

# CONSIDERAÇÕES SOBRE A METROPOLIZAÇÃO DE GOIÂNIA: UM OLHAR SOB A “CIDADE-FLUSSER”

Wilton Medeiros

*Universidade Federal de Goiás*

## **Resumo**

Este texto tratará a metrópole como uma “cidade escrita”, uma cidade que substitui os discursos utópicos do planejamento urbano por processos narrativos após a virada cultural ocorrida após os anos 1960. São reflexões baseadas em Vilém Flusser (O mundo codificado) e Ézio Manzini (Cultura tecnológica: a pele dos objetos) bem como em diversas constatações que caracterizam a cidade contemporânea.

**Palavras-chave:** escrita; cidade; metropolização.

## **Abstract**

This text will treat the metropolis as a "written city", a city that has replaced the utopian speech of the urban planning by narrative cases by cultural changes occurred after the Sixties. They are reflections based on Vilém Flusser (The encryped world) and Ézio Manzini (Technological culture: the object's skin) as well as many findings that characterize the contemporary city.

**Keywords:** writing; city; metropolization.

## **Sobre a “cidade escrita”**

A crítica urbana se tornou uma ferramenta indispensável para se pensar a cidade, na medida em que esta processou a operação que recobriu a superfície de suas formas, transformando-as em suporte de escritas que mimetiza e reduplica a imagem da cidade. Para Adrián Gorelik (2000), o exercício introspectivo da crítica urbana tem a ver com o desvanecimento dos limites entre *marketing* e política, se relaciona também com a inflação simbólica ocorrida após a crise dos paradigmas científicos que reduziu também a produção da cidade como meta-narrativa.

Chamarei esta cidade cada vez mais produto de um pensamento técnico que internalizou as críticas pós-modernas em sua ambição projetual de cidade-flusser, em homenagem ao filósofo que pensa o *design* como o aspecto cultural dominante no mundo contemporâneo, marca de um tempo que instaura uma espécie de “afirmação pós-material” (FLUSSER, 2007, p. 32).

Meu interesse é mostrar como se constituiu minha hipótese ao iniciar a pesquisa bibliográfica sobre a história da metropolização de Goiânia. Ou seja, mostrar a genealogia teórica que me fez partir da hipótese de que há uma espessa camada de signos que recobre a cidade do presente, apresentando na superfície das suas formas o que seria

teoricamente chamado por mim de “cidade escrita” e considerar as imagens urbanas como uma forma de escrita (FLUSSER, 1985; 2007).

Uma das características da dinâmica metrópole/metropolização é o fluxo crescente de imagens que se impregnam nas edificações. Se tomarmos Nova York como um paradigma da cidade que se verticaliza, Las Vegas nos servirá muito bem como paradigma dessa cidade que se revela muito mais pelos seus elementos gráficos do que por suas expressões arquitetônicas ou estruturais, pois o principal espaço dessa cidade é o espaço de fluxos, o que significa dizer que o espaço passa a ser dominado por símbolos, e a arquitetura torna-se insuficiente, pois as relações espaciais são feitas mais por símbolos do que por formas.

Em Goiânia, esse amálgama de símbolos e arquitetura que se complementam formando uma paisagem de transitoriedade pode ser vista na Avenida Anhanguera, por exemplo:



Fig1. Avenida Anhanguera: complementaridade entre letreiros, sinalizadores e fachadas de edifícios.



Figs. 2 e 3 - Avenida Anhanguera: complementaridade entre letreiros, sinalizadores e fachadas de edifícios.

Caótica, “a ordem da paisagem não é óbvia” (VENTURI 2003, p. 45). Trafegando por um labirinto de imagens de toda a sorte, o motorista confia nos sinais e letreiros para se orientar. “Estilos e signos fazem conexões entre muitos elementos, bem distantes e vistos depressa” (VENTURI, p. 33).

