

| 1017 | CROWDFUNDING E CROWDSOURCING NO URBANISMO:
CATALISADORES DE CIDADES CRIATIVAS
NA PÓS-MODERNIDADE

Flávia Neves Maia

Resumo

Plataformas digitais que facilitam o financiamento coletivo de uma ideia para viabilizar sua concretização – conhecidos como sites de *crowdfunding* – ou a colaboração dos usuários para construção de conhecimento coletivo – *crowdsourcing* – representam, quando direcionados para questões urbanas, uma ferramenta útil ao Urbanismo na pós-modernidade. Este trabalho apresenta - da perspectiva dos conceitos de *grupo criativo* de De Masi, e de *cidade criativa*, de Landry, estes ambientes virtuais como *catalisadores* de criatividade coletiva urbana. Para tal, aponta, inicialmente, a ocorrência de uma reestruturação organizacional das atividades humanas – da crença no gênio individual ao apelo aos *grupos criativos* -, com base nos estudos de De Masi. Em seguida, introduz os termos *cidade criativa* e *catalisador*, cunhados por Landry. O termo cidade criativa é abordado na vertente que identifica a necessidade do desenvolvimento de ferramentas criativas adaptadas aos novos contextos para o desenvolvimento urbano. Já o termo catalisador traduz uma iniciativa que cria oportunidade para que pessoas se reúnam e confrontem ideias a fim de estimular o pensamento criativo sobre as cidades. Por fim, apresenta, acompanhada de exemplos, a noção de *crowdurbanismo* – processo de planejamento, projeto e viabilização de intervenções urbanas em que pelo menos uma de suas fases passa por sites de *crowdfunding* ou *crowdsourcing*. Este percurso resulta na proposição de que sites de *crowdurbanismo* surgem como manifestação típica da pós-modernidade, e, como *catalisadores*, são ferramentas com grande potencial para contribuir para a atualização da ciência urbana nesta era.

Palavras-chave: criatividade coletiva, financiamento colaborativo, planejamento participativo, plataformas digitais.

1. Introdução

O Urbanismo, ciência forjada na modernidade, mostra-se incapaz de lidar a contento com determinadas demandas das cidades contemporâneas. Para a superação da inércia epistemológica na qual esta ciência parece se encontrar, é necessária a revisão de mecanismos tradicionais de planejamento e projeto urbanos, que, embora atendessem bem às necessidades da cidade industrial, mostram-se ineficazes para lidar com os desafios da era pós-industrial. Esta revisão deve compreender, dentre outras iniciativas, a incorporação de paradigmas próprios da pós-modernidade a este campo do conhecimento. Esta incorporação não sugere a simples substituição de paradigmas, mas uma reflexão sobre os antigos e a identificação de novos, que podem servir de complemento aos anteriores.

Tendo esta questão como pano de fundo, este trabalho apresenta (1) um destes novos paradigmas – o de *criatividade coletiva*, (2) a ideia de *cidade criativa* – vista como um dos rebatimentos deste paradigma na ciência urbana e (3) uma manifestação da incorporação deste paradigma ao planejamento e projeto urbanos – o uso de sites de *crowdfunding* e *crowdsourcing*, *catalisadores* de criatividade coletiva urbana, que surgem como novas ferramentas para o Urbanismo.

Para abordar a *criatividade coletiva* recorre-se aos estudos do sociólogo italiano Domenico de Masi, mais conhecido no Brasil pelos livros *O Futuro do Trabalho*, *O Ócio Criativo* e *Criatividade e Grupos Criativos*. Para o autor, a passagem da sociedade industrial para a pós-industrial traz uma reestruturação das organizações humanas de trabalho, estudo e lazer. A sociedade moderna, executiva, dá lugar à sociedade pós-moderna, criativa. Nela, as hierarquias e divisões tradicionais dissolvem-se e isso implica, dentre outras coisas, na passagem da crença nas respostas de um gênio individual ao reconhecimento da força dos grupos criativos. A criatividade coletiva destaca-se, então, como um dos principais paradigmas desta era.

