

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E PAISAGISMO CAMPUS
DE BAURU

A busca do Olhar sobre as paisagens urbanas

Luiz Hiroshi

TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Silveira do Amaral

BAURU, Novembro de 2011

“A cidade se define pelos seus contrastes; quer sempre explodir, não suporta estereis regras... uma cidade inesquecível é um acervo imenso de imagens”.

(Win Wenders)

Introdução

Este trabalho tematiza as paisagens urbanas contemporâneas e as relaciona com a linguagem visual da fotografia. Produzindo diversos ensaios fotográficos experimentais resultantes de questionamentos construídos ao longo de experiências vividas e construídas nas cidades de Bauru e São Paulo.

A relação entre paisagens urbanas e a linguagem visual da fotografia, terá como base os conceitos de deriva, o devaneio de Bachelard, princípios de design urbano de Kevin Lynch e Gordon Cullen e o conceito de flâneur de Walter Benjamin. Busca-se nesses teóricos um pausamento que expresse o caráter emotivo em detrimento do representativo, frente ao fenômeno urbano contemporâneo.

O desafio que surge na produção e organização desses ensaios fotográficos envolve a busca do olhar, contemplar e perceber as paisagens urbanas que estão sempre em construção, num devir que só aos olhares mais experientes se dão a presença do passado em suas construções.

As paisagens urbanas contemporâneas transformaram-se em superfície, a sobreposição de camadas de materiais e construções, o horizonte saturado de concreto, o acúmulo de coisas que recusam partir, o olhar tornou-se um embate com uma superfície que não se deixa perpassar. Hoje olhar para o chão equivale a olhar para cima, tudo é textura, a paisagem tornou-se um muro. (PEIXOTO)

Frente a essa realidade imposta pela cidade cada vez mais funcional, o ato de olhar agora nos é caro, muitas vezes saímos, nem percebemos e já chegamos.

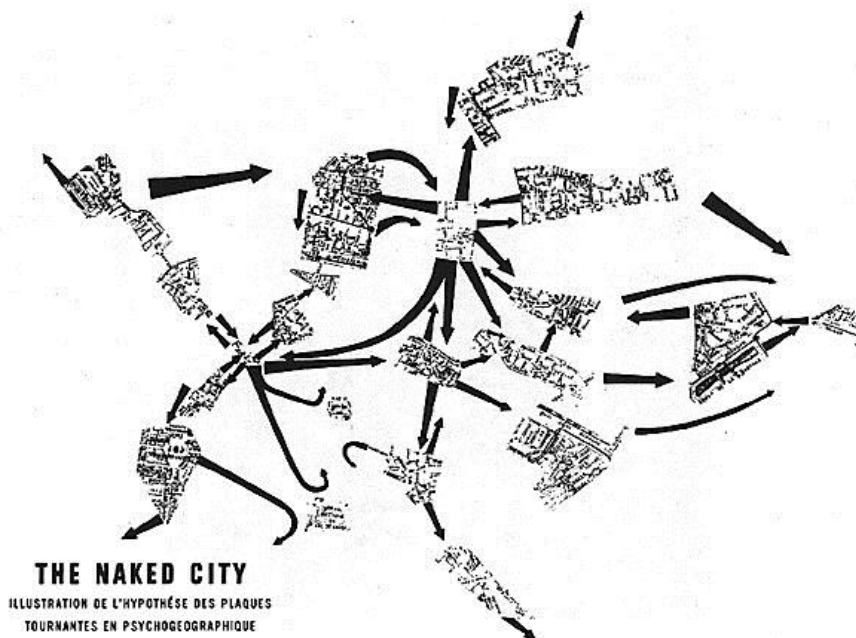
O objetivo agora é priorizar o trajeto entre o ponto “a” e o ponto “b”, as formas que o compõe e os significados que se podem extrair dessas imagens.

...

Aprender com a paisagem existente é uma maneira de ser revolucionário, principalmente para um arquiteto urbanista. Aprender de modo tolerante questionando a maneira como vemos as coisas e não do modo óbvio como sugeriu Le Corbusier na década de 1920 ao querer derrubar Paris para começar tudo de novo (VENTURI e BROWN). Em muitos casos esse tipo de intervenção se faz necessário, mas não podemos ignorar as paisagens urbanas já existentes, pois ao

longo de suas histórias podemos entender a dinâmica da cidade e a relação do indivíduo com o espaço urbano. São diversas as práticas que diferentes autores criaram para aproximar o indivíduo das paisagens urbanas.

O movimento situacionista com sua teoria da psicogeografia sugere uma investigação psicológica dos ambientes da cidade, através de caminhadas à deriva, muitas vezes com mapas impossíveis e absurdos. Essa caminhada previa a criação de uma “cartografia cognitiva”, que é a produção de mapas demarcando lugares que possuem significados especiais para cada um. Essa vivência da cidade gerou diversos mapas, alterou a malha urbana, promoveu distâncias criadas e imaginadas, criou uma cidade única, uma cidade vivida e imaginada.



"The Naked City", Guy Debord 1957.

The Naked City, talvez seja um dos mapas mais importantes resultante dessas experiências. Ele é composto por diversas colagens do mapa de Paris dispostos de forma aparentemente aleatória, sem corresponder à localização correta no mapa da cidade real. As colagens demonstram uma organização afetiva dos espaços, e as setas indicam as possíveis ligações entre eles.

