

DO DESIGN AO CO-DESIGN

UMA OPORTUNIDADE DE DESIGN PARTICIPATIVO NA TRANSFORMAÇÃO DO ESPAÇO PÚBLICO

Sofia Águas, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Sumario

Este artigo procura discutir o papel que poderá adoptar o co-design na concepção e concretização dos espaços públicos urbanos e qual a sua importância no processo criativo enquanto dimensão do projecto. Prossegue-se este objectivo através duma reflexão sobre conceitos de espaço público urbano e co-design, através dos quais, se procurará problematizar sobre a questão. São descritas várias acções de grupos de activistas diligentemente envolvidos em intervir em aspectos espaciais, materiais e sociais das suas cidades, assim como projectos participativos como instrumentos estratégicos de desenvolvimento urbano. O co-design surge como uma abordagem participativa que possibilita estabelecer a comunicação entre os parceiros especialistas e não-especialistas e permite a intervenção, participação e envolvimento de todos os intervenientes independentemente do seu conhecimento e prática profissional, social ou cultural.

Palabras-chave: co-design, espaço público, design participativo, interdisciplinaridade.

Abstract

This article discusses the role that co-design could take in the planning and implementation of urban public spaces and its importance in the creative process as a dimension of the project itself. It is performed a reflection on co-design and urban public space concepts, through which, this paper seeks to problematize these issues. It is presented various actions by citizen activists concretely engaged in shaping the spatial, material, and social aspects of their cities, as well as participatory projects as strategic tools for urban development. The co-design emerges as a participatory approach that allows establishing communication between experts and non-experts and allows the intervention, participation and involvement of all stakeholders regardless their professional, social or cultural knowledge and practice.

Keywords: co-design, public space, participatory design, interdisciplinary.

Co-produção: participação e utilização do espaço público

Actualmente as cidades, dominadas pela influência do pós-fordismo e pelo desafio da globalização, pelos conceitos de sustentabilidade, coesão social e cidadania e pela dura crise económica e financeira, requerem uma renovação do seu papel crítico, na construção do mundo contemporâneo. Se por um lado, estas circunstâncias conduziram a transformações substanciais a nível económico, social, cultural e tecnológico, por outro lado, trouxeram novas ameaças mas também oportunidades que, inevitavelmente, se reflectem na concepção e estruturação do espaço público das cidades. Actualmente, o espaço público é encarado como um lugar privilegiado de socialização e de expressão social, como tal, estamos a reconsiderar a importância dos encontros públicos, ou seja o valor da vida pública. Assim, *“o espaço público, espaço das relações entre as pessoas e entre elas e os sítios”* (Brandão, 2003) representa uma componente fundamental dentro da forma da metrópole e a sua conservação reveste-se de grande importância no quotidiano das cidades. De facto, os espaços públicos recebem e estimulam a prática da vivência social e servem de alicerce ao exercício da cidadania, ao apresentarem acessibilidade e acolherem, simultânea e passivamente, os mais diversos utilizadores e as mais distintas formas de uso, quer através da sua função pré-estabelecida, quer através da sua possibilidade lúdica de existir.

O que determina se um espaço é valorizado como espaço público, não é tanto o seu estatuto de propriedade ou o seu design, mas se é activamente utilizado e partilhado por diferentes indivíduos e grupos. Ou seja, a qualidade pública do espaço é composta pelas experiências que as pessoas são capazes de criar dentro dele. De facto, os *“espaços públicos são por definição territórios de partilha colectiva cuja apropriação não pode ser exercida por ninguém em particular”*, assumindo-se como *“símbolo duma urbanidade de memórias e identidades e, ainda hoje, instrumento territorial para a construção da personalidade urbana”* (Gonçalves, 2000). Neste sentido, pode afirmar-se que o espaço público é **co-produzido**, ou seja, não é só criado pelo traço do seu projectista, mas também através da participação e utilização diária da sua população.

