

Perspectivas para placemaking no Brasil no contexto do design e da arquitetura: revisão da literatura do conceito e análise de casos de referencia

Luís Cláudio de Melo Brito Rocha^(*), Camila Andrade dos Santos^(**) y Júlio Monteiro Teixeira^(***) e Rita Almendra^(****)

Resumo: Com tradução literal do inglês como “fazendo lugares”, o placemaking é uma abordagem metodológica de código livre que objetiva a produção de lugares sob a perspectiva da colaboração. Liderada pela comunidade a partir de sua própria expertise e com vistas ao seu bem-estar, aciona alguns atributos e ferramentas para reforçar vínculos entre as pessoas e os espaços, qualificando-os e elevando-os à categoria de lugar. Tendo mudado o paradigma do planejamento, desenho e gestão urbanos, oferecendo uma opção mais democrática e participativa e com protagonismo social, vêm sendo replicado em diversas localidades do globo. No Brasil não é diferente, tendo sido desenvolvidas algumas ações com objetivos diversos de melhoria da vida urbana. Este trabalho propõe, a partir do entendimento do conceito do que é o método, discutir sobre as perspectivas do placemaking no contexto do design e arquitetura no Brasil e sobre como as características e peculiaridades da realidade brasileira influenciam na aceção e aplicação do método. Para tanto, recorre ao escopo do PPS (Project for Public Spaces), a uma revisão sistemática da literatura, à apreensão de conceitos relativos ao método e ao levantamento de ações de placemaking realizadas no Brasil, destacando os pontos convergentes e divergentes do que reza a abordagem.

Palavras chave: Placemaking - Placemaking no Brasil – Design – Arquitetura - Urbanismo comunitário.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 188]

^(*) Doutorando em Design pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Atua como diagramador do Instituto Federal do Maranhão e colabora com pesquisas e projetos nas áreas de comunicação e design com ênfase em design gráfico e editorial, acessibilidade e inclusão pelo Lemme Lab (UFSC) e Núcleo de Design (IFMA).

^(**) Doutoranda em Design na Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa (FAUL). Pesquisadora colaboradora no centro de pesquisa em Arquitetura, Urbanismo e Design (CIAUD); Professora do Instituto Federal do Maranhão (IFMA). Tem o foco da sua pesquisa no design participativo com crianças nas margens urbanas.

(***) Professor Doutor em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Líder do Lemme Lab (UFSC), atua em pesquisas com abordagens relacionadas à Branding, Gestão de Projetos, Marketing e Inovação Digital, Ergonomia e Metodologia.

(****) Designer e Professora Associada com Agregação na Escola de Arquitectura de Lisboa - Universidade de Lisboa. É coordenadora do grupo de Design do CIAUD e membro do Conselho Científico da faculdade.

Introdução

Em uma tradução literal do inglês como “fazendo lugares”, o placemaking é uma abordagem que reúne um conjunto de ferramentas que subsidiam o planejamento, gestão e implementação da construção de lugares na cidade, liderada pela comunidade. Mais do que “fazer” no sentido de “construir” o lugar projetual e fisicamente, é qualificá-lo, criando meios para que seja valorizado e potencializado para o uso da própria comunidade. O processo é orientado pelos desejos e necessidades das pessoas do lugar, assim como leva em consideração a identidade local. É nesse sentido de coprodução em que se fomenta o espaço público na cidade, com valor de uso (LEFEBVRE, 2012), sendo, por tanto, “lugar de encontro” (Neto, 2020) onde funciona a vida social e cotidiana que se expressa em formas específicas de sociabilidade (Martins, 2008). Por meio do processo de placemaking, essas sociabilidades se estabelecem neste lugar de uso coletivo, sendo ele convidativo, vivo, conectivo e diverso e, a partir dele e das relações entre as pessoas, é que acontecem atividades humanas e as trocas sociais.

Partindo dessa reflexão de que o placemaking gera lugar de encontro, de conexões, engajamento e trocas sociais, não se configurando única e simplesmente como um método para construção de ambiente em espaço físico projetável, tomamos para objeto de reflexão as perspectivas de placemaking no Brasil, e, de forma mais específica, no âmbito do design e da arquitetura. O artigo busca trazer à luz da discussão as formas de concepção e viabilização dos espaços de convivência e seus equipamentos (mobiliário e demais recursos) de maneira co-criada e liderada pela comunidade no Brasil no contexto destes dois campos disciplinares. Embora o placemaking, nascido num estado de bem estar social distinto daquele que encontramos no Brasil seja replicável, buscamos refletir sobre como as peculiaridades da realidade brasileira influenciam no método e nos seus resultados. Para isso, levantamos algumas experiências e agentes sociais promotores da abordagem em nosso país, do ponto de vista do design e arquitetura, analisando-as.

Metodologia

Esse trabalho apresenta, de forma exploratória, a abordagem do placemaking a partir dos levantamentos de dados empíricos e do estudo da teoria e de métodos científicos realizados no âmbito de duas pesquisas de doutorado. O texto está dividido em quatro partes: Inicialmente, contextualizamos o placemaking a partir de seu surgimento e difusão no mundo. Num segundo momento, com base no referencial teórico, levantamos os conceitos de placemaking utilizados por diferentes autores. Em seguida, trazemos casos de aplicação do método em três Estados brasileiros no âmbito do Design e da arquitetura, identificando os pontos convergentes e divergentes com os princípios do placemaking.