A ideia de *cidade criativa*, termo cunhado no fim dos anos de 1980 pelo planejador urbano britânico Charles Landry, a partir de um impulso de responder às dramáticas transformações econômicas, sociais e culturais da Europa naquele momento histórico, é vista aqui como uma das primeiras manifestações da identificação da necessidade de incorporação do paradigma de criatividade coletiva à ciência urbana. A cidade criativa, nas palavras do autor, é aquela que “cria condições para que as pessoas pensem, planejem e ajam com imaginação para aproveitar oportunidades e resolver problemas urbanos aparentemente intratáveis” (LANDRY, 2008, p.xxi). Landry destaca doze pré-condições para que uma cidade seja criativa. Uma delas é explorada neste trabalho - o uso de *catalisadores*, “eventos e organizações catalisadoras [que] criam oportunidades para pessoas com diferentes perspectivas unirem-se e compartilharem ideias” (LANDRY, 2005, p.28).

A exposição destes conceitos dá a base teórica a partir da qual é abordado o *crowdurbanismo* – aqui entendido como o processo de viabilização de intervenções urbanas que tem uma ou mais fases em sites de *crowdfunding* e *crowdsourcing*. Em outras palavras, o que se pretende demonstrar é que os mecanismos de facilitação de financiamento coletivo ou construção coletiva de conhecimento através da internet (*crowdfunding* e *crowdsourcing*, respectivamente), enquanto manifestações da criatividade coletiva nas cidades, corroboram as teorias recentes abordadas, mostrando-se poderosas ferramentas que o Urbanismo na pós-modernidade pode e deve dispor.

2. Criatividade Coletiva

Em *Criatividade e Grupos Criativos*, De Masi inicia narrando episódios da história sob o viés dos caminhos percorridos pela criatividade do homem para superação dos desafios impostos a ele. Demonstra, com isso, que a criatividade é o recurso mais fecundo e mais precioso a que o homem sempre pôde recorrer para garantir sua sobrevivência.

O que De Masi busca na construção desta visão histórica é, especialmente, mostrar a transição progressiva de formas individuais para formas coletivas de criatividade, embora destaque que os produtos de criações coletivas tenham sido sempre mais numerosos e significativos.

Grande parte das invenções humanas mais surpreendentes – do alfabeto ao Estado, dos veleiros às piadas, das festas ao arado, da tesoura à Magna Carta – não possui “alguém que as imaginou”, pois elas são fruto de *progressivos ajustes e colaborações coletivas*, seja nas suas criações, nas suas realizações, nos seus aperfeiçoamentos, na sua difusão, assim como nas suas aplicações. [...] a grande maioria das novas ideias não brotou na cabeça de um só: por vezes concorreram um clã inteiro, um povo inteiro, até mesmo todos os povos e por um período de tempo que pode abarcar até mesmo dezenas de milênios. (DE MASI, 2003, p. 97, grifo nosso)

Ao fim do percurso histórico detém-se na fase contemporânea, que denomina de pós-industrial e na qual a sociedade pós-moderna se inscreve. Desta perspectiva, é capaz de destacar paradigmas típicos desta era e com isso reconhecer a obsolescência de determinadas formas de organização do trabalho, heranças da era industrial.

A fim de realçar aspectos desta transformação e obsolescência de paradigmas, o autor contrapõe, constantemente, as características da era pós-industrial às da era industrial. Para ele, vive-se a era da complexidade, em oposição à da simplicidade, da subjetividade e da emotividade, em oposição à da racionalidade, da estética em oposição à da funcionalidade, da descontinuidade em oposição à da linearidade, dos riscos e incertezas, em oposição à da segurança.

Tendo identificado, então, os aspectos organizacionais obsoletos e as possibilidades abertas pela era pós-industrial, De Masi argumenta em favor de novas formas de organização do trabalho e da vida. As hierarquias e divisões tradicionais da produção

transformam-se, dissolvendo algumas noções, como a crença em um gênio individual criador, superior aos demais, capaz de dar as respostas corretas aos problemas e impô-las, de cima para baixo. As novas organizações são mais centradas no ócio criativo - onde trabalho, estudo e jogo (ou lazer) se sobrepõem -, e são estruturadas de forma mais horizontal - seu produto (uma estratégia de *marketing*, uma pesquisa científica, uma peça de arte, um projeto, um objeto, etc.) é fruto do trabalho de um grupo criativo.

Ao somar as noções extraídas da visão histórica inicial, a outras obtidas de sua pesquisa sociológica sobre grupos artísticos e científicos reconhecidos, De Masi conclui que o estímulo à criatividade coletiva é a chave do sucesso das organizações na pós-modernidade.

