

Como citar este texto: BIELING, T.; BIELING, M. Open access: noções flexíveis de propriedade para conceitos de espaço público. Traduzido do inglês por Denise Mônaco dos Santos. **VIRUS**, São Carlos, n. 5, jun. 2011. Disponível em: < <http://www.nomads.usp.br/virus/virus05/?sec=4&item=10&lang=pt>>. Acesso em: dd mmm. yyyy.

Open access: noções flexíveis de propriedade na conceituação de espaço público

Tom Bieling é *Designer* e pesquisador do *Design Research Lab* da *Technische Universität Berlin*, Alemanha, estuda o impacto e a relevância das categorias sócio-cultural e demográfica em processos de *design*.

Marc Bieling é Economista de negócios e Ph.D. em *Marketing*, estuda a internacionalização das marcas de consumo, a contribuição do *design* local do mobiliário urbano, e a publicidade em espaços públicos.

Resumo

Este artigo discute como noções de espaço público, bem como conceitos para sua produção e utilização podem ser abordados com base no pressuposto de que a pesquisa em *design* tem um papel importante não só ampliando conhecimento sobre os processos sociais, mas também fornecendo cenários para influenciá-los ou mudá-los.

O artigo discute, além disso, posições de diferentes grupos de interesse e atores, incluindo indivíduos, instituições públicas ou governamentais, e empresas comerciais que influenciam os cenários urbanos.

Desafiando os conceitos predominantes de "acesso" e "propriedade", este artigo utiliza diferentes perspectivas teóricas e práticas sobre a relação *design* e espaço público e, embora parcialmente resumido, gera *insights* críticos dentro das abordagens existentes.

O objetivo é refletir a diversidade de estratégias de desenvolvimento e distribuição abertas e explorar o potencial intervencionista para os transeuntes urbanos provenientes de um complexo que envolve planejamento urbano, interesses comerciais, processos de decisão política, arquitetura, tecnologia e pessoas.

Isto obviamente requer um olhar atento sobre a real relação entre espaços e comportamento, considerando especialmente processos de interação e comunicação. A importância prática é ampliada ligando fundamentos teóricos deste amplo campo aplicados no trabalho de projeto de *design*, demonstrando que um potencial de sinergia pode ser aqui alcançado.

Palavras-Chave: espaço público/privado, acesso, propriedade, espacialidades híbridas, *design* de infraestrutura

Introdução

Em paralelo ao surgimento de conceitos em evolução no contexto digital, como o *Open Source*, *User Generated Content*, *Social Software*, *Free- and Shareware*, licença *Creative Commons* e licenças gerais, e filosofias de distribuição, várias disciplinas têm explorado a noção de "sistemas de cultura aberta para criar obras que assumem o acesso livre como estratégia e ética" (KOVATS et al., 2011, p.158).

Neste contexto, Rifkin se refere a uma mudança de paradigma de um conceito de propriedade a um conceito de acesso (RIFKIN, 2000). Aspectos do uso de espaço privado ou público levam, em geral, a questões de estabelecimento de acesso (KANTZOW; OSWALT, 2004). O discurso sobre propriedade intelectual no contexto das mudanças tecnológicas em curso e das novas mídias pode aqui ser tomado como uma fonte de inspiração para mudanças de perspectivas sobre a ideia de propriedade espacial.

À luz de um comportamento nômade da economia, da melhoria tecnológica em curso, bem como dos fenômenos de vaidade cultural, a mobilidade do indivíduo poderia ser vista como um fenômeno de massa. Isto significa que a função tradicional e a teoria do espaço (urbano público) como localidade estável, permanente e histórica tornou-se obsoleta? Kyong Park (2004) formula a questão: as cidades já são "movimento"? Ou devemos começar a imaginar e projetar cidades móveis, flexíveis?

Esta noção remete à ideia de uma mudança para espaços fluidos. Dados os vários conceitos em evolução no contexto digital, acima citados como o *Open Source* e *Social Software*, entre outros, Rifkin se refere a uma mudança de paradigma de um conceito de propriedade para um conceito de infraestruturas "acessíveis" (RIFKIN, 2000). Os mundos virtuais, por exemplo, de vendas e de distribuição tornam-se mais próximos do usuário (ou não-usuário). Serviços que costumavam ser acessíveis através de espaços "reais" (por exemplo, estações de trem e pontos de ônibus) tecnicamente migram para perto do usuário, por exemplo, através de dispositivos móveis. Como Maertins e Schaefer (2008) afirmam, os componentes materiais inicialmente mantêm-se "intocáveis": ônibus e trens ainda operam em horários específicos, em espaços específicos. No entanto, todo o resto, todo o "imaterial" deve ser mantido sob a direção do indivíduo. O que basicamente significa (no caso Maertins e Schaefer, 2008): o trânsito permanece público e coletivo, seu acesso torna-se privado e individual.

