

TAKE ACTION #1 - RUA: O PLACE GAME E O JOGO DO PLINTH

Hans Karssenbergh, *developer* público

Transformar uma rua, um distrito, um centro urbano ou criar um novo distrito com uma fantástica cidade ao nível dos olhos leva anos e geralmente envolve passos incrementais pela frente. Porém, arrancar rapidamente é fácil e logo cria os primeiros ganhos rápidos. Um dos primeiros passos é envolver a comunidade desde o começo: incorporadores, proprietários, empreendedores, cidadãos, especialistas do governo local, pessoas novas que tomam iniciativas e os “loucos zelosos”.

O PLACE GAME

Para um início rápido e fácil, para envolver uma rede numa análise compartilhada e para gerar novas ideias para o futuro, ao longo dos anos, alguns instrumentos provaram funcionar bem. A Project for Public Spaces desenvolveu um *place game* (jogo do lugar), um jogo estruturado e baseado na comunidade, que leva um dia inteiro para todos os envolvidos.

A ideia básica desse “jogo sério” é que a comunidade seja a especialista, como foi descrito no artigo sobre *placemaking*, por Fred Kent e Kathy Madden. Os empreendedores, usuários e proprietários que diariamente ocupam um certo espaço trazem conhecimento sobre a utilização cotidiana, ou a subutilização dum lugar, e muitas ideias sobre como obter as primeiras melhorias rápidas e como tornar um espaço um lugar. Pessoas novas que tomam iniciativas, especialistas do governo local e incorporadores trazem conhecimento sobre como desenvolver o lugar a longo prazo. Esses dois conjuntos de conhecimento são ambos necessários – e a comunidade é a espinha dorsal, já que ela manterá o lugar numa base cotidiana. A apropriação é a chave.

No *place game*, dividimos um grupo maior em grupos menores, e depois iniciamos com a análise da área. Caminhar e conversar em grupos menores, analisar juntos a rua, com base na intuição de todos, voltar com ideias compartilhadas – o jogo cria uma mentalidade diferente. Permite a atuação interdisciplinar, derruba barreiras, e junta as pessoas para elas se apropriarem e criarem os seus próprios lugares.

Durante o *place game*, pensamos em razões para visitar a área, segundo a análise do efeito de “triangulação” de William H. Whyte: tipos diferentes de usos e funções se acumulando. Cada área, praça e rua pode ser subdividida em 10 subespaços, no mínimo: a força de 10 (como foi explicado no artigo por Norman Mintz). Se todos esses subespaços tiverem 10 razões para as pessoas visitá-los, o lugar inteiro terá 10x10 razões, e sempre será confortável, de dia e à noite.

“Mais Claro, Mais Rápido, Mais Barato” é um mote crucial, e as soluções variam desde colocar cadeiras móveis para um pátio e abrir janelas fechadas, até vilarejos de contêineres – qualquer coisa que a comunidade invente e defenda. Junto com ações de curto prazo vem a confiança dos *stakeholders* e da comunidade. O prazo longo conta com três anos; o prazo curto com até três meses. É melhor investir um pouco mais de antemão do que ter de esperar por resultados por tempo demasiado, criando desapontamento.

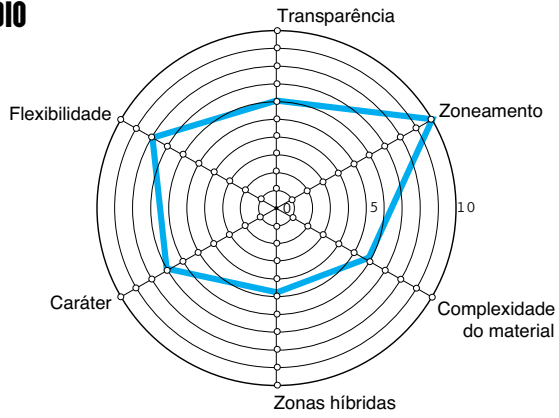
O JOGO DO PLINTH

Entender a cidade do nível dos olhos começa com aquilo que nós vemos e sentimos. É, em primeiro lugar, intuitivo. É algo, também, que deve ser trabalhado ativamente. Uma estratégia de *plinth*s é muito mais que simplesmente preencher um espaço vazio. Trata-se de desenvolver uma estratégia baseada em co-criação, flexibilidade, criatividade, *placemaking* e princípios básicos de desenho urbano.

