

PLACEMAKING NO CONTEXTO DO DESENVOLVIMENTO URBANO BASEADO EM CONHECIMENTO E SEUS DISPOSITIVOS DE COMUNICAÇÃO

Renan P. Binda¹, Monica Carneiro², Vânia R. Ulbricht³, Luciane M. Fadel⁴, Eduardo Costa⁵

***Abstract.** The present study sought to understand the collaborative creation of public spaces on the context of knowledge - based urban development (DBUC) and its communication devices. To achieve this goal, a review of the literature on DBUC and the media of knowledge as communication devices and Placemaking was done. The DBUC is a strategic development model to make urban spaces compatible with the knowledge economy. Knowledge media are representations, communication devices with potential capacity to store information. And, Placemaking deals with public spaces constructed collaboratively by the agents of a community. In this way, we observe whether public spaces and social relations are strongly linked to the communication devices and what sensorial activities can be triggered with this relation.*

***Keywords:** KBUD; Knowledge Media; Placemaking.*

***Resumo.** O presente estudo buscou compreender a criação colaborativa de espaços públicos sobre o contexto do desenvolvimento urbano baseado em conhecimento (DBUC) e seus dispositivos de comunicação. Para atingir esse objetivo foi feita uma revisão da literatura sobre DBUC e as mídias do conhecimento como dispositivos de comunicação, e Placemaking. O DBUC é um modelo de desenvolvimento estratégico para fazer com que os espaços urbanos sejam compatíveis com a economia do conhecimento. As mídias do conhecimento são representações, dispositivos de comunicação com potencial capacidade para armazenar informações. E, Placemaking trata-se de espaços públicos construídos colaborativamente pelos agentes de uma comunidade. Dessa forma, observamos se os espaços públicos e as relações sociais estão fortemente atrelados aos dispositivos de comunicação e quais atividades sensoriais podem ser desencadeadas com essa relação.*

***Palavras-chave:** DBUC; Mídias do Conhecimento; Placemaking*

¹ Graduate Program of Knowledge and Engineering Management – Federal University of Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – SC – Brazil. Email: renanbinda1@gmail.com

² Graduate Program of Knowledge and Engineering Management – Federal University of Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – SC – Brazil. Email: monicarebr@gmail.com

³ Graduate Program of Knowledge and Engineering Management – Federal University of Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – SC – Brazil. Email: vrulbricht@gmail.com

⁴ Graduate Program of Knowledge and Engineering Management – Federal University of Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – SC – Brazil. Email: liefadel@gmail.com

⁵ Graduate Program of Knowledge and Engineering Management – Federal University of Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – SC – Brazil. Email: educostainovacao@gmail.com

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento das cidades na era do conhecimento tem envolvido em suas atividades o uso intensivo do conhecimento, ou seja, habilidades técnicas ou experiências adquiridas, para a criação de riqueza, geração de valor e vantagens competitivas. As cidades se tornaram mais do que meros agregadores de pessoas, além de servir como espaços de troca de cultura e de transferência de conhecimento, é também um agente moral capaz de fazer os homens se associarem ao invés de se segregarem. Mas para isso, precisa promover lugares que permitam as pessoas interagirem entre si e com a cidade.

Os espaços públicos, também vistos como territórios, que favorecem as relações sociais e que envolvem o compartilhamento mais do que a competição entre os indivíduos e organizações pode se tornar um aglutinador de interesses em detrimento da dissolução de relacionamentos. Os benefícios dos avanços tecnológicos digitais com suas novas formas de mediação cultural podem integrar e dar referência para ações dos indivíduos em convívio social. O desenvolvimento urbano baseado em conhecimento (DUBC), por exemplo, é um modelo de desenvolvimento estratégico que procura fazer com que os espaços urbanos sejam compatíveis com a economia do conhecimento (CABRITA et. al., 2013).