Cada indivíduo possui diferentes impressões sobre os diversos lugares das cidades, se fechando ou não para o fenômeno urbano, raiva, alegria, tédio, são inúmeros os

sentimentos e impressões que as paisagens urbanas podem causar. Toda cidade é diferente para cada indivíduo que a vivência, e a criação afetiva dos espaços talvez seja algo que surja de forma natural, de acordo com o tempo e com as experiências de cada um. Todos nós criamos e recriamos uma cidade vivida que passa a ser imaginada, um envoltório de lembranças impregnado de significados individuais. Muitas vezes somos eficientes urbanistas mesmo sem saber de nada a respeito.

A cidade como só ela, nos permite uma aventura da imaginação, construímos de forma imaginária uma cidade dentro da cidade, com entusiasmo ou desaprovação temos a oportunidade de ver ou de morar nela, uma cidade em constante transformação, na medida em que o que dela se expõe é novamente absorvido e recriado. (JEUDY)

Ter a consciência de que os diferentes espaços urbanos podem nos proporcionar sentimentos e sensações e, deixar-nos sentir, já seria uma experiência importante para vivenciar e apreender a cidade de forma mais humana sendo que a arquitetura tem um forte papel na criação afetiva desses espaços. Muitas vezes ela define nossa direção, uma casa interessante, um prédio inusitado, indicam a criação de novos trajetos que abrem a possibilidade de novas vistas, ou não: ruas muradas sem janelas, que excluem o pedestre, espaço exclusivo de passagem, espaço da não-vivência.

A previsibilidade das cidades racionais, das cidades planejadas onde tudo é organizado, onde tudo é definido por zonas de acordo com funções: a zona residencial, a zona comercial, a zona industrial e assim por diante, acaba criando distâncias cada vez maiores. Tornando-se cada vez mais funcional, a cidade aliena, somos obrigados a vencer longas distâncias de preferência em pouco tempo. A criação de vias extensas que rasgam o tecido urbano, que priorizam a velocidade, que excluem o indivíduo e insere o automóvel, gera uma nova experiência de apreensão espacial que prioriza a visão e exclui o corpo. Devemos ser rápidos para perceber esse espaço e o que ele pode nos dizer.

Excluindo o corpo do espaço, criam-se novas escalas: dos automóveis, das motos, dos caminhões, uma nova dinâmica se insere alterando definitivamente as paisagens e o espaço. Viadutos que desembocam em vias expressas, que por sua vez leva a mais viadutos e a mais pontes: exclui-se a arquitetura, surgem os “não-lugares”.

O que se pode extrair das paisagens urbanas contemporâneas? O que fazer para estreitar o relacionamento do indivíduo urbano com a cidade?

A busca de um Método

Perceber a força poética dos espaços, extrair o sublime da rotina, ver o que ninguém vê, esse é um dos papéis da arte, e de como muitos artistas enxergam a cidade. Constrói-se aqui uma produção rica em imagens, capazes de nos fazer refletir sobre as paisagens que compõe as nossas cidades.

"[...] Nos romances, no cinema, na fotografia e na pintura, a linguagem secreta pela qual a paisagem, os edifícios e os objetos influenciam as pessoas também desempenha muitas vezes papel decisivo [...]".

(PALLASMAA. Uma nova agenda para arquitetura, p.340.)

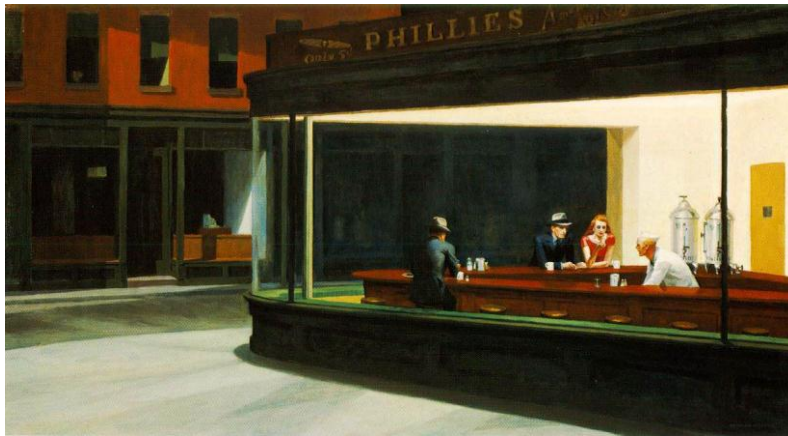
Arquitetura e urbanismo por não arquitetos: o artista que representa a cidade em sua obra, projeta edifícios sem a necessidade de cálculos estruturais e alvará de construção, não há clientes, há apenas a necessidade de se criar um cenário, um lugar para o acontecimento humano que apresenta (PALLASMAA), sensações e sentimentos são as diretrizes projetuais do artista que na imagem da cidade encontra o suporte necessário para transmitir sua mensagem.

...

Edward Hopper (Nyack, 22 de julho de 1882 - 15 de maio de 1967) foi um grande pintor das paisagens urbanas norte-americanas do início do século XX, suas obras retratam salas de espera, postos de gasolina, restaurantes de estrada, sempre lugares de passagem aparentemente sem importância, sem identidade onde todos são estranhos e solitários.