Hoje em dia, grande parte da população vive e trabalha em centros urbanos e segundo a perspectiva das Nações Unidas (2007), até 2050, esse número atingirá os 6.4 bilhões de pessoas, o que significa que 70% da população mundial estará concentrada nas cidades. As cidades tornaram-se pólos de atracção, que crescentemente aliciam pessoas pelos mais diversos motivos e, à medida que o mundo se torna crescentemente urbanizado, qualquer decisão concernente às urbes, influenciará o futuro económico, social, ambiental e cultural das suas populações. Este crescimento coloca vários desafios aos espaços públicos, onde se exige ao design *“uma abordagem global, pelo que o seu contributo manifesta-se não só na criação de novos produtos, mas também na performance comunicativa e ambiental, integrando registos interdisciplinares, da Arquitectura ao Paisagismo e à Arte Pública”* (Brandão, 2000). No entanto, a relação do designer - industrial, de comunicação, de ambientes, etc. - com o espaço público urbano é recente. De acordo com Kries (2006), foi na era pós-guerra que os designers industriais, que antes apenas colaboravam com os arquitectos e urbanistas, começaram a

desempenhar um papel independente, complementando as tendências pragmáticas e racionais do urbanismo e da arquitectura modernista. Não obstante, os designers assumem, cada vez mais, responsabilidade em projectos urbanos, o que implica um conhecimento interdisciplinar profundo.

A crise da modernidade e o processo de design

A crise contemporânea que afecta os vários sectores, nomeadamente o industrial, tem levado ao gradual desaparecimento do paradigma modernista, das actuais práticas de design. Cada vez mais, a metodologia de design avança no sentido de facilitar processos de mudança, afastando-se da tradicional prática baseada no conhecimento intuitivo ou informal das necessidades e preferências das pessoas. Hoje em dia, o discurso contemporâneo do design apresenta a ideia dos utilizadores como actores cada vez mais reconhecidos e integrados no processo de design. De facto, nas últimas décadas, os designers *"have been moving increasingly closer to the future users of what they design"*. (Sanders e Stappers, 2008). Cada vez mais, as empresas estão abertas a soluções baseadas nas necessidades dos utilizadores. Esta abordagem, conhecida por design centrado no utilizador (*user-centered design*), utiliza investigadores treinados em observar e/ou entrevistar grupos de utilizadores, cuja contribuição é executar tarefas pré-determinadas e/ou dar opiniões sobre conceitos de produtos concebidos por outros. Neste sentido, é dada atenção ao que está a ser projectado – o objecto ou equipamento, a comunicação, o espaço, a interface, o serviço, etc. - de modo a encontrar meios que assegurem que as necessidades do utilizador são satisfeitas.



Figura 1 : Loja de telemóveis em Accra, Gana. Fotografia de Shaul Schwarz (<http://www.nytimes.com>)

Jan Chipchase, que trabalhou para a Nokia durante dez anos como designer, é um excelente exemplo deste tipo de abordagem. Num artigo no New York Times, Corbett (2008) explica que o seu trabalho “*is to peer into the lives of other people, accumulating as much knowledge as possible about human behavior so that he can feed helpful bits of information back to the company — to the squads of designers and technologists and marketing people who may never have set foot in a Vietnamese barbershop but who would appreciate it greatly if that barber someday were to buy a Nokia*” (fig. 1). Esta ênfase, na investigação antropológica como parte do processo de design, coloca a tónica na investigação e compreensão das necessidades reais dos utilizadores. Chipchase é “*a patently good listener, act as an emissary for people like the barber or the shoe-shop owner’s wife, enlightening the company through written reports and PowerPoint presentations on how they live and what they’re likely to need from a cellphone, allowing that to inform its design*” (Corbett, 2008), método que permite conhecer os potenciais clientes, antes de realizar qualquer produto para eles.

Neste tipo de abordagem, o papel do investigador e do designer são normalmente distintos, apesar de interdependentes, mas o utilizador não faz efectivamente parte da equipa, apenas se faz ouvir através do investigador.