A economia do conhecimento é uma forma de organização que se impõe aos homens como um de seus elementos influenciadores na interação entre os indivíduos e entre os produtos do conhecimento. As relações sociais envolvidas, e que sofrem essa influência, está baseada nos sistemas de comunicação que os indivíduos utilizam para interagir entre si, e que pode acontecer por exemplo de forma racional, afetiva e tradicional/cultural. Assim, o desenvolvimento urbano e econômico está condicionado ao conhecimento, principalmente o conhecimento que as pessoas e organizações possuem e utilizam para se comunicar e produzir bens e serviços. Os espaços públicos, lugares e território carregam, sempre de forma indissociável, uma dimensão simbólica ou cultural em sentido estrito e uma dimensão material, de natureza predominantemente econômico-política (HAESBAERT, 2006).

O verdadeiro instrumento de união entre as diversas partes de um território é a informação. (SANTOS, 1994, p. 17). Nesse contexto, temos o DUBC como estratégia de desenvolvimento urbano para criar e aplicar o conhecimento produzido em benefício da cidade. Os dispositivos de comunicação devem, além da interação para gerar e trocar conhecimentos, proporcionar o desencadeamento atividades sensoriais que formem laços entre os indivíduos para constituir comunidades engajadas em construir lugares públicos agradáveis e que seja acessível a todos os cidadãos.

1 DESENVOLVIMENTO URBANO BASEADO EM CONHECIMENTO

O Desenvolvimento Urbano Baseado em Conhecimento – DUBC – é uma nova perspectiva para o desenvolvimento urbano, que busca a transformação do conhecimento em desenvolvimento local, fomentando o desenvolvimento sustentável, o ordenamento sócio espacial justo, boa governança e prosperidade econômica (YIGITCANLAR, 2011, 2014). Com foco na utilização e produção do conhecimento direcionado para o desenvolvimento urbano, os estudos encontrados datam a partir do ano de 2008 com aplicação prática das dimensões oferecidas pelo DBUC em diversas cidades.

As dimensões do DBUC englobam perspectivas sobre o tipo de relacionamento existente entre conhecimento, espaço e lugar no contexto das políticas que envolve a economia do conhecimento e os fatores para a produção, os seus meios e processos. O que dá a entender que a economia do conhecimento tem um local específico para acontecer: a dimensão urbana (PERRY; MAY, 2010). O DUBC se orienta por quatro dimensões ilustradas na figura a seguir:

Figura 1 – Dimensões do KBUD



Fonte: Adaptado de Yigitcanlar & Lonnqvist (2013)

As dimensões do DUBC são: o desenvolvimento ambiental e urbano, o desenvolvimento institucional, o desenvolvimento econômico e o desenvolvimento sócio cultural. As quatro dimensões são essenciais para o sucesso de sua aplicação, e não cabe o desenvolvimento de apenas um pilar, mas sim dos quatro de forma integrada e correlacionada para, assim, proporcionar para a cidade a qualidade de vida e uma vida de qualidade almejada pelos cidadãos.

O desenvolvimento sócio cultural fala sobre estratégias efetivas e a construção das habilidades, da qualidade de vida e o desenvolvimento social, intelectual das pessoas

(YIGITCANLAR; LÖNNQVIST, 2013). Um fator que influencia o desenvolvimento sócio cultural é a atividade administrativa informal e acessível, o que mantém as pessoas informadas e conectadas (PANCHOLI et. al., 2015). É importante estimular um clima agradável e incentivar a igualdade social e a inclusão das pessoas em sua diversidade e promover a conectividade entre elas (Fernandez-Maldonado and Romein, 2010; Yigitcanlar, 2011).

O desenvolvimento ambiental e urbano tem um foco muito forte na relação com o espaço que está sendo ocupado pelos clusters de conhecimento, a qualidade do lugar, uma identidade sustentável, original, com design urbano e a preservação do meio ambiente (YIGITCANLAR; LÖNNQVIST, 2013). O desenvolvimento institucional corresponde a administração pública, ao supervisionamento do desenvolvimento, as estratégias, a inclusão democrática e a transparência da igualdade social.

