

PÉRIPIO URBANO E NARRATIVA

URBAN TRIPS AND NARRATIVES

Aline Stefânia Zim¹

RESUMO

Para esse trabalho, apresenta-se um recorte na problematização de que os sistemas urbanos podem ser estudados a partir dos sistemas literários. Na perspectiva de que a cidade pode ser lida como texto, faz-se a interposição entre os sistemas literários e as estruturas narrativas urbanas. A partir dos textos escritos sobre a cidade e da cidade lida como texto, pode-se reconhecer os traços utópicos e míticos que permanecem ao longo da história, questionando as estruturas urbanas fundacionais. Para tanto, analisa-se o domínio do homem sobre o espaço, a partir da obra de Thomas Morus, *Utopia*, de 1516. Inversamente, observa-se obras onde há o domínio do espaço sobre o homem, como em *New Babylon*, de Constant Nieuwenhuys, de 1969, dentro das experiências situacionistas de vanguarda do século XX. Desse modo especulam-se os desdobramentos sobre o deslocamento da estrutura narrativa de alguns gêneros literários para a leitura da cidade.

Palavras-chave: Urbanismo; Utopia; Sistemas Literários; Sistemas Urbanos; Narrativa.

ABSTRACT

This work presents a question of urban systems can be studied from the literary systems. In a point of view of the city can be read as literary text, it makes the interposition between the literary systems and urban narrative structures. From the texts written about the city and the city read as text, it can recognize the utopian traits and mythical that remain throughout history, questioning the foundational urban structures. Therefore, we analyze the man's dominion over the space, from the work of Thomas Morus, Utopia. Conversely, we present the works where there is the domain space on man, as in New Babylon, Constant Nieuwenhuys, 1969, within the situationist experiences - Situationist International - vanguard of the twentieth century. Thus would speculate them impacts on the displacement of the narrative structure of some literary genres for reading the city.

Keywords: Urban Planning; Utopia; Literary Systems; Urban Systems; Narrative.

INTRODUÇÃO

Diferente do roteiro elaborado para o turista, a apropriação do percurso no seu contexto urbano está relacionada aos movimentos de sobrevivência e de afetividade, os quais determinam as rotinas das pessoas ao longo de suas vidas. A casa da infância, a escola primária, os primeiros percursos autônomos, os trajetos diários, os limites do bairro, os locais de encontro e os rituais religiosos; são todos lugares privilegiados que compõem a biografia de cada um. Os percursos do cotidiano, por sua vez, ao se tornarem biográficos, revelam os costumes e a identidade do lugar, numa espécie de biografia urbana em permanente construção, que tenta resistir aos tratados e modelos impostos.

Desenvolvido primeiramente no campo literário, a ideia do percurso buscou na arquitetura as bases históricas do nomadismo e da negação do espaço fixo. Apesar do registro de algumas experiências entre os surrealistas e os situacionistas da década de 1950, o percurso arquitetônico é pouco explorado na leitura e no planejamento das cidades.

Como experiência estética da cidade, Francesco Careri (2013, p.31) em *Walkscapes*, sugere o “percurso” como um instrumento transgressor às metodologias tradicionais de análise urbana. O autor propõe o percurso enquanto “forma estética à disposição da arquitetura e da paisagem”, seja ele a própria ação de caminhar, um objeto arquitetônico ou uma estrutura narrativa.

Percurso é o trajeto total de um ponto a outro. No contexto das práticas urbanas, entende-se “percurso” como roteiro, a própria ação de se movimentar, o espaço percorrido e o caminho que se deve fazer. Segundo Careri (2013, p. 31), o termo percurso representa ao mesmo tempo “o ato da travessia (o percurso como ação de caminhar), a linha que atravessa o espaço (o percurso como objeto arquitetônico) e o relato do espaço atravessado (o percurso como estrutura narrativa)”.

A partir dos desdobramentos de Careri sobre o conceito de percurso como estrutura narrativa, acredita-se que o estudo da estrutura da narrativa literária, enquanto gênero, forma e

¹Doutoranda em Teoria, História e Crítica da Arte na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Brasília - UnB.

espacialidade, ou seja, o próprio espaço narrado, pode contribuir para o aprofundamento e o questionamento dos métodos de leitura da cidade.