A forte carga emotiva com que retrata esses lugares, o dramático jogo de luz e sombra e a escolha das cores, influência diretamente os personagens que parecem sempre imersos no tédio da vida cotidiana, sempre sozinhos e perdidos em pensamentos. Em uma de suas obras mais conhecidas, Nighthawk de 1942, Hopper representa a solidão do indivíduo urbano, nele pessoas se encontram em

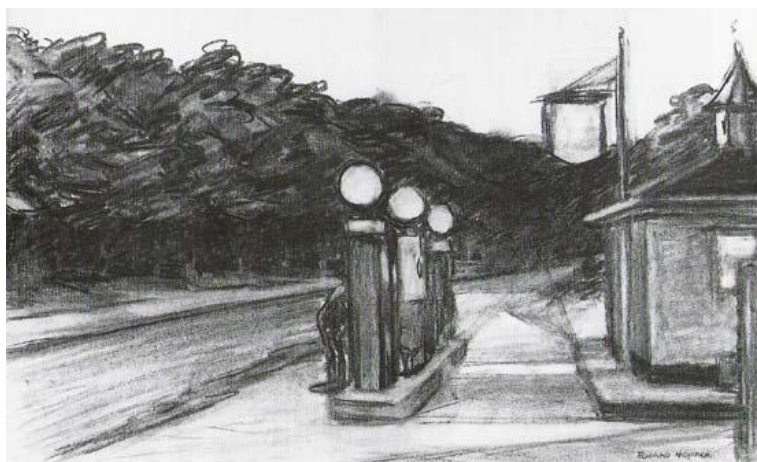
um restaurante, quietos provavelmente perdidos em seus próprios pensamentos as pessoas parecem solitárias, já deve ser tarde da noite a cidade está vazia.



"Nighthawks", 1942

Ao se interessar em retratar tais espaços e as cenas que ali se desenrolam, Hopper pode ser considerado um precursor do que contemporaneamente será designado os "não-lugares":

"São espaços que começaram a despontar por esta altura, especialmente nos EUA. Sítios onde pessoas em trânsito se instalam durante algum tempo. As pessoas são anónimas e a relação entre elas é de circunstância." (SALAVISA. Edward Hopper como desenhador de "Não-Lugares", p.02.)



Estudo preliminar para "A Gasolina". 1940.

Pastel e carvão sobre papel.

Lugares estranhamente familiares para nós, que compõe as nossas cidades e estão mais presentes em nossas vidas do que queremos perceber. Espaços esquecidos pelo nosso imaginário, paisagens opacas e monótonas, que sob o singular olhar de Hopper se transformam em lugares fecundos para a busca de poesia e o encontro do sublime.

"[...] Paradoxalmente é aqui que um estrangeiro, perdido num país que não conhece, se encontra. A linguagem é universal." (SALAVISA. Edward Hopper como desenhador de "Não-Lugares", p.02.)

...

Além de cineasta, Wim Wenders (Düsseldorf, 14 de agosto de 1945) é um ávido fotógrafo de paisagens. Em sua exposição "Places, Strange and Quiet" (Lugares, Estranhos e Quietos), Wenders apresenta 23 fotografias tiradas ao longo de viagens realizadas por diversos países.

Em suas fotografias Wenders nos revela diversas paisagens como uma rodagigante abandonada em um descampado na Armênia, uma parede metralhada em um antigo campo de concentração judeu na Alemanha, ou uma projeção de filme ao ar livre sem espectadores em Palermo.

De fato, a produção fotográfica de Wenders se assemelha em muitos aspectos com as obras de Hopper, só que aqui não há a presença humana, há apenas objetos que sugerem o rastro de pessoas que já se foram. Tirando proveito de seu olhar estrangeiro, não há o registro de imagens clichês, de cartões postais ou pontos turísticos e é exatamente nesses aspectos que sua obra se destaca: Wenders nos chama a atenção para lugares esquecidos, lugares vazios a espera de pessoas para ocupá-los, lugares-memória carregados de histórias.

"Quando uma pessoa viaja muito, e quando gosta de vagar e se perder, pode acabar nos lugares mais estranhos. Eu sinto uma enorme atração por esses lugares". (Wim Wenders)



"Esquina", Montana 2003.

Os espaços aparentemente abandonados das cidades se comparam a paisagens da natureza, congelada pela ausência e pelo silêncio a cidade se revela como paisagem de sentimentos que nos convidam a reflexão.

"Não há nada mais belo sob os céus que a incrível, alucinante e infinita variedade de lugares que realmente existem." (Wim Wenders)

...

No cinema a cidade às vezes é mais que um pano de fundo para o desenrolar de histórias a serem contadas. Para alguns diretores é objeto de destaque: é um espaço que influencia e dita às atitudes dos personagens. Em 'Playtime' (1967), filme de Jacques Tati (Le Pecq, 9 de outubro de 1907 - Paris, 5 de novembro de 1982) os espaços modificam o comportamento e o modo de vida do homem urbano.

A cidade de Playtime cuidadosamente projetada por Tati, com seus enormes arranha-céus monocromáticos de aço e vidro, com seus espaços nus e formas geométricas racionais, promovem um modo de vida que se converte em crítica da arquitetura moderna e da cidade racional.