As políticas públicas urbanas e as estratégias que planejam o desenvolvimento da cidade buscam entregar uma agenda baseada em conhecimento (YIGITCANLAR; LÖNNQVIST, 2013). A colaboração dos indivíduos é fator chave para que o desenvolvimento seja bem-sucedido, pois traz para o foco central das tomadas de decisão a comunidade, pois eles são conhecedores de sua realidade e necessidades. A ideia é que quando as pessoas podem participar do processo de construção e planejamento das estratégias e políticas públicas que as afetarão diretamente, há muito mais chances que suas necessidades serão atendidas de uma forma mais eficiente (MAHJABEEN; SHRESTHA, 2011)

A estratégia de um forte desenvolvimento econômico está baseada em uma indústria do conhecimento competitiva, criativa e inovadora (YIGITCANLAR; LÖNNQVIST, 2013). O planejamento urbano se torna então um desafio para a administração pública, que se apresenta nas mais diversas formas, entre elas, prover os serviços mais básicos para a população, o uso dos recursos naturais, infraestrutura necessária para uma cidade que preza pela qualidade de vida das pessoas, a atrair e reter os trabalhadores do conhecimento, entre outros (YIGITCANLAR, 2014; SURABHI et. al., 2015; HRMET & ISKE, 2015).

Dessa forma os lugares construídos colaborativamente tornaram-se a nova esperança para as cidades criarem valor a partir dos ativos da comunidade, para tanto é preciso promover espaços públicos que estimulem a interação entre as pessoas e a cidade, despertando engajamento e construindo laços entre os cidadãos e a cidade. As cidades precisam então ter locais adequados para apoiar a economia do conhecimento, o que se tornou prioridade na agenda de desenvolvimento urbano (SURABHI et. al. 2015; VELIBEYOGLU & YIGITCANLAR, 2010).

1.1 PLACEMAKING

Desenvolver espaços públicos que estimulem interações entre as pessoas e a cidade, promovendo comunidade mais saudáveis e felizes, refere-se ao conceito de “Placemaking”. O conceito traz uma amplitude de ideias que podem ser usadas como ferramenta para aplicação em benefício de um bairro, cidade ou região. Direcionada para participação comunitária e colaborativa, o Placemaking aborda as dimensões do DBUC atuando no planejamento, no desenho, na gestão e na programação de espaços públicos. Construir em espaços públicos lugares que facilitem a criação de atividades e conexões, sejam elas culturais, econômicas, sociais ou ambientais, oferecem suporte para o crescimento e desenvolvimento das cidades.

Estratégias de projeto usadas para remediação de lugares, como por exemplo, a partir de Dayl (1992), conhecer quais elementos auxiliam as pessoas criar laços afetivos com o ambiente e como os formuladores de políticas podem usar esse conhecimento. A evidência de cuidado que está sendo tomada com o design de um edifício que tem uma natureza pública convidativa é mais importante do que links explícitos ao passado, (DAYL, 1992). Nesse estudo é apontado que as pessoas respondem as associações dos elementos de um lugar a partir de suas próprias experiências, mas eles precisam antes notar essa diferença.

O exame crítico do conhecimento local questiona o pressuposto de um modo fixo e estático de saber, e ajuda a incorporar uma série de atividades e conhecimentos associados a diferentes estágios de criação de locais, (AREFI, 2011). O autor aponta a necessidade de realizar uma analogia entre o lugar e as organizações de indivíduos para obtenção de novos conhecimentos, pois com as semelhanças pode-se apontar a maneira como as informações são processadas para resolver os problemas do local. Dessa forma, o autor conclui que o conhecimento local converte o conhecimento existente em outros tipos de conhecimento, conhecimentos pontuais para resolução de problemas específicos do lugar. Além disso, em comparação com a natureza descendente do conhecimento especializado que se baseia principalmente nos princípios da racionalidade científica para o grande planejamento e a resolução de problemas, a abordagem do conhecimento local para a preparação do ponto é de baixo para cima, promove o crescimento fragmentado e, portanto, é mais adaptável e sustentável, (AREFI, 2011).