Para alcançar os objetivos propostos realizamos preliminarmente uma revisão sistemática da literatura nas bases de dados Scopus e Web of Science, com cruzamento das palavras-chave placemaking e design, onde foram gerados resultados de artigos de periódicos, livros e capítulos de livros além de artigos em conferências publicados no período entre 2017 a 2022, resultando em 234 documentos. Dentre os documentos, selecionamos 10 com base nos seguintes critérios: Artigos, Artigos de conferência e livros de acesso aberto; trabalhos com efetiva participação social na construção de espaços que sejam de interesse público e maiores números de citação do trabalho, como mostra a Figura 1. Nos estudos, foram destacadas informações com base nas seguintes variáveis: autoria, país de aplicação do método, ano de aplicação do método e conceito do método segundo os autores. A conceituação foi trazida de forma parafraseada dos autores de referência. A partir dos conceitos, realizamos uma análise comparativa.

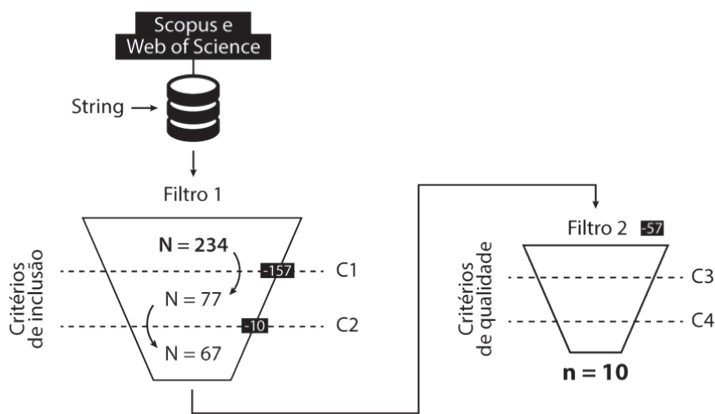


Figura 1 – Protocolo da revisão da literatura. Fonte: Autores (2023)

Para o levantamento das iniciativas de coprodução de lugares no Brasil, foram exploradas, para além da literatura, publicações variadas, como as jornalísticas, além de páginas de organizações na internet. Também foram pesquisadas iniciativas a partir do banco de ações da plataforma Arbo.

O movimento placemaking e sua difusão no mundo

As ideias de planeamento urbano em uma escala humana, propostas por autores como Gordon Cullen, Kevin Lynch, Jane Jacobs, William H. Whyte, Jan Gehl, Allan Jacobs e Fred Kent contribuíram para a criação da organização interdisciplinar sem fins lucrativos Project for Public Spaces (PPS) em 1975.

A partir de então, nos anos de 1990, a abordagem foi se estabelecendo principalmente nos trabalhos do Project for Public Spaces, que ajudou a difundir o conceito do placemaking em nível mundial. Segundo Carrasco et al. (2018), o movimento Placemaking tem tido um crescimento significativo em todo o mundo, apresentando um novo paradigma de desenho urbano e planeamento de cidades.

Segundo Baratto (2015), em 2014 o placemaking se consolidou como um movimento mundial, de maneira que seu código aberto pudesse alcançar e beneficiar o maior número possível de pessoas, melhorando, assim, a vida nas nossas cidades.

No contexto da América Latina, o movimento é conhecido como Inovação Urbana Cidadã e, segundo Carrasco et al. (2018), se caracteriza pela “perspectiva da participação, trabalho colaborativo, e integração de diversos atores nas decisões do desenho de cidades, assim como uma revolução nas formas de criação de cidades, já não linear sinão multissistêmica”. A obra Placemaking Latinoamérica (Carrasco et al., 2018), apresenta um mapeamento de agentes de placemaking nesta região. No mapa estão sinalizadas as seguintes cidades brasileiras: Aracaju (SE), Rio de Janeiro (RJ), Uberaba (MG), São Paulo (SP) e Santa Maria (RS). Esses placemakers, a partir do encontro de Placemaking Latinoamérica 2017, se juntam com outros de outras cidades latino-americanas e formam a Rede Latino-americana de Inovação Urbana Cidadã.

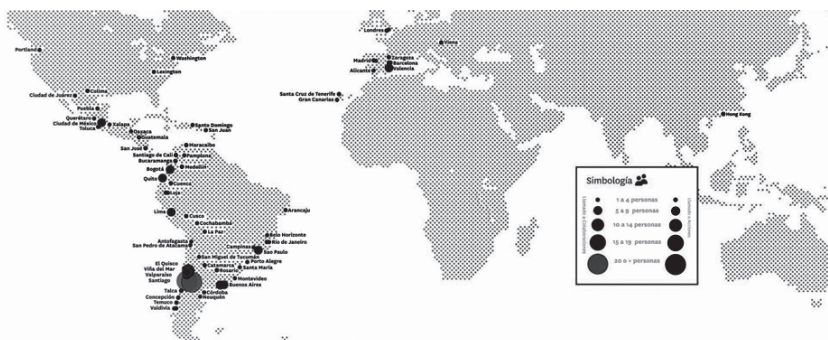


Figura 2 - Diagrama de atributos de lugares. Fonte: Carrasco et al. (2018).