A necessidade de uma diferente compreensão do espaço (que a "tradicional") também se torna evidente quando nos vinculamos às reflexões de Massey (1984) sobre os lugares em termos de redes, movimentos e interação. Castells (1998) descreve o espaço neste contexto como sendo, cada vez mais, expresso através de "fluxos", ao invés de "lugar" físico. Um fenômeno importante pode ser identificado aqui, como Pachenkov e Voronkova enunciam em sua observação sobre a estetização e a mobilidade no contexto do espaço público urbano:

Provavelmente, os encontros de numerosos cidadãos para discussão de interesses públicos nas praças da cidade especialmente projetadas para

este fim estão ultrapassados? Provavelmente *flash mob* ou *performances* momentâneas poderiam ser consideradas formas espaciais mais convenientes dos encontros públicos nas cidades contemporâneas? Apenas porque podem ocorrer em qualquer local da cidade, porque são mais móveis e flexíveis - isso não os fazem menos públicos (PACHENKOV; VORONKOVA, 2010, p.2).

Consequentemente, ambos referem seus pressupostos no discurso sobre "Não-Lugares" (AUGÉ, 1995) e na consideração de Cresswell de que estes requerem novas maneiras móveis de pensamento: "Não só o mundo parece estar mais móvel mas as nossas formas de conhecimento do mundo também têm se tornado mais fluidas" (CRESSWELL, 2003, p.17).

A seguir nós discutiremos diferentes perspectivas, principalmente representadas pelos três termos "Cidadão *Producer*", "Espaço e Esfera Pública" e "Projetando infraestruturas de fluxos". Todas essas questões apontam para uma compreensão mais profunda dos desafios futuros e conceitos de espaço público. Já conscientes de que estas diferentes perspectivas provavelmente precisarão de uma discussão mais profunda do que este artigo pode proporcionar, nosso objetivo é, pelo menos, abrir e intensificar aqui uma discussão.

Cidadãos *Producer*

Considerando o conceito de *produsage* (BRUNS, 2010), "um neologismo que descreve um contínuo e inacabado processo de desenvolvimento de conteúdo por uma vasta comunidade de usuários e produtores que aplicam práticas de remixagem em busca de novas possibilidades, cujos artefatos são objetos digitais" (SONVILLA-WEISS, 2010, p.19), vale a pena lançar um olhar sobre analogias entre espaços reais e virtuais no sentido de *open source*. Traçar a "emergência e desenvolvimento de memes culturais" (SONVILLA-WEISS, 2010, p.19) exige reconhecer a influência do *design* como prática (congruente com a arquitetura, urbanismo, política, mídia, indústria do cinema, etc.) no complexo fenômeno do "uso espacial".

Como afirma Bruns, *produsage* consiste em "estabelecer uma espécie de estrutura organizacional conduzida pela comunidade, para a criação colaborativa de conteúdo [...], levando a importantes recursos criativos e informacionais novos que são desafiantes [...] através de uma série de princípios universais fundamentais" (BRUNS, 2010, p.19).

Alguns desses princípios estão sendo definidos por meio de heterarquia fluida, meritocracia *ad hoc*; participação aberta, avaliação em conjunto; artefatos inacabados, processo contínuo; ou propriedade comum e recompensas individuais (BRUNS, 2010, p.26).