Para Vilém Flusser, a estrutura da arquitetura industrial dos séculos XIX e XX mudou radicalmente em função dos aparelhos eletrônicos. Trata-se de uma mudança

estrutural, pois duas estruturas passam a conviver na constituição da cidade: uma material e outra pós-material. A pós-material forçando um repensar do papel da superfície das coisas ao assinalar o seu caráter relativamente autônomo do resto da materialidade, ao gerar uma interface ou um limite da matéria em que estão assentadas informações ou imagens da cidade.

Essa superfície, um componente que podemos chamar de bidimensional, torna-se, ela própria, um componente do objeto tridimensional, potencializando a análise das formas da cidade. Para Manzini (1993)

A gama dos desempenhos a que o 'operador-superfície' pode responder é de fato vasta e está em contínuo desenvolvimento: vai das mais óbvias e tradicionais (oferecer proteção e qualidades estéticas e sensoriais aos materiais inferiores) àquelas que o transformam em suporte de comunicação estática (superfície moldada) ou dinâmica (superfície tornada sensível) com a adoção de componentes bidimensionais de *input* e *output* de informação (p. 42).

Essa complexa gama de desempenhos resulta que verdadeiramente a superfície das coisas tornou-se o último estrato cuja função especializada colocou o *design* como um problema produtivo não mais limitado à estrutura da matéria, mas recombina a sua morfologia, tornando a questão da imagem muitíssimo mais sutil do que o conceito de imagem honesta dos materiais, tal como postulava o Movimento Moderno.

Nesta "cidade-imagética", esta sim um hiper-objeto que se desdobra em múltiplas interfaces, o homem, no dizer de Flusser, é um "funcionário" na medida em que os seus desejos são mediados por aquilo que os aparelhos são capazes de fazer, ou pelas imagens que são capazes de produzir. Esse homem-funcionário opera um novo método de fabricação da cidade onde as aparências das coisas têm equivalência às coisas em si mesmas, pois "aonde quer que vá, ou onde quer que esteja leva consigo os aparelhos (ou é levado por eles), e tudo o que faz ou sofre pode ser interpretado como uma função de um aparelho" (FLUSSER, 2007, p. 41). E assim, esse homem "funcionário" vai fabricando cidades que por serem tanto mais complexas as suas ferramentas, ainda "mais abstratas são as suas funções" (idem), provocando circunvoluções onde "fabricar significa o mesmo que aprender, isto é, adquirir informações, produzi-las e divulgá-las" (Flusser, 2007, p. 43).

Essa cidade de superfícies, cidade de interfaces, é a "cidade-imagética" que suplantou o planejamento urbano pelo *design*. Em algum ponto o Planejamento Urbano teve que se recombinar para dividir seus métodos em duas estruturas. Isso significa que o problema deste homem e desta cidade não reside unicamente na sua materialidade, no

molde das suas formas como finalidade. Por ser um grande repositório de escritas, o mundo do *homo sapiens sapiens*, que admite que “fabricar é o mesmo que aprender, isto é, adquirir informações, reduzi-las e divulgá-las” (idem), continua tendo a produção como fim, porém, põe à baila não mais apenas o que deve produzir, mas sim como deve ser esta produção:

Como devem ser as máquinas, para que seu contragolpe não nos cause dor? Ou melhor: como devem ser essas máquinas para que o seu contragolpe nos faça bem? Como deverão ser os chacais de pedra para que não nos esfarrapem e para que nós mesmos não nos comportemos como chacais? (FLUSSER, 2007, p. 49).

O cálculo de um contragolpe para que este nos faça bem escapa do âmbito da produção de coisas, do planejamento como se as formas tivessem necessariamente que adquirir formas definitivas. O cálculo que deve prever que os homens não se comportem como chacais supera ao que era identificado como “progresso”.

As fronteiras da cidade contemporânea, situando-se no limiar das “não-coisas”, onde as informações se sucedem na “pele” dos objetos, fazem as formas “cuja ‘verdade’ estava na sua estrutura profunda, no mecanismo de funcionamento, na qualidade intrínseca do material” (MANZINI, 1993, p. 39) parecerem quimeras<sup>1</sup>:

Era uma vez um mundo dominado por locomotivas, barcos a vapor, pontes de aço, grandes construções: um universo de formas que ocupavam o espaço na sua sólida tridimensionalidade dotadas de uma transbordante fisicidade (Ibid., p. 39).

