

IMAGINAR QUE UM ESPAÇO PODE SER DIFERENTE

Francisco Paillière Pérez, psicólogo social

DEFININDO PLACEMAKING

Placemaking é um processo através do qual um lugar é concebido e gerado. De um espaço particular – uma rua, uma vaga de estacionamento, um parque antigo, uma viela esquecida, um lote vazio – para um lugar onde as pessoas queiram se reunir e se encontrar umas com as outras. *Placemaking* é fazer lugares onde as pessoas queiram estar e, juntas, compartilhar a vida.

Porém, então, qual é a diferença entre fazer um lugar particular e *placemaking* como ação em si? Quero dizer, desde o começo da humanidade, lugares foram construídos e feitos, então porque o *placemaking* é tão novo, e importante, hoje em dia? Tem a ver com o impacto do processo; *placemaking* é para construir algo para outros, para comunidades inteiras, cidades inteiras e, através disso, para qualquer necessidade humana. *Placemaking* é a habilidade de desenhar e criar algo, de pensar no público, ao invés de nos interesses privados; é para agregar valores simbólicos a detalhes, e para gerar resultados para o usufruto da vida pública.

Além de construir para todos, *Placemaking* significa construir por todos, e não pelos poderes políticos ou corporativos e egos pessoais. Através do empoderamento de atores diferentes dentro de uma comunidade (para se manifestar e/ou mudar o modo como eles vivem em um lugar), qualquer projeto ganha credibilidade e aceitação. Além disso, através do envolvimento dos atores locais, garantimos que os espaços que criamos expressem uma identidade compartilhada, resultando em cidades diversas e genuínas que reforçam o patrimônio cultural, valores sociais e ideologias.

George Perec escreveu que “viver é passar de um espaço para o outro, enquanto se esforçando para não colidir com você mesmo”. Acho que *placemaking* é o melhor e o mais seguro para-choques (um para-choques mais suave e adequado) que a humanidade encontrou depois de séculos de construção de lugares. Dá valor e emoção aos lugares que habitamos e aos espaços que dividimos como seres humanos: o espaço público. No final, *placemaking* reconfigura a nossa vida pública e lhe dá significado, recuperando o objetivo da sua própria existência.

IMAGINE ALGO DIFERENTE

No Derive LAB, visamos explorar, compreender e inspirar outras (novas) maneiras de viver e pensar sobre a vida. Sempre começamos com uma re-imaginação como instrumento para os processos de *placemaking*. Nós, os cidadãos, temos a oportunidade de repensar, redesenhar e recriar os espaços que estamos vivenciando. A habilidade de imaginar que um espaço possa ser diferente já cria uma possibilidade de mudá-lo; e, se quisermos cidades novas, melhores, alegres e agradáveis, precisamos permitir-nos re-imaginá-las. Mesmo que as coisas não mudem a curto prazo, marcar uma ideia (seja ela absurda ou realista) é o começo das suas múltiplas possibilidades. O sucesso (como produto final) não é exatamente o nosso objetivo principal, que é, sim, convidar outros a refletir e mudar



para construir novas e melhores cidades.

Placemaking é sobre a criação de lugares, ao mesmo tempo que questiona: porque a cidade parou de surpreender os seus cidadãos? É por isso que o processo de *placemaking* é tão atraente. Intervenções de *placemaking* podem ser rápidas e eficazes em termos de custos. Movimentam e surpreendem as pessoas e instalam pensamentos criativos do re-imaginário. O objetivo de *placemaking* não é chegar a um fim, e finalizar projetos de construção, mas sim ser capaz de pensar, criar, melhorar, e depois disso, repensar e melhorar novamente, para nosso bem-estar, felicidade, e cidades melhores para viver.

TRÊS PRINCÍPIOS PARA CRIAR ÓTIMOS LUGARES

Imaginação

Pensar numa mudança, e as suas possibilidades, sempre é um bom começo. A imaginação é um instrumento poderoso que podemos usar para mudar a função e o significado originais de um lugar, para responder às necessidades atuais da comunidade. Em alguns casos, o desempenho de uma rua poderia ser melhor se ela funcionasse como um mercado, um estacionamento pode funcionar como cinema ao ar aberto, ou uma viela abandonada como uma galeria. Quando re-imaginamos os lugares que vivenciamos, sempre pense nesta expressão de Henri Lefebvre: “Um espaço existente pode sobreviver ao seu objetivo original e a *raison d'être* que determina as suas formas, funções e estruturas; então, de certa maneira, pode se tornar vazio, e suscetível de ser desviado, re-apropriado e ter um uso bastante diferente do original.”

Construção coletiva

Acreditamos profundamente na força de *Human-Centred Design*, “*Design Centrado no Humano*”; porém, há uma grande diferença entre desenhar para as pessoas e desenhar com as pessoas. Em todos os nossos processos, convidamos pessoas para participar na concepção de ideias, mas também na implementação e construção dessas ideias. No final, lugares são para isso, reunir-se e compartilhar as visões da vida com outros.

Escala Humana

É importante manter o ser humano no centro da cidade, para entender o valor de *design* e dos seus detalhes, dadas as possibilidades que esses trarão à nossa interação. Temos de lembrar que tudo que criamos deve ser baseado nas escalas naturais, humanas, porque terá impacto direto na maneira com que as pessoas usam o espaço.

Bônus: Aproveite do que você tem!

A revitalização convencional pede grandes investimentos e recursos. Tentamos provar que podemos trabalhar com os recursos que temos ao nosso alcance; um clima maravilhoso, diversos materiais locais, mercados públicos bem-sucedidos, rico patrimônio cultural, vizinhos criativos buscando um lugar para expor e para se engajar com novos públicos, e em geral, o conhecimento da comunidade!

DE VIELA A GALERIA PÚBLICA

O projeto #GaleríaBallindamm é um projeto de Urbanismo Tático e Acupuntura Urbana em uma viela abandonada e esquecida, chamada Ballindamm Alamos, localizada em uma área industrial na Cidade do México. Cidades modernas deveriam providenciar suficiente espaço público para a sua população, porém, por várias razões, há um déficit nessa oferta; há *gaps* nas cidades, e áreas vazias e abandonadas são recursos inexplorados para uso público.

A proposta é intervir artisticamente e culturalmente, através de ações específicas e periódicas. O Derive Lab criou uma galeria a céu aberto, com livre acesso para todos. O objetivo da #GaleríaBallindamm é fazer com que a viela se torne vibrante; dar-lhe vida e “algo” para oferecer aos vizinhos e outros moradores da cidade. Queremos transformar a viela num corredor seguro e simpático com um motivo para passar o tempo nele.