Estudar o espaço arquitetônico a partir da narrativa literária implica no deslocamento entre sistemas distintos. Deslocar-se implica em traduzir textos em outros textos. A partir do exercício da leitura e da escrita do espaço numa duração de tempo determinada ou não, pratica-se o exercício da narrativa.

É interessante se pensar numa desconstrução do protagonismo da categoria do espaço nas Teorias de Arquitetura e Urbanismo e, inversamente, desconstruir a dominante temporal na Teoria Literária, olhando para o que não se encaixa nos modelos e o que escapa às categorias interpretativas.

Estudar a cidade a partir da literatura é recorrente. Os textos literários, dentro do espaço ficcional, têm influências diretas da historiografia e da cidade real, pelo contexto histórico de onde o escritor vive ou se interessa para compor a sua escrita, por exemplo. Grande parte dos romances tornaram-se referências históricas, pois descrevem, para além da historiografia oficial, o cotidiano das sociedades. O modo como os recursos literários são usados pelo autor também intensificam as intenções de se revelar e omitir a paisagem urbana, num jogo de memória e esquecimento, que conduz o leitor ao percurso narrativo.

O mais importante, no entanto, é considerar que historicamente os leitores receptores tiveram a oportunidade da leitura contextualizada dentro de um espaço e tempo definidos na escrita e recepção da obra, ou seja, perceberam a escrita de modo singular e formularam determinadas representações dos espaços da cidade. Tal leitura é complexa e não se replica pelo deslocamento.

Na tentativa de se retomar parte das constelações implícitas na obra de arte e de se resgatar elementos da percepção histórica que é própria dos leitores de cada época, propõe-se estudar as relações entre o sistema literário e o arquitetônico, para além das estruturas de superfície. É preciso desmistificar o tipo, estudando-o enquanto sistema e, para isso, ultrapassá-lo, com o objetivo da leitura mais profunda dos espaços da cidade.

Para tanto, busca-se nesse trabalho questionar a auratização das grandes narrativas arquitetônicas, como os tratados e modelos, em busca da sua interpretação a partir da leitura trivial,

que provavelmente mais se aproxima da estrutura simbólica de que os cânones são constituídos.

CIDADES, MODELOS E UTOPIAS

Ao escrever sobre a cidade, os seus construtores e idealizadores usam recursos literários para descrever a experiência de viajar, caminhar e pensar (planejar) o espaço. A cidade narrada é também imaginada - ou imaginária - e tem seus elementos ficcionais. O projeto urbano tem elementos literários, principalmente quando se reconhece utópico; ou talvez a utopia, como recurso literário, é inerente ao projeto em arquitetura e urbanismo.

Sugere-se algumas obras de referência, entre literatura, cinema, relatos de viagens, tratados e teorias urbanas: *Utopia*, de Thomas Morus, 1516; *Thélème*, em Rabelais, 1534; *De reaedificatoria*, de Alberti, 1456; *Teoría General de la Urbanización*, de Cerdá, 1867; *VilleRadieuse*, de Le Corbusier, 1940?, *Stadttebau*, de Sitte, 1889; *A cidade industrial*, de Garnier, 1917; *Admirável Mundo Novo*, de Huxley; *Nova Atlantis*, de Bacon, 1627; *New Babylon*, de Constant, 1969; os guias de Paris de Guy Debord, 1957; *Percorrer a Cidade*, de Henry-Pierre Jeudy (2010); *Viagem ao Oriente*, de Le Corbusier (2007); o *Relatório do Plano Piloto e Cidade Revisitada*, de Lucio Costa (1956 e 1985/87), além das referências do cinema.

A partir das vanguardas do século XX, como os “dadás”, os Surrealistas e os Situacionistas, os escritores, arquitetos e artistas se deslocam dentro e fora da cidade, praticando uma espécie de nomadismo primitivo, trazendo as deambulações e as errâncias como práticas estéticas. Por exemplo, os movimentos dadaístas em Paris, no dia 14 de abril de 1921, abrindo a Grande Saison Dada, em frente à igreja de Saint-Julien-le-Pauvre, onde aconteceu a primeira expedição registrada de uma peregrinação laica a uma igreja cristã.