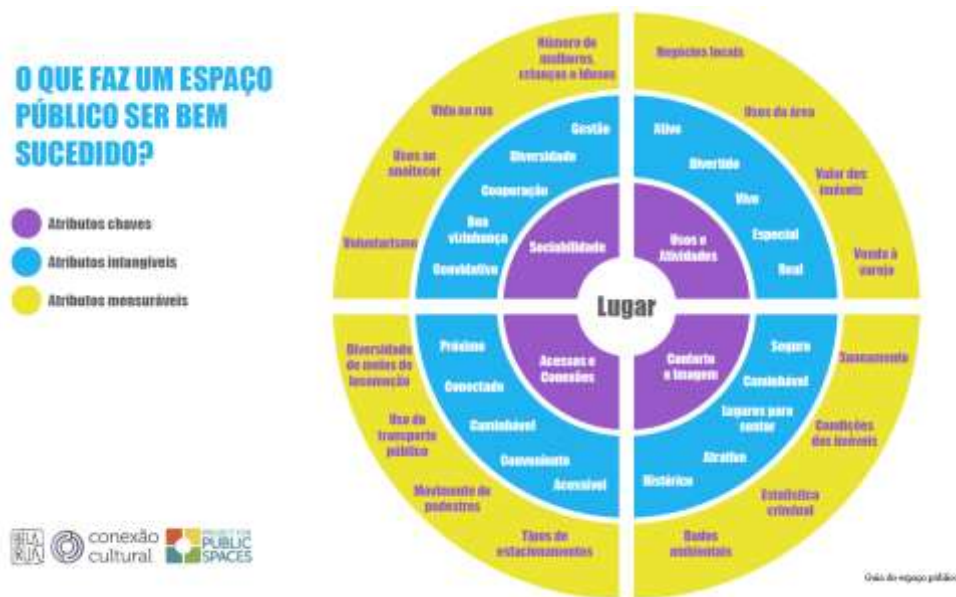
Conhecer as maneiras de manifestação artísticas e culturais de uma região pode auxiliar na formação significativa de impactantes na valorização do capital ativo da comunidade. Com os resultados obtidos desse conhecimento, como aponta os resultados do estudo de Delconte et. al. (2016), gera impacto e influência sobre os ativos sociais, ambientais e empresariais, e que

os esses resultados podem ser usados por líderes comunitários para discutir custos e benefícios de investimento nesta área. As artes e a cultura têm demonstrado promover o desenvolvimento econômico atraindo trabalhadores e empresas no setor do conhecimento, estimulando o turismo e melhorando o mercado imobiliário, (DELCONTE; KLINE; SCAVO, 2016).

Como processo dinâmico e contínuo de construção e reconstrução de lugares, o tradicional precisa ser remediado junto ao contemporâneo. Essa remediação é a base para uma constante reconfiguração dos lugares e serve como marcador para os eventos, como aponta Staiff; Bushell (2017), separar “eventos” de “lugar” configura uma dicotomia que é problemática e insustentável em muitos níveis, perceptivelmente como experiência vivida. Para os autores, os lugares precisam representar em práticas espaciais as atividades sensoriais que os indivíduos evocam.