Segundo Baratto (2014), durante o evento II Future of Places, realizado em Buenos Aires em 2014, o Conselho de Lideranças em Placemaking oficializou a criação de uma rede organizada autônoma para promover o Placemaking no território brasileiro, funcionando como a Comunidade Brasileira de Placemakers.

Ao longo desses anos, o PPS vem se especializando e se dedicando a auxiliar pessoas e comunidades na construção e sustentabilidade de espaços públicos vibrantes que fortaleçam os vínculos sociais e comunitários, seguindo as premissas idealizadas por Jacobs e Whyte que defendem que o próprio cidadão seja participante ativo e contínuo na tomada de decisão nos processos de criação de lugares. “Mais do que apenas promover melhor design urbano, o placemaking facilita padrões criativos de usar, prestando especial atenção aos aspectos físicos, culturais e sociais identidades que definem um lugar e apoiam sua evolução contínua” (PPS, 2017).

Nesse entendimento, Gehl (2013) enfatiza ainda que os espaços públicos devem ser democráticos, acessíveis e cuidadosamente planejados, de forma que as comunidades possam refletir a expressão, dinamismo, vitalidade, sustentabilidade e a beleza dos seus habitantes. A abordagem do placemaking proposta pelo PPS (2016b) considera os conceitos de sociabilidade, de acessibilidade, de conforto e de uso como características fundamentais para tornar um determinado lugar num ambiente prazeroso. Com esse objetivo, desenvolveram um diagrama como ferramenta de avaliação de lugar (Figura 3), que estabelece camadas de atributos ativos, intangíveis e mensuráveis que possibilitam compreender melhor o espaço e os desafios que dele fazem parte. As etapas do placemaking contemplam, ainda, o detalhamento de objetivos, o desenvolvimento de plano de ação, a criação de grupos focais, sessões de brainstorming, workshops, aplicação de experimentos e jogos comunitários. É ainda possível adaptar instrumentos de acordo com cada contexto, desde que mantenha a finalidade de reunir e integrar as mais diversas partes interessadas com relação direta e com interesse sobre o lugar (PPS, 2017).

O placemaking está para além da transformação de lugares. Coloca as pessoas na centralidade do processo, assim, o conceito de uso da ferramenta é pautado na promoção da conexão entre comunidade e diversa gama de interessados, bem como na evolução e mudança de cultura (PPS, 2016a).

Quando pessoas de todas as idades, habilidades e origens socioeconômicas podem não apenas acessar e desfrutar de um lugar, mas também desempenhar um papel fundamental em sua identidade, criação e manutenção, é quando vemos o placemaking genuíno em ação. Placemaking pertence a todos: sua mensagem e missão é maior do que qualquer pessoa ou organização (PPS, 2007).

Além dos residentes, o grupo de interessados pode incluir visitantes, empresas locais e adjacentes ao espaço, instituições culturais, religiosas ou educacionais. No que se refere às instituições públicas, seus servidores atuam como facilitadores e parceiros na implementação da visão coletiva. O processo fomenta um organismo vivo que se molda a partir das pessoas que estão no entorno do lugar, e que “não apenas têm voz ativa no processo, mas também se tornam parceiros fortes ao longo do projeto” (PPS, 2017).

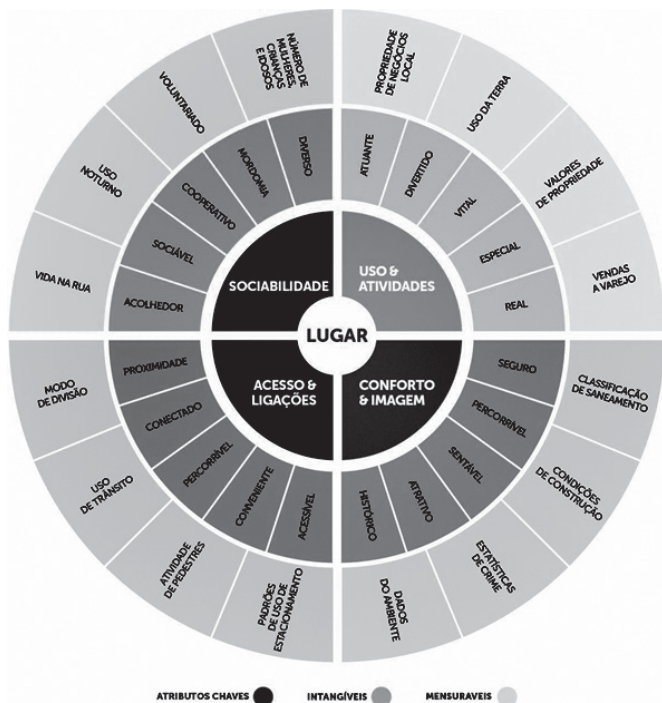


Figura 3 - Diagrama de atributos de lugares. Fonte: PPS (2016).

Resultados e discussões

As discussões e resultados provenientes da revisão sistemática sobre placemaking fornecem insights valiosos e fundamentados sobre essa abordagem de planejamento urbano centrada na participação das comunidades. O Quadro 1 destaca um resumo de tendências e impactos identificados nos estudos e práticas relacionadas ao placemaking, proporcionando uma visão aprofundada sobre como essa estratégia pode influenciar positivamente o desenvolvimento de espaços públicos e cidades.

