



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Departamento de Engenharia Civil e Arquitetura

Urbanidades criativas

João Manuel Marcos Pita

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Arquitetura
(Ciclo de Estudos Integrado)

Orientador: Prof. Doutor José Domingues

Covilhã, outubro de 2015

Dedicatória

Dedicado a todos aqueles que amam. Que amam a vida, que amam o próximo, que amam o mundo. A todos aqueles que, apesar dos obstáculos que enfrentam, conseguem superá-los e lutar, conseguem cair e voltar a erguer-se. Acima de tudo àqueles que estando exaustos, conseguem elevar-se e continuar a lutar para que a vida não seja só um mar de decepções, mas um oceano de prazeres e desafios.

Dedico à família e à minha mãe que mais não pôde fazer para me suportar nesta árdua caminhada. Dedico ao Estado Português, pois sem ele não teria partilhado todos estes momentos com o mundo. Dedico ao meu orientador, o Professor Doutor José Domingues, pela sua incansável paciência em esperar e esperar por notícias deste meu cérebro desvairado. Dedico àqueles amigos que estiveram presentes e àqueles que não estiveram, porque me fizeram perceber de que somos feitos: simples humanos formados do pó e que ao pó iremos voltar. Dedico às emoções, ao choro, às paixões e ao encontro do amor verdadeiro. Dedico às noites passadas em claro e às noites de sono profundo e tranquilidade, às noites de insónia e ansiedade.

Todavia, não dedico ao fim de uma etapa, dedico sim, ao início de uma nova vida junto de quem mais amo e com quem quero partilhar o resto dos meus dias.

Dedico ao amor.

Resumo

O objetivo desta dissertação é analisar a forma como a criatividade pode, em consonância com a arquitetura, ser um mecanismo de reestruturação urbana. Com este pensamento é desenvolvido um esforço de relacionar os conceitos de Criatividade, Cultura e Indústrias Criativas.

As cidades atuais não consistem, somente, num conjunto de edifícios e num determinado número de habitantes e serviços que as compõem. Estas, entre si, praticam diferentes papéis culturais, económicos, sociais e arquitetónicos que definem os diferentes potenciais criativos de cada uma. Começando nos EUA, em 1988, este tipo de pensamentos espalhou-se para o Reino Unido, e já em 1990 tinha chegado à Austrália, acabando por se alastrar um pouco por todo o mundo, com principal influência nas principais cidades ou capitais económicas. Esta mudança do pensamento urbano está aliada a fatores de desenvolvimento socioeconómico e ao surgimento de diferentes superpotências mundiais.

A abordagem de diferentes visões e definições sobre a prática da temática “cidade criativa”, que poderá incluir palavras-chave como “criatividade”, “indústrias criativas” e “*creative milieu*”, vem ao encontro dos últimos anos de desenvolvimento urbanístico do nosso país, Portugal. Não poderíamos deixar de referir os principais desafios da temática, em termos de orientações políticas e práticas urbanas, que por consequência nos transporta para uma contextualização da situação portuguesa, a partir de alguns casos de referência com sucesso internacional e alguns casos nacionais que recentemente começaram a emergir.

A revisão bibliográfica aplica-se ao estudo e à observação direta dos referidos espaços. Pretende-se chegar à conclusão que os vazios urbanos e os espaços históricos devolutos fazem parte do património e podem proporcionar aos habitantes um contacto mais próximo com a cultura e história locais. Presume-se que, transformar estes espaços em “*clusters criativos*” se podem abrir as portas para uma panóplia de diferentes áreas de expressão.

O projeto teórico-prático criado abordará diferentes vertentes potenciais destas transformações: ambientais, estéticas, culturais, sociais e económicas. O estudo da proposta surge de uma experiência pessoal vivida na Polónia no âmbito do programa ERASMUS. E, remete-nos para a ideia de criar um volume vazio dentro do edifício já existente, mas expectante. Este irá ser transportado para o exterior dando vida a uma nova estrutura que tem como propósito receber os visitantes. A essência será revitalizar esta área outrora habitada, com a criação de espaços de carácter cultural, artístico e empresarial.

Palavras-chave: “Cidade criativa”, Redesenho da rede urbana, “Indústrias criativas”, “*clusters criativos*”, e Cultura.

Abstract

The aim of this work is to analyze how creativity can, in line with the architecture, be a urban restructuring mechanism. With this thought is developed an effort to relate the concepts of creativity, culture and creative industries.

Current cities do not consist only in a series of buildings and a number of inhabitants and services, which are composed. These practice among themselves different cultural, economic, social and architectural roles defining the different creative potentials of each. Starting in the US in 1988, this type of thoughts spread to the UK, and already in 1990 had come to Australia and eventually spread all over the world, with major influence in cities or economic capitals. This change of urban thinking is combined with socio-economic development factors and the emergence of different cities across the globe.

The approach of different views and definitions of the practice of thematic "creative city", which may include keywords like "creativity", "creative industries" and "creative milieu" meets the last few years of urban development of our country, Portugal. We could not fail to mention the main challenges of the subject, in terms of policy guidelines and urban practices, which consequently takes us to a contextualization of the Portuguese situation, from some case studies with international success and some national cases that have recently begun to emerge.

The bibliographical review applies to the study and direct observation of the space. The aim is to reach the conclusion that urban voids and vacant spaces are part of the historical heritage and can provide residents a closer contact with the local culture and history. It is assumed that transformation of these spaces in "creative clusters" can open the door to a range of different areas of expression.

The theoretical and practical design created address different aspects of these potential changes: environmental, aesthetic, cultural, social and economic. The study of the proposal arises from a personal experience lived in Poland under the ERASMUS program. And brings us to the idea of creating a void volume within the existing building. This will be transported outside giving life to a new structure that aims to get visitors. The essence will revitalize this once inhabited area with the creation of spaces of cultural character, artistic and business.

Keywords: Creative Cities, Redesign of the Urban Network, Creative Industries, Creative Clusters, and Culture.

Índice

Introdução	1
Capítulo 1	3
1. A condição da cidade - uma abordagem relacional	5
2. A morfologia da paisagem urbana - uma avaliação do espaço urbano	20
Capítulo 2	27
1. A economia criativa numa mudança de paradigma	27
2. A criatividade nas cidades	30
3. A expressão em Portugal	43
Capítulo 3	45
1. A criatividade como base do revigoração urbanístico	46
2. O espaço e o lugar como conectores criativos e geradores de cultura	51
3. Territórios Criativos: Boas Práticas e Experiências Europeias	59
Capítulo 4	69
1. A cidade otimizada pelo modelo criativo	71
2. A cidade como sistema de fluxos e redes simultâneos: o lugar da arquitetura	76
Capítulo 5	78
1. O espaço urbano.	79
2. Conceito - A arquitetura como ligação da cidade.	81
3. A proposta	86
Conclusão	95
Referências Bibliográficas	96
Anexos	101

Lista de Imagens

- Imagem 1 - Ponte Vasco da Gama, Lisboa. 10**
Disponível em: <http://www.panoramio.com/photo/91998051> [Consut. em junho de 2014].
- Imagem 2 - Complexo habitacional, Marina de Albufeira. 11**
Disponível em: <http://shop.photo4me.com/115352/canvas> [Consut. em junho de 2014].
- Imagem 3 - Conjunto habitacional em Guadalupe. 11**
Disponível em: <http://www.brasil247.com/pt/247/rio247/160866/Reuni%C3%A3o-visa-reintegra%C3%A7%C3%A3o-de-posse-em-condom%C3%ADnio.htm> [Consut. em junho de 2014].
- Imagem 4- Torre Eiffel, Paris. 12**
Disponível em: <http://www.lecoleabc.com/> [Consut. em dezembro de 2014].
- Imagem 5- Big Ben, Londres. 12**
Disponível em: <http://www.mirror.co.uk/3am/celebrity-news/one-direction-big-ben-ban-2928023> [Consut. em dezembro de 2014].
- Imagem 6- Ninho de Pássaro (Estádio Nacional de Pequim), Pequim 2008, por Herzog e de Meuron. 14**
Disponível em: <http://casavogue.globo.com/Arquitetura/noticia/2012/08/top-10-arquitetura-nos-jogos-olimpicos.html> [Consut. em dezembro de 2014].
- Imagem 7- Museu do Louvre, Paris. 14**
Disponível em: <http://expressoparis.com/o-paris-museum-pass/> [Consut. em fevereiro de 2014].
- Imagem 8 - Vista sobre a cidade de Barcelona, plano de Cerdá. 15**
Disponível em: <https://luxurypropertyinspain.wordpress.com/> [Consut. em fevereiro de 2014].
- Imagem 9 - Amesterdão. 16**
Disponível em: http://www.aproximaviagem.pt/n6/03_amsterdao.html [Consut. em dezembro de 2014].
- Imagem 10 - Vista aérea de Veneza. 17**
Disponível em: <http://cafehistoria.ning.com/photo/veneza-vista-aerea> [Consut. em fevereiro de 2014].
- Imagem 11 - La Rambla, Barcelona. 17**
Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Ciutat_Vella [Consut. em março de 2014].
- Imagem 12 - Museu do Louvre, Paris. 18**
Disponível em: <http://expressoparis.com/o-paris-museum-pass/> [Consut. em maio de 2014].
- Imagem 14- London Bridge, Inglaterra. 19**
Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Tower_Bridge [Consut. em janeiro de 2014].
- Imagem 15 - Times Square, Nova Iorque. 19**
Disponível em: <http://www.dennisflood.com/photos/search/?q=times+square> [Consut. em janeiro de 2014].
- Imagem 16 - Torre do teatro municipal da Covilhã. Vista para o pelourinho. 21**
autoria própria. [Consut. em janeiro de 2014].

Imagem 17 - Posição do Homem acima do nível médio.	23
autoria própria. [Consut. em outubro de 2014].	
Imagem 18- Posição do Homem abaixo do nível médio.	23
autoria própria.	
Imagem 20 - Vista do rio Douro sobre a zona histórica do Porto.	25
Disponível em: http://pt.123rf.com/photo_17215092_porto-da-cidade-e-do-rio-douro-terraplenagem-do-porto,-portugal-vista-do-porto,-portugal,-de-rio-dou.html [Consut. em outubro de 2014].	
Imagem 22- Organização espacial de Portugal Continental.	35
GASPAR, J., Henriques, E. B. e Vale, M. (1998) Economic Restructuring, Social Re-composition and Recent Urban Changes in Portugal, in <i>Geojournal</i> , n.º 43, pp.: 63-76.	
Imagem 23- A urbanização dos países e a população das cidades.	37
TERRA, Lygia; ARAÚJO, Regina & GUIMARÃES, Raul B. (2009) <i>Conexões</i> . São Paulo: Moderna.	
Imagem 24- Ecossistema Criativo.´	40
Disponível em: http://issuu.com/camara_municipal_lisboa/docs/lisboa_economia_criativa [Consut. em outubro de 2014].	
Imagem 25- Categorias criativas.	49
Disponível em: http://issuu.com/camara_municipal_lisboa/docs/lisboa_economia_criativa [Consut. em novembro de 2014].	
Imagem 26- Cartaz alusivo à promoção da Fundação António Prates, Ponte de Sor.	56
Disponível em: http://pontedesor.blogspot.pt/2009/01/ponte-de-sor-fundao-antnio-prates-sem.html [Consut. em novembro de 2014].	
Imagem 27- Ilustração representativa do Programa "110 territórios criativos reconhecidos" pelo Ministério da Cultura do Brasil.	60
Disponível em: http://pnc.culturadigital.br/metas/110-territorios-criativos-reconhecidos-2/ [Consut. em novembro de 2014].	
Imagem 28- Os três T's de Richard Florida adaptados à cidade de Lisboa.	62
Disponível em: http://issuu.com/camara_municipal_lisboa/docs/lisboa_economia_criativa [Consut. em março de 2014].	
Imagem 29- O projeto do Parque das Nações : criação de uma cidade nova, onde a arquitetura tem o seu máximo expoente.....	63
Disponível em: http://www.lifecooler.com/artigo/passear/parque-das-nacoes/421281/ [Consut. em março de 2014].	
Imagem 30- Concentração das diferentes atividades criativas na área de Lisboa.	65
Disponível em: http://issuu.com/camara_municipal_lisboa/docs/lisboa_economia_criativa [Consut. em março de 2014].	
Imagem 31- Mill Building (now museum), Lowell, Massachusetts (Moinho, agora museu, tradução livre).	83
Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mill_Building_(now_museum),_Lowell,_Massachusetts.JPG [Consut. em junho de 2014].	
Imagem 32- Mapa de Abandoibarra.	84
Disponível em: http://www.bilbaoria2000.org/ria2000/cas/zonas/zonas.aspx?primeraVez=0 [Consut. em junho de 2014].	

Imagem 33- Abandoibarra, Bilbao.	84
Disponível em: http://www.bilbaoria2000.org/ria2000/cas/comunes/ampliar.aspx?idZona=1&imagen=abandoibarra_06.jpg&descripcion=Imagen%20Abandoibarra [Consut. em maio de 2014].	
Imagem 34- Operação Puerto Madero, em Buenos Aires.	85
Disponível em: http://www.archdaily.com.br/br/01-105278/operacao-puerto-madero-estrategias-de-gentrificacao-em-buenos-aires/514f3b07b3fc4b852800004d_operacao-puerto-madero-estrategias-de-gentrificacao-em-buenos-aires_1362411275_operacion-puerto-madero_1-jpg [Consut. em maio de 2014].	
Imagem 35- Edifício a intervir. Estábulo Kolibki.	86
autoria própria.	
Imagem 36- Esquema tridimensional do conceito Kolibki Art Center+Exhibition.	87
autoria própria.	
Imagem 37- Esquema tridimensional da implementação da <i>Green House</i> na distribuição espacial.	88
autoria própria.	
Imagem 38- Localização da implantação. Imagem Satélite.	88
Disponível em: Imagens Google Earth.	
Imagem 39 - Corte esuemático de distribuição.	89
autoria própria.	
Imagem 40- Esquema de distribuição espacial do conjunto após a intervenção.	90
autoria própria.	
Imagem 41- Esquema tridimensional da implementação da recepção, novo volume que integra a área lounge.	91
autoria própria.	
Imagem 42- Corte esquemático de forma a demosntrar a ligação entre o novo volume e o edifício existente.	91
autoria própria.	
Imagem 43- Planta de distribuição do piso 0.	92
autoria própria.	
Imagem 44 - Planta descritiva de Piso 1 (acima) e Piso -1 (abaixo).	93
autoria própria.	

Lista de Esquemas

Esquema 1- A Imagem Urbana e o seu Funcionamento.....	6
adaptação própria.	
Esquema 2- Funcionamento da criatividade influenciado pela imagem urbana.	8
adaptação própria.	
Esquema 3- A cidade como elemento mutável.	13
adaptação própria.	
Esquema 4- Ciclo da Criatividade Urbana.	42
adaptação própria.	
Esquema 5- Ciclo: A arquitetura como ligação da cidade.	80
autoria própria.	

Lista de Quadros

Quadro I - Características do Modelo de Cidade Tradicional e Modelo de Cidade Criativa. ...	51
Atas Europa 2020, 2008, pp.226-227.	
Quadro II- Aspetos positivos e negativos do ciclo de aprendizagem e adaptação dos processos de envolvimento.....	59
adaptação própria.	
Quadro III- Requisitos e condições intrínsecas para que uma cidade seja considerada criativa.	71
REIS, A. Introduction. (2009) In: Creative City Perspectives. São Paulo: Garimpo Soluções & Creative Cities Productions, p.17.	
Quadro IV- Forças, fraquezas, oportunidades e ameaças.	94
autoria própria.	

Lista de Acrónimos

AGIMO - Australian Government Information Management Office

CCAA - Cities Amsterdam Area

CCTC - Cidades Criativas | Transformações Culturais

CE - Comunidade Europeia

CIEJD - Centro de Informação Europeia Jacques Dolors

CIMAD - Centro de Investigação em Música, Artes e Design

CIT - Creative Industries Taskforce

DCITA - Department of Communications, Information Technology and the Arts

DCMS - Department of Culture, Media and Sports

ERICArts - European Institute for Comparative Cultural Research

NOIE - National Office for the Information Economy

OCDE - Organização de Cooperação e de Desenvolvimento Económico

ONU - Organização das Nações Unidas

UN - United Nations

UE - União Europeia

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura

UBI - Universidade da Beira Interior

PDM - Plano Diretor Municipal

ur·ba·ni·da·de

(latim *urbanitas, -atis*)ⁱ

1. Qualidade do que é urbano. ≠ RURALIDADE
2. Vida de cidade.
3. Cumprimento das regras de boa educação e de respeito no relacionamento entre cidadãos.

“Da estética da aparição de uma imagem estável, presente por sua própria estática, a estética do desaparecimento de uma imagem instantânea, presente por sua fuga (cinemática ou cinematográfica), assistimos a uma transmutação das representações. A emergência de formas e volumes destinados a persistir na duração de seu suporte material, sucederam-se imagens cuja única duração é a da persistência retiniana”.

(VIRILIO, 1993, p. 19).

cri·a·ti·vi·da·de

(*criativo + -idade*)ⁱⁱ

1. Capacidade de criar, de inventar.
2. Qualidade de quem tem .ideias originais, de quem é criativo.
3. Capacidade que o falante de uma língua tem de criar novos enunciados sem que os tenha o ouvido ou dito anteriormente.

“o artista moderno volta seu interesse e atenção para o mundo. Nos objetos de sua contemplação procurará sempre encontrar o novo. A busca pela novidade identifica-se à recusa do sujeito em conformar-se a uma identidade fixa (...) confrontado com a natureza fugidia e efêmera da Modernidade, importará ao artista fazer de sua criação algo que possa resistir a esta transitoriedade. Travará ele uma luta contra o tempo, que se traduz na luta contra o esquecimento. (...) isto significa a possibilidade do desenvolvimento de uma arte, cujo objetivo está não em imitar a natureza ou perder-se na aleatoriedade dos fenômenos mundanos, mas apreender a essência daquilo que se representa. Ou seja, “tirar da moda o que esta pode conter de poético no histórico, de extrair o eterno do transitório”.

(FURTADO, 2012, p.386 *apud* BAUDELAIRE, 1988, p.173).

ⁱ“urbanidade”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <http://www.priberam.pt/dlpo/urbanidade> [consultado em 28-09-2014].

ⁱⁱ“criatividade”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <http://www.priberam.pt/dlpo/criatividade> [consultado em 28-09-2014].

Introdução

A abordagem das urbanidades e a implicação arquitetónica, hoje, surge da curiosidade de conhecimento do papel sensível da arquitetura nesta temática. Aprofundamos o conhecimento sobre o conceito de “criatividade” e o papel que esta desenvolve no espaço urbano, numa tentativa de perceber o incentivo que esta pode levar às indústrias criativas e ao desenvolvimento de espaços *ihubs*¹ e *clusters criativos*.²

Os diferentes pressupostos que levaram à globalização da criatividade e ao aumento da competitividade económica dentro da “sociedade global” questionam a decisão de voltar a habitar os centros abandonados. Será no nosso entender um certo “horror ao vazio” que os centros urbanos criaram um fator justificativo para o retorno e para a necessidade de revitalização espacial das estruturas existentes repletas de memórias, experiências, cultura, história, identidade.

Na atualidade, muitos são os centros urbanos desvitalizados, zonas industriais abandonadas e outros edifícios, espaços que outrora foram centros de atividade humana e de conhecimento. Muitos destes espaços foram alvos de reabilitação e de remodelação espacial, devido ao primeiro quadro de planos de fomento económico da União Europeia, e que embora estejam completamente recuperados continuam abandonados. Mas hoje presumimos que é procurada a afirmação de que “a essência do espaço é ele ser habitado.” Há nesta pretensão o significado que, o voltar a habitar está ligado ao facto de o sítio existir e não estar habitado.

Por isso, o pensamento de reestruturação e de “redesenho” urbano só é possível se existir uma conexão entre a interpretação problemática da cidade e a compreensão do papel significativo que a produção cultural tem na urbe contemporânea algo que está, perfeitamente, ao alcance do arquiteto.

Esta dissertação começará por apresentar uma abordagem conceptual sobre a paisagem e imagem urbana, onde irão ser observados alguns dos princípios e fatores fundamentais pelos quais os autores Kevin Lynch e Gordon Cullen se regem (Capítulo 1). Aqui são evidenciadas alterações no panorama atual que afetam o equilíbrio e a estrutura das cidades do ponto de vista do observador. Assim, pretende-se uma discussão teórica dos diferentes pontos e

¹ São requalificações de tecidos urbanos problemáticos das cidades, redirecionando-os e conferindo-lhes novas valências.

² Concentrações geográficas de empresas do setor criativo, como tecnologia, design, arquitetura, moda, literatura, gastronomia e artes visuais, entre outras.

soluções praticadas na resolução de problemas da urbe. A Covilhã é utilizada como cidade-estudo que nos ajuda a compreender de uma forma mais familiar os pontos referidos.

Seguidamente, é introduzida a temática da criatividade e da sua génese procurando entender a sua essência num ambiente sociocultural e económico (Capítulo 2).

Para que possamos entender o que tem sido feito a respeito do desenvolvimento urbano, no que concerne à criatividade, são estudadas diferentes intervenções em cidades portuguesas que contribuirão para o esclarecimento da situação atual e de medidas que têm vindo a ser aplicadas nos últimos anos (Capítulo 3).

Posteriormente, e sendo esta uma dissertação teórica, é fulcral uma abordagem sobre a relevância da criatividade para o desenvolvimento da urbe pelo testemunho de teorias e teóricos que estão ligados à criação e progresso das cidades criativas (Capítulo 4).

Por último, num exercício fundamentalmente teórico-prático, é proposta uma intervenção em Gdynia Orłowo, Polónia: 'kolibki art center+exhibition', que, pelo seu programa, apresenta as características descritas ao longo da dissertação, valendo-se de grandes espaços devolutos para reabilitar o espaço urbano (Capítulo 5).

Pretende-se então com a análise das 'Urbanidades Criativas' despoletar a busca em torno de métodos de concretização urbana que articulem o modo como se vive e onde se vive de forma a potenciar o usufruto máximo das cidades.

Capítulo 1

A mudança de paradigma que se verifica nos centros urbanos é preocupante: as urbes e os seus centros estão em crise. Nas últimas duas décadas tem-se verificado a implementação de novas políticas e iniciativas que procuram integrar os diferentes aspetos físicos e sociais, tanto a nível regional como nacional. Em Portugal, os centros urbanos do interior têm sido os mais afetados, contudo, tem-se verificado esta tendência nos grandes pólos urbanos, onde a área metropolitana e arredores têm vindo a crescer devido ao êxodo verificado no centro das cidades. O alvo destes aspetos físicos e sociais vai ao encontro da defesa do domínio patrimonial (que vai para além do edifício isolado) integrando (como foi anunciado pela UNESCO) bairros, aldeias, cidades e conjuntos de cidades (CHOAY, 2000, p. 13).

A imagem e paisagem urbanas estão em constante mudança, onde, neste âmbito, integrando o domínio do planeamento urbano são equacionadas as duas áreas de confluência: o património e a cidade (planeamento). Aqui evidencia-se o valor do produto histórico para com a história local e a marca temporal, juntando-se ainda o valor patrimonial. Sendo assim, estabelece-se uma relação sistematizada entre as áreas abordadas com as diferentes disciplinas, tais como, a geografia, a sociologia e a arquitetura (urbana).

A mudança de paradigma é, primeiro que tudo, uma aliança de confiança com as diferentes disciplinas

“O monumento é apenas uma peça do domínio do património urbano que, de forma mais abrangente, engloba o edificado, o espaço público e os bens imateriais (arte e cultura) ” (MILÃO *apud* CHOAY, 2006, p.8).

Com a verificação da crise cultural global, devido à globalização e à perda de identidade do local e do lugar, Françoise Choay afirma que o fator que voltará a unir as cidades globais será a promoção do património através do turismo cultural. Neste sentido, cabe à arquitetura e ao arquiteto restaurar o valor cultural do património, de forma a manter a identidade cultural do lugar. Ao encontro desta ideia, surge a Carta das Cidades Europeias para a Sustentabilidade³, que definem conceitos, princípios, estratégias e a integração da cidades europeias no processo criativo da sustentabilidade⁴. Por seu turno o conceito de

³ Carta das Cidades Europeias para a Sustentabilidade, 1994, Agenda 21, Disponível em consulta de: http://www.cm-cascais.pt/sites/default/files/anexos/gerais/ag21_carta_de_aalborg.pdf [consult. junho de 2014]

⁴ A conferência foi realizada em Aalborg, Dinamarca, a 27 de maio de 1994.

Desenvolvimento Sustentável foi verificado pela primeira vez no Relatório *Brundtland*, em 1987, definido como:

“O processo de desenvolvimento que permite às gerações atuais satisfazerem as suas necessidades, sem colocar em perigo a satisfação das necessidades das gerações futuras.”⁵

Grandes conferências mundiais foram realizadas onde o tema central abordado foi a sustentabilidade. A Rio'92, no Rio de Janeiro, em 1992, e a Rio+10, em Johannesburgo, em 2002, são algumas das mais importantes, aqui protocolos internacionais foram firmados a fim de rever as metas e elaborar mecanismos para o desenvolvimento sustentável. O desafio da globalização é, com a criação deste novo capítulo na história da humanidade, melhorar o nível de consumo da população mais pobre, diminuir a pegada ecológica e o impacto ambiental dos assentamentos humanos no planeta.⁶

A memória presente nas cidades elimina o “espaço-lixo” e faz com que se levantem questões sobre o que estes espaços realmente significam e de que forma estes são ou não importantes para um ecossistema urbano fluido e perceptível: será que os espaços-lixo destroem a arquitetura contemporânea, pois apresentam sintomas e patologias que põem em causa a cidade e a sua constituição, ou, este termo define o estado atual da arquitetura?

“O espaço-lixo é a soma total do nosso êxito atual; construímos mais do que todas as gerações anteriores juntas, mas de certo modo não nos registamos nas mesmas escalas. Nós não deixamos pirâmides.” (...) O espaço-lixo é pós-existencial; faz-nos não ter a certeza do lugar onde estamos, oculta para onde vamos e anula o lugar onde estávamos” (KOOLHAS, 2010, p.70; p.90).

⁵ A Conferência das Nações Unidas sobre Ambiente e Desenvolvimento (1992), no Rio de Janeiro, com Cimeira da Terra na qual foi definido e elaborado o plano de ação para o Desenvolvimento Sustentável, a Agenda 21. Dois anos após a Cimeira da Terra, realizou-se, em Aalborg, a 1ª Conferência Europeia das Cidades e Vilas Sustentáveis, na qual foi elaborada a Carta de Aalborg, com um conjunto de princípios que os seus signatários se comprometem a cumprir em prol da sustentabilidade dos seus concelhos. As cidades signatárias da carta de Aalborg, tomando consciência de que o atual modelo urbano de vida é o principal responsável pela destruição do ambiente, comprometem-se a trabalhar junto das comunidades em busca da sustentabilidade, assumindo a responsabilidade pela resolução das próprias dificuldades e desequilíbrios, e encorajando-se mutuamente a conceber planos de ação regional, com base nos seguintes princípios: minimização do impacto do crescimento sobre o território, otimização do uso dos recursos, revitalização económica e social dos espaços urbanos e luta contra a exclusão social e a marginalidade. A 3ª Conferência em 2000, na cidade de Hannover, a Cimeira de Joanesburgo, em 2002, e a 4ª Conferência Europeia das Cidades e Vilas Sustentáveis aprovaram os compromissos de Aalborg que reforçam e atualizam os objetivos da Agenda 21 Local.

⁶ A ver Forum da Construção, Conheça o conceito de sustentabilidade e construção sustentável, em: <http://www.forumdaconstrucao.com.br/conteudo.php?a=23&Cod=1116> [consult. Fevereiro de 2015]

1. A condição da cidade - uma abordagem relacional

Kevin Lynch é um dos grandes autores que abordam o urbanismo, responsável pela obra *A Imagem da Cidade*⁷, que destaca a maneira como percebemos a cidade e as suas partes constituintes. A percepção que o indivíduo tem sobre a cidade é feita gradualmente, pois a sua apreensão é impossível ser feita de uma vez só e de forma individual. Para Lynch, o tempo é um elemento fundamental

“Para a maior parte das pessoas da cidade moderna, perder-se totalmente dentro dela é, talvez, uma experiência rara. (...) Mas, permitamos que o dissabor da desorientação suceda uma vez e a sensação de ansiedade e até de terror que o acompanha, revela-nos como tudo isto está ligado ao nosso equilíbrio e bem-estar. A palavra «perdido», na nossa língua, significa muito mais do que incerteza geográfica, acumulam-se nela cargas de extrema desventura” (LYNCH, 1960, p.2).

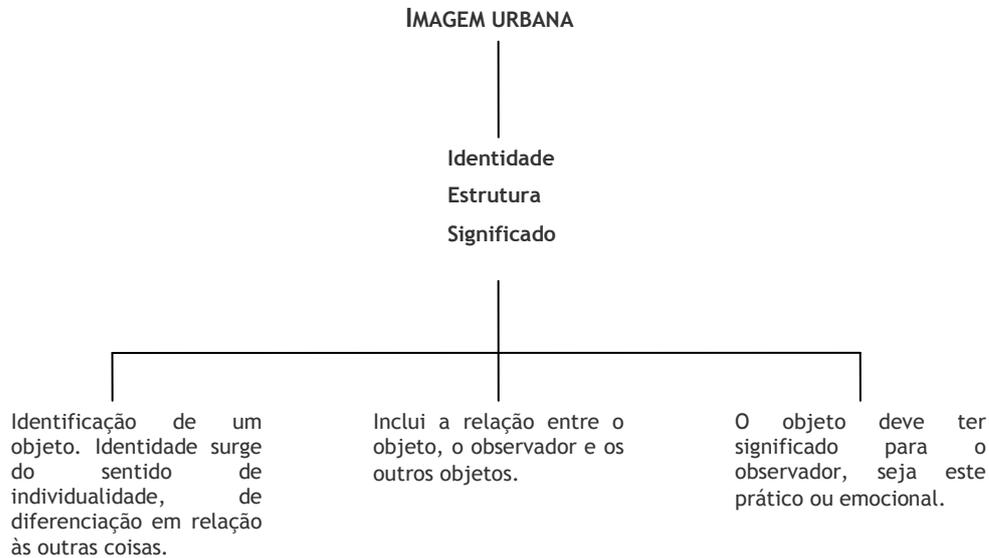
Nesta passagem, o autor refere ainda que cada indivíduo cria diferentes associações com as diferentes partes da cidade e que, este processo, cria diferentes imagens que têm diferentes memórias e diferentes significados.

