



**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU
MESTRADO EM DESENVOLVIMENTO E PLANEJAMENTO TERRITORIAL**

ANA CAROLINE DA SILVA RODRIGUES

**AS INTERVENÇÕES URBANAS NO PLANEJAMENTO TERRITORIAL EM
GOIÂNIA**

GOIÂNIA

2014

ANA CAROLINE DA SILVA RODRIGUES

**AS INTERVENÇÕES URBANAS NO PLANEJAMENTO TERRITORIAL EM
GOIÂNIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Planejamento e Desenvolvimento Territorial da Pontifícia Universidade Católica de Goiás para obtenção do grau de Mestre.

Orientador: Dr Ycarim Melgaço Barbosa

GOIÂNIA

2014

ANA CAROLINE DA SILVA RODRIGUES

**AS INTERVENÇÕES URBANAS NO PLANEJAMENTO TERRITORIAL EM
GOIÂNIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Planejamento e Desenvolvimento Territorial da Pontifícia Universidade Católica de Goiás para obtenção do grau de Mestre.

Orientador: Dr Ycarim Melgaço Barbosa

Goiânia, abril de 2014. Resultado: _____

Prof. Dr. Ycarim Melgaço Barbosa
Presidente da Banca
PUC Goiás

Prof. Dra. Deusa Maria Rodrigues Boaventura
PUC Goiás

Prof. Dra. Luzia Neide Menezes Teixeira Coriolano
UECE

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer a todos aqueles que sempre confiaram em mim, desde sempre. À minha família, aos meus verdadeiros amigos, ao meu noivo Maicon Dimbarre e à Deus por fazer-me compreender que tudo tem o seu tempo.

RESUMO

Esta dissertação tem por finalidade analisar os impactos sociais causados pelos paradigmas de intervenção urbana nas sociedades modernas, especialmente nas duas últimas décadas da globalização, com um aporte sobre algumas interferências urbanas realizadas em Goiânia, GO. A questão central consiste em distinguir entre paradigmas de intervenção urbana fundados em uma crítica histórico-social, e que tendem a combater os efeitos de gentrificação e exclusão social, de outros paradigmas fundados sobre o interesse de minorias e que geram sérios problemas sociais e urbanos. O objetivo principal é determinar os fatores que devem ser analisados nesses processos de transformação do urbano para que a intervenção seja socialmente válida, resultando em maior grau de inclusão e participação social. A metodologia da pesquisa foi a de revisão bibliográfica e pesquisa documental, abrangendo diversos campos da ciência como o urbanismo, a sociologia, a história, a economia-política e os movimentos de mudança urbana e social. A pesquisa constata que os antigos paradigmas intervencionistas, como o da renovação urbana e outros, produziram impactos sociais de exclusão e gentrificação, e que naquilo que hoje se denomina a economia criativa pode estar surgindo um novo paradigma que tende à inclusão e à democratização dos espaços urbanos públicos por meio de uma ligação forte com a produção cultural e movimentos sociais, como formas de buscar soluções aos problemas urgentes colocados pelos grandes meios urbanos.

Palavras-Chaves: Intervenções urbanas, gentrificação, exclusão social, economia criativa, inclusão social.

ABSTRACT

This dissertation aims to analyze the social impacts caused by the paradigms of urban intervention in modern societies, especially in the last two decades of globalization with a contribution about some urban interference held in Goiânia, GO. The central issue is to distinguish between paradigms of urban intervention founded on a social-historical criticism and which tend to combat the effects of gentrification and social exclusion of other paradigms based on the interest of minorities and that generate social and urban problems. The main objective is to determine the factors that must be analyzed in these processes of urban transformation to be socially valid, resulting in greater degree of inclusion and social participation. The research methodology was a bibliographical and documental description review spanning many fields of science as urbanism, sociology, history, political economy and the urban and social change movements. The research found that the old paradigms interventionists such as urban renewal and others, produced social impacts of gentrification and exclusion, and that in what today is called the creative economy can be surging a new paradigm which tends to inclusion and democratization of public urban spaces through a strong connection with the cultural production and social movements, which tend to resolve by themselves the urgent problems posed by large urban areas.

Key Words: Urban interventions, gentrification, social exclusion, creative economy, social inclusion.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Trabalhadores e Estabelecimento da Cadeia Produtiva da Indústria Criativa no Brasil – 2006.....	56
Tabela 2 – Resultado do IMUS Global e setorial de Goiânia.....	84
Tabela 3 – Lançamento do Índice de Criatividade das Cidades da FECOMERCIO.....	97

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Sugestão de definição de criatividade pela UNCTAD.....	48
Quadro 2 – Sinopse de autores, definições e características aplicáveis às cidades criativas.....	61
Quadro 3 - Do <i>Marketing</i> urbano à cidade criativa.....	68
Quadro 4 – Fase de transformação para uma cidade criativa.....	75
Quadro 5 – Projetos componentes do Projeto Goiânia 21 – Década de 1990.....	80

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Praça Universitária –Goiânia –GO.....	82
Figura 2 – Corredor universitário ecológico.....	82
Figura 3 – Foto ilustrativa do Corredor Universitário apresentado pela CMTC	83
Figura 4 – Apresentação do Projeto VLT em Goiânia	85
Figura 5 – Mudança Urbana no Eixo Anhanguera.....	86
Figura 6 - Requalificação urbana.....	86
Figura 7 – Inserção Urbana.....	87
Figura 8 – Área Central.....	87
Figura 9 – O Centro Cultural Oscar Niemeyer	90
Figura 10 – Esplanada JK	91
Figura 11 – Praça da Vila Cultural Cora Coralina.....	94
Figura 12 – Outdoor da Obra na Vila Cultural Cora Coralina.....	94
Figura 13 - Slogan do Projeto Goiânia Para Conhecê-la melhor.....	102
Figura 14 – Mapa Turístico de Campinas.....	102
Figura 15 – Mapa Turístico do Centro.....	103
Figura 16 – Mapa Turístico do Universitário.....	103
Figura 17 – Slogan do Projeto Deriva Fotográfica do Bem.....	104
Figura 18 - Site do Projeto Deriva Fotográfica do Bem.....	105
Figura 19 – Participantes do Projeto Deriva Fotográfica do Bem.....	105
Figura 20 – Mapa de atuação do Projeto Deriva Fotográfica do Bem.....	106
Figura 21 – Projeto Passeio Livre.....	107
Figura 22 – Sábado no Parque I.....	110
Figura 23 – Sábado no Parque II.....	111

Figura 24 – E-banner do Projeto Arte Pra Gente.....	112
Figura 25 – Banner do Projeto Ruas do Esporte.....	113
Figura 26 – Foto da Reportagem feita por Gabriela Lima.....	114

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 OS IMPACTOS SOCIAIS DO PROCESSO DE URBANIZAÇÃO MODERNO.....	17
1.1 Urbanismo e poder disciplinar nas sociedades modernas..	18
1.2 Urbanismo e economia - política.....	22
1.3 Urbanismo: participação e inclusão social	28
2 AS VÁRIAS INTERVENÇÕES URBANAS: RENOVAÇÃO, REABILITAÇÃO, REVITALIZAÇÃO, REQUALIFICAÇÃO E REGENERAÇÃO.....	34
2.1 A construção da cidade mercadoria.....	37
2.1.1 Cultura, gestão e utilidade na cidade mercadoria.....	40
3 OUTROS PARADIGMAS DE INTERVENÇÕES URBANAS.....	44
3.1 A Economia da Criatividade.....	45
3.2 O modelo de intervenção da classe criativa.....	51
3.3 O modelo de intervenção da cidade criativa.....	58
3.3.1 A importância da cultura e dos espaços públicos na Cidade Criativa	65
3.3.2 As Intervenções na Cidade Criativa	68
3.3.3 Governabilidade dentro da Cidade Criativa	73
4 GOIÂNIA: PANORAMA DAS INTERVENÇÕES ATUAIS E NOVOS PROCESSOS DE TRANSFORMAÇÃO	77
4.1 Intervenções em Goiânia	79
4.2 A economia da criatividade em Goiânia.....	96
4.3 Cultura cidadã.....	100
4.4 Intervenções culturais	109
5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	116
5.1 As questões do urbanismo em Goiânia.....	115
5.2 A economia criativa e a transformação da paisagem da urbana.....	120
5.3 AS intervenções urbanas e a economia criativa em Goiânia.....	125
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	130
REFERÊNCIAS	133

INTRODUÇÃO

Segundo certas tendências do urbanismo, os primeiros casos de intervenção planejada sobre o espaço urbano teriam acontecido em meados do século XIX, designado de “embelezamento urbano”, tendo como referência as reformas de Paris, com forte caráter higienista e de controle social, realizadas para conter os impactos do crescimento da massa popular e permitir a manutenção da ordem nos espaços públicos.

Contudo, filósofos e historiadores como Michel Foucault mostram que essas intervenções no espaço urbano - o uso da estética e do saber arquitetônico e urbanístico como forma de controle e de higienização social, conforme os valores e interesses de uma classe dominante - surgem no início da sociedade moderna, já em sua pré-história, no Renascimento no século XVI e na emergência da ciência, da indústria e da tecnologia durante os séculos XVII e XVIII. No século XVII, surge a figura do hospital geral, não como uma instituição médica – o que só ocorrerá a partir do século XIX – mas como uma entidade policial e jurídico-política destinada a receber toda a população considerada ociosa e incapaz de ser absorvida no novo modo de produção, e que deveria ser separada do corpo social para sua purificação (FOUCAULT, 1978).

Trata-se do grande internamento que começa em Paris, na França, com a construção do Hospital Geral, uma série de complexos de edifícios e espaços altamente fechados, distribuídos pela cidade, com a finalidade de encerrar toda uma população composta de mendigos, prostitutas, alcoólatras, desempregados, loucos e outros desocupados que assombravam a vida das metrópoles europeias em construção. Tanto com a construção de instituições como o Hospital Geral, que se disseminou por toda a Europa e depois pela América, no século XVII, quanto pela construção da prisão moderna no século XVIII, e seu modelo arquitetônico – o panóptico de Bentham¹ -, o poder moderno, fundado na produção industrial da riqueza e no conhecimento científico, colocava em experimentação transformações urbanas e institucionais,

¹ O panóptico de Bentham - arquiteto do século XVIII - consiste em um modelo de prisão em que as celas se dispõem em andares circulares em torno de uma torre central, tendo todas uma janela gradeada por onde entra a luz do sol, tornando a cela inteira visível ao guarda que fica na torre. Mas, por um sistema de venezianas, o guarda não pode ser visto pelos prisioneiros, causando a sensação de vigilância constante de um poder invisível, mas que pode se manifestar a qualquer momento. Foucault mostra que este modelo do panóptico é transferido de modo sutil para muitas outras instituições, como a escola, o exército, a indústria, o espaço urbano etc. (FOUCAULT, 1987).

com o fim específico de neutralizar e controlar uma população que não podia ser absorvida pelo mercado e pela indústria.

Ao longo do século XX, o crescimento das sociedades industrializadas e em processo de industrialização tornou mais complexo o gerenciamento urbano das desigualdades sociais resultantes do próprio desenvolvimento do capitalismo industrial. Enquanto o capitalismo se expande e aumenta a produção social, a tendência é absorver e incluir, no sistema de produção e consumo, parte das populações marginalizadas, contudo, a situação é diferente quando há crise e desaceleração da economia.

Na década de 1980, houve um período de grandes mudanças econômicas que acarretou em altos índices de desemprego, várias desativações de fábricas, decadências de alguns centros urbanos e, simultaneamente, a desestabilização da economia (MILES, 2012).

Nesse momento, diante do mesmo discurso capitalista, as cidades na Europa Ocidental e na América do Norte defendiam intervenções urbanas com base na cultura, o que parecia ser, naquele momento de desindustrialização, a resposta para certos problemas urbanos. Assim, pautada em uma economia cultural, a cidade passa por um processo de planificação urbana ostensivamente empresarial com viés culturalista em suas estratégias. Isso acarretou, nas cidades, um processo de degradação da qualidade de vida da população, o abandono de áreas de importância histórica, a redução de espaços de convivência pública, a destruição da paisagem natural e a transformação da cidade em produto para o entretenimento (LEFEBVRE, 1999).

Verifica-se que há paradigmas de intervenção urbana que podem conter outros tipos de estratégias de interesses que não se coadunam com aquilo que se propaga como ideal. Tais paradigmas podem gerar efeitos inversos ao da inclusão e participação social a que aludem, e podem servir aos interesses de elites minoritárias, em detrimento da maioria da população, que estará excluída do processo de intervenção urbana.

Com as intervenções urbanas, as instituições e organizações públicas e privadas, associadas em função de uma gestão anônima e difusa do espaço social e das populações, vão cuidando de colocar a população em espaços em que pode ser controlada, conforme suas singularidades e sua possível utilidade socioeconômica. Marginaliza-se e exclui-se, usurpando suas propriedades quando existentes, as populações que não servem nem à produção e nem ao consumo modernos, mas que cumpre colocar em canais e espaços em que se tornem previsíveis.

Contudo, há outros paradigmas que militam, de fato, pela participação e inclusão de toda a sociedade, de todas as populações que compõem uma cidade, uma região e um país no direito à cidade. Na primeira metade da década de 1990, surgem os primeiros debates sobre

uma nova dinâmica pautada na valorização do conhecimento como fator diferencial econômico e em novos olhares em relação ao papel das cidades e à singularidade de seus espaços. Neste escopo, prepondera a proposição de que a cultura da criatividade e a participação da sociedade civil são importantes para o desenvolvimento socioeconômico, para a inclusão e participação social efetiva. Surge, em meio a essas indagações, novos conceitos de intervenções urbanas, alguns fundados em modelos que priorizam a criatividade das pessoas e outros que propõem cidades capazes de propiciar um ambiente criativo.

Inseridos em um processo em que a globalização desempenha papel importante, por envolver questionamentos referentes ao entendimento de que a competitividade econômica das regiões depende da inovação de produtos, processos, sociais, culturais etc., além da valorização daquilo que é diferencial, esses conceitos surgem como novas formas de intervir no ambiente urbano. Neste contexto, a cultura apresenta-se como um fator importante, principalmente por não ser copiável e ser distinta conforme as regiões e cidades.

A classe criativa e a cidade criativa surgem na eclosão dos debates sobre economia criativa e defendem a reabilitação das regiões ou cidades com base na cultura e na criatividade, capazes de regenerar o espírito das cidades. Admitimos, porém, que a construção desses conceitos ainda está em curso e, necessariamente, os efeitos socioterritoriais não são claros ou numerosos, limitando a verificação do que aqui se discute e se propõe. Estes novos modelos se colocam como novas formas de orientação e/ou intervenção sobre o território e sugerem novas linhas de desenvolvimento futuros, de acordo com um conjunto de valores e princípios pautados no direito à cidade, onde aconteceria a realização do ser humano.

Dentro deste contexto, a problemática central desta pesquisa gira em torno do levantamento de alguns paradigmas de intervenção urbana surgidos nas décadas mais recentes e na análise dos interesses e estratégias presentes nestes paradigmas, verificando quais se fundam sobre uma crítica histórico-social e econômico-política, com um intuito claro de transformação social. Verifica-se ainda quais outros paradigmas – que se pode denominar de tradicionais – refletem somente os interesses de minorias mais abastadas, organizadas em torno do poder público de modo a conservar e expandir sua riqueza e seu poder em detrimento de uma grande maioria. Sabe-se que esta maioria precisa ser gerida da melhor maneira possível, sendo a organização do espaço urbano uma das melhores formas de gerir as grandes massas.

A questão central da pesquisa consiste em saber até que ponto as formações de poder dentro do mundo moderno das organizações públicas e privadas influenciam nos paradigmas de intervenção urbanística e até onde há a formação de uma tendência crítico-histórica e política

que questione a presença de interesses privados nas intervenções feitas no espaço urbano, que deve ser público, universalizado. Este saber é necessário para que se possa fazer o levantamento dos fatores a serem considerados no desenvolvimento e execução de um projeto de intervenção urbana que seja, de fato, um agente de integração e inclusão social, ajudando a resolver e equilibrar variáveis econômicas, sociais, culturais, ambientais etc. Esta questão deve ser respondida por meio de uma pesquisa de revisão de literatura, descrevendo a evolução e o confronto dos paradigmas de intervenção urbana no mundo e os processos de formação de desigualdades e exclusão sociais decorrentes do paradigma de produção capitalista, a seguir, pautando-se em uma revisão documental, analisam-se algumas dessas interferências urbanas realizadas na cidade de Goiânia – GO.

O objetivo principal é determinar os fatores que devem ser refletidos em um processo de intervenção urbana para que a intervenção seja socialmente válida, resultando em maior grau de inclusão e participação social, estabelecendo-se as diferenças entre paradigmas de intervenção urbana que não levam em conta fatores histórico-sociais, econômico-políticos e socioambientais, e que acabam gerando exclusão e opressão sociais, e outros paradigmas que consideram esses fatores como os principais elementos em um processo de intervenção urbana. Este objetivo deve ser atingido por meio da revisão da literatura especializada e pesquisa institucional a partir do estudo de projetos intervencionistas realizados em Goiânia desde a década de 1990.

As populações socialmente excluídas, que acabam sendo colocadas sob algum estigma (marginais, delinquentes, mendigos etc.), são produtos da dissolução das culturas tradicionais e de suas estruturas econômicas e sociais, que acontece na medida em que a sociedade moderna e seu modelo econômico capitalista avançam. Portanto, essas populações precisam ser integradas à sociedade, de modo a se libertarem da situação em que se encontram devido aos fatores históricos e sociais. Deste modo, os paradigmas intervencionistas devem levar em consideração todas as classes sociais que constituem as diferentes populações de uma cidade e seus meios de vida e de produção. Um modelo de intervenção urbana eficaz deve ser capaz de gerar as condições socioeconômicas, de maneira a incluir todas as camadas populares, gerando qualidade de vida e condições de trabalho para todos. Nesse sentido, destaca-se a relevância desta pesquisa, na medida em que busca diferenciar paradigmas intervencionistas segundo seu valor efetivo de transformação social.

A metodologia da pesquisa adotada é de revisão de literatura, avaliando os paradigmas de intervenção urbana segundo a literatura especializada em urbanismo, também levando-se em

conta aspectos da sociologia, história e economia-política, e estudo de caso de intervenções na cidade de Goiânia (GO) desde 1990.

O método de análise de conteúdo utilizado contempla as duas principais metodologias crítico-históricas, mundialmente reconhecidas: a genealogia de Nietzsche, em seu desenvolvimento no pensamento e nas pesquisas históricas, epistemológicas e filosóficas de Michel Foucault e Gilles Deleuze, e a dialética ou o materialismo histórico de Marx e de alguns de seus seguidores, como Lefebvre e a Escola de Frankfurt, com pensadores como Adorno, Horkheimer, Marcuse e Benjamin, existencialistas e fenomenólogos socialistas, como Jean-Paul Sartre e Maurice Merleau-Ponty, e pensadores nacionais como Paulo Freire, Darci Ribeiro, Celso Furtado e muitos outros pesquisadores dialéticos, genealógicos e humanísticos, que consideram os fatores sociais os elementos mais relevantes quando se trata de uma intervenção institucional pública.

O trabalho está estruturado da seguinte forma: o capítulo 1 aborda as relações entre o urbanismo, o regime de poder moderno e a economia política; o capítulo 2 contempla alguns importantes paradigmas de intervenção urbana surgidos na sociedade moderna (industrial, científica e mercantil) e as estratégias de gerenciamento e controle de espaço e populações que o poder moderno (conforme definido por Foucault e outros filósofos no século XIX e XX) tem estabelecido desde o início de nossa era, atualmente, em sua fase de globalização; o capítulo 3 apresenta os novos paradigmas de intervenção urbana surgidos com a globalização e que se pautam por uma economia da criatividade, pela formação de uma classe criativa e de uma cidade criativa, onde a cultura desempenha um papel infraestrutural fundamental; o capítulo 4 descreve e analisa algumas intervenções urbanas realizadas em Goiânia (GO), desde 1990; e o capítulo 5 desenvolve a discussão sobre até que ponto as intervenções no espaço urbano têm surtido os efeitos desejados e o que se pode fazer para que a sociedade civil - a totalidade da população urbana - participe do planejamento e da execução destas interferências, que devem ser definidas segundo pesquisas prévias sobre as reais necessidades e desejos populares; por fim, apresenta-se as considerações finais.

1 OS IMPACTOS SOCIAIS DO PROCESSO DE URBANIZAÇÃO MODERNO

Neste primeiro capítulo, serão desenvolvidos os aspectos histórico-sociais e econômico-políticos envolvidos na criação e produção dos paradigmas de intervenções urbanas nas formações sociais modernas, cujo processo de desenvolvimento culminou na globalização do mercado, da produção da cultura e de todos os problemas colocados pelo processo de formação da civilização moderna, científica, industrial e mercadológica. Esta civilização, apesar de seu desenvolvimento monumental, de seus colossos tecnológicos inauditos e de todo o seu conhecimento, chegou a situações impactantes e a impasses que podem inviabilizar a vida humana, desencadeando barbáries sociais e degradando e destruindo as diversas formas de vida no planeta.

Estes impactos negativos podem ser sociais, oriundos dos conflitos de interesses que animam o complexo militar industrial e fazem da guerra um empreendimento de grandes lucros, ou trata-se de impactos ambientais originados pelos empreendimentos que degradam e esgotam recursos naturais, sendo que em ambos os casos, temos uma práxis social e humana ou socioambiental. Nos meios urbanos das médias e grandes cidades, os conflitos sociais afloram no espaço compartilhado por todos, sob a forma da criminalidade, mas também da discriminação social e da exclusão de uma imensa maioria – maiorias, que são milhares de minorias, como dizem os filósofos franceses Michel Foucault (1986; 1978; 1987) e Gilles Deleuze (1990, 1976), destituídas de poder econômico, político e social.

Como pensar, do ponto de vista filosófico, científico e artístico, no sentido forte destes termos, intervenções e planejamento urbanos destinados a todos os seres humanos que habitam uma cidade e de que forma é possível integrar aqueles que estão marginalizados econômica, social e psicologicamente?

Somente a partir de um ponto de vista interdisciplinar e aberto a mudanças paradigmáticas futuras, colocando o movimento e a transformação como a essência da própria história humana e da história do Universo, pode-se tentar responder, em parte, estas questões urgentes do urbanismo atual. Nesta pesquisa, optou-se por dois paradigmas metodológicos distintos, em alguns pontos opostos ou diferentes, mas que possuem algo em comum, além do seu prestígio e permanência histórico-epistemológicas incontestáveis: o princípio de uma crítica histórica e social que se esposa com diversos movimentos de contestação e emancipação sociais

que se desenvolveram nos séculos XIX e XX, tais como as conquistas dos direitos do trabalho, da mulher, das etnias, das diferenças sexuais etc.

Estas metodologias são, por um lado, a Genealogia de Nietzsche do fim do século XIX, retomada por Foucault - sob o nome de Arqueologia, mas sem esconder sua origem nietzschiana - e por Gilles Deleuze (1976), e a dialética de Marx (1985) e alguns de seus seguidores notáveis, como Henry Lefèbvre (1999). Ambas as concepções genealógicas e dialéticas partem do princípio de que a realidade social moderna deve ser transformada porque comporta elementos de degradação da vida humana e que tende a se acumular na medida em que cresce e se expande o processo econômico. As predições de Nietzsche e Marx, deduzidas a partir de suas pesquisas distintas, são evidentes.

A principal diferença entre a Genealogia e a Dialética, do ponto de vista político, é que a primeira aposta em uma transformação mais cultural, em uma transvaloração ou superação dos valores existentes na arte e na cultura, mas também do engajamento político naquilo que se denomina a microfísica do poder. A genealogia visa pequenos movimentos que resistem e se expandem contra um poder que os inibe ou os manipula, formando redes de comunicação, pesquisa e organização no fortalecimento das lutas e reivindicações das minorias. Por seu lado, a dialética marxista busca alvos mais amplos, como a conquista do aparelho de estado, os grandes movimentos sociais etc., como forma de mudar o *status quo* vigente, sem desprezar e participar do viés político estatal.

Contudo, existe um terceiro e mais importante protagonista entre os paradigmas fatores de transformação social, que são os próprios movimentos sociais, culturais e econômicos que vão buscando ganhar voz e reconhecimento legal, acabando por influenciar profundamente o uso e aplicação dos referidos paradigmas. O processo é positivo, porque tende a aprimorar todas as concepções em jogo, trazendo novas formas de parcerias e de organização para influenciar nas políticas públicas atuais e futuras. As intervenções urbanas nascem dentro de contextos históricos atravessados por contradições sociais profundas, e na maior parte das vezes, a aplicação das estratégias de dominação espacial e institucional servem também para imprimir nas consciências a monumentalidade do poder instituído e os valores culturais que ele elege como sendo os do próprio povo e, portanto, constitucionalmente, do legítimo dono do poder.

1.1 URBANISMO E PODER DISCIPLINAR NAS SOCIEDADES MODERNAS

No sistema econômico-político anterior, medieval, a arte de construir estava ligada à necessidade da aristocracia em manifestar o poder e a força. Assim, os castelos, os palácios, as igrejas, as fortalezas compunham os grandes modelos arquitetônicos, expressando a dimensão desmesurada do poder soberano do rei, de sua corte e de seus representantes, sendo que a arquitetura, durante muito tempo, desenvolveu-se segundo essa necessidade de ostentação do poder.

No final do século XVIII, contudo, sob um novo regime de poder, há outro tipo de necessidade das classes dominantes que vai nortear o desenvolvimento da arquitetura e do urbanismo em função da organização do espaço urbano e institucional: os objetivos econômico-políticos de controle e disciplina das populações e da sociedade.

Foucault (1986) afirma que, no desenvolvimento da sociedade industrial, em fins do século XVIII, a arquitetura começa a se especializar ao se articular com os problemas da população, da saúde e do urbanismo.

Um exemplo deste redirecionamento da arquitetura é a construção das cidades operárias nos anos 1830–1870 na França e em outros países europeus industrializados. Era necessário fixar a família operária, determinando-lhe um setor próprio para poder habitar na cidade, prescrevendo-lhe um programa de moralidade, por meio da determinação de seu espaço de vida, construindo suas casas com uma peça que serve como cozinha e sala de jantar, o quarto dos pais separado (que é o lugar da procriação) e o quarto das crianças. Às vezes, nos casos mais favoráveis, há o quarto das meninas e o quarto dos meninos. A história dos espaços é, ao mesmo tempo, uma história dos poderes que está presente tanto nas grandes estratégias da geopolítica quanto nas pequenas táticas do *habitat*, da arquitetura institucional, da sala de aula ou da organização hospitalar, segundo direcionamentos econômico-políticos (FOUCAULT, 1978; 1986).

Na segunda metade do século XVIII, emergiu o problema da unificação do poder urbano, sentindo-se a necessidade da cidade se tornar uma unidade, organizando-se o corpo urbano de modo coerente, homogêneo e regido por um poder único e bem regulamentado. Primeiro, por razões econômicas, porque a multiplicidade de jurisdição de poder torna-se inviável na cidade, ao se transformar em um lugar de mercado integrado nacional e internacional. Em segundo lugar, há razões políticas para a necessidade da unificação do poder nas cidades, que estão ligadas ao aparecimento de uma população operária pobre, que vai se tornar, no século XIX, o proletariado, aumentando as tensões políticas. As relações entre diferentes pequenos grupos profissionais e suas corporações - que concorriam entre si, mas no

conjunto, equilibravam-se – simplificam-se em um conflito entre os ricos e os pobres, o que resulta em revoltas de subsistência com saques a mercados sob a pressão da fome. Apesar destas revoltas não serem fenômenos novos na Europa, no século XVIII, elas se intensificaram cada vez mais, culminando nas grandes revoltas que resultaram na Revolução Francesa em 1789 (FOUCAULT, 1986).

Estas agitações contínuas acabaram por desencadear um sentimento e uma atitude de medo, de angústia diante da cidade. Cabanis (apud FOUCAULT, 1986, p.51), filósofo francês da época, afirmava: "Todas as vezes que homens se reúnem, seus costumes se alteram; todas as vezes que se reúnem em lugares fechados, se alteram seus costumes e sua saúde". Nasce o medo urbano, um medo da cidade que se expressa na angústia diante das oficinas e fábricas que se multiplicam, medo do aumento extraordinário e amontoamento da população, da marginalidade crescente, das epidemias urbanas, dos cemitérios, dos esgotos, das casas e bairros mal construídos etc.

Este pânico urbano vai desencadear uma resposta das novas classes dirigentes em termos de estratégias político-sanitárias, pautando-se nos modelos de controle populacional usados por ocasião das pestes e que implicam um controle minucioso, autoritário e amplo de todo o tecido urbano. Disto nasce o urbanismo ligado ao higienismo, considerando-se o controle do espaço urbano uma tarefa ao mesmo tempo política, jurídica, médica e urbanística. São as necessidades de controle das populações pobres que fazem com que as intervenções urbanas, a partir do século XIX, tragam a marca de um paradigma higienista autoritário e que tem necessidade de mecanismos de vigilância, controle e punição distribuídos por todo o espaço social (DELEUZE, 1990).

Nas sociedades modernas, cria-se um poder denominado disciplinar, que se funda sobre o conhecimento das populações sobre as quais ele opera. Contudo, como mostra Foucault (1978; 1986;1987), o poder não se baseia somente em reprimir ou aprovar comportamentos, mas, principalmente, em induzir e produzir comportamentos desejáveis do ponto de vista do regime de poder, passando a existir uma relação necessária e imprescindível entre poder e saber, que vai explicar o nascimento das ciências humanas e, também, do urbanismo. A tecnologia das disciplinas trabalha com a arte analítica dos detalhes, decompondo um processo ou ação, de trabalho, de guerra, de gestão de populações etc., em suas partes, e recompondo-o segundo um máximo de eficiência, utilidade, lucratividade e menor custo, operando sobre os espaços, projetando e construindo a arquitetura institucional e urbana para poder operar mais

profundamente nos corpos e no comportamento dos indivíduos e multidões, moldando-os segundo as necessidades da produção e do mercado.

A disciplina é uma técnica de exercício de poder que foi, não inteiramente inventada, mas, elaborada em seus princípios fundamentais durante o século XVIII. Historicamente as disciplinas existiam há muito tempo, na Idade Média e mesmo na Antiguidade. Os mosteiros são um exemplo de região, domínio no interior do qual reinava o sistema disciplinar. A escravidão e as grandes empresas escravistas existentes nas colônias espanholas, inglesas, francesas, holandesas, etc., eram modelos de mecanismos disciplinares. Pode-se recuar até a Legião Romana e, lá, também, encontrar um exemplo de disciplina. Os mecanismos disciplinares são, portanto, antigos, mas existiam em estado isolado, fragmentado, até os séculos XVII e XVIII, quando o poder disciplinar foi aperfeiçoado como uma nova técnica de gestão dos homens. Fala-se, frequentemente, das invenções técnicas do século XVIII – as tecnologias químicas, metalúrgicas, etc. – mas, erroneamente, nada se diz da invenção técnica dessa nova maneira de gerir os homens, controlar suas multiplicidades, utilizá-las ao máximo e majorar o efeito útil de seu trabalho e sua atividade, graças a um sistema de poder suscetível de controlá-los. Nas grandes oficinas que começam a se formar, no exército, na escola, quando se observa na Europa um grande progresso da alfabetização, aparecem essas novas técnicas de poder que são uma das grandes invenções do século XVIII (FOUCAULT, 1986, p.61).

A gestão disciplinar, exercida fundamentalmente por três meios globais absolutos: o medo, o julgamento e a destruição, responsável pela construção da civilização moderna, de seu saber e monumentos científicos e técnicos, é uma arte de distribuição espacial dos indivíduos. As sociedades disciplinares são essencialmente arquiteturas: a casa da família, o prédio da escola, o edifício do quartel, o edifício da fábrica.

Nos exércitos medievais, os indivíduos eram amontoados, e o exército constituía-se como um aglomerado em que os mais inábeis e covardes ficavam no meio dos mais fortes e valentes, sendo a força da unidade a sua massa, e não a qualidade de seus elementos (indivíduos, armas etc.). Os exércitos que começam a ser criados sob o paradigma das disciplinas não irão mais se apoiar em valores naturais humanos, mas, sim, sobre um conhecimento de como produzir o tipo de indivíduo e de corpo necessários a uma tarefa específica; para isso, a organização espacial e hierárquica, bem como o treinamento contínuo dos indivíduos são fundamentais. Trata-se da análise dos processos de se recompor os corpos e mentes de tal modo que sejam capazes de desenvolver as habilidades requeridas para um máximo de eficiência prática. E o que se passa no exército vai se passar nas outras instituições – escolas, famílias, fábricas, universidades, hospitais, prisões etc. A gestão disciplinar do espaço urbano e institucional vai transformando rapidamente toda a espacialidade de acordo com as técnicas de produção e controle do comportamento das massas e dos indivíduos (DELEUZE, 1990).

Percebe-se a função das intervenções urbanas nas transformações profundas na micro e

na macroestrutura social a partir do século XVIII, começando na Europa e se espalhando pelo planeta até a atual era de globalização da economia. É essencial a organização e o controle do espaço urbano juntamente com o controle da população por meio da indução de comportamentos desejáveis do ponto de vista das classes dominantes.

Isso é o que Foucault (1986) mostra em todas as suas obras filosófico-políticas sobre o poder: ele não tem somente caráter negativo, pois isso não o manteria, apenas como proibitivo e coercitivo, mas produz comportamentos produtivos, embora não signifique também que sejam comportamentos desejáveis do ponto de vista dos afetados. As disciplinas não são negativas, ao contrário, elas são as sementes e os princípios da própria ciência e da tecnologia que nascem e se desenvolvem com elas. Não é à toa que os diversos programas e cada parte de um curso superior chama-se disciplina. A disciplina possibilita, com cálculo, espacialização, análise, avaliação, mensuração dos movimentos e comportamentos humanos, que se multiplique a eficiência de uma ação.

O *taylorismo* na indústria é um exemplo bem retratado desse movimento por Charles Chaplin. A disciplina não depende mais de determinados “talentos” naturais, todo corpo, mente e comportamento humano pode ser desmontado e recomposto segundo um treinamento rígido, em um espaço adequado e bem vigiado a um determinado processo de produção.

O problema negativo e escravizador da disciplina no mundo moderno é que, ao mesmo tempo que ela produz um super homem produtivo, ela produz um ser politicamente dócil que ignora o sentido, o resultado em grande escala da produção em que participa e suas ramificações que compõem múltiplos e intrincados problemas urgentes e perigosos enfrentados pela humanidade. Contudo, questiona Foucault (1987;1986), a docilidade não é um componente essencial da disciplina – é um aspecto acidental, ou melhor artificial inventado por alguém. Mas será tão dócil assim? Podemos mesmo verificar, pelas ideias de Foucault, que há resistência a esse modelo disciplinar. As minorias que reivindicam seus direitos constituem um dessas resistências.

1.2 URBANISMO E ECONOMIA-POLÍTICA

O surgimento do urbanismo está ligado aos questionamentos a respeito das cidades e das novas formas de relações estabelecidas em função da preponderância do modelo industrial das sociedades capitalistas e dos novos problemas colocados por estas relações. As imensas transformações do espaço urbano e do comportamento social foram causadas pela revolução

industrial que, em um espaço de tempo relativamente curto, fez surgir espaços, organizações e formas de comportamento social nunca antes vistos na história humana. A revolução industrial que cria a sociedade moderna traz novos fenômenos sociais, como a situação da classe trabalhadora, o surgimento da cidade industrial, as transformações tecnológicas, a organização do trabalho na fábrica, a necessidade de planejamento urbano etc. E a formação da sociedade capitalista nos leva a uma reflexão sobre as transformações revolucionárias, as crises, conflitos e antagonismos de classes (MARX, 1985).

Marx (1982) coloca que a questão principal consiste em se fazer a crítica a esse novo tipo de sociedade, mostrando seus problemas e contradições, na medida em que ao mesmo tempo que gera conhecimentos e riquezas jamais sonhados pelas outras sociedades, condena uma grande parcela da população a um nível de vida próximo da escravidão ou da marginalização total. Por este fato, é necessário que se pense em organizar as forças sociais oprimidas a fim de se buscar a igualdade de oportunidades sociais.

Engels (1984), amigo e parceiro intelectual de Marx, em sua obra *A situação da classe trabalhadora na Inglaterra*, escrita na segunda metade do século XIX, analisa as condições de vida e habitação dos proletários das fábricas londrinas, amontoados em condições altamente insalubres e precárias. Engels faz notar que as grandes cidades possuem bairros próprios onde vivem os operários e são sempre considerados de “má reputação”. Na Inglaterra do século XIX, eles eram todos muito parecidos, sendo reconhecidos pelas piores habitações, situados nas zonas menos nobres da cidade, sem sistema algum de saneamento e quase sempre com construções irregulares.

As ruas não são planas nem pavimentadas; são sujas, cheias de detritos vegetais e animais, sem esgotos nem canais de escoamento, mas em contrapartida semeadas de charcos estagnados e fétidos. [...] O mercado está instalado nas ruas; cestos de legumes e de frutos, todos naturalmente de má qualidade e dificilmente comestíveis, ainda reduzem a passagem, e deles emana, bem como dos açougues, um cheiro repugnante. As casas são habitadas dos porões aos desvãos, são tão sujas no exterior como no interior e têm um tal aspecto que ninguém as desejaria habitar. (ENGELS, 1984, p. 38).