O portal da comunidade brasileira de placemakers oferece o guia do espaço público (2017), e segundo o mesmo, para construir um espaço público bem-sucedido devemos considerar quatro qualidades fundamentais, sendo elas: Acessível, permitindo o acesso livre por qualquer cidadão eliminando todo tipo de restrição ou barreira física ou de outra natureza; Ativo, ofertar variadas ações e atividades para uso do espaço; Confortável, oferecer condições agradáveis para seus usuários, como sombras, lugares para se sentar, se alimentar, etc.; Sociável, propiciar a interação e convívio social. A seguir apresentamos um diagrama para uso dessa ferramenta como balizador analítico de espaços públicos.

Figura 2 – Diagrama Placemaking



Fonte: Guia do espaço público (2017)

Um espaço público bem-sucedido será, portanto, aquele cujo acesso seja de fácil locomoção, tenha atrativos comerciais e ofereça segurança e conforto. O diagrama auxilia o

desenvolvimento de lugares considerando atributos chaves, intangíveis e mensuráveis como fatores necessários para a sociabilidade, usos e atividades para interação, acessos e conexões, e maior conforto estético. Dessa forma, os espaços públicos bem-sucedidos, de acordo com o guia do espaço público, são aqueles onde as celebrações são realizadas, onde as trocas sociais e econômicas ocorrem, servem de ponto de encontro entre amigos das mais variadas idades, gêneros e culturas.

1.2 MÍDIAS DO CONHECIMENTO

Os dispositivos de comunicação como meios de interação para gerar e trocar conhecimentos proporciona o desencadeamento de atividades sensoriais, como as imaginativas, táteis, visuais, etc. O homem, segundo McLuhan, ao se equipar dos dispositivos de comunicação para se expressar, fez desses meios uma extensão de si mesmo. Nesse sentido os lugares ao sofrerem intervenção humana acabam por se tornar territórios, e, de acordo com HALL (1981), em todos os sentidos da palavra, um prolongamento do organismo, marcado por sinais visuais, verbais e olfativos.

O antropólogo Edward Hall autor do livro *Dimensão Oculta* (1981), aborda os espaços e a forma como as pessoas percebem e se apropriam dos lugares a partir das interações sensoriais. Em outro livro, *Linguagem Silenciosa*, Hall (1994) faz análises das interações entre as pessoas e os espaços com base na linguagem, mas uma linguagem comportamental. Com isso, o autor compreende que os diversos contextos culturais desencadeiam relações dispares e particulares entre os indivíduos e os espaços. De acordo com Feijó (2014) apud Hall (1981), o território é considerado um signo cujo significado somente é compreensível a partir dos códigos culturais nos quais se inscreve.

O território usado, visto como uma totalidade, é um campo privilegiado para a análise na medida em que, de um lado nos revela a estrutura global da sociedade e, de outro lado, a própria complexidade de seu uso, (SANTOS, 2002). Os espaços públicos como territórios tendem a ser idenitários (possui significação, torna-se ícone), relacionais (de interação e contextual) e históricos (armazenam informações, contam histórias). Os espaços públicos são territórios para interação social entre indivíduos sobre dimensões políticas e simbólicas, e também como rede dessas relações, projetadas nesses espaços. É a partir da identidade partilhada, composta por elementos distintos que coexistem entre si, que os lugares se estabelecem como tais, (FEIJÓ, 2014).

Por assim dizer, além da influência que os meios causam ao indivíduo, este também influencia ativamente na construção desse meio. Para Humberto Eco (1989), isso ocorre porque os meios são trabalhos abertos esteticamente, funcionando em movimento permite diversos tipos de interpretação, como por exemplo os objetos de arte. Para Eco, o artífice cria o trabalho representado pelo meio e cabe ao observador completa-lo a partir de seu repertório cultural. Os estudos de Bakhtin (1979) reforçam essa ideia afirmando que todo signo se constrói a partir do consenso entre indivíduos na estrutura organizacional das sociedades por meio da interação, numa espécie de abertura dialógica.

