

Limites e Perspectivas do Planejamento e Urbanismo na Contemporaneidade

Fernando Antonio Santos de Souza
Universidade Federal de Sergipe

Resumo

Este artigo tem como objetivo discutir os limites e perspectivas do planejamento e urbanismo em um momento de inflexão marcado pelo surgimento de uma economia financeira globalizada, neoliberal, em todo o mundo. Trata-se de um contexto de exaustão do modelo de cidade industrial e a emergência de um novo paradigma de cidade financeira. Nesse sentido, serão analisadas as origens e mudanças do planejamento urbano, comandadas por transformações econômicas e tecnológicas, no sentido de entender a "genealogia" do virtual que contribui para explicar a realidade urbana contemporânea. A cidade industrial é diferente da cidade virtual. O tempo da máquina é marcado pelo relógio. Na Inteligência artificial não existe marcação de tempo. Não há programação. As coisas acontecem pela conexão em tempo real, *on line*. O planejamento deixa de ser a construção de um problema cuja solução requer uma ação no futuro. No ciberespaço o problema é a solução. Não há intervalo de tempo entre um e outro. A figura do arquiteto se torna secundária, para não dizer dispensável. No mundo virtual, é o consumidor que projeta sua mercadoria. As plataformas digitais permitem, em tempo real, realizar o seu desejo, independente de um planejamento e um projeto realizado anteriormente. O planejamento e o projeto, na era da inteligência artificial, são realizados por meio de plataformas digitais que permitem viabilizar desejos de forma concreta e imediata. É necessário se pensar o planejamento urbano e o projeto de

arquitetura com esse novo olhar. **Contra os avanços tecnológicos, não existem limites.**

Introdução

Os avanços neoliberais que acompanham as transformações tecnológicas na área da informação e comunicação têm motivado a discussão teórica sobre o planejamento e urbanismo. Esse tema tem sido amplamente abordado em encontros nacionais e internacionais e na literatura com foco no planejamento e urbanismo estratégico (a esse respeito ver Souza, Santos, Oliveira 2018; Brenner 2016; Del Rio 2015; Gonzales, Francisconi, Paviane 2013).

O planejamento e urbanismo cartesiano

Françoise Choay (1979, p. 1) abre a sua antologia sobre o urbanismo, fazendo um alerta sobre o fracasso do planejamento urbano e do urbanismo cartesianos: Durante os anos 1950, inúmeros governos de Estado, em particular dos países considerados subdesenvolvidos, vislumbraram no plano a possibilidade do milagre desenvolvimentista, e a partir daí, bastou apenas um passo para que o planejamento se tornasse um mito, uma palavra mágica (Carvalho 1979, p. 11).

No Brasil, o planejamento urbano seguiu as duas modalidades concebidas por Carvalho (2009, p. 26). O tecnocrático que

“estrutura-se sobre um projeto de cidade ideal, construído em um círculo estreito de agentes participantes que o ‘determinam’ e fundado em valores e interesses socialmente restritos. O tipo participativo pauta-se em ‘possibilidades’, isto é, o projeto de cidade constrói-se pela ação

conjunta dos diferentes atores que interferem na vida urbana.

Assim, destacam-se dois momentos que marcam o planejamento urbano no Brasil. A ditadura militar que teve início em 1964 e a retomada da democracia com a promulgação da Constituição de 1988. Mais recentemente, poderíamos incluir um terceiro momento, apoiado pela globalização financeira e digital, que começa a ser percebida de fato com a crise econômica desencadeada inicialmente nos Estados Unidos da América e com os avanços das ideias neoliberais, especialmente, a partir de 2008.

Arantes (2001), na polêmica Comunicação apresentada na II Bienal Internacional de Arquitetura: Urbanismo em fim de linha, anuncia a morte do modelo urbano mundial modernista que prometia desenvolvimento. Expõe seu pensamento tendo como referência as intervenções urbanas que sucederam ao fim da ideia de planificação global do espaço urbano, ideias vinculadas ao movimento de arquitetura moderna.