Engels (1984) estabelece uma relação entre o problema urbano da habitação das classes operárias e populares em geral e o processo de industrialização que não parou de se expandir. Ele aborda as precárias condições de vida e de habitação do proletariado urbano por toda a Europa, sendo que a industrialização tende a fazer aumentar os problemas sociais enfrentados pelas classes laboriosas; destaca ainda que com o desenvolvimento do sistema, o problema da habitação atingiria também as classes médias. O problema da moradia é descrito como um

resultado estrutural do modo de produção capitalista, oriundo da desigualdade na distribuição da renda que acentua o aprofundamento da miséria, impedindo muitos de terem acesso a uma moradia, mesmo que nos precários bairros operários. Contudo, a questão da habitação é só um dos impactos sociais causados pela economia capitalista. Em termos gerais, uma situação de precariedade existencial, social e econômica abateu-se sobre as famílias operárias no período pós-revolução industrial e essa precariedade está relacionada diretamente com a nova relação entre trabalho e espaço urbano, que se criou em função desse novo sistema econômico.

Outro grande pensador e economista político que refletiu sobre a questão do espaço urbano na sociedade moderna foi Max Weber. Ao definir a cidade moderna, Weber diz tratar-se de “um povoado cujos habitantes, em sua grande maioria, não vivem do produto da agricultura, mas sim, da indústria ou do comércio”. Para este autor, a reunião de diversas funções e a mistura de diferentes tipos urbanos definem a cidade ocidental moderna (WEBER, 2004, p. 409).

A nova cidade ocidental, que reúne instituições e organizações em uma escala de desenvolvimento que jamais existiu em outras civilizações, é o lugar do comércio, da manufatura, fortaleza política, sede da jurisprudência, cidade-quartel. Este novo espaço urbano, oriundo do advento do mundo industrial, é o resultado administrativo de grupos de sócios e parceiros estilo irmandades, confrarias, associações de classes etc., cujos membros se comprometem a defender os interesses coletivos de suas associações. É este núcleo anônimo e ativo administrativo que, operando tanto nas organizações privadas quanto na esfera pública, constrói a estrutura necessária para o desenvolvimento do capitalismo (WEBER, 2004).

Castells (2009, p.46) define o processo de urbanização das sociedades industriais como “a constituição das formas espaciais específicas das sociedades humanas, caracterizadas pela concentração significativa das atividades e das populações num espaço restrito, bem como, à existência e à difusão de um sistema cultural específico, a cultura urbana”.

Para que se possa entender o processo de urbanização contemporânea, desencadeado pelo processo de produção industrial e de mercado, é preciso fazer a análise da construção do espaço urbano com as lutas sociais e os processos políticos específicos de cada aglomeração urbana que se queira estudar. O espaço urbano é racionalmente estruturado: ele não se forma ao acaso, sofre influência das forças, agentes e movimentos sociais que estão em campo e ora se opõe, ora se complementa nos projetos de modificações urbanas e resolução dos problemas da cidade (CASTELLS, 2009).

Por isso, é necessário abordar o fenômeno urbano em suas raízes históricas, a fim de compreender as circunstâncias que promoveram a eclosão desse fenômeno, além de buscar entender a difusão dessa cultura própria do ambiente urbano, que se desenvolve concomitantemente à expansão física urbana. Em sua abordagem histórica, o autor afirma que o surgimento das cidades ocorreu como uma modalidade residencial cuja característica era o acúmulo de funções administrativas, políticas e comerciais, em detrimento de atividades agrícolas, que se realizavam em outra localidade (CASTELLS, 2009).

Na origem do processo de urbanização, Castells (2009) destaca o papel preponderante da oferta de postos de trabalho nos centros industriais, como atrativo para o crescimento populacional urbano, atrativo esse que seria, até hoje, fator contribuinte para o inchaço das cidades. A estruturação dos centros urbanos seguiu a necessidade do modo de produção capitalista de fixar a mão de obra das indústrias nas vizinhanças das fábricas. Na Europa, as intervenções urbanas nos bairros destinados às populações operárias foram uma resposta à demanda crescente da indústria por mão de obra, que fazia migrar os camponeses pobres para as periferias das cidades, absorvendo-os em sua maioria. Na América Latina, acontece o inverso, apesar de ser, também, a lógica do desenvolvimento industrial o fator causal principal dos inchaços das cidades, a motivação da migração do campo para a cidade está na esperança de oportunidades impossíveis para a vida rural dos agricultores pobres, sem, contudo, ter garantias de que haveria vagas nas fábricas e demais serviços nas cidades, o que acaba por gerar uma grande população urbana desempregada e excluída da produção e do consumo da sociedade moderna.

Para Castells (2009), essa diferença nos processos de explosão demográfica urbana existente entre a América Latina e a Europa se traduz por uma incapacidade das cidades latino-americanas de absorver toda a mão de obra crescente oriunda do campo e das pequenas cidades do interior. Este desequilíbrio entre demanda de mão de obra e oferta de emprego resultou na geração de populações desempregadas e marginalizadas nas cidades, surgindo os problemas de extrema pobreza nos grandes centros urbanos latino-americanos. A falta de equilíbrio entre quantidade de emprego e crescimento urbano, implicando em uma aceleração crescente do processo de urbanização, resulta em um aumento da segregação ecológica de classes sociais e polarização estratificada do sistema em relação ao consumo.

As intervenções urbanas, então promovidas por aqueles que possuem o poder político e econômico e a legitimidade jurídico-social para fazê-lo, impõem um traçado urbano que põe em relevo a segregação social e seus horizontes em meio a algumas ilhas urbanas de

prosperidade e civilização. O resultado são populações crescentes de pessoas em estado de pobreza extrema, a quem faltam todas as condições de vida, exibindo a exclusão socioespacial das periferias, favelas, barracos ou palafitas (ESTEVEES, 2012).

O desenho urbano da moradia apresenta o relevo mais visível e imediato das contradições econômico-políticas e histórico-sociais existentes nas sociedades capitalistas e nas sociedades modernas em geral, não sendo, contudo, o único signo da desigualdade extrema. Estas desigualdades extremas, do ponto de vista dominante, não significam, necessariamente, algo terrível que não deveria existir; elas induzem um sentimento de hierarquia e exclusividade naqueles que se sentem os verdadeiros produtores da riqueza e construtores da cidade (CASTELLS, 2009).

De acordo com Esteves (2012, p.52), a cidade passa a ser traçada e orientada segundo a estratificação de classes sociais, sendo que às classes sem recursos próprios e historicamente destituídas de poder econômico, político e social, são destinados os sítios com infraestrutura precária, sem acesso a serviços e equipamentos públicos. Estes bairros populares passam a constituir “uma espécie de cidade informal” que se opõe à “cidade formal”, onde ficam as classes sociais integradas ao sistema de produção e consumo e que “dispõe de todas as benesses proporcionadas pela vida urbana”.

O acesso à cidade e às suas oportunidades se torna, portanto, um direito, cujo acesso não é concedido de forma homogênea entre todos os cidadãos. A organização espacial das moradias anuncia o conflito entre dois tipos de cidade, uma mais favorecida em termos de estrutura e oportunidades do que a outra, e serve como medida para compreender a disparidade dos desdobramentos de uma relação entre capital, trabalho e acesso aos direitos dos cidadãos das cidades (ESTEVEES, 2012, p.52).

Camargo (2010) afirma que os textos de história da arquitetura e do urbanismo, principalmente quando incidem sobre as edificações e formações urbanas de uma cultura ou civilização específica, expressam as estratégias de poder das classes dirigentes naquela cultura no período histórico considerado. As pirâmides do Egito estão lá contando até hoje a vida da aristocracia, suas vestimentas, suas habitações, seus templos, palácios e costumes, porém pouco se sabe sobre as populações que formavam a força de trabalho capaz de levantar concretamente todos os monumentos da cultura egípcia.

Do ponto de vista das classes dominantes, os empreendimentos arquitetônicos e urbanísticos devem gerar obras que garantam no presente o sucesso de suas estratégias econômico-políticas e devem resistir à passagem do tempo, servindo para recodificar continuamente o mesmo poder. Neste movimento em que se inscrevem seus monumentos na

realidade, o poder estabelecido transforma tudo aquilo que considera acessório e meio de realização de seus projetos, como a força de trabalho cujos rastros são apagados, juntamente com as culturas anteriores de onde se originou esta força. O mesmo ocorreu e ocorre na Modernidade, em suas sociedades industriais, as demais culturas, suas construções arquitetônicas, seus modos de produção e de vida vão desaparecendo forçosamente, na medida em que o mundo industrial avança. As populações oriundas dessas culturas terão que abandonar seu modo de vida e produção e ir competir por uma vaga no mercado de trabalho e por um lugar para morar na periferia de uma cidade industrial (CAMARGO, 2010).

Para Viana (2009), o planejamento urbano, especialmente em países da América Latina como o Brasil, é visivelmente excludente e pleno de indicadores de paradoxos, revelando a herança de oligarquias políticas oriundas de processos de colonização. As populações na cidade dita “informal” - as periferias de infraestrutura precária - são o produto de um processo de industrialização sem compromisso com a questão urbana, de um mercado de trabalho precário e de mercado imobiliário privado que controla o processo de urbanização.

O modelo de cidades que possui contradições típicas de um capitalismo desorganizado, que desvincula a produção da reprodução social, são na realidade manobras que levam as cidades a conflitos de problemas habitacionais, de criação de guetos, de diminuição dos espaços públicos e que colocam a exclusão social como um paradigma dominante desta realidade. Sendo assim, vão surgindo os enclaves segmentados, ou seja, os enclaves habitacionais, os enclaves comerciais, enclaves tecnológicos e administrativos. A cidade passa caracterizar-se por um urbanismo segmentado ou especialmente fragmentado em pequenos territórios permeados destes pedaços de urbanização (VIANA, 2009, p.2).

Para Lefebvre (1999), os processos sistemáticos de urbanização surgem na sociedade industrial moderna em torno das relações entre os indivíduos e o espaço de interação social. A lógica do desenvolvimento das cidades modernas é a mesma do processo de produção industrial, e seu produto é uma mercadoria. Segundo este autor, em tal sistema urbano, o Estado deve exercer o controle social e a conservação das hierarquias por meio de suas políticas públicas que planejam e executam o traçado urbano. Deste modo, a cidade reproduz a força de trabalho para o desenvolvimento do processo de industrialização e funciona como instrumento de controle e dominação da população pelo Estado.

As conquistas em termos de melhoria da qualidade de vida trazidas pelo mundo industrial não alcançaram no mesmo grau a todos os membros e segmentos populacionais das sociedades modernas, nem mesmo nos países que servem de modelo de desenvolvimento, ditos desenvolvidos ou de primeiro mundo. Em termos urbanos, isso se traduz pela restrição de

acesso a certas camadas da população em lugares de destaque e prestígio social. O acesso ao território urbano é um modo de manifestar o poder de certa classe social, onde os locais centrais e privilegiados são destinados às classes abastadas, sendo as outras classes forçadas a se manter na precariedade periférica em um processo que pode ser denominado de *destruição da urbanidade*. Nesta linha, assumida pelas classes dominantes industriais, o urbanismo configurou-se como um esquema ideológico e estratégico de intervenção do espaço. A gestão do espaço, quando analisada em profundidade, tornou-se no mundo moderno o principal instrumento de dominação usado pelas classes dominantes, determinando as relações de poder, de inclusão e de exclusão sociais, ao distribuir e organizar os espaços físicos e políticos dentro da cidade (LEFÈBVRE, 1999).

É necessário salientar, neste ponto, que a atuação do Estado pode não se dar somente em função da manutenção da hierarquia social ou do *status quo*, porque há forças sociais que se opõem aos projetos de dominação e que também pleiteiam o patrocínio do Estado e de outras instituições para fazer valer suas estratégias de inclusão e participação social nos empreendimentos urbanísticos. Não se deve esquecer que há, no mínimo, duas facetas do Estado: uma voltada para a sociedade civil, e outra para as classes que têm mais poder graças aos recursos econômicos e políticos que detêm e graças a sua participação massiva dentro do aparelho de Estado, determinando suas políticas públicas. Contudo, todo poder é histórico e pode ser ultrapassado em função de regimes mais democráticos, inclusivos e participativos de poder, implicando, também, em novas concepções de urbanismo, cujas sementes (princípios) já estão aí, por exemplo, em urbanistas como Jan Gehl e outros.

1.3 URBANISMO: PARTICIPAÇÃO E INCLUSÃO SOCIAL

Como demonstram Marx (1985) e Foucault (1986), não se pode ver um sistema de dominação econômico-político de classes ou grupos sociais como uma estrutura inerte, onde somente o polo referido como dominante atua no campo social, na produção da ciência e do conhecimento, e somente os seus interesses e desejos prevalecem. Há uma multiplicidade de forças e de focos de poder atuando dentro de uma sociedade e que, continuamente, vão transformando-a e, às vezes, revolucionando-a, mudando as relações de forças e poder no interior da sociedade, ao menos, em determinados setores, em certas questões. Os operários fazem valer seus direitos e a partir da pressão de suas greves e revoltas, surgem as leis e a proteção estatal às suas conquistas.

As ditas classes dominadas não são tão dominadas assim, e não param de criar resistências, de formular seus direitos e tentar fazer com que o Estado, que se diz o representante do poder concedido pelo povo, reconheça e proteja esses direitos. A resistência forma a crítica social histórica presente em alguns paradigmas das ciências humanas, como na dialética de Marx e na genealogia de Nietzsche, mas também presente nos diversos movimentos sociais reivindicatórios de direitos das consideradas minorias sociais².

Estas tendências crítico-históricas presentes no pensamento e nos movimentos sociais modernos de emancipação e reivindicação de direitos também atravessam a arquitetura e o urbanismo, fazendo surgir profissionais e pesquisadores que buscam desenvolver um urbanismo em função de atender às necessidades de toda a população de uma cidade, que seja sustentável tanto do ponto de vista ambiental quanto social. Estes paradigmas urbanistas críticos, que trabalham como fator principal a variável social e cultural, buscam a participação e a inclusão social das populações historicamente excluídas dos benefícios e oportunidades produtivas e cognoscentes que a civilização moderna pode oferecer.

Estes urbanistas que consideram o ponto de vista social e crítico-histórico sabem, no rastro de pensadores revolucionários dos séculos XIX e XX, como Marx, Nietzsche e Foucault, que a inclusão das populações excluídas em um sistema de produção e consumo sustentável aumentará o poder e os recursos de toda a sociedade, pondo fim às desigualdades extremas, às contradições sociais caóticas e às revoltas e marginalização consequentes. A modificação necessária do atual sistema econômico-político excludente passa por novas propostas de organização e criação do espaço urbano, sendo esta uma tarefa interdisciplinar que conjuga os aspectos técnicos, estéticos, econômicos e humanos do problema urbano moderno (ESTEVEZ, 2012; VIANA, 2009; CAMARGO, 2010).

Para Lefebvre (2010), a relação e o combate entre a busca do acesso pelos direitos aos benefícios urbanos e a restrição excludente imposta pelas forças econômico-políticas levam ao desenvolvimento da ideia de um *direito à cidade* que se coloca junto às lutas de emancipação e reivindicação de direito que singularizam e história da cultura moderna como a luta pelo direito à liberdade, à individualização na socialização, ao *habitat*, ao trabalho digno, aos benefícios e recursos presentes na cidade etc.

² O conceito de minoria social deve ser entendido não como designando uma minoria numérica, mas um grupo social que pode ser a maioria que, no entanto, se encontra destituída de poder político, econômico e social e historicamente excluída das decisões sociais e estatais.

Martins (2006) mencionará de direito à cidade e à cidadania, que implicariam no direito à participação de todos os habitantes nas decisões e no planejamento das políticas públicas da cidade. O direito à cidadania inclui a habitação terra, o trabalho e meios de subsistências dignos, saneamento urbano e ambiental, os serviços de saúde, a educação, o transporte, o lazer, a informação e a cultura. O direito à cidadania passa pelo reconhecimento legal e social dos direitos das minorias étnicas, sociais, sexuais etc., isto é, pelo reconhecimento de que a sociedade não é formada por uma única cultura e seus valores e conceitos, mas é composta por uma pluralidade de culturas e comportamento diversificados e todos têm direito a sua manifestação em um espaço culturalmente rico e diversificado, sem distinções de gênero, etnia, raça, linguagem e crenças.

Segundo Souza (2008), o questionamento dos diferentes modos de ocupação territorial excludente, mundialmente existentes, especialmente nos países ditos subdesenvolvidos, inspiram os intelectuais e profissionais ligados aos problemas das populações urbanas a pensarem novos modelos de intervenção destinados à inclusão urbana, social e econômica de todos os habitantes de uma cidade e região.

Para Maricato (2000), há uma busca de novas percepções que possam (re)significar as abordagens teóricas e práticas dos problemas urbanos, evitando *as ideias fora do lugar*, isto é, os modelos urbanos usados alhures e que se tornam inadequados quando transportado a outras regiões ou países. Este é o caso de muitos modelos de intervenção urbana aplicados no Brasil, e que acaba por condicionar o pensamento e a práxis dos profissionais do espaço urbano. Na maior parte das vezes, estes modelos copiados dos países do dito primeiro mundo atendem a interesses econômico-políticos, como a especulação imobiliária e outros mercados, em que o planejamento e regulação urbanística não compactuam compromisso algum com a realidade concreta de milhares de pessoas, compactuando apenas com uma minoria rica e cuja única intenção social é continuar enriquecendo. Uma grande parte dos paradigmas urbanísticos modernos é direcionada somente a uma elite social e, visivelmente, ou de forma oculta e sutil, reproduz as desigualdades e os privilégios, gerando, nas cidades brasileiras, e de outros países de terceiro mundo, a marca de uma modernização incompleta e excludente.

Como contracorrente das intervenções urbanas excludentes no Brasil, surgiram novas propostas de intervenções urbanas na década de 1990 inspiradas pelo Movimento Nacional de Reforma Urbana – MNRU – que contribuíram para que se refletisse a reforma urbana na década de 1980. Com este movimento, surgem novos enfoques ligados às políticas públicas que buscam responder às demandas sociais urgentes e que delineiam estratégias mais

comprometidas com a democratização do planejamento e da gestão urbana. Inúmeros movimentos reivindicatórios nacionais, muitos vinculados à questão da moradia e habitação, ligados ao MNRU, colocam a participação popular no planejamento das cidades como prioridade no planejamento e nas intervenções urbanas (VIANA, 2009).

Afirma Abranches (2007) que, a partir da década de 1990, começa a surgir a tendência de planejamento urbano com instrumentais mais participativos, apoiados por discursos de profissionais, gestores e técnicos politicamente compromissados com os interesses sociais das populações urbanas e agentes sociais ligados às organizações não-governamentais (ONGs), que lutam pela democratização das decisões relativas à organização e gestão do espaço urbano. Contudo, a autora aponta que, apesar do avanço destas novas concepções no planejamento urbano, especialmente seu caráter politizado, a participação popular não foi refletida na profundidade em que precisava sê-lo.

Para o filósofo Castoriadis (1986), toda proposta de transformação socioespacial deve respeitar a noção de autonomia individual e coletiva na base da *ekklesia* (a assembleia dos cidadãos na Grécia Antiga). Contudo, nesta perspectiva, o Estado não pode agir sozinho e é preciso a participação popular e a qualificação da sociedade civil para elaborar propostas e estratégias de intervenção no espaço da cidade. Neste tipo de planejamento e gestão, não pode haver uma instância de poder pairando acima dos cidadãos e mesmo os pareceres técnicos especializados precisam ser submetidos ao parecer popular, que julgará sua adequação ou não, se é a melhor resposta para determinada questão urbana ou se há outras melhores.

Abranches (2007) afirma que esses novos horizontes de pensamento são resultantes do desenvolvimento das lutas sociais de emancipação levados por diversos segmentos sociais que, sob um aspecto ou outro, se sentiram oprimidos em uma dada situação que envolvia a organização e a gestão da cidade e da sociedade. Por meio da resistência às formas de opressão, estes segmentos buscaram sair da periferia dos diálogos sobre o planejamento de suas cidades e fazer parte das discussões oficiais e institucionais em geral. Assim, no Brasil, pelo menos no que tange à legislação, modelos de planejamento urbano com propostas mais inclusivas e participativas passaram a constar na Constituição Federal de 1988. Esta resistência da sociedade civil, buscando se fazer incluir na gestão e no planejamento público do espaço social, tem obtido resultados ao procurar contemplar os anseios dos movimentos sociais nas discussões públicas e institucionais, lançando o estímulo para a tomada de consciência política por parte de todos os envolvidos, desde os gestores públicos e técnicos até as populações diretamente interessadas.

Jan Gehl, famoso urbanista dinamarquês que transformou o centro de Nova York, em entrevista à *Revista Eletrônica Arquitetura e Urbanismo (AU)*, afirma que há uma lacuna grave no planejamento das cidades quando se considera, principalmente, a forma do edifício traçada segundo a *skyline*, isto é, a linha aérea da cidade vista do avião. Nas últimas cinco décadas, as necessidades e valores humanos foram gravemente negligenciadas no planejamento urbano.

Para Jan Gehl (2012), há falta de estudos e de visão dos urbanistas para o que chama de *ground floor* - o térreo, o nível da rua. É entre os edifícios que todos vivemos e esse espaço está cada vez mais negligenciado. "Pela primeira vez na história da humanidade cidades não são construídas como conglomerações de espaços urbanos, mas, como edificações individuais", adverte em seu último livro, *Cities for people*. Contra o modelo das cidades modernistas - e, entre elas, o grande exemplo de Brasília, Jan Gehl busca a cidade criada para as pessoas, para o convívio ao nível dos olhos, para a qualidade de vida. Nada de busca pela forma, mas pela escala humana. Nesse cenário, a prioridade dada aos carros é um dos principais inimigos (GEHL, 2012, p.1).

Indagado sobre como veio a desenvolver suas concepções urbanísticas revolucionárias, Jan Gehl (2012) responde que isso ocorreu bastante tarde, porque na década de 1960 e nas décadas anteriores nada se sabia sobre pessoas e cidades, o que pode ser notado na forma como foi construída Brasília, que é o modelo de planejamento de uma cidade tecnocrática, e não se cogitava, na época, o quanto a construção da cidade influencia na qualidade de vida das pessoas. Em sua entrevista a AU, Jan Gehl afirma que:

Brasília é um bom exemplo. Estava na universidade e era a época da descoberta do planejamento urbano modernista. E o mais famoso exemplo era Brasília. Em *Cities for people*, aliás, chamei essa forma de projetar de síndrome de Brasília: quando os urbanistas planejam e organizam edifícios na cidade como se fossem vistos pela janela do avião, em vez de edifícios vistos da rua. Em vez de planejar a cidade de baixo, planejam de cima. Primeiro os edifícios, depois os espaços livres e depois, finalmente, preocupam-se um pouco com as pessoas. Nos tempos antigos, sempre se pensou nessa ordem: pessoas, espaços e edifícios. Até que se inverteu a ordem: edifício, espaços e pessoas (GEHL, 2012, p.1).

Gehl (2012) diz que Nova York é um bom exemplo de que condições muito melhores podem ser conquistadas quando se considera mais as pessoas e menos os carros. O problema de São Paulo foi ter sido planejada em função do trânsito de automóvel e não das pessoas que nela habitam e trabalham. As pessoas necessitam de mais espaço e de um ambiente urbano mais tranquilo, o que é incompatível com o crescimento extraordinário do trânsito de veículos motorizados, portanto, é certo definir áreas nos centros urbanos onde carro não entre. Para que

haja uma redução radical na quantidade de carros circulando em uma cidade, é preciso desenvolver um sistema de ciclovias e de transporte público eficiente, o que tem sido feito em Copenhague, na Dinamarca, onde se substituiu boa parte do trânsito de carros pelo trânsito de bicicletas.

Outro ponto abordado por Gehl (2012) é a questão da densidade populacional, um fator que deve ser levado em conta, pois pode-se atingir uma grande densidade sem a necessidade da construção de altos edifícios. Paris e Barcelona seriam exemplos de cidades com grande densidade e com poucos edifícios altos. Contudo, para se fazer uma cidade com alta densidade e prédios baixos, é necessário que se tenha bons arquitetos, haja vista que torres altas são a atitude preguiçosa diante da densidade. Pode-se, sim, ter uma área com grande densidade, e com cuidadoso desenho da cidade e dos edifícios. Observemos Paris e Barcelona e notaremos o que pode ser feito. Entretanto, cumpre salientar:

Os arquitetos estão mais obcecados com a forma, e menos com a vida. Isso tanto nas escolas brasileiras, influenciadas pelo modelo de Brasília, modernistas, quanto em escolas norte-americanas e europeias. Os arquitetos competem pela forma, mais do que por ideias humanísticas. Preocupam-se mais pela tendência (GEHL, 2012, p.2).

Conforme Gehl (2012), para ser um bom arquiteto e urbanista, é necessário ter amor pelas pessoas, porque a arquitetura e o urbanismo trabalham diretamente com a moldura da vida das pessoas e essas molduras devem ser adequadas aos seres aos quais são aplicadas.

2 AS VÁRIAS INTERVENÇÕES URBANAS: RENOVAÇÃO, REABILITAÇÃO, REVITALIZAÇÃO, REQUALIFICAÇÃO E REGENERAÇÃO

As intervenções são realizadas nos tecidos urbanos existentes por meio de um conjunto de projetos e programas públicos, ou de outras iniciativas, tendo em vista a reestruturação ou revitalização de atividades e/ou serviços; recuperação ou reabilitação arquitetônica; ou reapropriação social e/ou cultural. Para Portas (*apud* JACQUES; VAZ, 2001), as várias denominações nada mais são do que a tentativa de adequação e readaptação a novas situações e novos contextos sociais, culturais e econômicos.

Para tanto, toma-se como referência nesta análise a periodização proposta por Vargas e Castilho (2009), Jacques e Vaz (2001) e Boyer (1998), a fim de se identificar características significativas das intervenções no espaço urbano, de forma a não definir um conceito, mas, sim, entender os processos e paradigmas que sustentam cada uma dessas intervenções.

Um primeiro paradigma de intervenção urbana que analisaremos surgiu no século XIX e foi designado como “renovação urbana”, caracterizada pela expansão da revolução industrial, com caráter reconstrutor, porém, gentrificador³ e destruidor. Esse modelo se intensificou no período pós segunda guerra mundial, que é justamente o momento do crescimento demográfico e do *boom* econômico, alegando que as formas “tradicionais” estavam ultrapassadas e necessitavam ser reformuladas. Portanto, achava-se que as cidades deveriam passar por planos urbanos, com vistas a construir um novo mundo de formas mais coerentes e organizadas (BOYER, 1998).

Neste sentido, criou-se a necessidade de restaurar as infraestruturas da malha viária e de saneamento básico para atender as demandas desse novo sistema econômico e suprir os interesses do capital industrial, financeiro e imobiliário em expansão (BOYER, 1998).

³ O termo *gentrification* tem origem no termo “gentry”, que podemos traduzir literalmente por “pequena nobreza” ou “pequena aristocracia”. No Oxford Advanced Learner’s Dictionary, de 1995, pode ler-se: “gentry – people of good social position, those that own a lot of land; gentrify – to restore and improve a house, an area, etc, to make it suitable for people of higher social class than those who lived there before; Gentrification”. Yves Lacoste no seu Dicionário de Geografia de 2005 não encontra uma definição muito diferente das consensualmente apresentadas pela maioria dos autores: “Expressão relativamente recente de origem anglo saxônica que designa um fenômeno de transformação urbana: a substituição da população modesta de um bairro popular por novos *habitants* com rendimentos mais elevados, a favor de operação de renovação”. Os textos da língua francesa, continuando a usar o conceito no seu idioma original, referem-se-lhe como se tratando de um processo de “*embourgeoisement*” (MENDES, 2012, p. 3)

Esse processo, de acordo com Jacques e Vaz (2001, p. 06), é compreendido como “um processo de modernização através de demolição e reconstrução do tecido urbano já existente”, cujo ponto principal se deu na substituição ordenada do tecido urbano antigo. De modo geral, quando se fala de centro renovado ou área renovada, havia, de certa forma, ligação direta com a inexistência de prédios antigos naquela determinada área. Logo, isso acarretou, ao longo do tempo, a expulsão de boa parte da população pobre de áreas centrais, principalmente na Europa do século XIX, diante de um discurso que excluiu e segregou as classes baixas nas periferias. Daí seu caráter gentrificador.

Por não permitir edificações antigas no local renovado, a renovação urbana foi muito criticada, como apontado por Choay e Merlin (*apud* JACQUES; VAZ, 2001, p. 07):

Contra os processos de renovação urbana levantaram-se críticas de ordem social (contra a gentrificação e o rompimento dos elos sociais), econômica (contra a especulação e a apropriação privada dos benefícios resultantes de investimentos com recursos públicos) e arquitetônico-urbanística (pela destruição do patrimônio e do tecido urbano antigo).

Apesar disso, o processo da renovação urbana se difundiu na Europa e depois na América Latina. No Brasil, a renovação urbana se instalou no início do século XX, mais precisamente dos anos 1930 aos 1950, também com o objetivo de modernização, como se pode ver na construção de Brasília, uma “cidade funcional”, pautada na Carta de Atenas de 1933 (JACQUES; VAZ, 2001).

Em seguida, na década de 1970, na tentativa de reação aos excessos da renovação, surgiu, nos Estados Unidos, a reabilitação urbana, com características conservacionistas, o que pareceu um pouco menos radical quanto aos procedimentos anteriores.

A reabilitação visava, de modo geral, o reaproveitamento de áreas urbanas devolutas ou, simplesmente, subutilizadas, em seus grandes potenciais econômicos e urbanísticos. De modo que, após a reabilitação, essas áreas deixavam seus aspectos de abandono e degradação, passando a imprimir uma imagem de desenvolvimento à cidade. Redescobre-se, assim, “a revalorização do patrimônio arquitetônico” (JACQUES; VAZ, 2001, p. 07).

Segundo Portas (*apud* JACQUES; VAZ, 2001, p. 670), “contribuíram para isso a redescoberta e a revalorização do patrimônio arquitetônico, a tomada de consciência da importância do estoque de edificações existentes e a emergência de movimentos sociais de oposição a erradicação dos moradores locais [...]”.

Depois, durante a crise do planejamento nos anos 1980, surge o termo “revitalização”, no sentido de dar vitalidade outra vez, sendo também uma maneira de intervir na cidade já existente (JAQUES; VAZ, 2001).

É evidente, nesse tipo de intervenção urbana, seu caráter mercadológico, pois havia, sim, vida naquele local, mesmo que de prostitutas, batedores de carteira, vendedores ambulantes. Havia necessidade de reordenar, organizar o uso daquele local e trazer novas atividades econômicas. É o que aconteceu com o Pelourinho, em Salvador. Resumindo, a ideia era basicamente mudar a imagem negativa, carregada pela decadência e pela falta de segurança, para uma imagem positiva. Assim, essa revitalização ocorreu em diversas outras cidades ao redor do mundo, como Baltimore, Barcelona, Berlim, Buenos Aires e Nova York.

Efetivamente, a utilização dessas ferramentas urbanísticas era puramente mercadológicas, admitindo estarem inseridas em um processo de intensa competição econômica.

Na visão de Vargas e Castilho (2009, p. 52):

Os empreendedores imobiliários reconheceram que o modelo periférico estava apresentando sinais de enfraquecimento devido à forte concorrência de projetos similares, como, por exemplo, os *shoppings centers*. Isso fez com que o centro da cidade passasse a ser visto como um grande aliado para empreendimentos.

Simões Júnior (1994, p.17) acredita que a revitalização urbana seja uma “busca por uma nova vitalidade aos lugares”, tanto do ponto de vista econômico quanto funcional, social e ambiental. O autor afirma ainda que os objetivos da revitalização urbana seriam: a existência de políticas de preservação de patrimônio cultural, a incrementação das atividades de turismo e lazer nesses locais. Porém, como vimos, talvez haja apenas um reordenamento do uso.

Milton Santos (1999) afirma que o espaço se redefine a todo o momento, como um ponto de vista pelo qual percebemos o ambiente, garantindo, dessa forma, uma constante remodelação do espaço. Adapta-se o ambiente de tal forma que o ser humano passa a modificá-lo aos seus interesses, adaptando o espaço ao nosso modo de vida.

Nos anos 1990, surgem outros tipos de intervenções urbanas: a requalificação urbana e a regeneração urbana, sendo estas, de acordo com Jacques e Vaz (2001), utilizadas para designar processos induzidos pela competitividade entre as cidades. Ou seja:

As transformações espaciais não se restringem mais a sua dimensão físico-territorial, mas, envolvem, em grau crescente, considerações de ordem simbólica. O lugar, a sua imagem e a sua identidade se tornaram fundamentais. No mundo global, onde muitas cidades industriais viram diluir-se a sua identidade e onde impera a estandardização e

a homogeneidade, a diferenciação através da força da identidade local se torna um trunfo essencial (JACQUES; VAZ, 2001, p. 07).

Neste momento, atribuiu-se ao planejamento urbano uma abordagem mercadológica, elevando a cidade a um produto, em que a imagem ganha uma maior visibilidade. Boyer (1998) chama esse período de *city of spectacle*, pois a cidade dá novas funções a símbolos do passado e, ao mesmo tempo, incentiva a preservação da história local no intuito de transformar esses ambientes em simuladores de *shows* e eventos culturais, vendendo entretenimento e estilo de vida. Para o autor, entramos na era da cidade contemporânea do espetáculo, visualmente programada e projetada.

Na visão de Vargas e Castilho (2009), a reinvenção urbana, como foi chamada pelos autores, entre os anos de 1980–2000, foi marcada por transformar toda a cidade em mercadoria, associada à criação de simulacros nas áreas preservadas. Diversos foram os projetos urbanos que surgiram com o objetivo de revalorizar áreas pautadas no discurso da qualidade estética. Mas, independentemente do nome dado a essas intervenções em áreas urbanas, os processos que as determinaram foram basicamente os mesmos, na visão de Harvey (1998): o espetáculo urbano.

2.2 A CONSTRUÇÃO DA CIDADE MERCADORIA

Se antes o debate era acerca das questões urbanas e se relacionava, entre outros temas, com o crescimento desordenado, reprodução da força de trabalho, equipamentos de consumo coletivo, movimentos sociais urbanos, racionalização do uso do solo, agora, a nova questão urbana tem como foco principal a problemática da competitividade urbana. A constatação da competição entre cidades se dá por meio de um modelo de gestão urbana totalmente empresarial e competitivo, que responderia aos desafios da globalização, ao encorajar o crescimento urbano, justificado pela crença economicista (OUTTES, 2013).

Assim, a partir da década de 1990, com o advento da globalização e dos princípios neoliberais, as cidades contemporâneas foram e vêm sendo submetidas a sucessivos planos de intervenção urbana, posto que a imagem de uma cidade tornou-se fundamental para seu desenvolvimento econômico e político. Logo, começou-se no mundo um movimento de reutilização das áreas urbanas que, de certa forma, se encontravam ociosas e degradadas, representando assim uma problemática para a cidade. Se a intenção é gerar novas imagens,

capazes de atrair capital, nada melhor que converter uma região problemática em uma área de investimentos em potencial (VIANA, 2009).

Neste caso, trata-se de uma transição de pensamento industrial para pós-industrial, como afirmam Jacques e Vaz (2001, p.664):

Com a cidade industrial, a necessidade de enfrentar os novos desafios, buscando prever, direcionar e controlar as mudanças fez surgir e desenvolver o urbanismo e o planejamento urbano. Com a cidade pós-industrial, vem se difundindo novas propostas de formas de intervenção, através dos planos estratégicos e dos projetos urbanos.

Essas novas propostas partiram do pressuposto de que as cidades só se tornariam “bem sucedidas” se dotassem de um planejamento estratégico, conceito e técnicas oriundos do planejamento empresarial, por acreditarem que as cidades estariam condicionadas às mesmas características e desafios que uma empresa (VAINER, 2000).

As cidades passaram a ser geridas e consumidas como mercadorias, por meio de planejadores arquitetos e urbanistas “*managers*”: os planejadores-empresendedores (HALL *apud* ARANTES, 2000, p. 30).

Vainer (2000, p. 78) afirma:

Talvez esta seja, hoje, uma das ideias mais populares entre os neoplanejadores urbanos: a cidade é uma mercadoria a ser vendida, num Mercado extremamente competitivo, em que outras cidades, também, estão à venda. Isto explicaria que o chamado *marketing urbano* se imponha cada vez mais como esfera específica e determinante do processo de planejamento e gestão de cidades.

Diversas foram as propostas de planos e projetos configurados nesse sentido, ou seja, configurados a partir de ideários neoliberais. Ideais que tornaram o planejamento urbano fragmentado, como afirma Harvey (1998, p. 96): “Ficção, fragmentação, colagem, ecletismo, todos infundidos de um sentido de efemeridade e caos, são, talvez, os temas que dominam as atuais práticas da arquitetura e do projeto urbano”.

Ainda na visão de Harvey (*apud* VAINER, 2000, p. 85), a produtividade, a competitividade, a subordinação dos fins à lógica do mercado são os elementos que presidem o que ele chamou de *empresariamento da gestão urbana*: “(...) parece ter surgido um consenso geral em todo o mundo capitalista avançado de que benefícios positivos têm de ser obtidos por cidades que assumam um comportamento empresarial em relação ao desenvolvimento econômico”.

Nesse processo, a arquitetura e o projeto urbano foram essenciais para a concepção de

imagens vendáveis na cidade contemporânea, de forma que as decisões eram geradas no e pelo mercado, ou seja, agia-se empresarialmente, estrategicamente:

O governo local deve promover a cidade *para o exterior*, desenvolvendo uma imagem forte e positiva apoiada numa oferta de infraestruturas de serviços (comunicações, serviços econômicos, oferta cultural, segurança, etc.) que exerçam a atração de investidores, *visitants* e *usuários solventes* à cidade e que facilitem suas ‘exportações’ (de bens serviços, de seus profissionais etc.) (CASTELLS; BORJA, *apud* VAINER, 2000, p. 80 – grifos do autor).

O que implicou na apropriação da cidade por interesses empresariais globalizados e que, de acordo com Arantes (2000, p. 14), estaria voltado para um *marketing* urbano, pelo qual se vende a imagem de uma cidade, muitas vezes, enganosa e simulada daquilo que vem a ser a realidade.