São sugeridos, para uma breve discussão, dois modelos fundados na concepção utópica da cidade: a *Utopia* (1516), de Thomas Morus, e a obra *New Babylon* (1969), de Constant Nieuwenhuys.

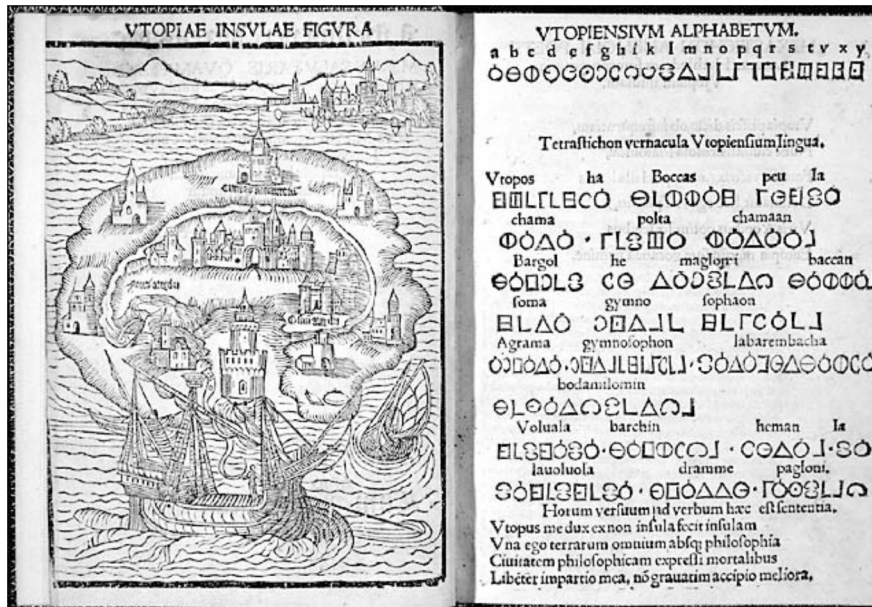


Figura 1. Utopia, a ilha. Thomas Morus, 1516. Disponível em <http://4umi.com/more/utopia/>

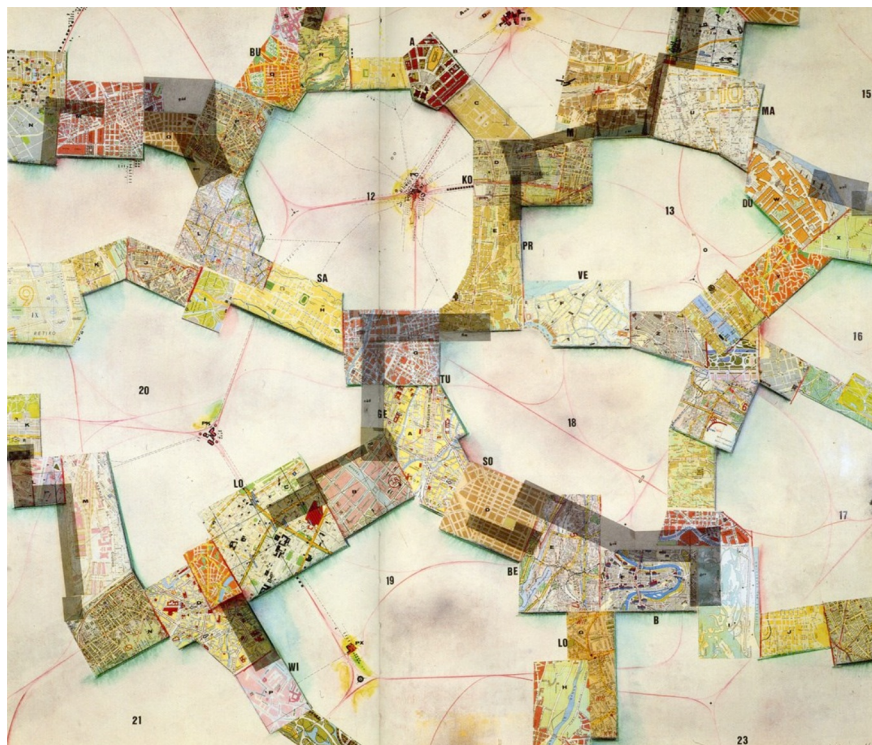


Figura 2. Constant Nieuwenhuys - Symbolische voorstelling van New Babylon (1969). Disponível em <http://theluminaryarts.com/blog/tactical-walking-training-course-week-four>