Essa autora ressalta que o que têm ocorrido nas cidades são intervenções

“de forma pontual, restrita, por vezes intencionalmente modesta, buscando uma requalificação que respeite o contexto, sua morfologia, tipologia arquitetônica, e preserve os valores locais” (p. 121),

e, ao mesmo tempo, reconhecendo os limites de tais intervenções. Assim, questiona as atuais chances do desenho e do planejamento urbano se tornar um instrumento eficiente de desenvolvimento.

A Cidade Virtual

A tecnologia mecânica da máquina, que embasa a vida nas cidades, cede lugar às tecnologias virtuais apoiadas pela revolução digital em curso. Do mesmo modo que a indústria, concebida como regime de produção capitalista dominante, criou a cidade industrial, a financeirização, compreendida como regime de produção capitalista emergente, aponta para a formação de outra cidade que poderíamos chamá-la de cidade virtual. Este novo paradigma urbano que cria a cidade do ciberespaço, estabelece também formas diferentes de organização, uso e gestão do ambiente construído da cidade.

Destarte, concordamos com Pierre Lévy (2014, 1999, 1976) e outros autores que acreditam que o virtual não é apenas uma transformação da

natureza, da ciência e da tecnologia, mas um estatuto humano, um fato civilizatório (Morin 2004; Santaella 2003). Não se trata de um conceito ou uma construção ontológica, mas de uma realidade concreta, um momento histórico, antropológico e cultural histórico.

A revolução tecnológica em curso altera a noção de espaço. O espaço da cidade passa a ser concebido como um ciberespaço, deixando de ser definido essencialmente por relações geométricas de localidade que permitem transformar o ambiente construído em objeto importante de intervenção e controle. O ciberespaço é um espaço de interação e conexão que se torna lugar privilegiado da acumulação capitalista financeira. O ciberespaço é ambiente que vai possibilitar a exploração econômica em escala, dimensão e velocidade jamais vistas. Trata-se da acumulação capitalista que se estende a todos os recantos do mundo. A lógica financeira globalizada neoliberal emergente, portanto, estabelece uma ordem econômica que vai dominar o espaço virtual de conexão da cidade. Para o capital, o ciberespaço é o meio que permite o controle e drenagem da riqueza produzida.

Nesse sentido, o planejamento e urbanismo que se desenvolveram acompanhando a sociedade industrial, e que se expandiram como mecanismos capazes de introduzir critérios científicos no processo de tomada de decisões, utilizando conhecimentos, métodos e técnicas de intervenção sobre a realidade que foram concebidos e adotados, não dão mais conta da cidade virtual. O processo de planejamento e urbanismo representado pelas fases cartesianas do conhecimento da realidade, decisão, ação e crítica, correspondendo ao reconhecimento de problemas, a um diagnóstico e a indicações para encaminhamento de soluções, tornaram-se anacrônicos (Carvalho 1979 p. 17, 22).

Já o virtual, não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível [futuro] estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer e que chama um processo de resolução: a atualização (Lévy 1996, p. 16).

Para Lévy (1996, p. 17) atualização é a “invenção de uma solução exigida por um complexo problemático”. É na verdade uma atividade do movimento de planejamento não

cartesiano. Enquanto, a virtualização seria o seu movimento inverso:

Consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma 'elevação da potência' da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mudança de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma 'solução'), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo de problemas. Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mudar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular (p. 17,18).