Kevin Lynch analisa o ambiente urbano do ponto de vista da relação entre o indivíduo e o espaço, procura estabelecer os pontos que fortalecem esta relação e a forma que a cidade poder tornar-se mais perceptível. Um dos conceitos básicos do seu trabalho é o da legibilidade, que ele faz entender como a *facilidade com que cada uma das partes [da cidade] pode ser reconhecida e organizada num padrão coerente* (Lynch, 1960, p.2).

Estruturar e identificar o ambiente é uma habilidade vital para todos os animais que se movem e, por outro lado, a sensação de desorientação é angustiante para quem vivência a cidade. Um ambiente legível oferece segurança e possibilita uma experiência urbana mais ativa enquanto a cidade explora o seu potencial visual e expressa toda a sua complexidade. Para especificar os elementos que intrevêm na legibilidade apresento o esquema¹ onde estão estabelecidas três equivalências importantes sobre a organização da cidade (esquema 1), a Identidade (individualidade ou particularidade) - Capacidade de distinção; a Estrutura (relação do objeto com o observador e com os restantes objetos) e o Significado (para o observador no sentido emocional e prático).

⁷ Baseado num extenso estudo em três cidades norte-americanas, no qual pessoas eram questionadas sobre sua percepção da cidade, como estruturavam a imagem que tinham dela e como se localizavam.

Esquema 1- A Imagem Urbana e o seu Funcionamento.
Fonte: adaptação própria.



Assim, respetivamente, são criados três pontos que fazem com que a cidade evolua e possa ser organizada

- 1- A imagem social surge da parte ativa de cada indivíduo para com a cidade. Isto é, a imagem da cidade equivale à imagem social.
- 2- Deve continuar em permanente criação. Isto é, redesenhar, reinventar a cidade equivale ao sucesso da cidade no imaginário do observador.
- 3- A cidade deve ser composta por elementos físicos autênticos que sejam a imagem de marca e que consigam ser facilmente lidos/absorvidos. Estes elementos equivalem à marca dos habitantes dessa cidade.

Para o autor, a cidade é parte ativa da vida de cada indivíduo, e cada indivíduo faz parte da cidade, dando origem à imagem social desta; deve ser criada, desenhada, reinventada de modo a penetrar no imaginário do observador; a cidade compõe-se de uma imagem dada pelos indivíduos que nela habitam e deve ser dotada de elementos físicos reais que sejam facilmente absorvidos e que sejam também, marcas, características, gerando assim uma imagem coletiva.

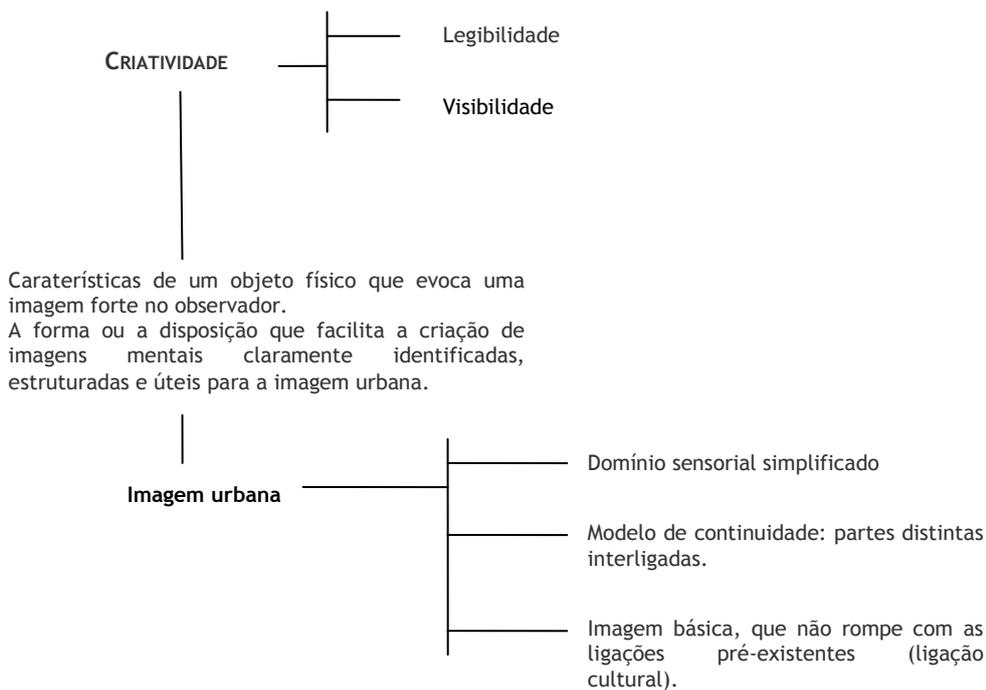
Para o aparecimento dessa imagem coletiva, Kevin Lynch, com base em estudos, acredita que existe um grupo de elementos físicos marcantes, que se destacam e se mantêm na mente do observador.

“Cada indivíduo tem uma imagem própria e única que, de certa forma, raramente ou mesmo nunca é divulgada, mas que, contudo, se aproxima da imagem pública e que, em meios ambientes diferentes, se torna mais ou menos determinante, mais ou menos aceita” (LYNCH, 1960, p.51).

Entenda-se que a cidade que é mutável e um processo criativo constante que acaba por ser favorecida pelo equilíbrio do ecossistema urbano. A criatividade enquadra-se neste contexto perfeitamente, visto que a cidade é um produto orgânico que precisa de ser moldado. O arquiteto, por sua vez, funciona como o elo de ligação entre o enquadramento da comunidade e as suas teorias nas práticas de mudança, de fatores coletivos e individuais.

O esquema 2 ajuda-nos a perceber a ligação entre a criatividade e a imagem urbana, onde a esteticidade não compromete a objetividade e funcionalismo, mas são criados dados visuais que são tangíveis para o leitor. O material, a forma e a cor devem ser integrados neste processo de forma a racionalizar os processos criativos.⁸

Esquema 2- Funcionamento da criatividade influenciado pela imagem urbana.
Fonte: adaptação própria.



A imagem urbana é desta forma constituída por diversos elementos físicos, tais como, vias, limites, bairros, cruzamentos, elementos marcantes, etc... passamos a explicar cada um deste elementos,

1. Vias

As vias são canais ao longo dos quais o observador se move (ruas, passeios, faixas de trânsito, caminhos-de-ferro, ...), que organizam os restantes elementos.

⁸ Baseado em, Ideia Visual, A informação é visual: Design é legibilidade e criatividade, a ver em: http://www.ideiavisual.com/www2/?page_id=393 [consult. Fevereiro de 2015]

As fachadas, a quantidade de vegetação, a sua largura e extensão, são essenciais, porque são responsáveis pela sensação de orientação do observador, dando-lhe assim a capacidade de se situar, de saber onde está.

Embora um elemento predominante, podem ter menor ou maior impacto na percepção da cidade consoante o grau de familiaridade que o observador/indivíduo tem com elas ou consoante determinados aspetos (como a sua direção retilínea ou sinuosa), elementos ou acontecimentos recorrentes que lhe dêem notoriedade.

No entanto, sem elas, o observador perderia grande parte do sentido de orientação, pois a noção de direção e propósito que se obtém ao percorrê-las é um dos pontos fulcrais da sua existência. Como elemento organizador, as vias são importantes pontos de referência e limite, quer de bairros ou zonas livres, quer do centro ou da periferia. Elas são a teia, a malha que orienta e organiza a cidade.

2. Limites

Segundo Lynch, um limite tem de ser perceptível, mas não impenetrável. Deste modo, funciona como elemento organizador, de referência e como característica visual da zona em que se encontra, mas sem impedir a transição entre as partes que “separa”. Por exemplo, um rio à primeira vista é uma barreira difícil de ser transposta, mas com a existência de vias e transportes aquáticos, esta passa a ser um limite físico de separação, mas também de ligação. O mesmo acontece com as vias ferroviárias apenas aptas à circulação de dado veículo, mas que nos levam de um sítio para outro, como a imagem 1 pode exemplificar com a Ponte Vasco da Gama em Lisboa. Estes elementos são interditos aos humanos e junto delas não é permitido construir, mas transportam-nos de local para local, como um elemento de ligação.

“Os limites são elementos lineares não usados nem considerados pelos habitantes, como vias. São fronteiras entre duas partes, interrupções lineares na continuidade”.

Os limites são barreiras penetráveis (“(...)como uma costura e não uma barreira.”), que mantêm uma dada região isolada de outra e, ao mesmo tempo, inter-relacionada. Podem funcionar fundamentalmente como pontos de orientação e direção numa cidade.

“Os limites podem, tal como as vias, ter características direcionais” (LYNCH, 1960, p. 52; p.70).

Segundo Lynch, um limite tem de ser perceptível, mas não impenetrável. Deste modo, funciona como elemento organizador, de referência e como característica visual da zona em que se encontra, mas sem impedir a transição entre as partes que “separa”. Por exemplo, um rio à primeira vista é uma barreira difícil de ser transposta, mas com a existência de vias e transportes aquáticos, esta passa a ser um limite físico de separação, mas também de ligação. O mesmo acontece com as vias ferroviárias apenas aptas à

circulação de dado veículo, mas que nos levam de um sítio para outro, como a imagem 1 pode exemplificar com a Ponte Vasco da Gama em Lisboa. Estes elementos são interditos aos humanos e junto delas não é permitido construir, mas transportam-nos de local para local, como um elemento de ligação.

Além destes existem outros tipos de limites, tais como, limite de Água (rio, mar), vias férreas, topografia, passagens, fronteiras de bairros, etc...



Imagem 1 - Ponte Vasco da Gama, Lisboa.

Fonte: Paulo Ferreira MZ, 2013.

3. Bairros

Os bairros são áreas citadinas relativamente imensas com elementos básicos, organizados ou não, que podem servir de pontos de referência. São constituídos e designados por continuidades temáticas com diferentes espaços, texturas, formas, detalhes, símbolos, tipos de edifícios ou a distribuição destes, costumes, habitantes, estado de conservação, topografia, entre outros, que formam um conjunto de características - A Unidade Temática.

Essa unidade temática pode ser forte, e óbvia para o observador, ou não tão forte, passando despercebida a quem não conheça a zona ou a cidade. Por vezes, são diferentes concentrações étnicas ou diferentes classes sociais que definem ou delimitam os bairros, aspeto que, por vezes, se torna impercetível ao primeiro olhar de um visitante. Nestes

casos, o nome atribuído ao bairro ganha um papel fulcral na sua identificação. As suas fronteiras podem, também, ser tanto fortes, definidas e precisas, como ligeiras e incertas, ou mesmo inexistentes.

São zonas onde se cria uma certa familiaridade e onde se chegam a criar pequenos núcleos de subsistência: por exemplo, todo o bairro habitacional tem a sua mercearia, papelaria ou quiosque; os habitantes conhecem-se uns aos outros, etc., e são estes aspetos, além dos elementos visuais e físicos, que criam a imagem de cada bairro, imagem essa que é recebida pelo observador. Como podemos ver nas imagens 2 e 3, respetivamente, um bairro habitacional degradado em Guadalupe e, a frente da Marina de Albufeira com cores vivas que transparecem a qualidade de vida dos conjunto habitacionais.



Imagem 3 - Conjunto habitacional em Guadalupe.
Fonte: Brasil 247. Jornal Digital, 2014.



Imagem 2 - Complexo habitacional, Marina de Albufeira.
Fonte: autoria desconhecida.

4. Cruzamentos

Os cruzamentos são pontos estratégicos nos quais o observador pode entrar (LYNCH, 1960, p.52). Considerados típicas junções de via, ou concentrações de certas características estes espaços decretados pelo homem, através do movimento num percurso, são referidos como pontos-chave na identificação da zona onde nos encontramos. Definem o lugar através da junção de vias, são um ponto de ligação e de decisão para o movimento humano; apesar do conceito de cruzamento ser objetivo e pouco abrangente, as suas dimensões físicas podem, por vezes, ser bastante extensas.

5. Elementos marcantes

Elementos marcantes são elementos físicos reais que variam de tamanho e forma, e ajudam a identificar as várias partes que compõem a cidade, tais como as vias, os limites, bairros e cruzamentos que antes mencionei. Os elementos marcantes surgem por contraste ou visibilidade, sendo muitas vezes reforçados com associações históricas. Por exemplo, quem nunca ouviu falar do Big Ben (imagem 4), em Londres, imediatamente

associado às Casas do Parlamento? A sua estrutura e altura superior ao restante edifício tornam-no num marco, quer visual quer de referência. A partir desse elemento marcante, facilmente um observador obtém novas direções, para Picadilly ou para o Palácio de Buckingham. Do mesmo modo se ergue a Torre Eiffel (imagem 5), elemento marcante numa cidade conhecida pela escassez de edifícios altos, destaca-se a quilómetros de distância, assinalando a sua posição e imponência.

A localização é o fator principal para a importância que o observador dá ao próprio elemento marcante; torna-se um ponto a reconhecer, bem como uma ajuda na identificação de um percurso ou direção; no entanto, quando existem vários elementos marcantes, tornam-se concorrentes e geram confusão.



Imagem 5- Torre Eiffel, Paris.
Fonte: autor desconhecido.

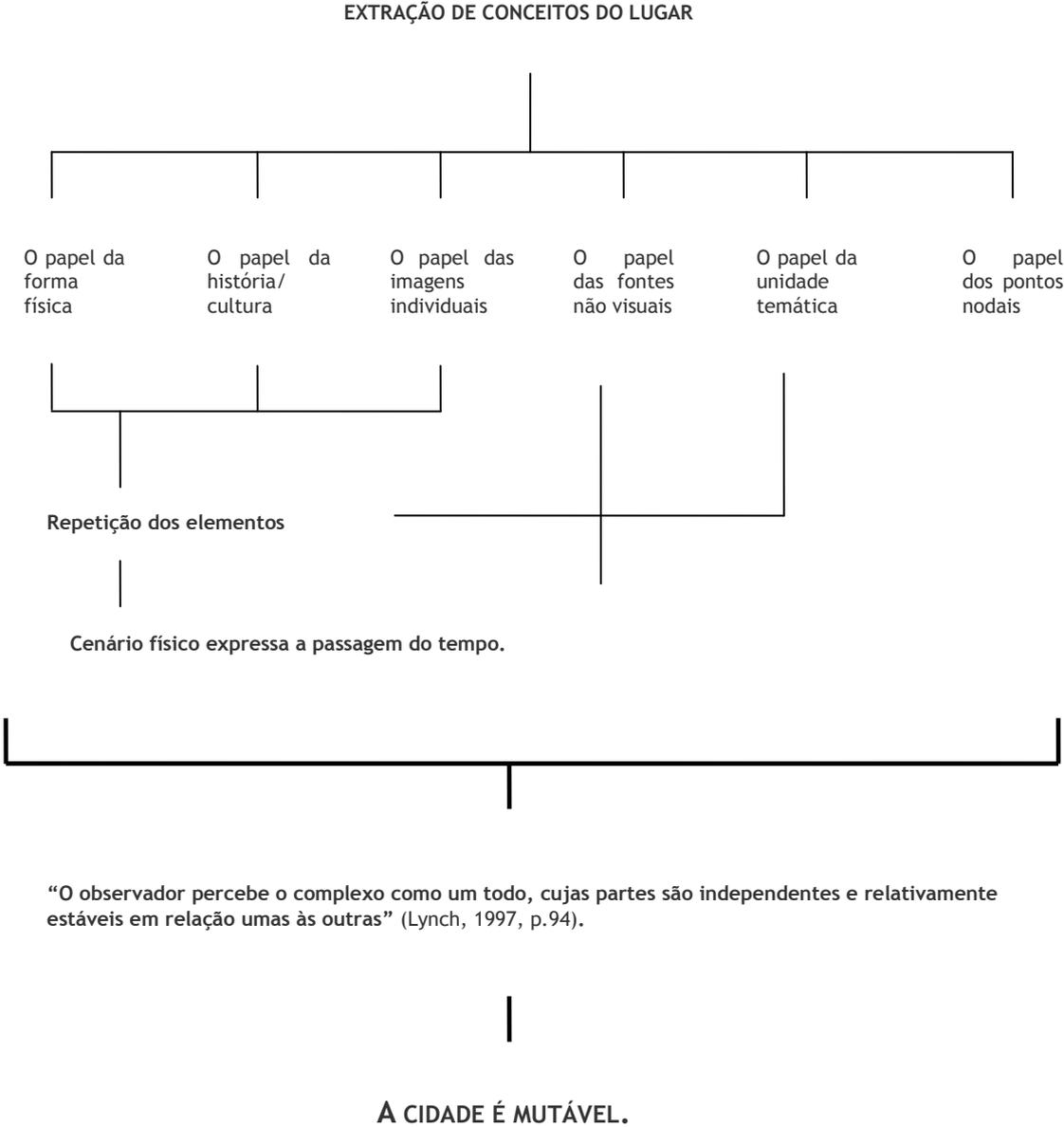


Imagem 4- Big Ben, Londres.
Fonte: George Clerk, 2013.

Todas estas características ajudam-nos a perceber a cidade enquanto espaço em constante mudança e, por sua vez, em constante criação. Aqui, todos os elementos envolvidos na cidade têm um papel de máxima relevância no processo criativo e de desenvolvimento da urbe, como está presente no esquema 3.

Esquema 3- A cidade como elemento mutável.

Fonte: adaptação própria.



Kevin Lynch analisa o ambiente urbano do ponto de vista da relação entre o indivíduo e o espaço, procurando assim estabelecer os pontos que fortalecem esta relação e de que forma a cidade se pode tornar mais perceptível. O que nos transporta para a temática desta dissertação onde o indivíduo e o espaço são o ponto central. Abordamos alguns destes pontos procurando explorar a maneira como a imagem da cidade está em contante mutação. Assim sendo, passamos a explicar a singularidade, a simplicidade da forma, a continuidade, a clareza de ligação, a diferenciação direcional, o alcance visual, a consciência do movimento, as séries temporais, os nomes e significados, respetivamente.

1. A singularidade

- Contraste de superfície, intensidade, complexidade, forma, hábito, localização espacial, tamanho;
- Evidência das formas.

“O contraste pode aparecer em relação aos arredores imediatos ou à experiência passada do observador. Estas são as qualidades que identificam um elemento que o tornam notório, vivo e reconhecível” (LYNCH, 1960, p.118).

A singularidade de um edifício torna-o mais fácil de memorizar. Para a mente do observador este torna-se único. A pirâmide de vidro à entrada do Louvre (imagem 7), em Paris, embora tenha sido alvo de controvérsia aquando da sua construção, é hoje um elemento que todo o visitante memoriza muito mais do que as obras que se propõem a ser vistas no interior. Criou-se uma obra exterior a uma escala maior feita para “marcar” o local. Em semelhança, o estádio “Ninho” da Cidade Olímpica (imagem 6), em Pequim ressalta à vista pelo seu visual único e digno de obra de escultura. A uma escala muito superior aos elementos que o rodeiam, ele é inconfundível e único à sua maneira.



Imagem 7- Museu do Louvre, Paris.
Fonte: Benh Lieu Song, 2010.



Imagem 6- Ninho de Pássaro (Estádio Nacional de Pequim), Pequim 2008, por Herzog e de Meuron.
Fonte: Casa Vogue *online*.

A simplicidade da forma

- Clareza;
- Simplicidade da forma;
- Limitação das partes (como clareza de um sistema em rede).

“Formas deste teor são muito mais facilmente incorporadas na imagem e é evidente que os observadores distorcem formas complexas, tornando-as simples, mesmo quando isso significa um erro de percepção” (LYNCH, 1960, p.118).

A simplicidade é, também, um aspeto que torna um objeto, paisagem ou lugar fácil de se reconhecer ou memorizar. As dunas desérticas do Sahara, a forma pura e geométrica da Casa da Música, no Porto, ou a direção retilínea da Avenida Diagonal (imagem 8), em Barcelona, conferem uma ideia simples de algo que poderia parecer complexo à primeira vista. Uma rede urbana quanto mais organizada e mais simples torna-se mais provável de ser percebida e percorrida pelo observador.



Imagem 8 - Vista sobre a cidade de Barcelona, plano de Cerdá.
Fonte: Amos Chapple/Rex Features, s/d.

3. A continuidade

A continuidade é vista como um elemento de ligação e conexão. A continuidade de elementos estruturais característicos, a semelhança de espaços e atividades comerciais, são qualidades que fazem esta realidade complexa, dotada de relações internas, apresentando-se com uma identidade própria, una e consistente.

Um bom exemplo deste tipo de continuidade como elemento organizador e direcional são os edifícios habitacionais da cidade de Amesterdão (imagem 9), os quais se erguem sempre ao mesmo nível, de alturas sempre muito aproximadas e delimitando, por vezes, os canais fluviais da cidade.

Seguindo uma linha de edifícios deste tipo, sabemos sempre que vamos encontrar ou um cruzamento, ou uma praça, ou mesmo uma passagem superior sobre o canal.

“(...) continuação de um limite ou de uma superfície (como numa rua, num canal, no horizonte ou no cenário); proximidade de partes (como num grupo de edifícios); repetição de um intervalo rítmico (como num modelo, as esquinas das ruas)(...)” (LYNCH, 1960, p.118).



Imagem 9 - Amesterdão.
Fonte: autor desconhecido.

4. A clareza de ligação

É necessário que haja uma clareza de ligação entre os vários elementos numa cidade, quer seja entre os edifícios e o local onde se encontram, entre os dois lados opostos de um limite, ou entre um cruzamento e as vias que nele se encontram. Sem essa clareza torna-se difícil perceber os locais e seus limites, os quais nos podem passar despercebidos. Uma malha bem organizada requer clareza de separação e ligação entre os vários elementos. Veneza dá-nos um dos melhores exemplos na clareza de ligação, como é visível na imagem 10.

“Estas ligações são pontos estratégicos de uma estrutura e deveriam ser claramente perceptíveis” (LYNCH, 1960, p.119.)



Imagem 10 - Vista aérea de Veneza.
Fonte: NASA, 2001.

5. A diferenciação direcional

As assimetrias, as mudanças e as referências radiais que diferenciam, um lado de outro (como edifícios que rodeiam um parque), ou uma direção de outra (tanto pela luz do dia, como pela largura de uma avenida em direção Norte-Sul). Por exemplo, a avenida *La Rambla*, em Barcelona (imagem 11), caracterizada pelo seu imenso movimento e atrações; subir esta avenida não é o mesmo que descê-la. A percepção é diferente devido às árvores que a acompanham, às atrações, às ruelas que se lhe ligam. Assim diferencia-se um lado do outro, pelas diferentes sensações que transmitem, os diferentes locais onde nos levam.



Imagem 11 - La Rambla, Barcelona.
Fonte: P. Evans, 2006.

6. Alcance visual

A visão é talvez o sentido mais importante para o ser humano, logo a presença de qualidades que aumentem a percepção visual da cidade pelo observador são essenciais. O alcance visual depende e é facilmente alterado por aspetos como a transparência (o uso de vidro ou pilares), a sobreposição (quando uma estrutura aparece atrás de outra, visível na imagem 12), a curvatura de uma rua, o avistar de montanhas como fundo da tela urbana, etc. Até onde o alcance visual vai, é o espaço preenchido pela percepção; para além disso, trabalha a imaginação ajudada pelos elementos até então recolhidos pelos sentidos. É, ao caminhar, ao avançar, que se descobre o «além» desse alcance.



Imagem 12 - Museu do Louvre, Paris.
Fonte: Benh Lieu Song, 2010.

7. A consciência do movimento

Aqui, o alcance visual faz o seu papel e dá ao observador a consciência do movimento. A percepção de movimento que uma rua sinuosa transmite é inegável, tal como a inclinação da mesma nos dá sensação semelhante. Os elementos verticais também têm o seu papel, tal como as pessoas e veículos que nela se desloquem. Sabemos onde estamos e podemos perceber aonde nos leva. É essa consciência que impele o observador a avançar.

“É o caso de tudo o que melhora a clareza de desníveis, curvas e interpenetrações; dão à experiência motora perspectiva e localização; Mantêm a coerência na direção ou na mudança de direção, tornam visível a distância intervalar” (LYNCH, 1960, p.120)

8. As séries temporais

Estes métodos têm de ser desenvolvidos conscientemente. Necessitamos de conceitos claros sobre a teoria das formas de que nos apercebemos, como uma continuidade para além do tempo, bem como os arquétipos do *design*, que exibem uma sequência melódica das imagens dos elementos, ou uma sucessão formal de espaço, textura, movimento, luz ou silhueta.

Por exemplo, a Tower Bridge (imagem 13), em Londres, apesar da sua “idade” continua a ser um dos principais pontos de travessia sobre o rio Tamisa. São elementos como este, que vivem através dos tempos, que marcam uma cidade na sua história.



Imagem 13- London Bridge, Inglaterra.
Fonte: Diliff, 2006.

9. Os nomes e significados

Como parte característica de uma cidade há também que considerar que cada parte dela tenha uma identificação própria, quer seja atribuída por um sistema de nomeação, numeração ou simbolismos. Estas identificações ajudam a organizar a cidade e reforçam a identidade e estrutura da mesma. Pode ir do mais simples número no muro de uma vivenda, ao renome atribuído a certa parte de uma cidade. Por exemplo, *Times Square*, imagem abaixo, em Nova Iorque, não precisa de melhor identificação senão da simples menção ao seu nome.



Imagem 14 - Times Square, Nova Iorque.
Fonte: Dennis Flood, sem ano de referência.

Kevin Lynch procura interpretar a cidade a partir das inter-relações dos elementos listados anteriormente. Esta pesquisa inicial deu a perceber como se estruturam os bairros (pontos marcantes, definidos por limites, atravessados por vias e salpicados por pontos) ou como a percepção do indivíduo sobre os elementos da cidade se expõem sob uma apreensão gradual - a análise começa pela diferenciação dos dados em categorias e deve terminar na sua reintegração na imagem total: criação de imagens, memórias e significados compilados. A subdivisão de elementos como vias, limites, bairros, pontos marcantes são a matéria inicial da imagem ambiental na linha de escala da cidade, podendo funcionar como apoios uns para os outros, estes poderão ser também os seus piores inimigos acabando por se destruir se o planeamento não for bem estruturado. É uma realidade que todos os elementos, a determinado momento, devem agir como um só, dando origem à cidade no seu todo.

Podemos concluir dizendo que a cidade é uma parte ativa de cada indivíduo e vice-versa. Um não existe sem o outro mas completam-se inteiramente.

2. A morfologia da paisagem urbana - uma avaliação do espaço urbano

A paisagem urbana, como é abordada por Gordon Cullen, relaciona conceitos de ordem espacial da cidade com aspectos estruturais. Analisa a morfologia urbana e as relações sociais inerentes às tensões entre os espaços públicos e privados. Pela simplicidade e objetividade presente nos seus conceitos, a paisagem urbana de Cullen tornou-se uma das propostas/instrumento de avaliação dos espaços urbanos e talvez uma das formas de compreensão e análise do espaço mais usada pelos teóricos.

O conceito de paisagem urbana surge no ano de 1960, altura em que o termo de economia criativa, indústrias criativas e cidade criativa, começam a ganhar conhecimento junto das comunidades, e, de acordo com Cullen é a arte de tornar coerente e organizado o emaranhado de edifícios, ruas e espaços que constituem o ambiente urbano; exerce, desta forma, grande influência em arquitetos, pois possibilita análises sequenciais e dinâmicas da paisagem a partir de premissas estéticas (os elementos e jogos urbanos provocam impactos de ordem emocional) (ADAM, 2008, p.67). Mesmo com o passar do tempo, a proposta serial de apreciação da paisagem permanece significativa e estimulante, especialmente pela sua exaltação estética às emoções e à afetividade, o que dá ensejo a uma constante redescoberta das poéticas urbanas; por isso, sempre se enxerga algum fragmento das paisagens de Cullen no cinema, na literatura, na pintura, no *design*, na escultura, enfim, nas artes em geral.

Na sua obra, Cullen apresenta vários elementos constituintes da paisagem urbana. De forma a exemplificarmos alguns dos tópicos que aí são apresentados, esta soma entre imagens e teor

conceptual, utilizamos imagens da Covilhã e fazemos referência a conteúdos explicativos do próprio Cullen.

Os elementos verticais estão presentes no local e marcam o lugar. Estes podem ser vistos ou determinados a partir de pontos focais, ou como simples elementos de referência geográfica. O ponto focal aparece descrito em relação ao ser humano: *o objeto mais móvel numa cidade é o ser humano...* (GORDON, 1983, p.106). É através de espaços que são caracterizados como pontos de encontros, que se tornam importantes para a sociedade. Transformam-se em lugares onde existem várias atividades exteriores, comerciais, recreativas e sociais. O Pelourinho, na cidade da Covilhã, é certamente uma referência geográfica, bem como um ponto de encontro, considerado uma intercessão de vias. É bem visível a existência deste lugar a uma grande distância, devido a duas torres com configurações semelhantes - uma do teatro municipal da Covilhã e uma do edifício da PT comunicações (imagem 15).

“Este é o local que procuravam, pare. É aqui” (GORDON, 1983, p.28).



Imagem 15 - Torre do teatro municipal da Covilhã. Vista para o pelourinho.

1. Ruas

As ruas devem ser identificadas de forma clara, para que o observador receba de imediato a direção evidente. As letras brancas pintadas nas estradas não representam um obstáculo, mas sim torna a sua leitura mais facilitada. Os pilotes, semáforos, e candeeiros são elementos mais marcantes nas estradas, sendo assim elementos que ajudam a delimitar/definir um percurso.

“As vias apropriam-se deste modo, do preto e branco náutico. (...) O seu grande número põe exigências de simplicidade e clareza, justificando-se, assim, que a simbologia da estrada se tenha inspirado no preto e no branco” (GORDON, 1983, p.98).

As ruas são assim identificadas através de elementos representados de uma forma clara e simples. A constituição das ruas não é mais do que os edifícios, equipamentos urbanos (candeeiros, vasos de ornamentação, caixotes do lixo, cartazes publicitários, entre outros), pavimento.

- **Criação de limites/barreiras:** O limite é feito por elementos marcantes e existentes no espaço, em que se remete como um guia visual; esta perceção é alcançada através das formas geométricas que a compõem.
- **Percurso:** É feito através dos limites, ou seja, temos que seguir o limite, porque não passamos para além do limite, cuja função é a de barreira.

2. Os desníveis

O facto de um edifício estar num nível superior a outro, cria uma sobreposição de planos e uma variedade de escalas que influencia a paisagem urbana, que possibilita ao observador deparar-se com as diferentes arquiteturas existentes na cidade. O primeiro plano corta a perspectiva, alterando-se, assim, o efeito normal da receção.

“Há uma reacção emocional típica quando nos encontramos muito abaixo do nível médio do terreno, ou muito acima dele” (CULLEN, 1983, p.12).

