



***A Cidade e
A Arte do Olhar
Fragmentos de um
guia urbano****

Beltrina Côrte
Doutora em Ciências da Comunicação/Jornalismo, pela ECA/USP.
Membro-fundador do NTC/USP-SP (Centro de Estudos e
Pesquisas em Novas Tecnologias, Comunicação e Cultura)
e pesquisadora do NEPE/PUC-SP

Não saber se orientar numa cidade não significa muito. Perder-se nela, porém, como a gente se perde numa floresta, é coisa que se deve aprender a fazer.

Walter Benjamin

O conceito de cidade evolui: agora o ciberespaço se apresenta como fonte de inspiração para desenhar e construir um cenário urbano. As novas tecnologias comunicacionais fazem parte da condição humana, se nasce com elas. Essa é a nossa condição, queira-se ou não. Uma condição que apresenta a possibilidade de destruir regras rígidas que até então guiaram o papel da crítica, das teorias sociais, e que, hoje, a lógica tradicional ocidental não dá mais conta da realidade.

Uma realidade na qual as cidades vão além da sua materialidade, com suas aglomerações físicas de edifícios, redes de transporte, centros da vida econômica, social e cultural. Cidades que também são sistemas eletrônicos que compõem as redes de telecomunicação e telemática. Cidades sem ordem. Sem nexo, porque parte-se do princípio de que qualquer descrição totalizante é impossível. As cidades são justaposições de tempos históricos.

Também não há apenas um modo de pensar, sentir, e se relacionar com a cidade tecnológica. Multiplicar as subjetividades, por exemplo, significa que emoção e razão, poética e cientificidade, gênero e número, não se confundem, mas se dilaceram, se acrescentam, se diferenciam. O contraste harmônico, a dissonância, a atonalidade fazem parte da sensibilidade estética contemporânea.

Este guia não tem, portanto, características sociológicas tradicionais, pois não tende à generalização nem é totalizante. É percepção pessoal. É um método polifônico. E com ele apenas se propõe uma nova forma de se olhar e se relacionar com a metrópole na qual todos os órgãos sensórios funcionem como um sistema de captação e de vozes que se transformam constantemente. Olhar como fundamento e transformação da ação e elaboração do conhecimento. E que tomam forma quando se passa para o papel o que os sentidos percebem. Sem com isso se pretender dizer nenhuma verdade.

Parte-se do princípio de que a cidade é a vestimenta que recobre a natureza, recobre colinas, rios, vales... A cidade cobre a natureza como as vestimentas primeiro

cobriram os corpos despidos de Adão e Eva.¹ Com pedras, cimento e ferro se ergue a cidade, que nasce com o processo de sedentarização e posteriormente domínio de um território para, a seguir, ser construída a partir de imagens e pontos.

Metodologicamente, o guia orienta-se por uma perspectiva polifônica para realizar as conexões entre os vários pontos, racional e emocionalmente, lógica encontrada em Italo Calvino.² Pois imersa na complexidade do fenômeno urbano, nas tramas visíveis e invisíveis que atravessam e enredam indistintamente todos os habitantes, pergunta-se sobre o que eleger para narrar. Pergunta-se ainda o que, na cidade, é hierarquicamente mais importante.

Os encontros imaginários entre Kublai Khan e Marco Polo narrados por Calvino falam justamente sobre isso: diante de uma cidade fragmentada, volátil e em permanente mutação, o que privilegiar? O imperador, ao colocar em dúvida a existência das cidades descritas por Marco Polo, dá a resposta. Cada uma das cidades narradas por seu embaixador corresponde a um diferente aspecto de uma mesma cidade. No caso, à única cidade que de fato Marco Polo conhece: Veneza. Mas Polo, ao responder ao seu imperador, complementa: não se deve confundir a cidade com o discurso que a descreve. Existe entre ambos os termos apenas uma relação. É isto o que existe.

Portanto, as funções das cidades contemporâneas se interligam no espaço urbano e no espaço eletrônico. Daí, as construções concretas se interligarem cada vez mais a redes e espaços eletrônicos, especialmente por sistemas eletrônicos de vigilância, instaurando-se uma nova modalidade das relações que transcende as definições de vizinhança e cidade. Vivencia-se essa nova modalidade sem culpa, embora haja duas posições: uma desencantada e outra receptiva, que falam sobre as formas pelas quais deverão ocorrer as relações entre espaços urbanos e espaços eletrônicos.