O sociólogo atribui à criatividade, portanto, papel fundamental na transição de eras: suprimida na sociedade industrial, ressurgiu como fator típico da pós-industrial. Vive-se na era da criatividade em oposição à anterior, da execução: “daqui para frente, no lugar de ‘sociedade pós-industrial’, seria mais oportuno falar de ‘sociedade criativa’ [...]. Uma sociedade na qual ou se é criativo a todo o momento ou se sucumbe.” (DE MASI, 2003, p. 408, grifo nosso).

3. Cidade Criativa

A valorização da criatividade da sociedade tem tomado contornos nítidos nos mais diversos campos do conhecimento humano. No estudo das cidades, uma das primeiras manifestações desta valorização se dá ao fim dos anos 1980, quando Charles Landry cunha o termo *cidade criativa*. O urbanista percebe transições gerais na história das sociedades, cidades e economias que se refletem na concepção das cidades. Ele entende que as visões predominantes na era precedente, de trabalho manual intenso e de produção industrial em massa deve ser substituídas por novas visões na era atual focada na alta tecnologia e baseada no conhecimento. Intervenções urbanas centradas na engenharia e na provisão de infraestrutura (impregnadas de visões da era industrial) devem dar lugar a abordagens mais criativas das cidades.

Nos anos que sucederam sua origem, o conceito de *cidade criativa* tem adquirido importância crescente nas discussões de planejamento e projeto urbanos contemporâneos. Landry alerta para os riscos desta repercussão, no sentido de que os múltiplos sentidos que têm sido atribuídos ao termo podem levar a um deslocamento do seu significado original. O autor apresenta a ideia inicial por trás do conceito de *cidade criativa*:

A ideia [de cidade criativa], quando introduzida, era vista como um conceito aspiracional: uma convocação para encorajar a abertura da mente e a imaginação. Pretendia ter um enorme impacto na cultura organizacional. Sua filosofia era a de que sempre há mais potencial em qualquer cidade do que qualquer um de nós pense em um primeiro momento. Ela pressupõe que sejam criadas condições para que as pessoas pensem, planejem e ajam com imaginação para estimular oportunidades ou resolver problemas urbanos aparentemente intratáveis. (LANDRY, 2008, p.xxi, tradução nossa)

A cidade criativa tornou-se agora um termo ‘porta-tudo’ sob o perigo de perder seu alcance e obliterando as razões pelas quais a ideia surgiu em primeiro lugar. [...] As cidades tendem a restringir o significado de criatividade às artes e atividades no âmbito das profissões da economia criativa, chamando qualquer plano cultural de plano ‘criativo’, quando este é apenas um aspecto da criatividade de uma comunidade. (LANDRY, 2008, p.xlix, tradução nossa)

É importante esclarecer, então, que até o momento há pelo menos três vertentes que relacionam criatividade a desenvolvimento urbano, segundo Seixas *et al.* (2011).

1) a ideia da necessidade de criatividade nos “instrumentos” para o desenvolvimento urbano, ou seja do desenvolvimento de ferramentas e soluções criativas associadas aos novos contextos socioeconômicos e culturais; 2) o foco nas atividades e setores criativos (muitas vezes assimiladas, com maior ou menor abrangência às atividades culturais) como uma base estrutural do próprio desenvolvimento urbano (na perspectiva de que as atividades culturais e criativas têm um papel fundamental nas sociedades e economias atuais, e como tal devem ser uma das prioridades políticas de desenvolvimento urbano; e finalmente, 3) a defesa da necessidade de atrair e sustentar atividades e competências criativas e baseadas no conhecimento e na inovação. (SEIXAS *et al.*, 2011, p.70)

A primeira vertente é a que mais se aproxima da ideia original de Landry, e é a que este trabalho adota. A cidade criativa é traduzida aqui, portanto, como aquela que, através do desenvolvimento de novas ferramentas, estimula a participação criativa dos

diversos agentes de transformação urbana para lidar com demandas próprias das cidades contemporâneas.

3.1. Catalisadores de Cidades Criativas

Landry destaca doze pré-condições “para que uma cidade seja realmente criativa e para que a criatividade incorpore-se ao tecido organizacional da cidade”. (LANDRY, 2008, p.105, tradução nossa). Este trabalho se debruça sobre uma destas pré-condições – o uso de *catalisadores*, explorando a definição do autor e propondo uma expansão da mesma.