Autoria	País	Palavras-chaves	Conceito	Citações
Richards, 2020.	Holanda	Projeto de turismo; Turismo criativo; Placemaking; Cidades; Turismo cultural;	Placemaking é uma ferramenta de design tático, participativo e criativo que combina elementos de um lugar (público ou privado), pessoas (turistas e locais) e eventos para integrar o processo de modelagem e ressignificação física, social e cultural de uma comunidade e/ou região.	46
Peacock; Anderson; Crivellaro, 2018, p. 1.	Reino Unido	Engajamento da comunidade; Crianças; Cidadãos digitais; Design urbano; Planejamento urbano;	Placemaking é o processo contínuo de “fazer” lugares por meio da prática cultural cotidiana, relações de poder e cidadãos tomando maior posse de seu bairro.	16
Boeri, 2017, p. 645.	Itália	Design de cores; Planos de cores; Design; Placemaking; Cor urbana;	O placemaking é oferecido como uma nova forma/possibilidade de compreender e abordar a cor urbana, de forma a conciliar as exigências de conservação e continuidade da identidade vital e específica de cada lugar, com as necessidades igualmente inevitáveis e necessárias de transformações e apropriações.	11
Freeman et. al, 2019.	Taiwan	Cidades inteligentes; Informatização urbana; Placemaking;	Placemaking é uma abordagem de planejamento urbano que busca compreender a identidade da cidade a partir das percepções, atitudes e vivências de seus moradores e visitantes, para fazer intercessões significativas entre pessoas, lugares, histórias, propósitos e tecnologias, com o intuito de produzir novas culturas.	11

>>> continúa

Dolley, 2020.	Austrália	Hortas comunitárias; Placemaking; Mobilidade populacional; Espaço público; Isolamentos sociais; Espaço terciário;	Placemaking é uma ferramenta de conexão e integração social sustentável para situações diversas, sendo a principal delas a de criar novos lugares de construção e/ou fortalecimento de capital social e senso comunitário.	10
Ghavampour; Vale, 2019.	Nova Zelândia	Construção de comunidades; Modelo de lugar; Lugar; Placemaking; Senso de lugar; Sustentabilidade;	Placemaking é uma ferramenta que envolve o processo de construção de lugares significativos a partir de uma visão que integra igualmente sociedade, economia e sustentabilidade.	9
Ellery; Ellery, 2019.	Austrália	Design centrado na comunidade; Desenvolvimento da comunidade; Participação da comunidade; Placemaking;	Placemaking é uma estratégia multi resolução para desenvolvimento de lugares, que coloca nas mãos dos cidadãos a liderança do processo de mudança, transformação, engajamento e implementação das decisões e melhorias de interesses e necessidades da comunidade.	7
Stevenson, 2019.	Reino Unido	Placemaking; Comunidade; Prazer, Evento; Convivência; Festa;	Placemaking é um processo coletivo, contínuo, emergente de transformar espaços em lugares qualitativos, cujo fortalecimento da identidade, dos valores e laços comunitários se refletem na sua paisagem, que contribui para o engajamento e o senso de comunidade.	5

>>> continúa

Ruchinskaya; Ioannidis; Kimic, 2019.	Grécia	Valor agregado; Espaços públicos mediados; Placemaking de sucesso; Orla de Thessaloniki's; Usuários;	Placemaking é uma abordagem multidimensional (física e digital) para o planejamento, projeto e gestão de espaços públicos, que permite que as pessoas se conectem e tornem esses espaços mais atraentes e significativos para suas vidas, de forma a refletir na identidade cultural e nas aspirações da coletividade.	5
Han; Lee; Leen, 2019.	Austrália	Cidades inteligentes; Exibição inteligente; Placemaking inteligente; Interação humano-computador; Características do usuário; Fachada de mídia; Interação intuitiva; Laboratório vivo;	Placemaking como abordagem integrativa entre humanos, tecnologias inteligentes e arquitetura em espaços públicos para criar experiências compartilhadas entre os indivíduos e a comunidade.	5

Quadro 1 - Definições e conceitos sobre Placemaking a partir das pesquisas analisadas. Fonte: Autores, com base na pesquisa realizada (2023).

Os conceitos destacados nos mostram que os autores se coadunam no macro significado do que é a abordagem metodológica: a construção de lugares sob a perspectiva da colaboração, a partir da expertise da comunidade para seu próprio bem-estar.

Os objetivos que motivam os processos podem ser os mais diversos, assim como as ferramentas para alcançá-lo. Os conceitos exemplificam que no processo de placemaking, estão presentes as figuras das pessoas, o espaço físico, os interesses e objetivos que devem ser comuns e o planejamento, design e gestão compartilhados. Com base nos conceitos, verificamos que o método é instrumento de potencialização de espaços físicos a serem qualificados como lugares de convivência e questões como criatividade, engajamento, trocas sociais, protagonismo, senso de pertencimento, responsabilidade e coletividade são preponderantes.