O conceito de *Design Thinking*, desenvolvido por Tim Brown e pela empresa Ideo, também assenta numa abordagem de design centrada no utilizador, através da procura de conceitos inovadores, desenvolvidos através de processos flexíveis. O *Design Thinking* é entendido como “*a discipline that uses the designer’s sensibility and methods to match people’s needs with what is technologically feasible and what a viable business strategy can convert into customer value and market opportunity*” (Brown, 2008), onde é dada primazia ao pensamento divergente, como opção deliberada de expandir a variedade de opções de design, no sentido de potenciar ao máximo a criatividade projectual.

Nestas abordagens os utilizadores são considerados actores e podem até ter algum poder, mas o seu poder está dependente da forma como são *úteis* para o processo de design de um certo tipo de *produto* ou *serviço*. Mesmo o termo *utilizador* sugere que as pessoas não suscitam interesse, a não ser que *utilizem os produtos e serviços* que desejamos criar para eles, ou seja, o *utilizador* como *sujeito*.

Para além destas abordagens, Sanders e Stappers (2008) identificaram uma outra tendência na prática actual do design, onde os utilizadores são considerados parceiros especialistas e participam nas fases iniciais do projecto, ou seja, nas actividades de definição de requisitos, na formação da ideia e no desenvolvimento do conceito. A abordagem participativa (*participatory approach*) difere das anteriores na medida em que nela o utilizador é um participante activo, ou seja, o *utilizador* como *parceiro*.

Segundo estes autores, ambas as abordagens - *user-centered design* e *participatory approach* – começam a influenciar-se reciprocamente e daí surgem as noções de co-design e co-criação.

Co-design e co-criação

Sanders e Stappers (2008) definem a co-criação como *“any act of collective creativity, i.e., creativity that is shared by two or more people”*, cujo termo é bastante amplo e tanto abrange a física como a metafísica, o material e o espiritual. Defendem que o co-design *“refer to the creativity of designers and people not trained in design working together in the design development process”* e é uma forma específica de co-criação, pois a criatividade colectiva é aplicada em toda a extensão do processo de design. Para estes autores, este tipo de prática de projecto já existe há cerca de 40 anos, sob o nome de design participativo, e só recentemente é que surgiu a obsessão com o que agora é denominado de co-criação/co-design.

De qualquer forma, o processo de design mudou consideravelmente nas últimas décadas. Actualmente, ao lado de requisitos como a forma, função, usabilidade, etc., surgem características relativas à experiência com o produto como a emoção, valores, necessidades e sonhos que se tornaram ingredientes para informar o processo de design. Os papéis clássicos do designer, do utilizador e do observador/pesquisador estão a ser redefinidos. Se considerarmos, de uma forma simplista e redutora, o paradigma clássico do processo de design, o designer é o especialista que tem as ideias brilhantes e originais e quem recebe a informação do investigador, que conduziu pesquisas ou estudos de mercado, nos quais os utilizadores são caracterizados como sujeitos. Nos novos paradigmas, estes papéis estão interligados. Os designers também podem assumir as funções de investigadores e trabalhar directamente com os utilizadores e o *“researcher releases control over the precise question of research by allowing users to take initiative over the direction of the knowledge development”* (Stappers e Sleeswijk Visser, 2007).

Espaço Público Participado

Quando se projecta no e para o espaço público, é necessário compreender que os produtos e espaços que desenhamos são pertença da colectividade, logo deverão constituir-se como suporte fundamental para a construção da identidade do lugar, em que a noção de apropriação é, por consequência, essencial. O projecto de design pode influenciar a relação do cidadão com o espaço público urbano: por um lado, mais pragmático, através das suas funções explícitas associadas à contemplação, ao relaxamento, ao lazer, ao serviço, etc.; por outro lado, menos evidente, através das suas funções implícitas e abstractas relacionadas com a identificação e compreensão da identidade e do carácter local pelo utilizador. É necessário ter em conta que os recursos de design podem adquirir qualidades simbólicas, ao estabelecerem modificações concretas nos espaços públicos, construindo cenários que podem contribuir para a definição de traços da identidade local, de características referentes ao clima, aos comportamentos, à paisagem urbana, à história e memória de cada espaço público.