Em outras palavras, a cidade passa a ser ofertada como uma mercadoria, por meio de uma manipulação moldada conforme a visão minoritária de um pequeno grupo dominante que não tem o interesse de representar o todo, ou seja, refere-se, necessariamente, à disputa de:

interesses, indivíduos ou grupos privados em geral; tampouco remete ao privado enquanto esfera da vida social, em que estaria associada à ideia de particular, íntimo, pessoal – em oposição ao público. Se este fosse o sentido e o entendimento, o uso da expressão contemplaria todos os cidadãos, uma vez que todos os cidadãos são, na condição de indivíduos, portadores de interesses privados (VAINER, 2000, p. 88).

Nessa era em que tudo se negocia - cidades, imagens, símbolos etc. -, e diante da novidade de um gerenciamento, mais que claro, empresarial e de políticas notadamente voltadas para o *marketing*, foram desencadeados diversos processos de renovação de bairros. Renovações que, de certa maneira, enobreceram áreas degradadas, abandonadas ou subutilizadas, mas, por outro lado, expulsaram e excluíram populações de baixa renda, causando graves problemas urbanísticos com forte impacto social.

Portanto, um dos efeitos sociais nefastos dessas recentes estratégias é a gentrificação nessas áreas reabilitadas. A gentrificação tornou-se conhecida como um processo de investimento, apropriação e reabilitação de bairros e moradias que antes pertenciam a operários ou à classe popular, para pertencer às classe médias, em um processo de substituição de classes, ou seja, uma elitização e expulsão da população mais pobre (SMITH, 1996).

Nesse sentido, Arantes (2000) afirma que esses ideais contidos nos planejamentos estratégicos possuem ampla ligação com o processo de gentrificação, se não forem iguais, tendo por fim apenas lotear e vender espaços.

De modo que essas estratégias de planejamento com raízes intervencionistas e gentrificadoras resultaram em um processo de produção de locais de sucesso, por meio do que autores como Harvey (1998), Arantes (2000) e Vainer (2000) acreditam ser a produção do “espetáculo urbano”, principalmente contempladas nas ideias de “não-cidade”: seja por congelamento - cidade-museu e patrimonialização desenfreada -, seja por difusão - cidade genérica e urbanização generalizada.

Essas duas correntes do pensamento urbano contemporâneo, apesar de aparentemente antagônicas, tendem a um resultado bem semelhante: a "espetacularização"⁴ das cidades contemporâneas. A exemplo das revitalizações feitas no Inner Harbor, de Baltimore, e do Boston Waterfront, em Boston (JACQUES; VAZ, 2001).

Ambos os processos de requalificações dos anos 1960 estão inseridos no mote de espetacularização não só pela estetização deturpada, mas pelo impacto nulo sobre a pobreza e demais *deficits* sociais. Logo, essas tais intervenções acabam por se tornar impessoais, elitistas e descaracterizam a história e a arquitetura local (VAINER, 2000).

Os centros históricos que passaram pelo processo de requalificação se transformaram em algo parecido com "parques temáticos" ou "*shoppings* culturais" para turistas. Jacques e Vaz (2001) ressaltam:

A competição entre cidades por turistas ou empreendedores estrangeiros é acirrada e as municipalidades se empenham para melhor vender a imagem de marca da sua cidade, em detrimento das necessidades da própria população local, ao privilegiar basicamente o visitante estrangeiro, através de seu maior chamariz, o espetáculo (JACQUES; VAZ, 2001, p.34).

2.2.1 Cultura, gestão e utilidade na cidade mercadoria

De fato, houve o uso da cultura como estratégia de novos projetos e intervenções urbanas, sendo elemento fundamental na produção de processos de requalificação do espaço urbano nesse período. A ideia de explorar a cultura por meio de museus, exposições e megaeventos foi e é parte da estratégia desses planos.

Ao abordar essa questão, Arantes (2000) é categórica ao afirmar que a cultura era

⁴ O processo contemporâneo de espetacularização das cidades é indissociável dessas estratégias de *marketing* urbano, ditas de revitalização, que buscam construir uma nova imagem para a cidade, que lhe garanta um lugar na nova geopolítica das redes internacionais. Nessa nova lógica de consumo cultural urbano, as grandes vedetes são os novos equipamentos culturais, as franquias de museus com suas arquiteturas monumentais de *griffe* de arquitetos do *star system* internacional etc. (JACQUES; VAZ, 2001, p. 34).

certamente prestigiosa para esses processos de revalorização urbana. Havia, portanto, um viés culturalista nas novas estratégias de planificação.

Note-se que esse período ficou marcado pela utilização da cultura como instrumento de revitalização, no que Jacques e Vaz (2001) chamaram de “culturalização” das cidades, ou no que Arantes (2000) classificou como “culturalismo de mercado”, em que se utiliza a cultura como instrumento de desenvolvimento econômico.

Fazendo uma periodização da industrialização da cultura, temos a obra de Adorno e Horkheimer (1985 *apud* JACQUES; VAZ, 2001), que fazia alerta quanto à mercantilização da cultura e à produção em massa e em série de bens culturais, preocupados apenas com a quantidade e não com a qualidade, desde o ano de 1944. Nessa época, o consumo já era massificado e de puro entretenimento, o que prejudicava o real sentido da cultura, de experiência e esclarecimento, ou seja, seu valor artístico ia se perdendo e sendo moldado para o consumo.

O uso da cultura na década de 1960 correspondeu exatamente à espetacularização e à era do lazer alienado. Outro momento importante que se deve fazer referência é a era da globalização da cultura, por constituir, neste estudo, a base para se compreender a busca por uma cidade cada vez mais singular cultural, social e economicamente (JACQUES; VAZ, 2001).

A globalização caracterizou-se pelas questões urbanas e culturais, a perda da singularidade, da universalidade e pela transformação cultural uniformizada pela cultura dominante. À medida que a cultura passa a ser o principal negócio das cidades, fica mais evidente que ela é um dos mais poderosos meios de controle urbano no atual momento de reestruturação da dominação mundial (ARANTES, 2000).

De modo geral, as políticas culturais tiveram início em 1968 com os movimentos sociais urbanos (associando a cultura à política); nos anos 1970, teve seu caráter mais comunitário e pessoal, na participação, na igualdade, na democratização do espaço público e na revitalização da vida social por meio da animação cultural e do redesenho urbano. Nos anos 1980, deixou-se de dar respostas aos movimentos sociais para dar respostas aos objetivos do desenvolvimento econômico, ligados a projetos culturais emblemáticos, por exemplo: festivais, exposições, propaganda das cidades e edificações culturais marcantes (JACQUES; VAZ, 2001)

Nos dias atuais, na visão de Ghirardo (2009), acredita-se que através do *marketing*, criou-se um imaginário urbano de alto índice cultural, porém incompatível com a realidade que seduz a sociedade do consumo e do supérfluo. Esta sociedade adquire tal imagem, enganada pelo aspecto visual, em função da novidade e dos espetáculos fornecidos.

Por ter sido parte de uma política neoliberal globalizada, a cultura foi sendo utilizada como um desenvolvedor econômico, onde as questões econômicas passaram a ser prioritárias e as questões sociais passaram a ser secundárias, acreditando-se que se a economia estivesse forte, essas questões se resolveriam (JACQUES; VAZ, 2001).

Mas faz-se necessário compreender que tais elementos culturais definidos nessa época, na verdade, estariam um pouco distantes de sua função original, como dito anteriormente, pois, de fato, suas existências estão muito mais vinculadas ao consumo do que à produção de bens culturais. Essa cidade-emprego veio agravar, ainda mais, o inchaço cultural imperante de acumulação de poder e dinheiro no negócio das imagens. O “tudo é cultura” dos anos 1960, observado por Arantes (2000), teria se transformado em *culturalismo de mercado*.

A cultura passa, então, a ser parte decisiva no mundo dos negócios dentro da cidade, sendo instrumento de intervenções urbanas por meio de grandes projetos, construções monumentais, equipamentos culturais destinados a atrair e recuperar o entorno, a exemplo do que aconteceu em Paris, Barcelona, Bilbao e Berlim (ARANTES, 2000).

Na visão da autora (2000), Paris teve seus projetos embasados em construções monumentais e equipamentos culturais para recuperar o entorno; já Bilbao se concentrou no papel da arquitetura icônica - como, por exemplo, o Museu de Guggenheim - para sua proposta de transformação urbana; Berlim não foi muito diferente, ao se concentrar em parques museográficos, salas de espetáculo e animação cultural 24 horas por dia.

Porém, Arantes (2000) destaca Barcelona, com o seu projeto “Barcelona 2000”, ao mesmo tempo em que acolhia as Olimpíadas de 1992, pautado em microintervenções, construção de praças e metas que não se esgotassem apenas no referido evento. Foi dado realce às tradições locais e à participação da sociedade nas decisões. Talvez aí se possa ver o início de uma cidade mais humanista e criativa, mesmo havendo, ainda, o interesse de explorar o turismo cultural.

Em geral, as cidades foram atingidas pela globalização do consumo e do espetáculo, e o elemento cultural se traduzia como estratégia na produção de novos espaços urbanos. E em muitos deles, como o de Barcelona, o intuito era atrair o turismo cultural, que explora a arte e o patrimônio ao incentivar a visita, estimulando, assim, a atividade econômica (MILES, 2012).

Neste contexto, é preciso esclarecer dois temas entrelaçados: a emergência de uma nova economia na primeira metade da década de 1990 e o crescimento de uma nova classe social, baseada no conhecimento (tecnológico e criativo) relacionado à criação de um ambiente

criativo dentro do espaço urbano.

3 OUTROS PARADIGMAS DE INTERVENÇÕES URBANAS

A partir de um contexto de base cultural, a nova economia da criatividade da década de 1990 surge na Austrália, porém, tem sua relevância exposta, em grande medida, no governo britânico com a criação do grupo de trabalho das “indústrias criativas” em 1997. Com origem na criatividade, essa indústria teria habilidade e talento individual para gerar riqueza e emprego por meio da geração e exploração da propriedade intelectual.

E foi a partir destes conceitos de criatividade e indústrias criativas que emergiram os conceitos de classe criativa e cidades criativas. Estes dois últimos demonstram, respectivamente, novas formas de proliferação de estilos de vida e usos da cidade pautados nas transformações da paisagem urbana, acompanhados, de certa forma, do crescimento e desenvolvimento urbano.

Em particular, são modelos distintos, embora se relacionem ao defenderem intervenções urbanas de caráter cultural. Na América do Norte, Richard Florida (2011) defende o papel da classe criativa na dinamização de outras economias urbanas como fator de crescimento e desenvolvimento, ao passo que essa classe contribuiria para dar competitividade e vitalidade à cidade. Já o britânico Charles Landry (2000, 2011, 2013) coloca ênfase na cidade criativa, cujo papel seria pensar nas diversas maneiras de se construir uma cidade melhor para seus cidadãos, de forma que se possa construir um futuro próspero, atraente e acessível para todos.

Então, diante da introdução da criatividade como fator econômico, a economia criativa surge com a descrição e classificação da classe dos criativos, pautando-se nos diversos setores da cultura, dos meios de comunicação e de serviços relacionados à arte, *design* e moda, de modo a implantar novos padrões de emprego e estilos de vida. Estes criativos, na sua diversidade, fomentariam novas correntes de consumo e formas de viver na cidade. Logo, a classe dos criativos passa a ser vista como um motor de transformação urbana, pois promove uma cidade vibrante, na qual se pode regenerar o espírito das cidades, ao atrair pessoas mais criativas e ao ter a capacidade de dar vida a lugares degradados.

Em consequência, a cidade começa a explorar essas transformações visuais proporcionadas por essas pessoas e seus projetos artísticos, no intuito de promover a cidade como centro cultural, criativo e de inovação tecnológica. Os criativos teriam função de manter a cidade criativa e dar respostas às necessidades invisíveis do ambiente urbano, por meio do conhecimento e da criatividade. A cultura passa, com a arte, a ser algo útil, um meio de atingir

um fim maior, ao utilizar o patrimônio cultural e suas expressões para proporcionar renovações urbanas. A esta cidade, pautada na cultura e no seu patrimônio, Landry deu o nome de cidade criativa.

Há, porém, parte da literatura que alega que há convergências entre essa classe dos criativos, a cidade criativa e o modelo de cidade mercadoria, que em suas percepções estariam voltadas para o consumo. Isso traz à tona as mesmas consequências de intervenções anteriores: polarização social e gentrificação.

Portanto, nesse sentido é que se propõe a análise, nos tópicos seguintes, desses dois modelos de intervenção, que se relacionam entre si na dinamização de novas maneiras de intervir na cidade.

3.1 A ECONOMIA DA CRIATIVIDADE

Antes de partir para a análise sobre os dois modelos de intervenções pautados na classe criativa e nas cidades criativas, é necessário propor aqui um panorama geral do modelo econômico em que estão inseridos para, depois, cursar pelas suas consequências dentro do urbanismo.

Sabe-se que, ao longo dos séculos, houve profunda relação entre economia e urbanismo. Basta pensar na cidade industrial, na cidade de serviços, na cidade digital, entre outras, para poder visualizar a relação entre a configuração urbana e o modelo econômico vigente.

As discussões sobre o termo indústria criativa evoluíram para o de economia criativa, que evolui para a compreensão dos grupos de profissionais que fazem parte dos setores dessa indústria, a classe criativa, para logo depois atingir as cidades em si. Dessa forma, analisar e identificar os aspectos das relações políticas, econômicas, sociais e culturais desses setores dentro da cidade é condição *sine qua non* para o desenvolvimento do que vem a ser classe criativa e cidades criativas.

O conceito de indústrias criativas foi utilizado pela primeira vez no âmbito político-governamental, e não no acadêmico e empresarial, mais especificamente na Austrália, nos anos 1990. A Austrália pode ser considerada uma espécie de *founding father* da temática das indústrias criativas, porque foi o Governo australiano que, em 1994, com o intuito ao fomento das artes e à promoção de políticas de preservação da herança cultural, posicionou-se diante da ameaça da globalização, que colocava em risco a identidade local e suas singularidades (REIS, 2012).

Embora o conceito das indústrias criativas tenha origem australiana, a bibliografia costuma dedicar muito mais atenção ao estudo do Departamento de Cultura, Mídia e Esportes (DCMS) do Reino Unido de 1998 (REIS, 2012). Elaborado nos primeiros anos do recém-eleito governo Tony Blair e em meio a uma eminente crise econômica global dos setores tradicionais, a equipe de especialistas britânicos teria identificado 13 setores de maior potencial econômico para o país, que foram chamados de “indústrias criativas”, entendidas como “indústrias que têm sua origem na criatividade, habilidade e talento individuais e que apresentam um potencial para a criação de riqueza e empregos por meio da geração e exploração de propriedade intelectual.” (DCMS, do Reino Unido, 1998)

No relatório de 2010 das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD), são citados alguns precedentes do conceito de indústria criativa, como por exemplo, a indústria cultural, colocada no texto como uma crítica ao entretenimento de massa, numa concepção mais industrial, manufaturada e comercial.

Na literatura acadêmica, a maioria dos setores culturais está incluída tanto no conceito de indústria cultural como de criativa. Todavia, o termo indústria criativa englobaria um conjunto mais amplo de atividades, o qual inclui as indústrias culturais tradicionais, a produção cultural ao vivo, preservação do patrimônio e as atividades decorrentes das novas mídias.

Em geral, as semelhanças se devem aos pontos de convergência entre esses conceitos e ao fato de que todos esses conceitos mencionam o caráter imaterial dos bens culturais, sua intangibilidade e seu caráter. Entre os pontos de divergência está o modo como cada um desses conceitos se relaciona com políticas públicas, com a possível missão humanista e política da cultura e da arte, com o papel do consumidor e com a cultura e seus aspectos de consumo, entretenimento, lazer e estilo de vida.

Por conseguinte, decidiu-se priorizar neste estudo a definição de indústria criativa feita pela UNCTAD (2010, p. 08) por ter uma visão mais ampla de mercado:

- são os ciclos de criação, produção e distribuição de produtos e serviços que utilizam criatividade e capital intelectual como insumos primários;
- constituem um conjunto de atividades baseadas em conhecimento, focadas, entre outros, nas artes, que potencialmente geram receitas de vendas e direitos de propriedade intelectual;
- constituem produtos tangíveis e serviços intelectuais ou artísticos intangíveis com conteúdo criativo, valor econômico e objetivos de mercado;

- posicionam-se no cruzamento entre os setores artísticos, de serviços e industriais;
- constituem um novo setor dinâmico no comércio mundial.

O Reino Unido, por meio do relatório elaborado em 1998, já havia descoberto que os setores das indústrias criativas, como a arte, artesanato, indústrias culturais, e ainda os setores econômicos que utilizam da criatividade e da cultura, a exemplo da moda, *design*, arquitetura, propaganda, *software* e mídias digitais, contribuiriam para uma recuperação econômica mais sustentável e inclusiva, a partir da exploração do benefício da criatividade.

Reis (2008, p. 26) acredita que o modelo inglês tornou-se paradigmático na década de 2000 justamente por:

- contextualizar o programa de indústrias criativas com o quadro socioeconômico global em transformação;
- obter concessão de privilégios aos setores de maior vantagem competitiva para o país e direcionamento de fomentos públicos a eles;
- fazer o levantamento e a divulgação dos dados referentes à representatividade dos setores na riqueza nacional (7,3% do PIB, em 2005) e com crescimento recorrentemente significativo (6% ao ano, no período 1997-2005, frente a 3% do total); e
- reconhecer o potencial da produção criativa para projetar uma nova imagem do país, interna e externamente, sob os slogans *Creative Britain* e *Cool Britannia*, com a decorrente atratividade de turismo, investimentos externos e talentos que sustentassem um programa de ações complexo.

Percebe-se, então, que a criatividade é elemento central da indústria criativa, sendo seu principal insumo produtivo. Mas, afinal, o que seria essa “criatividade” tão citada em relatórios, conferências e encontros mundiais sobre economia?

Em seu relatório, a UNCTAD (2010) caracteriza criatividade em três aspectos: artístico, científico e econômico, conforme o quadro a seguir.

Quadro 1 – Sugestão de definição de criatividade pela UNCTAD

Imaginação; Capacidade de gerar ideias originais e novas maneiras de interpretar o mundo, expressas em texto, som e imagem	Curiosidade e disposição para experimentar; Fazer novas conexões ao solucionar problemas	Processo dinâmico que leva a inovação em tecnologia, práticas de negócio, <i>marketing</i> , etc. Aquisição de vantagem competitiva na economia.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: UNCTAD (2010, p. 01)

Para Reis (2008), a criatividade é uma palavra de definições variadas, com capacidade não só de criar o novo, mas de reinventar, diluir paradigmas tradicionais, unir pontos aparentemente desconexos e, com isso, formular soluções para novos e velhos problemas. Em termos econômicos, criatividade é um combustível renovável e cujo estoque aumenta com o uso.

Já para Florida (2011),

A criatividade é multidimensional e se apresenta de diversas formas que se potencializam. É um erro pensar, como muitos, que ela se limita a criação de inventos espalhafatosos, novos produtos ou novas empresas. Na economia de hoje, a criatividade é generalizada e contínua: estamos sempre revendo e aprimorando cada produto, cada processo e cada atividade imaginável, e integrando-os de novas maneiras. Além disso, a criatividade tecnológica e econômica é fomentada pela criatividade cultural e interage com ela. Esse diálogo é evidente no surgimento de novas áreas como a computação gráfica, a música digital e a animação. (FLORIDA, 2002, p. 5).

Porém, é necessário enfatizar que criatividade é diferente de inovação. A criatividade antecederia à inovação, que é muito mais focada em novos produtos e serviços (HOWKINS, 2001). Mas sem conhecimento e criatividade não haveria inovação, portanto pode-se afirmar que os produtos e serviços criativos surgem da interligação entre eles.

Ter boas ideias está se tornando cada vez mais uma necessidade no mercado de trabalho, qualquer que seja a área profissional, e na vida pessoal. De fato, a inovação é relevante para as mais variadas áreas: valorizando carreiras como as de artistas, profissionais do *marketing* e publicidade, *chefs* de cozinha, além de operários, reitores de universidade, professores, jornalistas, engenheiros, arquitetos, advogados, cirurgiões etc. Não importa muito o campo em que se atua, pois em qualquer um, as contribuições do pensamento criativo podem ser traduzidas diretamente em sucesso na carreira e em recompensas financeiras. E em fases de clima econômico desfavorável, investir nessa capacidade pode até mesmo marcar a diferença entre a sobrevivência e o fracasso de um projeto.

Portanto, a criatividade nada mais é do que o fato de nos tornarmos sensíveis a determinado problema e uma vez identificada a dificuldade, testamos hipóteses a respeito da questão e, finalmente, obtemos a solução. Essa solução é considerada criativa quando, além de inédita, é de fato útil e adequada à situação. A criatividade seria a capacidade de pensar novas utilidades para algo do cotidiano e a habilidade de analisar situações de várias perspectivas.

Logo, as indústrias criativas afetam vários outros setores e, então, para analisá-las surge a expressão economia criativa que abrangeria:

(...) além das indústrias criativas, o impacto de seus bens e serviços em outros setores e processos da economia e os conexos que se estabelecem entre eles, desencadeando e incorporando-se a profundas mudanças sociais, organizacionais, políticas, educacionais e econômicas (REIS, 2012, p. 43).

No livro de John Howkins, denominado *The creative economy: How people make money from ideas*, lançado em 2001, um dos primeiros a citar o termo economia criativa, teve como pressuposto de que as pessoas podem transformar criatividade em dinheiro. A economia criativa é estabelecida sobre oito pilares – arquitetura, *design*, artes, moda, cinema, audiovisual, literatura e artes cênicas –, segundo o conceito original de Howkins (2001). Este nicho pode ser definido como uma forma de transformar criatividade em resultado e, talvez, mais que isso, de pensar as relações em comunidade.

No livro intitulado de *Creative Britain*, de autoria do DCMS (2008), são expostos projetos que apoiam a indústria criativa do Reino Unido, inclusive o desenvolvimento de infraestrutura para que esse setor floresça dentro das cidades. Os organizadores deste livro acreditam que a indústria criativa possa contribuir para o senso de localidade entre os moradores, deixando claro uma ligação explícita da economia com questões urbanas.

E apesar de ser vista como um conceito a mais na dinâmica dos mercados, a economia criativa tem sido considerada como uma das grandes estratégias do século; tornando-se um tema importante na pauta do desenvolvimento socioeconômico que une economia, cultura e negócios (REIS, 2012). De acordo com as estimativas de Howkins (2001), no ano de 2000, a economia criativa valia US\$ 2,2 trilhões no mundo inteiro, crescendo 5% ao ano.

Supondo-se este crescimento em 12 anos, ter-se-ia um valor de US\$ 3,5, sendo o PIB mundial de 2012 de US\$ 77 trilhões, a economia criativa representaria uma fatia de 4,55% do PIB Global. Como este tipo de economia e fonte de serviços urbanos tem se disseminado pelas metrópoles, grandes e médias cidades no mundo inteiro, desenvolvido e subdesenvolvido, pode-se supor que haja um incremento deste porte na economia quando há um modelo de

economia criativa sendo implantando e/ou favorecido pela política local. Contudo, isto é muito pouco em relação a soluções urbanas de peso que precisariam ser implantadas frente aos desafios socioeconômicos que se impõe às grandes e médias cidades, especialmente, nos países ditos subdesenvolvidos do ponto de vista social.

Segundo a Conferência das Nações Unidas para o Comércio e o Desenvolvimento - UNCTAD (2010) - a economia criativa, também, é um dos setores mais dinâmicos do comércio internacional, gerando crescimento, empregos, divisas, inclusão social e desenvolvimento humano. É o ciclo que engloba a criação, produção e distribuição de produtos e serviços que usam o conhecimento, a criatividade e o ativo intelectual como principais recursos produtivos. Ainda, segundo o relatório da UNCTAD (2010), a economia criativa se definiria da seguinte forma:

- Ela pode estimular a geração de renda, a criação de empregos e a exportação de ganhos, ao mesmo tempo em que promove inclusão social, diversidade cultural e desenvolvimento humano.
- Ela abraça aspectos econômicos, culturais e sociais que interagem com objetivos de tecnologia, propriedade intelectual e turismo.
- É um conjunto de atividades econômicas baseadas em conhecimento, com uma dimensão de desenvolvimento e interligações cruzadas em macro e micro níveis para a economia em geral.
- É uma opção de desenvolvimento viável que demanda respostas de políticas inovadoras e multidisciplinares, além de ação interministerial.
- No centro da economia criativa, localizam-se as indústrias criativas (UNCTAD, 2010, p. 10).

O surgimento, de acordo com Reis (2012), desenvolvimento e estado da arte da economia criativa no Brasil ocorreu em São Paulo com a realização da 11ª Edição do encontro quadrianual da UNCTAD (UNCTAD XI) no ano de 2004, quando foi emitido um documento com os benefícios, tanto econômicos quanto culturais, potencialmente gerados pelas indústrias criativas.

Um estudo realizado pelo IBGE, citado por Reis (2012, p. 32), por meio de um convênio com o Ministério da Cultura, mostra, nos anos-base de 2003, 2004 e 2005, dados referentes à economia criativa, onde o número de empresas do conjunto de setores, como: comércio atacadista de computadores; microcomputadores e *softwares*; telecomunicações; processamento de dados, digitalização de textos e imagens e hospedagem de páginas e sites, havia passado de 5,2% para 5,7% e tendo empregado em 2005 um total de 1,6 milhão de pessoas.

A Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (FIRJAN, 2008) mapeou a Indústria Criativa no Brasil nos anos de 2010 e 2011 e criou a ferramenta de Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil, que permite a consulta dos dados referentes à quantidade de postos de trabalho, remuneração e o grau de escolaridade média das profissões criativas brasileiras. Os dados das ocupações são da Classificação Brasileira de Ocupações (CBO), do Ministério do Trabalho, classificados a partir das metodologias referentes às indústrias criativas.

As profissões indicadas na ferramenta foram agrupadas em catorze segmentos criativos: Arquitetura & Engenharia, Artes, Artes Cênicas, Biotecnologia, Design, Expressões Culturais, Filme & Vídeo, Mercado Editorial, Moda, Música, Pesquisa & Desenvolvimento, Publicidade, Software, Computação & Telecom.

De acordo com os dados da ferramenta criada pela FIRJAN, Goiânia, Goiás, teve uma variação de 13,71% no total de profissionais da área de Arquitetura & Engenharia nos anos de 2010 a 2011. Um crescimento maior que a média nacional, que foi de 7,48% nos mesmos anos. Os arquitetos e engenheiros estão no topo das 10 maiores profissões criativas do Brasil, com 229.877 empregados formais (FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO RIO DE JANEIRO, 2008).

Em resumo, a criação do termo economia criativa está ligada, assim sendo, ao reconhecimento de que a criatividade humana pode vir a ser um benefício econômico.

Como citado por Reis (2012, p. 219-220):

A economia criativa sugere uma nova lógica econômica, fomentadora de modelos alternativos de organização de negócios, de profissões antes inexistentes, fortemente respaldada pela expansão do conceito de cadeia setorial para o de redes de valor integradas, por processos colaborativos e pela valorização das singularidades locais. Os resultados econômicos, culturais e sociais obtidos pelas cidades mais atentas a essas dinâmicas são muito inspiradoras.

Porém, é evidente que a existência desses ativos não está ligada diretamente ao seu aproveitamento, pois, são necessários diversos outros fatores para que ele prospere, como por exemplo, capacitação, tecnologias de informação, canais de distribuição, baixas barreiras de entrada, financiamento, além de ser necessário agregar o fator social na estratégia da economia criativa.

3.2 O MODELO DE INTERVENÇÃO DA CLASSE CRIATIVA

A Classe Criativa, “consiste em pessoas que adicionam valor econômico através da sua criatividade” e se engajam em trabalhos cuja função é “criar novas formas significativas” (FLORIDA, 2011, P. 68). São pessoas dos campos da engenharia, ciência, arquitetura, *design*, educação, artes, entretenimento e música, cuja função econômica é criar ideias, novas tecnologias e conteúdos criativos.

Os membros da Classe Criativa são distintos das demais classes devido à capacidade de introduzir a criatividade no trabalho, chegando a um produto de propriedade intelectual. Sendo a criatividade uma particularidade de caráter intangível – “(...) está literalmente nas suas cabeças (...)” (FLORIDA, 2011, p 68) –, e as empresas mostram-se cada vez mais interessadas em contratar indivíduos criativos.

Diante dessa economia baseada no conhecimento, a criatividade tornou-se uma força motriz de crescimento econômico e está diretamente associada à originalidade, imaginação, inovação, invenção, características fundamentais na geração de riqueza. A economia global, atualmente, como foi visto anteriormente, depende das pessoas e da sua capacidade inovadora, sendo que a sua criatividade é a chave da inovação.

“A emergência da Classe Criativa é refletida em mudanças significativas e poderosas em termos de valores, normas e atitudes” (FLORIDA, 2011, p.77). O autor aponta três aspectos essenciais da classe criativa: a individualidade, a meritocracia e a diversidade e abertura.

Individualistas quanto a maneiras positivas em lidar com o não convencional, e não se conformarem com padrões organizacionais pré-definidos, preferem ser trabalhadores liberais; sentem, também, a necessidade de reconhecimento pelo seu trabalho, daí seu valor baseado na meritocracia, não, necessariamente, recompensados com dinheiro, mas sim, pelo respeito e liberdade; essa classe, também, prefere lugares que tenham uma maior aceitação de etnias diferentes, porém, ainda, são grupos elitistas, com maior abertura a pessoas criativas e com alto nível de formação acadêmica (FLORIDA, 2011, p.78).

Outra característica marcante da classe criativa é a sua necessidade de se estabelecer em lugares que possam proporcionar um maior vínculo com a cultura e suas características profissionais e pessoais. E após uma análise das características dos indivíduos criativos foi possível identificar o poder que o lugar tem para essa classe.

Diante dessas características identificadas, Florida (2011) conseguiu caracterizar que a classe criativa prefere viver em locais onde possam refletir e reforçar a sua identidade enquanto seres dotados de criatividade, ou seja, querem usufruir e participar da cultura de rua, da mistura

de cafés e de pequenas galerias, onde não se traça a linha divisória entre quem é participante e quem é o observador, criatividade e criadores.

Jacobs (2009) cita esses lugares bem sucedidos multidimensionais e diversificados, repletos de estímulo e criatividade.

Na definição de Florida (2011), o poder do lugar para os indivíduos criativos se dá através da valorização da:

- **Localização e estética do local:** a localização é relevante na perspectiva da proximidade a outros locais importantes e a centros urbanos e de negócios. A estética é importante na escolha do local onde viver e as pessoas não querem morar em lugares feios ou sujos; preferem locais ordenados, limpos, bonitos e com espaços verdes. A estética natural de um local é um bem público e o que a compõe deve estar disponível para usufruto de todos.
- **Autenticidade:** provém de aspectos da própria comunidade, edifícios históricos, vizinhança, cenário musical único, ou atributos culturais específicos. Um lugar autêntico é aquele que oferece experiências únicas e originais. Nesta perspectiva, é preciso levar em conta que um local cheio de lojas ou bares de grandes cadeias torna-se pouco autêntico, porque se torna igual a muitos outros e a experiência de lá viver não será muito diferente da de viver noutro local.
- **Abertura a emigrantes e à diversidade:** se se pretende atrair pessoas novas para um local, é impreterível que exista abertura para receber quem chega de fora. Flórida defende que cidades que têm muitos habitantes *gays* e boêmios (o que significa: artistas, autores, pintores, músicos e outras pessoas “artisticamente criativas”) são mais prováveis de terem trabalhadores da classe criativa na indústria de alta tecnologia e, conseqüentemente, um forte crescimento econômico.
- **Atividades físicas, atividades ao ar livre e exercício físico:** valorização das atividades recreativas ao ar livre, o desporto, desde o mais tradicional até ao mais radical, como corrida, escalada ou ciclismo. Grande parte do trabalho desempenhado por estas pessoas é intelectual e sedentário; assim sendo, para aliviar o *stress*, valem-se de atividades físicas, sobretudo as realizadas ao ar livre.
- **Vida noturna variada e vibrante:** não porque todos os membros da classe criativa sejam amantes da noite, obcecados por festas, mas sim, porque, com longos dias de trabalho,

desejam ter opções para se distraírem à noite, neste gênero de atividades, também preferem atividades mais vibrantes.

- Espaços externos (*third spaces*): estes espaços externos invocados não são nem a casa nem o trabalho, e sim espaços onde as pessoas podem se encontrar, socializar, trocar ideias. Espaços como cafés ou outros pontos de encontro.
- Atividades culturais estimulantes: os membros da classe criativa têm preferência por atividades culturais vibrantes e dinâmicas. A classe criativa prefere um *mix* de influências, a socialização com pessoas culturalmente distintas, pontos de vistas e abordagem diferentes, ouvir diferentes tipos de músicas e provar diferentes tipos de comida, e procura exposições de cultura nas ruas, buscando preencher o seu tempo com experiências de alta qualidade e multidimensionais.

As cidades com os maiores índices da presença da classe criativa são aquelas em que há os três T's: Tecnologia, Talento e Tolerância. Categorias inventadas por Florida (2011), esses três T's serviriam para caracterizar essa nova geografia econômica da criatividade. Para o autor, essas três condições são necessárias, mas identificadas sozinhas seriam insuficientes para atrair pessoas criativas ou até mesmo gerar inovação e crescimento econômico.

A tecnologia é o elemento central dos 3 T's, vista como uma função de concentração de inovação e alta tecnologia, com geração de progresso tecnológico e crescimento de longo prazo; o talento é medido pelo número de pesquisadores, universitários e profissionais das atividades criativas, sendo que o grau de produtividade destes depende do desenvolvimento de condições específicas, por parte das nações e organizações, importante na medida em que pessoas com um nível mais elevado de educação contribuem para o desenvolvimento econômico de um país; a tolerância, por sua vez, representa a convivência com a diversidade de ideias, culturas, raças e diferentes crenças que conduzem à formação de um ambiente favorável ao trabalho das pessoas talentosas.

Ainda de acordo com os três T's de Florida (2011), destaca-se que os dois primeiros são atraídos pelo terceiro, sendo a capacidade das cidades em oferecerem um ambiente cultural e social dinâmico e tolerante um dos principais fatores de sucesso no mundo cada vez mais dominado pela "classe criativa".

Florida (2011) conclui, portanto, que comunidades com alto grau de diversidade atraem pessoas jovens, educadas e criativas que contribuem diretamente com o crescimento econômico da região. De acordo com seus levantamentos, em 1900, nos EUA, os profissionais criativos

representavam menos de 10% do total empregado. Em 1940, esta proporção aumentou para 15%. Na virada do século XX, a classe de trabalhadores criativos representava mais de um terço da força de trabalho norte-americana, e metade do valor de todos os salários e remunerações: US\$ 1,7 trilhão. Atualmente, a classe criativa nos EUA é numericamente superior à classe trabalhadora - operários fabris, da construção e do transporte (FLORIDA, 2011).

No Brasil, segundo os dados divulgados pela FIRJAN (2008), a cadeia da indústria criativa como um todo responde por 21,8% do total de trabalhadores formais do país, ou 7,6 milhões de um total de 35,2 milhões legalmente contratados e 32,5% dos estabelecimentos de um universo de 2,8 milhões. Esse cenário pode ser observado na Tabela 1.

Seguindo a tendência mundial, o segmento criativo brasileiro tem o predomínio de microempresas no núcleo da cadeia criativa, empregando, em média, 12,2 trabalhadores por estabelecimento. A renda média mensal do núcleo correspondeu a R\$ 1.666, 42% superior à média de R\$ 1.170 dos trabalhadores formais do país; destacam-se os segmentos de *software*, televisão, artes visuais e publicidade, pagando em média cerca de R\$ 1.500,00, previsível por serem setores que exigem trabalhadores mais qualificados e diretamente relacionados à produção de bens criativos (FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO RIO DE JANEIRO, 2008).

Em relação ao PIB, a pesquisa aponta para uma participação de toda a cadeia criativa de cerca de 16,4%, o equivalente a R\$ 381,3 bilhões, impulsionados, principalmente, pelos segmentos de arquitetura e moda. O núcleo responde por 2,6% do PIB, ao passo que as atividades relacionadas e de apoio registraram participação de 5,4% e 8,4%, respectivamente (FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO RIO DE JANEIRO, 2008).

Florida (2011) acrescenta que, futuramente, as regiões e cidades que conseguirem atrair em maior número os talentos criativos serão aquelas com maior diversidade e mais altos níveis de qualidade. Tal colocação indica uma tendência do “mercado” em acreditar que as cidades, para se tornar competitivas e gerar riqueza, devem se “adaptar” à classe criativa, e, talvez, adotar um planejamento urbano caracterizado pelas relações de mercado.

Todavia, colocar a classe criativa como estratégia de desenvolvimento, quando não bem direcionado, pode gerar o que chamamos de gentrificação, e sem o envolvimento da sociedade, ocorrerá um esfacelamento das relações locais e a exclusão de pequenos empreendimentos criativos e da diversidade. Até mesmo rotular as profissões criativas ou não é uma tarefa inócua, pois, como vimos, qualquer pessoa pode ser criativa e ter ideias criativas. Basta estar inserido em um ambiente propício.

Na tabela 1, a seguir, descreve-se o perfil econômico da classe criativa no território nacional.

