartá-las rapidamente (Britto, 2017).

Rosa (2019) diz que o ritmo das cidades pode ser compreendido de três maneiras: pela aceleração tecnológica, que modifica a relação espaço-tempo; pela aceleração das mudanças sociais, percebida em ritmo cada vez mais veloz e vinculada às mutações das linguagens, valores, atitudes, estilos de vida e relações; e, por fim, a aceleração do ritmo de vida, notada na ânsia de se realizar mais coisas em menos tempo. Se para Rosa (2019) essas vivências aceleradas terminam por acarretar o esvaziamento de sentido, para Carl Honoré (2019), pensador do movimento *slow*, a desaceleração representa seu contraponto necessário, visto que estimula valores como conexão, profundidade e significado.

Para Honoré (2019), a qualidade de vida está relacionada ao ritmo devagar. Quando o indivíduo espontaneamente desacelera, este começa a viver cada momento plenamente. Isso significa ter mais prazer no que faz, tornando-se inclusive mais produtivo, criativo e eficiente. Segundo este conceito, o paradigma de ‘tempo é dinheiro’ deixa de representar uma sociedade produtiva e realizada, de fato, para significar uma sociedade angustiada pelo relógio. Em recente entrevista Honoré (2021) faz uma associação do tema com a música, dizendo que músicos observam o tempo justo –que é o tempo correto para cada parte de uma música– e diz que é disso que o conceito de *slow* trata: encontrar a velocidade certa para cada momento. Sobre isso, Lefebvre já dizia que o ritmo é a música da cidade (1992, p. 96). A seguir se busca compreender como esta lógica se aplica no contexto das cidades.

Os movimentos moduladores

Neste estudo, foram mapeados três importantes movimentos que relacionam a qualidade de vida à modulação do ritmo das cidades. Estes movimentos se destacam, entre outros, por proporem uma reflexão sobre a qualidade de vida em contextos urbanos ao mesmo tempo em que também indicam caminhos possíveis para melhorar e rever as dinâmicas instauradas nas cidades contemporâneas.

A. Movimento Slow City

O *Slow city* (Cittaslow, 2022) é um movimento que defende que a cidade deve funcionar em um ritmo mais lento. Ele é derivado do *Slow Movement*, que é um pensamento que busca desacelerar o ritmo instalado na cultura que prevalece atualmente por meio da prática de valores como a paciência, a contemplação e o proveito dos atos cotidianos objetivando uma melhor qualidade de vida (Oliveira, 2021, p. 04). Este movimento estimula, desde a década de 80, a promoção de ‘atividades lentas’, provocando um estilo de vida sereno e de

ritmo calmo e pausado, respeitando as tradições e identidade de cada lugar. A iniciativa surgiu na Itália, através do jornalista Carlo Petrini, como questionamento e oposição da globalização que avançava em Roma através da abertura de restaurantes *fast-food*. Hoje, o movimento *slow* se expandiu para diferentes contextos, como *slow food*, *slow travel*, *slow living* e *slow tourism*, numa tentativa de reagir contra o ritmo acelerado predominante e defender a busca por qualidade de vida.

Uma cidade *slow* é um lugar que nutre visão social e coletiva a favor de uma forma de vida mais suave, rejeitando a velocidade como noção de progresso e desenvolvimento (Tranter e Tolley, 2020). Nela, o indivíduo vive uma realidade que incentiva mais conexão com sua identidade territorial, com profundidade e atenção aos significados a partir de um ritmo devagar e mais tranquilo.

Este modelo teve grande aderência de muitas cidades na Europa como uma alternativa ao agressivo processo de metropolização instalado que interfere e afeta a qualidade de vida. Basicamente são cidades pequenas que decidiram ser reconhecidas como refúgio contra a grande velocidade e o ritmo frenético do progresso. A proposta é ressignificar a cidade como um lugar para se viver, e não como lugar onde o objetivo é realizar negócios. Na prática, além de promover atividades em seu modo mais tranquilo, o movimento também incentiva a produção artesanal, o cultivo de hortas urbanas, o controle da emissão dos gases poluentes para o ambiente, a busca por energias renováveis e o respeito pela natureza e cuidado com a paisagem.