Pelo lado desencantado, associam-se as tecnologias eletrônicas ao círculo vicioso de forças que se resumiriam na degradação urbana e polarização social. Paranóia, violência e poluição fazem com que as pessoas se voltem para dentro de si: proteção das casas, segurança privada, aos códigos de acesso e para a vídeo-vigilância - ou seja, verdadeiras fortalezas controladas.

Pelo lado receptivo, há duas explicações: a primeira trata da necessidade da vida comunitária, à medida que deixam de ocupar os espaços públicos. As comunidades virtuais seriam antídotos contra a depressiva realidade da vida urbana das classes médias. Um antídoto temporário, pois a Internet está se tornando um imenso centro eletrônico de compras, que espelha a natureza consumista da maioria dos shoppings e centros comerciais das cidades.

Uma visão ainda mais receptiva diz que as cidades virtuais funcionam como suporte e não como fator de destruição do espaço democrático público das cidades,

resultando num círculo virtual muito mais do que num círculo vicioso. Alguns argumentam inclusive que a multiplicidade de comunidades virtuais especializadas na Internet retoma o sentimento de um convívio urbano perdido ao longo das transformações físicas e sociais que levaram ao urbanismo pós-moderno, o qual dispersou os antigos vínculos comunitários.

Como a construção deste guia não esteve à margem da cidade, mas dentro, construindo-a, ambas as posições são mixadas ao movimento da metrópole desconectada. Aquela na qual se encontram reinvenções, fragmentos, anonimato e desordem. O guia implica um exercício de movimento e de interação. E é a partir desse movimento que se traçam alguns esboços pelos quais se deve pensar a cidade hoje.

Não se trata de construí-la com a noção de civilização ocidental, mas pensá-la como a que se harmoniza através de noticiários transmitidos em cobertura nacional e mundial. A partir daqui se tem a visão de guerras, terror e catástrofes, e se constrói o imaginário coletivo metropolizado. A cidade contemporânea apresenta contornos muito vagos, não explicados através das formas de conhecimento tradicionais, pois estas mal conseguem reconhecer seu movimento em várias direções, nem o redimensionamento da experiência - não o seu empobrecimento - para uma vivência que sincretiza a experiência de ambos os ambientes, concreto e virtual, como também de várias posturas.

Nesse movimento alguns cruzamentos são possíveis. Escolhe-se aquele que aceita a fragmentação e a coexistência entre as cidades concreta, mediática e virtual.³ Combinação indispensável para considerar o urbano como modelo de mundo que está sendo instaurado no planeta. Um planeta mais urbanizado e uma sociedade cada vez mais baseada na velocidade dos fluxos eletrônicos de informação. Traços que esboçam caminhos e orientações para se construir a metrópole.

Na metrópole coexistem cidades fisicamente próximas, conectadas por trilhos. Cidades conectadas por marginais e viadutos. Cidades conectadas por automóvel, avião, telefone, Internet. E ainda cidades que se percorre a pé. Todas são válidas. Todas coexistem. E se passeia por todos os sistemas quase diariamente. Pula-se de uma rede a outra, assim como pula-se de um sistema contíguo ao outro.

Se antes a cidade era caracterizada por uma extensão física contínua, hoje ela se caracteriza justamente pela multiplicidade de suportes. Cidades simultâneas, entrecruzadas, coexistem, e cada qual constrói ritmos, velocidades ou qualidades de histórias diferentes. A cidade concreta e a virtual coexistem como perspectivas da experiência que é confrontada constantemente. Mostram que as relações entre si se estabelecem. E que não se pode hoje conceber uma sem a outra. Uma mixagem que seleciona, modifica e recombina as diversas cidades.

1. *inter(agir) no movimento*

Em nenhum momento quer ir-se para trás. Tampouco se tem medo de andar para a frente. Do mesmo modo como não se pode escolher a época em que se nasce, a ação escolhida é entrar no fluxo, sem nostalgia de uma cidade que se acreditou existir, nem de uma postura desencantada ou enaltecida do devir. Entrar no fluxo é entrar na cidade, flanando, zapeando ou navegando. É fazer movimento e se deixar movimentar pela cidade dinâmica.