Tabela 1 - Trabalhadores e Estabelecimento da Cadeia Produtiva da Indústria Criativa no Brasil – 2006

Setores criativos	Números de trabalhadores (mil)	Número de estabelecimentos(mil)	Renda do trabalho (R\$ milhões)	Renda do trabalhador (R\$)	Trabalhadores por estabelecimento
Arquitetura	3.305,4	386,5	2642,3	799,0	8,6
Moda	2.320,9	302,6	1,513,8	652,0	7,7
Design	704,0	70,8	812,1	1.154,0	9,9
Software	431,9	48,5	695,3	1.610,0	8,9
Mercado editorial	371,3	52,5	408,8	1.101,0	7,1
Televisão	127,6	9,3	210,0	1.646,0	13,7
Filme e Vídeo	120,4	20,4	107,8	895,0	5,9
Artes visuais	82,3	2,9	132,2	1.606,0	28,3
Música	74,5	9,3	71,1	954,0	8,0
Publicidade	54,4	6,0	83,0	1.526,0	9,0
Expressões culturais	44,2	9,6	32,7	739,0	4,6
Artes cênicas	11,5	2,3	11,6	1.013,0	5,0
Cadeia da indústria criativa	7.648,4	920,8	6.720,8	879,0	8,3
Parcela da economia nacional em (%)	21,8	32,5	16,3	75,1	66,9
Total da economia	35.155,0	2.834,0	41.117,0	1.170,0	12,4

Fonte: Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (2008, p.19)

Ou seja, para alguns autores, como Miles (2012, p. 04), as classes criativas:

Dispõem do capital necessário para financiar o consumo associado a um determinado estilo de vida e adquirem capital cultural ao visitar galerias de arte, tornando-se membros de museus e colecionando arte contemporânea. Na realidade, investir na nova arte é como investir em derivados: trata-se de especulação, mas, tem potencial para gerar grande lucro se se conseguir gerar confiança suficiente no mercado. As pessoas dessa classe mudam-se para os centros urbanos renovados, incentivando o processo de enobrecimento.

Para o autor, os resultados deste tipo de revitalização urbana se dá por meio da estetização e da criação de áreas de consumo, ou seja, essas áreas requalificadas tornam-se “aldeias urbanas e os locais de consumo associados a estilos de vida específicos que definem o espaço” (MILES, 2012, p. 06).

Nesse processo de renovação, o uso do recurso do patrimônio, seja cultural ou arquitetônico (fábricas abandonadas, prédios antigos, galpões industriais degradados etc.), pode ser facilmente dominado pela produção de uma imagem promocional da cidade determinada pelas forças de mercado (MILES, 2012, p. 06). Isso estimula a atividade econômica. A ambição de muitos desses projetos consiste em atrair turistas para a exploração da arte, como aconteceu em Londres, Barcelona e Nova York.

Vejamos o exemplo do SoHo, um dos bairros mais desejáveis de Nova York. Sua composição foi alterada de forma que implantaram novos pontos comerciais, mudando drasticamente a natureza das lojas do bairro. Grandes galpões vazios, desvalorizados, começaram a ser ocupados por artistas, aproveitando os preços baixos. Logo atrás, vieram os bares, restaurantes charmosos, o comércio mais qualificado, enfim, estava se tornando um bairro de artistas.

É o que descreve Gratz (*apud* SIRKIS, 2010, p. 55):

Os artistas foram os pioneiros do renascimento orgânico do distrito quando passaram a ocupar lofts vazios ilegalmente, criando atraentes espaços de residência e trabalho. O nome Soho emergiu de sua localização descritiva: South of Houston Industrial Area. [...] O uso residencial na área industrial contrariava a lei. Mas os proprietários, incapazes de encontrar clientela industrial para prédios condenados à demolição, ficaram felizes por encontrar qualquer locatários. [...] Nem um centavo de investimento público e/ou subsídio para investimentos ajudou o SoHo a acontecer. [...] Só na derrota da via expressa o urbanismo teve sua chance. Depois da derrota, uma regeneração espontânea se instalou, a criatividade individual salvou o distrito condenado por planejadores urbanos que pretendiam arrasá-lo. [...] Primeiro o distrito se reciclou a si mesmo, passo a passo, naturalmente, como um distrito artístico. Gradualmente os novos padrões de assentamento e a criatividade com a qual reconverteram espaços industriais ganharam a atenção da mídia. Morar em lofts virou um tendência em muitas cidades. Todo centro de cidade passou a querer um SoHo.

Ora, se essas tribos e seus talentos não tivessem surgido, não haveria lugares como a Vila Madalena, a nova Augusta, o Mercado, muito menos os vários museus e centros culturais, e eventos como a Virada Cultural, as Bienais, a Mostra Internacional de Cinema, a São Paulo Fashion Week, a Parada Gay e tantos outros, na visão de Carvalho (2011, p.19). Frequentemente, no entanto, governos erram ao promover tal revitalização de forma agressiva. Usam da renovação, em geral inspirados em megaplanos e grandes investimentos, resultando

em desastres urbanísticos, ao arrasarem o tecido urbano tradicional de bairros inteiros, substituindo-o por prédios modernos de escritórios, *shoppings*, estacionamentos etc.

Por isso mesmo, Florida (*apud* REIS, 2012, p. 51) deixa claro em suas palavras:

Por si só, a era criativa não resolverá nossos problemas, não melhorará nossas sociedades, não curará nossas desigualdades. Nos Estados Unidos, os maiores centros criativos têm a mais alta incidência de desigualdade no país. Sem políticas e respostas públicas apropriadas, ela pode nos dividir entre os criativos que têm e os que não têm. Nossa tarefa é construir uma comunidade criativa, uma sociedade criativa, não apenas uma economia criativa.

Assim, verifica-se a importância de ações para o desenvolvimento da economia da criatividade em “não responder somente às necessidades econômicas, mas também, às demandas especiais das comunidades locais, relacionada à educação, à identidade cultural, às desigualdades sociais e às questões ambientais” (UNCTAD, 2010, p. 26). Importa unir objetivos culturais e sociais com ferramentas de comércio, tecnologia e turismo, sendo necessário que cada país ou região formule sua própria estratégia para promover a economia criativa pautando-se nos pontos fortes e fracos de sua realidade.

Claro que a cidade, na visão de Reis (2012, p. 17):

envolve muito mais do que as relações econômicas que nela se desenrolam. Unem-se a elas as relações sociais, a cultura local, os hábitos e as atitudes da população, aquelas peculiaridades que fazem que um espaço seja tão diferente de outro e que dão alma a uma cidade. Diante disso, seria reducionista dizer que uma cidade criativa é aquela em que a economia criativa é especialmente pujante.

A cidade deve olhar de dentro para fora, atraindo não só a classe criativa, mas também estimulando a criatividade de seus habitantes, mesmo que sua profissão não se enquadre dentro da classificação da indústria da criatividade.

Embora a abordagem relacionada às cidades seja feita mais adiante, dentro do estudo feito sobre cidades criativas e suas características, adianta-se que pautar o desenvolvimento da cidade apenas na economia criativa e na classe criativa não pode ser visto como solução certa, pois a concretização desse potencial depende de várias outras considerações, da sensibilização e de prioridades políticas e econômicas.

3.3 O MODELO DE INTERVENÇÃO DA CIDADE CRIATIVA

Ainda em formação, o termo “cidade criativa” corresponde à entrada de novas influências na discussão sobre a cidade e implica mudanças no pensamento sobre o espaço urbano. E é em meio às incertezas formais da cidade sem modelo, à crescente insustentabilidade dos atuais modelos de crescimento urbano e à eclosão da economia criativa que surgem os primeiros passos do desenvolvimento do estudo sobre cidades criativas.

Neste momento, portanto, a cidade volta a exercer papel principal nos atuais debates, por causa de seus recursos em aprendizado e sua capacidade de gerar trocas sociais, culturais e econômicas.

Neste período de transição de economias, apontado anteriormente, a cidade criativa veio para explicar que o foco não necessariamente repousa sobre o setor a que ela se aplica, mas sobre as fontes da qual deriva – o talento criativo e seu recurso crucial: o seu povo.

Uma vez que as economias, sociedades e culturas evoluem, novas necessidades surgem. E fatores que um dia moldaram as cidades, como estradas, rodovias, rios, proximidade de matérias-primas, estão se tornando cada vez menos relevantes, de acordo com Landry e Bianchini (1995).

Em outras palavras, “quando o mundo está mudando dramaticamente, precisamos repensar o papel das cidades e de seus recursos e como o planejamento funciona” (LANDRY, 2011, p. 09).

O livro intitulado *The creative city: a toolkit for urban innovators* (A cidade criativa: um kit para inovadores urbanos), de Charles Landry e Franco Bianchini, de 1995, debate o conceito de cidade criativa e sua associação à cidade, economia e sociedade. Neste livro, os autores debatem assuntos importantes e inovadores, como o que é um ambiente criativo e como desenvolvê-lo, ou a importância do patrimônio histórico e cultural para a cidade e a economia.

Charles Landry (1995), em seu livro, teve como interesse combinar a cultura de um lugar com seus recursos, os quais ele afirmava que poderiam ajudar a reinventar uma cidade, seu setor público, as organizações comunitárias e as empresas privadas e dariam a ela vantagem estratégica. Para Landry, a cidade haveria de ter potencial para ser um centro global de algo, apenas deveria persistir e se esforçar e olhar para si própria e identificar seus potenciais, em um processo de dentro para fora.

Ou seja:

A cidade criativa parte de suas singularidades, buscando antes de tudo tornar-se um lugar melhor para as pessoas que aí vivem e que se engajam nesse processo. É um olhar de dentro pra fora, de empoderamento e descobertas, não uma maquiagem

voltada a encantar o outro. Ter isso em mente é fundamental para não confundir causa e consequência, meios e fins (REIS, 2012, p. 80).

Mas o que vem a ser uma cidade criativa e por que estaríamos interessados em promover o desenvolvimento delas? Sabe-se que, já a partir do final da década de 1980 e início dos anos 1990, a cultura e o espaço foram afetados pela difusão de novas tecnologias e pela globalização, e talvez a cidade criativa seja:

[...] uma mudança que pretende promover as cidades enquanto ambientes criativos, entendidos como espaços nucleares para a interação de talentos, atividades criativas e sinergias culturais, em clara articulação com a capacidade de criar valor econômico e de renovação urbana relevantes e sustentados (FURTADO; ALVES, 2012, p. 130).

Em meio a diversas definições e características aplicáveis às cidades criativas, todas possuem três elementos que se relacionam em comum: inovações, cultura e conexões. Como afirma Reis (2012, p. 77), “a cidade criativa se caracteriza por estar em um permanente processo de inovação, por apresentar conexões das mais diversas ordens; e porque tem na cultura a grande fonte de criatividade e diferenciação social, econômica e urbana”.

Inovações no que se refere à solução de problemas e à antecipação de oportunidades vão desde a solução da drenagem da água da chuva na cidade à utilização de garrafas PET para diminuir o custo da prefeitura na decoração natalina; conexões entre pessoas e vários bairros, entre os setores e agentes públicos, privados e sociedade civil e a cultura como identidade, valores compartilhados, entre os bens culturais e seus impactos econômicos etc. Enfim, são os diversos fatores que moldam a cidade como criativa.

Em outras palavras, do ponto de vista de Bradford (2004), a cidade criativa seria a habilidade da criatividade humana em impulsionar o desenvolvimento socioeconômico e a qualidade de vida de um local, de forma a fomentar talentos, investir em inovações, igualmente, com uma gestão pública bem direcionada e multissetorial.

Assim como para Kageyama (2011, p.56):

(...) uma cidade torna-se criativa por um conjunto de muitos, normalmente milhares de pequenos atos: uma obra de arte pública, um banco confortável, uma cafeteria local, uma árvore bem localizada, um edifício, um bar delicioso, uma banda musical fantástica, uma rua onde adolescentes tentam novas manobras de skate. A cidade se torna criativa ao dar vazão a um conjunto de condições, por meio das quais esses pequenos atos podem acontecer e vão se somando mais rápido do que os problemas que lhes fazem de contraponto.

Neste sentido, segue a exposição de conceitos chaves relacionados à cidade criativa no Quadro 2.

Quadro 2 – Sinopse de autores, definições e características aplicáveis às cidades criativas.

AUTOR (FORMAÇÃO)	ORIGEM	DEFINIÇÃO	CARACTERÍSTICAS & CONDIÇÕES
Charles Landry (Arquitetura)	Inglaterra	Um lugar que estimula e incorpora uma cultura de criatividade no modo como os <i>stakeholders</i> urbanos atuam.	Recursos culturais; diversidade; políticas públicas transdisciplinares; engajamento cidadão; presença da criatividade em todos os setores da sociedade e da economia; conjugação de <i>hard</i> e <i>soft</i> ; estruturas regulatórias e incentivos à criatividade; valorização e atração de talentos.
Richard Florida (Economia)	Estados Unidos	Cidades nas quais há prevalência de classe criativa.	Altos índices de talento, tecnologia e tolerância, com especial ênfase a baixas barreiras de entrada a talentos criativos.
David Throsby (Economia)	Austrália	Cidades nas quais as atividades culturais fomentam um ambiente urbano economicamente próspero e agradável para a moradia.	Atividades e indústrias culturais diversificadas e com forte impacto econômico; infraestrutura social e cultural; equipamentos culturais consolidados; altas concentrações relativas de emprego criativo; atratividade para investimentos.
John Howkins (Jornalismo)	Inglaterra	Cidades nas quais as pessoas se sentem à vontade para explorar ideias por meio de aprendizado e adaptação e nas quais mudanças são corriqueiras.	Abertura constante para novas ideias; prevalência de grupos auto-organizados, informais e colaborativos; mercado de trabalho sofisticado; conexões internacionais. Quatro indicadores: diversidade, mudança, aprendizado e adaptação.
Neil Bradford (Ciências Políticas)	Canadá	Locais de experimentação e inovação, nos quais ideias florescem e pessoas de todas as formações se unem para fazer de suas comunidades lugares melhores para viver, trabalhar e se divertir.	Diversidade; pensamento holístico; reconhecimento da interdependência econômica, social, ambiental e cultural; foco em desenvolvimento; engajamento comunitário diversificado para resolver problemas urbanos complexos.

John Hartley (Letras)	Austrália		Cultura; educação; olhar multissetorial; multiculturalidade; reunião de opostos (por exemplo, público/privado, cultural de elite/popular, consumidor/cidadão).
Allen J. Scott. (Geografia)	Inglaterra		Forte incidência de setores criativos (especialmente indústrias da nova economia, como alta tecnologia, serviços corporativos e financeiros, indústrias de mídia e culturais, manufatura artesanal), além dos limites imediatos da cidade; organização em clusters; mobilidade de capital; redes verticalmente não integradas de unidades de produção especializadas e complementares; trabalho qualificado por projetos e em times; demanda por produto; política de desenvolvimento inclusivo.
Jaime Lerner (Arquitetura)	Brasil	Cidade que tem um sonho coletivo passível de ser traduzido em qualidade de vida.	Sustentabilidade, mobilidade e solidariedade; “sociodiversidade” (diversidade de idades, rendas, usos, funções); identidade; autoestima; sentimento de pertencimento; integração; liderança; governança com corresponsabilidade entre os agentes; integração das várias regiões.

Fonte: Reis (2012, p. 71-72)

E por estar inserida no contexto da nova economia global e relacionada com o paradigma da criatividade, a cidade criativa teve sua formulação inicial, como vimos anteriormente, fortemente assentada no potencial das indústrias criativas. Assim sendo, e segundo essa teoria, o sucesso das cidades contemporâneas se daria pela capacidade de atrair esse capital humano qualificado, e então se traduzir como uma cidade mais competitiva (FURTADO; ALVES, 2012).

A ideia de que a cidade criativa seja *locus* da economia criativa partiu do seguinte documento: Creative Economy Report (Relatório de Economia Criativa, 2010), editado pela UNCTAD, em que se apontam os benefícios econômicos dos setores de serviços e produção

relacionados, além da promoção e diversificação econômica, das receitas, do comércio e da inovação. Porém, mesmo a economia criativa sendo apontada como fator de crescimento, não se pode dar a este setor todos os méritos e nem relacioná-lo como o item principal para a criação de uma cidade criativa (REIS, 2012).

Acredita-se apenas que a economia criativa seja um dos fatores para dar densidade às cidades e fazer dos tecidos urbanos cidades “criativas”; mesmo constituindo, de acordo com Landry (2013, p. 11), “de 25% a 30% em cidades localizadas no centro de um país, ela não representa a totalidade das formas criativas de uma cidade”. Os outros 75% das pessoas “não criativas” podem contribuir para uma cidade mais criativa ao descobrir oportunidades imaginativas para progredir ou soluções inventivas para os problemas. A questão essencial é saber quais são as qualidades específicas dessa classe econômica que poderiam ajudar a construir uma cidade mais criativa.

Um bom exemplo de como a classe criativa pode ser interessante para um lugar é o projeto “*Intelligent Cities: cidades inovadoras e competitivas para o desenvolvimento sustentável*”, que visa desenvolver uma estratégia para a política de cidades, promovendo, em centros urbanos, a criação de espaços de inovação e criatividade, de forma a criar condições para atrair e fixar essa classe (FURTADO; ALVES, 2012, p. 131). Em resumo: é uma política urbana que promove a recuperação de antigas zonas degradadas, dando a elas novas infraestruturas.

Essa política urbana, de certa forma, afirmam Furtado e Alves (2012, p.131-132), trariam benefícios:

Através destas intervenções urbanas são criadas novas dinâmicas, que fomentam a atração de indivíduos e incutem novos hábitos de estar e de agir perante a cidade.[...] Trata-se de zonas antigas degradadas, mas, com forte identidade local, sendo, pois, propícias à implementação de práticas consonantes com abordagem de “cidade criativa”. São já vários os projetos alvo deste tipo de intervenções que demonstram que as atividades criativas vêm acrescentando valor e qualidade ao espaço urbano, reforçando igualmente a identidade das cidades.

Outro exemplo é o que aconteceu no SoHo em Nova York, como citamos anteriormente, onde a estrutura comercial do bairro foi modificada e agregou valor ao lugar.

Verhagen (2011, p. 111) acredita na contribuição do setor criativo para a vitalidade econômica das cidades, pois:

[...] em termos da contribuição direta do setor para rendimento, valor agregado, rendas e emprego, e ainda mais através dos efeitos indiretos e induzidos causados, por exemplo, pelos gastos dos turistas que visitam a cidade para conhecer as atrações culturais. Além disso, as cidades que têm uma vida cultural ativa podem atrair

investimento estrangeiro em outras indústrias que estejam procurando se estabelecer em centros que proporcionem um ambiente agradável e estimulante aos funcionários.

Todavia, há autores como Booyens (*apud* MENDES, 2012, p.02) que fazem uma observação quanto ao que pode vir a acontecer caso se desenvolvam áreas ou distritos culturais sem um devido planejamento e estudo. O autor acredita que isso acarretaria em uma polarização social, ou seja, voltaríamos às políticas de interesse privado ao se priorizar determinadas classes artísticas. O que, para o autor, nada mais é do que mascarar a atribuição de subsídios públicos para fins privados de enobrecimento urbano, trazendo como consequência o desalojamento de residentes.

E mais ainda: acabaria constituindo ações de intervenções urbanas para melhorar a imagem da cidade e torná-la mais atrativa em um quadro e cenário estratégico de competitividade interurbana global. Isso resultaria, mais uma vez, na criação da cidade mercadoria (MENDES, 2012).

Assim, a cidade criativa passaria, novamente, a ser uma “ideologia de mercado” em que as intervenções públicas desencadeariam mecanismos de expulsão e de reapropriação, ao selecionar investimentos favoráveis à reprodução do capital. Essa situação, por sua vez, implicaria no abandono, no esquecimento e na menor atenção à “cidade da maioria” (MENDES, 2012).

Tais características não poderiam estar mais distantes das características de uma cidade criativa, pois ela “presume a apropriação da cidade pela população, a governança democrática das estratégias e espaços, a valorização do espaço público como de todos e o compartilhamento da cidade, considerada de modo integral” (REIS, 2012, p. 77).

Pode-se referir-se à cidade criativa nos moldes dos ideais do Movimento Situacionista de Guy Debord, de 1957, pois eles eram contra a espetacularização da cidade, contra a não-participação, a não-intervenção e contra a passividade e a alienação da sociedade (JACQUEZ; VAZ, 2001).

Deve-se, portanto, partir da hipótese de que todo ser humano é criativo, de alguma forma, e as cidades deveriam oferecer ambientes que estimulem a todos, e não apenas se concentrar em algumas pessoas, que nem ao menos consiste na maioria de seus habitantes.

Portanto, investir no processo de desenvolvimento das cidades criativas não é apenas focar na economia criativa e na classe criativa, e sim investir no desenvolvimento de uma área urbana voltada à inovação e à cultura. “Inovação é o resultado da implementação de critérios

de viabilidade para a criatividade que gera valores de mudança, melhoria e progresso em todas as atividades econômicas, sociais e culturais” (PARDO, 2011, p.86).

3.3.1 A importância da cultura e dos espaços públicos na Cidade Criativa

Landry (2011), em seus estudos, atribuiu à cultura o papel crucial dentro dessa nova dinâmica, devido a sua carga simbólica, seus impactos dentro da economia, sua capacidade de atração turística e seus impactos sociais, pois considera que a cultura e a criatividade estariam interligadas. Dessa forma, Landry (2011, p. 15) afirma:

Levar a cultura em consideração nos ajuda a entender de onde um lugar vem, por que ele está como está e como pode criar seu futuro, por meio de seu potencial. Esses recursos culturais são a matéria-prima da cidade e sua base de valores; seus ativos, substituindo o carvão, o aço ou o ouro. Criatividade é o método para explorar esses recursos e ajudá-los a crescer. A tarefa que os urbanistas têm é de reconhecer, administrar e explorar esses recursos, de modo responsável. A cultura deveria moldar as características técnicas do planejamento e do desenvolvimento urbanos, ao invés de ser vista como um acessório marginal a ser considerado [...].

Desse modo, entender o papel da cultura na cidade criativa é importante para compreender seu funcionamento. Throsby (*apud* REIS, 2012, p. 63) não deixa dúvidas quanto à contribuição da cultura ao processo de desenvolvimento urbano, ao se considerar o impacto: a) de um equipamento cultural específico; b) de um distrito cultural; c) das indústrias culturais, especialmente no que tange à sua contribuição para a economia da cidade; e d) “pela promoção da identidade comunitária, da criatividade, da coesão e da vitalidade, por meio das características e práticas culturais, que definem a cidade e seus habitantes”.

Isto é, as artes, no seu conjunto, assumem um papel relevante como estímulo da inovação social, especialmente na medida em que inspiram estratégias sociais criativas que estimulam as comunidades no sentido de encontrarem novas respostas, alterando as condições e reconstruindo relações sociais. Abreu e André (2006, p. 08) enfatizam muito bem a relação transformadora da cultura: “a cultura, mesmo que entendida como recurso econômico, não é alheia ao reforço das identidades coletivas, inclui uma ideia de bem público e comum, promove a criatividade, põe em causa as ideias prévias. Quase inevitavelmente, conduz a transformações das relações de poder”.

Mais ainda, de acordo com a UNCTAD (2010, p. 42), a cultura na cidade criativa: “[...] se encontra na capacidade das artes e da cultura de estimular a habitabilidade urbana, a coesão

social e a identidade cultural”.

Ao garantir liberdade artística e projetos apoiadores da arte e dos artistas, a cidade criativa está contribuindo para o desenvolvimento da cidade; ao reconhecer que a cultura deveria modelar as técnicas do planejamento urbano, os planejadores devem gerenciá-las e explorá-las de forma responsável, pois corre-se o risco de ter programas ou projetos que não tenham funcionalidade para as pessoas que ali vivem e, pior, que não tenha sentido algum para elas.

Há de se considerar, também, que ao longo da história, a arte mostrou ser um fator de grande valor para dar visibilidade à cidade, pois sabe-se que exposições especiais ou trabalhos de arte inusitados no espaço público são sempre noticiados e destacados. A partir desse pensamento, acredita-se que a vida urbana pressupõe encontros, confrontos das diferenças, confrontos ideológicos e políticos e dos modos de viver, trocas de informações, transações de consumo, entre outros.

Parte-se da premissa de que se a cidade é criativa porque possibilita às pessoas que aí residem que o sejam, é fundamental oferecer espaços de encontros, de trocas, de experiências, de expressões, ou seja, espaços que proporcionem ambientes distendidos, que melhor acolhem iniciativas criadoras, que favoreçam inclusão social e melhor recebam a diversidade, que mais tolerem e integrem, tendo em vista que “a criatividade precisa de inspiração, que advém da interação com outros” (VERHAGEN, 2011, p. 110).

E há um palco privilegiado para este encontro de ideias, de forças, de trocas – o espaço público. Muitas vezes negligenciado, porque a atenção é posta nos equipamentos, porém, é no espaço público que tudo (ou quase tudo) se articula. As ruas, as calçadas, as praças de uma cidade são seus órgãos mais vitais.

Reis (2012, p. 74) afirma categoricamente sobre este assunto: “o papel dos espaços públicos é crucial – são palcos de conexão de diversidades, ideias e atividades e do compartilhamento da própria cidade. É neles que a cidadania de fato se exerce e por meio deles que os cidadãos se conectam à cidade”.

O espaço público vem sendo promovido e valorizado como objeto primordial no contorno da cidade criativa e vem sendo defendido incessantemente por Reis por outros autores, como Landry, Lerner, Jacobs e Rotem. Ao defenderem o papel dos lugares públicos, os autores ilustram a necessidade de estimular encontros sociais e de (re)criar o espaço público, entendido como áreas apropriadas pela comunidade.

De acordo com Garreau (*apud* BALULA, 2011), o principal objetivo da cidade do futuro deverá ser a provisão de condições ótimas para os contatos face a face, uma antiga, mas primária necessidade humana.

E entende-se que a qualidade do espaço público influencia na qualidade de vida da cidade, já que o mesmo representaria o resumo da relação entre o indivíduo e seu ambiente urbano (LERNER, 2011).

Dentro dessa perspectiva e considerando os benefícios do espaço público para uma melhor qualidade de vida urbana, questiona-se: como poderíamos utilizar o emergente conceito de cidades criativas para provocar novos olhares e soluções?

A cidade de Barcelona, na Espanha, famosa por sua efervescência cultural, é tida como um dos grandes motores da criatividade urbana, ao investir pesadamente na recuperação de seu patrimônio histórico e no fortalecimento de seus equipamentos culturais e espaços públicos. Outra cidade que investiu na infraestrutura dos espaços públicos é Bogotá, na Colômbia, espaços estes que possibilitam a convivência e geram sentimentos de pertencimento (REIS, 2012).

Ao integrar e apoiar projetos culturais nos lugares nos quais as pessoas vivem e aonde vão, estimula-se as pessoas a ocuparem esses espaços. Conseqüentemente, promovem o deslocamento das pessoas entre regiões, ampliando, com isso, o contato das pessoas com a cidade, levando-as a se deslocar a bairros que, usualmente, não frequentariam. Como já dito anteriormente, é preciso ampliar os mapas mentais de cada habitante, incentivando-o a ter contato com áreas que normalmente não frequentaria (REIS, 2012).

Na cidade de Nantes, na França, os habitantes são convidados a explorar locais como fábricas abandonadas, espaços públicos e jardins, na intenção de ampliarem seus mapas da cidade, por meio de uma iniciativa do governo e dos próprios moradores.

Na cidade criativa, os parques, as praças e as ruas funcionam quando as pessoas percebem, em primeiro lugar, que

[...] as qualidades históricas dos espaços urbanos são o maior ativo das cidades e formam a base da vida urbana, de suas experiências e identidade. A mistura de casas residenciais, lojas, escritórios e empresas torna os espaços urbanos vias ocupadas, locais para perambular e para desenvolver várias atividades ao longo do dia (IVERSEN, 2011, p. 132).

Já dizia Jacobs (2009, p. 29): “ao pensar numa cidade, o que lhe vem à cabeça? Suas ruas. Se as ruas de uma cidade parecerem interessantes, a cidade parecerá interessante; se elas

parecerem monótonas, a cidade parecerá monótona”

3.3.2 As intervenções na Cidade Criativa

Um dos objetivos da cidade criativa é requalificar a cidade de forma a levar equipamentos, serviços e eventos culturais para além dos limites dos centros das cidades e quebrar a tendência de concentração de equipamentos urbanos e empresas que exploram a atividade cultural. Isso significa utilizar a cultura como elemento de desenvolvimento territorial e apresentar resultados diferentes das políticas públicas mais tradicionais, de forma a apontar várias outras possibilidades, como por exemplo:

- conjugações de interesses, não necessariamente restritos aos dos empreendedores imobiliários;
- parcerias público-privadas reais, muito mais coerentes do que a combinação de direitos privados e deveres públicos;
- níveis de participação efetiva da sociedade civil, no desenho e na implantação do empreendimento;
- consideração da cidade como em constante processo de transformação (REIS, 2012).

A partir dessa abordagem, percebe-se a necessidade de reproduzir o quadro de diferenças entre as intervenções pautadas no *marketing* urbano e as da cidade criativa, elaborado por Reis (2012), por achar extremamente válidas suas observações.

Quadro 3 - Do *marketing* urbano à cidade criativa

	<i>City Marketing</i>	Cidade Criativa
Cultura como...	Espetacularização	Diferenciação/ singularidade
Criatividade	Copiada (exógena)	Produzida (endógena ou endógena + exógena)
Papel do simbólico	Representação para atrair turistas e investimentos	Expressão, atraindo turistas e investidores por decorrência
Objetivo	Financeiro; máquina de crescimento urbano	Transversais/ urbanos (econômico, social, ambiental, cultural)
Papel da arquitetura	Ostentatório; mimético	Ponta de lança de uma processo

icônica		basilar
Beneficiários	Investidores e camadas políticas	Setores amplos da sociedade (incluindo investidores e camadas políticas)
Papel da sociedade	Ausente	Apropriação
Cidade como...	Produto/projeto,pontual	Processo, contínuo
Mote	Exclusão	Inclusão

Fonte: Reis (2012, p. 80).

Seu antídoto, portanto, é a participação social na construção e manutenção do espaço urbano, diferente do que tende a ocorrer no processo de gentrificação, onde não há uma apropriação efetiva desses espaços preservados pela população, pois a cidade criativa acredita que a manutenção desses locais feitos pela população local de origem seja um fator determinante para o bom êxito dos projetos de revitalização urbana (REIS, 2012).

Manter as pessoas no comando significaria “manter as atividades cotidianas, as tradições locais e, por conseguinte, a cultura e a própria cidade viva”(JACQUES; VAZ, 2001, p.37).

Pode-se dizer, então, que a cidade criativa levanta a bandeira dos situacionistas do início dos anos 1960, contra a espetacularização urbana nos moldes contemporâneos. Pois acreditavam que quanto mais espetacular fosse o uso da cultura nos processos de revitalização urbana, menor era a participação da população nesses processos. Bem diferente do pensamento do *marketing* urbano, onde a cultura é vinculada às relações comerciais (JACQUES; VAZ, 2001).

Na visão de Jacques e Vaz (2001, p. 36):

A crítica situacionista - que possui raízes na "Crítica da vida cotidiana" de Henri Lefebvre e vai ter reflexos nas teorias de pensadores como Michel de Certeau e Jean Baudrillard, entre outros - continua ainda hoje pertinente, sobretudo se pensarmos na patrimonialização das cidades como uma "espetacularização" patrimonial, ou seja, uma transformação de patrimônios urbanos em cenários comerciais, através de uma pasteurização dos projetos de revitalização.

O que, para eles, acarretava em destruição, como colocado em um texto coletivo denominado *L'urbanisme comme volonté et comme représentation* (O urbanismo como vontade e como representação), apresentado em 1964 e reproduzido por Jacques e Vaz (2001, p. 36):

O centro de Paris está sendo radicalmente remodelado pela organização para os automóveis, o que não exclui uma tendência complementar a se restaurar velhos

quarteirões urbanos, como objetos de um espetáculo turístico, simples extensão do museu clássico, todo um quarteirão podendo se tornar um monumento.

O tema cidades criativas leva à seguinte reflexão: como uma cidade pode construir para seus cidadãos um futuro que seja próspero, atraente e acessível? Cada cidade possui seus desafios, mas o futuro está nas cidades com as quais as pessoas têm o prazer em viver. É necessário construir a cidade que se quer, redefinindo o direito à cidade e à cidadania e negando a construção da cidade mercadoria.

Lerner (*apud* REIS, 2012) aponta um item relevante diante dessa temática, ao acreditar no impacto que as reflexões sobre a cidade criativa teriam na maneira de intervir no urbano, ou seja, o autor acredita nas intervenções como estratégias para renovar a energia de uma cidade:

Muitas cidades hoje precisam de acupuntura urbana por terem negligenciado suas identidades culturais; outras, por terem negligenciado sua relação com o ambiente natural; outras, ainda, por terem voltado as costas às feridas causadas por atividades econômicas. Essas áreas negligenciadas, essas “cicatrizes”, são precisamente os alvos principais para as acupunturas (LERNER *apud* REIS, 2012, p. 70).

Como afirmam Furtado e Alves (2012, p. 132):

Sugerimos que a temática da “cidade criativa” poderá ter um papel importante na revitalização das cidades, uma vez que o fomento das atividades culturais leva à criação de equipamentos e espaços importantes nas cidades e, conseqüentemente, à revitalização das áreas envolvidas, trazendo assim maior vitalidade à cidade, mais pessoas, diferentes culturas, diferentes projetos.

Recuperações que deveriam ser feitas, na visão de Landry (2013), de forma que haja relação entre a infraestrutura criativa (*hard*) e o estado mental favorável à criatividade (*soft*). Eles estão preocupados tanto com o *design* e seus benefícios para o desenho da cidade (infraestrutura *hard*, por exemplo) quanto com a capacidade de um local de promover interações e inovações (*soft*, por exemplo), na busca por um modelo urbano que use criatividade.

Um dos maiores exemplos de cidade que usou da recuperação *hard* e *soft* de áreas é a cidade de Bogotá, na Colômbia. Bogotá combinou livros, urbanismo, cultura e cidadania ao criar a rede de bibliotecas públicas, intitulada *BibloRed* (REIS, 2012).

Cumprem-se os seguintes requisitos: localizar-se em áreas estratégicas da cidade; atuar em regiões com alta concentração e densidade populacional, particularmente estudantil; abrir diariamente, por no mínimo 12 horas; enriquecer e embelezar o espaço público com edificações e áreas harmoniosas; e tornar-se centros de atividade cultural, promovendo conexões entre si e

com o mundo (REIS, 2012).

Esses parques-bibliotecas, como foram chamados, mesmo compreendendo um conjunto de instalações de arquitetura icônica, tiveram seus impactos na educação, cultura e cidadania, ou seja, “a proposta de cada parque-biblioteca não se restringe aos índices de leitura, mas, constituiu um instrumento de reforço às mudanças sociais da cidade, especialmente, em bairros marcados pela violência e pela pobreza” (REIS, 2012, p. 128).

Lerner (2011, p. 43) enfatiza muito a questão das intervenções urbanas de forma positiva e de bons resultados, como, por exemplo, no trecho:

[...] intervenções estratégicas pontuais criam uma nova energia e ajudam a consolidá-la. Essa é a “Acupuntura Urbana”, um toque preciso, rápido, em um ponto-chave. Assim como na abordagem médica, a intervenção dará origem a reações em cadeia positivas, ajudando a curar, aprimorando todo o sistema. E a “prática” da acupuntura urbana é um campo muito fértil para a criatividade. Muitas cidades hoje precisam de acupuntura urbana, por terem negligenciado suas identidades culturais; outras, por terem negligenciado sua relação com o ambiente natural; outras, ainda, deram as costas às feridas deixadas pelas atividades econômicas. Essas áreas negligenciadas, essas “cicatrizes”, são precisamente os pontos essenciais da acupuntura.

Já Jacobs (2009, p. 24) acredita que essas intervenções podem vir a ser algo negativo:

A técnica de reurbanização que leva nomes variados, como “remocão seletiva” ou revitalização localizada” ou “plano de revitalização” ou conservação planejada”- querendo referir-se à proibição de erradicação total de uma área degradada – é, principalmente, uma artimanha para ver quantos prédios antigos serão mantidos em pé e, ainda, assim converter o local numa versão aceitável da Cidade-Jardim *Radiuse*.

Para a autora, uma das ideias absurdas por trás desses projetos é a própria noção de que eles são conjuntos abstraídos da cidade, comuns e separados. “Pensar em recuperar ou melhorar os projetos como projetos é persistir no mesmo erro. O objetivo deveria ser costurar novamente esse projeto, esse retalho da cidade, na trama urbana – e, ao mesmo tempo, fortalecer toda a trama ao redor” (JACOBS, 2000, p. 437).

Urbanisticamente, na cidade criativa, trata-se de reabilitar o tecido urbano da cidade e, simultaneamente, promover a revitalização do tecido social dos bairros consolidados.

Balula (2011), em sua pesquisa, deixa claro que a requalificação do espaço público foi apontada como fator passível de melhorar a imagem de bairros que passaram por esse processo. Por exemplo, a Vila Madalena, em São Paulo, que teve como consequência o aumento da vitalidade do bairro.

A vitalidade, para autores como Balula (2011), é uma dimensão dinâmica, energética de movimento, e para Jacobs (2009, p. 438), são:

áreas urbanas onde ocorre uma multiplicidade de funções diversas, onde está sempre a acontecer qualquer coisa, dia e noite, e onde, conseqüentemente, a possibilidade de encontros casuais é maior, são lugares com o maior potencial de empreendedorismo, inovação e criatividade.

Enfim, ela deve ser funcional, segura, confortável, convidativa, e mais do que isso, tornar-se interessante para seus moradores. Uma cidade criativa é aquela para onde as pessoas querem ir, morar, trabalhar, divertir-se ou, simplesmente, para estar lá. Por exemplo, em Montreal, Canadá, as autoridades canadenses convidaram *designers* e arquitetos para redefinir nova estética ou funcionalidade de espaços, a fim de melhorar a qualidade de vida das pessoas, tornando-se lugares mais atrativos aos próprios cidadãos (UNCTAD, 2010).

Por isso, o grande desafio das cidades que querem ser criativas é criar condições para que as pessoas pensem, planejem e ajam com imaginação. Desafios, de certo modo, essenciais, mas que, por muito tempo, ficaram esquecidas dentro do urbanismo.