Este movimento congrega atualmente 281 cidades e 32 países (Cittaslow, 2022), e cada membro se compromete a trabalhar para alcançar metas como: melhorar a qualidade de vida pessoal no ambiente urbano; resistir à homogeneização e globalização dos povos; promover a diversidade cultural e singularidade de cada cidade; oferecer condições para uma vida mais saudável; entre outras. Na América do Sul apenas duas cidades figuram na lista até o momento: Pijao, na Colômbia, e a paulista Socorro, no Brasil.

B. Movimento Active Design

Active Design é um movimento que defende a cidade num ritmo mais agitado. Surgido para contornar problemas de saúde associados ao sedentarismo, este movimento americano coloca a cidade como incentivadora de atividades físicas ao ar livre. Neste caso, o indivíduo vive uma cidade que o estimula a ser ativo fisicamente através da oferta de infraestrutura apropriada para um ritmo mais ágil e enérgico. Ele foi iniciado nos Estados Unidos para promover hábitos saudáveis e estilo de vida ativo a partir de intervenções urbanas que estimulem e recebam estas práticas. Já aplicam este modelo cidades como Nova Iorque, Los Angeles, Amsterdã, entre outras.

Idealizado pelo AIA – *American Institute of Architects*, em conjunto com prefeituras de diversas cidades americanas, o movimento vem ganhando força nos últimos anos e já é aplicado em vários lugares ao redor do mundo. As diretrizes que sustentam o *Active Design* foram publicadas no *Active Design Guidelines* (2010), que é um documento desenvolvido pela prefeitura de Nova Iorque tratando da combinação de princípios que promovem atividade, saúde e comunidades mais fortes através da maneira como são pensadas e pro-

jetadas as cidades. Os princípios são: Atividade para todos; Comunidades caminháveis; Rotas de caminhada e ciclismo conectadas; Localização de instalações comunitárias; Rede de espaço aberto multifuncional; Ruas e espaços de alta qualidade; Infraestrutura adequada; Edifícios ativos; Gestão, manutenção, monitoramento e avaliação; e Promoção de atividades locais.

Diversos estudos vêm comprovando que atividades físicas são importantes para todas as idades, da criança ao idoso, e sua prática contribui de diversas formas, como o combate à depressão, incentivo a uma maior interação social e ocupação dos espaços públicos. A ausência de atividades físicas, por outro lado, intensifica problemas como obesidade, o surgimento de doenças cardiovasculares e a diminuição da expectativa de vida dos cidadãos. Embora a importância das atividades físicas seja inquestionável na área da saúde pública atual, nem todos praticam ou são tão ativos quanto é recomendável. Neste ponto, a infraestrutura urbana pode ser um fator decisivo se souber conscientizar seus moradores. Uma cidade ativa é aquela que estimula seus habitantes a ser fisicamente ativos no cotidiano. A aplicação deste conceito se dá através da disponibilidade de espaços para ciclistas e pedestres se locomoverem com segurança e de infraestrutura adequada para que pessoas de todas as idades possam praticar esportes, se divertir e relaxar ao ar livre. A vantagem deste movimento é observada não apenas na melhor qualidade de vida, mas também no aumento da atratividade da cidade. Cidades como Amsterdã, por exemplo, são reconhecidas pelo incentivo à mobilidade de bicicleta. Assim, o *Active Design* aposta em um ritmo dinâmico para trazer mais saúde e melhorar a expectativa de vida nas cidades (Urban Studies, 2021). Dias (2012) diz que, de diferentes maneiras, a emergência e a disseminação do esporte têm relações profundas com o processo de crescimento das cidades. Não por acaso, o esporte e as cidades modernas teriam, inclusive, compartilhado várias características entre si. Recentemente, o termo *Sport Cities* começou a se popularizar por meio de *rankings* dos lugares que oferecem mais estrutura para práticas esportivas.

C. Movimento 15-minute City

O *15 minute city* é um movimento que defende a cidade no ritmo da necessidade. Este movimento faz parte do conceito Cronourbanismo, e propõe uma cidade organizada para que o indivíduo tenha todas as suas necessidades diárias atendidas a uma distância de 15 minutos quando percorrida a pé ou de bicicleta (Moreno, 2020). Aqui, o cidadão vive a essência do que constitui a experiência urbana –acessar o trabalho, a casa, a comida, a saúde, a educação, a cultura e o lazer– em um raio de alcance de aproximadamente 800m, distância confortável para qualquer idade percorrer caminhando. É uma proposta que reduz a necessidade do carro, diminui o tempo dos deslocamentos e, ao mesmo tempo, configura espaços públicos mais vivos, condicionando o ritmo adequado da vida urbana a partir de deslocamentos curtos.