Qualquer um desses está ligado tanto à produção, bem como ao uso do espaço e, portanto, à *produsage* do espaço. Isso permite várias reflexões sobre o potencial de intervenção:

Uma vez que a inteligência espacial e a intervenção são fortemente ligadas à "produção do espaço, suas condições e seus parâmetros ecológicos e políticos, que determinam a composição da arquitetura e desenvolvimento urbano" (BOETTGER; VON BORRIES, 2009), diferentes práticas e potencial para "resistência à dominação" (SENNETT, 1994, p.26) tornam-

se possíveis. Por exemplo, qualquer forma de arte de rua, festivais ao ar livre, performances ou intervenções públicas podem ser usadas como "ferramentas e meios alternativos da estetização da vida pública e do espaço da cidade (PACHENKOV; VORONKOVA, 2010, p.5). Tais "resistências táticas" (CERTEAU, 1984), baseadas na decodificação, reinterpretação ou reapropriação não são, obviamente, limitadas aos espaços "reais", por exemplo "resistência às vias (através da busca de "recuperação das ruas"); [...] a resistência ao espaço publicitário (por meio de antipropaganda)" (DESMOND; McDONAGH; O'DONOHUE, 2001, p.258), mas podem ocupar outras áreas, tais como da "valorização" do corpo através da tatuagem ou *piercing*" ou como dos espaços virtuais, na "resistência através da criação de espaços-*web* via o desenvolvimento de novas 'comunidades'" (DESMOND; McDONAGH; O'DONOHUE, 2001, p.258).

Aqui, obviamente podemos identificar um *link* para *mashups* colaborativos, em termos de esforços comunitários e criação de conteúdo. Não menos importante, o suporte tecnológico para atividades independentes permite que tanto indivíduos como comunidades as realizem, seja separadamente ou ainda juntos. Isto significa, que "grupos de participantes podem partilhar seus recursos, coordenar seus esforços e desenvolver plataformas centrais a partir das quais os seus resultados podem ser disseminados para o resto do mundo" (BRUNS, 2010, p.24).

Inspirado, por exemplo, pela prática de compartilhamento *online*, diferentes cenários para um sistema híbrido *peer-to-peer* torna-se possível. O uso conjunto dos recursos como um conceito econômico e cultural tem experimentado um renascimento no mundo virtual da *internet*: computação distribuída, o movimento *open source* e de compartilhamento de arquivos *peer-2-peer* têm sido identificados como fontes potenciais de inovação social (MANZINI, 2006). Göllner et al. (2010) identificam a principal diferenciação destes desenvolvimentos das abordagens tradicionais de alocação de recursos: "os mecanismos subjacentes estruturais e processuais que são caracterizados por sistemas distribuídos, os princípios *bottom-up* e de comunicação *many-to-many*. Ao contrário dos sistemas tradicionais que são centralizados e hierarquicamente organizados, esses desenvolvimentos de compartilhamento *online* oferecem uma abordagem conceitual que é altamente flexível e dinâmica" (GÖLLNER et al., 2010, p.485). Especialmente no contexto de configurações de vizinhança locais, tais características participativas poderiam eventualmente ser transferidas para aplicações novas ou oportunidades alternativas de práticas de compartilhamento *bottom-up*, *peer-2-peer* num contexto local.

Um importante *input* aqui é constituído por meio da interação dos seres humanos com e em seu ambiente: nas suas teorias sobre *Design Não-Intencional*, Brandes e Erlhoff (2005) descrevem o comportamento humano e as diferentes formas de (re)utilização de objetos públicos, que muitas vezes não satisfazem as demandas individuais de exigências emocionais,

funcionais ou estéticas (BRANDES, 2009; BRANDES; ERLHOFF, 2005). Oficial ou não oficial, o *design* público está, de qualquer maneira, sendo desenvolvido por diferentes atores¹, representados principalmente por três grupos de interesse: a) instituições públicas ou governamentais, que também coordenam o planejamento urbano. b) Empresas comerciais, que influenciam as paisagens urbanas, por exemplo, anunciando seus bens através de propaganda impressa, vitrines ou outra presença da marca. c) Pessoas, trazendo suas vidas privadas para o espaço público simplesmente por estarem presentes isoladamente ou por usarem objetos públicos de uma maneira intencional ou não-intencional. O último grupo, os "transeuntes urbanos"² (BRANDES, 2009) temporariamente intervêm no *design* do espaço público, pela adição de um uso próprio, não planejado, da infraestrutura existente.

Em sua teoria política, Hannah Arendt (1967) aponta para a importância da esfera pública para uma sociedade. Ela afirma que o espaço público torna possível a comunidade e (sua) identidade simplesmente separando e conectando pessoas (BRANDES; STICH; WENDER, 2008, p.157). A mesma função que a esfera pública tem no todo, deve também ser alcançada por qualquer de seus objetos: Os objetos no espaço público ajudam as pessoas a sair da sua esfera subjetiva privada, já que esses funcionam como áreas de projeção para diversas percepções das pessoas. Objetos no espaço público abrem caminho para a interação, criando perspectivas diversas de visão e uso. Neste contexto, é irrelevante se o uso real dos objetos é planejado ou não pelo *designer*/arquiteto.