Ao estabelecer relações perceptivas com os aspectos culturais, históricos, simbólicos, sociais, arquitectónicos, paisagísticos, humanos etc., das cidades, o projecto de espaço público deveria *«procurar uma unidade da diversidade*

de saberes e perspectivas do desenho da cidade, não um caminho clássico de “Colaboração das Artes” mas um caminho de abertura e inovação que questione o próprio conhecimento» (Brandão, 2005). Dentro deste universo de “saberes e perspectivas” a questão da participação pública assume uma grande importância. Como afirma Brandão, (2000) *“no debate da cidade a participação é elemento essencial”* no entanto, *“o cidadão não pode participar somente no início e no final do projecto, deve participar no processo”* (Remesar, 2000).

Apesar da questão da participação pública, no desenvolvimento de projectos de espaço público, ser discutida desde os anos 60 do século XX e das teorias contemporâneas enfatizarem a importância da participação na constituição da cidadania, *“na prática, o processo de concepção (...) corre à margem do diálogo e da troca de ideias (...)”*. Aos cidadãos *“resta-lhes discutir a solução final, sem lhes ser dada a possibilidade de reflectir ao longo do processo sobre as questões de fundo”* (Brandão Alves, 2003). De facto, *“detecta-se uma aparente insatisfação face ao modelo actual de participação pública, que sugere “novas exigências de intervenção”, tornando-se evidente a possibilidade de produzir projectos participativos que contribuam para a coesão territorial”* (Francisco et al, 2008).

É certo que já se assiste a várias intervenções no espaço público urbano, que procuram um desenvolvimento adequado às referências urbanas presentes no quotidiano das cidades, seja na memória dos seus habitantes, seja nos hábitos e costumes locais, seja na própria estrutura urbana, cujas abordagens implicam o envolvimento das comunidades. No entanto, estas metodologias de trabalho não estão ainda suficientemente disseminadas e desenvolvidas para, por um lado, serem inteligíveis por qualquer cidadão e, por outro, suficientemente ágeis para envolver todos os participantes, nomeadamente a equipa projectista e a comunidade.

Assim sendo, é necessário perspectivar a participação pública enquanto dimensão natural do projecto do espaço público, que terá necessariamente de confrontar e questionar os sistemas e estruturas estabelecidos. Neste sentido, o co-design é uma forma interdisciplinar de desenvolvimento projectual, em que os designers, os utilizadores, os investigadores, os promotores e os decisores são parceiros para o mesmo fim.

Designers como Co-designers no projecto de espaço público

Geralmente o processo de design implica uma visão holística do projecto, nomeadamente no projecto de espaço público, em que coexistem múltiplos olhares sobre as ruas, praças, jardins e bairros e em que o comportamento da população não pode apenas ser previsto pelos projectistas. Se encararmos o planeamento e o projecto urbano como um processo participativo, que envolve muitos actores com diferentes perspectivas a vários níveis, poderá existir um grande potencial para a mudança. Neste sentido, o co-design poderá ser a abordagem adequada, pois facilita um mosaico de transformações que possibilita *“transferir parte da “tomada de decisões” para a população e (...) métodos que permitam uma operacionalidade política”* (Remesar, 2000).



Figuras 2, 3, 4 e 5 : Ocupação temporal de vazios urbanos em Sevilha por Santiago Cirugeda (<http://www.recetasurbanas.net/>)

A essência do co-design no espaço público assenta, então, na construção da ligação entre os diversos intervenientes no processo, profissionais e leigos, de modo a permitir uma participação e empenho activos, independentemente do meio social, cultural ou profissional dos participantes.

Acções para reconquistar o espaço público

Em todas as cidades do globo podemos encontrar propostas, mais ou menos espontâneas, onde as actividades diárias dos cidadãos saíram da significação habitual dos projectistas, para mostrar a influência potencial que o envolvimento cívico pode ter na formação do espaço público da cidade. Estas intervenções atestam a importância da participação pública no planeamento e design urbano, pois, se por um lado reflectem como o design nos espaços públicos contemporâneos pode ser moldado através da acção humana individual e colectiva, por outro são demonstrativas da vontade e capacidade de intervenção na construção e melhoria destes lugares.