Elementos que marcam o lugar:

- **Sobreposição de planos:** Perante a cidade histórica da Covilhã é bem visível a sobreposição de planos muito semelhantes (imagem 16 e 17). As fachadas brancas, as coberturas, criam um impacto visual muito acentuado. Devido à topografia da cidade podemos ver através das fotografias que quando nos encontramos numa posição abaixo do edifício ou em frente, existe uma repetição de fachadas, quando estamos acima dos edifícios, há certamente a repetição de coberturas.



Imagem 16 - Posição do Homem acima do nível médio.



Imagem 17- Posição do Homem abaixo do nível médio.

3. Entrelaçamento

Uma espécie de cruzamento que serve para interligar o espaço próximo ao remoto. O entrelaçamento “aproxima” de nós a distância, insere no nosso espaço próximo uma cena longínqua, particularizando-a, obrigando-nos a uma observação detalhada daquilo que nos coloca mais perto.

O conceito de cidade é ainda o termo que se encontra em constante mudança; é através das pessoas, os edifícios, empregos, economias, alimentos, tudo o que a caracterizam, entre outros, que contribuem para a formação de uma cidade. Nomeadamente é criado um impacto visual através de uma série de elementos que constituem a cidade. A vivência destes elementos é feita individualmente, embora criem um conjunto que é visível no nosso dia-a-dia, e que levam à criação de uma única imagem, uma única paisagem. Cullen transmite-nos que existe relação entre os edifícios e o Homem. Esta leva à existência, quer seja Humana ou da cidade.

“Imaginem-se agora os edifícios colocados de maneira a permitir o acesso ao interior do conjunto; então, o caminhante sentirá que esse espaço delimitado

tem uma vida própria, que a sua existência é independente das construções que o originam e envolvem, e pensará: «Estou Aqui» ou «Estou a Entrar Aqui». (...) constituição da cidade: a sua cor, textura, escala, o seu estilo, a sua natureza, a sua personalidade e tudo o que a individualiza” (GORDON, 1983, p.12).

Gordon Cullen acredita que a paisagem urbana pode ser apreendida e suscita reações emocionais; o facto é que se processa por meio de três aspetos (ADAM APUD DA VINCI, 2008, p.67), tais como, a ótica, o local e o conteúdo. Passando a explicar, respetivamente:

1. Ótica

A ótica, ou visão serial, entende-se inicialmente como elementos da cidade que exercem sobre as pessoas um impacto de ordem emocional, ou seja, uma rua que se prolongue à nossa frente em linha reta tem um impacto relativamente pequeno, porque o seu panorama é facilmente assimilado, tornando-se monótono. Contudo, “ a cidade a passo uniforme, a paisagem urbana surge na maioria das vezes como uma sucessão de surpresas ou revelações súbitas” (GORDON, 1983, p.11).

O ser humano reage ao contraste, às diferenças entre coisas, e ao ser estimulado simultaneamente por duas representações, apercebe-se da existência de um contraste, anima-se a vida pelo vigor e dramatismo dos seus contrastes.

“Por outras palavras, embora o transeunte possa atravessar a cidade a passo uniforme, a paisagem urbana surge na maioria das vezes como uma sucessão de surpresas ou revelações súbitas” (GORDON, 1983, p.11).

Deste modo, o pensamento de Cullen leva à relação entre a cidade e o Homem, no qual se encontra presente a existência de duas vidas, nomeadamente a do Homem e a da cidade. Ambos têm em semelhança uma imagem, que esta é visível através da visão serial. Assim podemos dizer que, a cidade é criada por uma imagem existente e por uma imagem emergente.

A imagem existente é aquela que se cria ao longo do tempo. O que se cria, através da natureza ou pela ação do Homem contribuem para esta existência, que por sua vez nos guiam a uma realidade: uma rua, pátio, ponto de encontro; e a diferentes contrastes. A imagem emergente é a consequência da existente, embora de uma imagem criada, cada ser humano recria essa mesma imagem através do seu processo visual. Logo, chamamos-lhe de percepção visual; onde todas as coisas captam as nossas sensações e nos remetem para uma paisagem sensitiva (situação emotiva).

2. Local

O aspeto local considera as reações do observador perante a sua posição no espaço. Neste sentido,

“A posição que se ocupa numa rua ou num largo que faz pensar: «Estou Aqui» ou «vou entrar para Ali.” “Há uma reação emocional típica quando nos encontramos muito abaixo do nível médio do terreno ou muito acima dele” (CULLEN, 1983, p.12).

Quando nos colocamos abaixo do nível médio do terreno obtemos sensações de intimidade, inferioridade, encerramento, até mesmo de claustrofobia (imagem 19); acima desse nível adotamos a sensação de euforia, de domínio, ou até mesmo de superioridade. Se os centros urbanos forem desenhados por pessoas que se deslocam pela cidade tanto a pé, como de carro, a cidade passa a ser uma experiência eminentemente plástica, percursos através de zonas de compressão e de vazio, contrastes entre espaços amplos e espaços delimitados, que alternam entre si a tensão e a tranquilidade.



Imagem 19 - Vista do rio Douro sobre a zona histórica do Porto.

Fonte: autoria desconhecida.

3. Conteúdo

Se considerarmos que a maior parte das cidades têm fundações antigas, apresentando na sua morfologia provas dos diferentes períodos de construção patentes nos diferentes estilos de arquitetura, é evidente a variedade de escalas, texturas, estilos e materiais.

Um enquadramento geralmente aceite, que tenha por objetivo criar lucidez e não anarquia, é possível jogar com todas as variantes de estilos, textura e cor, e conjugá-los de forma a criar um todo que beneficie a comunidade. Se isso acontece no meio ambiente, não será um produto de conformismo, mas sim a da interação entre o ‘aqui e o além’.

Elementos que definem o lugar:

“...constituição da cidade: a sua cor, textura, escala, o seu estilo, a sua natureza, a sua personalidade e tudo o que a individualiza”
(CULLEN, 1983, p.13).

- Cor: a variação de cores limita e assume territórios.
- Textura: a textura aplicada aos materiais diferencia diferentes sensações e memórias.
- Escala: nenhum elemento é excluído, consoante a sua escala; são elementos essenciais para a caracterização da cidade.

A proposta de Cullen adapta-se ao conceito de criatividade que vamos abordar posteriormente, uma vez que esta promove uma perceção da cidade pelo sujeito no espaço. Ao integrar a visão serial como instrumento complementar do observador, este está mais ligado às suas sensações e, por sua vez, aos espaços urbanos.

Capítulo 2

Pretende-se com esta abordagem de gênese da Criatividade procurar entender a essência criadora do ser humano e das suas ações. Faz parte do indivíduo criar. Criar condições de sobrevivência, vivência e competitividade. O ambiente sociocultural e económico onde se insere torna-se decisivo para o processo criativo. As urbes para além de lugares, espaços, pólos e palcos de expressão deviam fomentar e dinamizar ambientes propícios à produção criativa.

1. A economia criativa numa mudança de paradigma

As mudanças radicais nos paradigmas sociais, fruto do consumismo e do exacerbado acesso à informação e conhecimento, irão continuar a crescer nas próximas décadas. A crescente globalização, a aparente homogeneidade cultural e o aumento de diversidade funcionam como uma “*driving-force*” do crescimento económico numa nova época - a da ‘Idade Criativa’ - onde a criatividade é utilizada como rampa de lançamento.

Esta ‘Nova Era’ tecnológica, de fácil acesso e de custos baixos, “é fácil de roubar, obriga a uma reinvenção dos modelos de negócio” (BIGOTTE DE ALMEIDA *apud* STEVENS, MILLER E MICHALSK, 2013, p.11). Neste sentido,

“As regiões com futuro são aquelas (...) que conseguirem apurar as suas capacidades, oferecendo produtos distintivos e serviços criativos ao mercado mundial, reposicionando-se na cadeia de produção mundial, atraindo e retendo talento e capital para um desenvolvimento económico sustentável” (FUNDAÇÃO SERRALVES, 2008, p.14).

Dito isto, é improrrogável possuir criatividade, isto é, possuir a ‘capacidade de ver o mesmo que toda a gente, mas de pensar de modo diferente’, ser original, inovador e inventivo (BIGOTTE DE ALMEIDA *apud* STEVENS, MILLER E MICHALSK, 2013, p.11).

Diversos são os autores que propõem características para que um lugar, seja ele urbe ou outro espaço mais confinado, floresça a partir da criatividade. Florida e Tinagli (2004) referem que um lugar deve possuir os três T’s - tecnologia, talento e tolerância nos lugares que fomentam a criatividade, estas ‘pessoas criativas’ podem-se juntar, no sentido de desenvolver inovação e promover o progresso económico.

Fazem também parte da definição do conceito de ‘cidade criativa’ outros fatores, tais como, a cultura, a comunicação e a cooperação (os três C’s), que se referem, essencialmente, à relação entre os agentes e os espaços onde se desenvolvem as atividades criativas (BIGOTTE DE ALMEIDA *apud* AUGUSTO MATEUS & ASSOCIADOS, 2013, p.11).

A chegada das indústrias criativas veio transformar a estrutura económica dos diferentes países, estimulando assim, a geração de riqueza e emprego, quando bem aplicadas e coordenadas (FUNDAÇÃO SERRALVES, 2008, p.16).

O conceito surge, convictamente, nos inícios dos anos 90 na Austrália, mas ganha grande importância sete anos depois, em 1997, no Reino Unido, com a criação do *Creative Industries Taskforce*, pertencente ao *Department of Culture, Media and Sports* (DCMS) (UCTP, 2005, p.3). Com isto, as indústrias criativas foram classificadas como sendo

“aquelas indústrias que têm a sua origem na criatividade individual, habilidade e talento e que têm um potencial de riqueza e criação de emprego através da geração e exploração da propriedade intelectual”⁹ e são “(...) baseadas em indivíduos com habilidades artísticas criativas, em aliança com gestores e profissionais tecnológicos, que fazem produtos comercializáveis, cujo valor reside nas suas propriedades culturais, ou intelectuais”¹⁰.

A definição de indústrias criativas pode variar, mas o elemento “criatividade” está sempre no seu núcleo (UCTP, 2005, p.3). Tais indústrias integram um conjunto de atividades ligadas à publicidade, arquitetura, artes visuais e antiguidades, artesanato e joalheria, design, televisão e rádio, moda, cinema, vídeo e audiovisuais, edição, software e serviços de informática, software educacional e de entretenimento, música, artes performativas (FUNDAÇÃO SERRALVES, 2008, p.16), e geram ‘(...) bem-estar e satisfação no trabalho’. Ao nível organizacional, estas garantem o ‘(...) surgimento de ideias inspiradoras e inovadoras que afetam positivamente a produção’ e ao nível social, procuram provocar uma ‘atitude criativa’ e potenciar o ‘efeito multiplicador’ nas diferentes indústrias (UCTP, 2005, p.7). Como David Correia (2013, p.28) refere “não há uma definição clara, nem um critério definido sobre áreas da economia que se poderão encaixar no conceito de Indústrias Criativas”; completando esta

⁹ BIGOTTE DE ALMEIDA, 2013 in DCMS 2001, p.5 Tradução livre do autor: ‘those industries which have their origin in individual creativity, skill and talent and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property’

¹⁰ BIGOTTE DE ALMEIDA (2013) in *Creative Clusters* (2013). Tradução livre do autor: ‘are based on individuals with creative arts skills in alliance with managers and technologists making marketable products whose economic value lies in their cultural, or ‘intellectual’, properties.’

referência cito as palavras de Isabel André e Mário Vale para ‘A criatividade Urbana na região de Lisboa’ (2013, p.21):

“A definição das atividades económicas que se constituem como “criativas” não é um exercício simples e estabilizado, derivando antes de flutuações concetuais e temporais sobre a própria noção subjetiva de criatividade. Existem, no entanto, reflexões e estudos diversos que constituem hoje a referência na elaboração de uma escolha”.

Os produtos criativos, em termos físicos, são simples. O processo produtivo das indústrias criativas é estipulado, particularmente, pelo seu valor, conteúdo e significado. “As indústrias criativas têm, por isso, a capacidade de criar ideias com ‘valor expressivo’” (BIGOTTE DE ALMEIDA *apud* FUNDAÇÃO SERRALVES, 2013, p.12).

No que concerne ao ‘valor expressivo’ das indústrias criativas, Throsby (2001) identificou:

- Valor de autenticidade - originalidade, realidade e uma obra de arte representa o original, o real, exclusividade de uma obra de arte ou objeto;
- Valor estético - ligado a características estéticas, à beleza e à harmonia;
- Valor espiritual - significado espiritual partilhado pelos indivíduos, ligados essencialmente, ao secular ou religioso, cujos benefícios são a sensibilização, compreensão e o discernimento;
- Valor histórico - que garante, claramente, o sentido de continuidade do presente;
- Valor social - capacidade que o trabalho artístico tem de criar vínculos entre os indivíduos, e criar relações onde as identidades podem florescer;
- Valor simbólico - ‘objetos expressivos’ que transmitem para o individuo diversas interpretações.

Desde o início, as indústrias criativas, processo posteriormente adaptado para uma escala maior, a nível das cidades criativas, estiveram ligadas à cultura. Cietta (2012) ocupou-se, também, do estudo das indústrias e produtos criativos, ou culturais, como ele lhes chamou. Considerando o estudo do autor, estes são os elementos que distinguem as indústrias (CIETTA, 2012, pp.63-64):

- Sobreposição do momento de produção com o do consumo - o processo de produção e consumo influenciam o valor do objeto. Os produtos culturais equilibram o consumo e a produção no mesmo patamar, visto que, “a avaliação dos fatores culturais depende do indivíduo, tornando assim o consumidor o

último produtor do valor do produto” (BIGOTTE DE ALMEIDA *apud* FUNDAÇÃO SERRALVES, 2013, p.13).

- Propriedades das variedades infinitas - o produto cultural só pode ser julgado subjetivamente, pois o seu valor depende de escalas de valor objetivas, como por exemplo preço (diferenciações verticais), e apreciações subjetivas que dependem do juízo pessoal de cada indivíduo, como por exemplo a estética (diferenciações horizontais).

No que diz respeito às indústrias criativas o autor acrescenta que,

“(…) a inovação é dada pela capacidade de desenvolver produtos sempre novos, com um conteúdo imaterial que esteja em sintonia com o desejo dos consumidores. A inovação, assim como a produção, está diretamente conectada ao consumidor e ao seu fornecimento ativo. Mais uma vez, a dimensão criativa e a do consumo estão intrinsecamente ligados” (CIETTA, 2012, p.66).

2. A criatividade nas cidades

Hoje podemos falar de criatividade como um “Movimento pelas Cidades Criativas”, mas no final dos anos 1980, quando este conceito estava a surgir, a maior parte das ideias discutidas eram definidas pela cultura, as artes, o planeamento cultural, os recursos culturais e as indústrias. As ideias culturais eram geradas pela colaboração e pelo trabalho comunitário. O Homem como ser criativo expressa-se a partir de ações que são entendidas como criatividade. Este processo de criação manifesta-se de diferentes formas e em diferentes áreas, contudo, é afirmado que onde existem mais pessoas, existe uma maior demonstração criativa.

A cidade criativa, como é definida por Bill Strickland (2011), é a cidade do futuro. É uma cidade que cresce a partir de um centro histórico que valoriza e integra a arte, a cultura e a sociabilidade. Muitas são as vantagens que geram integração:

- a) aumento da produção cultural e artística na cidade;
- b) atração e retenção de talentos;
- c) promoção da diversidade social;
- d) aumento da oferta de empregos;
- e) aumento do potencial criativo das empresas;
- f) atração de turistas.

Contribuem desta forma para a economia da cidade e qualidade de vida dos seus habitantes.

Desde o início do ano de 1980 em diante, a comunidade artística começa a justificar o seu valor económico para com a cidade. Principiando nos Estados Unidos da América (EUA), mais

tarde no Reino Unido e na Austrália no final da década de 90, proliferou pela Europa e em outros pontos do planeta. Este conjunto de estudos de impacto económico foi influente. Em paralelo, a partir do final de 1970, a UNESCO e o Conselho Europeu começaram a investigar as indústrias culturais em geral. Foram discutidos o contexto do conhecimento, da criatividade e do desenvolvimento regional, e chamaram a atenção para o papel do ambiente criativo.

Já em 1865, Hippolyte Taine¹¹ tinha dado origem ao conceito de " *creative milieu*"¹², ou meio criativo, onde afirmou que a criatividade e o talento artístico se desenvolvem em lugares específicos e em determinados momentos da história. Além disso, os indivíduos tendem a ser inovadores em ambientes onde têm acesso a estímulos, oportunidades de conhecer outras pessoas e liberdade criativa. Isto sugere que, não só é um "génio criativo" essencial para o progresso, mas também para o crescimento de ambientes económicos, culturais e morais.

Em 1983, Törnqvist desenvolveu este mesmo conceito, *creative milieu*. Aqui, baseia-se em quatro características principais:

1. a informação transmitida entre as pessoas;
2. o conhecimento baseado, em parte, na capacidade de armazenamento da informação;
3. a competência em determinadas atividades; e, por fim,
4. a criatividade, que justifica o que foi dito anteriormente, por isso a criação de algo novo, como um resultado de interdisciplinaridade e fusão de diferentes áreas de estudo.

Diferentes pressupostos levaram à globalização da criatividade e ao aumento da competitividade económica. Dentro da "sociedade global" questiona-se a decisão de voltar a habitar os centros abandonados. Será, no nosso entender, um certo "horror ao vazio" que os centros urbanos criaram como fator justificativo para o retorno e para a necessidade de revitalização espacial das estruturas existentes repletas de memórias, experiências, cultura, história e identidade. Neste seguimento, o conceito de criatividade é aplicado e interligado com outros conceitos, tais como, cidades criativas, economia criativa, indústrias criativas, *clusters* criativos, ecossistemas criativos.

Na atualidade, muitos são os centros urbanos desvitalizados, zonas industriais abandonadas e outros edifícios, espaços que outrora foram centros de atividade humana e de conhecimento. Muitos destes espaços foram alvos de reabilitação e de remodelação espacial, devido ao

¹¹ Hippolyte Adolphe Taine foi um dos expoentes do Positivismo do século XIX, na França. O Método de Taine consistia em fazer história e compreender o homem à luz de três fatores determinantes: meio-ambiente, raça e momento histórico.

¹² Do francês, significa 'ambiente criativo' composto por grupos industriais, redes de empresas e indivíduos, onde as suas relações sociais e vida cultural tendem a ocorrer num espaço geográfico. Ambientes criativos de sucesso podem evoluir para economias urbanas na medida em geram bens e serviços para o consumo local.

primeiro quadro de planos de fomento económico da União Europeia, e que embora estejam completamente recuperados, continuam abandonados. Mas, hoje presumimos que é procurada a afirmação de que “a essência do espaço é ele ser habitado”. Há nesta pretensão o significado que o voltar a habitar está ligado ao facto de o sítio existir e não estar habitado.

Em 2009, a criatividade foi reconhecida por parte da União Europeia, que considerou este o “Ano Europeu da Criatividade e Inovação”, com o lema “Imaginar - Criar - Inovar”, de forma a refletir a importância do estímulo criativo e de inovação dos cidadãos na atualidade. Desta forma, procurou fomentar o desenvolvimento da economia europeia e o desenvolvimento social, permitindo a integração dos cidadãos na sociedade contemporânea. Em Portugal foi criada uma revista pelo CIEJD, Centro de Informação Europeia Jacques Delors, “em torno de oito verbos que representam as áreas de aplicação da Criatividade e da Inovação: Comunicar, Imaginar, Aprender, Inventar, Criar, Realizar, Cooperar e Viver, procurando respeitar o programa que, a nível nacional, concretizou o Ano Europeu da Criatividade e Inovação”¹³.

Por isso, o pensamento de reestruturação e de “redesenho” urbano só é possível se existir uma conexão entre a interpretação problemática da cidade e a compreensão do papel significativo que a produção cultural tem na urbe contemporânea, algo que está perfeitamente ao alcance do arquiteto.

Quando falamos de cidade, referimo-nos a um conjunto de fatores e condições que determinam o espaço e que o fazem rentabilizar ao máximo. A cultura é, nas sociedades atuais, um desses vetores que determinam um espaço, sendo, em muitas das vezes, o ponto de partida para o desenvolvimento urbano.

No discurso que é aplicado às cidades, atualmente, o uso da cultura é pensado a partir da reflexão sobre as necessidades da urbe. Para tal, existe a necessidade de compreender as definições destes conceitos, cidade e cultura, de forma a conseguir fazer uma reflexão cuidada e uma compreensão sobre como estes se interligam.

As cidades remontam ao início da humanidade civilizacional. Segundo Benevolo (1993), as primeiras cidades surgem na Mesopotâmia no segundo e terceiro milénios: a civilização egípcia nos vales do Nilo, a civilização chinesa ao longo do Rio Amarelo e a civilização do Vale do Indo, junto ao Rio Indo. Relembrando que o local de troca de serviços, atividades e comércio começou junto às regiões mais férteis ou estrategicamente favoráveis a tais fins.

As cidades foram desde cedo consideradas como organismos multifacetados ligados ao movimento e à criação de ideias. O seu desenvolvimento é hoje planeado lado a lado com as necessidades culturais, tendo em conta como os indivíduos vivem nos espaços construídos e as

¹³ EUROCID, Os desafios da Criatividade e Inovação.

A ver: http://www.euroid.pt/pls/wsd/wsdwcot0.detalhe?p_cot_id=5342&p_est_id=11688 [consult. março de 2015].

suas necessidades quotidianas. Neste sentido, a evolução histórica das urbes desde a Antiguidade Clássica até à atualidade, deve considerar-se a definição de cidade. Segundo o dicionário *online* de Língua Portuguesa *Priberam*, a cidade é defenida como palavra vinda do

“latim *civitas,-atis*, condição de cidadão, direito de cidadão, conjunto de cidadãos (...) povoação que corresponde a uma categoria administrativa (em Portugal, superior a vila), geralmente caracterizada por um número elevado de habitantes, por elevada densidade populacional e por determinadas infraestruturas, cuja maioria da população trabalha na indústria ou nos serviços=urbe.”¹⁴

Contudo, as cidades antigas ou cidades tradicionais, apesar das diferenças culturais, apresentam características semelhantes: muralhas com dupla função - a de separação da urbe do campo e de defesa militar; uma praça situada no centro do cidade e quase sempre ligada a funções mercantis e/ou religiosas que funcionavam como ponto de encontro populacional. Situavam-se no centro das cidades os edifícios destinados a funções religiosas, políticas e de habitação das classes elitistas, transportando para a periferia todas as classes menos favorecidas, incluindo os diferentes grupos religiosos ou étnicos, que formavam bairros separados onde viviam e trabalhavam. A comunicação na cidade tradicional era lenta e limitada, muito devido à configuração das ruas que serviam de passagem pedonal e de algumas ruas mais ou menos amplas que permitiam a existência de sistemas rodoviários (Cruz e Pinto, 2008).

A arquitetura caracteriza cada momento da história na linha temporal a partir de um estilo próprio influenciado por diferentes atividades e épocas. Segundo Henriques (2003), as cidades desenvolveram-se com base no comércio, indústria e, mais recentemente, no turismo. De uma maneira geral, o modelo das cidades assentes no comércio desenvolveu-se até ao século XVIII, quando se verificou a primeira Revolução Industrial (1780-1830) no Reino Unido, que veio colocar a fábrica no centro das cidades. Este modelo alastrou-se para a Europa, primeiramente para França e Bélgica, devido ao facto de estarem geograficamente perto do arquipélago britânico. Numa segunda fase, atravessou o Atlântico até aos EUA e voltou à Europa onde, no final do século, influenciou países como a Itália e a Alemanha, até chegar fora do velho continente, ao Japão. A segunda Revolução Industrial dá-se em 1870 já num contexto americano de desenvolvimento e expansão: desenvolvimento das indústrias de metalurgia e química, eletricidade, petróleo, o motor de explosão e as petroquímicas. É

¹⁴ A ver <http://www.priberam.pt/dlpo/cidade> [consult. junho de 2014].

neste fragmento do tempo que se desenvolve a grande arquitetura do vidro e do aço. Grandes arranha-céus são construídos para demonstrar o poder económico, o sistema e técnicas de trabalho modificam-se e tornam-se praticamente automáticos, e a produção em massa, criada por Ford, empresário automóvel (fordismo, 1920), é a nova tendência. Com esta nova visão, origina-se um trabalhador sem qualificações, que exerce uma função onde não é preciso um especialista ou engenheiro. Taylor traz-nos a automação das linhas padronizadas de produção com a organização científica do trabalho, isto é, a separação entre o conceito e a execução. Deste modo, separa-se o engenheiro daquele que executa em massa. O *taylorismo* (1900), como ficou apelidado, está na base do *fordismo* e dita a separação entre o trabalho intelectual e o trabalho manual.

A população cresceu exponencialmente no século XIX com o impulso da criação do que é moderno, novo e com a fragilidade ambiental que esse novo metabolismo urbano das cidades industriais oferecia. O êxodo-rural verificado pelo desejo de encontrar algo melhor e promissor dá origem a grandes problemas de planificação urbana e de saúde. A falta de salubridade e de infraestruturas, como o saneamento básico nos novos bairros industriais, faz com que se procurem respostas adequadas a esta problemática. Robert Owen, Charles Fourier, Joseph Gabet e a Carta de Atenas¹⁵, foram indivíduos e propostas revolucionárias elaboradas com um único intuito comum: responder às necessidades básicas do homem moderno.

Já no século XX são verificados planos urbanísticos baseados nesse pensamento ideológico. Embora algumas cidades tenham sido projetadas de início, o mais comum seria a cidade encontrar a cidade já existente e criar um novo plano de intervenção que devesse proporcionar o diálogo entre os dois lados.

Segundo Cruz e Pinto (2008) as diferenças entre as cidades tradicionais e as cidades tal como se apresentam atualmente são facilmente identificadas: de um modo geral, nos países industrializados, 60 a 90% da população vive atualmente em zonas urbanas, sendo que também nos países em vias de desenvolvimento a tendência para a urbanização dos espaços é crescente.

Neste sentido, podemos afirmar que este fenómeno continua a ser a identidade da cidade que, por consequência opõe-se à vida nas zonas rurais. Podemos ainda identificar o problema comum entre as cidades atuais e as cidades tradicionais: a segregação espacial. Continuam a construir-se espaços para os mais ricos e para os pobres, espaços de trabalho e de lazer. A segregação das comunidades e dos diferentes espaços foi desde sempre um elemento caracterizante dos espaços urbanos.

¹⁵ Manifesto urbanístico resultante do IV Congresso Internacional de Arquitetura Moderna (CIAM), realizado em Atenas em 1933.

Em Portugal, país ligado a tradições e costumes, e extremamente devoto e religioso, as primeiras cidades, como é referido por Cruz e Pinto (2008), eram sedes de diocese, e na era medieval, só nove povoações detinham esse título: 1) Porto, 2) Lisboa, 3) Braga, 4) Lamego, 5) Viseu, 6) Guarda, 7) Coimbra, 8) Évora e 9) Silves. *A posteriori*, outras vilas, devido a fatores socioeconómicos e demográficos, tornaram-se cidades. A atribuição destes títulos tinha sido sempre ponderada até à Revolução da Liberdade em 1974. No pós-revolução, com a nova legislação aprovada, houve o aumento desmesurado de 43 cidades para, em 2011, 156 cidades em Portugal Continental (144 no Continente; cinco na Região Autónoma dos Açores; e sete na Região Autónoma da Madeira).¹⁶ Cruz e Pinto (2008), baseando-se em informação de Henriques e Vale (1998), apresentam o mapa (imagem 32) que descreve as reconfigurações socioeconómicas e das alterações urbanísticas em Portugal. O grande problema de despovoamento e desertificação do interior vivido actualmente, já se verificava na altura. É bem visível na Imagem 20 a metropolização do litoral português.

O que interliga as cidades [interligação linear] ao longo dos seus milénios de existência é a sua definição. Aspectos gerais são tidos em consideração neste conceito, obviamente, cada cidade adapta-se aos diferentes estilos, mas esta aproximação não explica um número de tópicos, tais como, a diversidade e interligações entre as cidades, novas conceções e aproximações. Um novo pensamento surgiu baseado na necessidade de novas aproximações.

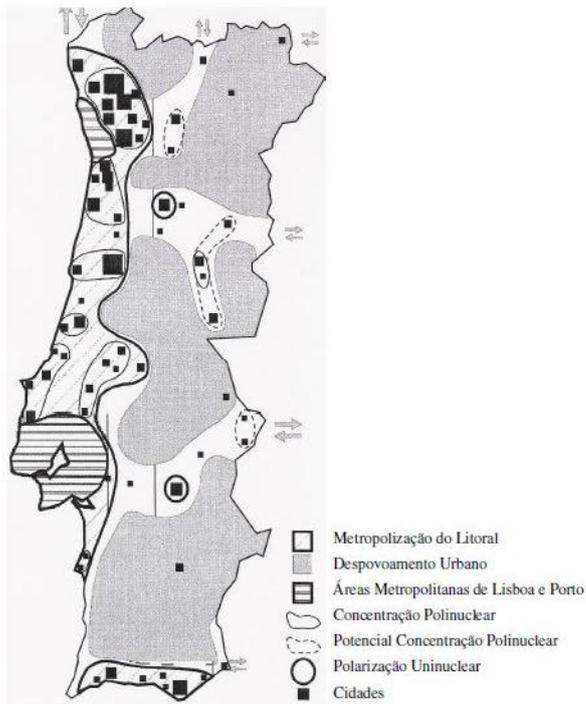


Imagem 20- Organização espacial de Portugal Continental.
 Fonte: Gaspar, Henriques e Vale (1998).

¹⁶ INE, 2001.

O urbanismo tradicional baseia-se em três características:

- a) a densidade populacional;
- b) as ligações urbanas; e
- c) o estilo de vida.

Nenhumas destas características funcionam isoladas para transformar um lugar em cidade.

As cidades eram vistas, até há pouco tempo, como espaços de desenvolvimento único e linear. Analisando as Cidades-Estado, por exemplo a de Atenas, na Antiguidade Clássica, esta aproximação linear colocava a cidade num ponto estratégico e acreditava que era apenas uma questão de tempo para que o próximo estágio de desenvolvimento fosse alcançado.

O conceito tradicional de cidade apesar de ser muito comum e ser recebido com grande aceitação, possui vários aspetos negativos:

1. esta aproximação reconhece a cidade como um elemento único e estático, que não tem qualquer tipo de ligação temporal ou espacial com a restante sociedade;
2. anteriormente, acreditava-se que todas as cidades no mundo podiam ser comparadas com cidades europeias em estádios anteriores na história;
3. não se justificam ou explicam ‘o quando e o como’ as mudanças ocorriam, isto é, como existia a passagem entre um estágio anterior para um momento de desenvolvimento atingido;
4. A desconexão das cidades tradicionais fazia com que estas evoluíssem com uma história, cultura e conexões completamente diferentes e separadas da sociedade em que se envolviam (a aproximação é questionável);
5. A visão tradicional distancia-se da visão moderna, que considera que um lugar não tem só uma história e visão - percepção multidimensional da história.