Esfera pública e espaço

Historicamente, o entendimento geral de espaço público tem sido unicamente de "encontro". As definições fundamentais da esfera pública a partir dessa perspectiva são mais encontradas nas obras de Jürgen Habermas (1989; 1999) ou Hannah Arendt (1958; 1967), que estão ambas associadas aos "ideais dos cidadãos encontrando uns aos outros a fim de discutir questões públicas, para produzir um debate público aberto e livre, e para formular um interesse público" (PACHENKOV; VORONKOVA, 2010, p.1). Nos últimos anos, o foco único sobre o aspecto do "encontro" tem sido posto em questão por diversos filósofos sociais, pensadores e etnólogos do espaço público urbano, os quais criticam a falta de um aspecto de "deslocamento contínuo" (PACHENKOV; VORONKOVA, 2010, p.1) em meio ao discurso geral sobre esfera pública e espaço.

Richard Sennett parece considerar o anonimato como um elemento central, simplesmente descreve a esfera pública como "um lugar onde estranhos se encontram", uma abordagem culturalmente bastante preocupada em colocar o aspecto da "sociabilidade" no centro de investigação (SENNETT, 2010), incluindo também aspectos de performatividade (por exemplo,

¹ No original, stakeholders.

² No original, "urban passengers" (BRANDES, 2009).

GOFFMANN, 1959). Nesse sentido, uma perspectiva da teoria do Ator-Rede (Latour) poderia ser aqui considerada para estabelecer mais um foco sobre conjuntos sociomateriais.

Independentemente destas várias perspectivas sobre a esfera pública, parece ser marcante o senso comum para definir o "público" em oposição ao "privado", como Weintraub et al. (1997) discutem em sua "teoria e política da distinção público/privado".

Frente ao contexto dos discursos globais crescentes sobre a privatização, o espaço privado parece ter em parte tornado-se um sinônimo de "propriedade", enquanto o "espaço público" está muitas vezes sendo defendido como algo a ser relacionado a "acessibilidade" geral aberta.

Em face ao avanço da urbanização, o mercado e o posicionamento de cidades para diferentes grupos-alvo têm, cada vez mais, sido inscritos nos focos de atenção cultural e administrativo (governamentais). Assim também têm sido com as discussões sobre o *design* público, além das ruas, praças, edifícios ou transportes.

Decisões sobre o *design* público como, por exemplo, o *design* de mobiliário de rua segue critérios que se aplicam ao *design* do espaço público em geral e levanta diversas questões: a quem a cidade realmente pertence? De que forma fazer acontecer processos decisórios sobre o *design* da cidade e do ambiente imediato de seus moradores e visitantes?

Partes importantes da "ansiedade atual [...] sobre o desaparecimento de espaços públicos", como afirmam Pachenkov e Voronkova, parecem estar enraizadas no "próprio fato de ofuscamento e desaparecimento dessas duas características chave do espaço público urbano - a noção de *encontro* e a noção do *tornar publico*" (PACHENKOV; VORONKOVA, 2010, p.2).

À luz da evolução digital, por um lado, e da interação crescente entre mídia digital e espaço público (KOCH, 2004; LAW; MOL, 2001) por outro, resultando em espaços híbridos com uma variedade de atores envolvidos, poderíamos colocar duas questões básicas: 1) Como as práticas de uso do digital-virtual e as de ocupação do espaço analógico-material se relacionam uma com a outra? 2) (Como) estão os princípios de um mundo sendo transferidos ao outro? Ou melhor: (o que) poderia o mundo analógico aprender do digital?

Projetando infraestruturas para fluxos

Com a proliferação de espaços publicitários do setor privado em solo público, o processo de privatização do espaço público é reforçado. Por um lado, os investidores privados procuram defender o 'seu' território dos concorrentes ou atos de vandalismo. Por outro, o cidadão irá tentar defender a "sua" cidade contra interesses comerciais.

Isto certamente desafia o planejamento público (administrativo/governamental) e os processos decisórios como os atores únicos e as inter-relações dos respectivos indivíduos públicos e privados e instituições envolvidas.