Os cidadãos estão a começar a tomar conta, directamente, das suas cidades, estão a encetar iniciativas e a construir a infraestruturas que os políticos não realizam ou demoram a realizar, estão a reagir pró-activamente. Estas manifestações são maioritariamente realizadas por grupos locais, que por todo o planeta se manifestam através de vários tipos de acções.

Um dos exemplos deste tipo de iniciativas, partiu de Santiago Cirugeda das *Recetas Urbanas*, que propôs à cidade de Sevilha em 2004 a criação de legislação que permitisse transformar lotes vazios em espaços públicos, por um período de, pelo menos, seis meses (figs. 2, 3, 4 e 5). Esta proposta coloca os seus participantes como os protagonistas principais no desenvolvimento do projecto. A organização e ocupação temporal destes vazios colocou em debate a ideia de recuperar a rua e os espaços públicos, como lugar de partilha e socialização. Este projecto não só permitiu a existência de praças públicas, como também a instalação de equipamentos efémeros – bancos, estruturas de ensombramento, equipamento infantil, etc. realizados com materiais reciclados - como lugares de reunião, para a comunidade envolvente.

Em Toronto, um grupo denominado *Urban Repair Squad*, em desacordo com

a política municipal relativa a pistas cicláveis, começou a pintar a sua própria infraestrutura, tendo já executado mais de 6 quilómetros(figs. 6, 7, 8 e 9). Com um carácter mais subversivo e por vezes ilegal, estes activistas inserem-se dentro de uma tendência mundial que pretende tornar as cidades mais convidativas para andar a pé ou de bicicleta.



Figuras 6, 7, 8 e 9 : Sinalética e demarcação de pistas cicláveis realizadas pelo Urban Repair Squad, (<http://urbanrepairs.blogspot.com>)

Na Cidade do México, o *Colectivo Camina, Haz Ciudad*, na tentativa de tornar a Puento de los Poetas, Santa Fe mais segura para os peões andarem, delimitou com tinta verde um espaço lateral para as pessoas e as bicicletas poderem circular (figs. 10, 11, 12 e 13). As acções levadas a cabo por este grupo permitiram abrir um canal de comunicação, que levou as respectivas autoridades governamentais a intervir em algumas das situações assinaladas, nomeadamente nesta.



Figuras 10, 11, 12 e 13: demarcação de acesso para peões e bicicletas realizado pr Colectivo Camina, Haz Ciudad (<http://hazciudad.blogspot.com>)

Também em Lisboa, a Associação de Cidadãos Auto-Mobilizados liderou um projecto, onde as zebra de 4 passadeiras foram substituídas por nomes de 137 pessoas mortas por automóveis. Na borda do passeio lia-se a frase “1/4 das vítimas de acidentes de automóvel são peões.” (figs. 14, 15 e 16).



Figuras 14, 15 e 16: Passadeira pintada na Praça Marquês de Pombal, Lisboa. Iniciativa com colaboração da CML, DraftFCB-Liberty Seguros. (http://www.aca-m.org/documentos/comunicados/campanha_passadeira_2007.html)

Muitas outras iniciativas foram e estão a ser realizadas, em várias partes do globo, que apesar de localizadas, são demonstrativas da forma como as pessoas sentem e interagem com o espaço público das suas cidades. Talvez o mais importante a reter destas iniciativas seja, por um lado, levarem os cidadãos a reflectirem sobre cidadania e espaço público e como podem agir sobre ele e, por outro, a discussão que estas acções levantam sobre quem é proprietário do espaço público da cidade e quem o pode melhorar.