Tanto para Eco como para Bakhtin, o que caracteriza a obra aberta são as variadas formas de construção de significados através de diversas possibilidades de escolhas. Nesse sentido a estetização de um meio, segundo Manovich (2001), pode ser composta estrategicamente de acordo com a expressividade que se deseja alcançar durante a comunicação, podendo ser artística ou informacional. Ou seja, há uma produção customizada da representação a partir dos processos semióticos intersubjetivos, ocorrendo uma espécie de comercialização de significados e significantes. Dessa forma, os espaços públicos podem ser construídos com base nas características dos indivíduos e dos lugares para tornar esses locais territórios identitários daquela comunidade, permitindo a seus frequentadores relacionarem-se e compartilhar histórias e experiências.

2 DISCUSSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento urbano baseado em conhecimento, sendo um modelo de desenvolvimento estratégico usa conhecimento para auxiliar os indivíduos a tornar espaços públicos compatíveis com suas aspirações e necessidades. As boas práticas espaciais, ou seja, atividades sensoriais praticadas em espaços públicos, devem ser desenvolvidas a partir das necessidades dos indivíduos de uma comunidade. O desenvolvimento de lugares considerando atributos chaves, intangíveis e mensuráveis das comunidades, poderá contemplar fatores necessários para a socialização entre os cidadãos e proporcionar maior conforto e segurança nas atividades colaborativas e na criação de ambientes imersivos.

Os dispositivos de comunicação empregados como meios de interação, e balisadores na geração e troca de conhecimentos, pode proporcionar junto as dinâmicas e brincadeiras, celebrações e encontro de amigos, o desencadeamento de atividades sensoriais pré-determinadas pelas características do meio e pelo contexto cultural. Para contribuir com o desenvolvimento sócio cultural, ambiental e urbano, institucional e econômico da cidade, a

estetização do meio deve ser considerada. Elaborada estrategicamente de acordo com a expressividade pretendida, as sensações proporcionadas pelas representações comunicacionais dos lugares devem ser pensadas de forma coletiva.

Repensar as estratégias utilizadas para desenvolver espaços públicos de acordo com o contexto histórico e cultural, tanto dos lugares como dos indivíduos que ali vivem, para garantir um ambiente divertido e seguro, cultural e informativo, interativo e histórico. Evocando alguns dos aspectos apontados nas sessões anteriores, apresentaremos três espaços públicos cuja ferramenta Placemaking foi aplicada como alternativa de transformação desses lugares.

A praça Oliveira Penteadado, Figura 3, localizada no bairro do Butantã na cidade de São Paulo, transformou o espaço público em um ambiente imersivo e agradável, promovendo atividades de arte e lazer. Iniciativas como exposições ao ar livre, shows, oficinas, rodas de leitura, palestras, festival de curta metragens, música ao vivo, e danças fazem parte da programação diária que é organizada de forma colaborativa pela comunidade. A idealizadora da iniciativa comenta que “Só existe uma forma de transformar um espaço vazio na cidade em um lugar realmente inspirador para as pessoas: ouvindo quem está lá todos os dias e criando o projeto com eles”, Jeniffer Heemann (Bela Rua).

Figura 3: Praça Oliveira Penteadado, São Paulo, Brasil



Fonte: Gui do espaço público (2017)

As transformações dos espaços devem estar a cargo dos indivíduos que o frequentam para fomentar o senso de propriedade comunitária. Esse sentimento pode permitir, por exemplo, que os participantes da comunidade escolham os tipos de atividades a serem oferecidas. São as atividades quem garantem a movimentação e preenchimento dos espaços pelos indivíduos, e quanto maior for a quantidade maior será a participação. Por isso é importante gerenciar o uso dos espaços e das atividades oferecidas.

Em Melbourne na Austrália, Figura 4, a estratégia adotada para transformar um espaço público em um ambiente inspirador e agradável teve como iniciativas diferentes atividades que atraíssem diferentes públicos como jogos, lojas e locais para sentar. Em um processo de triangulação, os estímulos externos para as atividades serviram como incentivadores de interação ao posicionar diferentes objetos de usos público próximos uns dos outros. O jogo de xadrez, por exemplo, permite a interação entre dois jogadores, e as pessoas que os assistem acabam por interagir entre eles comentando as jogadas.