As cidades, tradicionais ou modernas, têm uma base comum que resulta de um processo de ocupação e organização do espaço, onde, primeiramente, são locais de aglomeração de indivíduos. Dito isto,

“desde os primeiros núcleos urbanos, isso representou certo grau de permanência, de vida sedentária, rompendo a intensa mobilidade dos povos nómadas. Mas, foi também nas primeiras cidades que surgiram ou se especializaram atividades distintas daquelas realizadas no campo, tais como o

comércio, a administração e as ligadas à defesa dos territórios” (TERRA, ARAÚJO, GUIMARÃES, 2009)¹⁷.

O crescimento urbano vem sofrendo grandes alterações ao longo do tempo. Para uma melhor compreensão do comportamento sobre o desenvolvimento, planeamento e ordenamento urbano é necessário ter em atenção os “fenómenos que os influenciam, tais como: o comércio, a indústria, o turismo, a globalização, as crises económicas e energéticas” e a cultura. É importante acrescentar a relevância da arquitetura e do papel do arquiteto que, como os fenómenos referidos, procura marcar e refletir na linha temporal as características de cada época.

A cidade é composta por diferentes fatores e conceitos que fazem dela um elemento não linear. O que determina um espaço de ser ou não cidade, vai variar consoante a cultura e o lugar onde esta se insere. Desta maneira, é um conceito variável que pode ser justificado pelo facto de na Dinamarca serem precisos só 250 habitantes para uma comunidade ser considerada cidade, em Portugal e Espanha só a partir de 10 mil habitantes, na Islândia são apenas precisos 300 habitantes, e por outro lado em França no mínimo são necessários 2 mil habitantes. A ONU declara que cidade são urbanidades que possuam mais de 20 mil habitantes (CRUZ E PINTO, 2008, p.6). Na Imagem 21 podemos ter uma noção de urbanização e do número de habitantes das cidades a nível mundial.

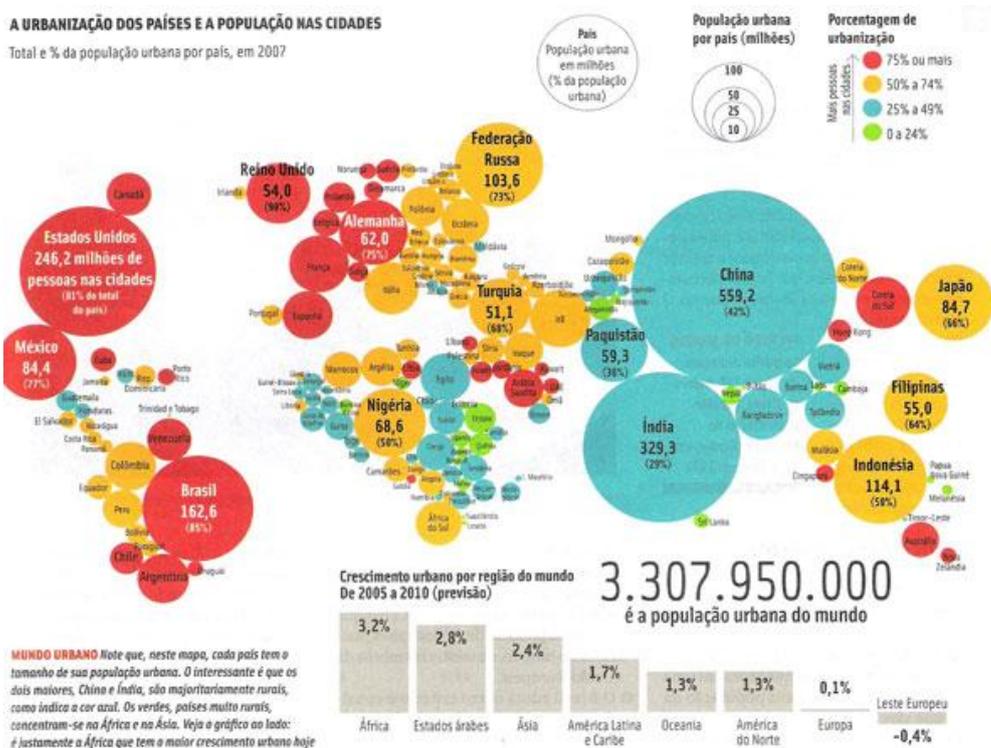


Imagem 21- A urbanização dos países e a população das cidades.
Fonte: Terra, 2009.

¹⁷A ver: <http://www.tiberioge.com.br/AssuntoController/buscaAssunto/93> [consult. abril de 2014].

Os espaços urbanos incorporam um conjunto de indivíduos, vivências e estilos que se expressam a partir da cultura: a cidade é o espelho cultural da sociedade. O *boom* populacional das grandes urbes é acompanhado pela expansão industrial e pelo aumento multirracial e manifestações culturais. Os primeiros estudos sociológicos inerentes a esta temática, foram abordados devido à extensão da pobreza e do estigma de planeamento arquitetónico e urbano que separa os bairros das cidades, dando origem à corrente sociológica, artística e arquitetónica da Escola de Chicago. Segundo a Infopédia *online* da Porto Editora “o pioneiro deste movimento”, se falarmos em termos arquitetónicos,

“foi o engenheiro e arquiteto William Le Baron Jenney que, nos finais do século XIX, construiu em Chicago um conjunto de edifícios de escritórios de grande altura, dos quais se destaca o *Home Insurance Building* (construído em 1885). Estes edifícios apresentam novas soluções tipológicas, estruturais, construtivas e morfológicas, de raiz funcionalista, que pretendem simbolizar o próprio desenvolvimento económico da cidade (...), e foi incrementado o uso de estruturas metálicas simples (o que possibilitou o aumento da altura dos edifícios), que sustenta as fachadas, extremamente simplificadas.”¹⁸

A análise do comportamento social das cidades surge em 1910 no Departamento de Sociologia da Universidade de Chicago, fundada por Albion W. Small, da Escola de Chicago. A forte imigração para os Estados Unidos, mais propriamente para a cidade de Chicago, faz com que este movimento tenha ligação direta com a expansão urbana e demográfica que a cidade sofreu, como resposta ao desenvolvimento industrial de que era alvo. Assim, foram surgindo novos fenómenos sociais e urbanos que se tornaram objeto de pesquisa de sociólogos como Albion W. Small, Robert Ezra Park, Ernest Watson Burgess, Roderick Duncan McKenzie, William Thomas, Frederic Thrasher, Louis Wirth e Everett Hughes. Este tipo de estudos expandiu-se chegando até ao Reino Unido e França, estudando, principalmente, o crescimento das cidades ligadas às indústrias e aos bairros industriais. Podemos, então, afirmar que a análise social da urbe está subentendida geograficamente nas ligações relacionais, e estas são levadas connosco quando nos deslocamos. A cultura é um elemento presente que nos é inculcido. Assim sendo, a cidade, como espelho da cultura, está relacionada socialmente com a produção, isto é, com a economia. Ao tratar do urbanismo como forma de organização social, Wirth (1938) afirma que

¹⁸ Infopédia, a ver [http://www.infopedia.pt/\\$escola-de-chicago](http://www.infopedia.pt/$escola-de-chicago) [consult. maio de 2014].

“os traços característicos do modo de vida urbano têm sido descritos sociologicamente, como consistindo na substituição de contactos primários por secundários, no enfraquecimento dos laços de parentesco e no declínio do significado social da família, no desaparecimento da vizinhança e na corrosão da base tradicional da solidariedade social.” (Santos, 2013)¹⁹

Segundo o mesmo autor, não podemos afirmar que o mundo contemporâneo é “urbano”, pois este não está estritamente ligado ao número de indivíduos a habitar aqueles espaços. As cidades não só são um lugar para habitar, como também são o centro de criação, estímulo e controlo da vida política, económica, social e cultural. O termo relativamente novo de ‘cultura de massas’, originado de outro termo não muito mais antigo, ‘sociedade de massas’, vem-nos completar o pressuposto das discussões dos intelectuais que estudam esta matéria: de que é lógico e inevitável que a ‘cultura de massas’ é a cultura de uma ‘sociedade de massas’. A curta história destes dois termos levanta suspeitas quanto ao sentido pejorativo que ambos tinham anos atrás: *a sociedade de massas, uma forma depravada de sociedade, e a cultura de massas, uma contradição dos termos* são na atualidade conceitos sujeitos a estudos e pesquisas onde o sujeito final é “adicionar ao kitch uma dimensão intelectual.” (ARENDE, 1979, pp.248-249)

Dito isto, essa ‘intelectualização do *kitch*’ justifica que a sociedade de massas, ‘consumista e depravada’ vai continuar.

A globalização está ligada a um conjunto de processos políticos, sociais, psicológicos, tecnológicos, económicos, militares, culturais e arquitetónicos, que ultrapassam as barreiras locais, regionais e nacionais e que procuram dar resposta a novas dinâmicas, às quais o tradicionalismo não conseguia dar. Segundo Rosenau, num texto tratado por Sahagún (1998), o ponto de partida para a globalização baseia-se em cinco fatores:

1. Tecnologia - internacionalização da informação;
2. Economia e finanças - livre circulação de capital (1970);
3. Sociabilidade - crescente contacto entre classes e grupos distintos;
4. Política - aumento da confrontação e cooperação (liberdade de escolha);
5. Fator psicológico - futuramente mais decisivo.

Neste seguimento, a globalização tende a contribuir para novos tipos de concentração territorial: criação de um sistema económico que reformula a arquitetura tornando-a mais

¹⁹ A ver: <http://www.efdeportes.com/efd185/fenomeno-urbano-na-escola-de-chicago.htm> [consult. maio de 2014].

flexível, contribuindo para uma dinâmica tanto de concentração, como de dispersão geográfica.

A globalização da economia na década de 70 - revolução tecnológica - vem originar um novo conceito de criatividade relativo às atividades exercidas em cada comunidade, território, região, cidade, ou bairro. Estes elementos autodenominam-se de “ecossistemas criativos” (SELADA E CUNHA, 2010, p.3).

Estes “ecossistemas criativos” são constituídos por três elementos principais:

1. Talento - classe criativa;
2. Economia - indústrias criativas; e
3. Lugares - territórios criativos. Estes interligam-se, relacionando entre si a promoção de *clusters* criativos, fomentando uma influência recíproca entre a “criatividade individual, a criatividade empresarial e a criatividade urbana.”

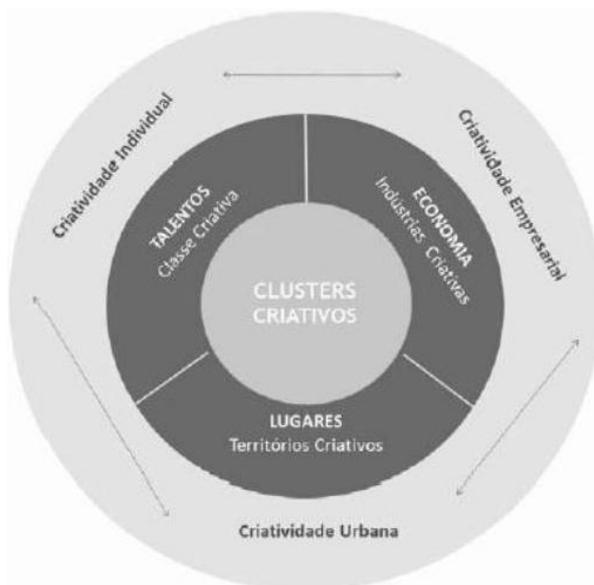


Imagem 22- Ecosistema Criativo.

Fonte: Selada e Cunha, 2010, p.3.

Os “ecossistemas criativos” têm uma importância determinante no desenvolvimento criativo do lugar onde se inserem. Para um melhor entendimento passamos a explicar cada um:

- 1) Território Criativo: local com um ambiente favorável à inovação, que deve possuir características como a diversidade, a tolerância, abertura e qualidade de vida (...) características que a classe criativa procura para se fixar (SELADA E CUNHA, 2010, p.3);

2) Indústrias Criativas: “indústrias que, tendo a sua origem na criatividade, talento e habilidade individuais, apresentam um elevado potencial de criação de riqueza e de emprego através da geração e exploração da propriedade intelectual” (FUNDAÇÃO SERRALVES, 2008, p.15). As cidades que possuem indústrias criativas fazem amplo uso da criatividade dos seus recursos humanos, tendo em atenção que esse usufruto seja utilizado, quer na “criação artística com a competência tecnológica, quer na capacidade de exploração das novas formas de comunicação digital e interativa, quer ainda na função de conceção de novos produtos e serviços, ou de integração de sistemas.” Assim sendo, estas indústrias são o ponto central da criatividade das cidades e da sua economia. O bom uso deste setor contribui para que as atividades criativas reforcem a qualidade de vida das cidades, facilitando a revitalização do espaço urbano e a modelação da identidade da cidade;

3) Classe Criativa: para o desenvolvimento competitivo da economia e das cidades criativas é extremamente importante o talento proveniente da classe criativa. A competitividade global não está somente relacionada com o comércio de bens, serviços e investimentos de capital, mas também no fluxo humano.

Neste seguimento, Florida e Tignali (2004) afirmam que a competitividade começa a depender da “Tecnologia, o Talento e a Tolerância” (“3 T’s” do crescimento económico). As cidades criativas bem-sucedidas, numa visão global ou até mesmo regional, são aquelas que apresentam uma maior capacidade de retenção, desenvolvimento e atração de classes criativas.

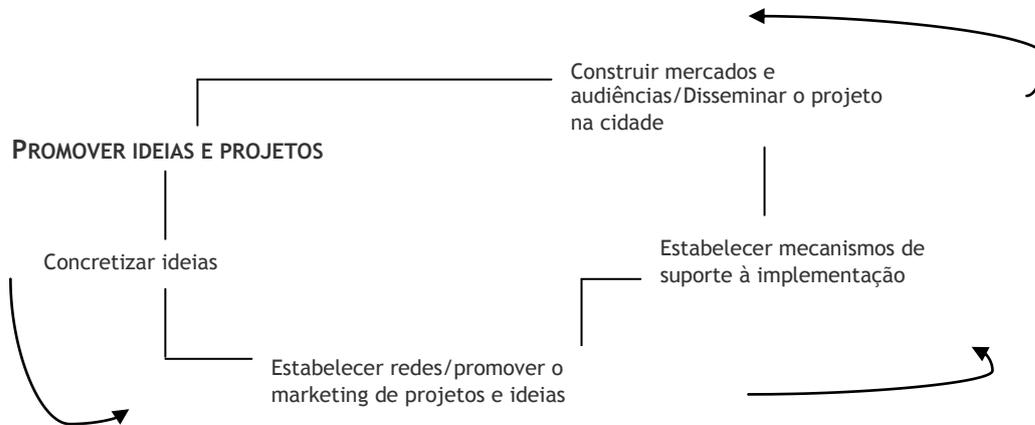
Tendo em conta as características anteriormente mencionadas, procuramos agora perceber como é que as ações tomadas pela aplicação da criatividade na formação das cidades irão influenciar no seu crescimento e vitalidade. É neste sentido que,

“têm vindo a ser projetadas e desenvolvidas diversas iniciativas, suportadas na ideia de “criatividade” como, por exemplo, no âmbito de estratégias de desenvolvimento local, de operações de renovação e requalificação urbana, ou de ações de desenvolvimento regional centradas em setores inovadores” (SANTOS, s/d, p.25).

O processo de planeamento urbano deve ser contínuo, de forma a conseguir usufruir das vantagens dos elementos de criatividade. O “ciclo da criatividade urbana”, segundo Landry (2000) e Martins (2007), é aquele que origina energia para renovar os diferentes ciclos de planeamento. Isto dá-se em cinco etapas representadas abaixo:

Esquema 4- Ciclo da Criatividade Urbana.

Fonte: Martins, 2007, p.86 (adaptação própria).



Explicando o esquema acima definido:

- 1.^a etapa - Promoção de novas ideias e projetos (concursos de ideias, ações de formação, foruns e outras iniciativas, que fomentem o encontro entre pessoas com potencial criativo e recursos para a concretização prática das ideias);
- 2.^a etapa - Transformação das ideias em realidade (através da análise das condições objetivas para a transformação das ideias em produtos ou serviços, identificando debilidades, e propondo alternativas e instrumentos para as superar);
- 3.^a etapa - Estabelecimento de redes, circulação e marketing de ideias e projetos (enfoque na estratégia de comunicação e marketing, criando condições para a divulgação e promoção pública da iniciativa, que contribuam para atrair os “criativos” à cidade);
- 4.^a etapa - Disponibilização de mecanismos de suporte à implementação: (espaços a baixo custo para testar ideias, produtos inovadores e expor ou comercializar produtos, incubadoras e oportunidades de divulgação das ideias, ou produtos);
- 5.^a etapa - Divulgação dos resultados (conferências internacionais para avaliação, debate e disseminação dos resultados; criação de sites de divulgação das melhores práticas e edição de publicações).

Para uma melhor ligação entre o projeto e a cidade, é essencial que exista diálogo, debate e reflexão. Neste sentido, a criação de novas ideias visam a promoção do planeamento num

novo ciclo de evolução. O arquiteto, enquanto elemento de ligação, tem um papel fundamental na procura e criação de estratégias de gestão urbana de sucesso.

Joana Santos, na sua dissertação *As cidades criativas como modelo dinamizador do destino turístico* (sem data), refere que *muitas práticas e planos, as atividades culturais, criativas por natureza, tendem a ser um dos pilares destas conceções e as cidades criativas*, e têm um papel importante nas estratégias de desenvolvimento. Quando manobrada corretamente, a criatividade toma posse de meios humanos e talentos que agilizam os recursos dos talentos e meios humanos, potenciando os recursos locais e, no que concerne à arquitetura, cria meios atrativos que acrescentam valor patrimonial.

3. A expressão em Portugal

A abordagem sobre a “cidade criativa” salienta a importância de apostar em políticas ligadas à criatividade e inovação urbana, visando a atração e a fixação de talentos, bem como a capacidade de desenvolver investigação e produtos tecnológicos, apoiando-se numa sociedade tolerante que valorize a diversidade sociocultural.

A aplicação desta abordagem à realidade portuguesa só há poucos anos começou a ganhar importância. Os princípios da criatividade que começaram a emergir em Portugal, ainda que com pouca expressão, serviram também de mote para o desenvolvimento e revitalização de algumas áreas obsoletas das cidades. No entanto, muitos aspetos antes referidos como fundamentais para uma abordagem criativa e de sustentabilidade, estão longe de ser uma realidade em Portugal. Por exemplo, é ainda fraca uma governança democrática que promova estratégias prévias de planeamento urbanístico; é frágil a promoção cultural e das artes; existe pouca disponibilidade para trabalhar com os recursos e as culturas locais. Apesar de algumas regiões portuguesas terem já adotado os princípios da criatividade, há ainda um longo caminho a percorrer, tanto a nível nacional, como regional, ou local. E, segundo a opinião de muitos investigadores, como Florida (2008), as duas grandes áreas metropolitanas do país, Lisboa e Porto, devem ser inseridas e analisadas a nível internacional, nomeadamente à escala da Península Ibérica. Reconhece-se que as áreas metropolitanas portuguesas têm ainda uma posição de grande debilidade no contexto da rede urbana europeia.

De facto, a pretensão de que as cidades portuguesas se constituam como espaços vibrantes, em que se queira viver, estudar e trabalhar, devido à oferta de espaços urbanos com qualidade, dinâmicas artísticas e culturais, aposta no desenvolvimento tecnológico e diversidade de negócios associados ao mundo cultural, tecnológico e urbano, e encontra-se ainda bastante longe da realidade observável em muitos países europeus. Segundo a abordagem criativa, a prossecução de tais objetivos pressupõe que as cidades nacionais

explorem o seu “*genius loci*”, ou seja, as características que as diferenciam das outras. Devem igualmente impulsionar a ciência e a tecnologia, transformar-se em laboratórios vivos, espaços de experimentação e inovação e apostar no desenvolvimento de estratégias e parcerias que mobilizem os cidadãos e tirem partido das tecnologias disponíveis. Moura Guedes partilha a mesma opinião: “cada caso é um caso, cada cidade tem a sua personalidade própria e deverá ser capaz de planejar o seu futuro de uma forma sustentável, sem mimetizar nenhuma outra.” Recorda ainda que “há que desenvolver uma estratégia que vise (...) criar um ambiente propício - através de incentivos de diversa ordem - à atração e sedimentação de criadores e de indústrias criativas” (LANDRY, 2010, p.39).

Julgamos fundamental que as políticas no país vão de encontro a estas pretensões, sendo para isso necessário definir estratégias para o sector cultural, desenvolver e promover marcas, identificar as atividades criativas a nível nacional e adotar políticas nesse sentido. No entanto, é importante atender à escala local e não abandonar o vetor convencionalmente arquitetónico da problemática da cidade. A falta de escala e de diversidade, ao nível do país, sugerem a necessidade de cooperação entre cidades e territórios, como imperativo para uma economia mais competitiva internacionalmente.

Segundo o arquiteto Nuno Grande (2010, pp.26-28), “é (...) possível criar mecanismos que facilitem a conexão, a mobilidade e a interação entre cidades, criadores e produtores, desde que assegurada a autonomia da sua ação.” Entre outras medidas, as supramencionadas, vêm sendo apontadas como fulcrais para a competitividade das cidades em comunidades urbanas portuguesas neste início do século XXI.

As cidades criativas, promovidas por entidades europeias e internacionais [CE, OCDE, UNESCO] são relevantes para a sustentabilidade económica e ‘urbano-territorial’ de Portugal. Influenciado pelas políticas europeias, Portugal regista um aumento de estudos voltados para a criatividade e cultura.²⁰ No entanto, este paradigma recente deve ser concertado com outros, sendo necessário tempo para avaliar o real impacto e pertinência nacional do fenómeno.

²⁰ Refira-se a título de exemplo as investigações levadas a cabo no nosso país pela DINÂMIA e Pedro Costa. A DINÂMIA é um Centro de Estudos sobre a Mudança Socioeconómica e o Território, do ISCTE IUL, fundado em 1989, e tem como principal objetivo realizar investigação e apoiar a intervenção sobre as atuais transformações sociais, económicas e territoriais. Dos estudos levados a cabo por esta entidade portuguesa destacam-se as investigações de Pedro Costa. A este propósito, a ver <http://dinamiacet.iscte.pt/> [consul. em março de 2014].

Capítulo 3

Desde a criação do termo “cidadania” na antiguidade grega, que o cidadão faz parte da criação e planificação, tanto política como social da cidade. No âmbito das políticas públicas atuais é questionado o poder de participação dos cidadãos. Uma das causas desse debate consiste na regeneração urbana.

Os programas de regeneração urbana acabam por falhar, pois estão relacionados com fatores deficientes de capacitação populacional. Esta realidade é bem visível na quantidade de património reabilitado que continua desabitado. A possível resolução de grande parte desta problemática passa por explorar a arte e a cultura conectadas ao planeamento urbano, onde o arquiteto é a ponte de ligação e os cidadãos têm uma participação ativa.

Numa Europa velha e quase abandonada no seu interior é necessária a criação de mecanismos que a revigorem e tragam de volta a beleza, espontaneidade e brilho que outrora foram ali vividos. A partir deste pensamento, elaborado com base no primeiro quadro estratégico europeu até 2014, que visava a reabilitação de espaços, surge nesta próxima década o *Europa 2020*. Trata-se de uma estratégia de crescimento da União Europeia (UE) para os próximos 10 anos. Esta nova visão procura criar uma UE direcionada para uma economia inclusiva, sustentável e perspicaz. Estas políticas estão altamente ligadas à gestão da qualidade do ar, consciencialização pública e às novas tecnologias, e ao conhecimento criativo ligado à cultura, como meio de crescimento da cidade.

O desenfreado crescimento populacional e expansão urbanística acarretam, cada vez mais, gastos significativos de recursos naturais e consumo excessivo de energia nos transportes, sistemas de aquecimento, ventilação e ar condicionado (AVAC), setor industrial e habitacional. Todo este processo afeta, diariamente, o comportamento social, cultural e ambiental.

As cidades surgem como mecanismo de defesa e compacidade populacional. Com a revolução industrial e a criação de redes de transporte e telecomunicação, a malha urbana modifica repentinamente. Este processo “urbanizacional” perdura até hoje.

Recuando até ao início do século XX, em 1900, apercebemo-nos que 14% da população mundial vivia em cidades, em 2013, 50 anos depois, subiu 16%. Atualmente, na Europa vivem em zonas urbanas cerca de 75% da população e estima-se que em 2050 cerca de 70% da população mundial viverá nas cidades.

1. A criatividade como base do revigoramento urbanístico

As cidades europeias atuais estão assentes numa visão de coesão económica, social, territorial e cultural, que têm como função determinante manter o velho continente em desenvolvimento, agora e no futuro. Com este intuito e com um pensamento ambicioso de alcançar um crescimento sustentável, perspicaz e inclusivo, as cidades criativas são integradas nesta estratégia como sistema privilegiado de criação. Visam, desta forma, o desenvolvimento urbano sustentável, baseado numa economia criativa, inovação e conhecimento.

A criatividade não é uma “moda” de agora. Desde cedo as cidades demonstram a capacidade de se desenvolver criativamente de maneira a definir estratégias de sustentabilidade que vão ao encontro dos desafios colocados em cada época. Dessa forma, o olhar visionário do Homem contribui para um desenvolvimento da urbe.

A transformação civilizacional reformula-se pela passagem de uma “sociedade industrial” para uma “sociedade de informação”. Esta mudança estrutural remete-nos para a procura e aplicação de respostas adequadas às novas características da sociedade moderna.

A cidade é um organismo que evolui incessantemente de maneira a integrar-se nas mudanças internas e externas a nível local, regional, nacional e internacional. Portanto, sabendo que é uma sociedade mutável, é de extrema relevância o entendimento do processo evolutivo e de adaptação da cidade a estas mudanças.

Todo o processo de criação da cidade passa pela análise de relações entre o percurso e o processo evolutivo. Por outras palavras, passa por ter em consideração a acessibilidade, o uso do solo e a mobilidade. O resultado provocado pela malha urbana dá-se a partir da prática de atividades que resultam da localização do território e do que de lá é extraído: matéria, materiais, mercadorias e criação de redes de comunicação. O “processo criativo” tem em conta, desde um primeiro rascunho, a fusão de diferentes interfaces, dependendo se estamos a criar um espaço de raiz, ou o estamos a redesenhar. De uma maneira ou de outra tem-se em conta diferentes campos: as ruas (existentes ou não), os eixos de expansão urbana (parques, largos, praças) e outros pontos de disposição do espaço social.

O modelo de cidade que conhecemos viu-se nestes termos após a Revolução Industrial. Até então, século XVIII, as urbes assentavam sobre os princípios de trocas comerciais. Com este ponto de viragem - período industrial - a fábrica torna-se o ponto central da configuração urbana. Segundo Cruz e Pinto, este período, que reinou entre o século XVIII até meados do século XX, caracterizava-se pela “(...) ascensão da cidade industrial paralelamente a um inevitável processo de urbanização e fuga das populações para as cidades (que sustentavam a

indústria), dando origem a uma especialização funcional e social dos espaços” (CRUZ E PINTO, 2008, p.4).

Já em 1970 rompe-se este paradigma da cidade industrial e de produção em massa - fordismo - devido a uma crise petrolífera. O modelo caracteriza-se por uma economia que então ganha um novo sentido com a reestruturação e criação de novas entidades das cidades existentes.

Na década de 80, incorporando um novo processo pós-industrial, algumas sociedades adotam novas formas comunicativas, de estímulo de capital e de captar informação de forma a obter a atenção, interna ou externa. O surgimento destes “novos núcleos” criativos trata, não só de espaços sociais, mas também, de espaços económicos - economia criativa (REIS, 2009, pp.17-18).

No descolar da década de 90 adquire-se a consciência do termo “globalização”. A cultura e o espaço social, por assim dizer, sofrem grande impacto devido ao fator antagónico de opiniões criadas. Numa disparidade de opiniões, duas delas sobressaem sendo que, por um lado, defende-se a massificação cultural e uma unidade das culturas locais, por outro, há quem refira que este novo sistema irá provocar a redução da exclusão social, do consumo, distribuição e poder criativo. Atualmente, o acesso às tecnologias digitais quase que anula a última opinião, mesmo que exista um porta aberta entre quase todas as nações, criando uma espécie de continente único e sem fronteiras, pois este processo permite às pessoas e às regiões a comunicação necessária para permitir o seu desenvolvimento e funcionamento.

Podemos concluir dizendo que as cidades são núcleos interdisciplinares, que ao longo dos anos foram evoluindo e, com isto, sofrendo alterações de maneira a conseguirem adaptar-se a cada contexto histórico, social, económico, cultural e político. A diversidade e complexidade das malhas urbanas atuais são fruto de inúmeros processos evolutivos desde que o Homem vivia nas cavernas, passando pela invenção da roda e a descoberta do fogo, e pela necessidade sempre presente de viver em comunidade para conseguir sobreviver. A criatividade foi um elemento sempre presente.

Vive-se na atualidade o que pode ser chamado de vivência digital. Pelo menos, isto em tom opinativo, pode ser afirmado nos ditos “países desenvolvidos”; não sabemos se naqueles que são apelidados de “subdesenvolvidos”, nome que traça uma linha divisória que segrega a comunidade global, onde esta passagem entre o “digital” e o “presencial” terá uma passagem abrupta. Referimos isto devido ao facto de em pleno século XXI muitas destas comunidades estarem a descobrir a eletricidade ou até mesmo a básica rede de transportes. Não nos afastando muito da temática proposta, podemos dizer que a relação entre o Homem e o espaço foi alterada. Passou-se de uma vivência presencial para uma vivência digital. As novas tecnologias encurtaram as ligações entre o espaço e o indivíduo. Até mesmo na deslocação espacial: o avião, o carro, o navio, o comboio, os transportes em geral, acabaram por quebrar

esta barreira “espácio-temporal”. A separação entre os antigos e os novos paradigmas socioeconómicos fez com que as cidades procurassem novos modelos de crescimento socio-ambiental e económico. Podemos citar Helena Marinho dizendo que a “ (...) âncora de discussão e apropriação tem como eixo o reconhecimento de que a cultura alimenta uma nova economia e coloca-se, na atualidade, como pilar para o desenvolvimento da sociedade” (MARINHO, 2009, p.251), justificando assim, as características proeminentes da sociedade pós-industrial e pós-moderna.