Aqui não cabe mais a reflexão de quem está de fora observando os acontecimentos, pensando-se que crítico é aquele que está de fora do agir, que reage ao que se passa, que reage à sua condição. Entrar no fluxo não significa aceitar todos os horrores, mas talvez até se tenha que aceitar todos os horrores para se descobrir que, se déssemos um pequeno deslocamento dentro do movimento, talvez isso pudesse levar a alguma outra coisa que não fosse justamente apenas a descrição de um movimento sobre o qual não se tem nenhuma atuação.

Deixar-se levar pelo fluxo do movimento não é sinônimo de abandono da reflexão. Tampouco que não se é reflexivo em relação à era tecnológica. Implica, sim, em relacionar-se com a tecnologia de modo diferente. Deixar-se levar pelo fluxo do movimento é aceitar a sua condição tecnológica. Aceitar a incerteza. É refletir na dinâmica escolhendo os diversos caminhos.

Entra-se na cidade para se captar de dentro o sentido ou a direção do seu movimento sem se saber o que virá nem o que se construirá. Trata-se de uma interação *entre*, de pensar o *entre* e não o objeto e o sujeito. É nesse *entre* que o dinamismo aparece, pois este surge quando as polarizações são suprimidas. Especialmente quando é difícil demarcar a fronteira entre o natural e o artificial.

Portanto, o que se faz onde não existe nada de natural na natureza da metrópole é aderir ao *entre*, ao que se passa *entre*. Não é uma visão ingênua dizer “nós vamos entrar no melhor dos mundos”. Visão ingênua é a do crítico tradicional que vive a ilusão de estar fora da condição tecnológica à qual ele está inserido, queira ou não. Não há como escapar da rede.

2. *interagir na cidade imor(t)alizada*

A cidade continua materializada, de pé, revigorada pelas novas tecnologias.⁴ Não é verdade que ela tenha se acabado ou que hoje se viva seu fantasma como

pregam diversos críticos sociais. Como aqueles que assinalam que a cidade real não morrerá vitimada pela destruição, pela asfixia ou por qualquer outra desgraça. Morrerá, paradoxalmente, com a irrupção da cidade ideal, a superposição de um modelo ideal de cidade e sua realização incondicional. Ela morre como metáfora de uma comunidade ou de uma cultura, para tornar-se a alegoria ideal de uma única função, a realização de um modelo expurgado de todos os elementos heterogêneos e de toda a complexidade das cidades históricas que se conhece.

Ela não foi destronada da posição material que ocupa em nossas vidas. Como tal, continua sendo palco onde se representa o que acontece e onde se tornam manifestas nossas forças. A cidade continua sendo o lugar de conflitos no qual a relação simbólica é colocada à prova no dia-a-dia. Onde, em geral, acontecem os conflitos mais importantes. Lugar no qual, por meio dos problemas urbanos, apresentam-se os diversos cenários da era tecnológica.

Hoje ninguém mais tem na cabeça todos os cantos da sua cidade (São Paulo, Salvador, Recife...). Cada um faz conexões funcionais visíveis a si mesmo e invisíveis ao coletivo. A cidade é uma permanente e móvel exposição: mil modos de vestir-se, de circular, de decorar, de imaginar traçam as invenções nascidas de memórias ignoradas. Fascinante teatro, que se compõe dos gestos sem número que utilizam o léxico dos produtos de consumo para dar linguagem a passados estranhos e fragmentários.

Nem por isso as antigas funções deixaram de existir, pois o corpo sempre encontrou abrigo, calor e segurança. Mas outros espaços surgem e redimensionam muitas funções. Não há mais clareza sobre o significado da cidade e aquilo que nela se passa. De todas as suas antigas funções, restaram a do trabalho, a do morar, do deslocar-se e do divertir-se.

A cidade continua sendo a obra-prima das novas tecnologias comunicacionais. Um dos principais artefatos do homem, que vive atualizando-o, física e virtualmente. Por isso floresce nas fronteiras da digitalidade e da materialidade. Não se trata aqui de restaurar o mito da cidade. A cidade na sua totalidade é um mito. Sem dúvida, nunca existiu, a não ser como um sonho da criança de outrora que acorda e que destrói ao acordar.

Surge com a criança cujo despertar a desloca para o horizonte futuro dos seus pensamentos e da sua escrita, numa vinda que deverá sempre ser atrasada. Mas trabalhar seu conceito para mais além da realidade física. A cidade se libertou da opressão do concreto como suporte, mas continua sendo cidade de serviços, lazer, relações sociais, interações. E uma vez separada do concreto, a cidade agora se imortaliza.