A crítica da arquitetura assume uma postura irônica ao ditar comportamentos caricatos das personagens no espaço urbano. Para ressaltar essa ironia Tati pediu

aos atores que caminhassem sempre em linhas retas, seguindo as formas da arquitetura moderna.

“Há pessoas presas na arquitetura moderna por que os arquitetos os obrigam a circular de uma maneira determinada, sempre em linha reta”. (Jacques Tati, 1979)



A cidade de Paris em Playtime (1967)

Playtime se passa na cidade de Paris, mas não é mostrado nada que indique isso na arquitetura e no espaço urbano. Os prédios modernos impregnam a cidade, não há resquícios da história da capital francesa nas construções, e a arquitetura é global: as formas dos prédios modernos são iguais no mundo todo.

“Na obra de Tati são inúmeros os momentos em que a identidade tradicional francesa se depara com o processo de globalização”. (FOLEGATTI e SCHIAVINATTO. As cidades de Jacques Tati: novas relações sócio-técnicas presentes na década de 50, p. 03.)

Tati descaracteriza completamente a cidade, nos revelando apenas em um momento do filme um dos principais marcos de Paris: a torre Eiffel, que é vista por uma personagem através do reflexo de uma das inúmeras portas de vidro dos grandes arranha-céus. Aparecendo por um breve instante sob o reflexo de uma

imagem esquecida e ofuscada pela modernidade a personagem vê a imagem da torre refletida, para por um breve instante e sem excitar segue em frente para o interior do edifício onde está acontecendo uma feira de produtos eletrodomésticos, sendo que a maioria deles são inúteis e sem cabimento: em uma das estandes é apresentado uma vassoura com faróis e em outra uma lixeira que nada mais é que uma imitação de uma colunata grega.



A imagem da velha cidade se revela sob o reflexo do moderno.

Ver a cidade a partir do olhar de um cineasta: ao reconstruir Paris em *Playtime*, Tati nos propõe uma reflexão sobre a modernidade de nossas cidades, sobre a globalização da arquitetura e como isso afeta diretamente no comportamento do indivíduo urbano. Ao longo de sua filmografia, Tati constrói um mundo a sua maneira com elementos retirados do cotidiano, e nos revela uma realidade na qual vivemos sem nos dar conta.

Em *Trafic* (1971), seu último filme, Tati retira completamente a arquitetura da paisagem para inserir o automóvel e filma com sensibilidade rodovias, vias expressas, o trânsito e os acidentes decorrentes da automobilização em massa, sem excluir o corpo: boa parte da ação do filme acontece nesses espaços.

O filme conta a história de Monsieur Hulot (personagem interpretado por Tati em todos seus filmes) e de seu projeto do *camping-car*, uma espécie de carro moradia onde tudo é funcional: a buzina se transforma em aparelho de barbear, no centro do carro há uma cama de casal que se estende com a carroceria convertendo-se em banco, a cozinha se encontra nas laterais, a grade do para-choque transforma-se em grelha, tudo é funcional, a moradia transforma-se em máquina.



Monsieur Hulot demonstrando seu camping-car.

Na trama as personagens precisam viajar até um pavilhão de exposições onde acontece uma importante feira de carros. No percurso, a paisagem é composta por rodovias, viadutos, pontes e vias expressas, as personagens dormem em garagens, estábulos e no próprio 'camping-car', a arquitetura desaparece da visão, os espaços são da velocidade e do automóvel. Contraditoriamente Tati humaniza esses espaços inserindo seus personagens: espaços de não-vivência, que excluem o corpo, se tornam palco para as relações humanas que se dão entre as personagens. O resultado são cenas inusitadas carregadas de imagens poéticas.

Ao filmar essas paisagens, Tati nos revela a beleza de lugares que nós negamos e com otimismo, ao se inserir nesses espaços, nos apresenta seu ponto de vista: é possível rir de nós mesmos de forma crítica sem negar a poesia da trivialidade e da rotina.

...

As diferentes representações do espaço urbano no campo das artes visto sob a ótica de diferentes olhares, nos proporciona uma compreensão das cidades e de seus espaços como um território vasto de inspiração para a produção de obras que propõe reflexões diferentes a cerca das paisagens urbanas que nos cercam. Ao percorrer sobre as representações das cidades na pintura, fotografia e cinema, é ressaltada a questão fenomenológica dos espaços e de como eles influenciam o indivíduo urbano e as representações construídas ao longo da história das cidades.

"[...] A fenomenologia busca descrever os fenômenos recorrendo diretamente à consciência como tal, sem teorias e categorias tiradas das ciências naturais ou da psicologia. Assim, a fenomenologia significa examinar um fenômeno da consciência em sua própria dimensão de consciência. Isso quer dizer, para usar um conceito de Husserl, "um puro olhar" para o fenômeno, ou "contemplar sua essência". A fenomenologia é uma abordagem puramente teórica da pesquisa, no sentido original da palavra grega teoria, que significa exatamente "olhar, contemplar."

Logo, a fenomenologia da arquitetura é "olhar, contemplar" a arquitetura a partir da consciência que a vivencia, com o sentimento arquitetônico em oposição à análise das propriedades e proporções físicas da construção ou de um quadro de referência estilístico. A fenomenologia da arquitetura busca a linguagem interna da construção." (PALLASMAA. Uma nova agenda para arquitetura, p.485.)