Utopia (ver figura 1) é uma obra literária escrita em 1516 por Thomas Morus, escritor e diplomata, e seu suposto porta-voz, Rafael, que é visitante ou testemunha da cidade chamada por esse nome. Esse texto é instaurador do termo usado posteriormente na Literatura e na Arquitetura e Urbanismo.

A obra apresenta-se sob forma de narrativa que descreve uma sociedade-modelo no presente do indicativo, que se opõe à uma sociedade histórica real, cuja crítica é indissociável da descrição primeira. Essa sociedade-modelo tem como suporte um espaço-modelo que é sua parte integrante e necessária, fora das coordenadas espaço-temporais, escapando à influência do tempo e das mudanças, ou seja, em busca do seu valor modelar de eternidade. Morus teria se inspirado na leitura da República de Platão.

No texto da República, especialmente nas Leis, Platão se refere mais ao cidadão ideal do que um espaço modelar. Diferente de Morus, que simula a cidade ideal para o governo e os habitantes ideais, na República há claramente a dominante religiosa a partir da afirmação da mitologia. Mesmo que Platão se apoie na razão para constituir as Leis, a República restabelece uma ordem transcendente, ou seja, uma ordem perdida, mítica. Os deuses doaram as leis à cidade, que deve resgatar sua pureza original e assim Platão apenas transmite os mitos. Não há o que transgredir: sua moral e sua política se situam no lado certo do sagrado e sua filosofia assume as rupturas que faz (CHOAY, 2010, p. 183).

A Utopia de Morustransgride os mitos clássicos a partir da criação da cidade como resposta do homem e não dos deuses. Trata-se de uma obra literária que está contextualizada aos movimentos renascentistas. Há um distanciamento entre a arquitetura renascentista e a Antiguidade, onde apenas imita-se a beleza, mas não são reconstituídos os valores clássicos.

Assim como os arquitetos renascentistas, Morus dissimula o mito clássico ao imitar a cidade antiga ao invés de reconstruí-la em seus valores originais. Talvez aqui se dê a distinção principal entre a República e a Utopia. Os deuses da cidade não renascem; o herói da Utopia é um arquiteto. Utopo ultrapassa o espaço sagrado da memória e dos mitos clássicos e instaura outros valores, contextualizados ao seu tempo. Assim, a Utopia, enquanto obra, desloca as certezas dos mitos clássicos – primordialmente firmados na palavra - para o sentido da visão e, por consequência, imbuídos dos recursos da perspectiva e da pintura renascentistas. O testemunho do olho torna-se critério de verdade, contra o testemunho do verbo e da tradição (CHOAY, 2010, p. 186).

Isso não significa que não haja um núcleo mítico por trás da aparência de ruptura. A ideia de liberdade individual pela expressão do artista é suprimida pela própria espacialidade. A cidade conjurada se estabelece no tempo da eternidade, na sua condição modelar e vocação ideológica do escritor. Ao mesmo tempo que Utopia nega o modelo de sociedade tradicional inglesa, ela o afirma. Conjura-se o remédio a partir do veneno: o elemento negado está presente pela própria negação, trazendo uma estrutura mítica idêntica. O espaço da cidade então permite e ao mesmo tempo suprime a liberdade individual.

Numa época que se zombava da estrutura do mito, Morus inventa uma forma conjuratória original, dissimulando-o a partir das intervenções dos narradores. Ao tornar soberano o sujeito enunciador, porém, o autor traz os mitos de sua época. Com a Utopia, Morus criou uma figura de texto paradoxal – um mito da primeira pessoa, ajustado às problemáticas da cultura ocidental (CHOAY, 2010, p. 187).