A proposta do *Europa 2020* visa o uso da cultura como motor de desenvolvimento económico e social das cidades. Os primeiros passos para a idealização deste conceito deram-se em 1988, através de duas conferências internacionais importantes. A primeira organizada pela Associação de Artes Anglo-Americana, em Glasgow, no Reino Unido, intitulada “Artes e a Cidade em Transformação: uma agenda de regeneração urbana”, e a uma segunda, em Melbourne, na Austrália, que recebeu o nome de “Cidade Criativa”, tendo por foco discutir como as artes e a cultura podem desempenhar papéis mais ativos e integrantes no processo de planeamento e desenvolvimento das cidades. O conceito ganha verdadeira relevância em 1997, no Reino Unido, com a criação do *UK Government Department of Culture, Media and Sports*, DCMS, onde estava integrado o grupo *Creative Industries Unit and Task Force*, que desperta a atenção da economia internacional. Todavia, desde 1970, a *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) e o Conselho da Europa haviam começado um estudo sobre as indústrias criativas. A DCMS acabou por se tornar numa entidade de referência no setor industrial criativo que surge da *criatividade, competência e talento individuais e do potencial para criarem riqueza, gerando emprego e explorando a propriedade intelectual* (AGENCIA INOVA/CULTIGEST, 2008, pp.4-5). Neste âmbito, o DCMS reconhece treze categorias de indústrias criativas que podem ser enumeradas da seguinte maneira: 1.publicidade; 2.cinema e vídeo; 3.arquitetura; 4.música; 5.mercados de arte e antiguidades; 6.artes performativas, que incluem, teatro, ópera, dança, música ao vivo, mímica e circo; 7.jogos de vídeo e de computador; 8.publicações; 9.artesanato; 10.software; 11.design; 12.televisão e rádio; e 13.design de moda.

Já a Câmara Municipal de Lisboa, na apresentação do programa do *Cross Innovation Project* para a cidade, faz a distinção das diferentes categorias separando-as em subconjuntos, como é possível visualizar na imagem 23. Os núcleos são apresentados desta forma:

– **Os serviços criativos:**

Publicidade, Arquitetura, Design (incluindo design de moda);

– **As indústrias culturais:**

Cinema, Vídeo, Música, Rádio e Televisão, Edição (livro, jornais, revistas), Impressão e reprodução (gravação de suportes físicos, tipografias, gráficas);

– **As atividades Artísticas e Culturais:**

Atividades artísticas e de criação literária (incluindo fotografia, artes performativas, artesanato, etc.) e património cultural.



Imagem 23- Categorias criativas.

Fonte: Inteli. *Creative cities in traditional and intercultural spaces*.

É de salientar que o núcleo das atividades artísticas e culturais consideradas é o de maior abrangência, contendo diversas atividades entre as quais: atividades das artes e espetáculos (grupos e companhias de produção e apresentação de espetáculos), atividades de apoio às artes do espetáculo - diretores, produtores, técnicos de iluminação e som, cenógrafos, entre outros, atividades de artistas individuais e restauro de obras de arte, a exploração de salas de espetáculos, o comércio a retalho de artesanato, bijutaria e arte (em que se incluem as galerias de arte), as atividades dos agentes e agências ligadas à área do espetáculo e moda, as atividades ligadas à fotografia e, finalmente, ao próprio ensino de atividades criativas e culturais.²¹

Segundo a AGENCIA INOVA/CULTDIGEST, outras definições que envolvem tecnologia de ponta podem ser incluídas nesta listagem como: a pesquisa em ciências de desporto, turismo cultural, da vida ou de engenharia e outros setores económicos catalisadores das indústrias criativas como, designadamente, o setor transectorial, onde se incluem as indústrias ligadas aos *media* e informação e os setores da cultura e das artes; o setor transprofissional, que resulta da unificação de diferentes domínios de empenho ou esforço criativo como: artes visuais, ofícios, vídeos, música, etc, o que permite o desenvolvimento de serviços e riqueza, através do aproveitamento de novas oportunidades para o uso de novos meios e tecnologias; por fim, o setor transgovernamental, que desenvolve diversas etapas e conecta-se a uma

²¹Câmara Municipal de Lisboa: Economia criativa, CrossInnovation Project, 2013. A ver http://issuu.com/camara_municipal_lisboa/docs/lisboa_economia_criativa [Consult. a maio de 2014].

complexa rede de participantes interessados ou *stakeholders* que são provenientes do comércio, da cultura, da educação e da indústria, entre outros.

É fulcral fazer a distinção entre “indústrias culturais” e “indústrias criativas”. Dito isto, as “indústrias culturais”, termo, inicialmente, utilizado pelos filósofos alemães, Theodor Adorno (1895-1969) e Max Horkheimer (1895-1973), mais conhecido por *Kulturindustrie*, são consideradas um subconjunto das indústrias criativas e, por muitos, são utilizadas para definir a situação artística numa sociedade, neste sentido, percebidas como o processo de atividades que combinam a criação, a produção e a comercialização de conteúdos, que são imateriais e materiais. O conceito de indústrias culturais pode ser diverso, dependendo muito das interpretações e dos critérios utilizados. Podemos ainda referir que este tipo de indústrias são fundamentais para a promoção da diversidade cultural e para o livre acesso à mesma.

Paralelamente, também incluídas na economia cultural, as “indústrias criativas” estão ligadas a atividades económicas de geração, ou exploração de informação e conhecimento. Segundo a DCMS, estas são aquelas que originam na criatividade, competências e talento individual, com potencial para a criação de trabalho e riqueza através da exploração da propriedade intelectual. Assim sendo, as indústrias culturais são vinculadas pela produção (produtos comercializáveis) e as indústrias criativas pela inovação (transversalidade e estrutura das indústrias culturais). Considerando a diversidade de fatores que são abrangidos por estas indústrias, cada cidade define quais os setores criativos a adotar para uma melhor estratégia de desenvolvimento, não só, económico, como também, a nível urbanístico, no sentido de desenvolvimento de novas infraestruturas ou de recuperação, reestruturação e redesenho de infraestruturas existentes, devolutas e decadentes.

De maneira a compreender a evolução do modelo urbano tradicional para um modelo urbano criativo, o conceito de “cidade criativa” deve ser tido em conta. Este surge da evolução de conceitos como a “criatividade” e “indústrias criativas”, que foram explorados por diversos autores e teorizados por diferentes pontos de vista e opiniões, dos quais podemos referir Andy Pratt, Allan Scott ou Richard Caves que se expressaram mais sobre as atividades culturais e criativas e, sobre a evolução das “indústrias criativas” e a sua importância para a economia. Neste sentido, deparamo-nos com

“(…) o conceito de economia criativa, o qual aborda as indústrias criativas e os seus impactos nos diversos setores da economia” que se justifica pelo facto de que, “(…) embora se possam copiar produtos e serviços, a criatividade não é suscetível de ser copiada (...) enquanto fator diferenciador e poderia estar na base competitiva da economia de uma região ou país” (ATAS DA CONFERÊNCIA INTERNACIONAL EUROPA 2013, 2010, p.226).

Em forma de síntese, fazemos, no quadro abaixo, a distinção entre o modelo de cidade tradicional e o modelo criativo:

Quadro I - Características do Modelo de Cidade Tradicional e Modelo de Cidade Criativa.

Fonte: Atas Europa 2020, 2008, pp.226-227.

Modelo tradicional	Modelo criativo
<ul style="list-style-type: none">- Políticas de desenvolvimento local/regional- Planeamento e gestão urbana- Urbanismo e arquitetura- Conexões verticais, hierarquias- Políticas setoriais de apoio à cultura, com oferta limitada de atividades- Economia- Gestão de empresas e organizações- Marketing territorial- Gestão pública de bens culturais- Criatividade pouco incentivada e reconhecida- Visão dominante do setor público- Classe institucional	<ul style="list-style-type: none">- Políticas integradas de desenvolvimento local/regional- Planeamento e gestão urbana integrada- Urbanismo funcional e arquitetura inovadora- Conexões horizontais, não hierárquicas- Políticas culturais e oferta diversificada de atividades- Economia da Cultura e do Conhecimento- Gestão criativa de empresas e organizações- Marketing territorial e <i>Branding</i>- Inovação tecnológica, criatividade artística e boa gestão empresarial dos produtos culturais- Estímulo à criatividade e seu reconhecimento- Construção de uma visão partilhada- Classe criativa

2. O espaço e o lugar como conectores criativos e geradores de cultura

Quando nos referimos a ‘espaço’ e ‘lugar’ temos de entendê-los como dois conceitos distintos, mas que dependem um do outro para coexistir e evoluir. Podemos afirmar que o espaço é um “lugar de práticas”; por exemplo, uma rua só ganha vida quando se enche de pedestres, desta forma, passa de um lugar a espaço. O espaço é então produzido pela prática do lugar. O lugar poderá ser entendido como aquele que estabelece ordem e por onde são distribuídos os diferentes elementos de coexistência. Desta forma, o lugar é a configuração de uma posição que requer estabilidade. Neste seguimento, o espaço surge sempre que existe uma troca de conhecimentos ou de produções que criam orientações e circunstâncias, que o levam a assumir um papel de unidade de diversas valências e, por assim dizer, de criação de cultura.

O lugar revela-se como um ponto de partida dos diferentes espaços. Cada um destes espaços são delimitados, isto é, cada um deles é provido de conteúdos abertos que se articulam com outros espaços definidos onde acabam por integrar-se (trabalho em rede). Esta troca de

conhecimentos e experiências é configurada por diversos lugares, originando espaços que têm como fronteiras e limites a cultura que os define.

Um dos sentimentos vividos pelo Homem atual reporta-se à falta de consciência das dimensões espaciais, evolutivas e culturais do espaço. Isto deve-se à rápida evolução tecnológica que é cada vez mais rápida de dia para dia.

Colocando um olhar no curso da História encontramos um ser humano que passou de ser local e regional para ser da cidade e do mundo, tornando-se, desta forma, cada vez mais desapegado das preocupações das questões teológicas, que lhe ditavam identidade, e, por consequência, alienado dos processos de personalização e socialização. A natureza humana que proporciona ao indivíduo um estatuto de integridade e cidadania transforma-se numa questão subjetiva, que está subentendida no problema de remodelação da sociedade nas suas diversas áreas - economia, política e cultura - e na forma como esta se comporta num contexto espacial que, por sua vez, se vai refletir na criatividade.

A arquitetura assume, então, um papel mediador entre o espaço e o homem. O diálogo criado é assente nas necessidades sociais humanas e expressa-se pelo seu carácter comunicativo. Neste sentido, existe uma fusão entre um lado mais racional, onde se encontram as necessidades humanas (sociabilidade) e outro lado onde se encontra a subjetividade poética, retórica e ética do funcionamento social. Iluminados por este pensamento, acabamos por enfatizar a importância da multidisciplinaridade na remodelação e “redesenho” das urbes atuais. A novidade é a chave para o desenvolvimento criativo e para a criação de conhecimento. Nos tempos que correm é grande a atenção que é dada ao papel que a criatividade, as artes e a cultura exercem sobre as cidades, no âmbito da requalificação e reformulação destes ambientes. Neste enfoque, a questão muitas vezes colocada será: até que ponto é que o papel desempenhado por esta corrente contribui para o ‘redesenhar’ material e imaterial e, de que forma esta correlação de redes de conhecimento e de apoio contribuem para um novo contexto na economia e indústrias ditas criativas?

Antes de aprofundar o tópico sobre a criatividade, é fulcral identificar conceitos como “redes de conhecimentos” e “redes de apoio”.

As redes de conhecimento podem ser abordadas de diversas formas e sentidos, contudo, podemos defini-la como um lugar onde se praticam a interação e cooperação de pontos convergentes. Nesta eclosão de informação são personificados diversos atores, que desempenham papéis de criação e são motores de partilha de conhecimento, de ideias e de informação. Desta forma, as redes de conhecimento são configuradas e articuladas por ações e interações dos diversos atores. Nestas redes, os processos de partilha de informação e de construção de conhecimento visam a cooperação das diferentes comunidades. Esta “nova forma organizacional” está relacionada com o desenvolvimento interativo e, de certa forma,

tornou-se o ponto central, ou pelo menos mais relevante, dos empreendimentos modernos. Segundo Creech e Willard (2001), as redes de conhecimento ganham uma maior visibilidade com a descrição das suas vantagens. Sendo este um conceito que carece de interpretação, estes dois teóricos enfatizam este tipo de redes como um criador de valores comum a todos os membros da rede, fomentando, desta forma, a partilha de informação que visa a criação de conhecimento: a criatividade; o fortalecimento desta rede comunicativa entre todos e, por fim, a identificação e posterior implantação estratégica que requer um maior empenho sobre as ideias tomadas, pois estas são o ponto de partida para a formação criativa.

Ao referirmo-nos a um ambiente criativo, falamos de uma rede externa ou interna, que antagoniza e reformula a rede de comunicações que conhecemos. Uma rede de comunicação é entendida como um meio de ligação de pontos diferentes.

O percurso entre o trabalho e casa. Saímos de um edifício onde estivemos, provavelmente, sentados todo o dia, entramos no metro, lugar sombrio e com pouca ventilação, de seguida apanhamos um autocarro e chegamos a casa. Em todo este processo não existe um contacto social significativo. É como sair de uma “caixa”, onde nem as janelas podem ser abertas e entrar numa outra onde encontramos o conforto do nosso esconderijo, um espaço onde não há necessidade de se conectar com o exterior, porque temos tudo o que necessitamos dentro de quatro paredes, que funcionam como miradouro para o exterior.

Esta nova versão do conceito de redes de comunicação obriga o indivíduo a voltar às suas raízes sociais e a repensar na malha urbana de maneira estratégica, possibilitando o fluxo de conhecimento entre as diversas comunidades. Este retorno do ser “máquina” moderno a ser humano social passa pelo sentido literal de reverter os espaços desabitados e abandonados por novas memórias, mas mantendo a cultura pré-existente.

As cidades tiveram o seu apogeu entre os séculos XV e meados do século XX. Após este período viveu-se o que se pode considerar o êxodo habitacional das cidades e um crescimento populacional nas áreas periféricas, e o surgimento das “cidades-dormitório” onde acabaram por se concentrar e crescer novas atividades, que contribuíram para a ‘desertificação’ dos centros urbanos, centros históricos e zonas industriais.

Em pleno século XXI assistimos a esta tentativa de redesenhar a malha urbana onde se originou a cultura da nossa sociedade. Dá-se a criação de uma nova rede organizacional que deve ter em conta as reações ambientais. Neste sentido, Guimarães, Gramkow e Filipon afirmam os benefícios das atuações em rede, que ao adaptarmos a esta pragmática fazem completo sentido, pois promovem o desenvolvimento sustentável local e regional. Os autores destacam, essencialmente, a construção do conhecimento, a abertura de novos negócios e de novos mercados, o desenvolvimento e o aumento da produtividade de serviços, produtos e processos (GUMARÃES E FILIPON, 2003, pp.241-267).

Em suma, o funcionamento em rede, partindo dos princípios acima descritos, estabelecem relações cooperativas que superam as competitivas, e modificam dessa forma, o *status* de “concorrente” para “parceiro”, dando início a uma economia criativa e sustentável. Este será um dos pontos de desenvolvimento das ligações criativas criadas a partir da reformulação, regeneração, reestruturação e redesenho das velhas malhas urbanas espalhadas por todo o velho continente, a Europa, e pelo resto do mundo onde o crescimento urbano foi tão grande e que, devido à especulação, entre outros antecedentes, foram abandonados e que, atualmente, quase que não restam vestígios a não ser os fantasmas da cultura e da história. A revitalização destes centros passa pela cooperação de diferentes identidades que invistam na requalificação do espaço e que o habitem, e voltem a criar outras memórias sem apagarem aquelas que já existem. No fundo as redes de conhecimento são redes sociais, visto que são criadas a partir da interação cooperativa e de parcerias que resultam em benefícios mútuos (por exemplo, se naquela rua já existe um café, deverá ser aberto uma pastelaria ou padaria; este funcionamento em rede trará lucro a ambos os investimentos). O estar integrado nestas redes é estar inserido numa estrutura social que se interliga e que promove a relação de indivíduos e a criação de possibilidades e oportunidades.

– Espaços urbanos criativos:

Os espaços criativos ou *innovation hubs* definem-se por espaços dentro das cidades, fruto de operações de regeneração de zonas devolutas, obsoletas ou expectantes²². Este direcionam-se para a criação de condições de atração e fixação de talentos e de desenvolvimento de *clusters* de atividade inovadora e criativa²³.

Os espaços urbanos criativos funcionam como “espaços dentro de espaços” e têm um papel decisivo na promoção da criatividade e inovação, através da cedência de espaços físicos destinados em particular aos mais jovens, para o desenvolvimento de projetos e experimentação.

Estas infraestruturas apresentam diversos fatores críticos que, tal como Leonel Moura (2009) refere, é imprescindível ser diferente: “Não chega fazer como os outros, é preciso inovar também naquilo que é a marca ou a identidade da cidade, de forma a gerar diferença e reconhecimento geral”. Outros fatores são tidos em conta,

- Fatores de singularidade: história e geografia;
- Elementos diferenciadores;
- Traços endógenos: simbolismos, tradição;

²²Centros históricos desvitalizados, antigas zonas industriais ou logísticas, zonas ribeirinhas (antigas zonas portuárias), vazios urbanos.

²³Territórios criativos: boas práticas e experiências europeias, 2ª Reunião do Grupo de Apoio Local de Braga, 2010.

- Tradição versus inovação: pensamento passado-presente-futuro;
- A imagem da cidade e do espaço;
- *Genius loci*: espaços com identidade local.

Os espaços físicos refletem-se em:

- Residências e oficinas criativas;
- Incubadoras de indústrias criativas;
- Espaços de trabalho flexíveis;
- Espaços de convergência e encontro;
- Espaços interdisciplinares de utilização temporária ou rotativa.

Passamos a exemplificar alguns destes espaços e quais as suas funções:

- Residências e oficinas criativas²⁴: são habitações onde se vive, trabalha e interage. Constituídas por comunidades sustentáveis, pois reduzem as necessidades de deslocação, e dão uso a espaços abandonados, isto é, a partir de projetos de regeneração urbana de construções urbanas, dão vida a espaços obsoletos. Nestes espaços vive-se num ambiente de interação e partilha de conhecimento, serviços e equipamentos. O facto de serem espaços partilhados pelas diferentes áreas de trabalho, faz com que a criatividade seja um elemento constante, pois existe um acompanhamento contínuo. A tendência é para que a arquitetura e o *design* destes espaços seja distinta, pois chama a atenção da comunidade. Os preços de renda são competitivos. Na Antiga Fábrica de Moagem e Descasque de Arroz de Ponte de Sor, localiza-se uma indústria criativa, Fundação António Prates (Imagem 24), com uma área aproximada de 10.000m². É composta por equipamento cultural de expressão do Norte Alentejano e está direcionado para a arte contemporânea - 8 ateliers para residências temporárias de artistas nacionais e estrangeiros. As suas infraestrutura definem-se por 5 salas de exposição, biblioteca de arte, auditório, restaurante, cafetaria, anfiteatro, jardins móveis (de Leonel Moura) e rede *wireless* em todo complexo. Aqui encontram-se cerca de 3000 obras originais e 5000 múltiplos.

²⁴ Territórios criativos: boas práticas e experiências europeias, 2ª Reunião do Grupo de Apoio Local de Braga, 2010.



Imagem 24- Cartaz alusivo à promoção da Fundação António Prates, Ponte de Sor.

Fonte: autoria desconhecida.

- Incubadora de indústrias criativas em Idanha-a-Nova²⁵: A Incubadora de Indústrias Criativas foi apresentada em Junho de 2013 e está integrada na temática "Mundo Rural - Contributo para um Portugal Sustentável." Instalada na aldeia histórica de Idanha-a-Velha; a incubadora será constituída por empresas, associações, academias e outros projetos dos setores cultural e criativo e da sustentabilidade e economia verde. Está a ser projetada por Cristina Rodrigues, arquiteta e investigadora do centro de investigação *Miriad of Manchester Metropolitan University*, responsável pelo projeto "*Design for Desertification*" e mentora da exposição itinerante "Museu Rural do Século XXI", ambos com forte ligação ao concelho de Idanha-a-Nova. São incubados projetos, empresas e investigações de disciplinas criativas nos domínios das artes, arquitetura e construção, património e cultura regional. Estão já integrados na Incubadora a Companhia de Teatro Viv'Arte, o Boom Festival, a associação cultural Arte das Musas, a Academia Mundial de Cenografia, o grupo Concerto Ibérico Orquestra Barroca, e os projetos "*Design for Desertification*", Casa Sustentável - Modelo Idanha, e outros na área da economia verde e bioconstrução (os projetos assumem uma forte orientação para a inovação e desenvolvimento tecnológico ou desenvolvem atividades culturais com elevado potencial de diversificação e elevado conteúdo de investigação). Cooperam no projeto a Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco, via Centro de Investigação em Música, Artes e Design (CIMAD), a Universidade de Lisboa, via Centro de Investigação em

²⁵A ver http://www.cm-idanhanova.pt/divulgacao/arquivo_noticias/noticias_2013/industrias_criativas.aspx [Consult. julho de 2014].

Os espaços arquitetónicos suscitam nos indivíduos um conjunto de emoções que estão interligadas com diferentes fatores técnicos, sociais e psicológicos. Um dos fatores que pode provocar reações agradáveis ou de desagrado é o projeto arquitetónico, pois este possui uma vertente psicossocial, a qual é partilhada com os indivíduos que o habitam. Neste sentido, a arquitetura funciona como mediador interativo entre o espaço e o homem. As necessidades de diálogo entre os dois, o indivíduo e o espaço, expressa-se pelas qualidades comunicativas e pelo momento de interação provocado. O projeto arquitetónico transforma-se em espaço arquitetónico que deverá desenvolver-se tanto a nível artístico, como político ou científico, e cultural. A combinação destas áreas terá de ir ao encontro da condição social, individual e artística do ser humano.

O diálogo provocado entre o espaço arquitetónico e o Homem nasce de uma determinada época e cultura e está sujeito às necessidades, interesses e objetivos dessa linha temporal. Com este olhar, podemos afirmar que o espaço e o Homem devem ser tratados indissociavelmente e estão intimamente relacionados. Todavia, é necessário ter em consideração de que esta interação íntima está conectada com as dimensões da história, sociabilidade e culturalidade que são considerados condicionantes existenciais e espaciais. Tendo isto, devemos ter em atenção que a interação entre o sujeito e o espaço reflete-se no comportamento social do mesmo. Deverá estar presente o diálogo entre o sujeito e o espaço, no sentido em que este último vive, expressa-se e projeta-se num ambiente plenamente social.

O arquiteto tem um papel de consciência ambiental, de análise e de compromisso dialogal com a esfera sociocultural do indivíduo. Este comportamento funciona como fundação arquitetónica que está ligada à realidade e, paralelamente, irá dar lugar a uma resposta mais estudada e mais própria para determinado efeito.

A urbe funciona cada vez mais como palco de competitividade económica, social, cultural e arquitetónica. Tal como a criatividade, está associado à liberdade, mentalidade futurista e imaginativa. Este comportamento une-se através de uma conexão de aspetos arquitetónicos, psicológicos, sociológicos e culturais e à tríade de aspetos morais: poesia, ética e retórica.

Em suma, o arquiteto surge como mediador interativo entre o espaço e o indivíduo. Esta necessidade de comunicação entre os dois lados vem ao encontro do conceito de diálogo arquitetónico que é expressado pela necessidade humana e social do indivíduo multidisciplinar.

Desde a criação do termo de “cidadania”, na antiguidade grega, que o cidadão faz parte da criação e planificação, tanto política como social da cidade. No âmbito das políticas públicas atuais é questionado o poder de participação dos cidadãos. Uma das causas desse debate consiste na regeneração urbana.

Os programas de regeneração urbana acabam por falhar, pois estão relacionados com fatores deficientes de capacitação populacional. Esta realidade é bem visível na quantidade de património reabilitado que continua desabitado. A possível resolução de grande parte desta problemática passa por explorar a arte e a cultura conectadas ao planeamento urbano, onde o arquiteto é a ponte de ligação e os cidadãos têm uma participação ativa. A forma como vivemos na cidade é influenciada pelas competências artísticas e culturais que contribuem para a forma como a cultura se organiza.

Quando falamos de “criatividade” ligada à influência da cultura e ao planeamento urbano (ATAS DA CONFERÊNCIA INTERNACIONAL EUROPA 2013, 2010, p.129)²⁶, podemos dizer que, segundo estes autores, a cultura influencia a malha urbana:

- no desenvolvimento estético;
- nos movimentos sociais - ampliação da identidade da cidade;
- no desenvolvimento económico;
- no desenvolvimento da criatividade e talento (comunidade);
- no desenvolvimento das cidades enquanto pólos cheios de vitalidade.

Numa necessidade de se soltar das limitações do planeamento tradicional e racional, desde 1999, dá-se destaque à criatividade artística para o desenvolvimento da urbe. Efetua-se o uso da arte por ser uma linguagem mais próxima da população. Contudo, defende-se que para tornar uma sociedade mais criativa, não podemos estar só ligados à arte, mas sim a um conjunto de disciplinas criativas.

²⁶ A ver: http://mariamanuelbaptista.com/pdf/6_ebook%20Horizon%202020%20arte%20e%20cultura.pdf [Consut. em abril de 2014].

Surge o “planeamento cultural” fruto do trabalho interdisciplinar e do valor que a cultura tem para com a cidade. Promove-se a construção de comunidades sustentáveis e da atração da população. A valorização da cultura originou-se no desenvolvimento do repensar do funcionamento das cidades e formou uma oportunidade para reforçar a competitividade e a coesão territorial. É fundamental que uma comunidade cresça saudável, tendo em conta como vive e convive. Todavia, o envolvimento da comunidade no processo de redesenho urbano tem o seu lado positivo e negativo. O Quadro III demonstra-nos isso perfeitamente, abaixo:

Quadro II- Aspetos positivos e negativos do ciclo de aprendizagem e adaptação dos processos de envolvimento.
Fonte: Muir et al. (2007).

Aprendizagem / adaptação	Positivo	Negativo
O histórico de envolvimento da comunidade	<ul style="list-style-type: none"> – Organizações já existentes detentoras de conhecimento e competências para colocarem as suas ideias junto das agências de execução. 	<ul style="list-style-type: none"> – Experiências negativas e débeis relações de trabalho.
A disponibilidade de recursos	<ul style="list-style-type: none"> – Procedimentos de planeamento desenvolvidos por um especialista. – O escritório da associação comunitária pode atuar como um ponto de informação útil aos residentes. – O tempo é disponibilizado para preparar as respostas às iniciativas das organizações. – Os consultores podem ser contratados para aconselhamento individual especializado. 	<ul style="list-style-type: none"> – A “profissionalização” do ativismo da comunidade cria barreiras entre os trabalhadores e voluntários e pode levar a acusações.
A necessidade de legitimação pelas organizações de execução	<ul style="list-style-type: none"> – Possibilita a consulta dos programas de regeneração urbana. – Encoraja o envolvimento da comunidade. – Aumenta a credibilidade entre a comunidade e outras organizações. 	<ul style="list-style-type: none"> – Perda de confiança da comunidade se o programa não for amplamente apoiado.
Indivíduos-chave	<ul style="list-style-type: none"> – Ajudam na legitimação do processo – Pontos de contacto. 	<ul style="list-style-type: none"> – Focos de descontentamento dos moradores. – As opiniões destes indivíduos podem não ser da maioria.

3. Territórios Criativos: Boas Práticas e Experiências Europeias

Os territórios criativos são entendidos como espaços (bairros, cidades ou regiões) que são potenciadores de uma cultura criativa capaz de promover o desenvolvimento integral e sustentável, associado à preservação e promoção de valores culturais e ambientais. Os territórios criativos estão equipados com diversas atividades, designadamente, indústrias culturais clássicas, como artes visuais, música e literatura, como também, publicidade,

arquitetura e design. As atividades aqui proclamadas funcionam em rede e um dos principais objetivos é a inclusão social²⁷ (os objetivos mudam consoante as necessidades de cada cidade).

Cabe às instituições públicas, que se encontram numa posição mais privilegiada, preparar condições para a criação de redes criativas; tais mecanismos irão destacar as redes já existentes e reforçar a ligação dos talentos criativos com a comunidade, isto para que resulte a criação de mais-valias económicas globais e locais, a difusão de sinergias, redes inovadoras e novas experiências.

Na atualidade assiste-se à implementação da pragmática “city-oriented”²⁸, uma decisão europeia para potenciar a criação de emprego criativo qualificado e a internacionalização de mercado locais. O objetivo será conseguir o reconhecimento global de um produto local. Para tal são criados diversos elementos, descritos abaixo, que funcionam em paralelo com a cidade para tornar o espaço veementemente criativo.



Imagem 25- Ilustração representativa do Programa “110 territórios criativos reconhecidos” pelo Ministério da Cultura do Brasil.

Fonte: Joana Lira.

²⁷ Ministério da Cultura do Brasil, Governo Federal, 2012. A ver: <http://pnc.culturadigital.br/met/110-territorios-criativos-reconhecidos-2/> [Consult. a março de 2014].

²⁸ Tradução livre do autor: “city-oriented” - “orientado para a cidade, ou que vai ao encontro dos valores da cidade”.

O que faz de nós seres criativos? O que faz de uma cidade um espaço criativo? O que faz com que as cidades se tornem locais culturalmente criativos e porque procuram expressar-se e obter reconhecimento pela criatividade? Afinal, o que é a criatividade que se manifesta nos movimentos culturais, sociais, económicos e arquitetónicos que compõem o nosso quotidiano?

As respostas a estas questões são diversas e muitas das vezes opinativas. Nem sempre imediatas.

“A criatividade pode entender-se como uma originalidade inventiva, ou antes a faculdade de encontrar soluções diferentes e originais face a novas situações e se assim é, não é exclusiva do meio urbano, tendo antes uma dimensão pessoal (ou coletiva), e manifestando-se na cultura e na arte, na indústria e nas empresas, no conhecimento e na investigação científica, na tecnologia, na educação, no limite, em todos os domínios de atuação humana.”²⁹

Dito isto, podemos acrescentar que a vitalidade criativa surge da comunicação, da troca de saberes sociais, das transações económicas e das redes culturais, dos fluxos informativos e de ideias. O arquiteto tem aqui um papel fundamental na criação de espaços e estruturas que funcionam como ponto de encontro dos indivíduos, dos talentos e dos fluxos que provocam a criação individual e da cidade.

Neste sentido, e citando Câmara Municipal de Lisboa - Economia criativa, para o *Cross Innovation Project* (2013):

“Passar (...) da criatividade às indústrias criativas e a uma economia criativa é assumir a existência de um conjunto específico de atividades com expressão e dependência da criatividade, das ideias e de novas formas de fazer, que pelo seu valor intrínseco e pela possibilidade de incorporação desse valor em atividades conexas, se tornam essenciais ao crescimento económico (...), à geração de novas competências, ao bem-estar e ao desenvolvimento das sociedades, criando valor simbólico e cultural, mas igualmente material.”