-

A cidade como objeto de inspiração: espaços urbanos que exercem influência decisiva na obra de diversos autores e artistas, decorrentes de um olhar singular sobre as paisagens urbanas.

O ato de olhar as paisagens urbanas é o de dar chance para nos surpreender por aquilo que o nosso olho alcança e ir além de estereótipos criados por imagens vinculadas pela mídia e por levantamentos espaciais técnicos, é perceber a força das paisagens urbanas mesmo sem haver beleza aparente ou algo de singular que a destaque: é mudança de postura e de vivência. Para tanto é necessário perceber as diferentes paisagens que constituem as nossas cidades e os elementos que as compõem.

As Paisagens Urbanas e seus elementos.

Em seu livro *A Imagem da Cidade*, Kevin Lynch nos propõe um estudo da fisionomia das cidades, de como seus habitantes organizam a informação que lhes é transmitida pelo espaço urbano através de suas partes físicas constituintes. A intenção de Lynch é estudar as formas das cidades e quais elementos marcam a

memória, pois é com essa memória que as pessoas organizam mentalmente o espaço em que vivem. No livro Lynch estuda três cidades Norte-Americanas – Boston, Jersey City e Los Angeles – e através de um extenso estudo, baseado em entrevistas com os habitantes de cada cidade, Lynch identificou os elementos físicos que estruturam a imagem ambiental que cada indivíduo constrói da cidade em que vive.

“Cada imagem individual é única e possui algum conteúdo que nunca ou raramente é comunicado, mas ainda assim ela se aproxima da imagem pública que, em ambientes diferentes, é mais ou menos impositiva, mais ou menos abrangente.” (LYNCH. A imagem da cidade, p.51.)

O conteúdo das imagens das cidades estudadas remetem a elementos físicos que segundo Lynch são a matéria-prima da imagem ambiental na escala da cidade: vias, limites, bairros, pontos nodais e marcos. Trabalhar a inter-relação desses elementos é vital para oferecer uma forma satisfatória da cidade.

“[...] Um marco de grandes dimensões pode tornar ainda menor uma pequena região em sua base, ou mesmo tirá-la completamente de escala. Bem localizado, outro marco pode fixar e fortalecer um centro urbano; situado fora do centro, pode ser apenas um foco de desorientação, [...] Uma grande rua, com sua natureza ambígua tanto em termos de limites quanto de via propriamente dita, pode penetrar numa região e, desse modo, deixá-la visualmente exposta, ao mesmo tempo que contribui para sua desintegração. Os atributos de um marco podem ser tão estranhos à especificidade de um bairro a ponto de levarem à dissolução da continuidade regional, mas também podem, por outro lado, acentuar essa continuidade exatamente por sua natureza contrastante.” (LYNCH. A imagem da cidade, p.93.)

Ao estudar a imagem das cidades, Lynch defende que um grande ambiente urbano pode ter uma forma sensível e que os urbanistas e planejadores de cidades devem levar essa questão adiante para tornar mais rica e memorável as nossas cidades e

suas imagens. É claro que devemos levar em conta o período em que o livro foi escrito e que os estudos apresentados se referem à realidade das cidades estadunidenses da década de 50, um pouco diferente do panorama atual das nossas cidades. Mas os princípios estão lá, os elementos físicos que Lynch destaca compõe as nossas cidades, definindo as nossas paisagens, presentes nosso dia-a-dia. O objetivo agora, não é ressaltar os elementos físicos destacados por Lynch, é investigar as paisagens urbanas através desses elementos, que paisagens compõem as nossas atuais vias e quais os modos de percepção do espaço estão em jogo atualmente. Investigar os limites impostos por nossas cidades, em que eles estão se tornando e como isso reflete na paisagem urbana. Os bairros, suas características quanto imagem, é possível entender no que eles irão se tornar daqui a algum tempo através do estudo de sua paisagem? Os pontos nodais aos quais Lynch se refere como sendo os elos estratégicos das cidades, qual a sua atual situação frente ao crescente consumo de automóveis e a expansão urbana desenfreada? Quais são os atuais marcos que se destacam nas nossas paisagens? E os antigos marcos no que eles vieram a se tornar, qual é a paisagem que eles compõem atualmente?

A beleza particular das Metrôpoles

Investigar as paisagens urbanas através da linguagem visual da fotografia é de certa forma uma maneira de reduzir a realidade ao enquadramento escolhido pelo fotógrafo. Exclui-se o entorno em prol do objeto a ser destacado. Assumimos o ponto de vista do fotógrafo, suas impressões sobre o objeto real e a escolha de uma 'vista' selecionada se impõem entre nós e a realidade, impedindo-nos muitas vezes de enxergar a realidade como ela realmente é. Se por um lado a fotografia simplifica a realidade, o olhar fotográfico pode tornar visível paisagens e ambientes urbanos aparentemente invisíveis ao olhar rotineiro imposto pelas cidades contemporâneas. Isso torna possível um estreitamento entre a cidade e o indivíduo urbano. Capazes de constituir uma posição crítica frente à realidade vivida diariamente, as fotografias das cidades tem a capacidade de treinar o olhar cidadão para além das imagens criadas por cartões postais, possibilitando a criação de um repertório de imagens das cidades rico em significados e valores.