O conhecimento virtual, então, é baseado na informação e comunicação que são da ordem do acontecimento e do processo. Ele provoca a redução da incerteza a cerca de uma questão dada. Como não é material e sim desterritorializado, não possui um suporte específico, portanto pode se deslocar constantemente. Todo acontecimento surpreendentemente nos traz, segundo Lévy (2014, p. 57), uma informação que se atualiza em tempos e lugares diferentes pelos impactos que produzem:

a mensagem sobre o acontecimento é ao mesmo tempo e indissolúvelmente uma sequência do acontecimento. O mapa (a mensagem) faz parte do território (o acontecimento) e o território é constituído de uma adição indefinida, de uma articulação dinâmica de uma rede de mapas em extensão. Dito de outro modo, tudo que é da ordem do acontecimento tem a ver com a dinâmica da atualização (territorialização instantânea aqui e agora, solução particular) e da virtualização (desterritorialização, desprendimento, colocação em comum, elevação à problemática) acontecimento e informações sobre os acontecimentos trocam suas identidades e suas funções a cada etapa da dialética dos processos significantes.

O virtual, portanto, é algo desterritorializado, desprendido do aqui e agora particular. O virtual se refere a tempo real. Ele é coletivo. O virtual, na perspectiva do planejamento não cartesiano, associa-se a um problema por meio do uso de

tecnologias digitais em rede. O atual se vincula a uma solução, promovida pelo contato com o real que renova o virtual em um processo dialético que permite o encaminhamento de problemas. O atual, dessa forma, é um ato de produção inventiva, um ato de criação.

Tendo como referência o pensamento de Lévy (2014, 1999, 1996), e partindo do entendimento da ideia de virtualização, acredita-se que seja possível aplicar ao planejamento urbano cartesiano a concepção do virtual. Trata-se do rompimento com o planejamento e urbanismo cartesianos relacionado à cidade industrial, cruzando a fronteira do viés autoritário que prevaleceu no Brasil, especialmente, a partir de meados dos anos 1950. Ao contrário do planejamento e urbanismo praticados nesse período que era baseado no conhecimento da realidade, decisão, ação e crítica, ou seja, apoiado em um entendimento atualizado sobre a realidade no qual se projetavam soluções futuras com o objetivo de enfrentar o conjunto de problemas identificados nas fases anteriores do processo.

O planejamento urbano e a urbanização, baseadas na virtualização, situar-se-iam, então, na esfera da descoberta de uma questão dominante que se tornam objeto de reflexão no sentido de reorientar a atualidade em resposta ao assunto evidenciado. Ou seja, estas duas formas de conceber a cidade teriam como base a dialética, em um contínuo indeterminado, entre o virtual – formado pelo complexo problemático, detectado em tempo real por redes digitais de informação e comunicação, e o atual – formado pela solução construída no corpo a corpo travado na captação do virtual.

Enfim, é importante destacar que é a manipulação do desejo que cria a demanda forjada por bens e serviços que serão explorados, de forma seletiva, pelo capital financeiro. O ambiente construído da cidade industrial, do ponto de vista da produção e do consumo, era o lugar da fábrica, da moradia, da circulação, do comércio e das mercadorias. Já, o ambiente construído da cidade financeira é o lugar preferencial de realização dos sonhos. O lugar onírico vai permitir a apropriação da mais valia produzida pelo controle da fantasia.

Considerações

Assim, o ambiente construído se torna, essencialmente, um cenário de realização

imaginária. Podemos chamar a nova cidade que desponta de cidade virtual, onde o ambiente construído se torna o espaço de espetáculos, das fantasias turísticas, do consumo simbólico. Os shoppings centers, talvez, sejam a expressão mais acabada do consumo induzido pelo desejo. Este mesmo ambiente construído da cidade deve disponibilizar os avanços e os meios tecnológicos de produção, domínio, realização e exploração do desejo. Dessa forma, a tecnologia, a informação, os meios de comunicação, de conexão com o mundo ganham destaques. Despontam, assim, as redes de internet, as grandes companhias de telecomunicação, os aplicativos para celulares como agentes modeladores do ambiente construído e do ciberespaço da cidade, ou seja, cidades inteligentes, criativas.