²⁹Câmara Municipal de Lisboa: Economia criativa, CrossInnovation Project, 2013. A ver http://issuu.com/camara_municipal_lisboa/docs/lisboa_economia_criativa [Consult. a maio de 2014].

– **Lisboa Criativa:**

Lisboa, sendo a capital do país, torna-se quase que automaticamente num elemento central de fluxos, entrada e saídas de talentos, um chamariz internacional para indivíduos que vêm visitar o país, ponto de criação de novas ideias e expressões. Assim, Lisboa é uma cidade que coleciona as condições necessárias para se assumir como criativa a uma escala global. Richard Florida (2008) identificou quarenta mega-regiões a nível mundial, considerando-as regiões criativas, integrando Lisboa como uma delas. Podemos assim referir que a cidade está equipada com os três T's que o autor refere, como sendo indispensáveis para a emergência da cidade como criativa (Imagem 26).

A Câmara Municipal de Lisboa apresenta a cidade de Lisboa como uma cidade criativa, descreve e justifica os três T's da seguinte forma:



Imagem 26- Os três T's de Richard Florida adaptados à cidade de Lisboa.
Fonte: Inteli, *Creative cities in traditional and intercultural spaces*.

Talentos

Nas áreas criativas e artísticas licenciam-se por ano mais de 1800 alunos; a cidade tem vindo a assumir-se como uma cidade cada vez mais atrativa para estudantes estrangeiros (mais de 4000 estudantes ERASMUS no ano letivo de 2010/2011).

Tolerância

A cidade é considerada como sendo multicultural e transcultural, pois acolhe imigrantes e visitantes, sendo estes fatores utilizados para reforçar a capacidade de atração e integração de talentos.

Tecnologia

Capacidade de redes de telecomunicação e banda larga de elevada qualidade, necessárias para dinamizar *clusters* criativos. Aqui foram criadas várias iniciativas de maneira a dinamizar a tecnologia, uma delas foi o ‘LISBON BIG APPS’.³⁰

Contudo, as condições acima referidas não são suficientes para colocar Lisboa como cidade criativa numa economia global, principalmente quando cada vez mais as cidades competem pela “atração e retenção de empresas, investimentos e talentos.”³¹ Desta forma, com o intuito de criar uma mudança social, surgem da criatividade tópicos que procuram fomentar o crescimento da cidade, tais como:

- Novas políticas multiculturais de integração;
- Reabilitação de edifícios e espaços históricos em áreas obsoletas e abandonadas;
- Promoção de bairros culturais e espaços criativos - dinamização turística.

O Parque das Nações (Imagem 27) é um grande exemplo da reabilitação de espaços anteriormente obsoletos e que se tornaram o ponto de encontro de turismo local.



Imagem 27- O projeto do Parque das Nações : criação de uma cidade nova, onde a arquitetura tem o seu máximo expoente.

Fonte: Portal das Nações, 2014.

³⁰ A Vodafone e a Imatch, com o apoio da Câmara Municipal de Lisboa, apresentam este concurso à comunidade de developers e start-ups, pretendendo encontrar e desenvolver e premiar as melhores aplicações para telemóveis da cidade. O intuito seria melhorar a vida de todos aqueles que vivem, trabalham ou fazem turismo na região de Lisboa.

³¹ Câmara Municipal de Lisboa: Economia criativa, CrossInnovation Project, 2013. A ver http://issuu.com/camara_municipal_lisboa/docs/lisboa_economia_criativa [Consult. a maio de 2014].

É possível ver no mapa (imagem 28) a concentração e clara distribuição das diferentes atividades criativas, diferenciadas por cores e zonas. Existe, claro, a exceção dessa concentração na zona central da baixa lisboeta, devido à sua morfologia urbana que condiciona a concentração e a proximidade dos mesmos.

No concernante às Indústrias Criativas, podemos verificar que estas se localizam em zonas de menor centralidade urbana (embora exista nas áreas de especialização um eixo ao longo da Praça Marquês de Pombal, Avenida da República e Alvalade). Lisboa posiciona-se, desta forma, numa situação de vanguarda na matéria da criatividade e revela, magnificamente, um grande interesse dinâmico e uma multiplicidade de agentes económicos, culturais e sociais envolvidos nesta matéria.

No respeitante à arquitetura, Lisboa procurou reestruturar o tecido urbano através de projetos de recuperação e reabilitação urbana. Como exemplo, surge o Renovar a Mouraria e a instalação Trienal de Arquitetura no Palácio Sinel de Cordes. O papel do arquiteto aqui é procurar exaltar novas soluções para problemas urbanos não resolvidos, de forma a aumentar a competitividade e agilidade no fluxo de ideias, investimentos e talentos. O redescobrir da cidade pelo papel da Criatividade, teve o seu culminar na aprovação do novo Plano Diretor Municipal (PDM), onde o incremento das relações locais, a promoção de pequenos empreendimentos criativos e a preservação arquitetónica, apresentam elevado interesse municipal e para os investimentos locais.

“Posicionar Lisboa como uma economia criativa exige muita ambição e grande esforço a vários níveis, envolvendo diferentes atores. Exige a criação de um movimento, uma dinâmica capaz de mobilizar as pessoas e as instituições em torno de uma visão estratégica e objetivos comuns.”³²

³²Câmara Municipal de Lisboa: Economia criativa, CrossInnovation Project, 2013. A ver http://issuu.com/camara_municipal_lisboa/docs/lisboa_economia_criativa [Consult. a maio de 2014].

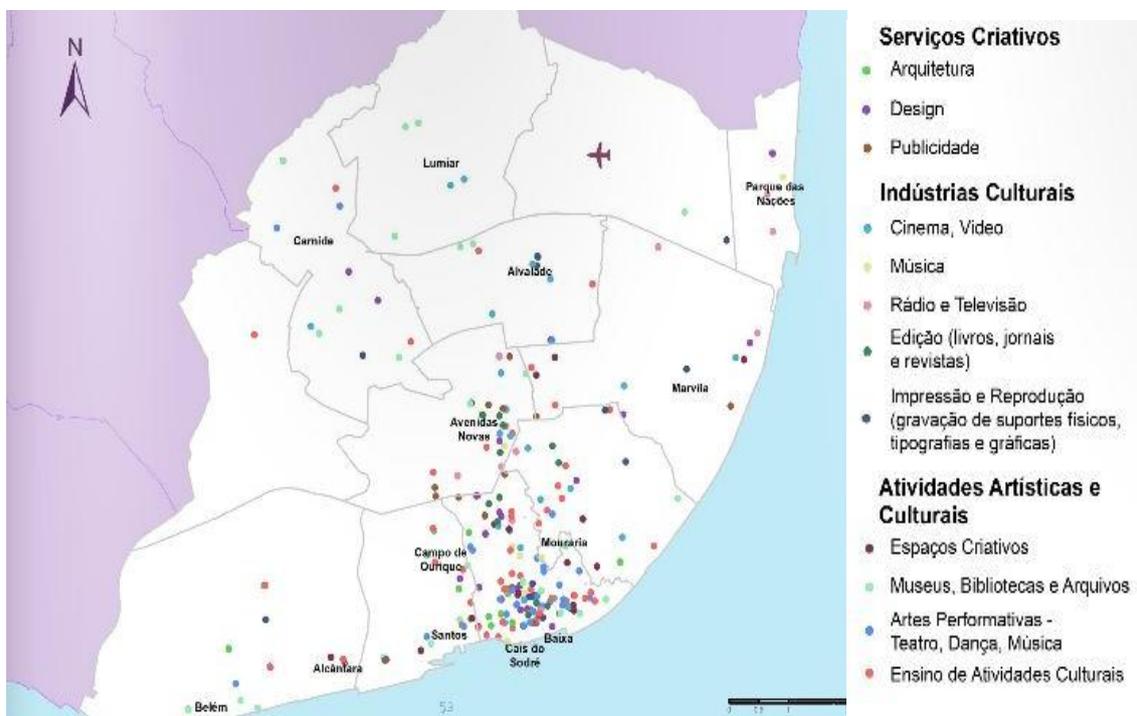


Imagem 28- Concentração das diferentes atividades criativas na área de Lisboa.
 Fonte: Inteli. *Creative cities in traditional and intercultural spaces.*

– Projetos Internacionais de Cidades Criativas

Assumindo a criatividade como ponto de direção e como esta pode ajudar na reestruturação e revitalização urbana tanto a nível local como global, são imensos os exemplos de cidades espalhadas pelo globo que assumiram o seu potencial criativo de forma a potenciar a crescente atração de talentos e investimento.

Como tal, passamos a referir algumas:



O CreateAustin é um processo de planeamento cultural para a cidade de Austin, nos Estados Unidos da América, que se comprometeu a traçar um caminho para o desenvolvimento cultural da cidade ao longo dos próximos dez anos, a fim de revigorar "cultura da criatividade" da cidade e de manter a cidade como um pólo artístico, cultural e criativo.

“Arts, culture and creativity are essential keys to Austin’s unique and distinctive identity, creativity is also the engine of the new economy, the creative sector contributes directly and indirectly to community prosperity through generating economic activity, providing employment, making Austin attractive to today’s mobile knowledge workers, and contributing to Austin’s quality of life.”³³

³³Executive Summary, *CreateAustin Cultural Master Plan*, 2008, p.10. A ver: http://www.austintexas.gov/sites/default/files/files/Redevelopment/createaustin_cultural_master_plan.pdf [Consul. maio de 2014].

Tradução livre do autor: "Arte, cultura e criatividade são as chaves essenciais, a identidade única e distinta de Austin; a criatividade é também o motor da nova economia; o sector criativo contribui direta e indiretamente para a prosperidade da comunidade através da geração de atividade económica, proporcionando emprego, transformando Austin num ponto de atração de hoje, de conhecimento, de talentos e contribuindo para uma melhor qualidade de vida de Austin."



A cidade de Toronto, no Canadá, levou a cabo um plano estratégico de forma a tornar a cidade mais criativa, intitulado “The Creative City Planning Framework”.³⁴

Deste plano, resultaram um conjunto de programas de ação com o objetivo de estimular o desenvolvimento económico da cidade, no âmbito do setor criativo. Foi, também, criado um plano de modernização da cidade, apresentando ferramentas necessárias e apoio necessário para o desenvolvimento cultural, de forma a integrar a criatividade na economia.



A *Creative City Berlin* é uma plataforma virtual para artistas, produtores culturais e da indústria criativa na cidade. A plataforma mantém atualizados os apoios financeiros de programas, bolsas de estudo, oficinas, postos de trabalho ou eventos e apresenta um relatório sobre as tendências das indústrias criativas e acontecimentos culturais em Berlim. Este fórum dá a voz a Berlim criativo e procura conectar o indivíduo a outros parceiros e plataformas - redes de agência, blogs culturais e criativos, bem como o mercado de trabalho.³⁵



O programa Creative Cities Amsterdam Area (CCAA), na Holanda, é uma iniciativa que inclui sete municípios, duas empresas de desenvolvimento económico, a Câmara de Comércio e o Estado. O objetivo da plataforma é desenvolver e promover o potencial da região metropolitana de Amsterdão em relação à economia criativa. Esta área

³⁴Tradução livre do autor: “O Quadro de Planeamento para uma Cidade Criativa”; Plano está definido pela empresa de consultoria e planeamento económico AuthentCity, no ano de 2008.

³⁵A ver: <http://www.creative-city-berlin.de/en/about/> [Consult. a maio de 2014].

policêntrica, desenvolvida em torno de Amsterdão, é considerada como núcleo criativo da Holanda, e uma das cinco maiores cidades criativas do mundo. A Amsterdam Innovation Motor e o Grupo de Trabalho de Inovação da região de *Utrecht*, são os responsáveis pela implementação deste programa.³⁶

Mais especificamente, a iniciativa da CCAA visa para:

- O estabelecimento de empresas criativas na região;
- a promoção e aceitação de produtos e serviços produzidos na região por outras empresas, e
- a atração de empreendedores e talentos criativos a nível local.

³⁶A ver: <http://www.creativityplatform.gr/en/library/creative-citymunicipality/creative-cities-amsterdam-area/> [Consult. a maio de 2014].

Capítulo 4

Após a abordagem da relevância da criatividade para o desenvolvimento da urbe, é de máxima importância, para uma melhor compreensão da evolução das cidades com base na criatividade, ter em atenção teorias e teóricos que estiveram na criação e desenvolvimento das cidades criativas.

Tomando um rumo mais filosófico, a arquitetura é afirmada por Demócrito como sendo a criadora “de uma moral, de uma verdade, mesmo que esconda a degradação do real”³⁷ Se falarmos de uma sociedade ideal, o papel da arquitetura está plenamente integrado com o projeto político para a regeneração de uma sociedade débil. O poder transforma-se em beleza ao converter o ideal em real.

Neste seguimento, a arte tem como função corrigir a imperfeição, para tal, segundo Koyré (1979) pelos pensamentos de Platão, deve-se mentir, o que num estado perfeito, seria inútil. Contudo, como o mundo é imperfeito a mentira seria inevitável. Isto no sentido em que a obra de arte projeta o ideal e não o real. Já a arquitetura deve ser sólida e definitiva. O facto de ser duradoura faz com que caracterize com exatidão cada época.

Se refletirmos sobre as teorias platónicas verificamos que a beleza de uma obra arquitetónica é fruto do belo em si e não da opinião e leitura do espectador. Desta forma, podemos descrever a arquitetura, segundo o pensamento platónico, como um fundamento ideal e objetivo que materializa uma ideia. O arquiteto é aqui o criador de beleza e harmonia - em *Timeu*, Platão designa este criador por ‘demiurgo’-, é ele o elo de ligação entre os deuses e os homens, e a sua obra é intemporal. A arquitetura surge da prática e da teoria e é fundamentada pelo seu conceito. O conceito, o esboço ou esboço, onde o arquiteto “provoca” a arquitetura, refletem a criação e o poder de criação e criatividade. O arquiteto é, segundo Koyré (1979), o senhor do conhecimento teórico, arte de medir, e do prático, aplicação da teoria a um objeto.

Contradizendo Platão, Aristóteles refere que a arte serve para imitar e aperfeiçoar a natureza, uma realidade que na atualidade é mais válida. A arte em si não usufrui de uma essência, mas de uma aparência, não existe um belo em si ou, por outras palavras, originalidade. A partir de uma visão mais aristotélica, a arte é o oposto da natureza. Assim, podemos dizer que o artista divide-se em dois “saberes” - o saber prático e o saber teórico. O primeiro é singular, único, e caracteriza o seu trabalho e as suas táticas e, o segundo, é universal e é a base estrutural para todos os artistas.

³⁷A ver: http://www.hrenatoh.net/curso/textos/resumo_estetica_plataorenascimento.pdf [Consult. em março de 2014].

O arquiteto é o artista, e o seu trabalho acaba por converter o trabalho teórico num trabalho único e pessoal. A obra de arte produzida será o projeto. É na obra que existe o conceito de criação, mas não é puramente original, é uma imitação. Passo a explicar, para Aristóteles a natureza é intocável: o Deus. Tudo o que é interpretado a partir da natureza é mimésis³⁸. Esta arte é a forma de conhecimento, é a mimésis, tal como o arquiteto é a ponte entre o conhecimento e a realidade. Entre Deus e o Homem. Entre as ideias e as obras,

Plotino (205d.C.-270d.C.) vai ao encontro da teoria de Platão e defende que a arquitetura é a morada da alma e que a alma, o homem, procura o belo devido à sua origem divina.

Para Aurelius Augustus ou Santo Agostinho (354d.C.-430d.C), a arquitetura está fortemente ligada à luz. A sua filosofia debate-se na estética da forma e na estética da luz. Aqui, Santo Agostinho reacende a teoria platónica da caverna, onde a luz é vista como a presença do divino (sublime). Augustus passa a dar valor ao espaço interno e defende que o edifício precisa de luz no seu interior. Desta forma, afirma que o edifício não é só um vazio, mas também um volume que contém um vazio iluminado e preenchido por uma luz que é expressão sensível da figura divina. Para ele, a arquitetura era um meio para materializar a luz e, por isso, é considerada uma arte de grande valor.

Do ponto de vista de Freud, a arquitetura está, vincadamente, aliada ao ato criativo. Passo a explicar, Freud não defende que a Criatividade tem origem em algum tipo de conhecimento ou nos diversos tipos do saber, mas sim que esta “capacidade” é rara e só alguns é que a possuem. Era como se estes, que possuem esta “capacidade”, pertencessem a uma classe superior e todos os restantes, a “classe profana”, fosse inferior criativamente. Jacques Rousseau vem contrariar esta opinião, afirmando que os Homens nascem física e psicologicamente desiguais, e que cada qual é capaz de criar. Numa opinião mais pessoal, admito que o “ato de criar” nasce connosco e desenvolve-se conforme o ambiente que habitamos e onde crescemos. A nossa infância e as nossas experiências, como Peter Zumthor defende, têm uma forte influência na maneira como o arquiteto ou um individuo de outra área vai crescer e se desenvolver.

O processo de realização criativa é demorado e processa-se, primeiramente, pela transformação do que é pensado, o desejo, e para o que tem de ser realizado, o objeto. Todo este processo só está finalizado quando o nosso Consciente torna a imagem desejada, que se encontra inconsciente, real, como é refletido por Santa-Rita (1995).

O resultado final, isto é, quando o objeto se torna consciente, o arquiteto sente-se gratificado, o que não acontece durante todo o processo de desenvolvimento da ideia até à sua realização. Neste seguimento, Santa-Rita reflete sobre o “pressuposto da utilidade de

³⁸ Significa imitação ou representação no grego clássico.

estabelecer uma interligação do foro psicológico com a realidade total do arquiteto” (SANTA-RITA, 1995, 12). Neste entender, a autora trabalha o pensamento de “fecundidade do processo criativo” como sendo um “processo doloroso que vale a pena viver para que o Desejo se possa converter em realidade visível”.

1. A cidade otimizada pelo modelo criativo

A cidade, enquanto núcleo de criação, identifica-se como uma organização dinâmica e mutável, que se define por um conjunto de características que, através do seu desenvolvimento, vão respondendo a diversos desafios propostos por diversas instituições, como: Organizações, Setor Público, Governo e Setor Privado.

Muitos foram os estudos sobre as cidades criativas debatidos por teóricos, filósofos, arquitetos e urbanistas que, atualmente, funcionam como princípios básicos para a decisão se uma cidade é criativa ou não. No Quadro III descrevem-se as características-chave de alguns autores para as cidades criativas.

Quadro III- Requisitos e condições intrínsecas para que uma cidade seja considerada criativa.
Fonte: REIS, 2009, p.17.

– 3 T´s de Richard Florida	Talento, Tecnologia e Tolerância
– 3 C´s de Charles Landry	Cultura, Comunicação e Cooperação
– Verhagen	Limpa, Verde e Segura
– Howkins	Aprendizagem, Colaboração e Novidade
– Strickland	Justiça, Igualdade e Diversidade
– Kageyama	Funcional, Segura, Confortável e Festiva
– Fonseca e Urani	Conexões, Cultura e Inovações
– Pardo	Exercício livre da Cidadania, Ambientes socialmente complexos, Áreas culturalmente dinâmicas, Qualidade de vida democrática e Segurança
– Lerner´s	Sustentabilidade, Mobilidade e Solidariedade

Em paralelo, surgem instituições tanto de caráter nacional, como a DCMS, no caso do Reino Unido, ou a NOIE³⁹, no caso Australiano, ou de caráter internacional, como a CE, OCDE, UNESCO, ERICArts, entre outros, que adotaram, de igual maneira, o estímulo de ideais criativos com a criação de políticas e documentos importantes. Apesar da existência de diferentes opiniões e abordagens a esta temática, todas estas reflexões contribuíram, direta e indiretamente, para um grande impacto nas cidades e na maneira como estas se organizam atualmente. Fica, então, aqui reforçado a ênfase nos apelidados fatores *soft*, o talento e a criatividade.

Podemos concluir com esta análise que o processo evolutivo das cidades criativas aborda o contexto criativo do conhecimento, desenvolvimento regional e da criatividade, e deve ter em conta o meio onde se insere, pois este é determinante para a reformulação urbana atual. A arquitetura e o arquiteto têm um papel fundamental na criação de ambientes apelativos, a partir da (re)formulação de “novos espaços” reabilitados que (re)vitalizam as zonas abandonadas de cada região. O arquiteto funciona então como mediador entre o espaço e o indivíduo.

Santa-Rita defende que o ato criativo é complexo e que no caso da arquitetura, especificamente, possui características particulares que não se relacionam com o processo criativo das outras áreas. Desta forma, o processo criativo arquitetónico é condicionado por fatores de ordem económica, social, geográfica, legal e muitos outros que dependeram de elementos técnicos e processuais posteriores à realização do projeto final, “que influenciam e afetam a arquitetura e dificultam, necessariamente, o êxito do discurso-percurso do Arquiteto”. (SANTA-RITA, 1995, 9)

A autora defende ainda que a “criatividade” não se deve confundir com “imaginação, perceção (ou perceções), investimento da ideia e da inteligência, aproveitamento da ideia e da inteligência, aproveitamento dos saberes e das capacidades que o Homem tem de desenvolver, (re)investir e (re)elaborar, das mais diversificadas maneiras.” (SANTA-RITA, 1995, 10)

No ensaio que escreveu, intitulado *Criatividade e Arquitetura*, Isabel Maria de Santa-Rita procura abordar o mau uso do termo criatividade no que concerne ao usufruto virtual de um produto que só alguns possuem, e não como fruto de trabalho individual ou comunitário o que resultará na conceção e venda de um produto melhor e mais rápido.

³⁹ Em 2004 o NOIE foi substituída pelo AGIMO (*Australian Government Information Management Office*), ficando as suas funções divididas entre o AGIMO e o DCITA (*Department of Communications, Information Technology and the Arts*). Esta instituição tem funções relativas à promoção e coordenação da utilização de novas informações e tecnologias de comunicação para oferecer políticas de governo, informações, programas e serviços. Cf. <http://agimo.govspace.gov.au/>. Desta instituição veja-se, por exemplo, a publicação DCITA e NOIE (2002). [ult. Consulta a março de 2015].

Continuando com o pensamento sobre a origem das cidades criativas, é importante realçar que este tipo de urbanidades está em constante mutação. Desta forma, é difícil definir num sentido definitivo este conceito que abrange muitas realidades e culturas distintas.

As cidades criativas deram um grande passo rumo à mudança da organização da urbe. Inicialmente, era fortemente ligada às artes e à produção económica. Atualmente, está conectada a uma ampla rede de diferentes áreas que procuram trazer para as zonas urbanas diferentes abordagens, que procuram realçar o que de melhor a humanidade tem: a criatividade e a sua capacidade de adaptação. Tendo em conta este processo evolutivo, abordamos de seguida vários autores que estudaram esta temática.

Fazendo uma retrospectiva cronológica, como já foi afirmado no capítulo anterior, entre 1983 e 1984 foi criada uma unidade de indústrias criativas, Community Media Association (CMA), no Reino Unido, que foi colocada na Agenda Política Urbana. Em sintonia com o CMA, o autor Nick Garnham desenvolveu vários estudos onde o poder e o potencial das indústrias criativas eram realçados. Entre outras cidades, Londres, Manchester, Edimburgo e Birmingham foram alvos de estudos. Numa outra aproximação, Gunnar Törnqvist e Ake Anderson, entre 1983 e 1985, exploraram a temática da criatividade no contexto do conhecimento e desenvolvimento regional. Törnqvist desenvolve o conceito de *creative milieux*.

Tal conceito possui três parâmetros-chave: a informação transmitida entre as pessoas, o conhecimento e ter competência para realizar atividades relevantes - a criatividade surge como resultado das três atividades. Em 1985, Anderson, usando a cidade de Estocolmo como estudo-caso, publica um estudo importante sobre a criatividade e o desenvolvimento da cidade. Em 1988, a “criatividade” expande-se para as áreas de regeneração urbana, dando origem ao conceito de cidade criativa. Isto dá-se devido à realização de duas conferências internacionais: a primeira em Glasgow, intitulada *Arts and the changing city: a agenda for urban regeneration*, e, a segunda, em Melbourne, subordinada ao tema *Creative City*.

No ano seguinte, em 1989, Charles Landry define a cidade enquanto organismo, com base na criatividade e que funciona como ferramenta para o desenvolvimento de diversos setores como o Design e a Música. Landry constitui assim, uma das primeiras estratégias das cidades urbanas, tendo como base de estudo a cidade de Glasgow - *The creative city and its creative economy*. Com isto, reflete a cidade como um organismo criativo. Já em 1991, o autor publica um documento semelhante tendo Barcelona como plano de estudo. Paul Keating introduz em 1994 a temática da cultura como recurso para a identidade e economia da cidade. Com a publicação do livro *Creative Nation*, apresenta a Austrália como o primeiro continente que se abre ao mundo como “fábrica multicultural”. É um marco histórico, visto que, é a primeira vez que um país se focou sobre esta matéria. Neste mesmo ano deu-se um encontro em Glasgow que reuniu cinco cidades britânicas - Bristol, Glasgow, Milton Keynes, Huddersfield e

Leicester - e cinco cidades alemãs - Colônia, Unna, Dresden, Essen e Karlsruhe. Este encontro teve como intuito de explorar a criatividade urbana e originou o estudo *The creative city in Britain and Germany* (Comedia, Kunsman, 1989).

Prosseguindo, cronologicamente, com a evolução do estudo das cidades criativas, em 1995, Charles Landry e Franco Bianchini reúnem as características anteriormente abordadas, como as dinâmicas organizacionais para promover a criatividade, a importância do meio criativo e o papel da História e tradição na criatividade, com a publicação do livro *The creative city*. Esta publicação em conjunto com o livro apresentado no parágrafo anterior, de Comedia e Kunsman (1989), contribuíram para um maior conhecimento da cidade criativa fora da sua área de conforto, isto é, fora de um meio exclusivamente ligado à arte e à economia criativa. Landry continuou envolvido em várias estratégias para regiões e cidades criativas como Liverpool, Cracóvia, Joanesburgo ou Adelaide, no sul da Austrália.

No virar do século, em 1999, Ken Robinson's foi autor da obra *All our futures: creative, culture and education*, onde aborda a importância do sistema educacional para o desenvolvimento da criatividade humana. Já em 2000, Charles Landry apresenta os diferentes princípios entre o mundo urbano e o mundo industrial no livro *The creative city: The toolkit for urban innovation*. Em 2001, John Howkins incide sobre a temática da economia criativa e nas fontes de criação de riqueza, e de como fazer dinheiro através de ideias. Este pensamento deu origem ao livro *The creative economy*, e outro em 2009, que segue a mesma ideologia, com a introdução de um novo conceito, *Creative ecologies: Where thinking is a proper job*.

Richard Florida, cria o que é apelidado de “classe criativa” que, conforme explica na sua obra literária *The rise of the creative class*, é uma nova classe de trabalhadores com conhecimento que irão ajudar as cidade a criar riqueza. Afirmando-se assim, que para o sucesso destas cidades é necessário captar a atenção deste grupo. Não sabemos até que ponto a criação desta “nova classe” não vem segregar mais a sociedade, visto que a criatividade deveria ser vista como um meio unificador entre todas as disciplinas. O autor acrescenta que a criação de espaços criativos deve ser bipolar, ou seja, deve integrar, por um lado, ambientes atrativos: bom Design, cultura do ócio (por exemplo a ida ao café), acesso a parques, e, por outro lado, um clima de negócio. Florida apresenta outros livros onde justifica o motivo pelo qual as cidades atuais procuram atrair este “talento móvel”; a classe criativa (Santos), entre esses, *Whose your city: How the creative economy is making where to live the most importante decision of your life*, destaca-se.

Todas as obras descritas acima, possuem diferentes abordagens e pensamentos. Estes fazem parte de uma lista de autores e teóricos mais longa que têm em comum o estudo sobre a evolução estrutural das cidades, tanto do passado, como do presente e do futuro (cada autor

tem uma visão baseada na sua teoria). É quase improvável, devido à globalização desta temática, que existam países onde não se verifique quaisquer estratégias criativas.

Neste seguimento, podemos destacar um estudo mais recente de Ana Reis e André Urani (2011) que afirmam que existem três elementos básicos fundamentais: as inovações, as conexões e cultura, que não diferem de cidade para cidade independentemente da História, condições socioeconómicas e dimensão da cidade criativa. Para um melhor entendimento passamos a explicar cada um destes conceitos (que acabam por transformar-se em características fundamentais para o sucesso do modelo criativo).

As Inovações estão ligadas a cidades em constante mudança tecnológica, criação de soluções inteligentes, resolução de problemas quotidianos e o uso da criatividade urbana para o desenvolvimento social, cultural e ambiental;

As Conexões focam-se na noção de cidade sistematizada, com conexões que se manifestam na dimensão histórica, que procura moldar a identidade entre o passado da cidade a partir de uma estratégia para o futuro, definindo desta forma a cidade pretendida; na dimensão geográfica que atua como uma ligação entre as diversas áreas da cidade para uma maior coesão espacial; na dimensão de governança, onde transparece a participação dos setores público, privado e da sociedade civil, onde cada um desempenha o seu papel; na dimensão da diversidade, como o próprio nome indica, junta indivíduos de diferentes culturas, profissões, comportamento e opiniões; e as dimensões entre local e global, que, tendo em conta as especificidades de cada cidade, mantêm-na conectada com o resto do mundo.

E por último, a Cultura que se introduz na cidade através de quatro formas mais evidentes: a primeira, pelo conteúdo cultural propriamente dito, ou seja, pelas raízes sociais, pelos produtos, pelos serviços e pelo património material e imaterial que faz parte da historicidade daquele lugar e que o caracterizam como sendo único; em segundo lugar, as indústrias criativas que se integram nas cadeias culturais, que se caracterizam pelo seu impacto económico através da geração de emprego, impostos (da criação à produção, do consumo ao acesso); em terceiro lugar, a agregação dos setores tradicionais dentro do ciclo criativo, estes que fazem parte da cultura do lugar e que num contexto de economia criativa permitem dar-se a conhecer por serem diferentes e únicos; por fim, em quarto, dá-se a formação de um ambiente criativo que é provocado pela coexistência de diversidade e manifestações que inspiram novos talentos.

Tendo como base o que foi anteriormente referido, podemos ter em consideração, no que concerne à criação de uma cidade criativa, elementos como as pessoas, a paisagem, diversas atividades, manifestações e motivações, imagens, poder, valores materiais e imateriais, identidade própria, e valores e características eminentes da Natureza e da Cultura. Todavia,

admite-se que para ser possível afirmar tal Criatividade, é necessário que a cidade tenha a capacidade de conseguir tais elementos.

2. A cidade como sistema de fluxos e redes simultâneos: o lugar da arquitetura

Sistemas complexos de circulação, redes e fluxos coexistem com os espaços quotidianos, estabelecendo a simultaneidade e a heterogeneidade da experiência urbana contemporânea.