Para Lynch a imagem é formada pelo conjunto de sensações experimentadas ao observar e viver em determinado ambiente.

“As imagens do meio ambiente são o resultado de um processo bilateral entre o observador e o ambiente. O meio ambiente sugere distinções e relações e o observador [...] seleciona, organiza e dota de sentido aquilo que vê [...]. Assim, a imagem de uma dada realidade pode variar significativamente entre diferentes observadores”. (LYNCH. A imagem da cidade, p.93.)

É claro que há o outro lado disso tudo. A imagem da cidade imposta como estratégia de marketing, paisagens para o consumo, a espetacularização das cidades contemporâneas por uma imagem criada por financiadores multinacionais dos grandes projetos urbanos. Políticos interessados em garantir uma imagem singular de cidade proporcionando uma nova “identidade” para melhor vender a marca de sua cidade e assim atrair turistas e investimentos. A mercantilização da imagem da cidade nada mais é que uma maquiagem do espaço urbano, soluções que podem funcionar a curto prazo, retirando elementos indesejáveis da paisagem, substituindo-os por elementos desejáveis muitas vezes criados sem qualquer relação com história local, uma identidade falsa em prol do desenvolvimento urbano: paisagens “para inglês ver”. Paisagens de cidades distintas que se parecem cada vez mais, ditados por um padrão internacional de urbanismo que privilegia o turista internacional e não o habitante local, as grandes metrópoles estão cada vez mais parecidas entre si, não importando a história e a cultura local.

...

O arquiteto holandês Rem Koolhaas já comparou as cidades contemporâneas com os aeroportos da atualidade, segundo Koolhaas são todas iguais seguindo um modelo de padrão universal para melhor situar o estrangeiro assim esse que chega a um território desconhecido. Em seu texto “The Generic City” de 1995, Koolhaas analisa e critica as cidades contemporâneas que cada vez mais estão destituídas de

identidade, cada vez mais parecidas entre si. E é nesse contexto que Koolhaas constrói em seu texto manifesto o que viria a ser o modelo de cidade genérica:

“A cidade genérica é a cidade liberada do cativo central, da camisa de força da identidade [...] ela é nada senão uma reflexão da presente necessidade e da presente habilidade. É a cidade sem história. É grande o suficiente para todos. É fácil. Não precisa de manutenção. Se fica muito pequena, simplesmente se expande. Se fica muito velha, simplesmente se autodestrói e se renova. É igualmente excitante e não excitante em qualquer parte. “É superficial” - como um estúdio de Hollywood, podendo produzir uma nova identidade a cada manhã”.
(KOOLHAAS, 1995)

Segundo Koolhaas a cidade genérica já teve passado, mas grande parte se perdeu, desapareceu devido as diversas transformações que nossa sociedade teve, inúmeras vezes as paisagens foram alteradas por reformas urbanas de caráter funcional pouco ou nada ligadas a questão de conservação histórica. E hoje onde residiam prédios do antigo centro histórico, agora residem rodovias e arranha-céus. Os edifícios sínteses dessas cidades seriam os aeroportos e os hotéis, lugares transitórios onde o estrangeiro tem completa familiaridade, espaços que na cidade genérica são cada vez mais abrangentes e representam a vida estereotipada do indivíduo urbano.

A principal característica dessa cidade é abandonar o que não funciona e aceitar qualquer coisa que apareça no lugar, é uma cidade espontânea que se recria a todo o momento, sem história e amorfa segundo Koolhaas a cidade genérica representa a morte definitiva do planejamento urbano.

“A cidade genérica é tudo o que resta do que a cidade costumava ser. A cidade genérica é a pós-cidade a ser desenvolvida no local do ex-cidade”. (KOOLHAAS, 1995)

A cidade genérica idealizada por Koolhaas se assemelha muito com a cidade de Paris criticamente projetada por Tati no filme “Playtime”, tanto em imagem como

em conceito, ambas nos oferecem imagens opacas de cidades sem identidade, repletas de arranha-céus superdimensionados e monocromáticos com pele de vidro que exaltam o desenvolvimento urbano, são cidades cenários onde o turismo independe do lugar, porque consumir é a atividade a se fazer, pois ir as compras é a única coisa que essas cidades têm a nos oferecer. Cidades quaisquer onde o aeroporto, o hotel, o restaurante, os edifícios em geral possuem arquiteturas genéricas, lugares estéreis que podem estar situados em qualquer lugar do mundo.

Heróis Urbanos e vadios.