Na análise de um processo decisório público-privado, várias partes interessadas estão envolvidas: as pessoas e organizações - incluindo, entre outros, pedestres, motoristas, empresas, serviços de transportes públicos, turistas, escritórios da administração (KLEMP, 2004, p.112), os agentes municipais, planejadores urbanos, *designers*, arquitetos e instituições - procurando participar nos processos de tomada de decisões envolvidos no *design* do espaço público. A responsabilidade pelo desenho do espaço público geralmente é dada às instituições públicas. Enquanto a administração prepara e estrutura o processo de *design*, nas sociedades democráticas eleitas os agentes municipais assumem a decisão final. Autoridades do Estado usam empresas privadas através da concessão de comissões para o projeto público no âmbito de práticas admissíveis. Vários modelos de cooperação são possíveis. Como em todo processo econômico, é preciso assumir que o "mobiliário" das cidades é um modelo de negócio lucrativo. Isso não se aplica apenas aos mobiliário de rua financiados comercialmente. Com o anúncio de um concurso de *design* para, digamos, uma praça com bancos, canteiros de flores e cestos de lixo, as instituições municipais iniciam um processo de deliberação sobre combinações de projetos e custos para a aquisição e manutenção. Para aqueles que oferecem os produtos, deve haver uma vantagem econômica, caso contrário, o mercado falhou de alguma forma. Entre os provedores não estão apenas as manufaturas e fornecedores de serviços, mas também os *designers* e arquitetos, ambos tendo que aceitar o processo de mercado orientado para resultados.

No processo de decisão democrática, a opinião subjetiva de cada pessoa é legitimada através da formação de maiorias e das decisões da maioria. É muito pouco provável que cada pessoa seja capaz de se identificar de modo específico, por exemplo, com o *design* de uma praça, uma cor de abrigo de ônibus, ou o número adequado e altura das colunas de publicidade. Uma organização eficiente do processo decisório é, portanto, necessário, não menos importante, a fim de limitar o comprometimento do dinheiro dos impostos.

No entanto, a questão relativa à "propriedade" ainda não está sendo resolvida. A questão do potencial do "*design*" levantada aqui é sobre a possibilidade de planejar o espaço público não para a ocupação, mas para os fluxos, para movimento: um espaço público para a mobilidade?

De um ponto de vista da cidade-competição (BIELING; BIELING, 2008) o posicionamento de uma cidade em todos os níveis de competição é o resultado de uma complexa interação de condições econômicas, geográficas e socioculturais, que são também localmente determinadas. Ao mesmo tempo, a posição de uma cidade é influenciada por suas estratégias de desenvolvimento como um aspecto específico da governança urbana. Tendências gerais e mudanças nas diversidades econômicas, sociais e institucionais tornam as cidades mais semelhantes em suas condições.

Essa tendência aumenta a importância das características locais, oferecendo vantagens comparativas na competição pelo aumento da mobilidade das pessoas e do capital. Correspondentemente, as cidades estão aplicadas em melhorar muito o seu perfil urbano

específico. Diante dessa tendência, a competitividade urbana e correspondentes abordagens estratégicas com objetivos específicos e modificação de instrumentos se tornaram importantes esforços nas políticas urbanas.

Esta competição reforça as diferenças histórico-desenvolvimentistas entre países, regiões, cidades, bairros, e mesmo ruas isoladas. O aumento nas atividades de *marketing* da cidade ou as classificações de cidades (por exemplo, voltadas ao bem-estar, às atrações turísticas, às mudanças demográficas, à comunidade científica) confirmam essa tendência de diferenciação e distinção (EBERT, 2004, p.2).

O processo de fusão (ou também de diferenciação) entre o digital-virtual, o analógico-material, os espaços privados e públicos, cria potencialidades para diferentes transferências de princípios potenciais e concretos de padrões de produção, uso e comportamento. Abordagens e conceitos para bens sem a posse ou a propriedade comum têm sido altamente relevantes, por exemplo, no caso do sistema de *software* Linux.

Rifkin remete para o cientista político Crawford MacPherson, que afirma que o direito individual, que exclui outros de vantagem e benefício, já não é apropriado para constituir as relações econômicas entre as pessoas. Em um mundo complexo com dependências mútuas e multifacetadas, a "forma de propriedade inclusiva" se torna mais importante (RIFKIN, 2000; MACPHERSON, 1973; KANTZOW; OSWALT, 2004): o direito pessoal, não ser excluído do uso ou proveito de todos os recursos acumulados da sociedade (MACPHERSON, 1973). A este respeito Kantzow e Oswald (2004, p.699) ressaltam o aspecto de um mundo de comunicação e informação, que é "dissociado da materialidade física", uma vez que a informação pode ser acessível sem esforço material.