3. *interagir na metropoliz(ação) do mundo*

Verifica-se que o urbano - como processo de comunicação que articula o social - orienta este guia. Com ele se tenta desenhar um esboço da multiplicidade desordenada e observar os usos urbanos. Usos que fazem ver que o conceito de sociedade, um conceito histórico, não dá mais possibilidades de interpretar ou modificar o que está acontecendo. Não responde mais à realidade porque produz conflitos binários, posições e posturas que devem ser aposentadas.

Não dão conta da cidade, feita de pontos espaço-temporais ocupados sucessivamente por todos os seres, o que comporta uma multiplicação infinita das dimensões do espaço e do tempo. Observa-se o mundo dilatar-se a tal ponto que se torna inapreensível. A nova forma da metrópole vem então substituir o conceito de sociedade. Conceitos, estilos de vida, códigos étnicos nascem e invadem e modificam a metrópole. Modificam o mundo. Daí a metropolização do mundo.

A civilização tem mostrado que o destino dos seres humanos é se aglomerarem em espaços onde nascem, vivem e morrem. É uma vocação urbana. Por isso, uma cidade se constrói por sedimentação. É um ponto de cruzamento de pessoas. Conflitos, problemas e oportunidades. É a urbanização desigual, contraditória e articulada. A mancha urbana se esparrama sobre um enorme território, no qual quase já não existem eixos organizadores. As expectativas jamais deixaram de ser urbanas. É notória a crescente supremacia do urbano sobre o rural. O urbano se implanta ao mesmo tempo que o campo é excluído.

Mas ela vai além de artefato que se manifesta. Com a universalização da vida urbana, é também uma construção imaginária que se narra. Portanto, a cidade atual não pode ser narrada nem explicada, como no início do século. Porque o mundo hoje é uma rede de cidades. Como os meios de transporte são e foram essenciais para a formação das cidades concretas, as redes também são um meio de transporte para as cidades imateriais, mas visíveis. A humanidade se urbaniza. Há o reordenamento dos espaços e da estética. A proliferação da cidade e do urbano como modelo vivencia na realidade a cidade ideal.

A cidade construído, portanto, deve ser a base para se repensar o urbano. Porque as novas tecnologias redimensionam o urbano como modelo a ser perseguido e desejado, daí sua generalização. A vida social tende a se converter em vida urbana. Assiste-se no mundo inteiro a uma contração em direção às cidades. É o processo de metropolização que era próprio do Terceiro Mundo.

O urbano não designa mais a cidade nem a vida na cidade, mas passa a designar a sociedade que constitui uma realidade que engloba e transcende a cidade como

lugar, pois tudo que existe entra em contato com o mundo todo, ligando pontos isolados do planeta. A união desses pontos dá-se através de nós de articulação que determinam as funções da metrópole.

O espaço urbano torna-se, deste modo, um espaço ideal de organicidade. A modelização do virtual por uma determinada e única concepção de espaço urbano corresponde a um desejo do homem: a idealização da cidade em dimensão planetária como lugar onde se possa dar uma conjunção total, sem diferenças e descontinuidades que de fato se vivencia na cidade concreta. O urbano transcende determinados perímetros geográficos e se converte nos traços da civilização contemporânea.

4. interagir na comunic(ação)

Falar do urbano é falar da cultura mediática. A cidade é, fundamentalmente, um espaço de comunicação, embora as novas tecnologias e as transformações dos meios estejam modificando sua natureza e sua estrutura. Ao mesmo tempo que há um acúmulo de veículos de transportes terrestres que ocupam os espaços territoriais, verifica-se a produção cada vez maior de veículos de telecomunicação.

Veículos que nas últimas três décadas reformularam as cidades, os modos de vida e as maneiras de perceber o mundo. A cidade é o espaço de comunicação e eficácia da técnica. Ora, se a cidade é comunicação, ela comunica diversas outras cidades. Comunica cidades múltiplas e multifacetadas. Comunica uma pluralidade de abordagens que somente passeando entre elas é possível captá-las.