Cidadania e processos participativos: Bairro de La Mina e Bairro Baró de Viver

Os projectos da *Rambla do Bairro de La Mina* e o *Mural* e a *Rambla do Bairro Baró de Viver*, em Barcelona, são intervenções estruturantes que se inserem em planos mais abrangentes de reconversão e requalificação destes bairros. Ambos são exemplos extraordinários de promoção efectiva de participação pública, ao longo de todo o processo de concepção dos espaços públicos, para que estes possam responder às necessidades efectivas da sua população. Estes projectos, desenvolvidos em parceria com o Grup Centre de Recerca Polis da Universidade de Barcelona, utilizaram técnicas e ferramentas desenvolvidas para potenciar a participação pública.

O bairro de La Mina está situado na zona oriental de Barcelona e é considerado um dos bairros problemáticos da cidade. Durante cerca de 5 anos a equipa de investigação Polis “desenvolveu o projecto de participação *Cartografias de La Mina* que consistiu em investigar (através da utilização da metodologia CPBoxes) as perspectivas dos moradores e entidades interessadas sobre as características do espaço público” (Francisco *et al*, 2008) (figs. 17, 18 e 19). Este processo permitiu informar o projecto de design, com os requisitos necessários a um resultado que concorresse para a integração e coesão do território e fortalecimento de redes de sociabilidade e de apropriação do espaço. Neste projecto “a intervenção ao nível do chão da Rambla passou a ser o elemento estruturante de toda a proposta, assumindo-se que, [1] esta deve ser um novo elemento urbano no qual se alicerça toda a malha do bairro; [2] um lugar no qual se expressará a diversidade comunitária; [3] um eixo fundamental de conexão entre o Parc del Besòs e a frente marítima; [4] um lugar acrescido de valor estratégico com a passagem do eléctrico” (Pinto, 2009).



Figuras 17, 18 e 19: Rambla de La Mina (http://www.ub.edu/escult/mina/constr_rambla_mina.pdf)

O bairro Baró de Viver situa-se no distrito de Sant Andreu e ocupa uma área de 11 hectares, com uma população de cerca de 3.000 habitantes. Tanto os projectos do *Mural de la Memòria*, como a *Rambla de Baró de Viver*, assentam em processos participativos desenvolvidos com o objectivo de melhorar os espaços públicos e a imagem do bairro.

O *Mural de la Memòria de Baró de Viver* (figs. 20, 21, 22 e 23) foi instalado sobre uma barreira acústica, no Passeig de Santa Coloma, e ocupa uma área de 524 m². Inaugurado em Fevereiro deste ano, apresenta uma narrativa cheia de histórias, memórias e acontecimentos vividos ao longo dos anos, partilhados e seleccionados por todos, de forma participativa. As imagens foram cedidas pelos próprios moradores e as propostas realizadas por escolas do bairro e como é afirmado no *blog de Baró de Viver (2011)* “el mural pretén incrementar l’orgull identitari del barri” (<http://fembarodeviver.wordpress.com/projectes/mural-de-la-memoria/>)



Figuras 20, 21, 22 e 23 : Mural de la Memòria de Baró de Viver

A *Rambla Ciutat d’Asunción* (fig. 24, 25, 26, 27 e 28) foi projectada com a participação de um grupo de jovens da comunidade, que idealizaram um espaço de encontro, de socialização, que se tornasse num símbolo, num elemento identitário do bairro. Assim, no princípio da *rambla* foi instalada uma reprodução de uma casa de um só piso, como uma intervenção escultórica, que funciona como testemunho e homenagem às origens e memória histórica do bairro: as casas baratas.



Figuras 24, 25, 26, 27 e 28 : Rambla *Ciutat d'Asunción* e reprodução de uma das casas antigas do bairro (<http://w3.bcn.cat/fitxers/premsa/110324npramblaciutatasuncion.925.pdf>)