A cidade criativa parte de suas singularidades, buscando antes de tudo tornar-se um lugar melhor para as pessoas que aí vivem e que se engajam nesse processo. É um olhar de dentro pra fora, de empoderamento e descobertas, não, uma maquiagem voltada a encantar o outro. Ter isso em mente é fundamental para não confundir causa e consequência, meios e fins (REIS, 2012, p. 80).

Já dizia Arantes (2000, p. 44): “muito melhor reabilitar do que demolir; intervenção, só em migalhas; reativar a memória, porém, evitando o assassinato museográfico dos sítios históricos; valorizar o contexto, o *habitat* ordinário, reanimar a vida dos bairros, sem violentar os moradores...”

Portanto, de nada adianta planejar apenas a aparência de uma cidade sem saber que tipo de ordem natural e funcional ela possui. É preciso encarar a funcionalidade do espaço como objetivo primordial ou como preocupação central, caso contrário, só trará problemas e/ou o espaço será esquecido, pouco frequentado e marginalizado. Porque, quanto melhor planejado for o ambiente físico da cidade, melhor a socialização e o convívio, estimulando assim um ambiente criativo.

Esse é o perigo de enfatizar constantemente a inovação sem nenhuma finalidade real, pois pode ter pouca utilidade ou não lidar com necessidades importantes, se o objetivo for simplesmente inflar desejos políticos, sonhando sobre modas e tendências que não se aplicam

à realidade da região. Por isso, projetos ou iniciativas autoexplicativas que mexam com a imaginação, surpreendam, desafiem e criem expectativas, tornam-se, instantaneamente, reconhecíveis e emblemáticos (LANDRY, 2013).

A criatividade deve desenhar o desenvolvimento de espaços públicos que levem as pessoas a perceberem a importância das atividades culturais e criativas na promoção do desenvolvimento social da cidade, sendo um processo de conexão, formação de redes, transformação e valorização. Para garantir que todos se beneficiem desse processo e para evitar a gentrificação, é importante desenvolver redes para discussões, debates e reflexões acerca dessas questões.

As soluções urbanas devem, acima de tudo, resolver problemas sociais, espaciais e de infraestrutura, e não apenas disfarçá-los. Precisa-se, nesse sentido, de projetos com objetivos claros e realistas, adequados à comunidade local e suas necessidades.

3.3.3 Governabilidade dentro da Cidade Criativa

Outro aspecto fundamental citado pelos autores é a forma de administrar a cidade criativa, por meio de uma responsabilidade democrática. Na perspectiva de Strickland (2011, p. 51):

A cidade criativa assume a responsabilidade como membro voluntário de uma família humana e reconhece que o que ela faz afeta a vida de todos. A cidade criativa atua como uma entidade que não define o sucesso pelo fracasso dos outros, ao contrário. Ela apresenta moralidade, justiça, equidade, desempenho e resultados mensuráveis como a base da alocação de recursos presente e futura. Ela apresenta e promove o governo e a igualdade cultural como fundamentalmente interconectados e o faz sem dar as costas aos membros menos poderosos e adaptados da comunidade.

Sem uma governança democrática e equitativa, o processo de transformação se torna muito mais lento. Um local para se tornar criativo depende da sua capacidade coletiva e de alguns fatores ligados a potenciais estratégicos, à infraestrutura e ao consenso entre iniciativas privadas e políticas públicas. Logo, é uma cidade que demonstra seus princípios básicos pelo que faz e não somente pelo que diz, uma cidade de ações, sejam simples ou complexas, mas com efeitos em como a cidade se reconhece.

“Cuidar do micro, sentindo-se parte do macro. É esse deslocamento do olhar, da parte para o todo, do produto para o processo, da criatividade individual para a inovação urbana, dos mapas individuais para os coletivos, que içam as velas da cidade criativa” (REIS, 2012, p. 223).

Embora a maior parte do trabalho duro ocorra várias camadas abaixo na cadeia de comando, é necessário se ter um líder visionário, que inspire a comunidade para poder atingir esse ponto de ruptura, para se tornar uma cidade criativa. É preciso uma camada extra de liderança, formada por ativistas urbanos e agentes de mudança, de conectores entre sociedade e líderes, para começar a fazer as coisas mudarem.

Um novo olhar, multidisciplinar e integrado, com abordagens convergentes para a busca de novas soluções e oportunidades; por decorrência, é uma cidade muito mais voltada a meios tons, inclusões e complementariedades, do que extremos, exclusões e antagonismos (REIS, 2012, p. 65)

Todos estes processos de mudança, de abertura dos mapas mentais e do desenvolvimento do sentimento de pertencimento tornam-se possíveis por intermédio de uma governança inovadora. Não só da aplicação de uma política criativa, mas também de uma integração completa de perspectivas e estratégias, ou seja, uma governança urbana inovadora direcionada por aspectos culturais, ambientais e sociais.

As administrações públicas, empreendedores, cidadãos organizados e instituições sem fins lucrativos são essenciais para o desenvolvimento de uma governança avançada. Deve haver uma “alfabetização criativa” de políticos e gestores públicos para que se possa falar de criatividade de forma aberta, sem constrangimento, mas com altas expectativas. Pois cada ator desse arranjo possui papel essencial que permite à sociedade ser criativa a longo prazo. E se o envolvimento da sociedade civil for cada vez maior e mais exigente, a cidade criativa será capaz de unir pessoas em torno de uma causa comum, tornando-se algo incutido na trama urbana e alheio às reviravoltas políticas.

Nas palavras de Lerner (2011, p. 39):

Eu diria que embora nem todas as cidades sejam criativas, todas têm potencial para sê-lo. Habilidade para construir um sonho coletivo e mobilizar os esforços de seus cidadãos, para transformar esse sonho em realidade – um esforço que pode ser realizado por qualquer cidade, pequena ou grande. No final, a concretização dessa visão de futuro pode ser traduzida como qualidade de vida. Qualidade de vida que é expressa em alguns conceitos fundamentais para qualquer cidade: sustentabilidade, mobilidade e solidariedade, temas aliás que mobilizaram ideias inventivas em todo o mundo.

Portanto, “a cidade criativa diz que conforto, convivência e ser interessante são ingredientes críticos para constituir lugares ótimos, e isso requer responsabilidade de todos” (KAGEYAMA, 2011, p. 56).

Ao se fazer criativa, a cidade torna-se um destino atraente para profissionais qualificados, famílias inteiras e, claro, para os turistas. Uma pesquisa da *CEOs for Cities* nos Estados Unidos mostra que 15 anos atrás, 80% das pessoas educadas escolhiam a empresa ou o trabalho antes da cidade; agora 64% delas escolhem a cidade em vez do trabalho (LANDRY, 2013).

O turismo pode ser considerado um fator importante na formação da cidade criativa, “porque ele será definido por meio das pessoas, ideias, culturas e experiência, e atribuirá essas características às pessoas ou aos mercados [...]” (STRICKLAND, 2011, p. 53).

É verdade que a maioria das experiências atuais tornou-se superficial, decepcionante e homogeneizada, sendo o turismo o primeiro a ser afetado e criticado. E uma cidade criativa procura gerar uma experiência rica e profunda, dirigida pela convivência das diferenças, na valorização das raízes locais, voltadas à comunidade local, no seu patrimônio, na sua cultura de rua e de elite e nos seus artistas.

Ainda de acordo com Strickland (2011), o turismo se tornaria item essencial no desenho da cultura da cidade do futuro e estaria se tornando rapidamente uma força consciente de esperança e desejo de uma cidade do futuro, moderna e diversa.

No quadro 4, a seguir, estão resumidas as fases de transformação pelos quais uma cidade deve passar até se tornar uma cidade criativa.

Quadro 4 – Fase de transformação para uma cidade criativa.

	Latência	Catálise	Consolidação
Criatividade	Esparsa	Em polos	Difusa
Liderança	Inexistente	Desencadeadora	Compartilhada
Mapas geográfico, mental e emocional	Desconhecidos	Ampliados	Sobrepostos
Conexões	Nas pontas	Entre nodos	Em rede
Espaço público	Espaço de ninguém	Híbrido: espaço de ninguém e de todos	Espaço de todos

Fonte: Reis (2012, p. 74)

Assim sendo, diante do quadro apresentado, destaca-se que essa é a arte de fazer lugares para pessoas, inclusive as ligações entre pessoas e locais, movimento e forma urbana, natureza e estrutura construída.

Pois, talvez, não seria ela, a cidade criativa, uma alternativa ao atual estado das coisas? Uma nova revolução urbana? Não se sabe. Mas ela já “nasce” propondo um “modelo”

alternativo à utilização da cidade existente e contra o espetáculo passivo, a partir de um jogo participativo entre o setor público, privado e sociedade civil.

4 GOIÂNIA: PANORAMA DAS INTERVENÇÕES ATUAIS E NOVOS PROCESSOS DE TRANSFORMAÇÃO

4.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Goiânia surgiu já com a intenção de trazer a modernidade no discurso de seu então interventor Pedro Ludovico Teixeira que, no intuito de apagar o passado de atraso em que vivia o Estado de Goiás, inaugurou-a em 24 de outubro de 1933.

O acervo arquitetônico e urbanístico *Art déco* de Goiânia é o que reúne maior número de exemplares do país, construído nas décadas de 1940 e 1950. Entre elas, podemos identificar o Palácio das Esmeraldas e a estação ferroviária.

Seu projeto é marcado pelo rigor geométrico e predominância de linhas verticais e seus volumes arquitetônicos são, também, marcados pelo escalonamento, em estilo *Art déco*. Estilo marcado por um movimento popular internacional, que teve seu início na Europa, por onde perdurou cerca de vinte anos e foi se espalhando pelo mundo por volta de 1930. Esse mesmo estilo pode ser apreciado no Empire State Building e no Rockefeller Center, em Nova York.

No início de sua construção, nos anos 1930, o Estado de Goiás inteiro sentiu as transformações econômicas e sociais que ali se processavam. Nas décadas de 1940 e 1950, o Centro de Goiânia já se consolidara como o polo de diversas atividades na cidade, sendo o local mais importante, e o comércio já se tornara bastante expressivo.

Nos anos de 1980, 1990 e anos 2000, a cidade cresceu em um ritmo bastante rápido, expandindo-se para todos os lados, principalmente nas regiões sul e sudoeste. Devido à demanda de moradia da população, novos bairros surgiam e a cidade se expandia para além de seus limites, juntando-se a outros municípios da região.

Como consequência desse crescimento, houve uma grande verticalização na cidade. Nos anos 1980, aconteceu um aumento na verticalização em alguns setores, principalmente no Centro Setor Oeste, Setor Bueno, Setor Bela Vista, Nova Suíça e Setor Universitário. Nos anos 2000, espalhou-se pelo Jardim América, Jardim Goiás, Parque Amazonas, Residencial Eldorado, Alto da Glória e, pontualmente, em outros bairros. Surgiram, também no final dos anos 1990, os condomínios residenciais horizontais, que se proliferam, com maior intensidade, nos anos 2000.

Os *shoppings* também surgiram na cidade na década de 1980, com a construção do Shopping Flamboyant, nos anos 1990 surgiu o Shopping Bougainville, e posteriormente, o Goiânia Shopping. Já nos anos 2000, o Centro da cidade abrigou o Banana Shopping.

Com a construção dos *shoppings* e de outros bairros na cidade, muitos comerciantes mudaram-se do Centro. Portanto, no Centro da cidade começava a acontecer, naquele período, um processo de degradação e marginalização. Os profissionais liberais seguiram também esse mesmo caminho, contribuindo para o enfraquecimento do Centro como polo gerador comercial e de prestação de serviços da cidade.

Os setores de lazer e entretenimento também mudaram-se, principalmente a partir dos anos 1990, sendo que os grandes cinemas foram quase todos fechados ou se transformaram em bares, restaurantes ou igrejas. No caso de Goiânia, quase todos se transferiram para os setores Bueno, Marista e Oeste.

No Centro da cidade, em nome do progresso e na tentativa de melhorar a situação degradante em que se encontrava, vários monumentos e edificações foram destruídos ou descaracterizados, como o Coreto da Praça Cívica, em estilo *Art déco*, o Obelisco, marco inicial de Goiânia, no centro da Praça Cívica, foi retirado nos anos 1960 para a colocação do Monumento às Três Raças, a casa onde foi o primeiro Palácio do Governo, na Rua 20, foram demolidas para a construção de prédios residenciais, tudo em nome do progresso.

O Mercado Central foi demolido para se construir um edifício de escritórios e garagens para veículos, denominado Parthenon Center, a Santa Casa de Misericórdia também foi demolida para a construção do Centro de Cultura e Convenções, sendo que a Capela Nossa Senhora das Graças, anexa a ela, permaneceu, devido a insistentes pedidos da população. Os jardins da Avenida Goiás foram retirados para dar lugar a um grande calçadão.

Alguns monumentos foram novamente revitalizados e hoje fazem parte do acervo urbano de Goiânia, como foi o caso do Coreto da Praça Cívica, que foi reformado e voltou a ter as suas características originais; outro local também revitalizado foi o canteiro central da Avenida Goiás, voltando a ter o mesmo aspecto urbanístico e paisagístico da época da construção de Goiânia, além de muitos outros projetos de mobilidade urbana e culturais.

Em paralelo aos projetos de revitalizações urbanas, várias iniciativas em cultura e desenvolvimento foram sendo promovidas nos últimos anos entre o município e o Estado, na tentativa de reascender o Centro de Goiânia. Atualmente, uma das várias iniciativas para fomentar a cultura na cidade é a parceria com a Secretaria de Cultura do Estado de Goiás – SECULT e setores da economia criativa. Com estes, vale salientar algumas ações mais recentes

para beneficiar e fomentar políticas públicas direcionadas para os setores da criatividade da cidade no intuito de desenvolver e implementar um empreendedorismo criativo.

De turismo cultural a empreendimentos em economia criativa e sua indústria, de infraestrutura cultural a gestão estadual da cultura, são diversas as ações, muitas das quais dialogam intrinsecamente com a economia, a cultura no espaço urbano e parte de diversos setores, seja público, privado ou da sociedade civil.

Goiânia começa a olhar para os seus criativos e estes começam a olhar melhor para a cidade e tomar consciência de que do jeito que está não irá se chegar muito longe, mas que juntos pode-se fazer um trabalho melhor na construção de uma cidade mais humanizada e criativa.

4.1 INTERVENÇÕES EM GOIÂNIA

4.1.1 O Projeto Goiânia 21 – Operação Centro

Goiânia já passou por várias tentativas de revitalização do Centro e muitas delas sem muito sucesso. Um deles foi o caso do Projeto Goiânia 21 – Operação Centro, que contou com 21 projetos na década de 1990.

Esse Projeto foi pensado para ser desenvolvido em duas etapas. O primeiro estudo foi feito no Governo Municipal do Prefeito Nion Albernaz, pela equipe do Instituto de Planejamento Municipal (IPLAM), atual SEGPLAM, e obteve a colaboração do Grupo Quatro S/C Ltda, escritório de arquitetura e urbanismo de Goiânia. A primeira etapa denominou-se Projeto Goiânia 21, Operação Centro. Essa etapa realizada em 1997 teve um caráter mais amplo, pois não foi realizada uma análise mais aprofundada do Centro, limitando-se a levantar problemas e possíveis soluções.

Esse projeto apresenta um objetivo básico que é de:

Buscar soluções efetivas para o Centro da cidade de Goiânia. A área central tem sido motivo de descontentamento por parte dos goianienses, pois percebe-se, com nitidez, que ela vem amargando um processo crescente de deterioração que está em seu limite máximo de suportabilidade. Nesse sentido, pode-se afirmar que este documento tem caráter de urgência. (SECRETARIA MUNICIPAL DE PLANEJAMENTO, 1998, p. 8).

Foram propostos 21 subprojetos estruturantes para a área central da cidade, visando suprir as suas carências e demandas identificadas. A seguir, o quadro 5 mostra os subprojetos que compunham o Projeto Goiânia 21 – Operação Centro.

Quadro 5 – Projetos componentes do Projeto Goiânia 21 – Década de 1990.

1. Projeto Avenida Goiás	2. Projeto Praça Pedro Ludovico	3. Projeto Praça do Trabalhador
4. Projeto <i>Shopping</i> Aberto	5. Projeto Centro de Serviços	6. Projeto Teleporto
7. Projeto Avenidas	8. Projeto Manzanas	9. Projeto Centro Olímpico
10. Projeto Parque Temático	11. Projeto dos Buritis	12. Projeto Cine Teatro Goiânia
13. Projeto Subárea Paranaíba	14. Projeto Subárea Buritis	15. Projeto Subárea Catedral
16. Projeto Subárea Centro Olímpico e Botafogo	17. Projeto Patrimônio Histórico	18. Projeto Arte para a Cidade
19. Projeto Normativos	20. Projeto Incentivo Fiscal	21. Projeto centro Vivo

Fonte: Secretaria Municipal de Planejamento (1997).

Muitos destes projetos não foram executados em sua totalidade, mesmo apesar de pontuais, não tiveram sua devida integração e continuidade, notando que várias ações foram isoladas, inclusive, cronologicamente, e apenas quatro foram implantados.

O Projeto Avenida Goiás fez a revitalização do canteiro central da Avenida, com nova iluminação, paisagismo, calçada mais larga, novos mobiliários urbanos e reformas do Relógio e da Estátua do Bandeirante, resultando em um espaço agradável e de notável aprovação pela população que passou a utilizá-lo, tanto durante o dia pelos usuários do Centro quanto à noite, principalmente pela população local. O segundo projeto foi o da Praça Pedro Ludovico, onde é a Praça Cívica: foi feita nova iluminação, paisagismo e mobiliário urbano, reforma das fontes luminosas e do Coreto. A população também passou a frequentar mais o local, porém, com o passar dos anos, a manutenção da praça foi reduzida pela Prefeitura, e com a retirada de vários postes de iluminação, a praça ficou subutilizada. Outro fator que durante o dia atrapalha o seu uso é a sua utilização, como estacionamento dos veículos dos colaboradores do centro administrativo e de outras Secretarias do Estado.

O terceiro projeto, intitulado Subárea Paranaíba, foi a revitalização do Canteiro Central da Avenida Paranaíba entre as ruas 68 e 74, cortando a Avenida Goiás, tendo sido feito novo paisagismo, revestimento de piso, arcadas metálicas, banheiros públicos e nova iluminação. De

dia, o espaço é utilizado por ambulantes, e à noite, por alguns moradores locais. O quarto projeto é o Avenidas, onde as Avenidas Universitária (Rua 10) e Dona Gercina tiveram revitalizados os seus canteiros centrais, no ano de 2006, com novo paisagismo, arborização, novos mobiliários urbanos e reforma do revestimento de piso.

Outro projeto de interesse foi o Projeto Cara Limpa, para requalificação da área central da cidade de Goiânia. Desenvolvido no ano de 2004 pela Prefeitura Municipal de Goiânia, tendo como objetivo resgatar conjuntos arquitetônicos que têm as suas fachadas encobertas por grandes placas de propaganda e letreiros, assim como a melhoria de equipamentos urbanos, padronização das calçadas e incentivos fiscais que viabilizam a execução desse projeto.

A área escolhida para a implantação desse foi a Avenida Goiás, no trecho entre a Praça Cívica e a Praça do Bandeirante, contendo oito quadras.

Porém, da mesma maneira que o Projeto Goiânia 21 foi muito pouco implantado, visto que dos 49 edifícios previstos para serem revitalizados, apenas em três realmente ocorreu a intervenção. Se os projetos tivessem sido executados trariam inúmeros benefícios ao Centro.

Foram várias as intervenções urbanas na tentativa de melhorar a cidade, porém, sem muito sucesso. O que se percebe é que se tem feito estudos, projetos, discussões sobre o assunto, mas, na prática, muito pouco tem sido executado, ficando muito no campo das ideias e propostas.

4.1.2 O Corredor Universitário

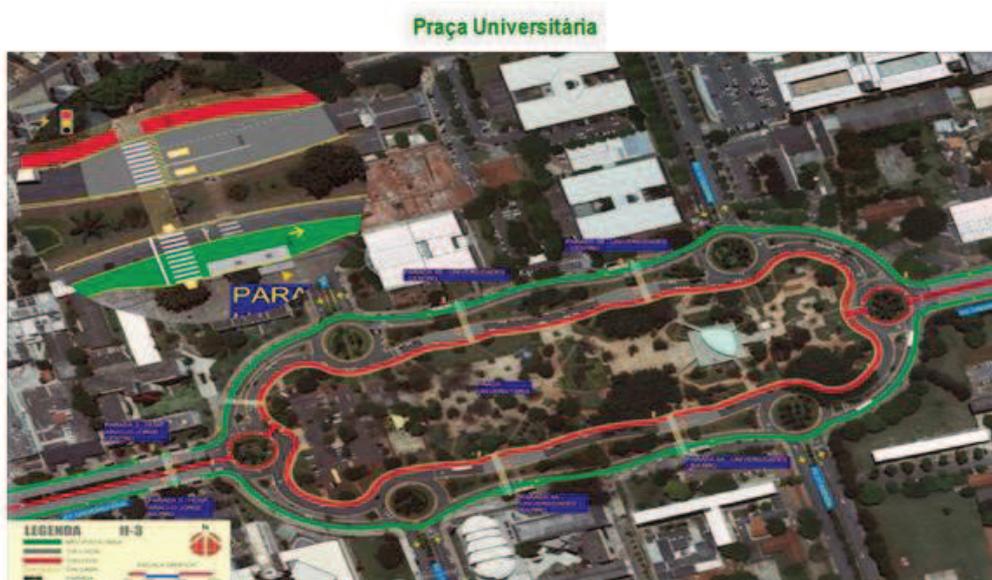
Na tentativa de melhorar a mobilidade na capital, a obra do Corredor Universitário iniciada em 2011 e entregue em 2012, liga a Praça Cívica à Praça da Bíblia e conta com uma faixa preferencial para ônibus, uma para veículos pequenos, área de convivência e uma ciclovia, que deu ao projeto o nome de “Corredor Universitário Ecológico”. O eixo possui 2,7 km de extensão.

O interessante nessa revitalização é a calçada que compõe o projeto, pois possui um modelo que oferece mais acessibilidade aos moradores da região e aos passantes diários, tanto a pé quanto de bicicleta. Durante o período da noite, é possível verificar certa movimentação nos *pit-dogs* instalados no canteiro central do trecho.

Houve considerável preocupação quanto às pessoas e não aos carros, o que já é um grande avanço para a mobilidade na cidade.

Note-se as figuras a seguir.

Figura 1 – Praça Universitária – Goiânia - GO.



Fonte: Rede Metropolitana de Goiás (2012).

Figura 2 – Corredor universitário ecológico



Fonte: Rede Metropolitana de Goiás (2012).

Figura 3 – Foto ilustrativa do Corredor Universitário apresentado pela CMTC.



Fonte: Rede Metropolitana de Goiás (2012).

4.1.3 A construção do VLT no eixo Anhanguera em Goiânia

O problema de locomoção em Goiânia é um dos desafios do governo atual, por ser um fator que influi diretamente na qualidade de vida urbana, sendo também fator direcionador de desenvolvimento econômico social. O fator transporte, se não for bem resolvido, torna-se um obstáculo à produtividade econômica e à capacidade criativa.

Muitas vezes, os problemas referentes à mobilidade são agravados por investimentos insuficientes e, muitas vezes, inadequados, e também pela inexistência de políticas públicas que deem prioridade aos modos coletivos e aos não motorizados de transportes.

Dessa maneira, o deslocamento da população de baixa renda fica prejudicado, pois as pessoas ficam dependentes do transporte público, e não se sentem seguras em utilizar outros meios de transporte, como a bicicleta.

Uma pesquisa realizada por Abdala e Pasqualetto (2012) buscou determinar o Índice de Mobilidade Urbana Sustentável (IMUS) da cidade de Goiânia. O IMUS foi formulado por Costa (2008), constituindo uma ferramenta para monitoração da mobilidade urbana sustentável e avaliação do impacto das políticas públicas (CGE, 2009).

Este índice é um aliado na tomada de decisão, quanto ao direcionamento das ações públicas, pois ele é “capaz de revelar as condições atuais e medir os impactos de medidas e estratégias que visam à mobilidade sustentável” (MACEDO et al. apud ABDALA; PASQUALETO, 2012, p. 493).

Foram feitos cruzamentos de informações de mais de um banco de dados, como por exemplo, da SELG Distribuição S.A. – SELG D, com os dados da Secretaria Municipal de Planejamento de Goiânia – SEPLAM, atualmente, Secretaria Municipal de Desenvolvimento Urbano Sustentável – SEMDUZ, e processados no Departamento de Geoprocessamento dessa secretaria.

O IMUS Global de Goiânia obteve um resultado de satisfação em 66%, diante da análise de 9 domínios, distribuído em 37 temas e 87 indicadores que apresentam, entre outras questões, a acessibilidade ao transporte público, a participação popular nas tomadas de decisões, qualidade de vida e infraestrutura de vias e calçadas.

Segue tabela 2, com o resultado do IMUS Global de Goiânia.

Tabela 2 – Resultado do IMUS Global e setorial de Goiânia.

Dimensão do Imus	Valor normalizado
Imus Global	0,659
Imus Social	0,224
Imus Econômica	0,219
Imus Ambiental	0,216

Fonte: Abdala e Pasqualetto (2013).

Trata-se de uma pesquisa de grande importância para a questão da mobilidade urbana da cidade, pois, ao detalhar as especificidades de cada indicador, estes poderão ser utilizados como referência nos planos de governo e estratégias governamentais, indicando a necessidade de priorizar ações em direção à melhoria da mobilidade.

Assim, as intervenções poderão ser melhor direcionadas, sem desperdício de tempo e dinheiro em questões alheias à mobilidade urbana. Por meio da observação destes itens da problemática de locomoção que Goiânia apresenta, foram elaboradas iniciativas para melhorar o trânsito na capital, que está entre as 44 cidades beneficiadas pelo PAC da Mobilidade, lançado pelo Ministério do Planejamento, Orçamentos e Gestão em fevereiro de 2013. O programa teve investimentos de R\$ 18 bilhões, sendo R\$ 6 bilhões vindos diretamente da União e R\$ 12 bilhões através de financiamento.

Parte destes recursos direcionados a Goiás será utilizado na construção do Veículo Leve sobre Trilhos (VLT). O VLT terá 14 km de extensão no eixo Leste-Oeste, seguindo o mesmo trajeto da avenida e vai substituir o corredor de ônibus do eixo. Ao todo, serão 12 estações e cinco terminais de integração.

A construção do sistema Veículo Leve sobre Trilho prevê, diante da proposta apresentada pelo Governo do Estado de Goiás, além de maior rapidez e facilidade no transporte da cidade, a descentralização urbana, indução de nova área de expansão e potencial de geração de receitas para viabilização de projetos complementares. Isso pode ser visto nos *slides* apresentados pelo Governo Estadual no dia da apresentação do projeto, em novembro de 2012, conforme figuras apresentadas a seguir.

Figura 4 - Apresentação do Projeto do VLT em Goiânia.
Um Projeto de Transporte que vai mudar a Cidade



Fonte: Governo do Estado de Goiás (2012).

Figura 5 – Mudança Urbana no Eixo Anhanguera

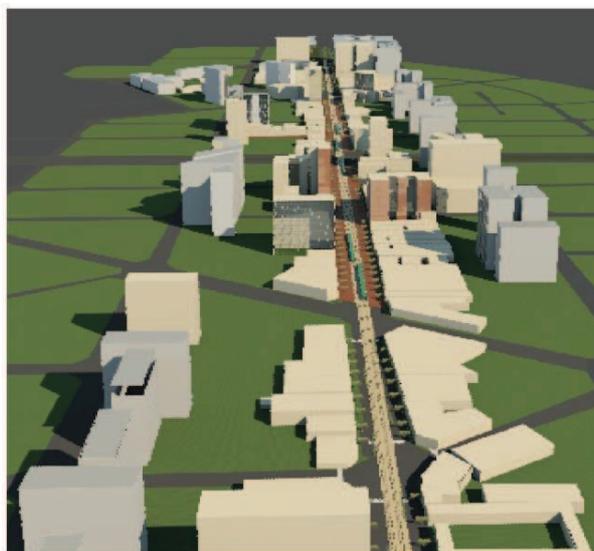
Não é apenas a mudança de um modal – Será uma Mudança Urbana



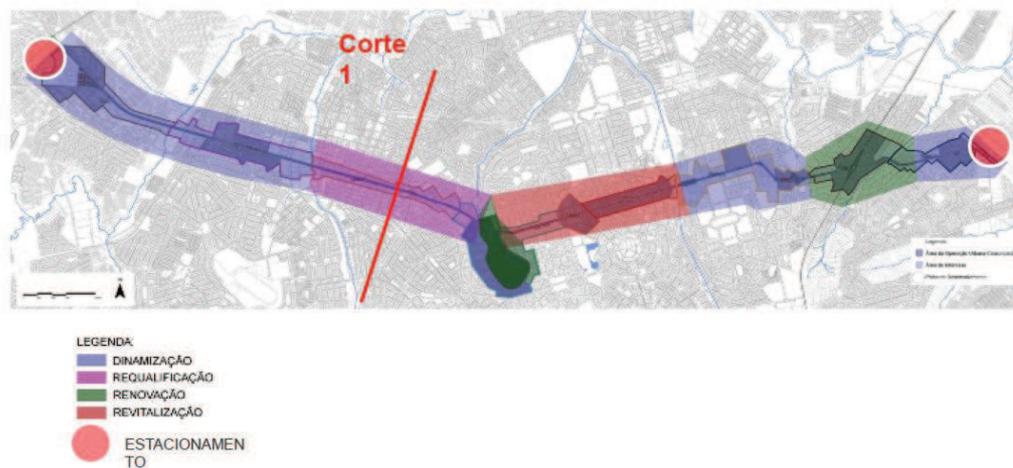
Fonte: Governo do Estado de Goiás (2012)

Figura 6- Requalificação urbana.

- Projeto Pioneiro no Brasil
- Requalificação Urbana
- Conforto, Segurança e Confiabilidade



Fonte: Governo do Estado de Goiás (2012).

Figura 7 – Inserção urbana**Inserção urbana**

Fonte: Governo do Estado de Goiás (2012).

Figura 8 – Área Central**Area central**

Uso diurno e noturno – Segurança e Acessibilidade



Fonte: Governo do Estado de Goiás (2012).

Em alguns trechos, o projeto é apresentado como solução para questões de mobilidade e urbana. A partir da análise dos diagnósticos feitos, foram desenvolvidas propostas de tratamento urbanístico da via que procuraram definir tipologias aplicáveis à reconfiguração das calçadas, dos canteiros, do paisagismo e mobiliário, bem como do tratamento do revestimento do piso da via do VLT. Diante disso, estes elementos, combinados, serão a expressão urbanística do empreendimento, conferindo à avenida uma renovada e qualificada imagem (GOVERNO DO ESTADO DE GOIÁS, 2012).

Uma das colocações para justificar o projeto é que o Eixo Anhanguera seria responsável pela segregação do tecido urbano de Goiânia e pelo grau de degradação das atividades comerciais e de serviços da área do centro histórico da cidade.

Ao longo de seu percurso e no seu entorno situam-se a zonas de comércio popular da cidade, as duas universidades mais importantes do Estado, secretarias estaduais, um hospital regional, dois shoppings centers (um em planejamento), além de um rico patrimônio edificado da arquitetura estilo Art Déco, único no Brasil por sua escala e concentração, e segundo algumas fontes o 2º no mundo. Apesar de todo este patrimônio, é notável o processo de degradação ambiental que avança sobre a avenida, em especial nas extremidades leste e oeste do Eixo Anhanguera. Se esta situação apresenta um panorama desolador em certo sentido, por outro se constitui em uma possibilidade inigualável de renovação urbana, propiciando a proposição de novos parâmetros de ocupação, adensamento e de padrões de qualidade do espaço urbano (GOVERNO DO ESTADO DE GOIÁS, 2012, p. 07).

Esta estratégia, defendida pelos propositores, que integra transporte e urbanismo, prevê um novo padrão de compartilhamento dos espaços da cidade em relação à mobilidade urbana, implicando na prioridade de modos, normalmente relegados a segundo plano: transporte público, pedestres e ciclistas.

Neste sentido, propõe-se a transformação do trecho de aproximadamente 1400 metros da Avenida Anhanguera em espaço destinado exclusivamente aos três modos mencionados. A zona pedestrianizada situa-se justamente no segmento de maior valor simbólico da Av. Anhanguera: da Rua Onze a Rua Vinte e Quatro, trecho que compreende as avenidas Araguaia e Tocantins. Além desta intervenção, o projeto prevê a implantação de um tratamento urbanístico que abrangerá toda a via, renovando e qualificando os espaços públicos, com novo piso, mobiliário, iluminação, pavimento da via, sinalização de tráfego e paisagismo, como pode ser visto nas figuradas apresentadas.

Porém, o especialista em transportes do Instituto Federal Tecnológico, Marcos Tothen, em entrevista à Rádio 730 em 2012, acredita que o VLT seria apenas uma estratégia de *marketing* para vender o projeto. “Ele é uma coisa fora da nossa realidade, muito caro, custa

R\$ 1,3 bilhão só para construir e ao contrário do ônibus que ele custa baratinho para operar, o VLT sempre vai custar muito”, explicou. Ainda de acordo com Tothen, para trazer uma empresa de fora para operar, a tarifa teria que passar pelo menos para R\$4,00. “Se não for esse preço, o governo do estado que hoje põe uma quantia pequena na Metrobus vai ter que cobrir o valor, comprar os trens, fazer os trilhos e vai ter que gastar dinheiro à vida toda, além do que, não cabe no eixo Anhanguera”, ressaltou Tothen (apud BRAGA, 2012).

Outra questão muito discutida são os impactos do VLT aos empresários da região, pois acredita-se que eles sofrerão consequências devido à redução de cruzamentos, com a falta de estacionamento na região e com a incerteza de como se dará a sobrevivência durante a obra (QUEIROZ, 2013).

Mas vale mencionar que este projeto, mesmo estando ainda no papel, é uma tentativa de conectar a cidade e melhorar a mobilidade urbana e de se fazer uma cidade menos dependente do automóvel. O que se nota é que há uma emergência em se alcançar índices melhores para Goiânia e sua região metropolitana quanto ao transporte público.

4.1.4 Centro Cultural Oscar Niemeyer

Projetado por Oscar Niemeyer e batizado com o nome do arquiteto, o Centro Cultural Oscar Niemeyer (CCON), localizado em Goiânia e concluído em 2006, está edificado sobre uma esplanada de 26 mil metros quadrados. A construção é composta por quatro edifícios que abrigam a biblioteca, o Museu de Arte Contemporânea (MAC), o Palácio da Música e o Monumento aos Direitos Humanos, completando no total cerca de 17 mil metros quadrados de área construída. O complexo cultural conta com dois acessos pelas rodovias GO-020 e BR-153, 470 vagas de estacionamento, heliporto e linhas de transporte coletivo.

Por motivos políticos, a obra foi executada às pressas, e um ano depois da definição do terreno, o Centro Cultural estava inaugurado. Em um primeiro momento, o local de implantação ainda era incerto e a primeira proposta foi para a região do Lago das Rosas (onde fica o zoológico), mas foi abandonada por questões ambientais. Cogitou-se também a área da rodoviária, que é subutilizada e depois foi transformada, parcialmente, em centro de compras, desfigurando o desenho original. Entrou em pauta, então, o terreno atual.

Porém, há críticas quanto ao local escolhido por ser distanciado do Centro e dos bairros da cidade e de difícil acesso para quem utiliza o transporte coletivo e, talvez, muito mais por não estar em contato direto com a população devido a sua distância.

O projeto elaborado pelo arquiteto Oscar Niemeyer é composto pela criação de conjuntos em que cada prédio ocupado por um item do programa adota uma forma diferente, com uma composição espacial entre si: são quatro edifícios diversos no formato - uma cambota, um triângulo, um cilindro suspenso e um pavilhão - e na ocupação (respectivamente, teatro, memorial, museu e biblioteca).

Figura 9: O Centro Cultural Oscar Niemeyer (CCON) é composto por quatro edifícios: a Biblioteca, o Museu de Arte Contemporânea (MAC), o Palácio da Música e o Monumento aos Direitos Humanos.



Fonte: Kaz (2010).

Em artigo publicado no Jornal Folha de S. Paulo no ano de 2010, foram entrevistados arquitetos e políticos para saber por que o projeto de Oscar Niemeyer estava fechado, após o término das obras, o que incluía a obra de Goiânia. O que se relatou em comum foram dois pontos: mau planejamento urbanístico e falta de vontade política, relata a matéria da Folha (KAZ, 2010).

Figura 10: Esplanada JK



Fonte: Site Oficial do Centro Cultural Oscar Niemeyer.

Um dos entrevistados na época foi John Mivaldo, que era presidente do Instituto dos Arquitetos do Brasil (IAB) de Goiás, e afirmou que o Centro Cultural Oscar Niemeyer foi mal projetado por estar muito fora da área central de Goiânia: "É junto a uma rodovia, só se chega de carro ou de ônibus. Quando você formula um projeto de arquitetura não pode apenas jogar o monumento no lugar. Tem que pensar urbanisticamente". Mivaldo aponta, também, que o governo esteve mais atento à construção do que à utilidade pública que se daria ao conjunto: "Um dos prédios foi pensado para ser uma biblioteca, e nunca teve um livro" (KAZ, 2010).

Outro entrevistado na época foi o produtor Pablo Kossa, que declarou que o conjunto foi construído sem demanda popular: "A gente não precisava de uma obra daquele porte. Havia vários espaços culturais subutilizados na cidade. Mas, já que estava pronto, batalhamos pela reabertura" (KAZ, 2010).

Sendo construído durante o segundo mandato de Marconi Perillo (PSDB) à frente do Estado de Goiás, Perillo diz que a obra teve duas funções: criar um palco para grandes eventos e "reconhecer o talento do arquiteto", afirmou o Governador, à época da entrevista.