O redimensionamento das metrópoles está relacionado às novas tecnologias comunicacionais e às transformações que estas provocam nas estruturas e na lógica da sociedade. Desde suas origens esta característica - ser um espaço de comunicação - permaneceu inalterada. Mudou o alcance do que se entende por comunicação. Os espaços virtuais das infovias são estruturados conforme o modelo urbano, e a própria estrutura das grandes cidades se configura com a mesma lógica do funcionamento das redes comunicacionais.

A concepção de espaço, da cidade, os modelos imaginados para a construção do habitat, os traços atribuídos à cultura urbana, podiam ser vistos como variáveis derivadas deste princípio estruturante da cidade: a comunicação. Entra-se no campo da cidade como *medium* e comunicação, tanto no espaço concreto quanto virtual, pois com a ocupação do mundo pela imagem torna-se decisivo redesenhar a cidade, selecionando-a.

5. *interagir na re(presentação) seletiva*

A construção da cidade digital se dá através de uma representação seletiva. A cidade de pontos. Pontos que, em certos momentos, se interpenetram, formando lugares/não-lugares polissêmicos, simultâneos e entrecruzados. Pontos que se expressam em imagens. Pontos dormitórios. Cidade intensa. Marcada pelo movimento veloz, incessante e permanente. Cidade como tela. A cidade digital é a mixagem de todas as cidades nas quais se convive e que coexiste no cotidiano. É a cidade que, como as impressões digitais, faz parte do corpo. Faz parte da cidade.

A cidade que é construída pela seleção de lembranças realizada pela memória e suas presentificações, pelos usos e contemplações, pelo eterno deslocar-se e pelo clique das câmeras. Percepções parciais, fragmentárias e desconectadas. É uma cidade representativa, como sempre foi, embora se tenha acreditado na existência de uma visão íntegra e totalizante. A cidade é então composta por pedaços, recortes e pontos estabelecidos por cada um que a usa, a vive, a habita ou a imagina. Portanto, sua representação é seletiva.

Selecionam-se as partes da cidade que interessam. Essa variável de comunicação instala uma forma de se ver o real. Instala uma nova forma pela qual se vê o mundo: forma seletiva. Coloca-se sempre um real preferencial, aquele que interessa. Na realidade, a história é uma seleção. Toda narrativa sobre a cidade é também uma operação de seleção, combinação e encenação.

Assim é a construção deste guia. A seleção de itinerários, a construção da cidade a partir de pontos, a seleção dos lugares, o percurso dos seus narradores, a interpenetração das cidades e sua mixagem na cidade digital acabam, harmonicamente, descrevendo os arranjos arbitrários das cidades. Esta cidade, seletiva, assim como tantas outras, não passa de uma metáfora da metrópole. Um guia que provoca um novo olhar. Que torna o ato de viver uma obra de arte urbana.

Créditos

Ana Fani Alessandri Carlos, Coletivo NTC, Edward W. Soja, G. Muigan, Howard Rheingold, Italo Calvino, Jean-François Lyotard, Laymert Garcia dos Santos Luce Giard, Michel de Certeau, Mike Davis, Paul Virilio, Pierre Lévy, Teixeira Coelho

Notas

* Texto baseado em um dos capítulos da tese de doutorado em Jornalismo pela ECA/USP, intitulada "São Paulo: Cidade misturada/cidade inconclusa. Zapeando a metrópole metalizada", financiada pela Capes e Fapesp.

¹ Beatriz Jaguaribe cita as referências de Burton Pike "The City as Image" in: *The Image of the City in Modern Literature*. Princeton University Press, 1981; que trabalha a associação entre culpa e cidade no âmbito da cultura judaico-cristã: no contexto bíblico, Caim, assassino de seu irmão Abel, vem a construir a primeira cidade, Enoc. Sob a censura e o estigma de Deus, Caim passa a ser conhecido como o fundador das cidades. Ombreada pela mancha do desterro, a primeira cidade é edificada na culpa e no exílio. Cf. "Os passos perdidos: cidade e mito?" in: *Revista do Patrimônio Histórico Nacional*, pp. 247-261.

² Especialmente em *As cidades invisíveis*. Aqui, cada cidade representa um diferente aspecto de uma mesma cidade. Por isso a cidade exige um roteiro interdisciplinar que permita vê-la de diversas maneiras. Não só de vê-la, mas de ouvi-la também. A respeito, Italo Calvino fala através de Marco Polo: "Uma é a descrição do mundo à qual você empresta a sua bondosa atenção, outra é a que correrá os campanários de descarregadores e gondoleiros às margens do canal diante da minha casa no dia do meu retorno, outra ainda a que poderia ditar em idade avançada se fosse aprisionado por piratas genoveses e colocado aos ferros na mesma cela de um escriba de romances de aventuras. Quem comanda a narração não é a voz: é o ouvido", p. 123.