Essa transbordante fisicidade produzia um universo formalmente correspondente a uma verdade em três dimensões: a estrutura das coisas, por ser transbordantemente fisicista, tinha o tempo como contraponto equidistante; uma outra estrutura profunda, subjetiva e mental, por assim dizer. Ambos davam uma conotação romântica ao mundo, onde a compenetração deveria ser sempre cultuada, e o mundo de coisas situadas na superfície constantemente relegadas ao frívolo. Superfície era sinônimo de superficialidade.

A cidade contemporânea que é, sobretudo, uma “cidade escrita”, torna superfície e superficialidade suplantantes do que era estruturalmente reconhecido como verdadeiro na materialidade dos objetos. Otilia Arantes (2000) vai dizer que quando associada à imagética, a arquitetura constitui a base desse cenário “desencarnado” da metrópole,

tornando-a “um lugar por excelência da atenção flutuante, como a do telespectador, diante de cujo olhar indiferente desfilam desencarnadas, porém resplandecentes, as coisas mesmas” (p. 48).

Para Arantes (2000), fundamentando-se em Benjamim<sup>ii</sup>, a arquitetura estaria na raiz do desencanto das formas e das estruturas e da superexposição à imagética, pois seria a iniciadora da disciplina tátil do olhar no sentido de provocar a distração das massas: “o triunfo dessa dominância tátil na cultura da sociedade de consumo atual, uma cultura saturada de imagens e dígitos” (p. 28).

Vale ressaltar aqui um dos arquitetos que Otilia Arantes comenta na crítica que fez sobre a Bienal de Veneza de 1980<sup>iii</sup>: Robert Venturi. Na arquitetura “simbólica” formulada por Venturi, o símbolo não é arquitetônico, mas inteiramente gráfico. Nesse sentido, Venturi dá uma atenção explícita à desmaterialização acima comentada. A sua cidade modelo é Las Vegas, uma cidade inteiramente dominada e identificada pelos símbolos que vende. Ainda que não tenhamos verificado nenhuma escola ou estilo rigorosamente derivado da prática arquitetônica de Venturi, certamente podemos constatar desdobramentos explícitos da incorporação gráfica no corpo dos edifícios na cultura do *design*. Nesse sentido, podemos admitir ser possível reconstituir uma história imagética da cidade a partir da constituição de suas superfícies, do uso de seus letreiros ou da incorporação gráfica nos seus edifícios, cuja “afirmação pós-material” comporá uma das interfaces da cidade imagética, desmaterializada.

Em “Delírio de Nueva York”, Rem Koolhaas (2004) diz que “a metrópole necessita e merece sua própria arquitetura especializada, uma arquitetura que pode reivindicar a promessa original da condição metropolitana (...), essa ‘cultura da congestão’” (pág. 293). Para Koolhaas, essa “cultura da congestão” deveria se dar mediante a dupla desconexão que implica a lobotomia e o cisma, ou seja, desligar por completo o interior dos prédios de seu exterior, deixando ao exterior somente o formalismo, e ao interior somente o funcionalismo, resolvendo para sempre o conflito entre forma e função. A “cultura da congestão” ou “desmaterialização” em Nova York ocorreu primeiramente na escala vertical vertiginosa que precisou desenvolver para caber em seu território. Contudo, é possível perceber que atualmente a percepção de algumas qualidades sensoriais de uma superfície não estando mais diretamente associada ao material que constitui seu corpo, encerra um conjunto de tecnologias capazes de desviar a atenção do transeunte da terceira dimensão.

Como se vê, há algo em comum entre a arquitetura de Venturi para Las Vegas e o “manhatanismo” de Koolhaas, e não poderia ser diferente já que ambos representam

fundamentos para se pensar os diversos aspectos formais que assumem a cidade contemporânea. Sobretudo, se observa que estão envoltos nessa esfera de desmaterialização própria da “cidade-flusser”. Questiona-se Flusser(2007): “que tipo de homem será esse que, em vez de se ocupar com coisas, irá se ocupar com informações, símbolos, códigos, sistemas e modelos?” (p. 57).