As teorias mais atuais do urbanismo já sugerem cidades multicêntricas –com vários centros independentes– que facilitam o acesso aos serviços a partir de uma organização mais aproximada de suas funções. Se trata, essencialmente, de um processo de reterritorialização a partir da lógica dada pelas proximidades e uma noção mais clara de vizinhança.

Este movimento parte de uma teoria criada em 2016 pelo urbanista e professor da Universidade Sorbonne, Carlos Moreno, que propõe um modelo urbano altamente flexível. Basicamente a 15-minute city garante aos cidadãos acesso às suas necessidades diárias em uma distância de 15 minutos a pé ou de bicicleta, rompendo, portanto, com a hegemonia do carro enquanto prioridade da matriz urbana. Existem outros movimentos derivados deste e já em fase de implementação, como a cidade de 20 minutos e a cidade de 30 minutos.

Esta é uma estratégia que descentraliza a economia local, com cada bairro embarcando todos os aspectos da vida urbana como local de trabalho, de negócios, de recreação, de lazer e de habitar. As principais características desta proposta são a criação de um ritmo com base nas necessidades do indivíduo, ritmo este pautado pela proximidade a espaços de diversidade funcional. Como parte do pensamento de um planejamento urbano que é sustentável, o modelo reduz o uso do carro e as emissões de carbono, diminui o tempo de deslocamento e, ao mesmo tempo, configura espaços públicos de mais vitalidade.

Esta teoria, inicialmente considerada utópica, começou a ganhar força durante a pandemia de COVID-19, quando a sociedade passou a questionar e reconsiderar suas prioridades de vida, como estar mais próximo dos serviços do cotidiano e valorizar a vizinhança, melhorando inclusive as questões de segurança pública. Diante disso, este conceito foi promovido e incentivado como estratégia de recuperação pós-pandemia, e a ideia passou a representar uma política urbana sendo Paris a primeira cidade a implementá-la. Além da capital francesa, já experimentam este modelo cidades como Melbourne e Milão, entre outras. O conceito da cidade de 15 minutos recebeu em 2021 o Prêmio Obel em reconhecimento ao valor do conceito para a criação de ambientes urbanos sustentáveis e centrados nas pessoas.

A seguir, propõe-se como dinâmicas como estas podem ser analisadas e posicionadas na dimensão estratégica do design e seus processos projetuais e criativos.

O Design Estratégico aplicado à territórios

É sabido que o design vem ampliando seu foco de atuação partindo do desenvolvimento isolado de artefatos materiais para se ocupar, também, dos aspectos intangíveis e sistêmicos da sua oferta. Nesta concepção estratégica, o design traz para seu escopo a perspectiva da experiência e das conexões com serviços, objetivando uma entrega mais consistente por ser e estar integrada (Zurlo e Cautela, 2014).

Dado este novo contexto, o designer estratégico pode atuar, também, nas cidades. Cidades são produtos complexos feitos pelo homem –logo, artefatos– operando em contínua transformação, inseridos em condições socioculturais igualmente complexas nas quais o problema não é ou não está bem estruturado (Cross, 2010). Articular suas variáveis requer, portanto, visão e abordagem estratégica afim de orientar ações para resultados criativos, sustentáveis, inovadores e adequados a esta complexidade.

Cidades são feitas por pessoas e para pessoas. Diante de suas demandas, o designer estratégico pode se posicionar na compreensão e tradução dos pontos de vista das partes, promovendo a coesão necessária para a solução emergir pelo vetor colaborativo e identi-

ficado em si mesmo (Manzini, 2011). Reyes e Borba confirmam este pensamento ao dizer que “o que está em jogo (...) é o bem-estar e o desenvolvimento de toda a comunidade local. Assim, a cidade se reconhece como um todo.” (2007, p. 04). Esta orquestração para o diálogo entre diferentes atores é tida por Anna Meroni (2008) como um dos pilares do Design Estratégico:

“O princípio básico de um sistema de co-criação é o envolvimento das pessoas afetadas por um problema em conceber e aplicar as soluções: Isto é tanto uma necessidade quanto uma oportunidade para se beneficiar da experiência e capacitação na resolução de problemas dos outros” (Meroni, 2008, p. 35).