Na mudança de milénio, a atenção vai para a mudança de paradigmas na arquitetura e nas oportunidades que esta possibilita na criação de interconexões e intercâmbios de redes: *“son estas yuxtaposiciones las que deben facilitarse, constituirse, hacerse visibles a través de estructuras arquitectónicas”* (SOLÀ-MORALES, 1995, p. 8)⁴⁰ As redes mencionadas refletem-se na sociedade (des)organizada pela malha urbana, constituída por fluxos de circulação, transportes e reestruturação territorial, que integram espaços subutilizados e/ou abandonados que servem como ‘ponte’ de ligação entre o passado e o presente.

Estes espaços, recetáculos de cultura, devem ser reintegrados na malha e vida urbana - paradoxalmente dotados de contradição e potencialidades do estar urbano. Neste sentido, cabe ao arquiteto dar sentido a estes lugares. Transfigurá-los de meros não-lugares e vazios urbanos e equipá-los de flexibilidade, fluidez, estética, funcionalismo, seguindo as exigências do espaço envolvente e, contudo, provocando dinamismo (o espaço deve ser capaz de se transformar e adaptar a diferentes atividades e funções). Assim sendo, citamos Abascal (2005), que se refere à arquitetura como um elemento que “transcende a condição solitária da autonomia da conceção e do egocentrismo do arquiteto enquanto artista criador, e responde às necessidades urbanas e sociais”.

Afirmo assim, que a arquitetura não se sobrepõe à cidade, mas que a completa. Numa introspeção sobre as cidades atuais, posso referir que a cidade não se compreende a um aglomerado de estilos arquitetónicos, mas deve ser entendida como um sistema que se alonga sobre todas as ramificações que a compõem - transportes, telecomunicações, armazenagem, logística e localização industrial, serviços, cultura, lazer e turismo, eventos, negócios nacionais e internacionais, transcendendo o espaço intraurbano. A arquitetura e os arquitetos deveriam tentar estar mais unidos na perspetiva prática que aborda as cidades ditas globais e tentar dar-lhe uma nova visão e dinamismo.

⁴⁰Tradução livre do autor: “São estas justaposições que devem ser fornecidas, constituídas, tornadas visíveis através de estruturas arquitetónicas”.

O modelo de organização espacial baseado no enquadramento natural (ideal iluminista “fé no progresso e na razão”), onde os edifícios estão “dispostos no verde”, vem a ser reformulado por Jauregui⁴¹, que afirma que o paradigma do relacionamento entre a natureza e a arquitetura, o espaço público e privado, o indivíduo e sociedade constitui o legado que a modernidade adaptou para a contemporaneidade, onde se verifica “uma identificação cada vez maior entre paisagem e cidade (onde tudo se percebe já como paisagem), na qual os limites entre o natural e o artificial tendem a se dissolver.” Neste entender, a arquitetura sofre um novo tratamento que incorpora novos parâmetros e que rompe com os ideais clássico-vanguardistas, tais como, a leveza, a transparência e a desmaterialização do objeto, que procuram inserir de forma correta a volumetria na articulação do espaço contemporâneo.

A arquitetura e a cidade instituem, desta forma, o relacionamento existente entre o objeto arquitetônico e o lugar, provocando, numa atuação empírica, a exploração de cada projeto, estudando as formas de inserção e da criação de vínculos com a cidade. O todo e o particular expressam-se na diversidade e heterogeneidade das manifestações dos arquitetos.

No que concerne a criatividade, a arquitetura funciona em simultâneo com a cidade, completando-a, juntando-se ao funcionamento em rede pré-existente. Assim, podemos referir que diferentes versões e reinterpretações arquitetônicas são elaboradas por diversos arquitetos, pois cada cidade comporta-se de forma diferente. Passando a exemplificar, vemos que os diferentes estilos de arquitetura adaptam-se ou integram-se na malha urbana, assim sendo, existem versões que passam pela fragmentação de Daniel Libeskind, outras pela reinterpretação abstrata do lugar de Álvaro Siza, o ecletismo experimental de Rafael Moneo, ou exploração das peles que determinam volumes em relação urbana, como no trabalho de Frank Gehry. A evolução da cidade e das concepções urbanísticas tem de ser acompanhada pela mudança e evolução da linguagem arquitetônica, no sentido em que as intervenções efetuadas na cidade devem ser adequadas para as necessidades do lugar, enfrentando a complexidade da urbe sem fugir do controlo do arquiteto.

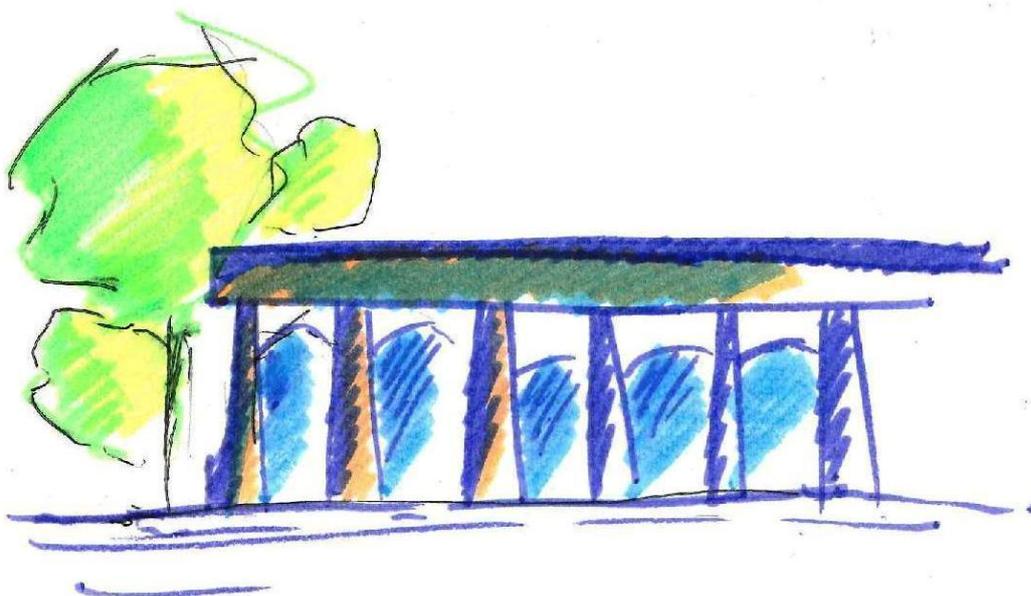
Podemos verificar nos dias de hoje que é cada vez mais forte a aderência dos diferentes países para revitalizar os vazios urbanos, recuperar a cultura esquecida, tentar privilegiar espaços outrora obsoletos, ou ações cujo objetivo último é o de resgate da condição de lugar, reintegrando-os na vida social e cultural.

A evolução da cidade e das concepções urbanísticas têm de ser acompanhadas pela mudança e evolução da linguagem arquitetônica numa harmonia dissonante entre o que é exógeno e o local.

⁴¹ A ver: www.jauregui.arq.br/portas.html [Consul. em fevereiro de 2014].

Capítulo 5

A presente memória é referente ao projeto de Reabilitação e Recuperação de um antigo estábulo situado no Parque Kolibli, em Gdynia Orłowo, Polónia, com intuito deste funcionar como Centro Cultural, Arte e Exposições, equipado com zona de café e receção numa nova estrutura anexa ao edifício existente. Esta intervenção consiste na transformação do espaço, intervindo no desenho urbano e arquitetónico da cidade.



1. O espaço urbano.

O espaço urbano atual não é determinado somente pela sua situação topográfica, social, histórica, cultural e econômica, mas como um todo, fruto de um funcionamento em rede - projeto coletivo - e do trabalho individual e fragmentado. Os opostos trabalham como pressupostos para estabelecer e discutir parâmetros⁴² (ver esquema 5). Assim sendo,

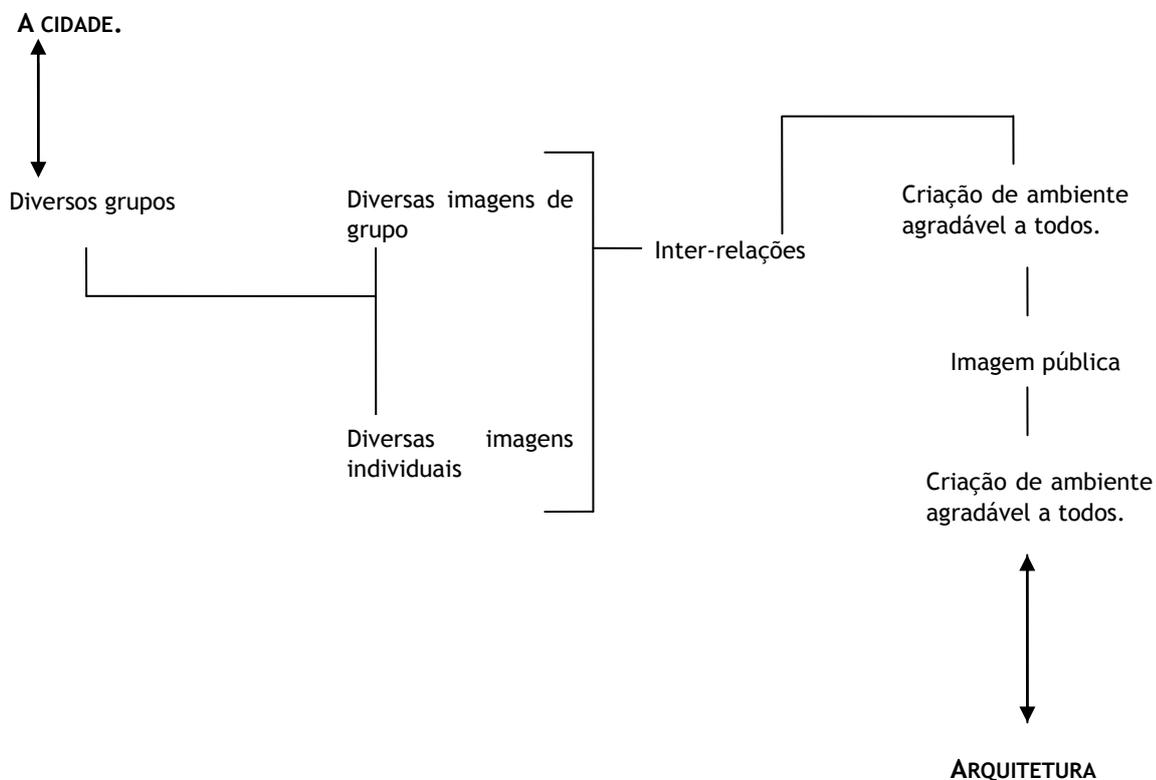
"A nova era é um facto; ela existe totalmente independente do facto de nós dizermos sim ou não. Isso não é melhor nem pior do que nenhuma outra era. É apenas uma corrente e por si só neutra de valores. Entretanto, não me vou reter muito tentando elucidar a nova era, demonstrar suas conexões. Não vamos sobrestimar a questão da mecanização, estandardização e normalização. E vamos aceitar as modificações econômicas como um facto. (...) nós produzimos mercadorias e por quais meios nós as manufacturamos não significa nada, espiritualmente falando. Se nós construímos alto ou baixo, com ferro ou vidro, não nos diz nada sobre o valor da edificação. Se no planeamento urbano o nosso alvo é a centralização ou descentralização, é uma questão prática, não de valores. Mas, precisamente a questão de valores é decisiva. Devemos estabelecer novos valores, para demonstrar alvos definitivos, de forma a adquirirmos critérios. Para a significação de cada era, incluindo a nossa, consiste somente em promover o espírito com os pré-requisitos para a sua existência."⁴³

Justificando a citação acima referida: esta oposição vivida na construção da cidade alude a uma sociedade baseada num projeto político de ideal democrático - livre arbítrio - de espaço fragmentado e do não-lugar, usando as palavras de Marc Augé, surge a arquitetura contemporânea.

⁴² ABACAL, 2005. A ver: <http://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/06.066/410> [Consut. em março de 2014].

⁴³ MIES VAN DER ROHE, 1930. A ver: http://www.territorios.org/teoria/H_C_mies.html [Consut. em março de 2014].

Esquema 5- Ciclo: A arquitetura como ligação da cidade.



Giulio Carlo Argan (1999) argumenta que a arquitetura é definida pelo edifício como monumento e obra de arte planeadora do espaço urbano desde os primórdios do Renascimento. Por sua vez Vasari, contemplando a deslumbrante cúpula de *Santa Maria del Fiore*, marcável obra de *Fillipo Brunelleschi*, diz: “Vendo-se ela elevar-se em tamanha altura, que os montes ao redor de Florença parecem semelhantes a ela.”

Foi neste período da história que a arquitetura e o espaço urbano evoluíram de mãos dadas, a partir do traço do arquiteto. Relacionada com a racionalização e pela perspectiva, a arquitetura de planeamento da cidade era catapultada pela geometria e pela interpretação matemática da realidade vigente, que eram a base para o arquiteto desempenhar um papel fundamental.

Ao longo dos séculos foram inúmeros os tratados que vincularam estes tipos de relações. Desde o Renascimento até ao século XIX, os que tiveram maior relevância foram os tratados militares, principalmente durante os séculos XVI e XVII que proveram normas para os traçados

urbanos, muralhas e estratégias de defesa e também pensaram as relações entre a forma da cidade e o estabelecimento da arquitetura.

A presença de elementos históricos de interesse cultural é defendido por Solà-Morales (2002), lembrando que os grandes monumentos (conjuntos públicos) dos séculos XVII e XVIII - catedrais, templos - tinham como propósito unificar a população e que foram edificados de acordo com a intencionalidade. “Este autor menciona a imbricação entre cidade e arquitetura, como uma relação inapelável, própria da natureza social de uma e de outra” (ABASCAL, 2005).

O trajeto arquitetônico é visível mesmo nas cidades contemporâneas. Contudo, está camuflado, parecendo não ser tão evidente e para tal, sendo “necessário precisar os termos cidade e arquitetura” (ABASCAL, 2005).

2. Conceito - A arquitetura como ligação da cidade.

A cidade é hoje, mais do que nunca, um símbolo de mobilidade. Para tal, torna-se fundamental encontrar um conceito do que se entende por cidade na atualidade.

Baseando-se em Saskia Sassen (1991) e olhando para as referências históricas ao nosso redor, podemos afirmar que estas se transformaram com a evolução do espaço urbano. Um novo termo surge para definir o ‘espaço urbano contemporâneo’, a mobilidade, na qual a cidade se assenta.

Num mundo cada vez mais nômada, onde as redes digitais se confundem com o funcionamento humano - enquanto um corpo que funciona em rede - dá-se lugar a infraestruturas e interconexões em massa, onde o fluxo de informação, mercadorias e pessoas em rede segue uma lógica económica e territorial, que vem contrastar com a lógica tradicional dos lugares e com o discurso da identidade.

A representação da cidade moderna e pós-moderna adquire os pressupostos da imagem da sociedade e das relações existentes entre o espaço e o território. Assim sendo, a vida contemporânea torna-se veementemente urbana, essencialmente, pela dicotomia expressa pela coexistência das diversidades e das desigualdades (ABASCAL, 2005).⁴⁴

Podemos dizer que a cidade contemporânea não é só a competição existente entre o lugar e o não-lugar, mas sim como um pólo atrativo de talentos, de economia, cultura, novas tradições e criatividade. Nela estão concentradas massas populacionais, onde existem desigualdades,

⁴⁴A ver: <http://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/06.066/410> [Consut. em março de 2014].

tanto sociais como territoriais. Neste sentido, cabe ao arquiteto planejar a cidade de forma criativa, no sentido de não segregar a comunidade, mas uni-la, sabendo das suas desigualdades.

No final da década noventa, do século passado, presenciou-se uma intensa transformação das cidades, o reflexo, por assim dizer, das configurações ocorridas entre as décadas de oitenta e noventa, que evidenciaram a dissolução dos limites urbanos e onde a cidade passou a ser um único sistema de fluxos. Todas estas transformações económico-productivas fizeram com que fossem deslocadas para os limites urbanos as zonas industriais, surge assim, os tecnópolis, os pavilhões e áreas destinadas a empresas e indústrias, permitindo uma maior expansão metropolitana (Houve um incentivo ao setor terciário e de serviços a concentrar em uma só área as suas infraestruturas, e coube ao arquiteto ser capaz de projetar espaços capazes de abrigar empresas e profissionais). Por sua vez, as antigas áreas industriais e portuárias, uma vez abandonadas e degradadas, tornaram-se elementos obsoletos e descaracterizaram a cidade.

A cidade contemporânea é uma cidade global definida por um conjunto de mudanças tecnológicas e mercantis, consolidadas por uma rede global.

Segundo Canclini (2003), a globalização não determina uma ordem mundial, mas provoca um dinamismo nos movimentos e ligações, permitindo distintas conexões entre o que é A cultural global ('glocal') e a cultura local. A homogeneidade presente no processo global, é provocada pela mistura de diferentes etnias culturais, mas não se torna um fator absoluto.

Em suma, o relacionamento entre a cidade e a arquitetura contemporânea tem de ser refletido e debatido de forma a conseguir dar valor aos vazios e não-lugares existentes nas urbes, devido à expansão verificada e, tendo em conta o seu valor histórico e cultural, verificar se estão aptos para serem reintegrados de forma positiva na forma urbana, ou tornar-se-ão em espaço lixo. A gestão das políticas públicas correta feita pelas instituições locais é essencial. O papel do arquiteto é aqui fundamental para que se volte a incorporar os bens culturais e arquitetónicos existentes no território na malha urbana. O projeto KOLIBKI ART CENTER+EXHIBITION surge, assim, da necessidade de recuperação de um espaço devoluto que, devido à sua história e geografia é uma mais-valia para a cidade onde se insere, Gdynia. Nasce, desta forma, um projeto de índole cultural, que procura valorizar a identidade local a partir da captação de talentos locais e exteriores. Este *cluster* criativo faz um *upgrade* dos elementos existentes em seu redor e procura tornar-se num pólo criativo que vem complementar e revitalizar a malha urbana.

Com as novas pragmáticas adotadas a partir dos anos sessenta e setenta, chama-se a atenção para uma nova abordagem no planeamento urbano: integração de edificação inovadora e conservação do património.

Foram várias as intervenções nas cidades italianas de Bolonha, Ferrara e Brescia que não delimitaram só a zona central das cidades (zonas velhas, históricas), mas que se estenderam a toda a malha urbana existente. Segundo Silvio Zancheti, passou a constituir uma nova abordagem para o planeamento, baseado numa cultura qualitativa, para o qual o principal objetivo residia num "urbanismo de qualidade" (ZANCHETI, 2012, p.97) São, assim, tomadas medidas de forma a regular o crescimento desmesurado das cidades e de forma a tomar mais atenção na sua transformação e na sua influência no redesenho da economia urbana. O novo pensamento é inovador e abdica da pretensão completamente modernista presente na cidade e volta-se para os locais já existentes, mas com potencial já transformador.

Nos EUA, em Lowell, antigos edifícios antes destinados à indústria (imagem 29), equipados com infraestruturas como canais e estradas, foram recuperados a fim de abrigar serviços e funções ligadas ao turismo cultural.



Imagem 29- Mill Building (now museum), Lowell, Massachusetts (Moinho, agora museu, tradução livre).
Fonte: Daderot, 2005.

O caso de Lisboa revela aspetos inusitados no modo de gestão urbana e na maneira a dar prioridade às arquiteturas emergentes. Trata-se, conforme Zanchetti, de um bem-sucedido esforço de ampliar a toda cidade o processo de ação e conservação integrada. No caso lisboeta, uma abordagem multifacetada e simultânea, tanto nas áreas históricas como nas zonas periféricas, permitiu a edificação de novas arquiteturas, proteção e conservação do património e áreas históricas. Na Baixa, no bairro do Chiado e Av. da Liberdade, tratou-se de empreender ações de recuperação de edifícios para serem convertidos para o uso comercial e de serviços. Nas periferias e áreas degradadas viram-se concretizados programas de renovação, tais como a área para a Expo 98 e as docas de Alcântara.

Em Abandoibarra (Bilbao, Espanha), o ponto de destaque é o facto de os projetos para as principais áreas de intervenção, como a antiga área portuária e dos estaleiros Ibarra (Imagem 30 e 31), receberem modificações e atualizações, de modo a que o desenho final resultasse de diálogos e intermediações da sociedade civil organizada, e órgãos de representação dos arquitetos e urbanistas locais. Por sua vez, o Museu Guggenheim (1992-1997) de Gehry

constitui apenas uma das obras de caráter emblemático e que desempenha uma função de rearticulação e integração das malhas urbanas tradicionais e renovadas.



Imagem 31- Abandoibarra, Bilbao.

Fonte: BILBAO Ría 2000, S.A. Bilbao, 2014.



Imagem 30- Mapa de Abandoibarra.

Fonte: BILBAO Ría 2000, S.A. Bilbao, 2014.

Já na América Latina, em Buenos Aires, foram levados a cabo várias ações de demolição de infraestruturas urbanas obsoletas. O grande crescimento da metrópole fez com que houvesse um investimento local, no redesenho da malha urbana, de forma a produzir novos espaços públicos, capazes de chamar a atenção das comunidades locais - tenta-se, assim, dar um novo significado à cidade.⁴⁵ Como exemplo, dá-se a reconversão da área portuária de Porto Madero, em que se mesclou a presença de novas edificações com a recuperação e reciclagem de antigas estruturas. A criatividade é tida aqui na sua essência. O espaço público torna-se num elemento orientador da cidade, enquanto elemento de distribuição espacial.

⁴⁵ JÁUREGUI, Jorge Mário, a ver: www.jauregui.arq.br/portas.html [Consut. em fevereiro de 2014].



Imagem 32- Operação Puerto Madero, em Buenos Aires.
Fonte: Plataforma urbana.

Todas estas intervenções referidas vão ao encontro dos ideais das cidades criativas, tais como, a conversão de áreas decadentes e deterioradas; a recomposição do seu caráter, preservando o forte poder evocativo; hospedar atividades terciárias que exijam uma localização central; a recuperação de uma aproximação mais efetiva da comunidade com a cidade; o reposicionamento da área central da cidade, entre outros.

Neste sentido, baseado no pensamento de Silvio Zancheti, podemos dizer que o processo de planejamento requer estratégias para conduzir à dialética inovação/conservação e instrumentos capazes de operacionalizar a estratégia. Os planos de recuperação e revitalização urbanas vêm priorizando ações de integração, de forma a que a cidade como um todo possa, outra vez, ser incluída na pauta das preocupações e atuação do arquiteto.

O modernismo traz consigo a intenção de planejar a cidade como um objeto controlável. O arquiteto teria a função de, a partir do desenho, controlar a malha urbana. Todavia, a cidade é um elemento mutável e as suas transformações complexas refletem-se na dualidade dos termos expansão/concentração, totalidade/fragmento, inovação/conservação e projeto/estratégia. Com este pensamento surge a criatividade nas cidades que procura, a partir de ações, não só em áreas degradadas ou obsoletas, como também com diferentes atividades e recursos, relacionar a geração de efeitos multiplicadores da dinâmica econômica e cultural da cidade. O que parece ser apenas uma ação pontual num tecido urbano, na verdade, encontra-se relacionado com a cidade, suportando estratégias de alimentação e recuperação de periferias, património histórico, promoção de habitação e ações diretas sobre os espaços públicos.

“A complexidade da cidade contemporânea torna a arquitetura realizada numa de suas partes, fator de desenvolvimento ou abandono de outras, uma vez atrelada ao objetivo de potencializar a economia e a geração de recursos locais (...) estas considerações abrem caminhos para a discussão da formação

do arquiteto, bem como da fundamentação da disciplina projetual. O ato solitário de dar forma ao espaço careceria do compromisso com a cidade e sua gestão, para o que se conclamaría uma revisão dos pressupostos do fazer arquitetónico.”⁴⁶

3. A proposta

Identificação da obra / Localização da obra:

Nome: ‘KOLIBKI ART CENTER+EXHIBITION’.

Local: Gdynia Orłowo, Polónia.

Obra: Centro cultural, exposições de arte e eventos.



Imagem 33- Edifício a intervir. Estábulo Kolibki.

A proposta para o **Kolibki Art Center+Exhibition** surge de uma experiência pessoal vivida na Polónia no âmbito do programa ERASMUS. O projeto a desenvolver pretende demonstrar um conceito de aproveitamento da arquitetura existente, adaptando-a a uma nova atividade, recriando espaços culturais que se tornam pontos de chamada para eventos sociais da cidade, como também fonte de conhecimento e produção criativa.

A essência do projeto é intervir num antigo estábulo, que é parte de um conjunto de edifícios incluídos no Parque de Kolibki, sem data de origem (devido às guerras vividas fortemente na Europa de Leste, maior parte dos edifícios ficaram sem registos). Num dos edifícios existentes já se encontra o FAB Lab, com atividades mais ligadas à arquitetura para crianças, dirigidas pelo arquiteto e professor de arquitetura no Instituto Politécnico de Gdansk, Gary Johnson, e a sua esposa, ela também arquiteta.

Esta propriedade pertenceu a uma das famílias mais ricas da cidade. No entanto, o último proprietário privado da mansão foi, depois da I Guerra Mundial, Witold Kukowski. Agora está deserta e o objetivo é propor um projeto que venha de novo valorizar este lugar.

⁴⁶ ABASCAL, 2005. A ver <http://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/06.066/410> [Consut. em março de 2014].

O conceito começa com a ideia de criar um volume vazio dentro do edifício já existente (imagem 34). Este irá ser transportado para o exterior, dando vida a uma nova estrutura que tem como propósito receber os visitantes.

Esta ideia não é criada despropositadamente. Uma vez que nos encontramos cercados por uma fauna e flora extraordinárias, por que não "transportar" alguma dessa beleza para dentro do volume existente?

Estudos indicam que os elementos naturais como a água, os animais e as árvores, agem como elementos de relaxamento e estímulo de trabalho. Desta forma, uma vez que esta infraestrutura irá acomodar estas duas áreas, a *Green House* ou *Glass House*⁴⁷ atuarão como um elemento central na qual os visitantes, trabalhadores ou meros transeuntes, possam entrar e admirar, ou até mesmo sentar-se para ler um livro, respirar ar puro ou trabalhar.

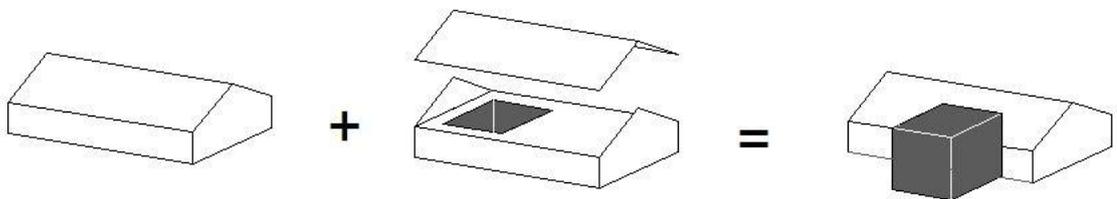


Imagem 34- Esquema tridimensional do conceito Kolibki Art Center+Exhibition.

Olhando Kolibki, encontramos um grande espaço verde, ricos ecossistemas naturais, onde a população possa viver em completa harmonia. Então, por que não transformar esse prédio numa *Green House*, ligando desta forma interior e exterior (Imagem 35). Obviamente, seria apenas uma parte do edifício. O objetivo é criar espaços de interação entre a natureza, as crianças e suas famílias, e com toda a comunidade em geral. É como um grande espaço aberto, com diferentes atividades que envolvem crianças e adultos. O espaço teria que ser flexível. Paredes, mesas, prateleiras, cadeiras têm mais de uma função.

A flexibilidade transforma a capacidade de o espaço se adaptar às diferentes necessidades e eventos. Performances podem, portanto, ser feitas, aumentando, assim, a conexão entre o lugar e a cidade.

⁴⁷ Casa Verde ou estufa em tradução corrente.

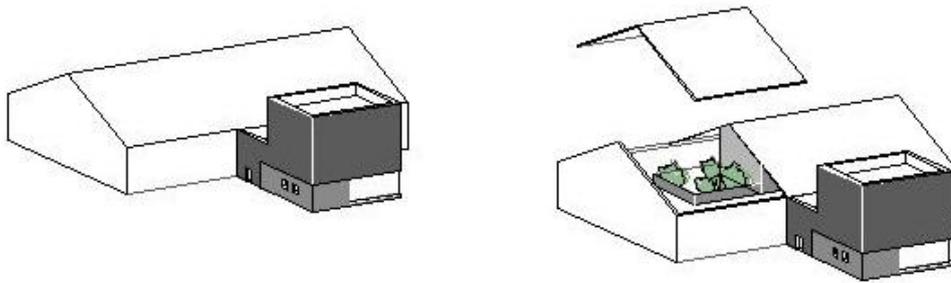


Imagem 35- Esquema tridimensional da implementação da *Green House* na distribuição espacial.

– O local

Orłowo é uma zona no litoral sul do distrito de *Gdynia*. Situa-se na orla costeira e está cercada de um espaço natural exuberante. A cidade é marcada por uma malha urbana densa e um quanto regular, que acompanha a orla costeira. As suas ruas dividem os espaços, tornando mais fácil o acesso de um ponto ao outro da cidade.

O programa proposto abrange a reabilitação de um antigo estábulo presente no Parque Kolibki (mancha a vermelho na imagem abaixo). Neste sentido, surge Kolibki Art Center+Exhibition: Centro Cultural, Arte e Exposições, equipado com um Jardim Interior, um Bar+Receção, Escritórios Temporários e Salão de Eventos. As áreas exteriores serão utilizadas como eixos de planeamento urbano que se conectam com os edifícios envolventes, procurando seguir e respeitar o espaço natural existente com intervenções pontuais.

Procuo assim, projetar o meio urbano com uma forma funcional que se enquadra na urbe e que arquitetonicamente é apelativa aos visitantes deste pólo urbano.

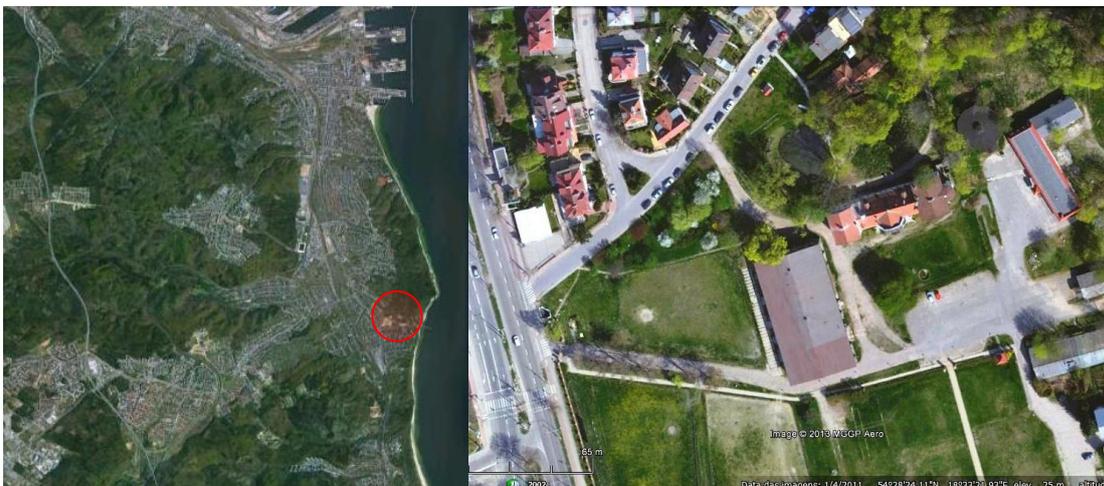


Imagem 36- Localização da implantação. Imagem Satélite.
Fonte: Google earth.