Em contraposição à Utopia, sugere-se a *New Babylon* de Constant Nieuwenhuys, de 1969. Artista e arquiteto holandês integrante do grupo Cobra (1948) e da Internacional Situacionista a partir de 1957, Constant encontra no nomadismo o aparato conceitual para fundamentar a crítica aos modelos da arquitetura funcionalista. Durante a década de 1950, em Alba, no Laboratório do Bauhaus Imaginista, Constant trabalhou uma série de pinturas, desenhos, textos e maquetes, descrevendo a forma de uma sociedade pós-revolucionária.

Visualmente, a obra (ver figura 2) é uma colagem de diversos fragmentos de mapas, roteiros turísticos e panfletos, como se fossem partes separadas de um mesmo corpo, ali desconstruído e pouco reconhecível. O corpo aqui é entendido como a cidade tradicional que orquestraria as suas partes num sentido e ordem determinadas, mas nas colagens de Constant as partes estão estilhacadas, formando outros grupos, padrões e sistemas, pouco reconhecíveis. Os fragmentos são reorganizados em novas estruturas e apresentam um discurso próprio, por isso, *New Babylon* é também modelar e utópica enquanto espaço urbano, configurando novas espacialidades.

Nova Babilônia é uma cidade anticapitalista do futuro. Representa um espaço urbano nômade em escala planetária, em que uma nova sociedade errante constrói e reconstrói o seu próprio labirinto numa paisagem artificial contínua, sem demarcação de territórios. Enquanto um conjunto de estruturas interligadas mutantes, propõe ao mesmo tempo uma megaestrutura unitária e uma série de pequenas cidades contínuas. Esse imenso espaço urbano seria povoado pelo *Homo Ludens*¹, ou o “homem jogador”, “lúdico”, ou seja, o anti-cidadão,

livre das responsabilidades do trabalho e das obrigações familiares.

O “homem lúdico” ou “homem jogador” dorme, come, recria e procria onde e quando quer. Esse indivíduo pós-revolucionário, ao habitar a Nova Babilônia, buscaria incessantemente por novas sensações e experiências sem as fronteiras e limites territoriais geográficos tradicionalmente conhecidos. O termo, segundo o próprio artista Constant (1974), foi usado pela primeira vez por Johann Huizinga em um livro de mesmo título, *Homo Ludens*.

Diferente do *Homo Faber*, que faz, ou do *Homo Sapiens*, que pensa, o *Homo Ludens* joga. Essa atividade, segundo o autor, é mais reconhecível nas classes detentoras de poder e menos nas classes trabalhadoras. Mas essa nova espacialidade urbana proposta pela Nova Babilônia romperia as estruturas de trabalho e de produção, abrindo caminho para um aumento maciço do número de *Homo Ludens*.

New Babylon traduz o mito dadaísta de superação da arte para o campo da arquitetura e urbanismo, em paralelo ao urbanismo unitário dos situacionistas, em meados do século XX. Em *New Babylon* a deriva, os bairros e o espaço vazio tornaram-se uma unidade indivisível; uma cidade hipertecnológica e multicultural que se transforma continuamente, e onde não há fronteiras. Entre os seus labirintos poderão perder-se os habitantes de todo mundo. A cidade nômade está suspensa no ar, contínua e interminável, acessível para um e para todos. A terra inteira torna-se uma casa para seus habitantes (CARERI, 2013, p. 105). Todos seriam, potencialmente, *Homo Ludens*, pois a libertação do potencial lúdico do homem, estaria diretamente ligada à sua libertação como um ser social.

Composta de ilhotas de vazios envolvidas por uma malha urbana contínua em escala planetária, Nova Babilônia é a antítese de Utopia, que é uma ilha habitada envolvida pela água e protegida por suas encostas. Enquanto esta exalta a fronteira e o vazio como recurso máximo da ordem e da organização, a outra traduz o extremo do caos e da anarquia numa superfície terrestre completamente e continuamente habitada.