Rifkin chega à conclusão: enquanto os direitos de propriedade exclusiva forem o paradigma dominante para a organização da ação social humana, liberdade deveria ser colocada no mesmo nível de autonomia e autonomia de propriedade. Em uma economia de redes de provedores e usuários, liberdade significa alguma coisa diferente. Não autonomia e propriedade, mas inclusão e acesso tornam-se critérios orientadores para o grau de liberdade individual - "no espaço geográfico bem como no ciberespaço" (RIFKIN, 2000, p.233).

Não menos importante no contexto do *design* para a sustentabilidade social certo modo de pensamento torna-se relevante: o compartilhamento de recursos e ajuda mútua, no contexto das vizinhanças, uma prática comum em diferentes culturas que possui grande potencial para reduzir o impacto ambiental do consumo (JÉGOU; LIBERMAN; WALLENBORN, 2009).

Abordagens de uso conjunto e troca recíproca são especialmente promissoras em ambientes urbanos densos, onde uma alta concentração de diversos bens e serviços existem juntamente com os habitantes. No entanto, Göllner et al. (2010, p.484) indicam vizinhanças urbanas a serem também "caracterizadas por uma alta flutuação de habitantes, faltando laços intergeracionais e homogeneidade social dos habitantes, que são fatores correlacionados com um decréscimo de atividades de compartilhamento".

Com base nas experiências do projeto *StreetLab*, descrito na última edição da *V!RUS* (BIELING et al., 2010), o Design Research Lab of Deutsche Telekom Laboratories (Technical University Berlin, University of the Arts Berlin) tem realizado um projeto de pesquisa chamado *Networked Neighbourhoods*³ (2011). O projeto, estabelecido em vários bairros locais de Berlim, incide principalmente sobre os recursos compartilhados e o papel dos idosos em suas vizinhanças e casas. Aplicando e cultivando a sustentabilidade social capacitando os membros de vizinhanças a compartilharem recursos, a construir e utilizarem sistemas de compartilhamento, é um dos principais objetivos do projeto citado.

Afirmando que "a rede é a empresa" (CASTELLS, 2001, p.67), Castells se refere à organização lateral de negócios em que diferentes atores estão ligados em uma rede cooperativa. Isto torna evidente as estruturas da vida social da "sociedade em rede", mantidas, como William J. Mitchell salienta, "através de um *mix* complexo de interações locais face a face, viagens, sistemas de *e-mail*, contato eletrônico síncrono através de ligações de telefones e vídeo, e contato eletrônico assíncrono através de *e-mail* e meios similares" (MITCHELL, 2003, p.17). Como Shaw resume: "A geografia da informática também descreve a natureza dispersa e deslocalizada das comunidades na sociedade em rede" (SHAW, 2008, p.31).

Contudo, no que diz respeito à transferência de tais noções para o *Design* do espaço público, devemos ter em mente que a aparência do espaço público não se refere apenas a arquitetura, ao planejamento urbano ou a propaganda, mas também ao público em si: na fronteira do espaço privado e público, os "indivíduos, reunidos em um público" (HABERMAS, 1999) participam ativamente no *design* do espaço público (ERLHOFF; MARSHALL, 2007, p.332) - seja conscientemente ou não.

Conclusão e Perspectiva

À luz das espacialidades híbridas, o crescimento conjunto de espaços "reais" e virtuais, não menos importante no contexto do *design* espacial urbano, torna-se necessário ampliar e aprofundar o discurso dos conceitos de propriedade e as definições e formas de acesso a direitos e responsabilidades.

Uma perspectiva interdisciplinar para a pesquisa em *design*, e disciplinas correlatas, parece consistir em abordagens relacionadas a processo, a fim de lidar com os comportamentos de interação que são relevantes para o espaço público.

Um processo de infraestruturação de *design* aberto pode desafiar aqui as categorias de pesquisa estabelecidas, considerando que um aspecto central da infraestruturação de *design* na área social é criar ou imaginar plataformas que permitam ou apoiem ações emancipadas pelas pessoas em questão.

³ Disponível em: <<http://networkedneighbourhoods.com/>>.

Nessa perspectiva, o desafio para os profissionais de *design* ao participar dos discursos públicos controversos é considerável.