Catalisador, no sentido original do termo, proveniente da Química, é uma substância que acelera uma reação sem ser consumida ao fim do processo. Para Landry, “eventos e organizações catalisadores podem criar oportunidades para pessoas com diferentes perspectivas se reunirem e compartilharem ideias”. (LANDRY, 1995, p.28, tradução nossa).

Partindo da definição de Landry e ampliando-a, entende-se aqui como catalisador qualquer iniciativa que cria oportunidade para que pessoas se reúnam, confrontem ideias e encontrem soluções criativas para as cidades - alternativas às oferecidas pelo Urbanismo oficial - por um processo mais ágil que o tradicional e com ampla possibilidade de ser replicado sem se esgotar (visto que não é “consumido ao fim do processo”).

Estas iniciativas podem ser eventos e organizações, como propõe Landry, mas também plataformas de *crowdurbanismo*, como sugere este artigo.

4. Crowdurbanismo

A palavra *crowdurbanismo* aparece pela primeira vez no Brasil em 2012, em *post* de George Yurievitch no *blog* do Catarse¹. Embora o autor não apresente de forma direta uma definição do termo, leva o leitor a deduzir, ao expor plataformas virtuais do *crowdfunding* e do *crowdsourcing* direcionados para o urbanismo e referenciar textos de autores que abordam o tema, que *crowdurbanismo* é o processo de viabilização de

¹ Catarse é a primeira e a maior plataforma de *crowdfunding* do Brasil. A referida menção ao termo *crowdurbanismo* encontra-se no *post* Financiamento Coletivo e Questões Urbanas, disponível em: < <http://blog.catarse.me/financiamento-coletivo-e-questoes-urbanas/> >. Acesso em setembro de 2012.

intervenções urbanas que tem uma ou mais fases (planejamento, projeto ou financiamento, por exemplo) em sites de *crowdfunding* e *crowdsourcing*.

O *crowdfunding* - do inglês, *crowd*, multidão; e *fund*, recursos financeiros (substantivo) ou financiar (verbo) - é o mecanismo através do qual uma proposta, lançada por um indivíduo ou um grupo em uma plataforma virtual dedicada a este propósito, é financiada por outros indivíduos. As pessoas que se interessam pela ideia contribuem com quantias diversas, em geral pequenas, pré-definidas e, em troca, além do fato de colaborar para a concretização da proposta, recebem uma recompensa simbólica.

Um exemplo concreto é o do projeto *Cidades para Pessoas*, lançado no Catarse em 2011. A jornalista especializada em planejamento urbano Natália Garcia propôs o financiamento de uma viagem a 12 cidades do mundo para sistematização do conhecimento sobre planejamento urbano voltado para pessoas (não para automóveis ou empresas imobiliárias, como coloca), inspirada no trabalho do arquiteto e planejador dinamarquês Jan Gehl. Na primeira fase - *Planejamento Urbano e Soluções Clássicas* - ela angariou R\$ 25.785,00, através de 285 apoiadores, que em troca receberam recompensas que variaram de um compilado semanal, por e-mail, de tudo que foi publicado (para doações de R\$ 20,00) até um dossiê de cada cidade com estudos, dados, contatos interessantes de projetos ou iniciativas da sociedade civil para melhorar as cidades (para doações de R\$ 1.000,00 ou mais)². Com o dinheiro, a jornalista visitou sete cidades europeias - Copenhague, Amsterdam, Londres, Paris, Friburgo, Estrasburgo e Lyon, onde entrevistou urbanistas, gestores públicos, líderes de movimentos de engajamento cívico e fez registros em vídeos, fotos e textos. De volta ao Brasil, ministrou palestras e expôs na 9ª Bienal de Arquitetura. O material apurado está sendo publicado no site do *Cidades para Pessoas*³ e em coluna da Revista Planeta Sustentável, da editora Abril.⁴

Este projeto está agora em sua segunda fase - *Novas ideias e paradigmas das cidades do futuro*, que compreende visitas a São Francisco, Portland, Nova Iorque, Cidade do México e Barcelona. Do financiamento pedido no Catarse de R\$ 15.000,00, foram atingidos, em cerca de um mês, R\$ 17.367,00, através das doações de 291 pessoas.

Já o *crowdsourcing* - do inglês, *crowd*, multidão; e *source*, fonte ou origem - é o mecanismo de colaboração dos usuários para geração de conteúdo facilitado por plataformas

² O financiamento da primeira fase do *Cidade para Pessoas* foi bem sucedido e encerrado em 20/03/2011. Disponível em: <<http://catarse.me/pt/projects/36-cidades-para-pessoas>>. Acesso em março de 2011.