Bairro da Nossa Senhora da Conceição: um modelo de participação

A reabilitação dos edifícios e dos espaços exteriores do Bairro da Nossa Senhora da Conceição, em Guimarães, da responsabilidade, respectivamente, do Instituto da Habitação e da Reabilitação Urbana (IHRU) e da Câmara Municipal de Guimarães (CMG), também foi alvo de um processo participativo dos seus moradores, mas com um carácter diferente das soluções anteriormente apresentadas. A CMG, via MAPa2012, propôs à designer Agatha Ruiz de la Prada que intervencionasse as fachadas de 8 edifícios, onde vivem cerca de 1500 pessoas. A designer desenvolveu uma proposta (figs. 29, 30, 31, 32 e 33), posteriormente apresentada ao IHRU e aos moradores do bairro, que, através de uma Assembleia composta por cerca de 100 moradores, foi aprovada, mas sem qualquer alternativa de escolha de outra solução ou manifestação de interesses. Neste seguimento, os moradores também conseguiram um compromisso da parte da CMG para a realização de melhoramentos nos espaços exteriores do Bairro, nomeadamente o abate de árvores que o 'escondiam' e, simultaneamente, impediam a entrada de luz e sol.



Figuras 29, 30, 31, 32 e 33 : Intervenção de Agatha Ruiz de la Prada no Bairro da Nossa Senhora da Conceição. Fotografia de João Morgado (<http://www.photo.joaomorgado.com>)

Conclusões

A maior parte dos programas públicos, que solicitam o envolvimento da população, caem na categoria de consulta pública. No geral *“entende-se a participação como um processo de consulta, de informação sobre as decisões de tipo estratégico que se tomaram a nível da administração e que foram desenvolvidas pelo aparelho “tecno-burocrático” de especialistas”* (Remesar, 2000). Este tipo de abordagem não prejudica as estruturas de poder e é, provavelmente, uma das razões pelas quais esta categoria de participação tem sido tão amplamente implementada.

O processo de co-design difere, largamente, deste tipo de participação pública, pois todos os intervenientes são considerados especialistas e participam em todas as fases do processo. Esta abordagem, não só resulta em soluções mais adequadas à comunidade de utilizadores, como também concorre para a sensação de contribuição e influência efectiva sobre o processo de design, bem como uma maior consciência das consequências da tomada de decisão. Promove ainda o sentimento de pertença à comunidade, reunindo pessoas que partilham objectivos comuns.

Neste sentido, o design tornou-se um elemento chave da nossa cultura, mas os seus conceitos metodológicos ainda não estão aptos para projectar sistemas complexos, como são as cidades e as suas comunidades. O designer ainda teme a influência sobre o seu trabalho por não especialistas, e o domínio da participação pública é feita por mediadores especializados, que estabelecem a ponte entre os designers e o público em geral.

No co-design, o designer torna-se o coordenador e o facilitador de todo o processo,

pois se, por um lado, reúne os diferentes actores interessados, por outro, auxilia os utilizadores a participar, modificar, experimentar, criar, produzir e actualizar o projecto. Este tipo de abordagem também promove o conhecimento das necessidades, preferências, desejos, crenças, origem, valores ideológicos e éticos das pessoas, em que os designers são orientados para uma pesquisa mais empírica, que apresenta soluções derivadas de uma comunicação bidireccional contínua, com aqueles que irão utilizar o seu projecto. Neste sentido, os designers devem trabalhar em estreita colaboração com os vários grupos interessados e facilitar um ambiente que permita aos utilizadores a oportunidade de “(a) identify their needs and preferences, (b) set goals, (c) voice their ideas and opinions, (d) make decisions, (e) be involved in the implementation (if possible), (f) evaluate the outcomes, and (g) set up a mechanism to follow up on post-occupancy conditions” (Siu, 2003).

É claro que, o sucesso de todo o processo de co-design assenta na participação de todos os actores envolvidos, o que supõe um compromisso, pois propõe uma mudança no papel que cada envolvido tradicionalmente desempenha. No entanto, o co-design constitui uma oportunidade de intervir democraticamente no espaço público urbano, em que a participação “*não é uma exigência de retórica, nem uma formalidade informativa, mas sim um debate político e cultural no qual podem intervir muitos agentes, moradores, presentes e futuros, utentes de trabalho, de lazer e ocasionais ou de passagem*” (Borja, 2000).