Para Flusser (2007), nessa “cidade imagética” a comunicação discursiva predomina sobre a comunicação dialógica, por isso que apesar de permanentemente se moverem por entre as “fontes de informação”, que são cutâneas, os homens sentem-se extirpados da história:

Quando os diálogos provincianos predominam sobre o discurso, como aconteceu antes da revolução da comunicação, os homens sentem-se sozinhos, apesar do diálogo, porque sentem extirpados da história. A diferença entre discurso e diálogo e o conceito de equilíbrio entre ambos permitem perspectivas históricas específicas (p. 98).

Portanto, esse sentimento de extirpação da história é decorrente de um “outro” ausente, na medida em que o desequilíbrio discursivo ou dialógico incumbe ao homem metropolitano a tarefa exaustiva de um “leitor de quadros<sup>iv</sup>”, de quem se move e vive na superfície das coisas. Entretanto, para Flusser, nessa cidade-imagética a filosofia tenderá à morte, mas não a história, pois “o pensamento imagético pode começar a pensar conceitos em forma de modelos de superfícies (*surface models*)” (FLUSSER, 2007, p. 118), uma história não-linear, mas espiral, que sai da imagem, passa pelo conceito e retorna a imagem, significando, por assim dizer, que a história não é mais um drama, mas apenas um jogo, ou seja, “já não está mais interessado na história como tal, mas na possibilidade de combinar várias histórias” (p. 123).

A cidade-imagética dispõe uma posição formalística, nela a diacronia se compõe em uma das linhas que serpenteiam a superfície. Paredes, telas, superfícies de papel, plástico, alumínio, vidro, material de tecelagem etc, se transformam em “meios” que são em si mesmos resultados de teorias. Os textos absorveram as imagens, que retornaram à forma-metrópole como um “mundo codificado”; na medida em que são imagens, são não-lineares e por isso pós-históricas, mas ao mesmo também representam textos, por isso trata-se de uma “cidade escrita”. Onde se têm textos como dados inseridos (*input*) e imagens como resultado (*output*).

Essa é a cidade que surge após os anos 1980, após o fracasso do Planejamento Urbano. Um tipo de caixa-preta que “devora o tempo linear e o congela em imagens” (FLUSSER, 2007, p. 147):

Todos os textos fluirão para essa caixa (notícias e comentários teóricos sobre acontecimentos, *papers* científicos, poesia, especulações filosóficas) e sairão como imagens (filmes, programas de TV, fotografias). O que quer dizer que a história fluirá para dentro daquela caixa e sairá de lá em forma de mito e mágica (p. 146).

Essas imagens textos se espriam pela forma da cidade pervasiva, essa cidade em forma-metrópole que se espria por todos os lados tal qual manchas de óleo, criando reentrâncias de cheios e vazios que ganham estatuto de imagens a serem codificadas, e perdem o seu estatuto de coisas ameaçadoras para a gestão urbana<sup>v</sup>. Os terrenos nas proximidades de aeroportos ou diversos outros grandes equipamentos como novas confluências de vias podem tornar-se mais caros que os do centro, numa vertigem de desreferenciação da *episteme* moderna de centro, outrora tão cara aos modernos bandeirantes de uma metrópole sonhada – Goiânia.

A metrópole contemporânea assim materializa um *self service* urbano cujos tecidos urbanos se transformam devido a correntes de tráfego que tornam a centralidade e a materialidade da cidade condicionada a pontos diversos e relativos a outros referenciais. Com isso o tradicional "tecido urbano" deixa de ser uma designação estrita, por não expressar mais o domínio edificado num contorno de cidade, mas o conjunto das manifestações de predomínio da cidade se lançam sobre o campo. "Nessa acepção, uma segunda residência, uma rodovia, um supermercado em pleno campo, fazem parte do tecido urbano" (LEFÈBVRE, 1999, p. 17).

