CIDADES INTELIGENTES E CIDADES CRIATIVAS:

APROXIMAÇÕES ENTRE OS CONCEITOS[[1]](#footnote-2)

Yohana Marx[[2]](#footnote-3); Patricia Scherer Bassani[[3]](#footnote-4)

Ao falar sobre a globalização, Lemos (2006) descreve como forte característica da cultura contemporânea a perda de território e o apagamento de fronteiras. Por meio da internet podemos, por exemplo, ouvir uma rádio russa, ler um jornal da Coreia, visitar um site da Finlândia e até mesmo conversar com alguém do Sri Lanka pelo *messenger*, sem nos darmos conta de que estamos vivendo um processo de desterritorialização generalizado. Ou seja, estamos imersos em diferentes culturas e informações que passam a fazer parte do nosso cotidiano, embora não façam parte de nosso território geográfico.

No contexto de Cibercultura, qualquer sujeito pode produzir e publicar informação em tempo real. Do lugar onde estamos, podemos enviar fotos, filmes ou mensagens de texto sem que aqueles que controlam esse território físico, legal, simbólico, saibam ou mesmo possam fazer alguma coisa (a não ser que bloqueiem o acesso à rede, impedindo a criação *do meu* território informacional) (LEMOS, 2006). Sob essa perspectiva, é fácil observar que temos desfrutado de grande liberdade, como por exemplo, ao criarmos blogs e podcasts, disseminando-os pela rede, e assim compartilhando nossas ideias, opiniões, criações, etc.

Desta forma, muitas cidades têm adaptado seus ambientes para receber usuários que buscam por essa conectividade, como bibliotecas e museus interativos, além de outros estabelecimentos com diversos dispositivos digitais espalhados em seu interior, que visam trazer uma melhor experiência para seus frequentadores. Segundo Lemos (2007), estes dispositivos que agregam conteúdo digital a uma localidade são denominados mídias locativas. Assim, percebemos que não são apenas os serviços (aplicativos) e os produtos (*smartphones*, *laptops* e carros) que vêm mudando e ampliando suas funcionalidades, mas também os espaços que constituem as cidades em que vivemos e a nossa relação para com eles. O conceito de uma Cidade Inteligente (*Smart City*) emerge exatamente disso: a disponibilização de uma vasta infinidade de sensores, câmeras e outros dispositivos prontos a obterem informações do cotidiano da população, para a melhoria dos serviços oferecidos.

Por outro lado, o conceito de Cidade Criativa foca na produção criativa e cultural que uma cidade apresenta em determinada área. No documento “Why Creativity? Why Cities?” (Por que Criatividade? Por que Cidades?), a Unesco afirma que as áreas urbanas são hoje os principais criadouros para o desenvolvimento de novas estratégias, políticas e iniciativas destinadas a fazer da cultura e da criatividade um motor do desenvolvimento sustentável e da regeneração urbana por meio do estímulo ao crescimento e da inovação, além da promoção da coesão social e do bem-estar dos cidadãos e do diálogo intercultural.

Entendemos que estes conceitos estão sendo responsáveis por alterar não apenas os espaços urbanos, mas também a forma como as pessoas vivem e interagem em seu cotidiano. Desta forma, busca-se verificar quais são as aproximações entre os conceitos de cidades inteligentes e cidades criativas, compreendendo como as tecnologias digitais podem vir a melhor integrar a produção cultural destes cenários urbanos.

A pesquisa, de abordagem qualitativa e exploratória, foi desenvolvida com base em pesquisa bibliográfica. O estudo é um recorte da pesquisa Práticas educativas em/na rede: autoria e colaboração no desenvolvimento de atividades de aprendizagem com tecnologias digitais[[4]](#footnote-5), e busca compreender as aproximações entre os conceitos de cidades inteligentes e cidades criativas, para embasar estudos sobre práticas educativas na ciberculura, considerando as cidades como espaços de aprendizagem.