Em Utopia, o discurso é uma narrativa em primeira pessoa, cujo sujeito enunciativo é soberano enquanto viajante, arquiteto ou escritor, descrevendo o espaço da cidade, as estruturas de governo e seus habitantes com bastante veracidade. O arquiteto Utopo é soberano ao planejar a ilha ideal. Já em *New Babylon*, o discurso é construído a partir das colagens e sobreposições de sistemas de representação, como mapas e roteiros, descrevendo um novo mundo sem leis, anárquico, isento de fronteiras e territórios, desconstruído, onde o modelo serve para um e para todos os habitantes do planeta; onde o percurso individual define o espaço habitado, assim como o livre percurso define o sistema.

Os modelos utópicos e as cidades da ficção apresentam recursos que ora rompem com as estruturas dominantes, ora as afirma como tais. Se a Utopia é um modelo, ela pode ser uma paródia ou uma afirmação da realidade, assim como uma cidade utópica pode parodiar ou afirmar a cidade real.

A utopia, enquanto modelo, reproduz a estrutura da versão canônica do sistema dominante, mesmo na sua negação. A figura da utopia resiste mais que a do tratado e torna o arquiteto o herói moralizador (CHOAY, 2010, p.239). A negação do sistema dominante contém os elementos negados e fica submetida à estrutura idêntica, mesmo se for um modelo invertido, como em Nova Babilônia. Os sistemas fundadores, portanto, também devem ser desconstruídos.

A cidade, a partir dos seus textos fundadores, deve ser decifrada enquanto sistemas e dominantes. Ao ser questionada sobre a sua verdadeira função, os modelos podem revelar seus traços míticos. A hipótese é de que toda teoria urbana e sua negação levam outras utopias e modelos sob as mesmas estruturas determinantes. Tais sistemas deverão submeter-se novamente ao estranhamento, num ciclo mítico a que a arquitetura e o urbanismo estejam, talvez, condenados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARISTÓTELES. *Poética*. Trad. Edson Bini. São Paulo: EDIPRO, 2011.
- AUERBACH, Erich. *Introdução aos estudos literários*. Trad. José Paulo Paes. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- BULFINCH, Thomas. *O livro da Mitologia*. Trad. Luciano Alves Meira. São Paulo: Martin Claret, 2006.
- BURGUER, Peter. *Teoria da vanguarda*. Trad. José Pedro Antunes. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- CALVINO, Italo. *As cidades Invisíveis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- CARERI, Francesco. *Walkscapes: o caminhar como prática estética*. São Paulo: Ed. Gilli, 2013.
- CHOAY, Françoise. *A regra e o modelo. Sobre a teoria da arquitetura e do urbanismo*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- COVERLEY, Merlin. *A arte de caminhar: o escritor como caminhante*. Trad. Cristina Cupertino. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- JEUDY, Henry-Pierre. *Percorrer as cidades*. Trad. Elaine Ribeiro Peixoto e Albertina Vicentini. Goiânia: Ed. Da PUC Goiás, 2010.
- KOTHE, Flávio R. *Ensaio de Semiótica da Cultura*. Brasília: Editora UnB, 2011.
- _____. *Fundamentos da Teoria Literária*. Brasília: Editora UnB, 2002.
- _____. *A Narrativa Trivial*. Brasília: Editora UnB, 1994.
- _____. *Literatura e Sistemas Intersemióticos*. São Paulo: Cortez Autores Associados, 1981.
- LE CORBUSIER. *Viagem ao oriente*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- LYNCH, Kevin. *A Imagem da Cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- MOISÉS, Massaud. *A criação literária: introdução à problemática da literatura*. São Paulo: Melhoramentos, 1971.
- REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. *Dicionário de Narratologia*. Portugal: Gráfica Coimbra, 1987.
- SITTE, Camillo. *A construção das cidades segundo seus princípios artísticos*. São Paulo: Ática, 1992.
- NIEUWENHUYNS, Constant. *New Babylon*. Catalogue published by the Haags Gemeentemuseum. The Hague. Stuyvesant Station: New York City, 1974.
- PLATÃO. *República*; 16ª edição. Trad. Pietro Nasseti. São Paulo: Martin Claret, 2015.