É uma cidade mista de estilhaçamento e nebulosa urbana. Amálgama de áreas desconectadas, vazios que constituem intervalos e vácuos em vagas de desmaterializações que constituem a expansão urbana. Consequentemente,

A arquitetura e o urbanismo possuem essa aeração, feitos de hiatos na narrativa urbana (...), ela agora se constrói nesse espaço de trânsito, (...) faz com que a territorialidade perca seus pontos fixos e tornem-se ambulantes, ambientes vagabundos. (...) Conforma-se aí um espaço crítico (PEIXOTO, 1996, pp. 298, 299).

Esse espaço crítico é um espaço narrativo e também de espacialidade (SOUZA, 2003) na medida em que submerge como tecnologia da informação (Internet, videoconferência, telecomunicações etc...) distorcendo relações espaciais cristalizadas, instituindo novos referentes de distâncias e vínculos. O real se torna o narrativo que por sua natureza imaginativa tende a esgarçar o domínio das dimensões palpáveis, ao mesmo tempo em que mantém antigos vínculos materiais. Esses vínculos materiais estão

expressos em uma morfologia mutante, e é mutante pela natureza narrativa de seus espaços imagéticos.

O escritor Joca Reiners Terron no epílogo de seu livro *Curva de rio sujo*<sup>vi</sup>, diz:

Eu escrevo para esquecer, pois 'esquecer é uma função da memória tão importante quanto recordar' (...). Havia o tempo de me apegar às lembranças a ponto das suas raízes se confundirem com meus cabelos. Nos dias de hoje, porém, quando aprumo a caneta sobre o branco deste papel, penso que breve minhas recordações o terão maculado, pois a memória é uma curva de rio sujo.

Assim como Terron que se confunde com sua escrita pra não se esquecer de si mesmo, a metrópole contemporânea, apinhada de construções comerciais materializa razões de mercado generalizadas na criação e proliferação de imagens como exigência e corolário da criação e proliferação de identidades em jogos de signos que tornam a materialidade dos objetos arquitetônicos e objetos de *design*. Metamorfoses do *self* que expõem metamorfoses da forma urbana.

Desdobramentos da metropolização que materializam a espacialização do consumo e outras vivências na epiderme da cidade por meio de metamorfoses que são metamorfoses de identidades escritas. Nessa cidade epidérmica, a escrita da cidade se dá em complexas teias de imagens e palavras. Fontes tipográficas não apenas concatenam letras do alfabeto da tradicional e linear escrita, mas remetem a muitos platôs deleuzianos que se deslocam e se desterritorializam conforme os interesses camaleônicos de mimese e camuflagem de seus habitantes: cidade é escrita. Uma extensão de seus habitantes, que também o são.

## Referências

ARANTES, Otília. O lugar dar arquitetura depois da arquitetura depois dos modernos. 3ª Edição. São Paulo: EDUSP, 2000. 246 págs.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. 1ª edição. São Paulo: Hucitec, 1985. 94 págs.

\_\_\_\_\_. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 224 págs.

GORELIK, Adrián. **Imaginos urbanos e imaginación urbana**: Para un recorrido por los lugares comunes de los estudios culturales urbanos. *EURE (Santiago)*, mayo 2000, vol.28, no.83, p.125-136.

KOOLHASM, Rem. **Delírio de Nueva York**: um manifesto retroactivo para Manhattan. 1ª Edição. Barcelona: Gustavo Gilli, 2004.

LEFÈBVRE, Henri. **A revolução urbana**. 2ª Edição. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

MANZINI, Ézio. Cultura tecnológica: a pele dos objetos. *in* **Design em aberto**: uma antologia. CALÇADA, A.; MENDES, F.; BARATA, M. (Orgs). Porto: Porto Editora, 1993.

PEIXOTO, Nelson Brissac. **Paisagens urbanas**. São Paulo: Editora Senac, 1996.