O placemaking no Brasil

O Brasil apresenta-se, pela forte tradição associativista mas também pela extensão universitária e assessoria técnica, como campo fértil para iniciativas de co-produção de lugares, como podemos observar, por exemplo, através do banco de ações da Plataforma Arbo. Não necessariamente classificadas como placemaking, são diversas as iniciativas que estão disseminadas pelos diferentes territórios da federação e nos dão a essência do que é a identidade deste tipo de processo no país. Essas experiências de co-produção e qualificação da cidade nos indicam formas de urbanismo comunitário (Santana, 2020) que, embora não sejam placemaking, trabalham em moldes muito próximos.

Embora sejam de grande importância estas formas de transformação territorial e urbanismo social voltadas para o bem comum, neste estudo, seguindo o objetivo proposto de refletir sobre as experiências brasileiras de placemaking, destacamos e analisamos alguns processos que se autodeclararam como sendo de placemaking.

Título/Ano de implementação	Objetivos	Abordagens/Ferramentas
Pedra Branca - Cidade Criativa, Palhoça-SC, 2013.	<p>Criar uma cidade-bairro centrada no conceito do urbanismo sustentável e o resgate ao senso de lugar, reunindo sustentabilidade à dimensão econômica e social. Melhorar a cidade para as pessoas, proporcionando-lhe satisfação a partir da integração de moradia, trabalho, estudo e diversão em uma única região. Tendo o planejamento, o equilíbrio, a conexão, a sustentabilidade, a prioridade às pessoas, o uso misto, com espaços atraentes e seguros, a criatividade e complexidade como pilares essenciais (Pedra Branca, 20XX).</p>	<p>Processo de cocriação de desenho e planejamento urbano (método Charretes), inspirado no placemaking e no novo urbanismo, que envolve o engajamento de diversos atores (consultores, profissionais de arquitetura e urbanismo, instituições acadêmicas, empresas, organizações não governamentais e sociedade civil) por meio de workshops criativos (Oliveira, 2014). Aplicação de dinâmicas em grupos; Oficinas; Validação de ideias; Reuniões públicas; Entrevistas com as partes interessadas.</p>
Centro Sapiens, Florianópolis-SC, 2015	<p>Projeto desenvolvido em prol de séries de ações contínuas, que tem como expectativa gerar um ambiente de fortalecimento da economia criativa na capital catarinense e sua região; Transformar o Centro Histórico da cidade de Florianópolis em um polo de inovação; Retratar um novo valor atribuído ao local e conectando-o com a sociedade (Gaspar et. al., 2017).</p>	<p>Mapeamento dos empreendimentos relacionados a economia criativa; Agendas criativas para diferentes públicos alvo com o intuito de conectar o cidadão com a cidade; Ações sustentáveis com cunho social; Doações pontuais para beneficiar a população do entorno (Gaspar et. al., 2017).</p>

>>> continúa

<p>Projeto Playtown Recife-PE, 2016.</p>	<p>Tornar a cidade um lugar mais divertido por meio de equipamentos e intervenções lúdicas, buscando quebrar a seriedade e o estresse da vida cotidiana, trazendo uma mudança de comportamento da vida social (CESAR, 2018).</p>	<p>Aplicação do processo de inovação CESAR para integrar a metodologia de design thinking aos conceitos do placemaking (CESAR, 2018). Workshops; Maratonas de desenvolvimento criativo; Laboratórios de imersão.</p>
<p>Laboratório Urbano Efêmero - Lab SLZ, São Luís-MA, 2018.</p>	<p>Criar um espaço de encontro para que os projetos e iniciativas que acontecem em São Luís, Estado do Maranhão, pudessem estar em rede e construir ações para uma cidade melhor (TransLAB.URB, 2018).</p>	<p>Cocriação de Diretrizes para Territórios de Interesse Público que busca o desenvolvimento do sentido de pertencimento e reconhecimento do próprio lugar a fim de revelar junto à população uma camada sensível de informações e vocações do espaço em questão (TransLAB.URB, 2018). Aplicação de ferramentas que provocam e promovem a participação cidadã; Ferramentas de medição de carácter quantitativo e qualitativo; Estímulo a proposição de atividades e troca de experiências em redes; Vivenciar a experiência dos ambientes abertos e acolhedores; Coleta de relatos e narrativas; Reconhecimento das existências; Participação e cocriação na elaboração de cenários futuros; Utilização de conhecimento aberto, acessível e compartilhado; Compreensão de ações de baixo custo e alto impacto; Uso de materiais e um conjunto de atividades replicáveis; Presença nos meios tradicionais de comunicação (jornal, TV e rádio) e nas redes sociais.</p>

Quadro 2: Resumo de ações de placemaking. Fonte: Autores, com base em pesquisa realizada (2023).

Pedra Branca - Cidade Criativa. Considerada uma iniciativa pioneira e padrão de excelência em inovação e qualidade, o bairro Pedra Branca é um bairro planejado de uso misto, localizado na cidade de Palhoça, no Estado de Santa Catarina, com foco na coletividade e relações sociais, infraestrutura humanizada, integração com a natureza, inovação e sustentabilidade. Destacando-se ainda pelos esforços em promover a cultura e a criatividade em várias áreas (Pedra Branca, 2014; Settee, 2022).