A cidade contemporânea, sem dúvida, se torna o lugar da pluralidade, da flexibilidade. É um ambiente de realização de todos os desejos sob o controle do capital financeiro neoliberal globalizado. Como o acesso a esses bens e serviços se referem às tentações, cria-se então, a figura da frustração, que esconde a carência, uma vez que a cidade e a tecnologia têm um custo, um valor de troca que impede a realização para todos dos desígnios da vida. A frustração destrói o ego daqueles que não conseguem realizar os sonhos e lhes é negado, por conseguinte, o mínimo de condições dignas de sobrevivência. Eles são mantidos fragilizados e descartáveis pela falta dos bens e serviços indispensáveis à vida.

O planejamento e urbanismo não cartesiano criam um ciberespaço, nas palavras de Lévy (1999, p. 68) inventa uma “ágora virtual”. Fazendo referência à democracia na Grécia Antiga, este autor aponta para uma nova civilidade proporcionada pelas redes digitais. Trata-se da cidadania do aqui e agora que rejeita a perspectiva de um futuro que nunca se concretiza. Ressalta-se, então, com essa reflexão, a esperança de que essas mesmas tecnologias que permitem excluir, também sejam capazes de reinventar a democracia em tempo real.

Referências

1. Arantes, Otilia. Urbanismo em fim de linha e outros estudos sobre o colapso da modernização arquitetônica. 2ª edição. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001. 224 p.
2. Brenner, Neil. Seria o “urbanismo tático” uma alternativa ao urbanismo neoliberal? In Revista Eletrônica de Estudos Urbanos e Regionais nº 27, ano 7, dezembro de. 2016. 18 p.
3. Carvalho, Horácio Martins de. Introdução à teoria do planejamento. 3ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1979. 174 p.
4. Carvalho, Sonia Nahas de Carvalho. Condicionantes e possibilidades políticas do planejamento urbano. In: Vitte, Claudete de Castro Silva; Keynert, Tânia Margarete Mezzomo. Qualidade de via, planejamento e gestão urbana: discussões teórico-metodológicas. Rio de Janeiro: Bertand Brasil, 2009. 24 p.
5. Choay, Françoise. O urbanismo: Utopias e realidades, uma antologia. Tradução Dafine Nascimento Rodrigues. São Paulo: Editora Perspectiva, 1979. 333 p.
6. Del Rio, Vicente e Siembieda (orgs.). Desenho urbano contemporâneo no Brasil. Tradução: Denise de Alcântara. Rio de Janeiro: LTC, 2015. 285 p.
7. Lévy, Pierre. O ciberespaço como um passo metaevolutivo. In: Martins, Francisco Menezes; Silva, Juremir Machado da (orgs.). A genealogia do virtual: comunicação, cultura e tecnologias do imaginário. Porto Alegre: Sulina, 2014. 07 p.
8. _____. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. Tradução Luiz Paulo Rouanet. 2ª edição. São Paulo, SP: Edições Loyola, 1999. 212 p.
9. _____. O que é o virtual. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996. 160 p.
10. Morin, Edgar. A comunicação pelo meio (teoria complexa da comunicação). In: In: Martins, Francisco Menezes; Silva, Juremir Machado da (orgs.). A genealogia do virtual: comunicação, cultura e tecnologias do imaginário. Porto Alegre: Sulina, 2004. 05 p.
11. Santaella, Lúcia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003. 360 p.
12. Souza, Fernando Antonio Santos; Santos, Pedro Antônio Almeida; Modesto, Érica Andrade. A questão e o pensamento sobre a habitação social no Brasil. In: SOUZA, Angela Maria Gordilho; BAETA, Rodrigo Espinha; ANDRADE Jr., Nivaldo Vieira de. Encontro da Associação de Pesquisa e Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, 13 a 19 de outubro – Salvador: FAUFBA. Eixo temático: Produção do espaço, ocupação, gestão e cidadania. 10 p.