Sobre isso, Manzini (2003) coloca que toda solução traz junto um intrincado sistema de relações colaborativas entre vários aspectos e atores, práticas que não são fáceis e, geralmente, não acontecem espontaneamente. Ou seja, dado o problema, o papel do designer no processo é de facilitador, tornando as alternativas de solução visíveis e viáveis. Ele coloca possibilidades a serem discutidas em um processo decisório colaborativo e com um propósito estabelecido (Meroni, 2008).

Esta capacidade holística no trato e entendimento do problema traz um componente de objetividade a estas relações participativas, pois uma das mais importantes questões no desenvolvimento de soluções sustentáveis é precisamente sobre cooperação e parcerias que conseguem ser implementadas. É por isso que Manzini (2003) discute como trazer a multiplicidade de atores focados em um mesmo objetivo, e como se pode facilitar a geração de visões compartilhadas.

Sobre isso, o exercício de cenários se apresenta adequado para este tipo de debate por fazer ver diferentes caminhos e possibilidades. Para Reyes “o projeto por cenários consiste em uma abordagem que estrutura o problema de projeto, evidenciando os conflitos presentes no território urbano de maneira a expor os dissensos.” (Reyes, 2015, p. 14). Este recurso se coloca de maneira pertinente ao processo pois, para este mesmo autor,

“Operar com cenários é projetar futuros imaginários expressos através de histórias plausíveis nas quais se narram sequências futuras de ações e de suas consequências. Tal procedimento constitui-se como uma técnica de acerto e erro em que o projetista pode operar sobre os cenários com ocorrência mais plausíveis. O projeto por cenários permite a ampliação das discussões, incluindo diferentes atores e incluindo diversas comunidades em um processo mais aberto” (Reyes, 2014).

Desta forma entende-se que o design se habilita como provocador e ativador da cidade e seus atores, organizando-os a partir de um processo de criação coletiva para explorar divergências e direcionar convergências. Partir do entendimento de um problema e chegar até uma solução adequada passa pelo diálogo entre estes atores e os possíveis desdobramentos que se abrem a partir disso. Entender tais pontos, criar e estimular conexões, enxergar e fazer os outros também enxergarem caminhos é tarefa do designer que, conduzindo este processo colaborativo, qualifica suas possibilidades e pode atingir resultados de

relevância, significado e inovação. Esse processo de criação coletiva torna-se fundamental para a reconfiguração do ritmo e da vida nas cidades.

A reconfiguração dos ritmos das cidades

Quando se pensa em reconfigurar os ritmos das cidades, o que se está defendendo na prática é que, independentemente do tamanho e das características destes lugares, eles proporcionem um equilíbrio necessário no cotidiano de seus habitantes e na relação com as dinâmicas urbanas estabelecidas. Não há dúvidas de que seria impossível se cada indivíduo tivesse que sair mundo afora procurando o lugar apropriado para se viver, deixando para trás as relações de afeto, os vínculos construídos e as histórias vividas. É, por isso, que a vida nas cidades necessita de intervenções que as reconfigurem, tornando-as mais saudáveis, agradáveis e coletivas.

De acordo com Gehl (2012), uma cidade saudável é aquela que contempla políticas de saúde pública para toda a sua população, tanto no tratamento de doenças como na prevenção delas. Neste cenário, acompanha-se de forma significativa a transformação que vive a sociedade no mundo desenvolvido originando novos desafios para as políticas de saúde. Nas últimas duas décadas, os problemas de saúde relacionados a estilo de vida atingiram não apenas os norte-americanos, mas também várias outras partes do mundo com economias e sociedades similares. E isso vem acontecendo por um acúmulo de vários motivos, entre eles é possível destacar alguns mais representativos, como: o avanço do trabalho sedentário, que em alguns casos leva profissionais a passarem dias inteiros sentados na frente de telas de computadores sem grandes movimentos manuais; escadas sendo substituídas por elevadores e escadas rolantes; os carros tornando-se a principal forma de transporte e congestionando inúmeras cidades ao redor do mundo; hábitos alimentares ruins se popularizando, com gordura saturada, doces e refrigerantes; a insegurança diminuindo a circulação de pessoas nas ruas e levando-as para *shoppings centers* fechados, entre vários outros movimentos percebidos.