O empreendimento foi projetado sob o conceito do placemaking e em “defesa da recuperação do senso de lugar, onde as pessoas podem viver, trabalhar, estudar e se divertir no

mesmo lugar” (Settee, 2022), tendo espaços públicos atraentes, seguros e reunindo diversidade de moradores, com pessoas de todas as idades, orçamentos e famílias de qualquer tamanho (Pedra Branca, 2014).

Atuaram no processo colaborativo de planejamento e criação do bairro, diversos escritórios de arquitetura e urbanismo, empreendedores, renomados consultores nacionais e internacionais, membros de laboratórios da Universidade Federal de Santa Catarina, participantes do setor público, institucional e ONGs (Pedra Branca, 2014).

Centro Sapiens. O Centro Sapiens é uma iniciativa público-privada de revitalização da área leste do Centro Histórico de Florianópolis, com o objetivo de transformar a região em um ambiente vibrante e propício à convivência, estabelecendo-o assim, como um polo de inovação centrado em turismo, gastronomia, artes, design e tecnologia (VIA, 2017). O projeto visa ainda com essas ações, preservar e valorizar o Centro Histórico da cidade, para propiciar o desenvolvimento econômico, social e tecnológico (Gaspar et. al., 2017). “Parceiros estratégicos do sistema de inovação” atuaram colaborativamente no projeto para fomentar a “conexão mais íntegra entre o cidadão e a cidade e o desenvolvimento de atrativos voltados para a inovação e o empreendedorismo, com foco na economia criativa” (Gaspar et. al., 2017).

Projeto Playtown (CESAR): O Playtown é um projeto resultante da parceria entre a Prefeitura do Recife e o Ministério do Turismo, e desenvolvido pelo Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife, que adota métodos de design participativo para criar intervenções urbanas lúdicas no Centro Histórico do Recife, promovendo a integração entre os cidadãos e os espaços públicos, com o propósito de tornar o ambiente mais alegre e acolhedor (Lima, 2017).

Segundo Lima (2017), o Playtown é um convite à colaboração da comunidade, reunindo o potencial criativo de profissionais e estudantes de diferentes áreas à expertise de um Polo de Tecnologia, a fim de criar soluções artísticas e/ou tecnológicas que proporcionem uma experiência memorável e divertida aos moradores e visitantes da região. Nesse sentido, o projeto busca estimular a interação das pessoas com as várias áreas do Recife Antigo, incentivando descobertas e momentos de diversão, ao mesmo tempo em que promove a reflexão e busca uma mudança positiva no comportamento e na percepção das pessoas em relação ao espaço urbano.

Laboratório Urbano Efêmero (Lab SLZ): A partir da introdução de abordagens do design de processos cívicos participativos, placemaking e urbanismo táticos de interesse público, o Laboratório Urbano Efêmero promoveu atividades abertas e colaborativas relacionadas à inovação social urbana e à revitalização do patrimônio histórico em São Luís - MA, reunindo comunidade, integrantes do setor privado, movimentos sociais, ativistas urbanos, artistas, músicos, empreendedores, escolas tecnológicas, visando fortalecer o senso de pertencimento e reconhecimento da região (ArchDaily, 2018; TransLAB.URB, 2018). O objetivo da iniciativa era revelar informações e potenciais do espaço, identificar desejos coletivos e codificar o design de áreas públicas e lógicas de autogestão compartilhadas

para benefício da comunidade, buscando proporcionar novas perspectivas do território como um lugar rico em potencial para o desenvolvimento cultural e econômico local (TransLAB.URB, 2018).

Placemaking como ferramenta de desenvolvimento social

A abordagem do placemaking se concentra na criação de espaços públicos vibrantes e significativos, geralmente é mais bem-sucedida quando a comunidade e outras partes interessadas, estão envolvidas desde as primeiras etapas de concepção e planejamento.

O processo de fazer lugares está relacionado à urbanização, que segundo Villaça (2001), é uma dinâmica de produção social originadas das aglomerações socialmente produzidas como requisito para o desenvolvimento da cooperação.

Logo, o placemaking como ferramenta de desenvolvimento, que diz respeito ao valor da participação social (em suas diversas camadas), uso e acolhimento para todos, em oposição a absorção de valor para agregar aumento do consumo ou se gerar mercadoria para poucos.

As iniciativas trazidas neste estudo possuem características que se assemelham, é conduzido por meio de abordagem participativa, são focadas na construção e/ou melhoria dos bairros e empreendem esforços para tornar esses lugares vivos, diversos e convidativos. Por outro lado, aspectos sutis encobrem a limitação da participação da sociedade a certas fases das etapas projetuais, o baixo poder de decisão e influência, motivação e à quem será realmente assistido pelo alcance dos resultados finais das ações.

Dessa maneira, a invisibilização sociocultural de comunidades em favor da “destinação cultural” ou “renovação do bairro”, como relata Wacquant (2010), não atendem as premissas de atender as necessidades de seus moradores originários e de preservar seus atributos de identificação e pertencimento.

Considerações finais

Dentre as particularidades deste tipo de ação no Brasil por nós percebidas, a partir da revisão da literatura e que difere das ações em outros países do mundo, a participação da comunidade é bastante ativa na tomada de decisões e na ação construtiva, porém não é comum que as pessoas participem de processos mais do campo da administração, como por exemplo a gestão de compras e de orçamento necessário para as obras.

