

Universidades Lusíada

Chaves, Mário João Alves, 1965-

Urbi et Orbi

<http://hdl.handle.net/11067/8164>

<https://doi.org/10.34628/8VKQ-GM20>

Metadados

Data de Publicação

2018

Resumo

O Mundo vs Natureza, acontece na ideia de progresso, que se consolida nas cidades e metrópoles; cada vez maiores e vorazes, onde o homem é global, muito turista e normalizador. Normaliza-se a identidade, ofuscando-se o prazer e descoberta da viagem face à banalidade. As cidades por parte, são meros cenários para os turistas ou são uma indiferença ao cidadão, na consolidação dos lugares banais, sucessores ao não lugares, que tanto povoam os cenários urbanos contemporâneos, que tão rapidamente se ...

The World vs. Nature, happens in the idea of progress, that consolidates in the cities and metropolis; ever greater and greedy, where man is global, very tourist and normalizing. It normalizes the identity, collapsing the pleasure and discovery of the trip in the face of banality. The cities on the other hand, are mere scenarios for tourists or are an indifference to the citizen, in the consolidation of banal places, successors to non-places, that so much the contemporary urban scenarios, that s...

Tipo

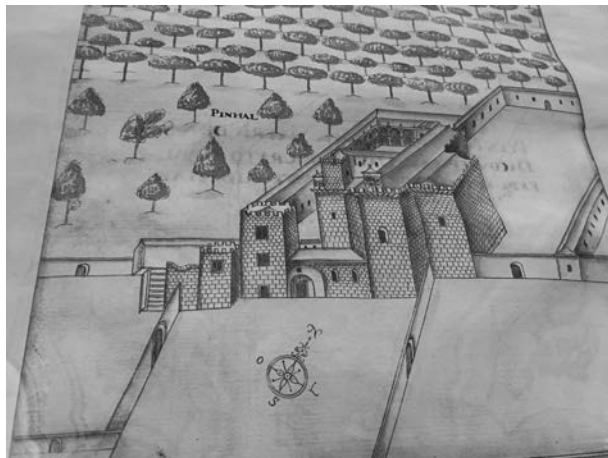
bookPart

Editora

Universidade Lusíada Editora

Esta página foi gerada automaticamente em 2026-10-31T21:02:27Z com informação proveniente do Repositório

URBI ET ORBI



Flor de Rosa - Crato

Resumo: O Mundo vs Natureza, acontece na ideia de progresso, que se consolida nas cidades e metrópoles; cada vez maiores e vorazes, onde o homem é global, muito turista e normalizador. Normaliza-se a identidade, ofuscando-se o prazer e descoberta da viagem face à banalidade. As cidades por parte, são meros cenários para os turistas ou são uma indiferença ao cidadão, na consolidação dos lugares banais, sucessores ao não lugares, que tanto povoam os cenários urbanos contemporâneos, que tão rapidamente se constroem e se instalam, no cenário natural do cidadão, as cidades.

Abstract: The World vs. Nature, happens in the idea of progress, that consolidates in the cities and metropolis; ever greater and greedy, where man is global, very tourist and normalizing. It normalizes the identity, collapsing the pleasure and discovery of the trip in the face of banality. The cities on the other hand, are mere scenarios for tourists or are an indifference to the citizen, in the consolidation of banal places, successors to non-places, that so much the contemporary urban scenarios, that so quickly build and settle, in the natural scenery of the citizen, the cities.

URBI ET ORBI

O Urbanismo é uma realidade social em constante mutação; social porque é uma invenção da sedentarização, e em mutação porque tem de ser construído à luz da técnica e das exigências sociais impostas no seu tempo. Neste momento da história, onde tudo tem um prazo de validade muito e cada vez mais curto, em que a cada instante parece poder surgir algo melhor às necessidades do homem, coloca-se a questão da necessidade do urbanismo face à urgência dos eventos e da temporalidade de utilização dos espaços criados na contemporaneidade.

A compreensão da relação entre individuo e o espaço construído, num primórdio em Lugar Fundado [Aristotélico], remete inevitavelmente no século XX para a ocorrência dos Não-Lugares, na invenção da urbanidade acelerada vazia de contextos e circunstâncias e no fortalecimento dos vazios humanos, a que mais recentemente se formaliza a ideia nos Lugares Banais, uma vez que a indiferença e a inconsequência são as balizas castradoras perante as quais se edifica o espaço urbano e a arquitectura contemporânea. Definitivamente caminha-se para a pouca importância no investimento na cidade, porque o retorno não é imediato, na realização das grandes infra-estruturas e no espaço público.