³ Disponível em: <www.cidadesparapessoas.com.br>. Acesso em março de 2012.

⁴ Disponível em: <planetasustentavel.abril.com.br/blog/cidades-para-pessoas/>. Acesso em novembro de 2012.

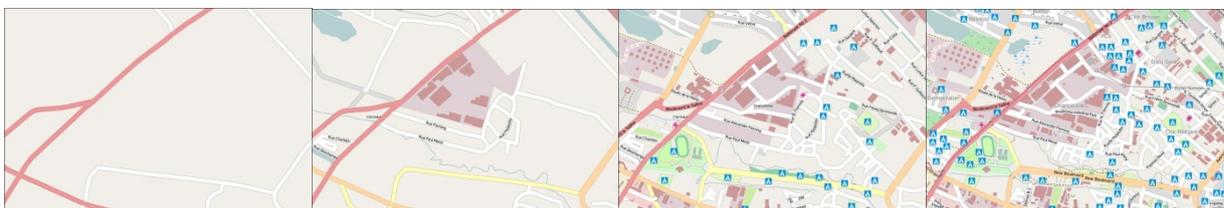
virtuais. Através delas, cada pessoa, ao inserir uma informação, está contribuindo com seu conhecimento individual para a construção de conhecimento coletivo.

Um exemplo é a *Wikipedia*⁵, enciclopédia virtual lançada em 2001, sem fins lucrativos, livre e aberta a contribuições dos usuários. “Seus 19 milhões de artigos foram escritos de forma colaborativa por voluntários ao redor do mundo e quase todos os seus verbetes podem ser editados por qualquer pessoa com acesso ao *site*.”⁶ A Wikipedia converteu-se hoje, segundo verbete dela própria, na maior e mais popular obra de referência geral na Internet.

Outro exemplo é o *reCaptcha*, serviço de identificação de *bot* (*software* que rouba informações). O *reCaptcha* apresenta a imagem de duas palavras e solicita que o usuário digite os caracteres correspondentes a elas. Uma digitação serve à identificação – testa se o acesso a determinado *link* está sendo feito por um ser humano ou por um *bot*. A outra serve à digitalização, uma palavra por vez (ou seja, cada usuário, em cada acesso, está digitalizando uma palavra), de publicações antigas escaneadas e programas de rádio antigos gravados.

Há também os sites de mapeamento colaborativo, nos quais os usuários podem acrescentar informações (relativas a vias, cursos de água, pontos de interesse turístico, educacional, comercial e outros) a um mapa-base disponível online. *OpenStreetMap*⁷, *Wikimapia*⁸, *Ushahidi*⁹ e *Crowdmap*¹⁰ são os exemplos mais comuns. A força desse mecanismo ficou evidente após a tragédia de 2010 no Haiti, quando voluntários mobilizaram-se para mapear Porto Príncipe no *OpenStreetMap*, oferecendo, em poucas horas, informações precisas quanto a pontos de água e campos de refugiados, dentre outras, aos que prestavam assistência médica e distribuía alimentos.

Figura 1 Evolução do nível de detalhamento do mapa OpenStreetMap no Haiti desde o desastre de 2010.



Fonte: BBC 2010.

⁵ Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org>>. Acesso em novembro de 2012.

⁶ Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>>. Acesso em novembro de 2012.

⁷ Disponível em: <<http://www.openstreetmap.org/>>. Acesso em outubro de 2011.

⁸ Disponível em: <<http://wikimapia.org>>. Acesso em outubro de 2011.

⁹ Disponível em: <www.ushahidi.com/>. Acesso em outubro de 2011.

¹⁰ Disponível em: <<https://crowdmap.com/>>. Acesso em outubro de 2011.