Figura 4: Melbourne, Austrália e Williamsburg, Nova York, EUA



Fonte: Guia do espaço público (2017)

Em Nova York iniciativas para transformações em espaços públicos datam de 1975, e em 2001 o projeto Vida Social nos pequenos espaços urbanos de William “Holly” Whyte teve destaque. No bairro do distrito de Brooklyn, em Williamsburg, Figura 5, a revitalização do bairro é uma das iniciativas de sucesso do projeto Vida Urbana. Após a transformação, o bairro passou a oferecer feirinhas, bares em armazéns antigos, brechós e muitas artes de rua como o grafite. O local ainda atrai pessoas de vários estilos e está repleto de referências artísticas, e ainda conta com uma gastronomia vasta. Williamsburg se tornou um lugar propício para quem gosta de explorar coisas novas e fugir dos pontos de turismo tradicionais de Nova York.

Como vimos, o desenvolvimento das cidades quando envolvidas em atividade de uso intensivo do conhecimento gera valor e vantagens competitivas para os indivíduos e organizações. Tornando-se mais do que agregadores de pessoas, os espaços públicos passaram a servir de local para compartilhamento e transferência de culturas e conhecimento. Atuando como agente moral, as cidades fazem seus cidadãos se associarem promovendo lugares propícios para interação entre indivíduos e seu ambiente.

Neste trabalho concluímos que as relações sociais em práticas espaciais proporcionam atividades sensoriais que permeiam a formação de laços entre os indivíduos e que auxilia a

constituição de comunidades engajadas. Os tipos de atividades sensoriais envolvidas nessas relações são determinados pelos dispositivos de comunicação utilizados para interação social entre os envolvidos. Com isso, observamos que a relação entre os espaços públicos e as relações sociais estão fortemente atrelados aos dispositivos de comunicação.

Em conclusão, percebemos que, quanto maior for a capacidade comunicativa e expressiva dos meios utilizados para interação social, tanto mais eficaz será a imposição das práxis dessa interação nesses meios, ou seja, os lugares precisam comunicar a forma de interação entre os indivíduos de uma comunidade, e cabe a comunidade deliberar sobre as formas de interação entre os indivíduos e os lugares. Assim, as interações nesses ambientes imersivos devem permitir a comunicação entre as diversas culturas e comportamentos para que os indivíduos possam tirar mais proveito dos seus sentidos e explorar melhor esses ambientes. Apontamos também nossa preocupação em fazer desses lugares espaços para convergência de culturas distintas para evitar tensões e conflitos na comunidade, e proporcionar novas experiências que façam a qualidade de vida ser uma realidade para os cidadãos da chamada sociedade do conhecimento.

REFERENCIAS

- Arefi, M. (2011). Rethinking the local knowledge approach to placemaking: Lessons from Turkey. *Open House International*, 36 (2), pp. 97-106.
- Bakhtin, M. (1979). *Marxismo e Filosofias da Linguagem*. São Paulo, Hucitec.
- Bakhtin, M. 1981. *Discourse in the Novel. The Dialogic Imagination*, Austin, Texas, University of Texas Press.
- Bizzocchi, J. (2007). Games and Narrative: an Analytical Framework. *Loading, Online Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol 1, No 1.
- Bolter, J. D., Grusin, R. (1999). *Immediacy, Hypermediacy, and Remediation*. Remediation, Cambridge MA, MIT Press.
- Cabrita, M.R., Cruz-Machado, V., Cabrita, C. (2013). ‘Managing creative industries in the context of knowledge-based urban development’, *Int. J. Knowledge-Based Development*, Vol. 4, No. 4, pp.318–337.
- Day, L.L. (1992). Placemaking by Design: Fitting a Large New Building Into a Historic District. *Environment and Behavior*, 24 (3), pp. 326-346.
- Delconte, J., Kline, C.S., Scavo, C. (2016). The impacts of local arts agencies on community placemaking and heritage tourism. *Journal of Heritage Tourism*, 11 (4), pp. 324-335.
- Eco, U. (1989). *The Open Work*. Translated by Anna Cancogni, Harvard University Press, Cambridge, MA.