**CIDADES INTELIGENTES**

De acordo com Bouskela et. al. (2016) uma *Smart City* é aquela que coloca as pessoas no centro do desenvolvimento, incorporando as tecnologias da informação e comunicação (TIC) na gestão urbana e utilizando esses elementos como ferramentas que possam vir a estimular a formação de um governo eficiente, que engloba o planejamento colaborativo e a participação cidadã. Assim, a “tecnologia conecta cidadãos e empresas à cidade e entre si” (p. 33). Compreende-se então que o conceito de uma Cidade Inteligente está fortemente baseado à ideia de conexão, fator fundamental para que o relacionamento entre os representantes da cidade e sua população de fato funcione.

Entende-se que em uma *Smart City* “os cidadãos se beneficiam de serviços públicos melhores e são atores participativos da gestão pública” (p. 33). Desta forma, a população não apenas recebe os dados coletados pelo governo, como também participam da geração deles para que os serviços oferecidos, de fato, atendam as suas necessidades. Ou seja, as ações do governo não apenas contemplam os moradores, mas sim são planejadas através da análise das prioridades no cotidiano da população.

O conceito de uma *Smart City* não se refere apenas a questões tecnológicas, mas também frente ao posicionamento necessário em enfrentar questões importantes para a mudança da cidade em suas diversas áreas. Bouskela et. al. (2016, p. 13) afirmam que “planejar, gerenciar e governar cidades de forma sustentável, maximizando as oportunidades econômicas e minimizando os danos ambientais são grandes desafios que praticamente todos os países vão enfrentar neste novo século.” Percebe-se aqui que há a necessidade de um planejamento e gerenciamento que busque alcançar a sustentabilidade para a melhoria de diversos fatores ambientais de extrema importância para a vida da cidade. Assim, pode-se dizer que “as Cidades Inteligentes favorecem o desenvolvimento integrado e sustentável, tornando-se mais inovadoras, competitivas, atrativas e resilientes.” (p. 7).

**CIDADES CRIATIVAS**

Os setores criativos passaram a ser estudados pela Unesco e a União Européia a partir do fim da década de 1970. Em 1990 surgiu o primeiro estudo detalhado acerca do conceito de Cidade Criativa, “Glasgow: The Creative City and its Cultural Economy”, e algum tempo depois, em 1997, houve a alteração do termo setores culturais para setores criativos. Já em 2002, Richard Florida aborda a chegada de um novo setor, denominado “classe criativa” (LANDRY, 2013). Este conceito visava representar os trabalhos que tinham por objetivo encontrar novas ideias e soluções para a melhoria na forma de se fazer algo. O termo inovação ganha um novo sentido, ampliando as fronteiras para o que vivemos atualmente.

Com o intuito de relacionar os espaços urbanos das cidades com as práticas culturais ali realizadas, em 2004 a Unesco criou a Rede Mundial de Cidades Criativas[[5]](#footnote-6). Desta forma, cidades buscam a conquista de seu selo entre uma das sete áreas criativas: gastronomia, design, música, artes de mídia, literatura, cinema/filmes e artes folclóricas e artesanato. Parte-se da ideia de encontrar qual a vocação daquela cidade, buscando compreender qual a tradição criativa da população. No site oficial, a Unesco descreve que um dos principais objetivos desta rede é funcionar como um laboratório de ideias e experiências inovadoras destinadas a capitalizar todo o potencial da cultura e da criatividade para o desenvolvimento urbano sustentável. Assim, as tradições locais são preservadas e ao mesmo tempo divulgadas, incentivando o desenvolvimento socioeconômico.