Em questão de arquitetura, é contemporânea, mas passa muito mais uma imagem retrógrada. A questão mais discutida na arquitetura atual é a sustentabilidade, e com relação ao

Centro Cultural Oscar Niemeyer, parece que a obra não articula ideias vinculadas à redução de energia e nem ao aproveitamento das águas pluviais.

Helvécio Cardoso faz um comentário bastante crítico e altamente relevante sobre o Centro Cultural Oscar Niemeyer em um artigo para o *Jornal da Imprensa* no dia 25 de fevereiro de 2010:

Ninguém discute que Oscar Niemeyer é o maior arquiteto do mundo. Seus palácios e edifícios são esculturas que alegram os olhos e comovem o Espírito. Mas, no caso de Goiânia, a regra encontrou exceção. O projeto é bem chifrim. As Unidades foram jogadas de modo espaço no espaço, faltando harmonia ao conjunto. Suas formas são absolutamente banais, pecando por um certo maneirismo niemeirano. Mas esse tipo de coisa nem pode ser dita aqui no cerrado. Vai ferir suscetibilidades. Afinal, não importa quão ruim seja o projeto – vale, sobretudo, a assinatura - a grife Niemeyer insuflando a nossa vaidade provinciana (CARDOSO, 2010, p.25)

Talvez, a alguns não interessam se a obra arquitetônica é adequada aos seus fins, e sim que Goiânia tenha uma obra do famoso arquiteto brasileiro. Como consequência, a obra, que era para ser um marco de apresentação da cidade em relação à arquitetura internacional e ao desenvolvimento urbanístico, não passou de ego político e agora está abandonada à beira do caminho.

Indiferente das opiniões e apontamentos destacados, a obra é de grande valia para a cultura em Goiânia, pois seus espaços contam com estrutura para auditórios, bibliotecas, restaurantes, cinemas, bar, cafeteria, cinco lojas, teatro e galerias de arte. Além da esplanada JK, que mede 19.645 m², com versatilidade para usos diversos, tais como: exposições, apresentações artísticas, lazer e entretenimento. A Esplanada JK é uma grande área por onde as pessoas transitam na visita ao Centro Cultural Oscar Niemeyer, mas também serve para a promoção de eventos ao ar livre.

Há de se compreender que o modernismo tenha nos servido para construir edifícios ou obras grandiosas, mas que ignora as complexidades da trama urbana de nossas cidades, talvez, gerando uma coleção de monumentais objetos bonitos, que não cumprem a função para a qual foram construídos.

4.1.5 Vila Cultural Cora Coralina

Iniciadas em 2011, as obras do complexo Vila Cultural Cora Coralina custaram R\$ 12 milhões, sendo 90% provenientes do Ministério do Turismo, por meio de repasse da Caixa Econômica Federal e os 10% restantes provieram do Tesouro Estadual. Todas as fases da Vila

Cultural Cora Coralina, desde o início das obras, em julho de 2011, ficaram a cargo da gestão da Goiás Turismo, por meio da diretoria de Infraestrutura e Operações Turísticas.

A Vila Cultural Cora Coralina é composta pela Vila Cultural propriamente dita e pelo Teatro Goiânia, marco da arquitetura *Art déco*.

Inaugurada no dia 31 de outubro de 2013, a Vila, que foi construída no Centro da capital, integrada ao Teatro Goiânia na Avenida Tocantins, é formada pela Sala de Exposições Antônio Poteiro, Sala Multimídia João Bennio, Espaço SEBRAE de Artesanato, Centro de Atendimento ao Turista (CAT), e no Salão Principal, a Exposição Multimídia Goiânia 80 anos. De acordo com informações, no salão de 800 m² que abriga, atualmente, esta exposição, posteriormente serão construídos o Museu de Goiânia e *Art déco*, que será o primeiro museu dedicado ao estilo arquitetônico no país, e a Biblioteca.

O projeto da Vila Cultural Cora Coralina é de autoria do arquiteto goiano Luiz Fernando Cruvinel Teixeira. A obra se insere nas ações do governo estadual para revitalizar o Centro de Goiânia e resgatar a memória da capital. A liberação dos recursos e a fiscalização das obras foram realizadas pela Caixa Econômica Federal.

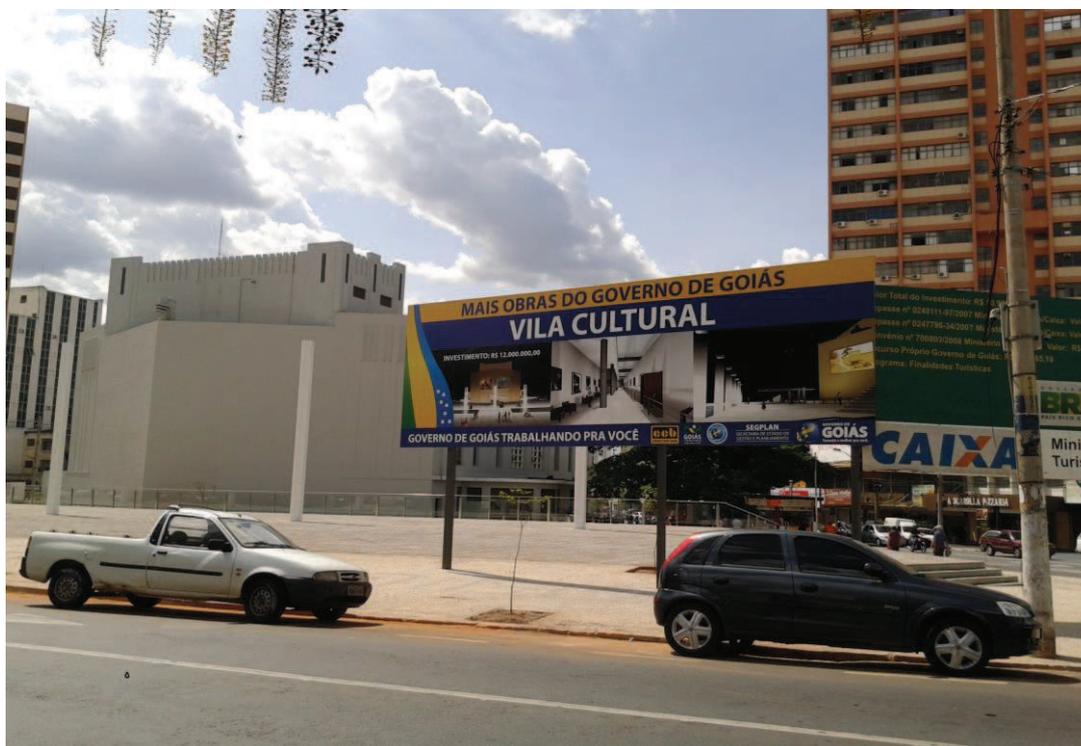
Para construir a Vila Cultural, foram demolidos seis imóveis na esquina das avenidas Anhanguera e Tocantins, e ruas 3 e 23. A Diretora de Infraestrutura e gestora de implantação da Vila Cultural Cora Coralina, Sandra Méndez, em uma entrevista ao *Jornal Goiás*, também publicada pelo jornal eletrônico *A Redação*, em novembro de 2013, afirma que a Vila Cultural vai servir para uma revitalização do Centro, dando-lhe um novo fôlego, e contribui para que a população possa ter espaços acessíveis, destacando-se que as pessoas podem chegar de ônibus. Afirma ainda que a Vila irá tornar a cultura e a informação mais próximas da população. Outro intuito da Vila seria atender aos turistas que chegam à cidade e querem conhecer mais sobre os destinos turísticos.

Figura 11: Praça da Vila Cultural Cora Coralina



Fonte: Rodrigues (2013).

Figura 12: Outdoor da obra da Vila Cultural Cora Coralina



Fonte: Rodrigues (2013).

Com orçamento elevado, a Vila Cultural foi alvo de críticas que apontavam que suas estruturas - praça de convivência, museus, cafés, salas de dança, de música e de cinema - seriam muito semelhantes a outra obra já citada neste estudo, o Centro Cultural Oscar Niemeyer.

Claro que obras culturais são sempre necessárias e bem-vindas, já que o teatro, a dança, a música, as artes, em geral, precisam de bons lugares para acontecer. Obras como estas servem para amenizar o caótico ambiente de nossas cidades. Frequentar museus, ir ao teatro ou ler bons livros é um direito a todos. Mas esse direito de todos estaria realmente sendo levado em consideração no caso do Centro Cultural Oscar Niemeyer e da Vila Cultural Cora Coralina?

Para não comprometer a visão do Teatro Goiânia e a sua importância arquitetônica, o complexo foi construído com um subterrâneo de 2,6 mil metros quadrados, onde serão ministradas as aulas de canto, dança, música e artesanato para a população, além da construção de uma praça na área em volta ao Teatro.

Uma praça um tanto quanto desprovida de mobiliários urbanos, como bancos, árvores, mesas etc., parece que se atentou na promoção da cultura e na grandiosidade da obra, mas foi esquecida a vitalidade do lugar.

Já dizia Jan Gehl, em seu livro *Cities for people* (Cidades para as pessoas), de 2010, afirma que a redução na escala da construção implica em cidades mais emocionantes, intensas e mais aconchegantes. É em pequenas e estreitas ruas, ou pequenos espaços, que conseguimos ver as construções, os detalhes e as pessoas ao nosso redor, sentindo-se a arquitetura e paisagem urbana como aconchegante, pessoal e convidativa. Diferente do que o autor caracteriza como a Síndrome de Brasília, em que as distâncias, a escala urbana e as construções são enormes, os detalhes poucos percebidos, e o espaço, em sua imensidão, percebe-se como muito pouco habitado, vazio de pessoas (GEHL, 2010).

As construções que sofrem da Síndrome de Brasília são percebidas como impessoais, formais e frias. E o que nos parece servir para a construção da Vila, pois percebe-se que o espaço da praça possui uma escala além da escala humana. Um exemplo de como a Vila não está sendo atrativa é o depoimento de Alex Fernandes, estudante da Universidade Federal de Goiás e, atualmente, trabalhando como guia na Vila Cultural, que afirma que as pessoas ficam com medo de entrar na Vila e não sabem onde fica a entrada. Afirma ainda que, às vezes, as pessoas perguntam se é de graça e se elas podem entrar.

Mesmo para quem observa a movimentação, é de se perceber que o espaço da praça não está sendo utilizado, nem mesmo como passagem de um lado para o outro. Talvez a construção da Vila Cultural seja um bom momento para a sociedade goiana fazer aos governos as perguntas

que não fez na época da construção do Centro Cultural Oscar Niemeyer. Perguntas que só poderão ser feitas somente com o abandono da administração de vaidades e de interesses pessoais e retomar o senso de coletividade. Atualmente, percebe-se que as entidades culturais e o governo estão em um impasse quanto à gestão da Vila. O que foi colocado era que uma organização social (OS) faria essa gestão, porém não existe uma OS em Goiás especializada no setor cultural. Então, a Vila Cultural e o Teatro passariam a ser dirigidos por instituições de outros Estados, o que poderia descaracterizar o espaço (JORNAL OPÇÃO, 2013).

4.2 A ECONOMIA DA CRIATIVIDADE EM GOIÂNIA

São muitos os fatores que aumentam ou diminuem a atratividade relativa de uma região frente às demais. Um estudo elaborado em 2012 pela Federação de Comércio de Bens e Serviços de São Paulo (FECOMÉRCIO/SP), por meio do Conselho de Criatividade e Inovações, referente ao Índice de Criatividade das Cidades, obteve informações inéditas sobre o tema, buscando gerar avanços efetivos no nível de competitividade e na economia dos municípios, com foco na criatividade. Das 50 maiores cidades do país, Goiânia está em 15ª posição com base no indicador geral, com subindicadores como renda *per capita* e percentagem do PIB em serviços. Foram utilizados, também, indicadores com base nas classes criativas, condições sociais e condições econômicas e considerados os seguintes setores criativos: fabricação de artefatos têxteis e tapeçaria, desenvolvimento de programas de computador sob encomenda, serviços de arquitetura, agências de publicidade, educação superior e profissional, gestão de espaços para artes cênicas, espetáculos e outras atividades artísticas e cabeleireiros e outras atividades de tratamento de beleza. Goiânia ficou em 15º lugar, conforme tabela a seguir, que demonstra o índice de criatividade nas cidade.

Tabela 3 - Lançamento do índice de Criatividade das Cidades da FECOMERCIO

Ranking – Cidades

ESTADO	CIDADE	GERAL ECONÔMICO		GERAL SOCIAL		GERAL CRIATIVO		ÍNDICE GERAL	
		Índice	Class.	Índice	Class.	Índice	Class.	Índice	Class.
MT	Cuiabá	18	52,3	6	52,0	17	33,4	13	72,2
SP	Santos	3	75,7	29	30,5	39	14,9	14	70,9
GO	Goiânia	15	56,0	14	42,3	25	28,7	15	68,2
SP	Ribeirão Preto	11	60,1	40	22,6	10	46,2	16	67,0
SC	Joinville	23	50,1	15	40,6	19	33,2	17	64,9
SP	Osasco	8	62,7	31	30,4	30	22,7	18	64,8
SE	Aracajú	31	43,6	13	43,6	13	37,8	19	63,6
RN	Natal	28	46,2	27	32,0	7	49,8	20	63,6
SP	Sorocaba	19	51,8	21	36,7	23	28,9	21	62,6
MG	Juiz de Fora	21	51,1	26	33,0	20	32,6	22	61,6
MG	Uberlândia	20	51,4	18	39,2	34	21,0	23	61,1
SP	São José dos Campos	22	50,8	28	31,4	18	33,4	24	60,9
RS	Caxias do Sul	12	58,4	33	28,7	32	21,8	25	60,7

Fonte: Federação do Comércio de São Paulo (2012).

O indicador da pesquisa evidencia que as cidades com melhores condições socioeconômicas tem maior potencial para atrair e reter talentos criativos. O que representa uma oportunidade real para impulsionar o desenvolvimento local com a expansão da economia criativa. A FECOMÉRCIO/SP ainda destaca que trabalhar a economia criativa é fundamental para o desenvolvimento das cidades, já que essas atividades possibilitam um crescimento sustentado ao longo do tempo e tem grande potencial para contornar períodos de crise.

Os benefícios desse setor à economia já foi bem colocado em Capítulo anterior, portanto, viu-se a necessidade de fomentar e ajudar a classe. Nesse quesito, Goiânia está um pouco à frente de outras cidades, pela importante instalação de um dos trezes escritórios de negócios a serem instalados no Brasil em parceria com o Ministério da Cultura (MinC). O intuito da parceria com o MinC é atender e dar suporte a profissionais e empreendedores que atuam nos setores criativos brasileiros, por meio da oferta de informação, capacitação, consultorias e assessorias técnicas, entre outros serviços voltados para a qualificação e gestão de projetos, produtos e negócios de micro e pequenos empreendimentos criativos.

O empenho do governo estadual, juntamente com a Secretaria de Cultura (SECULT) do Estado de Goiás, se deve ao reconhecimento de que as indústrias criativas trazem desenvolvimento e têm impacto direto na economia. O Observatório de Economia do Estado de Goiás sinaliza o êxito em suas articulações.

Em Goiás, aproveitando o suporte do Criativa Birô, a SECULT Goiás irá implantar o projeto Goiás Criativo. Uma plataforma de desenvolvimento da Economia da Cultura que prevê a formação da Rede Goiana de Economia Criativa, o Observatório Goiano da Cultura, a Incubadora de Empreendimentos da Economia Criativa, o Sistema de Fomento, o MBA em Economia Criativa, além de residências e laboratórios criativos.

Em termos de distribuição geográfica das unidades locais ou estabelecimentos criativos do município de Goiânia, há um estudo preliminar e conceitual feito com consultoria da UNESCO, junto à Secretaria de Economia Criativa do Ministério da Cultura no Brasil, que identifica os Polos Criativos da cidade.

Neste estudo intitulado de “Territórios criativos: Estudo sobre Polos Criativos no Brasil” de 2012, foi identificado em Goiânia possibilidades de investigação dos polos da Zona Central, Bairro no Mundo, Feira Hippie, Feira da Lua, Bairro Marista e Bairro Bueno, sendo definido como o Polo Criativo da Zona Central devido ao seu valor histórico e por haver políticas governamentais para o desenvolvimento dessa região para a cultura e o turismo (LIMA, 2012).

Embora não haja ações concretas de promoção ou visibilidade do Centro de Goiânia como Polo Criativo, o estudo permitiu verificar que a dinâmica da economia criativa nesta região pode alavancar o turismo cultural na região, revitalizar o centro histórico e colaborar com a difusão da cultura urbana, contemporânea e jovem. Foram identificados neste local três empresas, três coletivos e seis instituições governamentais que atuam em doze diferentes iniciativas divididas em:

- Patrimônio - Patrimônio material; patrimônio imaterial; arquivos e museus;
- Expressões culturais - Artesanato e artes visuais;
- Artes de espetáculo – Dança; música, circo e teatro;
- Audiovisual, Livro, Leitura e Literatura – Cinema; vídeo; publicações e mídias impressas;
- Criações funcionais – Moda; *design*; arte digital; gestão e produção cultural.

Com relação às questões que tratam das relações entre os integrantes do Polo com outras instâncias, ficou nítido no estudo que há ausência de maior conexão e coesão de pensamentos, ou seja, há falta de integração e diálogo entre essas regiões.

Neste sentido, é fundamental o apoio governamental local no sentido de auxiliar no desenvolvimento de melhorias em tecnologia, deslocamento local, o que interfere, principalmente, no seu uso turístico. A Secretaria de Cultura do Estado de Goiás (SECULT-GO) apoia o Polo por meio de políticas de apoio a projetos, leis de incentivo à cultura, além de promover a visibilidade do que é produzido no polo.

Porém, os integrantes identificados pelo Polo perceberam a necessidade de maior integração com os próprios residentes, de forma estratégica e organizada. Relativos às principais dificuldades encontradas para o desenvolvimento do Polo, foram citados os seguintes pontos:

- trânsito caótico;
- falta de sinalização;
- falta de estacionamento;
- melhorar o transporte coletivo;
- falta de segurança com um policiamento mais qualificado;
- mais apoio à cultura pelo governo porque gera renda e identidade local.

O que podemos verificar é que há um grande potencial na cidade devido ao número expressivo de produtores e bens culturais distribuídos nesta área, mas pouco aproveitado pelo governo e pela população por falta de estudos e projetos direcionados e pela falta de divulgação para a sociedade.

Outro aspecto relevante dentro da economia criativa em Goiânia é a criação do Arranjo Produtivo Local (APL) do Audiovisual de Goiânia e Região, que anseiam em se tornar uma cadeia produtiva do audiovisual competitiva e autossustentável. O APL do audiovisual de Goiânia surgiu da iniciativa da Gestão Orientada para Resultados do Projeto Economia Criativa do Audiovisual do SEBRAE, GO, e conta com mais de 15 parceiros, entre eles, a SECULT, produtoras e locadoras de vídeo, o sistema FIEG, SENAC, entre outros. Foram aprovados 197 projetos entre 2002 e 2008 por intermédio da lei de incentivo, Leis Goyazes, porém apenas 17 projetos puderam se realizar devido à falta de orçamento.

Este setor emprega em Goiás cerca de 1.315 pessoas. Destas, 22 são produtoras, 40 atuam na distribuição, 24 na área de projeção e 20 são empresas de TV. Existem em torno 12 produtoras focadas no mercado publicitário em Goiânia e 60 pequenas produtoras focadas nos mercados de vídeo institucional e de filmagem de eventos sociais. O grau de escolaridade apontado por Florida (2011) destes setores é mais elevado do que em outros e Goiânia não foge a regra, com um total de 66,3% com superior completo e 16,9% com Pós-graduação.

O APL de Goiânia é responsável por três dos principais festivais no Estado: **FICA**, o **Festcine Goiânia** e o **Goiânia Mostra Curtas**, com público estimado de 181.000 espectadores no total, o que representa 8,2% do total no Brasil e quarto lugar no *ranking* nacional de público de festivais. Existem outros eventos anuais de menor porte: a Mostra ABD no Cine Goiás; **Perro Loco** - Festival de Cinema Universitário e **Trash** - Mostra Goiana de Filmes Independentes, dentre outros espalhados pelo Estado. Há outros festivais de outros setores importantes de Goiânia, como: Goiânia Noise Festival, dentro do setor musical, e a Mostra de Dança Contemporânea Paralelo 16, do setor da dança.

O arranjo do audiovisual introduziu novas inovações nos padrões artístico e/ou estético nos últimos cinco anos, mas poderia ir mais além se não houvesse diversas outras barreiras, como por exemplo: descontinuidade da produção, ausência de estratégia mercadológica preliminar à produção cinematográfica, a não diversificação da produção e a baixa inserção nos mercados complementares – canais de televisão abertos e pagos, locadoras de vídeos, DVD e novas mídias.

Em conclusão, esses estudos e projetos nos permitem acompanhar a consolidação de cada setor na economia criativa do município, o que pode abrir oportunidade para que se faça uma política municipal de identificação desses distritos e onde eles se encontram de maneira que possa se desenvolver uma economia criativa mais integrada e fortalecida.

4.3 CULTURA CIDADÃ

Em uma sociedade caracterizada por vários problemas sociais, como em Goiânia, diversas são as ações realizadas para a promoção da cidadania. É comum, hoje em dia, diversas manifestações culturais priorizarem o exercício da cidadania e disseminarem valores que lutam contra os problemas sociais de nossa região. Tais manifestações não só trabalham com a música e dança, mas também com a fotografia, o urbanismo e o turismo, que discutem e promovem a reflexão sobre a cidade em que vivemos.

Por uma busca pela participação coletiva na construção da cidade, os movimentos populares ajudam a fomentar valores oriundos de uma determinada cultura para o exercício da cidadania, e essa não é exercida individualmente. Portanto, as pessoas devem ser enxergadas como parte de uma coletividade. Para tanto, há vários projetos dentro de Goiânia que procuram a participação de diversos grupos sociais e étnicos na construção de uma visão de uma cidade mais igual, mais democrática.

Assim sendo, é imprescindível que a nossa atual sociedade saiba fazer uso da cultura, a fim de que sirva principalmente como alicerce da cidadania. Como nos projetos citados a seguir, para que a sociedade valorize mais a sua própria cultura e descubra que ela faz parte de algo maior.

4.3.1 – Goiânia – Para conhecê-la mais

Em um projeto recente, que envolve conexões extraurbanas, foram criados mapas turísticos dos bens patrimoniais e dos espaços de lazer e atrativos que contam a história da cidade e representam os aspectos artísticos e culturais pouco observados no dia a dia. É uma parceria entre a Secretaria Municipal de Turismo de Goiânia (SETUR) e o Serviço Social do Comércio (SESC) no projeto “Goiânia – Para conhecê-la mais”.

Esses circuitos turísticos são promovidos pelo SESC e visam incentivar e facilitar o acesso da comunidade ao conjunto de bens patrimoniais, espaços de lazer e atrativos que contam a história da capital.

O projeto dá ao goianiense a oportunidade de aumentar seus mapas mentais da cidade, na tentativa de conhecer a história de monumentos históricos como Palácio das Esmeraldas, Bosque dos Buritis, Matriz de Campinas, Praça Universitária, em um circuito que funciona da seguinte forma: são disponibilizados mapas turísticos propondo circuitos que contemplam pontos de interesses nas imediações do SESC Centro, SESC Campinas e SESC Universitário, com itinerários fáceis de serem percorridos, de forma independente e a pé. E nas tardes de sábado, em datas previamente divulgadas no site do SESC Goiás, são realizados passeios gratuitos, com acompanhamento de guia. Pode participar qualquer pessoa que tenha disponibilidade para caminhar em média 2 horas; é um passeio que contempla toda a família.

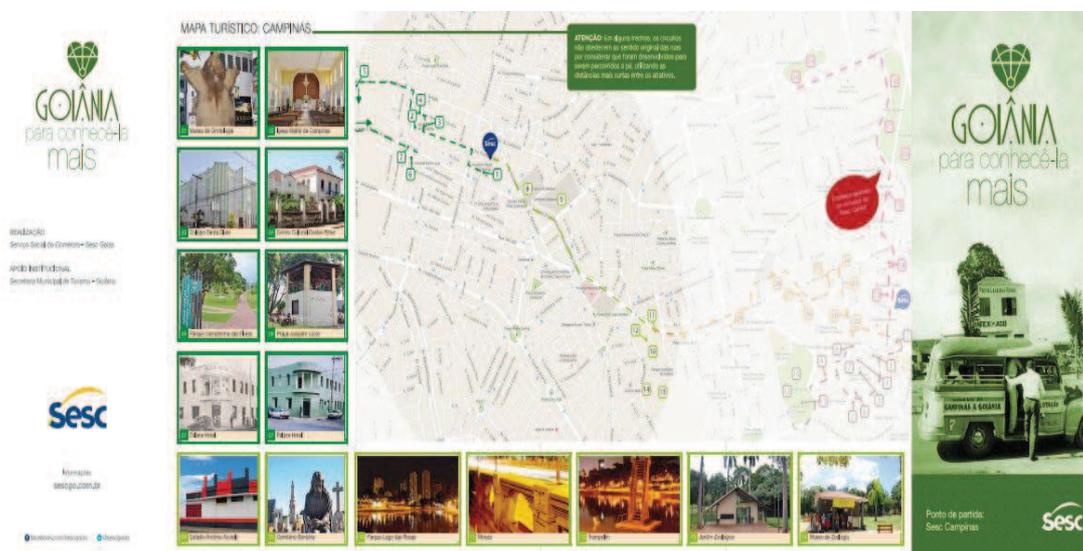
Essa ideia surgiu com o intuito de promover o turismo social na capital na necessidade de mostrar o potencial que Goiânia e seus espaços possuem para os seus próprios moradores, já que iniciativas desse tipo são quase inexistentes.

Figura 13 – Slogan do Projeto Goiânia para conhecê-la melhor



Fonte: Serviço Social do Comércio de Goiânia (2013).

Figura 14 – Mapa Turístico Campinas



Fonte: Serviço Social Do Comércio De Goiânia (2014).

Figura 15 - Mapa Turístico do Centro de Goiânia



Fonte: Serviço Social Do Comércio De Goiânia (2014).

Figura 16 - Mapa Turístico Universitário



Fonte: Serviço Social do Comércio de Goiânia (2014).

4.3.2 Deriva Fotográfica do bem

Em 2008, surge, a partir da iniciativa do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Estadual de Goiás (UEG), o projeto Deriva Fotográfica do Bem. No início, era apenas destinado aos alunos da universidade, mas a partir de 2010, o projeto deixou de ser oferecido pela UEG, e com a iniciativa de 10 alunos, juntamente com um professor, foi possível dar continuidade ao projeto, abrindo-o à comunidade da capital.

O objetivo do Deriva era propiciar uma visita ao Centro de Goiânia e fazer registros com fotografias e vídeos da cidade, da arquitetura e das pessoas que habitam, trabalham e passam pelas ruas. Em 2011, com parceiros como a Universidade Federal de Goiás e do Conselho Regional de Arquitetura e Urbanismo de Goiás, além de vários outros parceiros e patrocinadores privados, contou com a participação de 140 inscritos e arrecadaram cerca de 180 litros de leite para serem doados à Missão Pão e Vida.

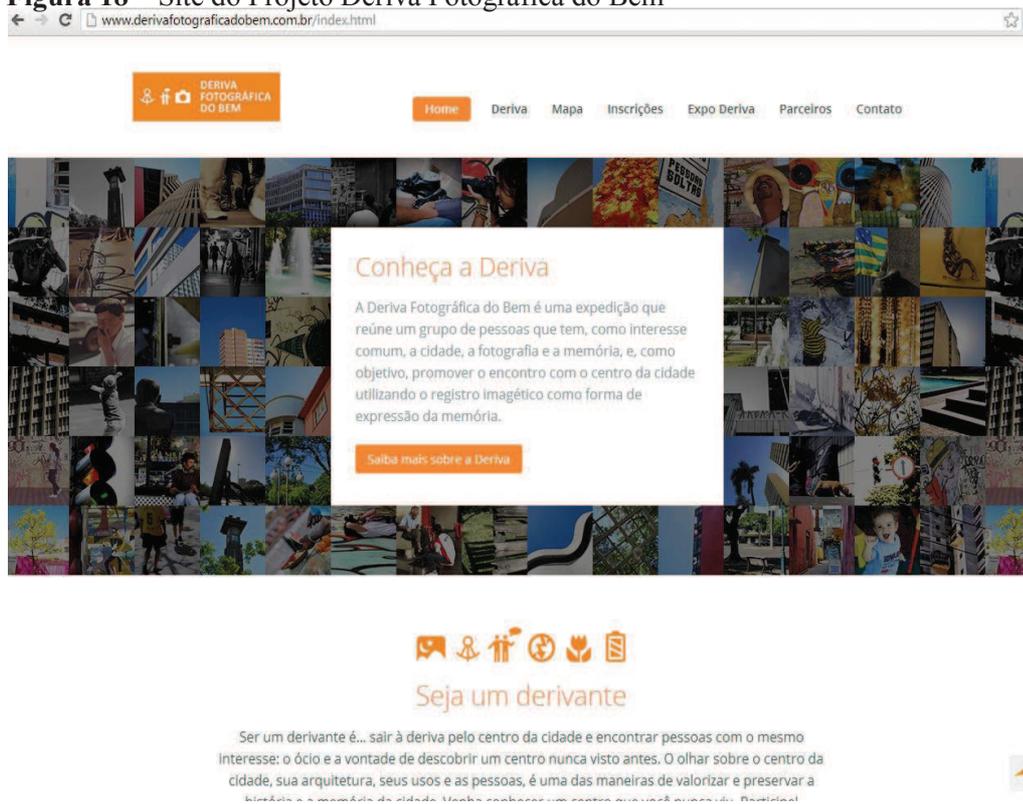
Já em 2012, o número de inscritos quase que dobrou, chegando a 203 e arrecadaram 225 litros de leite. O projeto começa a ganhar formatação própria e contam com quase de 2 mil seguidores nas redes sociais.

Figura 17 – Slogan do Projeto Deriva Fotográfica do Bem



Fonte: Deriva Fotográfica do Bem.

Figura 18 – Site do Projeto Deriva Fotográfica do Bem



Fonte: Deriva Fotográfica Do Bem

Figura 19 - Participantes do Projeto Deriva Fotográfica do Bem



Fonte: Deriva Fotográfica Do Bem.

Figura 20 – Mapa de atuação do Projeto Deriva Fotográfica do Bem



Fonte: Deriva Fotográfica do Bem.

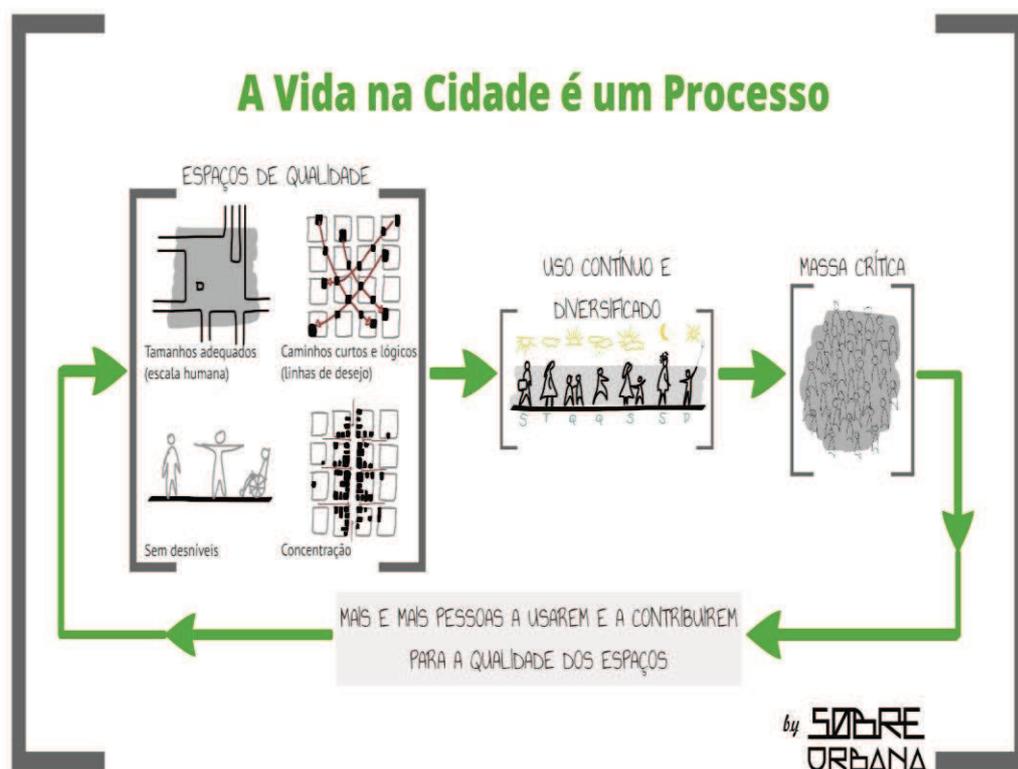
4.3.4 Passeio livre e *Jane's Walk*

Preocupados com as péssimas condições de urbanidade que a cidade de Goiânia tem mostrado, foi lançado por um grupo o manifesto Passeio Livre, em favor da qualificação dos passeios públicos, que são o principal palco da interação social na cidade. É uma proposta para melhorar a caminhabilidade das calçadas de Goiânia, a fim de incrementar sua urbanidade. De início, serão registrados pontos críticos pela cidade para depois transformá-los em oportunidades de reabilitação. Essas informações estão sendo coletadas de forma colaborativa pelo e-mail do projeto⁵. Para participar, basta enviar uma imagem de calçada, passeio ou praça com alguma situação que precisa mudar e escrever como isso poderia ser feito. Todo material

⁵ Site do projeto: www.sobreurbana.com/ e-mail para envio de arquivos: parainfo@sobreurbana.com.

será processado e transformado numa proposta de intervenção, para execução por intermédio do poder público ou do setor privado.

Figura 21 – Projeto Passeio Livre



Fonte: Site Sobreurbana.

Tanto o arquiteto dinamarquês Jan Gehl quanto a arquiteta norte-americana Jane Jacobs defendem que a vitalidade de uma cidade é atingida por um processo contínuo de construção de ambientes receptivos a pessoas que, por sua vez, atraem mais e mais pessoas, e assim por diante. O pessoal da Sobreurbana concorda e acredita neles de forma que se deve atrair pessoas para os espaços públicos e garantir-lhes as condições mínimas para circulação e permanência, dando-lhes um Passeio Livre.

O Jane's Walk, também de iniciativa do Sobreurbana, celebra as ideias e o legado deixado pela urbanista Jane Jacobs, ao colocar as pessoas na rua para explorar seus bairros e conhecer novos moradores. Este passeio se dá por meio da escolha de uma rua ou bairro e são liderados por um grupo de próprios moradores e proporcionam um espaço para os residentes

conversarem sobre o que importa para eles naquele espaço. É uma iniciativa vinda do Canadá desde 2007 que vem se expandindo rapidamente mundo afora.

Em 2013, foram feitas mais de 800 caminhadas, situadas em mais de 100 cidades espalhadas por 22 países. A Jane's Walk de Goiânia aconteceu no dia 07 de dezembro de 2013 e o espaço escolhido foi a Avenida Cora Coralina. O Sobreurbana propôs uma discussão sobre a avenida, sua implantação, sua condição atual, seu uso, seu significado no tecido urbano da cidade.

Para obter melhores resultados, foi proposto um questionário com oito perguntas objetivas sobre a Avenida e outras duas perguntas sobre a experiência. Todos responderam que o Jane's Walk mudou a forma de se relacionarem com a cidade e que participariam de outros passeios, deixando como sugestões os seguintes itinerários: Praça Universitária; Rua 20, Centro; Campinas; Vila Cultural; Rua do Lazer.

Sobre a Avenida Cora Coralina, não houve surpresa nas respostas. A maioria das pessoas revelou que reconhece quando passa pela avenida, mas que tem dificuldade de se orientar em relação a seus pontos referenciais. Perguntados sobre qual ponto de referência usariam para localizar a avenida, metade das pessoas citou a Universo, seguida da Praça Cívica, avenidas 84 e 85 e o Ed. Leonardo Rizzo.

Também metade dos respondentes revelou que usa a Avenida somente às vezes, e como local de passagem. Mesmo assim, não se sentem acolhidos transitando de carro, moto, a pé ou de bicicleta. Nem tão pouco usufruem de suas áreas verdes. Por fim, a maioria disse que não acha a Avenida Cora Coralina uma avenida típica do Setor Sul e que sua construção piorou a qualidade do bairro.

Mas também refletem sobre a responsabilidade da sociedade em fazer a cidade que querem, no cuidado com os espaços públicos e nas relações de vizinhança. É uma iniciativa para se manifestar a insatisfação sobre a forma como a cidade está sendo gerida. Assim, apostam no engajamento a este projeto para a transformação desse cenário.

Para o pessoal do Sobreurbana, a cidade é o que nós fazemos dela e se queremos mudanças, é preciso lutar por esses direitos para se fazer uma Goiânia melhor.

“Esperamos com a realização desse e dos próximos Jane's Walks contribuir para o engajamento das pessoas pela cidade. Nossa intenção é levar as pessoas para a rua, para sentirem a cidade e conversarem sobre seus problemas e maravilhas. Acreditamos que essa é uma forma de conhecermos melhor o espaço em que vivemos e de nos fortalecermos enquanto agentes urbanos” (SITE SOBREURBANA, 2014).

4.4 INTERVENÇÕES CULTURAIS

4.4.1 Sábado Cultural Afro

A Prefeitura de Goiânia, por meio da Secretaria Municipal de Políticas para Promoção da Igualdade Racial (SEPPIR), promoverá em 2014 o Sábado Cultural Afro. Em parceria com a Secretaria Municipal de Indústria e Comércio (SEMIC), o evento será permanente, executado em todos os sábados de 2014 no Mercado Municipal da rua 74, no Centro de Goiânia, com entrada franca (PRADO, 2014).