Referèncias

- Borja, J.** (2000), “Fazer cidade na cidade actual. Centros e espaços públicos como oportunidades”, in Brandão, P. e Remesar, A. (coord.), *Espaço Público e Interdisciplinaridade*. Lisboa: Centro Português do Design.
- Brandão, P.** (2005). *Ética e Profissões, no Design Urbano. Convicção, Responsabilidade e Interdisciplinaridade. Traços da Identidade Profissional no Desenho da Cidade*. Tese apresentada para a obtenção do grau de Doutor no Doutoramento em Espaço Público y Regeneración Urbana: Arte y Sociedad. Departamento de Escultura. Universidade de Barcelona.
- Brandão, P.** (2003). Alguns ‘flashes’ sobre lugares, pássaros, sinos e mesas, ou o ‘Outro’ como ética, no design urbano. Em: Brandão, P. e Remesar, A. (eds.), *Design de espaço público: deslocação e proximidade*. Centro Português de Design, Lisboa. 2003.
- Brandão, P.** (2000), “Profecias e profissões de fé sobre o design urbano”, in Brandão, P. e Remesar, A. (coord.), *Espaço Público e Interdisciplinaridade*. Lisboa: Centro Português do Design.
- Brandão Alves, F. M.** (2003), *Avaliação da Qualidade do Espaço Público Urbano. Proposta Metodológica*. Fundação Calouste Gulbenkian – FCT, 2003.
- Brown, T.** (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review* 86(6): June 2008. (acedido 8 Abril: www.unusualleading.com/wp-content/uploads/2009/12/HBR-on-Design-Thinking.pdf).
- Corbett, S.** (2008). Can the Cellphone Help End Global Poverty? *The New York Times*, April 13, 2008. (ac. 6 Abril: www.nytimes.com/2008/04/13/magazine/13anthropology-t.html?pagewanted=1).
- Francisco, M. et al** (2008). Contributos para a Coesão Territorial através de Projectos Participativos de Espaço Público (ac. 9 Abr: www.adurbem.pt/images/stories/ficheiros/encontro/Francisco.pdf)
- Gonçalves, J.** (2000). A Nova Cidade e os Inevitáveis Novos Espaços Públicos. *Boletim Lisboa Urbanismo*. Ano 2000. Boletim nº 10. (ac. 6 Abril: <http://ulisses.cm-lisboa.pt/data/002/003/003/artigo.php?ml=2&x=b10a2pt.xml>)

- Kries, M.** (2006). On the relationship between design and city. In M. Kries (Ed.), *Designcity : Design for urban space and the design city discussion* (pp. 21-24). Berlin, Germany: Transform- Berlin.
- Pinto, A.J.** (2009). Espaço Público e Coesão Territorial – O Caso da “Rambla de La Mina”. *On the w@terfront*. v 12, abril 2009. (ac. 6 Abr: <http://www.ub.edu/escult/Water/water12/Water012.pdf>).
- Remesar, A.** (2000), “Waterfronts, Arte Pública e Cidadania” in Brandão, P. e Remesar, A. (coord.), *Espaço Público e Interdisciplinaridade*. Lisboa: Centro Português do Design.
- Sanders, E. B., Stappers, P.J.** (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 4(1), 5-18, 2008. (acedido 9 Abril: www.maketools.com/articles-papers/CoCreation_Sanders_Stappers_08_preprint.pdf).
- Siu, K. W.** (2003). Users’ Creative Responses and Designers’ Roles. *Design Issues*, 19(2), 64-74.
- Stappers, P.J., Sleeswijk Visser, F.** (2007). Bringing participatory design techniques to industrial design engineers. *Engineering and Product Design Education Conference, Newcastle, 2007*, 117-122 (acedido 10 Abril: <http://studiolab.io.tudelft.nl/static/gems/sleeswijkvisser/epdec.pdf>).
- United Nations UN.** (2007). *Urban Agglomerations 2007*. Department of Economic and Social Affairs. Population Division. Acedido em: 4 de Nov. 08, em: www.unpopulation.org.