SOUZA, Marcelo Lopes de. **Mudar a cidade**: uma introdução crítica ao planejamento e à gestão urbanas. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

---

<sup>i</sup> Quando Charles Jencks data e fixa horário objetivos (15 de julho de 1972; 15:32min) para o final simbólico do modernismo e a passagem para o pós-moderno, se referindo à implosão pelo governo norte-americano do conjunto habitacional Pruitt-Igoe em St Louis, estava se reportando ao fim de uma era pautada pelo fisicismo dos objetos modernos, e o início de uma outra pautada pelas imagética, ou pelo que as imagens representam. Podemos admitir ser esse raciocínio comprovável, na medida em que a implosão foi a fórmula encontrada para a solução material e localizável dos problemas sociais graves que se multiplicavam em Pruitt-Igoe, implodindo os edifícios e retirando seus moradores dali; já a explosão das Torres Gêmeas - conjunto de edifícios comerciais denominados World Trade Center - em Nova York (dia 11 de setembro de 2001; 8:46min a primeira torre; 9h37, a segunda torre) foi considerada pela noticiário como um ataque aos maiores ícones do poder do capitalismo americano pela Al Qaeda (organização fundamentalista islâmica). Curiosamente, ambos os conjuntos de edifícios foram projetados pelo arquiteto nipo-americano Minoru Yamasaki (ver imagens em) <http://www.lmc.ep.usp.br/people/hlinda/Estruturas/wtc.htm> e [http://www.boston.com/news/globe/ideas/articles/2007/03/18/structural\\_integrity/](http://www.boston.com/news/globe/ideas/articles/2007/03/18/structural_integrity/)

<sup>ii</sup> Walter Benjamin diz em "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica" que a arquitetura é o protótipo de todo critério de dispersão e distração da arte. E essa distração ocorre porque a sua percepção (acolhimento) ocorre por meios táteis e óticos, e que, precisamente por ter em si essa dupla percepção provocaria o hábito de ver: "Desde o início, a arquitetura foi o protótipo de uma obra de arte cuja recepção se dá coletivamente segundo o critério da dispersão. As leis de sua recepção são extremamente instrutivas" (BENJAMIN 1994: 192).

<sup>iii</sup> Em capítulos posteriores Arantes vai focar a sua crítica da arquitetura nas questões do público *versus* privado e também sobre a supervalorização dos museus e centros culturais como lugares de consumo da cultura.

<sup>iv</sup> Ao lermos as linhas, seguimos uma estrutura que nos é imposta; quando lemos as pinturas, movemo-nos de certo modo livremente dentro da estrutura que nos foi proposta. (...) Podemos abarcar a totalidade da pintura num lance de olhar e então analisa-la de acordo com os caminhos mencionados" (FLUSSER 2007: 105)

<sup>v</sup> A Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior do Ministério da Educação (CAPES/MEC) premiou a tese intitulada "Vazios urbanos: perspectivas contemporâneas" em 2008. Na delimitação de seu objeto de estudo, a autora diz: "A visibilidade foi um dos critérios identificadores das situações de vazio urbano, sobretudo por ela ser um dos fatores responsáveis pela significação negativa associada aos vazios urbanos, questão de fundamental importância nesta investigação sobre as significações simbólicas, funcionais e morfológicas dos vazios urbanos, em sua relação com os vazios consolidados" (BORDE 2006: 14). Disponível em: [http://ged1.capes.gov.br/CapesProcessos/926737-ARQ/926737\\_6.PDF](http://ged1.capes.gov.br/CapesProcessos/926737-ARQ/926737_6.PDF). Consulta feita no dia 21/03/2008.

<sup>vi</sup> Editora Planeta. 2003.

**Wilton de Araujo Medeiros** é Graduado em Arquitetura e Urbanismo (UCG/2001); Mestre em Gestão do Patrimônio Cultural (UCG/2003) e Doutorando em História pela UFG - Área de Concentração: Culturas, fronteiras e identidades. Professor substituto na FAV/UFG onde ensina Arte e Cultura Popular no Brasil e no SENAC/GO onde ensina História do Design.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.  
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.  
This page will not be added after purchasing Win2PDF.