A circunstância afectante ao excesso de estímulos, na urbanidade e cidade contemporânea, acentua as transformações das costuras espaciais e formais, minando definitivamente o *genius loci*, se é que ainda é presente; uma anestésica supermodernista – expressão de Neil Leach para designar a sociedade do espectáculo, na qual se tornou a cidade contemporânea, reflecte-se em urbanidades de expressão neutra, genérica, e de design minimalista, em cuja expressão banal e genérica, passam a assumir uma pobreza desvinculada e envergonhada, em que a sua existência é praticamente inexistente e indiferente. De memória nas novas gerações quem consegue descrever por gravação na memória de um local público contemporâneo, para além de uma vaga impressão?

Ao aproximarmo-nos vertiginosamente do conceito absoluto de globalização, que exige um inevitável aumento da mobilidade e a intensificação das telecomunicações, causam uma forte alteração no modo como se relaciona a humanidade com o seu mundo e sobretudo em como estes factores alteraram a percepção do tempo e do espaço, com uma sensação estranha de encolhimento e condensação. A internet impôs-se fortemente como um novo paradigma da realidade social, porque conduz à supressão espacial e provoca a sensação que todo o mundo é familiar e reconhecível. O aspecto homogeneizado da sociedade é possível de ser encontrado num ambiente construído, como são as cadeias de fast food ou os hotéis, bem como na publicidade ou nos sinais de trânsito.

O turismo é uma das forças mais manipuladoras da sociedade, ao concorrer e contribuir fortemente para o sentido da globalização. Produz um efeito de

‘não identidade’ sobre a cidade, os edifícios e as paisagens, que ao se tornarem ambientes vividos turisticamente, transmitem a mensagem de que tudo pode não passar de uma mera decoração para o consumo de experiências. A cidade histórica não passa de um cenário e a outra não passa de uma indiferença construída.

Cada vez mais, as noções de viver, habitar, trabalhar, movimentar, são difusas e incoerentes, assim como tudo o que exige um carácter definitivo. Tudo tem um carácter efêmero, inconsequente, mutável; porque então dar-lhe importância? O turismo é um modo de estar e o olhar de turista, inevitavelmente, tem um efeito negativo sobre a noção tradicional de lugar. Este é o movimento contrário ao do viajante que aceita as particularidades próprias das geografias. O turista exige que todos os lugares tenham formas e espaços e circunstâncias de aparência idêntica, com a mesma linguagem, exibindo sempre uma sensação confortável de déjà vu. A indústria que gere este movimento, produz produtos semi acabados que evocam a dita personagem de turista a tempo inteiro. No acontecimento que intensifica o carácter global da sociedade e a vertente do turismo, o cidadão é personificado por um número, que passa a ser a sua identidade e que os algoritmos tão bem gerem.

Na superabundância de acontecimentos e eventos, a sobremodernidade, refere-se ao espaço como algo a encolher temporalmente. Os meios de transportes permitem percorrer grandes distâncias subitamente e a comunicação presente, possibilita a percepção de acontecimentos manipulados, controlando o entendimento sobre a realidade. Porque então a necessidade de estar ancorado a um local que envelhece?

Apesar do conceito de lugar exigir a presença da história, nem sempre a memória está presente, e muitas vezes os locais monumentos que a cidade apresenta, tornam-se vazios na relação com os cidadãos; se assumidos numa atitude de lifting da sua imagem de modo a mais uma vez cativar os turistas que se alimentam da sua existência, torna-se por vezes intrincado distinguir os lugares dos não lugares, porque os não lugares nunca estão ausentes da necessidade de existirem lugares que os confrontem.

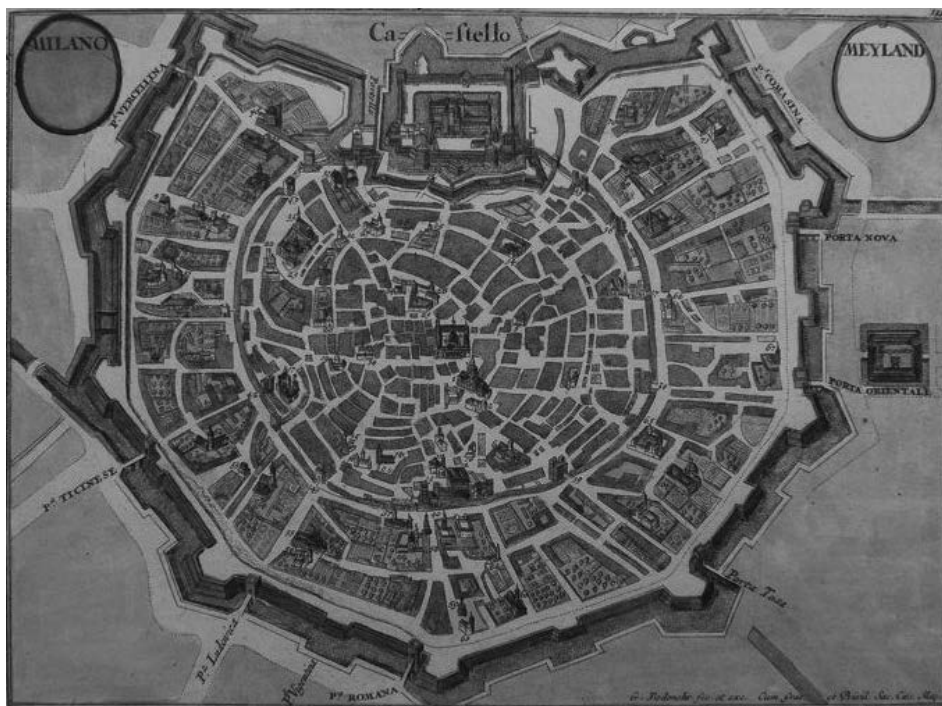
Perante uma urbanidade crescentemente repleta de não lugares e consequentemente lugares banais, onde prevalece e impera a individualização por meio da evolução informática que tudo normaliza, o cidadão atento vê-se confrontado com uma realidade urbana fragmentada, abnegação da vivência urbana porque pode deslocar-se em realidade virtual e a circunstância da capacidade de se poder viver dentro de uma unidade – cápsula espacial – que é a habitação, sem se precisar de utilizar a cidade fisicamente, através do recurso à internet que nos dão a sensação de poder de dominar o planeta e vê-se envolvido pela teia do ciberespaço. Na realidade da cidade virtual predomina o anonimato, alimentada pela supressão do indivíduo, do espaço e do tempo.