Dados empíricos obtidos a partir da observação e observação participante no desenvolvimento de pesquisa-ação no âmbito dos projetos elencados nas comunidades, levantamos a seguinte hipótese: no Brasil, o poder público quando da concepção e implementação de espaços de convivência nas cidades não consideram as pessoas, habitualmente, para quem estes espaços se destinam, como parte constitutiva do processo, não identificando junto a

elas seus anseios e necessidades para o lugar, resultando em projetos não centrado nessas pessoas, mas apenas para suprir ausências por eles identificadas sem a participação. Este fato leva a algumas problemáticas: uma delas é ter espaços criados para um uso e que as pessoas, a partir da implementação, darão outro valor de uso. Outro exemplo são os projetos não pensados nos diferentes públicos, acabando por ser excludentes. No placemaking as pessoas participam desde o início do processo, contribuindo com ideias e ações, vislumbrando juntas objetivos que sejam comuns e sustentáveis.

Problemas de falta de identificação, potencial de resistência, perda de oportunidades, desperdício de recursos e falta de legitimidade, comumente surgem cujas ações se dão por governos e outros atores, mas sem a participação social.

Em contraponto, iniciativas da sociedade civil de transformação do lugar estão bem mais próximas das pessoas. Essas iniciativas têm a sensibilidade de ouvir as pessoas antes de realizar as ações. Como o poder público pode aprender com as iniciativas da sociedade civil.

Para mitigar esses desafios, é importante dar transparência aos processos, incluir a comunidade desde o início do processo de concepção do placemaking, utilizar abordagens participativas, como reuniões, workshops, pesquisas e outros métodos, condizentes com a realidade dos cidadãos. Conclui-se então que, ao dar voz aos residentes, é mais provável que o projeto resulte em um espaço público verdadeiramente inclusivo, autêntico e bem-sucedido, que atenda às necessidades e desejos da comunidade e promova um senso de pertencimento.

Agradecimentos

Ao Instituto Federal do Maranhão.

Referências

- Baratto, Romullo. (2015). *Placemaking Brasil: o especialista é a comunidade*. ArchDaily Brasil. <https://www.archdaily.com.br/br/770377/placemaking-brasil-o-especialista-e-a-comunidade>.
- Boeri, C. (2017). Color loci placemaking: The urban color between needs of continuity and renewal. *Color Res Appl.* 42: 641–649. <https://doi.org/10.1002/col.22128>.
- Carrasco, C., Adame, A., Gomes, J., Cima, M., & Pumarino, N. (2018). *Placemaking Latinoamérica: la reconquista del espacio público*. Espacio Lúdico: Santiago.
- CESAR. (2018). *Playtown*. <https://www.cesar.org.br/w/playtown>.
- Cidade Pedra Branca. (20XX). *Um exemplo brasileiro - Projeto inovador e inteligente*. <https://www.cidadepedrabranca.com.br>.
- ArchDaily. (2018). *Laboratório Urbano Efêmero | Lab SLZ*. <https://www.archdaily.com.br/br/900719/laboratorio-urbano-efemero-lab-slz>.

- Dolley, J. (2020). *Community gardens as third places*. *Geographical Research*, 58: 141–153. <https://doi.org/10.1111/1745-5871.12395>.
- Ellery, P., & Ellery, J. (2019). *Strengthening Community Sense of Place through Placemaking*. *Urban Planning*, 4(2), 237-248. <https://doi.org/10.17645/up.v4i2.2004>.
- Freeman, G., Bardzell, J., Bardzell, S., Liu, S. C., Lu, X., & Cao, D. (2019). *Smart and Fermented Cities: An Approach to Placemaking in Urban Informatics*. In Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '19). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Paper 44, 1–13. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300274>.
- Gaspar, J. V., Menegazzo, C., Fiates, J. E., Teixeira, C. S., Gomes, L. S. R. (2017). A revitalização de espaços urbanos: o case do Centro Sapiens em Florianópolis. *Revista Livre de Sustentabilidade e Empreendedorismo*, 2(4), 183-205. <http://www.relise.eco.br/index.php/relise/article/view/104>.
- Gehl, J. (2013). *Cidades para pessoas*. São Paulo: Perspectiva.
- Ghavampour, E., & Vale, B. (2019). *Revisiting the “Model of Place”: A Comparative Study of Placemaking and Sustainability*. *Urban Planning*, 4(2), 196-206. <https://doi.org/10.17645/up.v4i2.2015>.
- Han, H., Lee, S. H., & Leem, Y. (2019). *Modelling Interaction Decisions in Smart Cities: Why Do We Interact with Smart Media Displays?* *Energies*, 12(14), 2840. <https://doi.org/10.3390/en12142840>.
- Hlengwa, D. (2021). *Placemaking and visitors’ reviews of the Golden Mile of Durban*. *Acta Commerci*, 21(1), 10. <https://doi.org/10.4102/ac.v21i1.921>.
- Jacobs, J. (2011). *Morte e vida de grandes cidades*. 3ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes.
- Lima, L. C. C. S. (2017). *Design participativo aplicado à concepção de intervenções urbanas lúdicas. Um estudo de caso do projeto Playtown*. Dissertação. Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife. <https://www.cesar.school/dissertacoes-mpd-2017>.
- Oliveira, M. M. J. (2014). *A metodologia Charrette Design no desenvolvimento do Empreendimento Pedra Branca SC*. Dissertação - Instituto de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Carlos. <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/102/102131/tde-09022015-150739/pt-br.php>.
- Peacock, S., Anderson, R., & Crivellaro, C. (2018). Streets for People: Engaging Children in Placemaking Through a Socio-Technical Process. In: *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York, NY, USA: ACM. p. 1-14. <https://doi.org/10.1145/3173574.3173901>.
- PPS, Project for Public Spaces. (2007). *What is Placemaking?* <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>.
- PPS, Project for Public Spaces. (2016a). *The Place Game: How We Make the Community the Expert*. <https://www.pps.org/article/place-game-community>.
- PPS, Project for Public Spaces. (2016b). *Placemaking - What if we build our cities around places?*
- PPS, Project for Public Spaces. (2017). *The Placemaking Process*. <https://www.pps.org/article/5-steps-to-making-places>.