A maneira como a arquitetura e a cidade é apresentada e retratada nos diversos campos das artes nos possibilita uma análise subjetiva das paisagens urbanas. Paisagens belas, feias, esquecidas, as representações das cidades nos apresentam o singular olhar do artista para as paisagens urbanas que o rodeia. Podendo nos causar estranhamento como as paisagens silenciosas de Hooper, ou nos proporcionando histórias dos mais diversos gêneros da literatura e do cinema. São inúmeras as obras de artistas que representam a cidade, resultado de um olhar diferenciado para as paisagens urbanas, essas obras nos propõe um convite ao urbano. É claro que os tempos são outros, mas quem nunca se sentiu instigado ao ler “O Homem da Multidão” de Edgar Allan Poe? (para quem não leu, favor ler) Exemplo clássico de representação das cidades na literatura, o conto “O Homem da Multidão” escrito no século XIX por Poe, nos apresenta um misterioso protagonista, um personagem anônimo que observa o fenômeno urbano. Poe nos descreve Londres e sua crescente aglomeração de pessoas em pleno desenvolvimento industrial. De fato o fenômeno da multidão e o desenvolvimento urbano decorrente do processo de industrialização das cidades, eram novidades para a época e a cidade com suas paisagens urbanas em constante formação possibilitou novas formas de experimentar e perceber o espaço. Surgiam verdadeiros errantes urbanos, personagens anônimos que envoltos pela multidão encontravam na recente modernização das cidades um ambiente propício para novas experiências estéticas. Era o *flâneur*, um ávido leitor da cidade e de seus habitantes, um ocioso que caminhava sem pressa rejeitando o ritmo intenso imposto pela cidade industrializada,

“É vagabundagem? Talvez. Flanar é ser vagabundo e refletir, é ser basbaque e contemplar, ter o vírus da observação ligado ao da vadiagem. É ter a distinção de perambular com inteligência.” (JOÃO DO RIO.)

Mais que um personagem presente na literatura do século XIX, a figura do *flâneur* lançou novos olhares sobre as paisagens urbanas e influenciou diretamente a obra de vários autores da época. A *flanêrie* é um meio de apreender e representar o espaço urbano. Para Walter Benjamin a cidade é o autêntico chão sagrado da *flanêrie*, pois somente a um passo ocioso pode-se apreender toda a riqueza de seus ricos (e velados) detalhes.

A *flanêrie* inaugura uma série de experimentações estéticas que tem como base uma vivência urbana diferenciada, uma experiência capaz de estreitar a relação do indivíduo com a cidade, uma mudança de postura que possibilita lançar novos olhares sobre as paisagens urbanas.

“O simples ato de andar pela cidade pode assim se tornar uma crítica, direta ou indireta, ao urbanismo enquanto disciplina prática de intervenção nas cidades. Esta crítica pode ser vista tanto nos textos quanto nas fotografias ou mapas produzidos por artistas errantes a partir de suas experiências do andar pela cidade.” (Paola Berenstein Jacques)

As produções são das mais variadas, desde poemas até performances, de Baudelaire a Hélio Oiticica as obras geradas por essas experiências ressaltam histórias, evidenciam problemas, revelam a beleza apagada das metrópoles e removem dos nossos olhos o véu da alienação que nos impede de experimentar. Sobrepostas essas obras dos artistas errantes (ou errantes artistas?) expressam a complexidade da vida urbana e oferecem um material complementar, uma história não oficial das cidades, que não se encontra em quase nenhum livro de história do urbanismo.

“Os errantes modernos não perambulam mais pelos campos como os nômades mas pela própria cidade grande, a metrópole moderna, e recusam o controle total dos planos urbanísticos modernos. Eles denunciam direta ou indiretamente os métodos de intervenção dos urbanistas, e defendem que as ações na cidade não podem se tornar um monopólio de especialistas.” (Paola Berenstein Jacques)

Experiências que oferecem alternativas além do se-ir-as-compras, um método simples capaz de nos libertar da generalização dos espaços, uma ferramenta subjetiva e singular que nos possibilita compreender a emergência do novo, do que poderão vir a se tornar as nossas cidades e nós com elas.

Errar é Urbano

Bauru e São Paulo, duas cidades geograficamente distantes uma da outra. São Paulo uma cidade vista diariamente por milhares de pessoas, sua imagem está impregnada nas telas dos televisores que a usam e abusam para informar (através do péssimo jornalismo que quer informar através de tragédias) e entreter (como nas imperdíveis novelas que contam as mesmas histórias desde os anos 70). Uma imagem de São Paulo excessivamente desgastada pelo uso, afinal São Paulo não se resume apenas em Masps, avenidas paulistas e parques Ibirapueras.

Duas notícias reveladoras: a grande maioria da juventude não se encontra nas lanchonetes dos shoppings centers como na ‘Malhação’ e sair à noite não é sinônimo de morte como dizem nos noticiários. Isso são imagens clichês, e posso dizer com toda a segurança, estamos cansados desses clichês que nos induzem a um comportamento anti-urbano. A cidade se torna mero cenário ao reduzir a participação do indivíduo e essas imagens clichês da selva de pedra paulistana alienam e corrompem o olhar, conferindo a cidade paisagens herméticas que impossibilitam o exercício da imaginação. Afinal sua São Paulo não é a mesma que a minha, e posso dizer o mesmo para todos, até para aqueles que tomam como verdades as imagens de cidades vinculadas a mídia.