Em relação ao conceito *produsage* (BRUNS, 2010), introduzimos o termo *Cidadão Producer* como um fenômeno de diferentes atores que dizem respeito tanto a produção, bem como ao uso - e portanto, ao *produsage* do espaço. Em uma etapa posterior, sobre esfera pública (como o sentido do conceito de espaço compartilhado explica o papel do espaço público), discutimos práticas de uso digital-virtual e as de ocupação do espaço material-analógico e como elas relacionam entre si. Essas perspectivas devem ser consideradas como base para os futuros desafios para se projetar infraestruturas para fluxos. Especialmente combinado com a ideia de comunidades de prática participantes" (WENGER, 1998; LAVE; WENGER, 1991), o empoderamento dos cidadãos como atores do espaço público é uma abordagem fundamental para o desenvolvimento sustentável e orientado para o futuro da sociedade. Assim, as noções tanto metafórica como prática de acesso aberto pode ser considerada como elemento crucial para o projeto de infraestruturas inteligentes para o espaço público.

Agradecimentos especiais

Agradecimento especial para Oleg Pachenkov and Lilia Voronkova pela condução de uma oficina inspiradora no Institute for European Ethnology, Humboldt University Berlin, em 2010. Seus comentários, bem como as discussões animadas com os participantes da oficina ajudaram a colocar nossas reflexões em um nível superior, as quais resultaram, em parte, este trabalho.

Referências

- ARENDDT, H. **The human condition**. Chicago: University of Chicago Press, 1958.
- ARENDDT, H. **Vita activa**: oder vom tätigen Leben. München: Piper, 1967.
- AUGÉ, M. **Non-places**: introduction to an anthropology of super-modernity. Londres: Verso, 1995.
- BIELLING, M.; BIELLING, T. Competition of cities: contributions of location-specific design of street furniture. In: **Proceedings of Marketing Cities**: Place Branding in Perspective. Berlim, 2008.
- BIELING, T.; JOOST, G.; MÜLLER, A. Collaborative potential: designing coexistence in urban context. **VIRUS**, [online] 4, 2010. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus04/?sec=4&item=2&lang=en>>. Acesso em: 14 abr. 2011.
- BOETTGER, M.; VON BORRIES, F. **Raumtaktik**: office from a better future. 2009. Disponível em: <www.raumtaktik.de>. Acesso em: 14 abr. 2011.
- BRANDES, U. **Design durch gebrauch**. Basel: Birkhäuser, 2009.
- BRANDES, U.; ERLHEFF, M. **Non-intentional design**. Köln: daab, 2005.

BRANDES, U.; STICH, S.; WENDER, M. **Design by use**. Basel: Birkhäuser, 2008.

BRUNS, A. Distributed creativity: filesharing and produsage. In: SONVILLA-WEISS, S. **Mashup cultures**. Nova Iorque: Springer, Wien, 2010, p.24-38.

CALTELLS, M. **The information age: economy, society and culture**. Vol. 3. End of Millennium. Oxford: Blackwell, 1998.

CASTELLS, M. **Die Internet galaxie: Internet, Wirtschaft und Gesellschaft**. Wiesbaden: VS Verlag, 2001.

CRESSWELL, T. Introduction: theorizing place. In: VERSTRAETE, G.; CRESSWELL, T. (Ed.) **Mobilizing place, placing mobility: the politics of representation in a globalized world**. Amsterdã: Editions Rodopi B.V., 2003.

CERTEAU, M. de. **The practice of everyday life**. Trad. Steven Rendall. Berkeley: University of California Press, 1984.

Design Research Lab. [online] Available at <www.design-research-lab.org>.

DESMOND J.; McDONAGH P.; O'DONOHUE S. Counter-culture and consumer society. **Consumption, markets & culture**, 2001, v. 4, n.3, p.241-280.

EBERT, C. **Identitätsorientiertes stadtmaking**: ein beitrag zur koordination und steuerung des stadtmaking. Frankfurt: Lang, 2004.

ERLHOFF, M.; MARSHALL, T. **Design dictionary: perspectives on design terminology**. Basel: Birkhäuser, 2007.

GOFFMAN, E. **The presentation of self in everyday life**. Nova Iorque: Penguin, 1959.