Com proposta de resgatar e valorizar a cultura negra, o Sábado Cultural Afro terá temas variados.

4.4.2 Letra Livre

O Letra Livre entra para o seu sexto ano de atividades. O selo literário é um dos únicos em Goiás que vem movimentando a poesia e literatura produzida no Centro-Oeste e em outras regiões do país, através de saraus, coletâneas e movimentos literários.

Figura 22: Sábado no Parque I

LETRA LIVRE
apresenta

SÁBADO NO PARQUE

Parque Vaca Brava - 15 de fevereiro(sábado) - 16h -

POESIA - MÚSICA - PERFORMANCE - ARTES PLÁSTICAS - PALCO ABERTO

Convidados:
Yoda, Carlos Brandão, Victor Alexandre,
Giuliane Sampaio, Pedro L. Jorge, Jaciarah, Jair
O Próprio, Ruudrigo Souza, Ronan Victor, Vagal
Crew, Yohann Rodriguez, Luca Augusto, Heitor
Vilela, Carol Logatti, Flávio Yoshida, Marcelo
Daki, VOCÊ, SEUS AMIGOS E SUA FAMÍLIA!

#COMPARTILHE ESTE FLYER

Fonte: Site Letralivre.

Figura 23: Sábado no parque II



Fonte: Site Letralivre.

4.4.3 Arte pra gente

Aproximar a arte do público: este é o objetivo do projeto Arte pra Gente, lançado este ano de 2014 pela Prefeitura Municipal de Goiânia, por meio da Secretaria Estadual de Cultura (SECULT GOIÂNIA).

O projeto promete ser um momento de fuga da rotina, uma aproximação gratuita das produções artísticas goianas, levadas a todas as regiões da cidade. A periodicidade das intervenções será na última semana de cada mês e contará com o colorido das artes plásticas e

do grafite em meio ao cinza dos prédios e movimentos dos carros no centro da cidade, apresentações de música e espetáculos de dança, teatro e circo – além de exibições de vídeos e filmes – nas praças, parques e até mesmo em feiras, pontos e terminais de ônibus, são apenas alguns exemplos do projeto.

Esperam, com o projeto, ampliar o contato do público com os espaços culturais já existentes na capital, inclusive os da própria SECULT – como o Museu de Arte de Goiânia (MAG), que tem entrada gratuita, ou concertos, apresentações teatrais e festivais. Pretendem que a cultura e a arte cheguem ao máximo de pessoas possíveis.

Figura 24: E-banner do Arte Pra gente



Fonte: Secretaria de Cultura do Estado de Goiás (2014)

4.4.4 Bikes e patins na Praça Cívica

Trata-se de um projeto que, atualmente, tramita na Câmara Municipal de Goiânia e que pretende destinar áreas públicas da Capital exclusivamente para a prática esportiva durante os finais de semana, transformando espaços públicos em locais propícios para que famílias possam se divertir e praticar esportes, sem a preocupação com o trânsito.

Um movimento para famílias, ciclistas, corredores e *skatistas*. O projeto “Ruas do Esporte” fecha o anel interno da Praça Cívica para práticas esportivas.

Com o intuito de garantir a convivência familiar goianiense, o projeto contou com o envolvimento de vários segmentos, como o Pedal Goiano e o Skatin'GO e grupos esportivos. Ações como essa já são cada vez mais comuns em diversas cidades brasileiras.

Figura 25: Banner do Projeto Ruas do Esporte.



Fonte: A redação (2013).

O mesmo está acontecendo na Esplanada JK do Centro Cultural Oscar Niemeyer, a ocupação de um espaço obsoleto dentro da grandiosa construção, como pode ser visto na matéria de *O Popular*, a seguir.

Figura 26: Foto da Reportagem feita por Gabriela Lima.

O Popular

Fundado em 3 de abril de 1938 por JAIME CÂMARA, JOAQUIM CÂMARA e REBOUÇAS CÂMARA

Centro Cultural

A Esplanada JK é do povo

Ricardo Rafael

Atletas amadores e até famílias ocupam espaço todos os dias com patins, skates e bicicletas

Gabriela Lima

Criado para receber eventos artísticos, o Centro Cultural Oscar Niemeyer (CCON) se transformou em ponto de encontro de patinadores, skatistas e ciclistas. É o caso do empresário Ricardo Duarte, de 57 anos. Incentivado pela mulher, Josiane Kerlis Duarte, de 39, ele calçou um par de patins pela primeira vez em abril do ano passado e gostou tanto que, atualmente, quase todas as noites, desliza sobre rodas na Esplanada JK. "Espero que este espaço seja preservado", diz.

Há cerca de dois meses, logo depois que a direção do CCON retirou as grades do local, atletas amadores como Ricardo e Josiane transformaram a Esplanada JK em uma grande praça. Os patinadores são maioria, mas contam com a companhia de skatistas, ciclistas, praticantes de aeromodélismo e até pais que levam os filhos para andar de triciclo.

Durante o fim de semana, o movimento é ainda maior, e mais de cem pessoas, entre crianças, jovens e adultos, passam por lá. O movimento começa pela manhã e só termina por volta das 21 horas, segundo os frequentadores.

Grande atrativo para os esportistas na Esplanada JK é fato da maior parte da área de 19.645 metros quadrados (m2) ser composta por um piso de cimento ideal para deslizar. "Aqui é maravilhoso para patinar. É muito plano, liso e, quando você cai, não se machuca como no asfalto", diz Josiane.

Apaixonada por patinação, a empresária faz parte do grupo Goiânia Inline, criado pelo profissional de marketing Dennis Adams Muroli no YouTube no Facebook no início de 2013. A ideia do canal e da página na internet era reunir patinadores para praticar o hobby em pontos da cidade. Mas, segundo Dennis, o grupo esbarrou na falta de espaço adequado.

"O Parque Areião, por exemplo, é desnivelado. A área externa do Ginásio Goiânia Arena é lisa, mas ficava muito suja após shows e jogos. O Oscar Niemeyer é o único lugar em Goiânia que nos atendeu", explica.

A ocupação surpreendeu a direção do centro cultural. Ges-



Ricardo Duarte (de camiseta branca), que calçou patins pela primeira vez em 2013: "Espero que espaço seja preservado"



"Não há em Goiânia um lugar que chegue aos pés do Oscar Niemeyer para patinar."

JOSIANE DUARTE, de 39 anos, empresária

Outra área vaga do centro cultural é o restaurante panorâmico, no terraço do prédio da biblioteca. O gestor do centro cultural explica que duas licitações foram abertas, mas nenhum grupo manifestou interesse em montar um empreendimento na área. "Estudamos a possibilidade de fazer uma carta-convide para uma empresa", disse, sem adiantar qual será a opção do governo.

Como adiantou ao POPULAR, Chaul cita como projeto em fase de finalização o museu Casa Goyaz. Inspirado no Museu da Língua Portuguesa, de São Paulo, a novidade propõe uma viagem virtual através da arquitetura goiana.

Entre as principais atrações disponíveis, o complexo abriga a Orquestra Filarmônica de Goiás, que se apresenta no local gratuitamente a cada quinzena. O Palácio da Música Belkiss Spenziéri recebe shows e festas. O Museu de Arte Contemporânea (MAC) conta atualmente com três exposições simultâneas.

CINEMAS E BIBLIOTECA

O centro cultural que tem o nome do mais renomado arquiteto brasileiro foi projetado pelo próprio Oscar Niemeyer. Inaugurado em 2006, ainda inacabado, o complexo recebeu muitas críticas. Quase oito anos após a abertura, alguns espaços ainda estão vagos, mas, de acordo com Nars Chaul, a previsão é de que este ano o CCON funcione em sua plenitude.

Além da Esplanada JK, o complexo conta com o Palácio da Música, o Museu de Arte Contemporânea (MAC) e Memorial aos Direitos Humanos. Entre os espaços a serem entregues à população estão um cinema, o restaurante panorâmico e a biblioteca.

Segundo Chaul, no mês de maio deverão ser inauguradas duas salas de cinema, em fase de acabamento. Elas serão administradas pelo Grupo Lumière, vencedor de uma licitação realizada pelo governo estadual. O cinema ficará no subsolo do complexo, ao lado de uma bomboniere e um bar.

De acordo com o gestor, a previsão é concluir a biblioteca até o final de agosto. "Além da biblioteca ser a única especializada sobre cultura, teremos 20% do acervo dedicado a crianças, com um espaço lúdico", afirma.

5 QUESTÕES DO URBANISMO EM GOIÂNIA

Chegando ao capítulo final desta dissertação, que aborda como temática geral os paradigmas de intervenção urbana no contexto atual da globalização e seus múltiplos e urgentes problemas urbanos, sociais e ambientais, apresentando o caso específico de Goiânia (GO), torna-se evidente que a análise causal dos problemas urbanos só pode ser interdisciplinar e ser enfocada a partir de uma perspectiva crítico-histórica voltada contra um modelo socioeconômico e cultural excludente da grande maioria dos protagonistas sociais envolvidos.

Neste capítulo de discussão dos resultados da pesquisa, gostaria de falar mais do que dos conteúdos paradigmáticos urbanísticos modernos e do caso específico de Goiânia, dos fatores principais, contextuais e interdisciplinares que devem ser levados em consideração para uma prática e uma ciência urbanística criativa, includente e efetiva sob todas as perspectivas envolvidas: sociais, econômicas, políticas, culturais, históricas e ambientais.

O estudo dos paradigmas de intervenção urbanas e do caso das intervenções em Goiás ficaram bem descritos nos capítulos anteriores, mostrando-se que, na maior parte dos casos, Goiânia sofreu problemas comuns às intervenções urbanas ocorridas no mundo inteiro: as intervenções monumentais mais para se ver e do que para se viver, e que agora começam a ser retomadas de outras formas, mais populares e includentes, como é o caso da Esplanada JK, no monumental e semi-abandonado Centro Cultural Oscar Niemeyer (CCON), que passou a ser usado pela população para a prática de esportes com patins, skates, bicicletas, passeios etc.

São estas novas tomadas de posição e criatividade local sobre o espaço urbano que, aliadas à economia criativa, com a participação e empreendedorismo da classe criativa, podem definir um novo perfil de intervenções urbanas includentes, que gerem singularidades, isto é, valores criativos locais e movimentem serviços e comércio suficientes para a manutenção de todos os habitantes da área urbana considerada.

5.1 AS QUESTÕES DO URBANISMO EM GOIÂNIA

Os graves problemas urbanos pelos quais atravessam as grandes metrópoles - não somente em países subdesenvolvidos ou em desenvolvimento, como é o caso do Brasil, mas no mundo todo - bem como os catastróficos problemas ambientais que atravessam todo o espaço socio-natural: urbano, rural, florestal e atmosférico, estão diretamente vinculados ao modo de

produção industrial, mercadológico e de consumo que, ao mesmo tempo que impulsiona a ciência e a civilização a patamares inauditos, produzem efeitos colaterais que podem pôr em risco toda a vida na Terra (GUATTARI, 2001).

Foi mostrado, nos três primeiros capítulos de embasamento teórico e metodológico, e também no capítulo 4, que apresenta algumas formas de intervenções urbanas na cidade de Goiânia, GO, que há contradições entre diferentes paradigmas urbanísticos, que podem ser caracterizados em dois grupos e podem se suceder misturados, ou mesclados, em um mesmo empreendimento.

Há, de um lado, paradigmas com uma percepção monumentalista, grandiosa, que buscam mostrar toda a força e pujança de uma cidade, com arroubos arquitetônicos e grandes espaços, como se eles fossem feitos mais para se ver, e de uma certa posição, do que para habitar ou conviver. Embora nesses espaços possam se passar grandes e bons espetáculos e eventos, tornando-os marcos da intervenção urbana artístico-cultural e turística, não raro, passado algum tempo, caem no abandono ou são transformados em outros espaços, quando não abandonados e ameaçados de desabar, como o Centro Cultural Oscar Niemeyer, em Goiânia. Estes paradigmas quase sempre estão ligados aos processos de gentrificação, ou seja, de exclusão social de moradores locais e da maioria da população, porque se destinam, geralmente, a uma classe média alta, mesmo quando rezam o contrário.

Por outro lado, junto com estes, e às vezes, no mesmo empreendimento, surgem profissionais independentes e criativos que veem nesses projetos de intervenção urbana outros usos possíveis, e também propõem outras soluções mais incluídas e sólidas para a transformação de espaços urbanos em degradação, abandonados ou em risco. Neste sentido, percebe-se o aparecimento de um foco de resistência contra um poder de intervenção urbana excluído e autoritário, na medida em que estes proponentes independentes se organizam de alguma forma entre si e reconhecem o alcance disciplinar de suas tarefas.

Para Marx (1985) e muitos outros autores, o trabalho é a fonte de todo desenvolvimento humano, mas é a fonte, também, da exploração do homem pelo homem, pela mais-valia, ou o trabalho não pago, que gera a riqueza de alguém, e o trabalho, em uma sociedade altamente organizada, é uma economia-política, uma atividade que induz e se funda sobre relações de poder. Todo urbanismo só pode ser entendido se for compreendido a partir desse horizonte primeiro; o urbanismo é uma estratégia econômico-política e, claro, favorece seus idealizadores. É na relação do trabalho entre aqueles que detêm os meios de produção e os que não possuem que nasce a estratificação social de classes e o que explica o surgimento do Estado.

Este não é um mediador imparcial, democrático entre as classes, mas é, antes de tudo, um aparelho policial-militar e jurídico-político que garante a ordem imposta por aqueles que controlam a economia e o espaço urbano e rural.

De qualquer forma, com o advento das sociedades de Estados, bárbaras e civilizadas, a economia-política passa a ser o motor de toda a dominação e organização do espaço social, e os monumentos e a cultura construídos serão a expressão daqueles que econômica e politicamente dominam a sociedade.

Contudo, para o próprio Marx (1985; 1987), e sob uma ótica genealógica, para Nietzsche (1971; 1987), Foucault (1978; 1986), Deleuze (1976; 1990) o fato de haver, em cada formação social onde há a presença do Estado (bárbara ou civilizada), um grupo minoritário que controla toda a produção e se apropria da riqueza natural e do trabalho coletivo, não era um motivo para se ajustar a uma ordem estabelecida. Não havendo, assim, ordem tão estabelecida, ao contrário, as classes ditas dominadas constituem focos de resistências e lutam de todos os modos possíveis para a solução de suas necessidades e o reconhecimento de seus direitos, sendo isso que faz com que a história humana esteja em permanente modificação, juntamente com o desenvolvimento dos meios de produção, isto é, da Ciência, da Tecnologia, da Arte e da Cultura.

A diferença em termos de práxis político-social entre o materialismo histórico e dialético de Marx e a genealogia é que o marxismo faz grandes recortes massivos entre dominantes e dominados, burgueses *versus* proletários, e lupemproletariado (excluídos totais) e a existência de um aparelho de Estado que garantia a ordem e as informações, segundo os interesses da elite econômico-política capitalista.

A genealogia, em Foucault (1977), vê uma multiplicidade e diversidade maior em enfrentamento, confrontos, diálogo e resoluções dentro do campo social, percebendo também a existência de minorias (ou singularidades) – que pode ser uma maioria – que sofrem exclusões, perseguições e preconceitos devido a fatores singulares ligados à etnia, à sexualidade, a crenças religiosas, ao gênero, como no caso da violência contra a mulher etc.

Em relação ao Estado, Foucault (1986, 1977, 1987) não o vê como o centro real de poder dentro das sociedades modernas, embora ele reúna a maior força de combate e controle social, mas o Estado é atravessado, também, por uma multiplicidade de focos de forças sociais de múltiplas origens que efetuam o exercício efetivo de seu poder, a cada momento, em cada lugar. Sua função é gerir uma série de ilegalidades, porque em torno do Estado, muitas operações

ilegais anônimas são efetuadas e abençoadas, conquanto são executadas por aqueles que gozam de um prestígio social.

Portanto, diferente da dialética marxista, para Foucault, não basta a tomada do aparelho do Estado, de forma democrática, por meio de eleições, ou na forma da revolução armada, porque as estruturas de poder estão profundamente ligadas às estruturas econômicas, sociais, culturais e tendem a reproduzir o mesmo sistema excludente de uma maioria. É a partir disso que o autor desenvolve seus conceitos de microfísica do poder, de inversões locais criativas que não possam ser nem manipuladas e nem proibidas pelo poder vigente, ao contrário, que se façam reconhecer como um meio autônomo, autêntico, auto sustentável e protegido por leis.

Tanto para Foucault (1986), Deleuze e Guattari (1976), Guattari (2001), há que se criar novas formas de vida, que começam pela revolução do espaço urbano, pelos modos de convivência, pela inovação que atravessem e integrem bairros e cidades inteiras, pela descoberta pelas pessoas do poder interno e criador que há nelas mesmas e em conjunto, quando abandonam um sentido excludente, ressentido, culpado e niilista de viver e se sentem fortalecidas, abraçando os projetos coletivos, os agenciamentos sociais produtivos (NIETZSCHE, 1971).

Nietzsche (1971) propõe uma concepção existencial e estética ativa como modo de revolucionar o mundo moderno no sentido de promover aquilo que ele tem de mais belo e promissor e resolver suas contradições cada vez mais aberrantes, seus conflitos e guerras nunca vistos e suas tendências niilistas apocalípticas. Suas concepções inspiraram e inspiram artistas e pensadores de várias décadas, como Walter Benjamin (2000), um profundo estudioso da relação entre a solidão e a fantasmagoria individual e a fantasmagoria das luzes e dos espaços das metrópoles modernas nas décadas de 1920 e 1930 e que buscavam, por meio da arte, da educação, da cultura, da criação de espaços de encontros e convivência, as formas de se transformar o mundo cotidiano nas cidades e alhures.

A Escola de Frankfurt e toda geração francesa de artistas das décadas de 1930 a 1980, nos tempos de Jean-Paul Sartre, Jean Genet, Maurice Blanchot, Michel Foucault e Gilles Deleuze, entre outros, apostaram nessa busca por novas formas de transformação da sociedade através da cultura, da arte e do pensamento. Este estilo de vida e intervenção social e política se transformaram nas décadas seguintes e a economia criativa pode ter sido profundamente influenciada por este paradigma genealógico, que se funda sobre uma tomada ativa do espaço social (DELEUZE; GUATTARI, 1976).

Deve-se ver o campo social e o próprio Estado como espaços a serem conquistados por meio das reivindicações e da criatividade dos grupos, minorias de todas as espécies que buscam fazer valer seus direitos de cidadania. Foucault (1986), assim como Deleuze e Guattari (1976), aposta em uma multiplicidade de movimentos sociais, em torno de problemas urbanos, econômicos, sociais, políticos, ambientais e culturais específicos, mas, sobretudo, estes movimentos devem estar envoltos em torno do que eles chamam de produção de subjetividade, de estilo de vida, de convivência, garantindo cada vez mais seus espaços sociais e institucionais. A integração em rede desses movimentos transformadores, que passam, principalmente, pela transformação do espaço urbano, podem ocasionar movimentos de grande amplitude globalmente.

Neste sentido, eles se aproximam muito das ideias de Jan Gehl (2010), da cidade feita para as pessoas, da humanização do espaço, do espaço convidativo e instrutivo em que o ser humano possa, ao mesmo tempo, coletivizar-se e singularizar-se de verdade, um lugar onde cabe a possibilidade de cada um construir ou reconstruir a sua subjetividade, a sua alma.

Para Guattari (2001), o que está em questão, sobretudo, é o modo de se poder viver no planeta Terra, em um contexto de aceleradas e imprevisíveis mutações técnico-científicas e de um crescimento demográfico considerável. Segundo o autor (2001, p. 07), “em função do contínuo desenvolvimento do trabalho maquínico redobrado pela revolução informática, as forças produtivas vão tornar disponível uma quantidade cada vez maior do tempo de atividade humana potencial”. E ele se interroga: “com que finalidade?” A do desemprego, da marginalidade opressiva, da solidão, da ociosidade, da angústia, da neurose, ou a da cultura, da criação, da pesquisa, da retomada e reinvenção da vida e de um ambiente social inclusivo, livre e fraterno.

Guattari (2001, p.9) afirma que não haverá verdadeira resposta à crise social, urbana, rural, ecológica, econômica e humana em geral a não ser em escala mundial e que “de fato haja uma autêntica revolução política, social e cultural reorientando os objetivos da produção de bens materiais e imateriais”. Tal revolução refere-se não somente às lutas e movimentos sociais em grande escala, mas principalmente ao domínio microfísico apontado por Foucault, ou molecular, como afirmam Deleuze e Guattari (1976), envolvendo a transmutação dos valores prescrita por Nietzsche (1983), que remete aos domínios moleculares de sensibilidade, de inteligência e de desejo. Esta força transformadora e que tende a se expandir nas formações sociais modernas se denomina singularidades, que se aproximam muito do que é descrito em relação às classes criativas.

Guattari (2001) resume o tipo de mundo que o urbanismo e todas as profissões e movimentos sociais necessitam enfrentar e aprender a enfrentar juntos, começando por retomar e partilhar seus espaços:

Uma finalidade do trabalho social regulada de maneira unívoca por uma economia de lucro e por relações de poder só pode, no momento, levar a dramáticos impasses – o que fica manifesto no absurdo das tutelas econômicas que pesam sobre o Terceiro Mundo e conduzem algumas de suas regiões a uma pauperização absoluta e irreversível; fica igualmente evidente em países como a França, onde a proliferação de centrais nucleares faz pesar o risco das possíveis consequências de acidentes do tipo Chernobyl sobre uma grande parte da Europa. Sem falar do caráter quase delirante da estocagem de milhares de ogivas nucleares que, à menor falha técnica ou humana, poderiam mecanicamente conduzir a um extermínio coletivo. Através de cada um desses exemplos, encontra-se o mesmo questionamento dos modos dominantes de valorização das atividades humanas, a saber: 1. o do império de um mercado mundial que lamina os sistemas particulares de valor, que coloca num mesmo plano de equivalência os bens materiais, os bens culturais, as áreas naturais (GUATTARI, 2001, p.8-9).

Portanto, é uma tomada de atitude que requer conhecimentos interdisciplinares e vontade de se engajar em processos de transformação do espaço social, fazendo disso o seu próprio meio de se manter e de prosperar com seu trabalho junto a uma coletividade, apropriando-se e modificando os espaços públicos monumentais que foram criados para a convivência e a expressão cultural. Propondo-se projetos culturais e educativos de diversas ordens produtivas para determinadas populações e bairros, mas, sobretudo, ouvindo-se as pessoas interessadas e ajudando-as a organizar-se.

A economia criativa pode ser ensinada, o talento pode ser ensinado e eles devem estar ligados a todo o contexto econômico local e regional. O que é preciso produzir para resolver determinado problema e para quem? Como criar uma cultura de economia e urbanização criativa e em rede? Como criar escolas de economia, criatividade e organização criativa? E quais as possíveis ligações entre a economia solidária e a economia criativa, na geração de uma população criativa, com cidades criativas e bem sucedidas sob todos os pontos de vista?

São questões que podem ser aprofundadas e podem trazer, em seu desenvolvimento, proposições de conteúdo político, artístico-cultural, técnico e econômico para a organização de novos paradigmas de intervenção urbana fundados na inclusão, na participação e na democratização do espaço social e ambiental público.

5.2 A ECONOMIA CRIATIVA E A TRANSFORMAÇÃO DA PAISAGEM URBANA

No capítulo 2, foi descrito o primeiro paradigma urbano do século XIX, denominado “renovação urbana”, uma estratégia das classes dominantes de se apropriar das propriedades e expulsar os antigos moradores para bairros mais longínquos e de serviços precários. Tratava-se de um modelo que atendia às necessidades da revolução industrial, com um alto grau de gentrificação ou exclusão social das classes com poucos recursos econômicos. Este tipo de paradigma com diversas variáveis se repetiu pelo mundo todo e sempre tratava-se de jogos de exclusão das classes e moradias pobres dos bairros centrais e especulação imobiliária.

Em torno da década de 1970, supostamente como reação à voracidade da renovação, surge a reabilitação urbana, de características conservacionistas, contudo, para Harvey (1998), os temas que dominavam a arquitetura e o urbanismo eram feitos de ficção, fragmentação, colagem, ecletismo, significando efemeridade e caos. Em um tempo em que se pauta pelo negócio e mercado, as intervenções urbanas estão sujeitas às políticas empresariais e de *marketing*, e o resultado foi a multiplicação de intervenções urbanas no mundo inteiro, a partir da recuperação de áreas degradadas, mas à custa de excluir populações de baixa renda, não se vencendo, assim, a gentrificação nessas áreas reabilitadas.

Neil Smith (1996), Arantes (2000), Vainer (2000) e Harvey (1998) sugerem, no mesmo sentido, que a gentrificação (a exclusão social sob a forma sutil da intervenção urbana) tem sido a tônica das intervenções urbanas em geral, nas últimas décadas, em todos os países do mundo, não passando, nesse sentido, de estratégias de grupos poderosos do mercado imobiliário e da construção civil, entre outros (como políticos e gestores públicos), para investimento, apropriação e reabilitação de bairros e moradias que antes pertenciam às classes populares.

A economia criativa, por sua vez, descrita no capítulo 3, juntamente com a classe criativa e a cidade criativa, segundo Florida (2011), começa a surgir na década de 1990, na Austrália, e foi promovida também pelo governo britânico com a criação do grupo de trabalho das indústrias criativas, precisamente em 1997. Inicialmente, este tipo de economia opera sobre a habilidade e talento individuais, gerando riqueza a partir da exploração da propriedade intelectual.

Dessas noções de economias e indústrias criativas originou-se a ideia de classe criativa e cidades criativas, designando a proliferação de novos estilos de vida, produção intelectual e artística e novos usos da cidade, que implicam em projetos de mutação da paisagem urbana, buscando integrar-se em uma economia e cultura local que passam a caracterizar as principais singularidades das cidades criativas.

A economia criativa é composta por profissionais dos setores da cultura, dos meios de

comunicação e de serviços relacionados à arte, arquitetura, urbanismo, *design* e moda e teriam sido responsáveis pelo surgimento de novas formas de serviços e emprego e estilos de vida. Estes criativos, então, na sua diversidade, fomentariam novas correntes de consumo e o modo como viver na cidade e o que desejam dela. Logo, a classe criativa passa a ser vista como um motor de transformação urbana, pois promove uma cidade vibrante, na qual pode se regenerar o espírito das cidades, ao atrair pessoas mais criativas e com capacidade de dar vida a lugares degradados.

A Federação da Indústria do Rio de Janeiro (FIRJAN) apresenta a situação da economia criativa no Brasil nos anos de 2010 a 2011, que foram agrupados em 14 segmentos criativos: Arquitetura & Engenharia, Artes, Artes Cênicas, Biotecnologia, Design, Expressões Culturais, Filme & Vídeo, Mercado Editorial, Moda, Música, Pesquisa & Desenvolvimento, Publicidade, *Software*, Computação & Telecom. Goiânia teve um aumento de 13,71% no número de arquitetos e engenheiros nesse período de um ano, maior que a média nacional de 7,48% (FIRJAN, 2012).

Com a economia criativa, surge o que se denomina a classe criativa, composta por pessoas cujo diferencial competitivo e agregador de valor é a sua criatividade. Essas pessoas seriam distintas das demais categorias laborais, porque sua função econômica é criar ideias, novas tecnologias e conteúdos criativos. Outro marco importante da economia criativa, que também é da economia e da cidade criativas, consiste em sua relação fundamental com a cultura e a produção artístico-cultural, que inclui seus projetos urbanos e arquitetônicos (FLORIDA, 2011).

Porém, há o perigo de que estas classes criativas, ao revitalizarem bairros com galpões e prédios abandonados ou outros espaços, possam vir a gerar novamente processos de gentrificação, exclusão de habitantes locais, sem recursos, e inviabilização de empreendimentos criativos de outros portes.

Mendes (2012) alude ao fato de que a construção de áreas urbanas destinadas a empreendimentos culturais, sem um amplo estudo, com a participação de toda a comunidade e populações envolvidas, sem que conte com a presença de profissionais interdisciplinares, das classes artísticas e empresariais de produção cultural, pode ter por consequência o retorno da gentrificação que se quer esconjurar, a exclusão social, formando nova polarização social dominada por minorias políticas, artísticas e empresariais. Isto redundaria em um modo mascarado de destinar recursos públicos para atender a interesses privados e impor, silenciosa e juridicamente, a expulsão dos residentes pobres.

Para Mendes (2012), também as ideias da economia criativa que geraram as classes criativas e que prometem as cidades criativas podem somente ser mais uma forma de criar a cidade mercadoria; a cidade criativa estaria novamente em uma pura relação de mercado, voltando a ser uma cidade da minoria esquecida da cidade da maioria.

Contudo, a economia criativa tem representado uma fatia crescente da economia e tem gerado e agregado valores, criando empregos e rendas; por outro lado, as classes criativas têm aproveitado as lacunas deixadas pelos antigos paradigmas de intervenções urbanas e gerado espaços e economias mais abertas e includentes, de modo diferente de seus antecessores gentrificadores. Essas classes de modeladores urbanos e culturais aproximam-se das classes populares e buscam-nas, também, como consumidores de suas ideias e projetos, sabendo integrar-se aos moradores locais, quando passam a se instalar em bairros degradados e semi-abandonados devido à falência das formas econômicas que lhes deram origem.

É bom lembrar que, segundo os índices da FIRJAN (2008), a economia criativa representa 16,4% do PIB nacional e é responsável por 21,8% dos empregos formais existentes no país, sendo os setores de arquitetura e moda os núcleos mais fortes e impulsionadores da economia criativa no Brasil.

Como se pode observar nas descrições sobre as intervenções urbanas em Goiânia, especialmente no caso do Centro Cultural Oscar Niemeyer, percebe-se uma tendência mundial em que os empreendimentos urbanos culturais monumentais, tendo fracassado em seus grandes propósitos de atrair multidões e grandes eventos sociais, reduzidos em suas atividades, ou até totalmente abandonados, podem vir a ser reocupados pela própria população local, pelas atividades de grupos artístico-culturais, esportivos e empresariais, que vão dando um sentido mais inclusivo e mais popular às intervenções monumentais originais.

A retomada dos espaços urbanos públicos pela população em larga escala traz também a preocupação com as condições de habitação e serviços urbanos locais, apoiados em propostas que envolvam a produção de infraestruturas econômicas sustentáveis, em torno da cultura, da arte, dos esportes, da vida saudável e do ambiente urbano singular e includente, que podem se transformar em movimentos crescentes de transformação urbana, social e econômica.

Deleuze e Guattari (1976) criaram o conceito de transversalidade e de sínteses inclusivas para designar processos e relações sociais, que formam comunicação em torno de problemas sociais e urbanos, reunindo diferentes singularidades étnicas, culturais e sociais. A transversalidade atravessaria uma série de paradigmas socioculturais, reunindo-os em torno de objetivos comuns, criando assim um espaço urbano e econômico-social das multiplicidades.

As relações sociais transversais e inclusivas se opõem, ponto a ponto, às relações verticais e excludentes, que são as características das sociedades elitizadas dominadas por uma minoria.

Em um sentido epistemológico, social e histórico similar ao dos autores referidos, Reis (2012) opõe ponto a ponto a cidade mercado à cidade criativa: a cidade mercado surge como uma cópia destinada a atrair a atenção externa e não produz uma cultura endógena, interna a si mesma. Já a cidade mercado é excludente, verticalizada e seu único sentido é o retorno financeiro e o prestígio social de uma minoria, enquanto a cidade criativa é inclusiva e transversal, atravessando todos os aspectos em jogo em uma intervenção urbana; ela é multidimensional em diversos sentidos, considerando problemas sociais, econômicos, culturais e ambientais, bem como buscando envolver e integrar todos os envolvidos. A cidade criativa é uma cidade para as pessoas, afirma Jan Gehl (2010; 2011; 2012).

Em uma entrevista à Revista *Cultura e Mercado* (2013), a especialista Ana Fonseca Reis sustenta que cidades criativas e economia criativa são resultantes de um mesmo processo de transformações globais. Há, na economia, uma padronização crescente de bens e serviços, sendo que as fábricas são deslocadas para as periferias das cidades e para os países periféricos, havendo uma fragmentação na cadeia de produção.

Afirma Reis em sua entrevista:

No final, temos dois tipos de produtos e serviços: os comoditizados (que brigam apenas por preço, da soja à camiseta branca) e os de alto valor agregado (baseados em diferenciações). A economia criativa não apenas atua nessa busca de valor agregado e diferenciação de produtos e serviços criativos (as chamadas “indústrias criativas”, setores mais criativos da economia), como também estimula a diferenciação de produtos e serviços tradicionais. Basta pensar em como a moda favorece a diferenciação de têxteis e estes, para poderem entregar um tecido diferenciado, incentivam por sua vez a diferenciação de algodão (vide o algodão colorido desenvolvido pela Embrapa). Esse efeito em cadeia da criatividade na economia, com agregação de valor e diferenciação, é o que forma a economia criativa. A cidade criativa segue a mesma lógica de busca de diferenciação a partir de suas singularidades, em um processo de dentro para fora. Mas a cidade envolve claramente outras dinâmicas, além da econômica. Uma cidade criativa é uma na qual há uma abundância de inovações (econômicas, sociais, culturais – inovações entendidas como soluções para problemas e oportunidades), conexões (entre áreas da cidade, entre grupos sociais, entre público e privado, entre local e global...) e cultura (por seus valores culturais, por seu impacto econômico e por gerar um ambiente mais propício à criatividade). Uma cidade criativa está em permanente processo de transformação (REIS, 2013).

A compreensão de Reis (2013) é a de que as cidades são mananciais de soluções, compostas por pessoas que podem se tornar criativas e essa criatividade se transversalizar e se organizar, envolvendo, integrando e incluindo uma diversidade de protagonistas sociais, as

peças, as entidades e organizações da sociedade civil, o setor público, as Organizações não Governamentais (ONGs), os empresários. Devem se pautar em uma governança democrática e participativa com ampla transparência dos investimentos provenientes dos setores públicos municipais, estaduais e federais. Contudo, reconhece a urbanista e especialista que a cidade criativa é um tema ainda mais emergente do que a economia criativa. A autora (2013) cria um neologismo a “criaticidades”, que significaria o “olhar das cidades sobre si mesmas, descobrindo seus potenciais e singularidades e o como esse ativo tão precioso da criatividade pode gerar riquezas econômicas, culturais e sociais”.

5.3 AS INTERVENÇÕES URBANAS E A ECONOMIA CRIATIVA EM GOIÂNIA

Conforme já mencionado, as intervenções urbanas na cidade de Goiânia seguiram o mesmo padrão existente no restante do mundo e as mesmas ambiguidades entre projetos urbanos que tinham apenas interesses financeiros e político, feitos a partir do ponto de vista de uma minoria, que detinha os recursos financeiros e o poder político e outros projetos que buscavam resolver problemas urbanos fundamentais, incluindo cultura, educação e espaços de convívio para todos.

Deleuze e Guattari (1976) afirmam que as forças sociais que combatem pela evolução da sociedade, pela emancipação das minorias oprimidas, pela inclusão de toda a população na economia e na vida social estão misturadas, em todos os lugares, às forças de opressão e de exploração do trabalho, que geram a exclusão social de uma grande maioria e um espaço urbano opressivo e excludente, que tende a aumentar as perseguições e preconceitos contra minorias discriminadas. Assim, a análise deve ir desembaraçando os fios e conseguir distinguir as forças criativas e transformadoras que tendem a um ideal mais nobre e justo de sociedade, com harmonia e saúde ambiental em toda a sociedade e seus lugares, daquelas outras que visam justamente manter *o status quo* vigente regido por uma minoria que detém mais riquezas, recursos e poder do que a soma de todo o restante da população. Sendo que, na maior parte dos casos, esta riqueza foi conseguida dos próprios cofres públicos cujos recursos deveriam ser aplicados em função do bem de todos. Viu-se como, em meio à febre e aos sonhos da renovação urbana, escondiam-se os interesses de uma minoria de especuladores imobiliários, grandes empresários da construção civil e gestores públicos que, praticamente, por meio de ardis legais e políticos, expulsaram os antigos moradores e se apropriaram das áreas centrais.

Portanto, esta ambiguidade nas relações sociais, este conflito permanente e, na maior parte das vezes, silencioso, entre forças sociais que buscam garantir a participação de todos na economia e na vida social - com oportunidades iguais, dentro de um sistema político verdadeiramente democrático - e outras forças sociais, atualmente, dominantes, cujo único objetivo é o enriquecimento e o empoderamento cada vez maior de uma minoria, atravessa, igualmente, as intervenções urbanas e os movimentos de promoção cultural de Goiânia. Assim, em um mesmo empreendimento de intervenção urbana, podem existir forças opostas presentes que buscam objetivos diferentes em um mesmo processo de intervenção urbana: em um primeiro momento, vence as forças dominantes, mas em um segundo momento, o espaço pode ser transformado pela presença de outros protagonistas sociais, especialmente se o empreendimento tiver sido um fracasso em termos de função e público.

É o caso do Centro Cultural Oscar Niemeyer (CCON), pois em sua projeção, havia singularidades sociais e econômico-políticas de muitas matizes diferentes envolvidas, uma grande parte interessada nos benefícios, prestígios e recursos que adviriam para a construção da obra monumental, outros, de fato, querendo ver um grande centro cultural, construído naquilo que, paradigmaticamente, era o suprassumo da arquitetura. Depois de Gehl e outros, é visto com certa desconfiança, que é mera monumentalidade esvaziadora da cidade, criadora de imensos espaços vazios e estacionamento enormes.