Bauru, cidade que mudou meu conceito de cidade, mas por motivos pessoais. Cresci e morei em São Paulo até os 20 anos, passei na faculdade, vim morar no

interior. Um grande choque para minha vida, pois nunca mais andei de ônibus lotado, não precisei mais acordar às 5 horas da manhã para ir estudar, para qualquer lugar que eu for não me demoro mais de 30 minutos para chegar e se não fosse pela experiência de vida que a universidade me possibilitou, com certeza, não estaria escrevendo o que escrevo. A facilidade da cidade do interior me fez repensar minha relação com o urbano, algo que também foi naturalmente se desenvolvendo ao longo do curso. Mas com toda a liberdade que a vida universitária e a cidade do interior oferece, o que fazer em Bauru? O que Bauru tem a oferecer para seus cidadãos além do Vitória Régia e do seu modesto shopping center? (agora vão sair mais 2 ou 3 shoppings, talvez ano que vem em 2012, no fim do mundo) Para alguns, (a maioria universitários que não possuem qualquer ligação com a cidade) nada, apenas o tédio. Talvez isso seja verdade, pois em Bauru há paisagens tão entediadas que parecem fazer referência direta aos quadros de Hopper, esquinas vazias, verdadeiros lugares-memória (ferrovia entre outros) que poderiam estar entre as fotos de Wenders. Mas quais cidades não oferecem esse tipo de paisagem? As errâncias urbanas, derivas, deambulações (tanto faz), funcionam como experiência anti-tédio, mas é claro, não é tão fácil assim sair do conforto do lar e andar sem destino. Errar pelas cidades demanda de uma necessidade interna, é estar cansado de andar em linhas retas e de ser tratado como mero passageiro-cliente-consumidor, é se reafirmar como indivíduo urbano e se reapropriar do espaço das cidades, algo que também nosso.

Através dessas experiências de errar pela cidade, inicio uma investigação das paisagens urbanas e valendo-me da linguagem visual da fotografia pretendo apresentar novas imagens de cidades (Bauru e São Paulo), uma experiência estética do urbano que poderia muito bem se estender na forma de convite para novas possibilidades.

“Poetizar o urbano

↓

As ruas e as bobagens do nosso daydream diário se enriquecem

↓

Vê-se q elas não são bobagens nem trouvailles sem consequência

↓

São o pé calçado pronto para o delirium ambulatorium renovado a cada dia”.

(Oiticica, Eu em mitos vadios,1978).

BIBLIOGRAFIA

ABREU, Jean Luiz Neves. *Flaneur e a cidade brasileira: proposta de uma leitura benjaminiana*. Revista Virtual de humanidades.

BAITELLO Jr, Norval. A Era da Iconofagia. *Ensaaios de Comunicação e Cultura*. São Paulo: Hacker Editores, 2005.

CALVINO, Ítalo. Cidades Invisíveis. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CAVALHEIRO, Marília de Oliveira. Eu nem sei por que o homem foi para a lua. Trabalho final de graduação, UNESP Bauru, 2008.

CULLEN, Gordon. Paisagem Urbana. Lisboa: Edições 70, 1983.

FOLEGATTI, Luiza Geraldi e SCHIAVINATTO, Iara Liz Franco. As Cidades de Jacques Tati: Novas Relações Sócio-Técnicas Presentes na Década de 50. Revista Cordis: Revista Eletrônica de História Social da Cidade (2001).

JACQUES, Paola Berenstein. *Apologia da Deriva*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2001.

JACQUES, Paola Berenstein. *A Estética da Ginga*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2001.

JACQUES, Paola Berenstein. Elogio aos errantes. Portal Vitruvius: www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/05.053/536, 2004.

JEUDY, Henri-Pierre. Espelhos das Cidades. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2005.

LLOYD, David. São Paulo. Cidades Ilustradas. Rio de Janeiro: Casa 21, 2007.

LYNCH, Kevin. A Imagem da Cidade. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MORIYAMA, Pedro Yoshio. In Flux. Trabalho final de graduação, UNESP Bauru, 2008.

PALLASMAA, Juhani. A Geometria do Sentimento: Um Olhar Sobre a Fenomenologia da Arquitetura (1986) em Uma nova agenda para arquitetura. Organização Kate Nesbitt, São Paulo: Cosac Naify, 2006.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Arte/Cidade. Máquina de Guerra Contra os Aparelhos de Captura. Revista Eletrônica: www.artecidade.org.br.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Paisagens Urbanas. São Paulo: SENAC Editora, 2009.

POE, Edgar Allan. Os melhores contos de Edgar Allan Poe. Círculo do Livro, 1999.

ROSSI, Aldo. A Arquitetura da Cidade. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

SALAVISA, Eduardo. Edward Hopper como Desenhador de “Não-Lugares”. Tese de Mestrado, Lisboa 2005.

SGANZERLA, Rogério. Por um Cinema sem Limites. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2001.

TUAN, Yi-Fu. Paisagens do Medo. São Paulo: Editora Unesp, 2005.

VENTURI, Robert e BROWN, Denise Scott. Uma Significação para os Estacionamentos dos Supermercados A&P, ou Aprendendo com Las Vegas (1968) em Uma Nova Agenda para a Arquitetura. Organização Kate Nesbitt, São Paulo: Cosac Naify, 2006.

FILMOGRAFIA

ALTMAN, Robert. Nashville, 1975.

DHALIA, Heitor. O Cheiro do Ralo, 2005.

MAKER, Chris. La Jeteé, 1962.

TATI, Jacques. Mon Oncle, 1958.

TATI, Jacques. Playtime, 1964.

TATI, Jacques. Trafic, 1971.

WENDERS, Wim. Alice nas Cidades, 1974.

WEIR, Peter. The Truman show, 1998.