O mapeamento colaborativo (ou *crowdmap*) é um mecanismo de *crowdsourcing* com grande potencial para direcionamento para questões urbanas. Amostra disso, no Brasil, é a plataforma digital Portoalegre.cc¹¹, que permite que os usuários cadastrados insiram, em um mapa da cidade, causas em que acreditam e pelas quais querem trabalhar, sistematizadas em filtros (cidadania, urbanismo e mobilidade urbana, para citar alguns). Cada causa, representada por um ícone localizado geograficamente, é um *link* para uma página que a detalha e que permite comentários e seu compartilhamento por *e-mail* e redes sociais (*facebook*, *twitter* e outras). O Portoalegre.cc se define como “a concretização do conceito de Wikicidade [...], um espaço de radicalização da democracia, onde você [...] pode dar sua opinião de como a cidade pode melhorar, e chamar as pessoas para ajudarem a transformar essa ideia em realidade.”¹²

Para ilustrar como o Porto Alegre.cc funciona, podem ser citadas as causas *Jardim Comunitário* e *Serenata Redenção Iluminada*. A primeira foi lançada no mapa em setembro de 2011 por Lucas de Moura, que identificou um espaço viário residual e sugeriu a criação de um jardim comunitário. Em maio de 2012 reuniram-se, presencialmente, os que se manifestaram, virtualmente, interessados em mobilizar-se pela causa. Analisaram o espaço, entrevistaram transeuntes e esboçaram as primeiras ideias de intervenção (pintura, criação de bicicletário, horta vertical, etc.). A segunda, lançada em maio de 2012 por Renata Beck, acusa a deficiência de iluminação do Parque Redenção durante a noite e sugere a reunião dos que identificam o mesmo problema para uma manifestação. Em duas semanas, tomou vulto uma “serenata” de frequentadores do parque, munidos de luzes (lanternas, celulares, lâmpadas) e instrumentos musicais para reivindicar maior segurança para o acesso noturno a este espaço público. O evento é registrado, no blog da iniciativa, como uma reinvenção do espaço público e uma redefinição da política que tira Porto Alegre do século XX.¹³

Embora relevantes, os casos de *crowdurbanismo* são ainda pouco numerosos e incipientes no Brasil. Em outros países, com destaque para os Estados Unidos, plataformas como essas surgem e aperfeiçoam-se progressivamente. Nota-se, recentemente, um aumento do número daquelas voltadas exclusivamente para questões urbanas, em particular para o financiamento destas, como aponta Yuirievitch (2012): *Brickstarter.org*, *Citizeninvestor.com*, *Loby.org*, *Neighbor.ly*, *Urban Kit*, *Patronhood.com* e *Spacehive.com*.

5. Considerações Finais

¹¹ Disponível em: <<http://www.portoalegre.cc/>>. Acesso em outubro de 2011.

¹² Disponível em: <<http://www.portoalegre.cc/>>. Acesso em outubro de 2011.

¹³ Disponível em: <<http://blog.portoalegre.cc/>>. Acesso em novembro de 2012.

Fazendo uma análise da perspectiva das teorias de De Masi e Landry sobre a criatividade coletiva e a cidade criativa, respectivamente, vê-se que os mecanismos de *crowdfunding* e *crowdsourcing* mostram-se uma manifestação típica da pós-modernidade e, quando direcionados para questões urbanas, exercem a função de catalisadores de criatividade coletiva.

São manifestações típicas desta era porque expressam o poder de fantasia e concretude (componentes de criatividade, para De Masi) da sociedade criativa. A capacidade de fantasia é exposta na construção coletiva de cenários ideais e na proposição de causas, como na plataforma PortoAlegre.cc. O impulso de concretude é expresso na contribuição financeira para a concretização de ideias dada através de sites como o Catarse. Estas plataformas são um estímulo aos grupos criativos, favorecendo sua formação e fortalecimento em torno de uma ideia. O estímulo aos grupos criativos é justamente o elemento-chave para o sucesso das organizações pós-modernas segundo o sociólogo italiano.

Este estímulo se dá porque estas plataformas digitais são espaços de discussão, participação, colaboração e de diversas outras formas de envolvimento cidadão. São, então, por sua própria natureza, catalisadores de criatividade coletiva, no sentido do termo proposto por Landry, ampliado aqui para incluí-las (além de aos eventos e organizações, como sugerido originalmente pelo planejador britânico).

O uso destes catalisadores (é preciso realçar, embora não seja este o foco do artigo) não deve vir dissociado de uma reflexão crítica. Alguns autores já levantam questões a respeito de sua aplicação. Zuckerman, por exemplo, pondera sobre os limites do papel da sociedade quanto tenta atuar em substituição ao Estado – seja pagando por intervenções que deveriam ser financiadas pelos impostos, seja decidindo e intervindo diretamente sobre bens públicos, função do poder executivo (Zuckerman, 2012). Já Lange acusa que a maioria dos projetos bem-sucedidos é de “dispositivos” (uma tenda de plástico para uma conferência sobre habitação em Praga, uma sala de leitura portátil ao ar livre para Nova York e uma fazenda em um telhado em Mumbai são alguns dos exemplos dados por ela), mas não de verdadeiras obras de infraestrutura (Lange, 2012).