GÖLLNER, S. et al. Networked neighbourhood: exploring the potential of threshold interfaces to support peer-to-peer sharing in urban neighbourhoods. In: CESCHIN, F.; VEZZOLI C.; ZHANG J. (Ed.) **Sustainability in design: Now!: challenges and opportunities for design research, education and practice in the XXI century**. In: *Proceedings of the LeNS Conference*. Bangalore, Índia 29 Sep. - 1st Oct. 2010. Sheffield: Greenleaf Publishing, p.98-106.

HABERMAS, J. **The structural transformation of the public sphere: an inquiry into a category of bourgeois society**. Cambridge Massachusetts: The MIT Press, 1989.

HABERMAS, J. **Strukturwandel der Öffentlichkeit**. Frankfurt: Suhrkamp, 1999.

JÉGOU, F.; LIBERMAN, J.; WALLENBORN, G. Collaborative design sessions of objects proposing energy-saving practices. In: Energy Efficiency & Behaviours conference. Maastrich, Holland 20-21 out. 2009. Disponível em: <http://issuu.com/sustainable-everyday/docs/iseu_lighting_en>. Acesso em: 14 abr. 2011.

KANTZOW, W.; OSWALT, P. Eigentum: wem gehört die stadt. In: **Schrumpfende Städte**, Band 1 Internationale Untersuchung, HatjeCantz, Osterfildern Ruit, 2004, p.693-699.

KLEMP, K. **Papierkorb trifft hochhaus: essays zum öffentlichen raum**. Frankfurt: VS Verlag, 2004.

KOCH, A. 'Nowhere and now here': the hybrid nature of communities and spaces. **Networks and communication studies**, Netcom, (18)3-4, 2004, p.171-179.

KOVATS, S. et al. **Transmediale.11**: response: ability. Festival-/Exhibition Catalogue, Berlin, 2011.

LATOURE, B. **Das parlament der dinge**: für eine politische ökologie. Berlin: Suhrkamp, 2001.

LAVE, J.; WENGER, E. **Situated learning**: legitimate peripheral participation. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.

LAW, J.; MOL, A. Situating technoscience: an inquiry into spatialities. **Environment and planning D: society and space**, 19, 2001, p.609-621.

MACPHERSON, C. **Democratic theory**: essays in retrieval. Oxford, 1973, p.122. Citado depois de Rifkin, 2000. Veja também: C. MacPherson. **Property, mainstream and critical positions**. Toronto: University of Toronto Press, 1978.

MANZINI, E. **Design, ethics and sustainability**: guidelines for a transition phase. Texto de estudo. Milão: DISIndaco. Politecnico di Milano, 2006, p.1-8.

MASSEY, D. **Spatial divisions of labor**: social structures and the geography of production. Londres / Basingstoke: Macmillan, 1984.

MAERTINS, Ch.; SCHÄFER, K. **Digitalisierung und Hybridisierung von Raum und Infrastruktur**:

Mobiles Ticketing im öffentlichen Verkehr. Artigo. Código: SP III 2008-105. Berlin: Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung, 2008.

MITCHELL, W. J. **Me++**: the cyborg self and the networked city. Cambridge: MIT Press, 2003. Next Neighbourhood, 2011. Disponível em: <<http://www.next-neighbourhood.net>>. Acesso em: 14 abr. 2011.

PACHENKOV, O.; VORONKOVA, L. **Urban public space in the context of mobility and aestheticization**: setting the problem. Workshop Introductory Speech; Institute for European Ethnology, Humboldt University, Berlin, 2010.

PARK, K. Moving cities. In: OSWALT, P., et al. **Schrumpfende städte**. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2004, 184 f.

RIFKIN, J. **Access: das verschwinden des eigentums**. Frankfurt: Campus, 2000.

SENNETT, R. **Flesh and stone**: the body and the city in western civilization. Nova Iorque / Londres: Norton, 1994.

SENNETT, R. The public realm. In: BRIDGE G.; WATSON S. (Eds.) **The blackwell city reader**. Londres: Blackwell Publishers, 2010, p.261-272.

SHAW, D.B. **Technoculture**. Oxford: Berg, 2008.

SONVILLA-WEISS, S. (Ed.). **Mashup Cultures**. Nova Iorque: Springer, Wien, 2010.

WEINTRAUB, J. et al. The theory and politics of the public/private distinction. In: WEINTRAUB, J.; KUMAR, K. (Eds.). **Public and private in thought and practice**. Chicago: The University of Chicago Press, 1997.

WENGER, E. **Communities of practice**: learning, meaning and identity. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.