Conexão Exterior

O edifício que sofre intervenção funciona como ponto de ligação entre o velho e o novo, por dentro e por fora. A atração principal do edifício central é a Casa Verde ou *Green House* (imagem 37), que vai concentrar algumas espécies de plantas locais. Em torno dele serão desenvolvidas atividades relacionadas com a natureza (biologia). As crianças e as suas famílias são o público-alvo.

Por outro lado, exibimos espaços ligados à arte local e de outros artistas e intérpretes, eventos sociais e exposições temporárias, escritórios temporários e sala de reuniões.

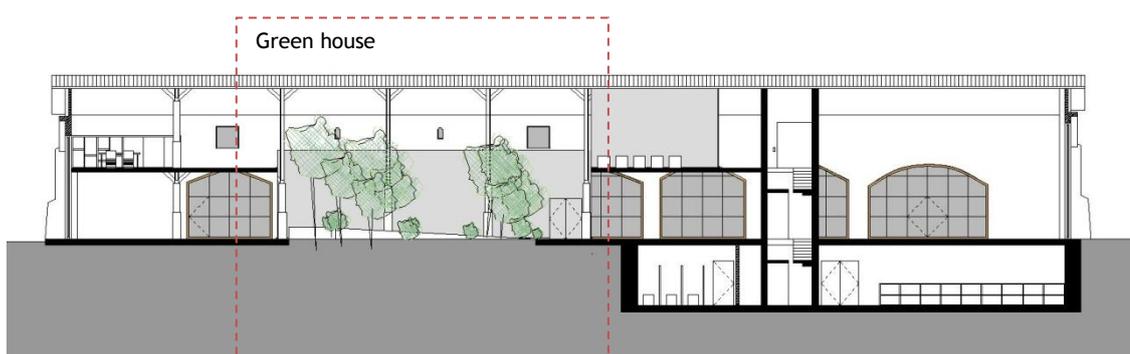


Imagem 37 - Corte esquemático de distribuição.

– Desenvolvimento da envolvente

Kolibki tem um terreno plano com um rico sistema ecológico inexplorado. Além de outras atividades que podem ser desenvolvidas, uma é explorar o novo espaço de criação de "pontes" de ligação com a floresta e o mar. Uma ideia a propor seria um estudo de percursos pedestres, recuperando o existente e, a criação de novos, que serviriam como elemento de reconhecimento local. Ao longo deste percurso, seriam dispostos pequenos elementos estruturais de forma a manter as diferentes espécies a habitar o lugar.

O conjunto pretende ser ponto atrativo, de maneira a consolidar a envolvente natural da cidade e torná-lo num espaço mais recreativo e sociável. Este localiza-se numa zona verde, antiga herdade, junto à orla costeira da cidade e está delimitado por eixos pedonais e por duas vias automóveis de um sentido. O facto de ter uma zona de acesso que a separa da circulação automóvel e de estar perto da zona comercial da cidade, provoca um acréscimo do fluxo populacional, pois transforma-se num espaço de bem-estar e lazer.

‘Kolibki art center+exhibition’ surge da fluidez natural existente em redor deste edifício, pelo facto das formas surgirem pelas intersecções de locais de tráfego pedonal mais intenso com zonas de interesse histórico, como pela forma de ruas e edifícios já

existentes. O eixo norte-sul é constituído pela aleja Zwycięstwa⁴⁸, tipo via-expresso que ajuda a escoar o trânsito local e tem o intuito de servir de ligação para as cidades vizinhas. O eixo transversal este-oeste, ul Świątopelka⁴⁹, funciona com o intuito de fazer a ligação dentro dos quarteirões habitacionais.

Ao longo desta proposta existem vários espaços verdes, uns de carácter mais privado que outros, onde os visitantes podem desfrutar o seu tempo. Os visitantes do bar e zonas de leitura podem, também, aproveitar para descansar e tomar um café resguardado das zonas de estrada.

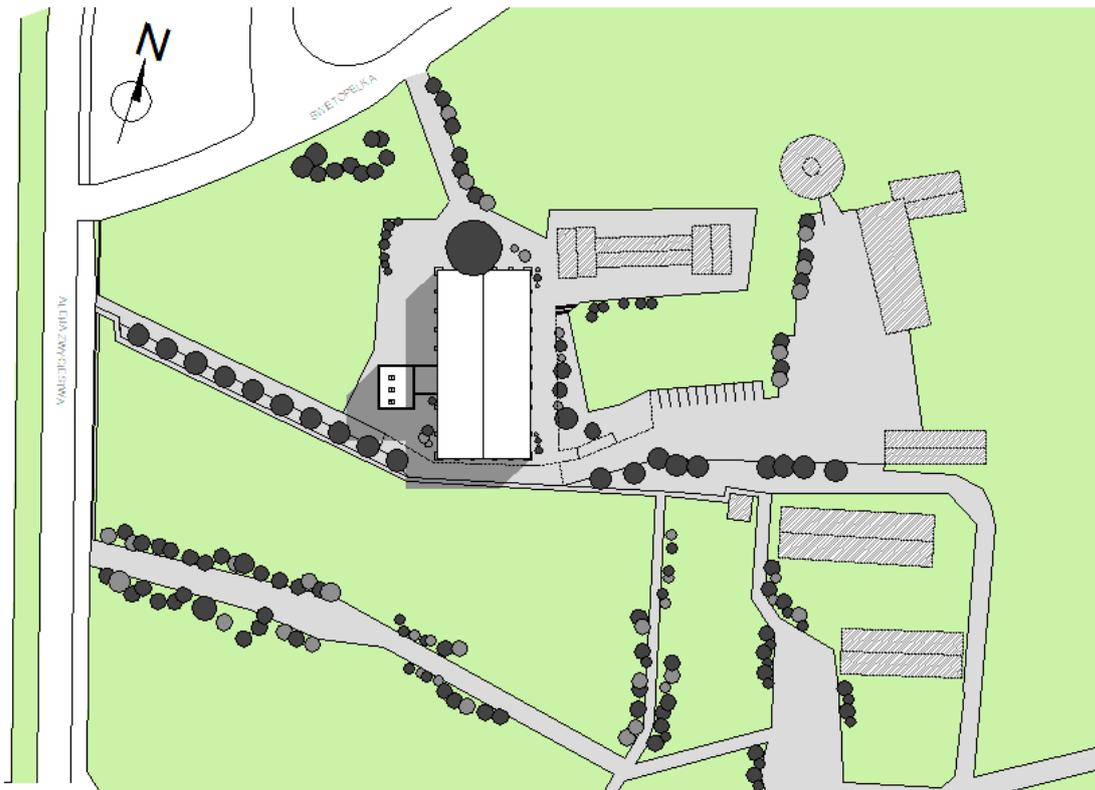


Imagem 38- Esquema de distribuição espacial do conjunto após a intervenção.

Com uma área verde e perto do mar, esta estrutura tem tudo para ser um centro cultural de conhecimento e produção artístico-cultural: podemos encontrar desde as áreas de exposição, a Casa Verde, um salão para eventos, um café, uma sala de conferência + sala de estar, escritórios e pequenas áreas de lazer (leitura, descanso, ...). O edifício está equipado, também, com instalações sanitárias, uma sala de arquivos, uma sala de audiovisual e outra para a limpeza. Para uma melhor função e controle do espaço foi implementada uma recepção. A área bruta do edifício é de 3240 m² e é assim dividido (aproximadamente):

⁴⁸ Avenida Vitória, tradução livre do autor.

⁴⁹ Rua Santo Świątopelk?, nome sem tradução.

- Recepção= 40m²
- Café/bar + IS = 117,70 m²
- Sala de eventos = 278,56 m²
- Sala de exposições (1) = 156,20m²
- Sala de exposições (2) = 80,00m²
- Sala de exposições (3) = 95,80m²
- Sala de exposições (4) = 101,00m²
- Green House = 225,10m²
- Sala de leitura = 25,10m²
- Área lounge = 100,00m²
- Bloco de comunicação vertical = 42,63m² *3
- Sala de conferências = 300,00m²
- Sala de leitura/espera = 80 m²
- Sala de arquivo (1) = 63,23 m²
- Sala de arquivos (2) = 177,22m²
- Audiovisuais = 37,33m²
- Instalação sanitária = 52,50 m²
- Quarto de arrumos = 36,33m²

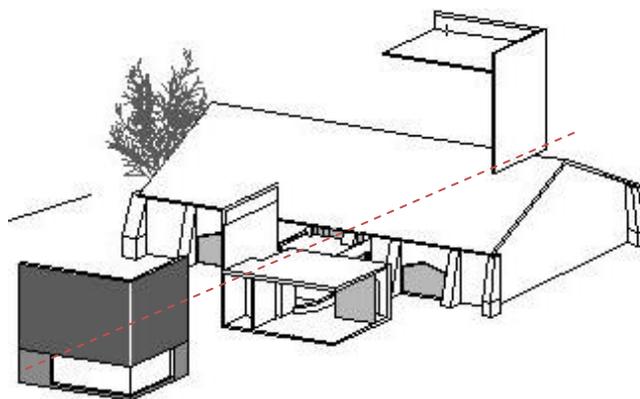


Imagem 39- Esquema tridimensional da implementação da recepção, novo volume que integra a área lounge.

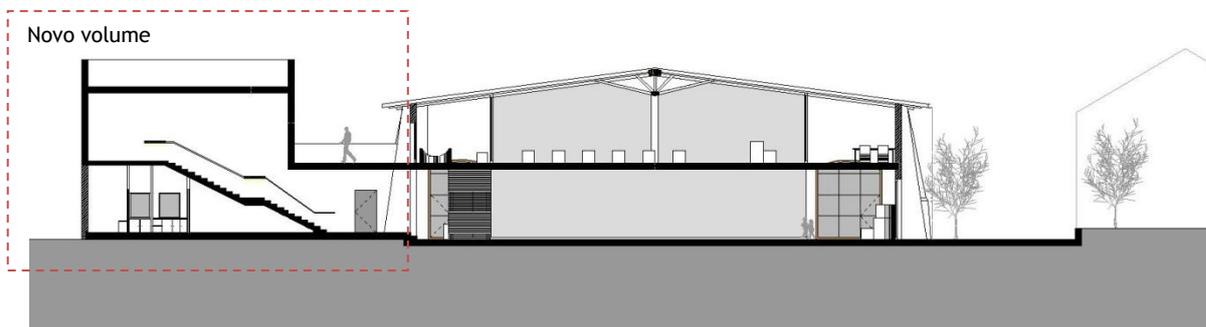


Imagem 40- Corte esquemático de forma a demonstrar a ligação entre o novo volume e o edifício existente.

- Intenções

‘Kolibki art center+exhibition’ define-se por um volume em tijolo vermelho, bastante frequente na arquitetura tradicional da Polónia, uma arquitetura que se distancia dos edifícios envolventes que apresentam uma fachada mais moderna. A partir do processo criativo podemos afirmar que os eixos rompem com a fisionomia do edifício existente, frio e pesado, tornando-o mais claro e leve. Os eixos dividem o espaço de maneira a distribuírem o fluxo pedonal e trazem luz para dentro do volume.

Os conceitos são meras concetualidades que surgem da funcionalidade do espaço. Deste modo, foram desenvolvidos diferentes espaços que funcionam como um só, mas que definem diferentes funções. Por um lado, o volume existente que engloba maior parte das

atividades, que é o refúgio, o 'fugir' da rotina ou um local de descanso, onde pode relaxar lendo um livro ou pode levar as crianças para outro tipo de atividade em família; o Salão de Eventos, a maior divisão, que tem uso para exposições mas que, no entanto, pode ser totalmente fechada e funcionar separadamente do restante edifício; e o novo volume, que funciona como recepção, bar/café - o lugar para descontrair e relaxar e aproveitar para tomar uma bebida na esplanada com vista para o jardim - e, tem espaço lounge/descanso espaço de passagem, fechado e iluminado por uma claraboia, que o torna mais intimista.

Fazendo a conexão com os edifícios circundantes e as diferentes atividades este "novo estábulo" será um ponto de encontro. Porém a sua maior funcionalidade direciona-se para os novos novos empreendedores que desejam iniciar a sua empresa. Com o grande espaço aberto no primeiro andar, os diferentes espaços podem ser alugados ou mesmo fornecidos gratuitamente pela entidade responsável pela manutenção futura do edifício, para ajudar novas empresas a crescer e desenvolver a economia local.

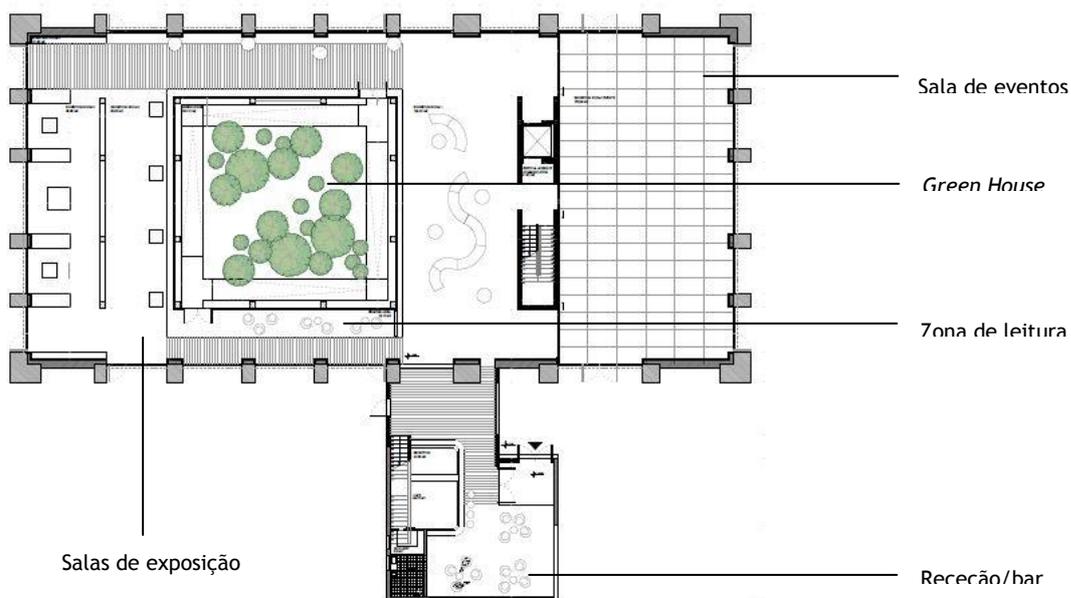


Imagem 41- Planta de distribuição do piso 0.



Imagem 42 - Planta descritiva de Piso 1 (acima) e Piso -1 (abaixo).

Kolibki está fora da densidade urbana, mas próximo de zonas servidas de transportes públicos (estação de comboios) e zona comercial, conferindo-lhe assim uma localização privilegiada em termos de acessibilidades.

As ruas que delimitam a implantação são largas e compostas por duas vias. Com o aproveitamento dos eixos pedonais existentes, permite-se manter a circulação automóvel em torno e uma circulação maior de indivíduos pelos equipamentos urbanos criados.

Como é descrito no Quadro IV podemos entender que este é um ambiente recheado de forças e oportunidades que irão enriquecer este local.

Quadro IV- Forças, fraquezas, oportunidades e ameaças.

	Forças	Fraquezas	Oportunidades	Ameaças
Ambiente	<ul style="list-style-type: none"> - Próximo de zonas verdes e zona habitacional - Localização estratégica na zona urbana - Proximidade de comércio - Arranjo urbanístico de desenho urbano 		<ul style="list-style-type: none"> - Acessibilidade - Acessos pedonais - Situa-se em zona comercial - Proximidade do mar e zona verde envolvente - Proximidade a zonas de transportes públicos 	
Social	<ul style="list-style-type: none"> - Zona urbana consolidada 		<ul style="list-style-type: none"> - Proximidade a zonas de comércio - Proximidade com meios de transporte públicos - Situado na zona de desenvolvimento económico 	
Económica	<ul style="list-style-type: none"> - Atração de populações jovens 		<ul style="list-style-type: none"> - Proximidade a zonas de comércio - Desenvolvimento de comércio - Fluxo turístico acentuado 	

Conhecendo o processo criativo e originador de ‘Kolibki art center+exhibition’ e interiorizando toda a temática abordada na presente dissertação, desde a reabilitação de um espaço devoluto, e a sua transformação num espaço de produção criativa e captação de talentos, é altura de entender mais ao pormenor as peças desenhadas, de forma a compreender no que consiste a proposta. Os respetivos desenhos estão em anexo.

Conclusão

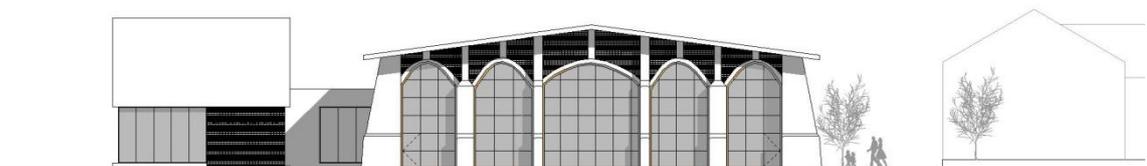
Não é fácil teorizar sobre a arquitetura. E mais difícil é tentar percebê-la num mundo que está em constante mudança.

A arquitetura é como que uma tentativa de tentar manter a identidade cultural do lugar. E, como foi referido ao longo dos diferentes capítulos, manter a marca histórica e patrimonial na linha do tempo. É uma memória e, arrisco-me a dizer, uma “capsula do tempo” para gerações vindouras. A pegada que deixamos é a nossa marca pessoal, a nossa impressão digital para reconhecimento futuro.

Quanto ao arquiteto tem o papel de restaurador, como um artista que olha para a paisagem urbana como se fosse uma tela a pintar a aguarela ou óleo, eliminando tudo o que de supérfluo existe e tornando-o fluido e perceptível. Depois cabe ao indivíduo interpretar a obra de arte, criando memórias, imagens e significados.

A criatividade é relativa, poderei dizer até que a estética o é também. Contudo, não estão estritamente ligados. Muitas são as formas de demonstrar criatividade. No contexto argumentado nestas páginas é sempre difícil de dizer qual é o mais fácil ou o melhor pois cada qual adapta-se a uma diferente situação contextual, seja essa, histórica, económica, social ou cultural.

Para um melhor entendimento do projeto prático, impressões dos desenhos técnicos estarão disponíveis em anexo.



Referências Bibliográficas

ABASCAL, Eunice Helena Suizzardi. (2005). Revista Virtual Vitruvius. Arqutextos. Cidade e Arquitetura contemporânea: uma relação necessária. [online] Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arqutextos/06.066/410> [Consut. em março de 2014].

ADAM, Roberto. (2008). Analisado o conceito de paisagem urbana de Gordon Cullen, Universidade Federal do Paraná/UFPR e Universidade Positivo/UP [adaptado de: da Vinci, Curitiba, v. 5, n. 1, p. 67].

[online] Disponível em: <http://www.up.edu.br/davinci/5/pdf21.pdf> [consultado a setembro de 2014].

ARENDT, Hannah. (2000). A condição humana, Lisboa: Relógio d'Água editores.

ARENDT, Hannah. (2009). Entre o passado e o futuro, São Paulo: Editora Perspetiva, 5ª Edição.

BATISTA, Celina. (2011). A cidade como sistema. O papel do Arquitecto. Dissertação de Mestrado apresentada à UBI.

BIGOTTE DE ALMEIDA, Alexandra. (2013). Transformar a crise em oportunidade - Desenvolvimento de uma organização criativa. Dissertação de Mestrado apresentada à Universidade do Minho.

CANCLINI, Néstor García. (2003). A globalização imaginada. Trad. Sérgio Molina. São Paulo: Iluminuras.

CHOAY, Françoise (2000). A alegoria do património. Lisboa: Edições 70.

CIETTA, E. (2012). A revolução do Fast-Fashion: Estratégias e modelos organizativos para competir nas indústrias híbridas. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2ª Edição.

CULLEN, G. (1983). Paisagem urbana. São Paulo: Martins Fontes.

ENEGRÉN, Andre. (1984). *La Pensée Politique de H. Arendt*. Paris: Presses universitaires de France.

EUROCID (2009). *Os desafios da Criatividade e Inovação*. Novas Fronteiras, n.os 24/25. [Online] Disponível em:

A ver: http://www.eurocid.pt/pls/wsd/wsdwcot0.detalhe?p_cot_id=5342&p_est_id=11688. [consult. março de 2015].

(2013). Europa 2020 : retórica, discursos, política e prática: actas da 2ª Conferência de Planeamento Regional e Urbano, VIII ENPLANT e XVIII Workshop da APDR / coord. Carlos Rodrigues... [et al.]. - Aveiro: UA Editora. [online] Disponível em: http://mariammanuelbaptista.com/pdf/6_ebook%20Horizon%202020%20arte%20e%20cultura.pdf [Consult. a janeiro-2014]

FLORIDA, Ricardo (2005). *The Flight of the Creative Class. The New Global Competition for Talent*. Nova Iorque: HarperBusiness, HarperCollins.

FLORIDA, Ricardo. (2005). *Cities and the Creative Class*. Nova Iorque: Routledge.

FUÃO, Fernando (2008). Arquitetura e criatividade. *in* *arquiteturarevista* - Vol. 4, n° 1:01-14.

FUNDAÇÃO DE SERRALVES (2008). *Estudo macroeconómico: desenvolvimento de um cluster de indústrias criativas na região do norte*. Fundação de Serralves [online] Disponível em: <http://www.serralves.pt/fotos/editor2/inserralves/Estudo%20Macroeconomico%20Desenvolvimento%20de%20um%20Cluster%20de%20Industrias%20Criativas%20da%20Regiao%20do%20Norte.pdf> [Consult. a janeiro-2014]

FURTADO, Rafael Nogueira (2012). Baudelaire e a Modernidade: Um diálogo entre Walter Benjamin e Michael Foucault. In *Kínesis*, Vol. IV, n° 07, Julho 2012, pp. 345-361. [online] Disponível em: <https://www.marilia.unesp.br/Home/RevistasEletronicas/Kinesis/rafaelnogueirafurtado345-361.pdf> [Consut. em Janeiro de 2015].

FURTADO, Gonçalo; ALVES, Sandra (2012). Cidades criativas em Portugal e o papel da arquitetura: Mais uma estratégia a concertar pp.125-140. [online] Disponível em: <http://rccs.revues.org/5137#ftn15> [Consult. a fevereiro-2014]

GASPAR, J., Henriques, E. B. e Vale, M. (1998). Economic Restructuring, Social Re-composition and Recent Urban Changes in Portugal. In *Geojournal*, n.º 43, pp.63-76.

GIDDENS, Anthony(2002). *Sociologia*, 3ª Ed.. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

GONSALES, Célia Helena Castro (2005). Cidade moderna sobre cidade tradicional: movimento e expansão - parte 2. In *Revista Virtual Vitruvius. Arquitectos*. [online] Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/05.059/473> [Consult. a março 2014].

GRAFMEYER, Yves (1994). *Sociologia Urbana*. Mem Martins: Publicações Europa-América.

KOOLHAS, Rem (2010). Três textos sobre a cidade. Barcelona: Editorial Gustavo Gil, p.70; p.90.

- LYNCH, Kevin (1960). *The Image of the City* (A Imagem da Cidade). Cambridge MA: MIT Press.
- LANDRY, Charles; BIANCHINI, Franco (1994). *The Creative City*. Londres: Comedia.
- LANDRY, Charles (2000). *The Creative City - a toolkit for urban innovators*. Londres: Comedia/Earthscan.
- LANDRY, Charles (2006). *The art of City-Making*. Londres: Earthscan/Comedia.
- LAW, Christopher M. (2002). *Urban Tourism - The Visitor Economy and The Growth of Large Cities*, 2ª Ed.. London: Continuum.
- MARQUES, Cátia Sofia Gomes (2012). *Cidades criativas - projectar em áreas abandonadas ou deprimidas para reestruturação social cultural e económica*. Lisboa: FA. Tese de Mestrado apresentada à Universidade de Lisboa.
- MILÃO, Susana (2006). *A Cidade Criativa e os modelos de regeneração urbana*. Dissertação de Mestrado em Reabilitação do Património Edificado apresentada à FEUP.
- GRANDE, Nuno. (2010). Mercados criativos: Perspectivas críticas”, *Arq./a*, 80/81, pp. 26-28.
- PARK, Robert (1987). A cidade: sugestões para a investigação do comportamento humano no meio urbano. In Velho, Octávio Guilherme (org.). *O fenómeno urbano*. Guanabara: Rio de Janeiro, 4ª ed., p. 26 a 67.
- PINTO E RITA, Hgo e Ana (2008). *Tourism and the city: urban as a tourist product*. Dissertação de Mestrado apresentada à Universidade do Algarve.
- REIS, A. (2009). Cidades Criativas, Turismo Cultural e Regeneração Urbana. In *Economia da Cultura - Ideias e Vivências*. Rio de Janeiro: Publit Soluções Editoriais.
- REIS, A. (2009). Introduction. In *Creative City Perspectives*. São Paulo: Garimpo Soluções & Creative Cities Productions.
- REIS, A. e URANI, A. (2011). Cidades criativas - perspectivas brasileiras. In *Cidades Criativas - Perspetivas*. São Paulo: Garimpo Soluções & Creative Cities Productions.
- RICHARDS, G. (2009). Tourism development trajectories - From culture to creativity?. Asia-Pacific Creativity Forum on Culture and Tourism ed. Republic of Korea: s.n.
- RODRIGUES, Luís (2009). *Património Sustentável - (re)pensar a arquitetura. Estudo de exemplos paradigmáticos*. Dissertação de Mestrado apresentada à UBI.

ROMANO, José (2009). “Cidades Criativas”. In *Arquitectura 21*. [online] Disponível em: <http://joseromanoarquitectos.com.pt/noticias/a2103cidades%20criativas.htm> [Consult. a fevereiro-2014]

ROQUE, Ricarose Vallarta (2012). *Making Together: Creative Collaboration for Everyone*. Dissertação de Mestrado apresentada ao Massachusetts Institute of Technology. [online] Disponível em: <https://llk.media.mit.edu/papers/ricarose-thesis.pdf> [consultado a novembro de 2014].

SANTA-RITA, Isabel Maria de. (1995). *Ensaio: A Criatividade e a Arquitetura*. Lisboa: Tip. Jerónimus.

SANTOS, Thaíz dias Luz (2013). A Abordagem do Fenómeno urbano na escola de Chicago. EFDeportes.com. Revista Digital. Buenos Aires, Año 18, nº 185. [online] Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd185/fenomeno-urbano-na-escola-de-chicago.htm> [consult. maio de 2014].

SANTOS, Filipa. (s/d). *As Cidades Criativas como Modelo dinamizador do destino turístico*. Dissertação de Mestrado apresentada à Escola Superior de Tomar.

SELADA, C. e CUNHA, I. (2010). *Criatividade em Áreas de Baixa Densidade: O Caso da vila de Óbidos*. s.l.: INTELI - Inteligência em Inovação, Centro de Inovação.

SIMMEL, Georg. (2004). *As metrópoles e a Vida Mental*. In *Fidelidade e Gratidão e Outros Textos*. Lisboa: Relógio D'Água, p.75 a 94.

SOLÀ-MORALES, Ignasi de (1995). *Diferencias. Topografía de la arquitectura contemporânea*. Barcelona: Gustavo Gili.

STEVENS, B., MILLER, R., & MICHALSK, W. (2000). *Social Diversity and the Creative Society of the 21st Century, The Creative Society of the 21st Century, Organization for Economic Cooperation and Development* [Online] Disponível em: <http://www.oecd.org/futures/35391171.pdf> [Consult. a Abril-2014]

SELADA, C.; CUNHA, I.; TOMAZ, E. (2011). *Creative-based strategies in small cities: A case-study approach*. REDIGE.

[online] Disponível em:

<http://www2.cetiqt.senai.br/ead/redige/index.php/redige/article/viewFile/109/163>

[Consut. em dezembro de 2014].

TERRA, Lygia; ARAÚJO, Regina & GUIMARÃES, Raul B. (2009). *Conexões*. São Paulo: Moderna. [Online] Disponível em: <http://www.tiberioge.com.br/AssuntoController/buscaAssunto/93> [Consult. em abril-2014]

VIRILIO, Paul (1993). *O Espaço crítico*. Tradução Paulo Roberto Pires. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora 34.

WIRTH, Louis. (1987). O urbanismo como modo de vida. In Velho, Octávio Guilherme (org.). *O fenómeno urbano*. Guanabara: Rio de Janeiro, 4ª edição, pp. 90-113.

ZANCHETI, Silvio (2012). *Plano de Gestão da Conservação Urbana: Conceitos e Métodos*. Centro de Estudos Avançados da Conservação Integrada (CECI), Olinda.

(1983). *Espaço e lugar: a perspetiva da experiência*. São Paulo: Difel.

(2012). *Índice de Cidades inteligentes - Portugal*. Europress - Indústria Gráfica.

Cidades Criativas | Transformações Culturais (CCTC)

<http://cidadecriativa.org/pt/cidade-criativa> [Consult. a fevereiro-2014]

CIEJD

<https://infoeuropa.euroid.pt/> [Consult. a fevereiro-2014]

Faculdade de Arquitetura de Lisboa

<https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/5983> [Consult. a fevereiro-2014]

INE

<http://www.ine.pt>

GEPAC

<http://www.gepac.gov.pt/gepac-dsepac/estudos-e-estatisticas/estudos/04-o-sector-cultural-e-criativo-em-portugal-sumario-pdf.aspx> [consultado a setembro de 2014].

Anexos

‘KOLIBKI ART CENTER+EXHIBITION’ - PEÇAS DESENHADAS

Sequência de plantas:

1. Planta de implantação.
2. Planta do piso 0.
3. Planta do piso 1-
4. Planta do piso -1 [arquivos].

Sequência de secções:

5. Secção AA’.
6. Secção BB’.
7. Secção CC’.
8. Secção DD’.

Sequência de alçados:

9. Alçado frontal.
10. Alçado lateral direito.
11. Alçado lateral esquerdo.
12. Alçado posterior.