³ No virtual, há uma dimensão que escalona o centro, as vias de acesso, o lugar de trocas de mercadorias, o lugar de troca de opiniões - como num espaço público - e, sobretudo, quando se passeia por um espaço-imagem já dado, pode-se notar a mesma disposição arquitetônica dos elementos. Cf. *Pensar-pulsar. Cultura comunicacional, tecnologias, velocidade*. São Paulo, Edições NTC, 1996, p. 171.

⁴ O pesquisador Paul Saffo, do Instituto para o Futuro, da Califórnia, no texto "Com a palavra", publicado no livro "reflexões para o futuro". In: *Veja 25 anos*, 1993, assinala que a palavra escrita não desapareceu, mas se revigorou. Aqui se faz um uso análogo à cidade. A respeito, ver o mesmo autor em "Melhor, mais rápido e barato". In: Agência Estado, <http://www.agestado.com/virtual/especial/saffo.htm>, capturado em 07/03/96. Segundo Saffo, o "lugar" físico de lojas, bancos e shoppings não vai desaparecer. O que "vai acontecer" já está acontecendo agora. Se continuará a ver o crescimento de um "lugar" maior e mais metafísico, compreendido nos espaços físicos existentes e nos eletrônicos emergentes. Depósitos on-line. Shoppings em realidade virtual. Serviços financiados vão se tornar mais parecidos com produtos.

Referências Bibliográficas

- ALESSANDRI Carlos, Ana Fani. "A natureza do espaço fragmentado". In: *Território, globalização e fragmentação*. Milton Santos, Maria Adélia A. de Souza, Maria Laura Silveira (orgs.) São Paulo, Hucitec/Anpur, 1994.
- BAUDRILLARD, Jean. *A ilusão do fim ou a greve dos acontecimentos*. Lisboa, Terramar, 1992.
- CALVINO, Italo. *As cidades invisíveis*. São Paulo, Companhia das Letras, 1991.
- CERTEAU, Michel de e Luce Giard. "Entremeio". In: *A invenção do cotidiano, 2. Morar, cozinhar*. Michel de Certeau, Luce Giard e Pierre Mayol. Petrópolis, Vozes, 1996.
- COELHO, Teixeira. *Moderno, pós-moderno*. São Paulo, Iluminuras, 1995.
- COLETIVO NTC. *Pensar-pulsar. Cultura comunicacional, tecnologias, velocidade*. São Paulo, Edições NTC, 1996.
- DAVIS, Mike. *Cidade de quartzo, escavando o futuro em Los Angeles*. São Paulo, Scritta, 1994.
- GARCIA dos Santos, Laymert. "O vazio na cultura e o fim do sentido". In: *Atrator estranho*, No. 04. São Paulo, NTC, nov/1993.
- LÉVY, Pierre. *O que é virtual*. São Paulo, Editora 34, 1996.
- LYOTARD, Jean-François. *O inumano. Considerações sobre o tempo*. Lisboa, Editorial Estampa, 1989.
- MULGAN, G. *Communication and control: networks and the new economies of communication*. Oxford, Polity Press, 1991.
- RHEINGOLD, Howard. *The virtual community*. London, Secker and Warburg, 1994.
- SAFFO, Paul. "Melhor, mais rápido e barato". In: <http://www.igestado.com/virtual/especial/saffo.htm>, capturado em 07/03/96.
- _____. "Com a palavra". In: *Veja 25 anos - reflexões para o futuro*. São Paulo, Editora Abril, 1993.
- SCMUCLER, Hector e Terrero, Patricia. "Nuevas tecnologías y transformación del espacio urbano: Buenos Aires 1970-1990". In: *Telos, Cuadernos de Comunicación, Tecnología Y Sociedad*, 32. Madrid, diciembre 1992-febrero 1993.
- SOJA, Edward W. *Geografias pós-modernas: a reafirmação do espaço na teoria social crítica*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1993.
- VIRILIO, Paul. "A catástrofe urbana". In: *Folha de S. Paulo*, 28/09/97.