São por esses e outros motivos que as dinâmicas, as estruturas e o funcionamento das cidades precisam ser amplamente repensados, e a área do design aplicado à territórios tem muito a contribuir neste contexto. Décadas atrás, o conceito de *Urban Design* ganhou protagonismo entre arquitetos, principalmente, ao referenciar a parte do planejamento urbano que lidava com as características físicas da cidade. Hoje, o termo 'design urbano' é usado para descrever quase qualquer projeto que ocorre em algum ambiente da cidade. A finalidade original do design urbano é promover oportunidades, comportamentais e estéticas, para todos os cidadãos e visitantes de uma cidade ou de um de seus arredores, sempre refletindo 'o que faz uma boa cidade e como ela pode funcionar melhor?' A intenção é melhorar os espaços de conexão (ruas, marquises e calçadas) e lugares (praças, parques e bairros), mas várias questões deixam esse processo mais complexo: Quem toma as decisões? Quais são os limites individuais? O que é e qual é o interesse público? E privado? Quem investe e de quem é o retorno financeiro em sociedades capitalistas? Por onde começar? Quem será afetado e o que fazer? (Lang, 2005).

Com o crescimento do sedentarismo e menor interação social, o conceito de *Placemaking* emerge como um processo ativo de planejamento, criação e gestão de espaços públicos, totalmente voltado para a saúde e bem-estar das pessoas, visando transformar espaços e pontos de encontro –como ruas, calçadas, parques, edifícios e outros espaços públicos– em ‘lugares’, isto é, qualificá-los para que eles estimulem mais interações entre as pessoas e promovam comunidades mais saudáveis e felizes. Na prática, a metodologia de intervenção descrita por Thomas (2016) trata de observar o uso dos espaços públicos, assim como perguntar e ouvir as pessoas que vivem, trabalham ou visitam um local para descobrir suas necessidades e desejos. Essas informações são usadas para a criação de uma visão comum de lugar, que possibilita a implementação de mudanças rápidas que tragam benefícios imediatos para um espaço público e para as pessoas que o frequentam.

No cerne das ações de *Urban Design* e *Placemaking* posiciona-se o desafio de tornar os espaços urbanos mais receptivos e adequados para práticas que impulsionem um estilo de vida mais saudável. Para que isso aconteça, é necessário que se crie uma atmosfera urbana apropriada, que, aos poucos, vá inserindo os exercícios físicos como parte natural do dia a dia desta comunidade. Essa atmosfera só será construída quando caminhar e se locomover de bicicleta, por exemplo, sejam ações naturais no cotidiano de uma cidade. Nessa direção, é preciso que os gestores e atores locais adotem a prática de exercícios físicos como uma política de saúde prioritária, incentivando, não apenas caminhadas e deslocamentos de bicicletas, mas tudo aquilo que seja benéfico ao corpo e a mente, incluindo-se aí a realização de eventos e competições esportivas, como maratonas e campeonatos de futebol e voleibol, assim como o estímulo ao uso de skates e patinetes, a construção de quadras poliesportivas, ciclovias, pistas de corrida e aparelhos disponibilizados em parques e espaços públicos, com aulas de ginástica em determinados turnos ou finais de semana, entre tantas outras iniciativas que podem ser implementadas em todos os bairros de uma cidade. A contribuição da iniciativa privada e os interesses de algumas marcas em associarem-se a estilos de vida mais saudáveis vem reforçar esse esforço articulado e coletivo. É o caso de academias de ginástica, serviços de aluguel de bicicleta, clubes sociais com estrutura para a prática de esportes etc.

Mas não apenas para a prática de exercícios físicos devem ser pensados os espaços urbanos de uso coletivo. É fundamental que se entenda que eles devem ser receptivos e acolhedores, isto é, que estes espaços recebam pessoas como se elas estivessem no pátio de suas casas, permitindo e proporcionando interações com outras pessoas, realizando piqueniques, jogos e atividades de lazer enquanto se pega um pouco de sol ou se descansa embaixo de árvores ou guarda-sóis, numa intenção de desacelerar o ritmo imposto pelos tempos atuais e desconectar dos dispositivos móveis que nos tem como reféns. O básico para que isso aconteça é a disponibilização de bancos e estruturas de descanso, tanto para dar uma pausa durante deslocamentos, como também para a realização de interações sociais, como conversas, namoros, jogos etc. Calçadas sem obstáculos também são imprescindíveis para diversas atividades físicas ou de lazer.