Reis et al (2010) acreditam que as cidades criativas apresentam três características necessárias em sua constituição. A inovação, como sendo a criatividade local posta em prática - o permanente estado de reinvenção pelo qual a cidade passa. As conexões que a cidade mantém, seja entre as diferentes áreas que ela possui e a apropriação que as pessoas têm dela, seja através dos setores público, privado e sociedade civil, seja através dos âmbitos local, regional e global, situando a cidade em diferentes contextos, ou ainda as conexões entre diferentes classes sociais, onde os espaços e equipamentos públicos possam ser frequentados sem distinção de renda ou origem. E a terceira é a cultura, desde a criação ao consumo dela, a “contribuição para a economia, a qualidade de vida, a autoestima e a participação de quem compõe a cidade” (p. 24).

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este estudo teve como objetivo principal compreender e aproximar os conceitos de Cidades Inteligentes e Cidades Criativas. De acordo com a revisão bibliográfica realizada, percebe-se que ambos exploram a conectividade em diferentes dimensões, seja através das conexões digitais, integrando espaços virtuais aos espaços já existentes, ou através do quesito social, integrando pessoas a estes espaços físicos através da produção cultural ali desenvolvida. Ambos os conceitos também destacam a importância da participação pública, onde os usuários destes espaços auxiliam no planejamento e/ou produção daquilo que será destinado à população local.

Quanto às mídias locativas, percebe-se que sua implementação colabora muito para o marketing local, ampliando a divulgação dos espaços culturais urbanos, como por exemplo, cinemas, bibliotecas, restaurantes, museus, gerando assim, maior atratividade e funcionalidade a seus visitantes. E, acima de tudo, estes conceitos têm por objetivo alcançar a sustentabilidade, ou seja, ações que visem cuidar e conservar a cidade, associadas a questões culturais, ambientais, sociais e econômicas.

Desta forma, verificou-se que, de fato, os conceitos analisados não caminham sozinhos, mas sim compartilham de muitos ideais, sendo possível perceber a importância da implementação digital para a realização de ações culturais, uma vez que ela permite maior praticidade, alcance e visibilidade.

**Palavras-chave:**cidades inteligentes; cidades criativas; tecnologias digitais; mídias locativas; espaços urbanos.

# Referências

BOUSKELA et. al. **Caminhos para as Smart Cities – Da Gestão Tradicional para Cidade Inteligente**. 2016.

LANDRY, Charles. **Origens e Futuros da Cidade Criativa**. São Paulo. 2013.

LEMOS, André. **Cibercultura como Território Recombinante**. Salvador. 2006.

LEMOS, André. **Mídia Locativa e Territórios Informacionais**. São Paulo. 2007.

REIS, Ana Carla Fonseca, et al. **Cidades Criativas Soluções Inventivas – O Papel da Copa, das Olimpíadas e dos Museus Internacionais**. São Paulo. 2010.

UNESCO. **Why Creativity? Why Cities?** Disponível em: <<https://en.unesco.org/creative-cities/content/why-creativity-why-cities>> Acesso em 10 de set. de 2020.

UNESCO. **Reporting & monitoring**. Disponível em: <<https://en.unesco.org/creative-cities/content/reporting-monitoring>> Acesso em 10 de set. de 2020.

1. Artigo apresentado ao Eixo Temático 17: Cidades, Sociabilidades e Urbanismos, do XI Simpósio Nacional da ABCiber. [↑](#footnote-ref-2)
2. Mestranda em Diversidade Cultural e Inclusão Social (Feevale). Licenciada em Ciências Biológicas (Feevale). Participa do grupo de Pesquisa Informática na Educação (Feevale). E-mail: yohanamarx@outlook.com [↑](#footnote-ref-3)
3. Pesquisadora e professora da Universidade Feevale. É Doutora em Informática na Educação (UFRGS) e participa do Grupo de Pesquisa Informática na Educação (Feevale). E-mail: patriciab@feevale.br [↑](#footnote-ref-4)
4. Projeto desenvolvido no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Diversidade Cultural e Inclusão Social na Universidade Feevale. [↑](#footnote-ref-5)
5. https://en.unesco.org/creative-cities/ [↑](#footnote-ref-6)