A presença de vazios sociais, tem-se tornado uma realidade bem presente na cidade contemporânea, reflectindo a urgência de realização num fraco planeamento e onde domina a exigência do ego. É possível identificar uma estética do desaparecimento, que ilude o habitante e onde a presença humana colectiva não é imprescindível. É neste sentido que se coloca a questão da efemeridade da arquitectura, que tem agora uma presença na cidade de curta duração, principalmente quando assume um carácter intrínseco de lugar banal; estes espaços caracterizados por uma permanência de passagem, não vinculativa, levantam questões sobre a sua cumplicidade na construção da memória, pela sua concepção, velocidade de construção, escolha de materiais, tecnologias, concretização e relação do individuo com o meio ambiente; produzem uma realidade de centros comerciais, hipermercados, áreas de serviço, aeroportos, terminais de comboios e autocarros, cadeias de hotéis e fast food, estádios e pavilhões, cinemas, em que para alguém de muito design inclusivo corporativo, nada mais há de que o desprovimento do carácter urbano e social. Os espaços de consumo, aos quais se associa o conceito de não lugar, são característicos de uma dicotomia/ausência, com a sua envolvimento, como são o exemplo dos parques de estacionamento e auto silos. Enquanto os primeiros procuram afirmar-se através de gritos luminosos e decoração exuberante, os parques de estacionamento que os completam, são alvos de ausência de presença humana, pelos automóveis, também eles, cápsulas de espaço-tempo que nos isolam.

Num momento da história em que o homem se torna mais individualista, no modo de estar e viver, impulsionado pela evolução das tecnologias de comunicação e transporte, enfraquece-se a relação humana entre si e o espaço que fez de si o cidadão. Será possível ter uma opinião balizada sobre a incógnita contemporâneo sobre o que e como fazer com a urbanidade, os espaços públicos, as praças, os edifícios herméticos, os parques de estacionamento e vias rápidas; se há algo inumano são as vias rápidas, que levantam fronteiras na paisagem, são inexpugnáveis e anónimas, onde apenas existem máquinas, autónomas.

Há neste discurso e pensamento, uma presença do tempo antigo. Não necessariamente uma saudade, porque o tempo novo vai ser assim e o mundo permanece e a humanidade não é mais que elos de continuidade; vai ser de exoesqueletos, de veículos autónomos, de comunicação e realidade virtual, de toque sensorial, de viagem extraterrestre. Nada nesta novidade é necessariamente estranho, mas resta-nos uma saudade de Sisto V, de Júlio II, de Miguel Angelo e Borromini que fizeram de Roma o que é, enquanto a conhecemos assim maior, no esplendor do Barroco. A nova geração do milénio já não a vê como Roma se viu até agora, na geração do milénio passado em que Roma era dos viajantes e dos flaneurs, agora é dos turistas e nos nautas, que não a conhece e só a reconhece. É outra atitude e já tudo está revelado; Piranesi substitui-se pelo Instagram.

A nova geração não sabe o que fazer à cidade, à urbanidade, às infra-estruturas, ao tempo atmosférico, à luz e à noite; porque não são controláveis por smartphone. Ninguém sabe o que fazer com a cidade e a sua urbanidade, porque ainda não pode ser inteiramente virtual, o progresso é inexorável e necessitamos de dormir abrigados. Há que ter e haver uma atitude Flexiexistenciatista para se ir sobrevivendo e adaptando à cidade como a conhecemos agora. Talvez só já seja Metrópolis, porque todos podemos ser Superhomens.



Plano Renascentista de Milão



Em Roma