Para complementar, quando se quer refletir sobre os ritmos de uma cidade, é impossível deixar de lado as questões relacionadas a mobilidade urbana, suas causas e consequências. Esse é um problema contemporâneo que vem se intensificando a cada ano que passa, cuja solução não depende apenas de obras em novos viadutos e vias, sendo necessário um es-

forço coletivo e articulado entre todos os atores locais para que seja repensada a organização das cidades, suas estruturas, seus horários, seus meios de transporte e a conexão entre eles, além de uma conscientização da sociedade envolvida, sabendo que todos tem que dar a sua contribuição. Esse exercício de repensar a estrutura e o funcionamento de uma cidade é a discussão que, especificamente, o Movimento *15-minute City* vem propondo.

Além dos movimentos apresentados, existem várias outras iniciativas que reforçam a necessidade de se rever o ritmo das cidades e o quanto ele afeta a qualidade de vida das pessoas em um momento em que há um excesso de informações clamando por nossa atenção. Recentemente, profissionais da saúde detectaram que ansiedade e síndrome do pensamento acelerado são os novos males de uma sociedade que não consegue parar. Um contraponto a isso que vem ganhando visibilidade é a filosofia do ‘nadismo’, prática que tem recebido adeptos que querem fugir do estresse do dia a dia e dedicar um tempo para dar pausas, se desligar, desconectar do mundo estressante em que se vive (Bohrer, 2013). Graças ao aumento de adeptos, foi organizado um clube de praticantes desse movimento. Ele foi inaugurado em 2006, com encontros que ocorrem pelo menos uma vez por mês e reúnem indivíduos em locais públicos, geralmente parques e praças, para que façam nada durante um determinado período. Esse movimento já ultrapassou a marca de 7 mil membros espalhados pelo Brasil e em alguns países do exterior.

Conclusão

Quando se compara o início dos séculos XX e XXI, não há dúvidas que aconteceram muitas e impactantes transformações no contexto das cidades, tanto nas estruturas construídas como na cultura e nos hábitos estabelecidos nesta sociedade. A cada nova década, ou ciclos temporais, novas configurações deram forma para a consolidação do estilo de vida urbana em vigor atualmente. Carros surgiram para facilitar os deslocamentos, sendo que a cada novo carro em circulação, mais lento fica o trânsito. Quanto mais pessoas nas cidades, mais sobrecarregados ficam os serviços e mais demandas passam a existir, assim como maiores ficam as cidades e mais distâncias precisam ser percorridas para se chegar em um determinado lugar.

Os horários comerciais foram sendo ampliados aos poucos a ponto de uma série de serviços passarem a funcionar durante as 24h do dia para melhor atender, é o caso de hospitais, farmácias, supermercados, postos de gasolina, academias, *shopping centers*, redes de *fast foods*, padarias, entre outros. Vários serviços precisaram funcionar a noite, já que não há espaço para eles durante o dia, como é o caso da coleta de lixo, do recapeamento do asfalto etc. Na cidade de Las Vegas, por exemplo, os hotéis cassinos funcionam ininterruptamente, como salão de jogos, espaços de eventos, praça de alimentação e lojas que nunca fecham, 24 horas por dia, 7 dias por semana. Trata-se das denominadas ‘cidades que nunca dormem’. E tudo isso reflete nos ritmos de uma cidade.

Esses exemplos dados, se referem, em sua maioria, a situações encontradas nas principais metrópoles contemporâneas, já que em cidades do interior, afastadas dos grandes centros, a situação é bem diferente. Se a vida já é calma durante os dias úteis de uma semana, quando

cai a noite a movimentação torna-se quase inexistente, o que é bom para quem quer descansar e ficar com a família, mas é ruim para quem gosta de vida noturna agitada ou busca por um gama maior de opções culturais. Nessas situações, o ritmo urbano apresenta-se predominantemente lento, como defende o movimento *Slow City*. O fato é que as variáveis que atuam em cidades grandes e pequenas são, em muitos casos, completamente distintas. No centro de tudo isso está o quesito ‘tempo’ e o seu viés de ‘duração’. Tempo de espera numa parada de ônibus, tempo de espera por uma tele-entrega, tempo de espera por um elevador, tempo de espera por uma ambulância ou pela polícia, tempo para se deslocar entre um local e outro, tempo usado para cumprir tarefas laborais ou domésticas, tempo que sobra para o lazer, para reencontrar alguém, tempo de busca por uma vaga de estacionamento, tempos cíclicos, como as estações do ano, as luas e os dias e noites, tempo do sinal vermelho de um semáforo, tempo que dura a construção de um viaduto, tempo que uma árvore leva para crescer, tempo que dura um incêndio, um alagamento ou a falta de água e energia elétrica, sem contar o tempo pessoal de cada indivíduo, quer seja num passo dado, numa pedalada ou nos 15 segundos atrasados que o fizeram perder o trem.