- Feijó, V. C. (2014). Diretrizes para a construção de um aplicativo para smartphones com foco na geração de experiências em branding territorial. Dissertação, Florianópolis, SC.
- Hall, E. T. (1986). *A Dimensão Oculta*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Hall, E. T. (1994). *A linguagem Silenciosa*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Jeniffer Heemann. Bela Rua. Disponível em < <https://www.cidadeativa.org.br/single-post/2014/08/01/Bela-Rua-apresenta-a-ferramenta-Rua3-e-promove-diversas-atividades-em-pra%C3%A7a-Cidade-Ativa-est%C3%A1-l%C3%A1> >, acessado em 11 de abril de 2017.
- Kunzmann, K. (2009). The strategic dimensions of knowledge industries in urban development. *disp*, 45 (1), pp. 40–47.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- McLuhan, M. (1998). The Playboy Interview in *The Essential McLuhan*, ed. Eric McLuhan and Frank Zingrone, NY, Harper Collins.
- Pancholi, S., Yigitcanlar, T., Guaralda, M. (2015). Place making facilitators of knowledge and innovation spaces: Insights from European best practices, *International Journal of Knowledge-Based Development*.
- Perry, B., May, T. (2010). Urban knowledge exchange: Devilish dichotomies and active intermediation, *International Journal of Knowledge-Based Development*.
- People Make Parks: Disponível em <<http://peoplemakeparks.org/>>. Acessado em 01 de junho de 2017.
- Project For Public Spaces: Disponível em <<http://www.pps.org/>>. Acessado em 01 de junho de 2017.
- Romein, A., Fernández-Maldonado, A.M., Trip, J.J. (2011). Delft blues: The long road from university town to knowledge city, *International Journal of Knowledge-Based Development*.
- Shrestha, K.K., Mahjabeen, Z. (2011). Civic science, community participation and planning for knowledge-based development: Analysis of Sydney Metropolitan Strategy, *International Journal of Knowledge-Based Development*.
- Staiff, R., Bushell, R. (2017). The “old” and the “new”: events and placemaking in Luang Prabang, Laos. *International Journal of Event and Festival Management*, 8 (1), pp. 55-65.
- Van Hemert, P., Louis Iske, P. (2015). Framing knowledge-based urban development and absorptive capacity of urban regions: A case-study of Limburg, the Netherlands, *International Journal of Knowledge-Based Development*.
- Velibeyoglu, K., Yigitcanlar, T. (2010). An evaluation methodology for the tangible and intangible assets of city-regions: The 6K1C framework, *International Journal of Services, Technology and Management*.
- Yigitcanlar, T. (2010). Making space and place for the knowledge economy: Knowledge-based development of Australian cities, *European Planning Studies*.
- Yigitcanlar, T. (2011). Knowledge-based urban development processes of an emerging knowledge city: Brisbane, Australia, *A/Z ITU Journal of the Faculty of Architecture*.
- Yigitcanlar, T., Lönnqvist, A. (2013). Benchmarking knowledge-based urban development performance: Results from the international comparison of Helsinki, Cities.

Yigitcanlar, T. (2014). Innovating urban policymaking and planning mechanisms to deliver knowledge-based agendas: A methodological approach, International Journal of Knowledge-Based Development.

Whyte, W. H. (2001). The Social Life of Small Urban Spaces, Project for Public Spaces Inc.