- Richards, G. (2020). *Designing creative places: The role of creative tourism*. Annals of Tourism Research, 85. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2020.102922>.
- Ruchinskaya, T., Ioannidis, K., & Kimic, K. (2019). Revealing the Potential of Public Places: Adding a New Digital Layer to the Existing Thematic Gardens in Thessaloniki Waterfront. In: *CyberParks - The Interface Between People, Places and Technology*. Lecture Notes in Computer Science, vol 11380. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-13417-4_15.
- Settee. (2022). *Cidades Startup no Brasil: O Case Cidade Pedra Branca (SC)*. <https://www.settee.io/article/cidades-startup-no-brasil-o-case-cidade-pedra-branca>.
- Stevenson, N. (2019). *The street party: pleasurable community practices and placemaking*. *International Journal of Event and Festival Management*, 10(3), p. 304-318. <https://doi.org/10.1108/IJEFM-02-2019-0014>.
- TransLAB.URB. (2018). Lab SLZ - [Cocriação e Participação] *Centro Histórico*, São Luís / MA. <https://translaburb.cc/Lab-SLZ>.
- VIA. (2017). *Mapa Interativo Centro Sapiens*. <https://via.ufsc.br/mapa-interativo-centro-sapiens>.
- Villaça, F. (2001). *Espaço intra-urbano no Brasil*. 2ª ed. São Paulo: Studio Nobel : FAPESP.
- Wacquant, L. (2010). *Ressituando a Gentrificação: a classe popular, a ciência e o Estado na pesquisa urbana recente*. *Caderno CRH*, 23(58), 51-58.
- Zitcer, A. (2020). *Making Up Creative Placemaking*. *Journal of Planning Education and Research*, 40(3), 278-288. <https://doi.org/10.1177/0739456X18773424>.
-

Resumen: Traducido literalmente del inglés como “crear lugares”, el placemaking es un enfoque metodológico de código libre que tiene como objetivo producir lugares desde la perspectiva de la colaboración. Liderado por la comunidad a partir de su propia experiencia y con miras a su bienestar, utiliza algunos atributos y herramientas para reforzar los vínculos entre personas y espacios, calificándolos y elevándolos a la categoría de lugar. Habiendo cambiado el paradigma de planificación, diseño y gestión urbana, ofreciendo una opción más democráticas, participativa y con protagonismo social, se ha replicado en diversos lugares del mundo. En Brasil no es diferente, habiéndose desarrollado algunas acciones con diferentes objetivos para mejorar la vida urbana. Este trabajo propone, a partir de la comprensión del concepto de qué es el método, discutir las perspectivas del placemaking en el contexto del diseño y la arquitectura en Brasil y cómo las características y peculiaridades de la realidad brasileña influyen en el significado y la aplicación del método. Para ello, utiliza el alcance del PPS (Proyecto de Espacios Públicos), una revisión sistemática de la literatura, la comprensión de conceptos relacionados al método y el levantamiento de acciones de placemaking realizadas en Brasil, destacando los puntos convergentes y divergentes es sus enfoques.

Palabras clave: Placemaking - Placemaking en Brasil – Diseño – Arquitectura - Urbanismo comunitario.

Abstract : Literally translated as “making places”, placemaking is an open-source methodological approach to producing places from a collaborative perspective. Led by the community based on its own expertise and with its own well-being in mind, it uses some attributes and tools to strengthen the bonds between people and spaces, qualifying and elevating them to the category of place. Having changed the paradigm of urban planning, design, and management, offering a more democratic and participative option, with social protagonism, it has been replicated in several places around the globe. In Brazil it is no different, and some actions have been developed with various objectives to improve urban life. This paper proposes, from the understanding of the concept of what the method is, to discuss the prospects of placemaking in the context of design and architecture in Brazil and how the characteristics and peculiarities of the Brazilian reality influence the interpretation and application of the method. To this end, it resorts to the scope of the PPS (Project for Public Spaces), to a systematic literature review, to the apprehension of concepts related to the method and to the survey of placemaking actions carried out in Brazil, highlighting the convergent and divergent points of the approach.

Keywords: Placemaking - Placemaking in Brazil – Design – Architecture - Community urbanism.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