É no cotidiano que esses tempos se entrelaçam e dão origem aos ritmos de uma cidade, ou ao compasso e descompasso entre ações e reações, com encontros e desencontros. Numa cidade, esses ritmos funcionam como os sons de uma orquestra, se sobrepondo, se entrecruzando e se interferindo constante e infinitamente, as vezes de forma afinada e, às vezes, não. Querer modular os ritmos de uma cidade é olhar para cada um desses tempos, entendendo suas causas e consequências, para então traçar estratégias e ações que, acima de tudo, melhore a qualidade de vida nas cidades. Os três movimentos apresentados anteriormente servem como norteadores que iluminam caminhos possíveis, mas será necessário ir bem além. Compreender a complexidade envolvida, os atores locais e as ferramentas disponíveis configura um bom ponto de partida para se modular os ritmos das cidades, sendo que, mais uma vez, se diz que os processos criativos e projetuais da área do design tem bastante a contribuir.

Referências

- Active design guidelines: Promoting physical activity and health in design (2010). New York. Disponível em <https://www1.nyc.gov/site/planning/plans/active-designguidelines/active-design-guidelines.page>. Acesso em 07/02/22.
- Aurelílio (2022). *O Dicionário da Língua Portuguesa*. São Paulo: Positivo.
- Bohrer, M. (2013). *Nadismo. A Arte de Desfrutar Momentos sem Fazer Nada*. São Paulo: Verbo.
- Brito, W. (2017). “Reflexões críticas sobre a vida acelerada”, em *ECOS – Estudos Contemporâneos da Subjetividade*. Ano 8. Volume 1. 2017.
- Cittaslow (2022). *International network of cities where living is good*. Disponível em <https://www.cittaslow.org/> Acesso em 25/01/2022.
- Crang, M. (2001). *Rhythms of the city: Temporalised space and motion. Timespace – Geographies of temporality*. London: Routledge.
- Cross, N. (2010). *Designerly Ways of Knowing*. London: Springer-Verlag.

- Dias, C. (2012). “Esporte e cidade: balanços e perspectivas. Dossiê Uma história do esporte para um país esportivo”, em *Revista Tempo*, Vol. 17 n. 34, 2012.
- Gehl, J. (2012). *Cidade para Pessoas*. São Paulo: Perspectiva.
- Honoréc, C. (2019). *Devagar: Como um movimento mundial está desafiando o culto da velocidade*. Record.
- Honoré, C. (2021). *Entrevista: Quer desacelerar sua vida? Ouça os conselhos do escocês Carl Honoré*. Salvador de Bahia: Correio da Bahia. Disponível em: <https://www.correio24horas.com.br/noticia/nid/quer-desacelerar-sua-vida-ouca-os-conselhos-do-escoces-carl-honore/> Acesso em 31/01/2022.
- IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Pesquisa nacional por amostra de domicílios (2015). Disponível em <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv98887.pdf> . Acesso em 24/01/2022.
- Jacobs, J. (2011). *Morte e vida de grandes cidades*. São Paulo: WMF Martins Fontes.
- Lang, J. (2005). *Urban Design. A typology of procedures and products*. Amsterdam: Elsevier.
- Lefebvre, H. (1992). *Rhythmanalysis: Space, time and everyday life*. New York: Continuum.
- Lefebvre, H. (2011). *O direito à cidade*. São Paulo: Centauro.
- Lynch, K. (1976). *What time is this place*. Cambridge: MIT Press.
- Lipovetsky, G. e Charles, S. (2011). *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Edições 70.
- Manzini, E. (2003). *Sustainably everyday: scenarios of urban life*. Milano: Edizioni Ambiente.
- Manzini, E. (2008). *Design para a Inovação Social e Sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais*. Rio de Janeiro: E-papers.
- Manzini, E. (2011). *Making things happen: Social innovation and design*. Working Papers. Espoo: Aalto University.
- Meroni, A. (2008). “Strategic design: Where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline”, em *Strategic Design Research Journal*, v.1, n.1, 2008.
- Moreno, C. (2020). “The 15-minute city.”, em *TED Countdown 2020*. Disponível em https://www.ted.com/talks/carlos_moreno_the_15_minute_city . Acesso 27/01/2022.
- Oliveira, E. (2021). “Slow Cities: uma experiência da contemporaneidade”, em *Risco - Revista de Pesquisa em Arquitetura e Urbanismo* (Online), [S. l.], v. 19, p. 1-9, 2021. DOI: 10.11606/1984-4506.risco.2021.153236. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/risco/article/view/153236>. Acesso em 25/01/2022.
- ONU (2019). “ONU prevê que cidades abriguem 70% da população mundial até 2050”, em *ONU News*. Disponível em <https://news.un.org/pt/story/2019/02/1660701> . Acesso em 25/01/2022.
- Reyes, P. (2014). “Projeto por cenários. Uma contribuição aos processos de planejamento”, em *Arquitextos*, São Paulo, ano 14, n. 165.02, Vitruvius, 2014. Disponível em <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/14.165/5069> . Acesso 26/01/2022.
- Reyes, P. (2015). *Projeto por cenários: o território em foco*. Porto Alegre: Sulina.
- Reyes, P. y Borba, G. (2007). “Design Estratégico Aplicado ao Território”, em *Strategic Design Oriented to Territory – 4o Congresso Internacional de Pesquisa em Design*. Rio de Janeiro.
- Rosa, H. (2019). *Aceleração: A transformação das estruturas temporais na modernidade*. São Paulo: UNESP.
- Thomas, D. (2016). *Placemaking, an Urban Design Methodology*. London: Routledge.
- Tranter, P. y Trolley, R. (2020). *Slow Cities: Conquering Our Speed Addiction for Health and Sustainability*. Ed. Elsevier.