Os centros e as regiões centrais de Brasília só podem ser acessíveis de carro porque suas vias, praças, esplanadas e outros espaços são muito vastos e não são conectados com calçadas e outras vias para pedestres, só muito raramente. Igualmente, as vias expressas que ligam as cidades satélites só servem aos carros e a mais ninguém, sem calçadas e com raras passarelas. Com suas múltiplas faixas, muitas vezes, elas dividem uma cidade satélite, ou bairro, em dois lados, como um largo obstáculo arriscado de se atravessar, a menos que se esteja de carro e se possa fazer um retorno e alcançar a outra margem. Como vivem as populações locais nesses lugares, quando não possuem carro? E mesmo que os possuam, são obrigadas a usá-los o tempo inteiro para se locomover? Quem andaria de bicicleta na maior parte de Brasília?

Goiânia seguiu Brasília, na verdade, a precedeu, já que ela foi, igualmente, planejada e construída, supostamente sob medidas, na década de 1930, assim não era de se estranhar que um monumento dedicado à cultura goiana, nacional e universal recebesse o nome do grande arquiteto nacional que projetou Brasília para ser vista dos carros e dos aviões, como dizem estudiosos como Jan Gehl, mas não para ser habitada. Também era natural, dado à cultura

histórica do clientelismo, que ganhou novas roupagens nas formas da república e da democracia, e do servilismo provincial, que se encomendasse o projeto aos Escritórios Niemeyer. Natural, também, dada a conjuntura histórico-cultural referida, que os pagamentos não fossem feitos como deveriam aos arquitetos niemeyerianos e que os fundamentos da obra ficassem comprometidos e todo o empreendimento fosse fechado antes mesmo de começar a iniciar suas obras, custando milhões aos cofres federais e estaduais.

Além dos comprometimentos de infraestrutura das obras, o CCON foi elaborado sem nenhum estudo detalhado do lugar e dos meios de acesso a ele, ficando à beira de uma via expressa e só se tendo acesso de carro e ônibus e distante de tudo, também a forma geométrica desses prédios parecerem um tanto inadequados como banalização das linhas niemeyeriana.

Conforme Helvécio Cardoso (2010), “as unidades foram jogadas de modo espaço no espaço, faltando harmonia ao conjunto. Suas formas são absolutamente banais, pecando por certo maneirismo niemeyeriano. Mas esse tipo de coisa nem pode ser dita aqui no cerrado. Vai ferir suscetibilidades”.

Contudo, a obra e o espaço estão lá, e a população tem ocupado a parte mais segura do empreendimento, a Esplanada JK, usando-as para os skates, os patins e as bicicletas e logo os grupos e produtores culturais vão buscar soluções para as questões de fundação e segurança dos edifícios para que eles possam ser usados. Haverá de surgir movimentos populares de ocupação e propostas de atividades do Centro Cultural Oscar Niemeyer, como já está ocorrendo, bem como para a não menos discreta e quase inativa Vila Cultural Cora Coralina, cujo projeto é, igualmente, monumental, mas que não tem atraído a atenção e o interesse do grande público, e mesmo sua praça externa parece ser pouco frequentada e até evitada.

De acordo com depoimento de Alex Fernandes, guia da Vila, e estudante da UFGO, os espaços e obras enormes da Vila estão para além da escala humana, o que não a torna atrativa, as pessoas têm medo de se acercar dela e perguntam se precisam pagar para entrar e nem mesmo sabem qual é a entrada. São as construções que sofrem da síndrome de Brasília: existem para serem admiradas, mas sua escala não deixa muito a se ver, a não ser a imensidão vazia e repetitiva de linhas geométricas sem atratividade e significado real.

Estes empreendimentos como o Centro Cultural Oscar Niemeyer e a Vila Cultural Cora Coralina, ainda surgiram sob paradigmas urbanos e culturais voltados para interesses políticos e financeiros imediatos de alguns empreiteiros e políticos, aproveitando-se de recursos federais disponíveis para a criação de ambientes e culturais e para a conservação e preservação do patrimônio cultural local. Mas neles também se envolveram profissionais da arquitetura,

urbanismo e produtores e criadores culturais que tentaram assumir o sentido expresso destas obras que devem ser um lugar de participação popular intensa, a preços acessíveis e com uma programação intensa, se possível 24 horas por dia, de oficinas, cursos, experimentações e outras formas de qualificação de produtores e criadores artístico-culturais locais e regionais. E tudo isso deve ser amplamente divulgado e o lugar destes complexos deve ser de fácil acesso, próximo aos polos habitacionais mais concentrados e economicamente dinâmicos.

Do mesmo modo que o Centro Cultural Oscar Niemeyer e a Vila Cultural Cora Coralina, outros projetos culturais também sofreram estas influências exclusivistas e mercadológicas, mas foram retomados por outros protagonistas que, mesmo tendo objetivos empresariais, possuíam objetivos éticos e estéticos mais evoluídos e buscavam a inclusão de todos os moradores nos projetos culturais. Estes mesmos protagonistas foram apoiados por gestores culturais públicos mais conscientes nas secretarias de cultura e turismo municipais e estaduais e apoio do Ministério da Cultura e entidades privadas como o SESC.

É que cada vez mais se percebe a importância econômica da cultura criativa e cada vez mais esses profissionais começam a propor e a executar seus projetos, muitas vezes, ali mesmo onde uma antiga instituição ou espaço cultural se tornou obsoleto e sem sentido. Vários projetos que foram mencionados em Goiânia e a situação do desenvolvimento do setor de arquitetura, engenharia, moda, design e software, enfim, do que se denomina as economias criativas, fazem o encontro entre os movimentos dos habitantes e produtores culturais locais com profissionais que têm a capacidade modificar realidades urbanas, econômicas, culturais e sociais com novas ideias que podem transformar e usar os espaços culturais já existentes, ampliando-os, conectando-os por toda a cidade e, assim, propondo na prática ideias de intervenção urbana para a cidade do futuro, que deve ser uma cidade para as pessoas e para a harmonia integral das pessoas com a natureza e com a produção.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O principal objetivo desta dissertação consistia em determinar as influências que as organizações públicas e privadas de poder mantêm sobre os diferentes paradigmas de intervenção urbanística e suas relações com tendências crítico-históricas e políticas que questionam a presença de interesses minoritários e privados em intervenções que deveriam servir à população.

O principal objetivo principal era saber quais os fatores devem ser considerados para que um processo de intervenção urbana seja socialmente válido em relação a uma maior inclusão e participação sociais, fixando-se, assim, as principais diferenças entre paradigmas de intervenção urbana que refletem os fatores histórico-sociais, econômico-políticos e socioambientais geradores de gentrificação, exclusão e opressão sociais e os paradigmas opostos, que justamente consideram esses fatores como o que deve ser calculado e bem conhecido em um processo de intervenção urbana e social.

Este problema e objetivo foram sendo resolvidos ao longo da dissertação em seus cinco capítulos, incluindo o capítulo 4 sobre as intervenções urbanas e as políticas culturais implantados em Goiânia nas últimas duas décadas. Verificou-se que, apesar da existência há muito tempo de correntes urbanísticas e sociais que criticam as intervenções urbanas gentrificadoras, geradoras de exclusão social e de elitização dos espaços públicos, especialmente os espaços culturais, foram esses paradigmas gentrificadores, muitas vezes ocultos sob projetos aparentemente sociais e de interesse comum, que dominaram as intervenções urbanas nos séculos XIX e XX.

Contudo, com os problemas econômicos e de marginalização social crescentes em pleno universo da globalização, os problemas urbanos tornaram-se mais visíveis e urgentes e passaram a ser assumidos também por aqueles que desenvolviam pesquisas sérias em função da solução de problemas reais, que tinham criatividade para propor projetos que melhorassem a qualidade de vida e a economia de bairros degradados e que se preocupavam com uma arquitetura e uma paisagem urbana para as pessoas, incluindo toda a população. Neste movimento entra a economia criativa e a classe criativa composta também por profissionais de arquitetura e produtores culturais, que passam a ocupar as lacunas e falhas deixadas pelos diversos paradigmas gentrificadores, recheados de ilusões e de interesses secretos de especuladores do mercado imobiliário e gestores públicos de qualidade ética duvidosa.

Verificou-se que o urbanismo não pode ser compreendido e praticado sem conhecimento do contexto social-histórico, cultural e econômico-político, no qual ele está envolvido e que lhe dá seu sentido. Este contexto não é composto por um único tipo de ator, mas por uma multiplicidade de protagonistas cujos interesses, muitas vezes, se opõe mortalmente, e essas contradições sociais atravessam o urbanismo e se mesclam em diversos processos de compreensão e estrutura complexa.

Na visão dialética, há basicamente duas forças em combate dentro de uma estrutura social: aquela das resistências das classes dominadas e aquela das classes dominantes, que tendem a manter o seu poder a qualquer custo. Em uma visão genealógica como em Nietzsche, Foucault, Deleuze e Guattari, há uma multiplicidade de forças em ação no campo social e a cisão entre amigos e inimigos não é tão simples. As transformações dependem de singularidades e encontros criativos que, de certa forma, ocupam as lacunas do sistema. Daí o interesse desses três últimos filósofos pelas diversas minorias sociais oprimidas e seu papel na mudança de relações de forças sociais.

Essas singularidades capazes de transformações históricas e que operam a revolução em todas as áreas do conhecimento e, ao mesmo tempo, não estão totalmente integradas ao sistema social e econômico-políticos, não são aquelas pessoas e grupos que já foram totalmente marginalizados, discriminados e desqualificados, mas, ao contrário, são pessoas, profissionais, entidades, organizações e novas formas de produção, quase sempre com ligações com movimentos culturais e artísticos que podem lutar, manter-se e fazer seu poder, inclusive, modificando as legislações e as opiniões hostis ao seu movimento. Acredito que a verdadeira economia e classe criativa fazem parte destas tendências revolucionárias culturais, sociais e econômicas que vão transformando as cidades e o planeta aos poucos, na medida em que elas saibam estabelecer a transversalidade, a organização e a união entre si.

Mesmo amortecido pelas dificuldades quotidianas, o goianiense não perdeu a força em descobrir mais sobre esta cidade. Grande parte da população começa a conhecê-la e a amá-la de forma a querer sempre mais dela. Mas é preciso mais do que apenas tentativas, é preciso ações de uma construção coletiva, agir no presente, agir de forma pontual para que a mudança aconteça e seja vista por todos.

E mesmo que tenhamos que admitir que a governança democrática que promove as estratégias de planejamento urbano é fraca, a promoção cultural e das artes vem crescendo de forma positiva na cidade.

Há necessidade, portanto, de que haja políticas que aproximem essas iniciativas, que é uma questão primordial dentro de uma cidade criativa: a gestão compartilhada.

Mas até o momento, pouco ou nada ainda foi realizado aqui na capital. Realizar estas ações é muito importante para o desenvolvimento do turismo cultural, sendo imprescindível o resgate da memória e a identidade nosso povo. A memória é essencial para uma cultura que deseja preservar suas características e como ela é intimamente ligada à identidade, fornece subsídios para que a identidade se construa e se fortaleça a partir de elos comuns.

No turismo cultural, a memória e a identidade são essenciais para o desenvolvimento deste segmento turístico, que vem crescendo a cada década devido às exigências dos padrões do turismo, no caso cultural, pois um dos fatores que faz crescer esse tipo de turismo é a elevação da escolaridade da população. Mas Goiânia está deixando perder esta sua identidade, que vem sendo diluída com outras tendências e vem sendo constantemente alterada com a contínua renovação de suas edificações.

De fato, a pretensão de que Goiânia se constitua como uma cidade criativa, em que se queira viver, estudar e trabalhar devido a oferta de espaços urbanos com qualidade, dinâmicas artísticas e culturais, no desenvolvimento tecnológico e diversidade de negócios associados ao mundo cultural, tecnológico urbano, encontra-se um pouco longe da realidade observável em muitas outras cidades, como Curitiba, Rio de Janeiro e São Paulo.

Provavelmente, pelo fato de a temática da “cidade criativa” ser recente e não consensual, dificultou-se a seleção com total rigor dos melhores casos de sucesso. No entanto, projetos para fomentar as indústrias criativas e a cidade criativa, sejam eles projetos socioculturais alternativos, bairros criativos ou regiões criativas, têm vindo, ao longo dos últimos anos, a ganhar força na cidade. São projetos que, como referido, pretendem servir comunidades diversificadas, que podem incluir artistas, cientistas, residentes, empreendedores, acadêmicos e investigadores.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Antônio. Vila cultural e o novo centro de Goiânia. **Diário da Manhã**, Goiânia, 2013. Disponível em: <<http://www.dm.com.br/texto/150625>>. Acesso em: 10 mar. 2014.

ABDALA, Ivanilde Maria de R.; PASQUALETO, Antônio. Índice de Mobilidade Urbana Sustentável em Goiânia como ferramenta para políticas públicas. **Cadernos Metrôpole**, nº 30, 2013. Disponível em: <http://www.cadernosmetropole.net/download/cm_artigos/cm30_272.pdf>. Acesso em: 13 fev. 2014.

ABRANCHES, Mônica. **Planejamento urbano em Belo Horizonte**: um novo mapeamento dos problemas da cidade na visão dos Conselheiros Municipais. Belo Horizonte: Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, 2007.

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. In: _____. **A Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985, p. 113 – 156.

ANDRÉ, Isabel; ABREU, Alexandre. Dimensões e espaços da inovação social. **Finisterra**, XLI, 81, 2006, p. 121-141.

_____. REIS, João. O circo chegou à cidade: oportunidade de inovação sócio-territorial. **Finisterra**, XLIV, 88, 2009, p. 79-94.

ARANTES, Otilia. Uma estratégia fatal: a cultura nas novas gerações urbanas. In: ARANTES, Otilia et al. (Org.). **A cidade do pensamento único**: desmanchando o consenso. Petrópolis: Vozes, 2000.

ARAÚJO, Marcellus. Vila Cultural pode ser o Oscar Niemeyer do governo Alcides? **Jornal Opção**. Goiânia, 2010. Disponível em: <<http://www.jornalopcao.com.br/posts/ultimas-noticias/vila-cultural-pode-ser-o-oscar-niemeyer-do-governo-alcides>>. Acesso em: 10 fev. 2014.

A REDAÇÃO. Goianenses aproveitam domingo praticando esportes na Praça Cívica. **A Redação**, Goiânia, 2013. Disponível em: <http://www.aredacao.com.br/noticias/40312/goianienses-aproveitam-domingo-praticando-esportes-na-praca-civica#sthash.BlgV17RC.dpuf>. Acesso em: 10 fev. 2014.

A REDAÇÃO. Vila Cultural trará exposições inéditas para o Centro de Goiânia. **A Redação**, Goiânia, 2013. Disponível em: <<http://www.aredacao.com.br/cultura/36069/vila-cultural-trara-exposicoes-ineditas-para-o-centro-de-goiania>>. Acesso em: 13 mar. 2014.

AVRITZER, Leonardo; NAVARRO, Zander. **A inovação democrática no Brasil**. São Paulo: Vozes, 2002.

AZEVEDO, Alisson. Cultura na Vila. *Jornal Opção*, Goiânia, ed. 1879 de 10 a 16 jul. 2011. Disponível em: <<http://www.jornalopcao.com.br/colunas/homericas/cultura-na-vila>>. Acesso em: 16 jan. 2014.

BALULA, Luis. **Planejamento urbano, espaço público e criatividade**. Estudos de caso: Lisboa, Barcelona, São Paulo. Caderno. Metropolitano, São Paulo, v. 13, n. 25, pp. 93-122, 2011.

BELANCIANO, V. **Richard Florida: O guru do conceito das cidades criativas**, Público, 17 de Abril de 2008. Disponível em: <viagensnomeusofa.blogspot.com/...richard-florida-o...>. Acesso em: 12 jan. 2014.

BENDASSOLLI, Pedro F. **Estudo exploratório sobre indústrias criativas no Brasil e no estado de São Paulo**. Relatório 01/2007. FGV-EAESP/GVPESQUISA. Disponível em: <Gvpesquisa.fgv.br/.../Pedro%20Bendassollinpp_relatorio%20final.pdf>. Acesso, 13/12/2013.

BENDASSOLLI, Pedro, JR. Wood Thomaz. **Indústrias Criativas e a “Virada Cultural”**. Disponível em: <[Http://www.pedrobendassolli.com/pesquisa/artigo2.doc](http://www.pedrobendassolli.com/pesquisa/artigo2.doc)>. Acesso: 13/12/2013.

BENDASSOLLI, Pedro F., CUNHA, Miguel Pina e, KIRSCHBAUM, Charles, JR. Wood Thomaz. **Indústrias criativas: Definição, limites e possibilidades**. Disponível em: <[Http://www.scielo.br/pdf/rae/v49n1/v49n1a03.pdf](http://www.scielo.br/pdf/rae/v49n1/v49n1a03.pdf)>. Acesso: 13/12/2013.

BERTUCCI, Janete L. De Oliveira. **Metodologia Básica para Elaboração de Trabalhos de Conclusão de Cursos (TCC) – Enfase na elaboração de TCC de Pós-graduação Lato Sensu**. São Paulo: Atlas, 2008.

BENJAMIN, Walter. **Sobre alguns temas em Baudelaire**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000.

BLUMENSCHHEIN, Marilda R. P.; GOMES, Paulo Vinícius; LUCENA, Regina M.M. Silveira. **O Art Déco em Goiânia: um itinerário de leitura**. Goiânia: Centro Editorial e Gráfico, 2004.

BOYER, M. Christine. **The city of collective memory: its historical imagery and architecture entertainments**. Cambridge: MIT Press, 1998.

BRADFORD, N. **Creative Cities Structured Policy Dialogue Backgrounder**. Ottawa: Canadian Policy Research Networks, Project F, p. 115, 2004.

BRAGA, Rosiane. Especialistas divergem quanto à utilidade do VLT em Goiânia: obras serão iniciadas em 2013. PORTAL 730, Goiânia, 2012. Disponível em: <<http://portal730.com.br/cidades/especialistas-divergem-quanto-a-utilidade-do-vlt-em-goiania-obras-serao-iniciadas-em-2013>>. Acesso em: 23/02/2014.

BRASIL. Ministério da Cultura. Plano da Secretaria da Economia Criativa: Políticas, diretrizes e ações 2011- 2014. Brasília.

BRASIL. Ministério do Planejamento, 2014. Pacto da Mobilidade Urbana: mais R\$ 3,8 bi para obras em seis estados e o Distrito Federal. Disponível em: <<http://www.pac.gov.br/noticia/86f5ed2>>. Acesso em: 15/01/2014.

BRITISH COUNCIL. Mapping the creative industries: the UK context. London, oct. 2005.

CARDOSO, H. Centro cultural Oscar Niemeyer, uma obra mal construída. [S.l.: s.n.] 2010.

CASTELLS, Manuel. **A questão urbana**. 4. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2009.

CAVES, R. E. **Creative industries**: contracts between art and commerce. Cambridge: Harvard University Press, 2001.

CAMARGO, Gustavo Henrique Maciel. **A produção arquitetônica e sua relação com o poder**. Cadernos de Arquitetura e Urbanismo, v.17, n.21, 2º sem. 2010.

CARVALHO, Caio Luiz de. Cidades Criativas e a transformação. In: REIS, A. C. F. p. 18. **EINCOMPLETO**

KAGEYAMA, Peter (orgs.). **Cidades criativas**: perspectivas. São Paulo: Garimpo de Soluções, 2011.

CASTORIADIS. C. **Dommaines de lhome**: Les Carrefours Du Labyrinthe II. Paris: Sueil, 1986.

COLLET, Luciana. Consórcio da Odebrecht ganha concessão do VLT Goiânia. Exame Abril, São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/economia/noticias/consorcio-da-odebrecht-ganha-concessao-do-vlt-goiania-2>>. Acesso em: 15/02/2014.

COMPANHIA METROPOLITANA DE TRANSPORTES COLETIVOS (CMTC). Projeto do VLT Goiânia. 2012.

COSTA, M. S. **Um índice de mobilidade urbana sustentável**. Tese de doutorado, São Carlos, Universidade de São Paulo, 2008.

COSTA, P., SEIXAS, J., OLIVEIRA, A.R. **Das cidades criativas à criatividade urbana?** Espaço, criatividade e governança na cidade contemporânea. Cabo Verde, Redes e Desenvolvimento Regional, 2009.

CULTURAEMERCADO - Criatividade como desenvolvimento das cidades: Entrevista com especialista em urbanismo e econômica criativa Ana Carla Fonseca Reis. Edição de 27/02/2013. Disponível em: <http://www.culturaemercado.com.br/noticias/criatividade-como-desenvolvimento-das-cidades/> Acesso em 20/02/1014.

DEPARTMENT FOR CULTURE, MEDIA AND SPORT (DCMS). **The Creative Industries Mapping Document**. London: HMSO, 1998.

_____. The Creative Industries Mapping Document. London: HMSO, 2001.

_____. **Creative Britain**: New talents for the new economy. London: BERR, 2008.

DELEUZE, Gilles. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

_____. **Nietzsche e a Filosofia**. Rio de Janeiro: Editora Rio, 1976.

_____; GUATTARI, Félix. **O Anti-Édipo**: Capitalismo e Esquizofrenia I: Rio de Janeiro, Imago, 1976.

DINIZ, Anamaria. **Goiânia de Atilio Corrêa Lima (1932-1935)** – Ideal estético e realidade política. Brasília, 2007.

DURKHEIM, Emile. **Da Divisão do Trabalho Social**. 3. ed. Cidade: Martins Fontes, 2008.

ECONOMIACRIATIVA. A nova onda da criatividade – Entrevista Richard Flórida-Executivo de Valor, Ano 6, nº 6, 11/04/06 - São Paulo, 2006. Disponível em: www.economiacriativa.com/...ntos/valoreconomico_11... Acesso em 11/02/2014.

ENGELS, Friedrich. **A origem da família, da propriedade privada e do Estado**. In: MARX, ENGELS, Friedrich. Obras escolhidas, Volume 3. São Paulo: Alfa-Omega, 1984.

ESTEVES, Ana Beatriz de Souza. **Inclusão e Exclusão Social em Programas de Intervenção Urbana**: O programa social e ambiental dos igarapés de Manaus –

PROSAMIM. Dissertação de Mestrado em sociologia na Universidade Nacional de Brasília - UNB. Revista Sociedade e Estado. vol.27 no.2 Brasília May/Aug. 2012
Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/se/v27n2/a21v27n2.pdf>. Acesso em 27/02/2014.

FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (FIRJAN). Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil. Rio de Janeiro, 2008.

_____. A Cadeia da Indústria Criativa no Brasil. Rio de Janeiro, 2008.

FEDERAÇÃO DO COMÉRCIO DE SÃO PAULO (FECOMERCIO). Lançamento do índice de Criatividade das Cidades. São Paulo, 2012.

FLORIDA, R. **A ascensão da classe criativa**: e seu papel na transformação do trabalho, do lazer, da comunidade e do cotidiano. Tradução: Ana Luiza Lopes. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.

FOUCAULT, M. **História da Sexualidade I**: A Vontade de Saber. Rio de Janeiro: Graal, 1977.

_____. **História da Loucura**. São Paulo: Perspectiva, 1978.

_____. **As Palavras e as Coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

_____. **Vigiar e Punir**. Petrópolis: Vozes, 1987.

_____. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1986.

FREITAG, Bárbara. **Teorias da Cidade**. São Paulo: Papirus, 2006.

FURTADO, G. ALVES, S. **Cidades Criativas em Portugal e o papel da arquitetura**: mais uma estratégia a concertar. Revista Crítica de Ciências Sociais [Online], 99 | 2012, colocado online no dia 03 Setembro 2013, criado a 04 Abril 2014. URL: <http://rccs.revues.org/5091> ; DOI : 10.4000/rccs.5091. Acesso: 28/12/2013.

GEHL, Jan. **Life Between buildings**: using public space. Island Press, 2011.

_____. **Cities for people**. Island Press, 2010.

_____. **Tamanho e Beleza não são Tudo**. 2012. AU – Arquitetura e Urbanismo Disponível em: <http://au.pini.com.br/arquitetura-urbanismo/215/artigo250160-1.aspx>. Acesso em 20/01/2014.

GHIRARDO, Diane Yvonne. **Arquitetura contemporânea**: uma história concisa. 2. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

GOVERNO DO ESTADO DE GOIÁS. Projeto do VLT de Goiânia. Goiânia, 2013.

GUATTARI, Félix. **As três ecologias**. Tradução de Maria Cristina F. Bittencourt. 12. ed. Campinas: Papyrus Editora, 2001.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. 7. ed. São Paulo: Loyola, 1998.

HOWKINS, John. **How people make money from creativity**. London: Penguin Press, 2001. 264p.

IVERSEN, Lisbeth. **Desenvolvimento urbano, clima e meio ambiente como vantagens competitivas**. In: Cidades criativas: perspectivas / Ana Carla Fonseca Reis, Peter Kageyama, (orgs.). São Paulo: Garimpo de Soluções, 2011.

JACQUES, P. B, VAZ, L. F. 2001 Reflexões sobre o uso da cultura nos processos de revitalização urbana" In: Anais do IX Encontro Nacional da ANPUR, Rio de Janeiro.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

JAGUARIBE, A. Indústrias criativas. Disponível em: <http://www.portalliberal.com.br>. Acesso em agosto de 2013.

JORNAL OPÇÃO, Goiânia, 2013. Produtores culturais preferem oscip e não organização social na gestão do complexo Vila Cultural – Teatro Goiânia. Goiânia, Edição de 1º a 7 dez. 2013. Disponível em: <<http://www.jornalopcao.com.br/posts/bastidores/produtores-culturais-preferem-oscip-e-nao-organizacao-social-na-gestao-do-complexo-vila-cultural-teatro-goiania>>. Acesso em: 25/02/2014.

JORNAL O POPULAR, Goiânia, 2013. Goiânia ganha novo espaço cultural. Disponível em:<<http://www.opopular.com.br/editorias/magazine/goi%C3%A2nia-ganha-novo-esp%C3%A7o-cultural-1.418246>>. Acesso em: 02/02/2014.

KAGEYAMA, Peter. **Cidade Criativa**. In: Cidades criativas: perspectivas / Ana Carla Fonseca Reis, Peter Kageyama, (orgs.). São Paulo: Garimpo de Soluções, 2011.

KAZ, Roberto. Conjuntos culturais continuam fechados. Folha de São Paulo ilustrada, São Paulo, 10 dez. 2010. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1012201018.htm>>. Acesso em: 15/02/2014.

LANDRY, C. **Cidade Criativa**: A História de um conceito. In: Cidades criativas: perspectivas / Ana Carla Fonseca Reis, Peter Kageyama, (orgs.). São Paulo: Garimpo de Soluções, 2011.

_____. BIANCHINI, Franco. **The creative City**: a toolkit for urban innovators. Earthscan, London. 1995.

_____. **Origens e futuros da cidade criativa**. São Paulo: SESI-SP editora, 2013. 96p.

LEFEBVRE, Henri. **A revolução urbana**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

LERNER, Jaime. **Qualquer cidade pode ser criativa**. In: Cidades criativas: perspectivas / Ana Carla Fonseca Reis, Peter Kageyama, (orgs.). São Paulo: Garimpo de Soluções, 2011.

LIMA, Gabriela. A Esplanada JK é do povo. Jornal O Popular, Goiânia, 31 jan 2014. Disponível em: <<http://www.opopular.com.br/editorias/cidades/a-esplanada-jk-%C3%A9-do-povo-1.466371>>. Acesso em: 10/02/2014.

LIMA, S. M. S. Territórios Criativos – Estudo sobre Polos Criativos no Brasil. Brasília, 2012.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 3 ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

MARICATO, E. **As ideias fora do lugar e o lugar fora das ideias**: Planejamento urbano no Brasil. In: ARANTES, Otília et al. (Org.). A cidade do pensamento único: desmanchando o consenso. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____. Brasil, cidades: alternativas para a crise urbana. Petrópolis - RJ: Vozes, 2008.

MARTINS, Jeová Dias. **As regras da metrópole**. Campo urbanístico e ordem social na região metropolitana de São Paulo. Tese (Doutorado) Brasília: Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Brasília, 2006.

MARTINS, Carlos Benedito. **O que é sociologia**. 38ª. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

MARX, K., **Manuscritos**: Economia Y Filosofia. Madrid, Alianza Editorial, 1985.

_____. **O Capital**, Livro I, Volume I. São Paulo: Difel, 1982.

MENDES, Luís. **Nobilitação urbana marginal enquanto prática emancipatória**: Alternativa ao discurso hegemônico da cidade criativa? Revista Crítica de Ciências Sociais

[Online], 99 | 2012, colocado online no dia 03 Setembro 2013, criado a 04 Abril 2014. URL: <http://rccs.revues.org/5091> ; DOI : 10.4000/rccs.5091. Acesso: 28/12/2013.

MILES, Malcolm. **Uma cidade pós-criativa?** Revista Crítica de Ciências Sociais [Online], 99 | 2012, colocado online no dia 03 Setembro 2013, criado a 04 Abril 2014. URL: <http://rccs.revues.org/5091> ; DOI : 10.4000/rccs.5091. Acesso: 28/12/2013.

NATALIA, Maria. Centro Cultural Oscar Niemeyer, um sonho ingênuo deixado a beira do caminho. 2010. Disponível em: <<http://blogdamarianatalia.blogspot.com.br/2010/07/centro-cultural-oscar-niemeyer-um-sonho.html>>. Acesso em: 23/02/2014.

NATIONAL LIBRARY OF AUSTRALIA. Creative Nation: Commonwealth Cultural Policy. Canberra, Oct. 1994. Disponível em: <<http://www.nla.gov.au/creative.nation/contents.html>>. Acesso em 13/01/2014.

NAYARA, Janda. Secult Goiânia lança projeto “Arte pra Gente”. Goiânia, 2014. Disponível em:<<http://culturagoiania.com.br/secult-goiania-lanca-projeto-arte-pra-gente/>>. Acesso em: 10/03/2014.

NIETZSCHE, F., **La Genealogia de la Moral**. Madrid, Alianza Editorial, 1971.

_____. **Asi Habló Zaratustra**. Madri, Alianza Editorial, 1983

_____. **A Vontade de Potência**. Ediouro/tecnoprint, 1987.

OUTTES, Joel. **Disciplinando a Sociedade através da Cidade**: a Gênese do Urbanismo no Brasil e na Argentina (1894-1945). XIII Simpósio Nacional de Geografia Urbana, Rio de Janeiro, UERJ, 18 a 22 de novembro de 2013. Disponível em: http://www.simpurb2013.com.br/wp-content/uploads/2013/11/GT08_Joel.pdf. Acesso em 10/01/2014.

PARDO, Jordi. **Gestão e Governança nas cidades criativas**. In: Cidades criativas: perspectivas / Ana Carla Fonseca Reis, Peter Kageyama, (orgs.). São Paulo: Garimpo de Soluções, 2011.

PEIXOTO, E. R.; MELLO, M. M. de. **A modernidade anacrônica**: Goiânia com cara de Brasília. In: Minha Cidade, São Paulo, 08.090, Vitruvius, jan. 2008. Disponível em:<<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/minhacidade/08.090/1907>>. Acesso em: 10/02/2014.

PRADO, Padu. Prefeitura de Goiânia promove Sábado Cultural Afro. Goiânia, 18 fev 2014. Disponível em:

<<http://prefeituradegoiania.net.br/site/goianianoticias.php?tla=2&cod=14724>>. Acesso em: 01/03/2014.

PROJETO CARA LIMPA. In Prêmio Crea Goiás de Meio Ambiente 2005 - Compêndio dos Trabalhos Premiados/ Org. Crea-Go. Goiânia: Clonne Gráfica, 2006.

QUEIROZ, Helenir. Implantação do VLT – Benefícios e Impactos. Goiânia, 21 marc. 2013. Disponível em: <<http://vltdegoiania.blogspot.com.br>>. Acesso em: 03/03/2014.

_____. O VLT e o futuro de Goiânia. Goiânia, 31 jan. 2013. Disponível em:<<http://vltdegoiania.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 03/03/2014.

REDE METROPOLITANA DE TRANSPORTE COLETIVO DE GOIÂNIA (RMTC). Inauguração do corredor Universitário: Transporte coletivo é priorizado. Goiânia, 2012. Disponível em: <<http://www.rmctgoiania.com.br/blog/2012/06/27/inauguracao-do-corredor-universitario-transporte-coletivo-e-priorizado/>> Acesso em: 10/02/2014.

_____. RMTC vive a expectativa da implantação de novos corredores preferenciais. Goiânia,2012. Disponível em: <<http://www.rmctgoiania.com.br/blog/2012/10/29/rmtc-vive-a-expectativa-da-implantacao-de-novos-corredores-preferenciais/>>. Acesso em: 25/02/2014.

REINO UNIDO. DCMS; Creative Industries Economic Estimates – Full Statistical Release. Londres, 2011.

REIS, Ana Carla Fonseca (Org.). **Economia criativa como estratégia de desenvolvimento: uma visão dos países em desenvolvimento**. São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

_____. **Cidades Criativas** – da teoria à prática. São Paulo: SESI-SP editor,2012.

_____; KAGEYAMA, Peter (orgs.). **Cidades criativas: perspectivas**. São Paulo: Garimpo de Soluções, 2011.

SANCHES, M. Centenário de Oscar Niemeyer – Centro Oscar Niemeyer – Goiânia. [S.l.: s.n.: s.d].

SANTOS, Milton. **Espaço do Cidadão**. São Paulo: Ed. Nobel, 1987.

_____. **A Natureza do Espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo: HUCITEC, 1999.

SECRETARIA ESTADUAL DE CULTURA (SECULT GO). **Arte pra gente**. Goiânia, 2014. Disponível em: <<http://culturagoiania.com.br/secult-goiania-lanca-projeto-arte-pra-gente/>>. Acesso em: 12/02/2014.

SECRETARIA MUNICIPAL DE PLANEJAMENTO. Projeto Goiânia 21: Operação Centro. Goiânia: 1997.

_____. Projeto Goiânia 21: Operação Centro – Etapa 2. Goiânia: 1998.

SERVIÇO SOCIAL DO COMÉRCIO DE GOIÂNIA (SESC). Circuitos Turísticos em Goiânia, 2013. Disponível em: <<http://sescgo.com.br/pt-br/site.php?secao=sescgoiania&pub=3223>>. Acesso em: 10/03/2014.

_____. SESC propõe circuitos turísticos em Goiânia. Goiânia, 2014. Disponível em: <<http://sescgo.com.br/pt-br/site.php?secao=turismosocialprincipal&pub=3249&area=turismosocialprincipal>>. Acesso em: 10/03/2014.

SILVA, Ciro Augusto de Oliveira e. **Revitalização e preservação do patrimônio arquitetônico e urbanístico do centro de Goiânia** [manuscrito] / Ciro Augusto de Oliveira e Silva. – 2006. 211 f. : il.

SIMÕES JÚNIOR, José Geraldo. **Revitalização de centros urbanos**. Publicação Polis, São Paulo, n. 19, 1994.

SIRKIS, Alfredo. **Ecologia Urbana e Poder Local**. São Paulo, Editora Tix, 2010.

SMITH, N. The New Urban Frontier. **Gentrification and the Revanchist City**, London, Routledge, 1996.

SOUZA, Marcelo Lopes de. **Fobópole: o medo generalizado e a militarização da questão urbana**. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 2008.

SOUZA, Marcelo Lopes de. **A prisão e a ágora: reflexões em torno da democratização do planejamento e da gestão das cidades**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.

STRICKLAND, Bill. **Cidade Criativa**. In: Cidades criativas: perspectivas / Ana Carla Fonseca Reis, Peter Kageyama, (orgs.). São Paulo: Garimpo de Soluções, 2011.

UNCTAD. **Creative Economy Report 2010**. New York: UNDP/UNCTAD, 2010.

UNESCO. **Understanding Creative Industries: cultural statistics for public-policy making**. Unesco. 2006.

VAINER, Carlos B. **Pátria, Empresa e Mercadoria**: Notas sobre a estratégia discursiva do Planejamento Estratégico Urbano. In: ARANTES, Otilia et al. (Org.). A cidade do pensamento único: desmanchando o consenso. Petrópolis: Vozes, 2000.

VARGAS, Heliana Comin e CASTILHO, Ana Luisa Howard (orgs) **Intervenções em Centros Urbanos**: objetivos, estratégias e resultados São Paulo: Editora Manole, 2009 (2ª edição).

VAZ, Maria Diva Coelho. **Transformação do centro de Goiânia**: renovação ou reestruturação? Dissertação (Mestrado em Geografia do Instituto de Estudos Sócio-Ambientais) Instituto de Estudos Sócio-Ambientais. Universidade Federal de Goiás. Goiânia, 2002.

VERHAGEN, Evert. **Qualidade líquida de cidade**. In: Cidades criativas: perspectivas / Ana Carla Fonseca Reis, Peter Kageyama, (orgs.). São Paulo: Garimpo de Soluções, 2011.

VIANA, Leandro. **Metamorfoses Urbanas**: Possibilidades para um Urbanismo social. 2009. Disponível em:
http://abrapso.org.br/siteprincipal/images/Anais_XVENABRAPSO/590.%20metamorfoses%20urbanas.pdf. Acesso em 13/12/2013

VILLAÇA, Flávio. **Espaço intra-urbano no Brasil**. São Paulo: Studio Nobel: FAPESP: Lincoln Institute, 1998.

_____. **Reflexões sobre o centro urbano**. In: SCHICCHI, Maria Cristina e BENFATTI, Dênio (orgs). Urbanismo: dossiê São Paulo- Rio de Janeiro. Campinas: PUCCAMP/Rio de Janeiro: Prourb/UFRJ, 2003, p. 21-35.

WEBER, Max. **Economia e Sociedade**: Fundamentos da Sociologia Compreensiva, vol. 2. São Paulo, Editora UnB, 2004.

Site <http://www.ccon.go.gov.br>. Acesso em: 08/02/2014.

Site <http://www.derivafotograficadobem.com.br>. Acesso em: 10/02/2014.

Site <http://www.letralivregio.blogspot.com.br>. Acesso em: 16/02/2014.

Site <http://www.sobreurbana.com>. Acesso em: 12/02/2014.