Ao focar-se nos *plinth*s urbanos, use os critérios deste livro para fazer um jogo de *plinth*s. Os *workshops* podem ser organizados no nível de uma rua singular que precise ser melhorada, ou para o desenvolvimento de uma nova estratégia para uma cidade inteira, para ambas, áreas existentes e novas áreas. No caso de uma rua singular, um dia pode ser suficiente para começar; no caso de uma cidade inteira, são necessários dois dias, no mínimo. Em ambos os casos, são cruciais entrevistas prévias com profundidade, de uma pessoa com outra, com pessoas que representem uma variedade de ângulos. Para o jogo de *plinth*s, também precisamos que todos os participantes criem novas soluções: os proprietários dos prédios, locatários, novas iniciativas, empreendedores, moradores, incorporadores, especialistas em manutenção, do varejo, espaço público, reuso de prédios vazios, *designers* de novos prédios, tudo dependendo da situação existente.

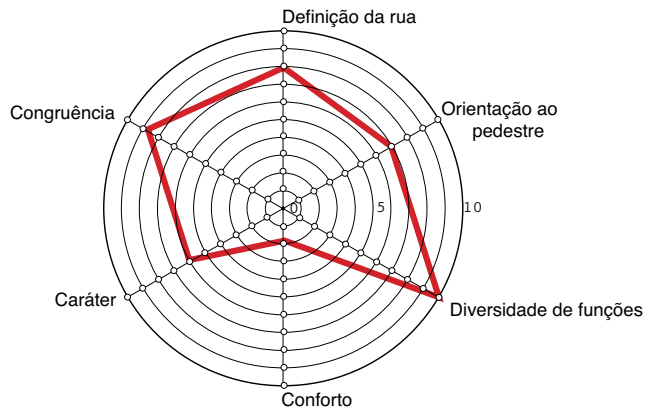
Durante o jogo, os critérios deste livro podem ser adaptados à situação local e ajustados em “gráficos-aranha”. O uso dos gráficos-aranha é fácil. Para cada critério, concede-se uma nota entre 0 e 10 para a situação atual (adicionamos sugestões para as notas em uma brochura, que pode ser baixada de nosso *website*). A seguir, adicionam-se as notas para a situação desejada. A diferença entre as duas “teias” proporciona rapidamente uma visão geral da situação.

PRÉDIO



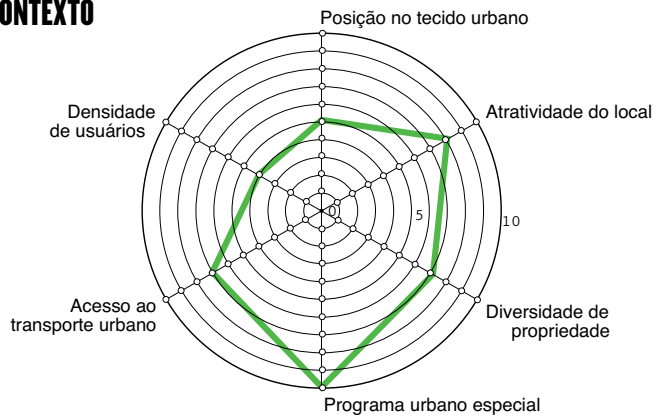
Estado atual

RUA



Estado atual

CONTEXTO



Estado atual

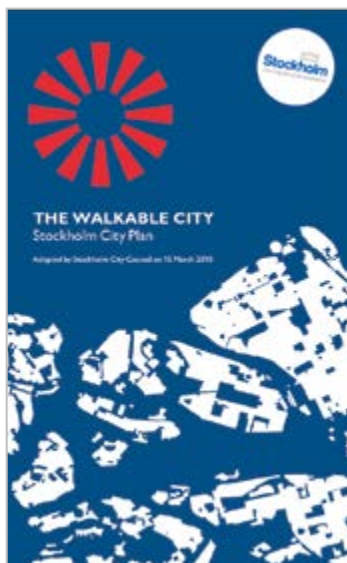
Grupos interdisciplinares podem, cada um, se ocupar de ruas diferentes ou partes diferentes de uma rua, analisá-las e gerar novas ideias para o futuro. Em um evento compacto e inspirador, de um ou dois dias, uma visão e plano compartilhados podem ser criados. Listar ações de curto e longo prazo ajuda, bem como referenciar-se em precedentes de outros lugares. Porém, a parte mais importante é, como disse Jane Jacobs, *caminhar juntos na rua*.

EXEMPLO: PLANO DA CIDADE DE ESTOCOLMO: A CIDADE CAMINHÁVEL

Os jogos do *plinth* que organizamos em Estocolmo mostram um bom exemplo de um rápido início para desenvolver uma estratégia para toda a cidade – tudo em quatro dias. O Plano da Cidade de Estocolmo, A Cidade Caminhável, diz que “o objetivo geral é a criação de um ambiente urbano mais denso, coeso, versátil e dinâmico, com oportunidades para uma variedade mais ampla de casas, negócios, serviços, cultura, experiências, etcétera”.