Urban Studies. Cidade ativa: O que Amsterdã pode ensinar sobre saúde e mobilidade?. Disponível em <https://urbanstudies.com.br/home/cidade-ativa-amsterda-saudemobilidade>. Zurlo, F.y Cautela, C. (2014). “Design strategies in different narrative frames”, em *Design Issues*, 30(1): 19-35. Doi: 10.1162/DESI_a_00246

WHO – World Health Organization (2019). *The power of cities: Tackling noncommunicable diseases and road traffic injuries*. WHO Publications, 2019. Disponível em: <https://www.who.int/publications/i/item/WHO-NMH-PND-2019-9> . Acesso em 24/01/2022.

Resumen: El funcionamiento de las ciudades cambia de un contexto a otro, dependiendo de las características locales y de los habitantes incluidos. Las ciudades turísticas más grandes suelen estar más ocupadas que los lugares pequeños del campo. La calidad de vida en estos centros urbanos suele variar mucho, sufriendo la interferencia de las estructuras construidas, las dinámicas establecidas, los usos y costumbres locales, las distancias entre puntos y el volumen de personas que circulan, entre otros factores. Ciertas horas y días de la semana se utilizan para crear caos en ciertas metrópolis. En la actualidad, movimientos como *Slow City*, *Active design* y *15-minutes City* vienen cuestionando el ritmo de vida imperante en las ciudades, especialmente en lo que se refiere a la salud de la población residente. Pensando en ablandar este desequilibrio urbano, se propone una reflexión sobre los ritmos de una ciudad y sobre cómo ajustarlos a través del Diseño y los procesos creativos. El área del diseño aplicado a los territorios y las prácticas de *Urban Design* y *Placemaking* se introducen aquí como posibles estrategias de experimentación y intervención urbana.

Palabras clave: ciudades - ritmos - dinámicas - urban design - placemaking.

Abstract: The functioning of cities changes from one context to another, depending on local characteristics and the residents involved. Larger, touristy cities are usually more lively than small, rural places. The quality of life in these urban centers usually varies a lot, suffering interference from built structures, established dynamics, local habits and customs, distances between points and the volume of people circulating, among other factors. Certain times and days of the week are used to creating chaos in certain metropolises. Currently, movements such as *Slow City*, *Active design* and *15-minutes City* have been questioning the prevailing pace of life in cities, especially with regard to the health of the resident population. Thinking about alleviating this urban imbalance, it is proposed a reflection on the rhythms of a city and on how to adjust them through design and creative processes. The area of design applied to territories and the practices of *Urban Design* and *Placemaking* are introduced here as possible strategies for experimentation and urban intervention.

Keywords: cities - rhythms - dynamics - urban design - placemaking.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