O debate a respeito desses mecanismos, sem dúvida, terá diversos desdobramentos ao longo dos próximos anos. Embora ainda seja cedo para discutir com profundidade estes desdobramentos, as teorias disponíveis (dentre elas, as de De Masi e Landry) já permitem identificar as plataformas de *crowdsourcing* e *crowdfunding*, quando direcionados para questões urbanas, como catalisadores de criatividade coletiva e, por isso,

como ferramentas que o Urbanismo pode e deve dispor na pós-modernidade para lidar com demandas próprias das sociedades criativas das cidades contemporâneas.

6. Referências Bibliográficas

BBC 2010. *The volunteer mappers who helped Haiti* [Em linha]. London: Magazine, UK News, BBC. Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/8517057.stm>. [Consult. 24 fevereiro 2010]

Catarse 2012. *Catarse* [Em linha]. São Paulo: Catarse. Disponível em: <http://catarse.me/pt>. [Consult. 15 setembro 2012].

Cidades para pessoas 2012. *Cidades para pessoas* [Em linha]. São Paulo: Cidades para pessoas. Disponível em: www.cidadesparapessoas.com.br. [Consult. 15 março 2012].

De Masi, D. 1999. *A Emoção e a Regra: os grupos criativos na Europa de 1850 a 1950*, Rio de Janeiro, José Olympio.

De Masi, D. 2000. *O Ócio Criativo*, Rio de Janeiro, Editora Sextante.

De Masi, D. 2003. *Criatividade e Grupos Criativos*, Rio de Janeiro, Editora Sextante.

Garcia, N. 2012. *Planeta Sustentável* [Em linha]. São Paulo: Abril. Disponível em: planetasustentavel.abril.com.br/blog/cidades-para-pessoas. [Consult. 15 novembro 2012].

Landry, C. 2008. *The Creative City: a toolkit for urban innovators*, Nova York, Earthscan.

Landry, C., Bianchini, F. 1995. *The Creative city*, Londres, Demos.

Lange, A. 2012. *Against Kickstarter Urbanism*. [Em linha], Sem volume. Disponível em: <http://observatory.designobserver.com/feature/against-kickstarter-urbanism/34008/>. [Consult. 15 outubro 2012].

Openstreetmap 2012. *Openstreetmap* [Em linha]. Sem local: Openstreetmap. Disponível em: <http://www.openstreetmap.org/>. [Consult. 15 outubro 2011].

Seixas, J. Costa, P. 2011. Criatividade e governança na cidade: A conjugação de dois conceitos poliédricos e complementares. *Cadernos metrópole: grandes projetos urbanos*, Volume 13, Páginas 69-92.

Wikimapia 2012. *Wikimapia* [Em linha]. Sem local: Wikimapia. Disponível em: <http://wikimapia.org>. [Consult. 15 outubro 2011].

Wikipedia 2012. *Wikipedia* [Em linha]. Sem local: Wikipedia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org>. [Consult. 15 novembro 2012].

Yurievitch, G. 2012. *Financiamento coletivo e questões urbanas*. [Em linha], Sem volume. Disponível em: <http://blog.catarse.me/financiamento-coletivo-e-questoes-urbanas/>. [Consult. 15 outubro 2012].

Zuckerman, E. 2012. *How do we make civic crowdfunding awesome?* [Em linha], Sem volume. Disponível em: <http://www.ethanzuckerman.com/blog/2012/08/10/how-do-we-make-civic-crowdfunding-awesome/>. [Consult. 15 outubro 2012].

Ushahidi 2012. *Ushahidi* [Em linha]. Quênia: Ushahidi. Disponível em: www.ushahidi.com. [Consult. 15 outubro 2011].

Crowdmap 2012. *Crowdmap* [Em linha]. Quênia: Crowdmap. Disponível em: <https://crowdmap.com/>. [Consult. 15 outubro 2011].

PortoAlegre.cc 2012. *Porto Alegre.cc* [Em linha]. Porto Alegre: PortoAlegre.cc. Disponível em: <http://www.portoalegre.cc/>>. [Consult. 15 outubro 2011].