O seu crescimento é um motivador muito importante para Estocolmo, e a cidade visa aumentar o número de unidades construídas de 100.000 para 140.000 nos próximos anos (de 5.000 a 7.000 por ano). Isso será um grande desafio, especialmente quando se combinam as áreas novas e a densificação com a Cidade ao Nível dos Olhos. Há um forte sentido histórico e a motivação de não repetir os erros do passado.

Passar das palavras à ação se tornou um assunto importante; um habitante disse: “Foi chamada a Cidade Caminhável, mas o que isso significa além de palavras?” A ideia precisa de uma tradução mais concreta, demandando mudanças concretas na rua, porém também exige o desenvolvimento de novos instrumentos e estratégias. Organizamos um jogo do *plinth* de dois dias, durante o qual conduzimos entrevistas com os *stakeholders* e caminhamos pelas ruas em 12 áreas da cidade, analisando os *plinths* atuais e trocando ideias sobre maneiras de desenvolver novos critérios e instrumentos. O jogo resultou numa energia altamente condensada e muitas novas visões.



Plano da Cidade de Estocolmo: A Cidade Caminhável



Rua do arquétipo modernista



Desenvolvimento recente de rua



Com o apoio dos gráficos-aranha, analisamos três ruas arquetípicas em Estocolmo: 1. Subúrbios pós-guerra de baixa densidade, 2. Desenvolvimentos recentes de quadras e 3. O centro urbano tradicional.

Todos esses arquétipos têm contextos muito diferentes e, portanto, precisam de abordagens diferentes. O arquétipo modernista demanda reuso e reabertura dos andares térreos, que muitas vezes são fechados ou são *garagens*. *Plinths* podem ser reusados para, por exemplo, *start-ups* locais e lojas étnicas, da mesma maneira que isso já acontece em Rinkeby, em Estocolmo.



Ruas tradicionais no centro urbano

Novas áreas construídas precisam de uma variedade de critérios e mecanismos para seu cumprimento efetivo pelos incorporadores imobiliários. Isso pode ser parcialmente atingido por “regras não-negociáveis”, como Alan Jacobs as chama, e parcialmente através de provocação das partes do mercado e da recompensa por bom comportamento, permitindo, por exemplo, construção mais alta em troca de bons *plinths*.

Para o centro tradicional, é mais importante a reestruturação dos *plinth*s existentes, e realizar um certo tipo de gestão abrangendo a rua ao invés de os prédios individuais. Isso resulta em um comportamento diferente, que talvez permita funções mais adequadas, por um aluguel um pouco mais baixo nos prédios individuais, deste modo reassegurando a imagem e o nível de renda da rua a longo prazo.

Durante os dois dias de jogo do *plinth*, quatro grupos diversos analisaram 12 ruas – dentro do centro urbano e nas áreas suburbanas escolhidas pela prefeitura. O processo resultou no desenvolvimento de novos critérios para bons *plinth*s residenciais no contexto específico de Estocolmo, bons *plinth*s de uso-misto, e critérios para novas áreas a serem construídas no futuro.

DE JOGO PARA LUGAR E GESTÃO DE PLINTHS

Os jogos e *workshops* oferecem uma maneira muito boa para começar. Porém, para realmente fazer uma mudança, é preciso uma mistura de:

- “Pau & Cenoura”: tanto diretrizes de implementação e manutenção rígidas, como induzir novas iniciativas através de recompensa por bom comportamento e mostrar melhores práticas;
- “Pensar & Agir”: Em uma *networked city*, uma cidade de redes, concretizar ações e desenvolver conhecimento e estratégias;
- “Existente & Novo”: A Cidade Caminhável agendou tanto a construção de casas quanto encontrar e implementar os segredos que estão por trás de fazer mudanças graduais nas estruturas existentes.

O primeiro foco é fazer as coisas acontecerem agora, para criar âncoras de atividades energéticas nos locais chave nos momentos de pico, e para coletar ideias do público, permitindo surpresas durante o caminho. Cria-se uma “festa móvel”, trazendo vida às ruas e tirando os interiores dos prédios para fora. Como as primeiras ações trazem sucesso, a comunidade pode começar a enfrentar desafios maiores. Depois que as redes, lugares e ruas tenham se desenvolvido mais, as ações iniciais gradualmente evoluirão para um tipo de gestão de rua, área ou lugar. É um processo orgânico. Isso não lida apenas com telhas quebradas e limpeza, mas também com a gestão constante do estímulo a novas atividades, testar, aprender de outras ações e melhorar.

Você quer mais? Materiais dos workshops podem ser baixados dos respectivos websites de The City at Eye Level (A Cidade ao Nível dos Olhos) and Project for Public Spaces (Projeto para Espaços Públicos), www.thecityateyelevel.com / www.pps.org.