

**ENTRE UTOPIAS ABSTRATAS E CONCRETAS: *CYBERPUNK*, A NOVA
BABILÔNIA E O ESPAÇO PÚBLICO CONTEMPORÂNEO**

**BETWEEN ABSTRACT AND CONCRETE UTOPIAS: *CYBERPUNK*, THE NEW
BABYLON AND THE CONTEMPORARY PUBLIC SPACE**

**ENTRE UTOPIÁS ABSTRACTAS Y CONCRETAS: *CYBERPUNK*, LA NUEVA
BABILONIA Y EL ESPACIO PÚBLICO CONTEMPORÂNEO**

*Kauan Arthur Fonseca Lunardon*¹

Universidade Federal do Paraná, Paraná, Brasil

Resumo: Diante das dinâmicas de ocupação dos espaços públicos durante a pandemia de COVID-19, propõe-se debruçar nos tipos de imaginários urbanos suscitados por esse cenário tão distópico quanto real. Entendendo ser esse um caminho interessante para pensar não apenas os tempos pandêmicos, mas também as cidades possíveis dentro da distopia vivenciada. Aqui, a utopia e a distopia se colocam como portas de entrada para propor algumas considerações sobre os espaços públicos contemporâneos, dialogando com a proposta lefebvriana de uma “utopia experimental”. A primeira porta é através do imaginário cyberpunk, gênero literário e cinematográfico, e a segunda através da Nova-Babilônia, obra do artista situacionista Constant Nieuwenhuys.

Palavras-chave: Espaço público; utopias; imaginários urbanos.

Abstract: Given the dynamics of the public spaces' occupation during the COVID-19 pandemic, it is proposed to look into the types of urban imaginaries raised by this scenario, so dystopian as well real. We understand that this is an interesting way to look on the pandemic times, but also think about the possible cities that remain inside this experienced dystopia. Here, the utopia and the dystopia are taken as entrance doors to propose some questions about the contemporary public space, dialoguing with the Lefebvrian proposal of an “experimental utopia”. The first door is through the cyberpunk imaginary, as a literary and cinematographic genre, and the second is through the work New Babylon, from the dutch and situationniste artist Constant Nieuwenhuys.

Keywords: Public space; utopias; urban imaginations.

¹ Pós-graduando em Geografia na Universidade Federal do Paraná. Bacharel e licenciado em Geografia pela mesma universidade, com um semestre cursado na Universidad de Granada, Espanha. E-mail: kauanfonseca@ufpr.br

Resumen: Dada la dinámica de ocupación de los espacios públicos durante la pandemia de COVID-19, se propone indagar los tipos de imaginarios urbanos planteados por ese cenário tan distópico cuanto real. Entendemos que tal camino puede ser interesante para pensar no solo los tiempos pandémicos, sino también las ciudades posibles dentro de esa distopía vivenciada. Aquí, la utopía y la distopía se erigen cómo puertas de entrada para proponer algunas cuestiones sobre el espacio público contemporáneo, dialogando con la propuesta lefebvriana de una “utopía experimental”. La primera puerta es a través de lo imaginario *cyberpunk*, un género literario y cinematográfico, y la segunda a través de New-Babylon, obra del artista situacionista Constant Nieuwenhuys.

Palabras Clave: Espacio público; utopías; imaginarios urbanos.

1. INTRODUÇÃO

Se um ano após o início da pandemia do “novo” coronavírus, as cidades já experimentam as adaptações da “nova normalidade”, certamente as fotografias que irão estampar livros de história serão as das grandes metrópoles mundiais “vazias”. Fomos acostumados a associar imageticamente esses espaços com a mobilidade, é dizer, tivemos uma imaginação espacial induzida a pensá-los sempre junto com a ideia de movimento, fluxo e velocidade, elementos também presentes dentro da narrativa hegemônica sobre a globalização (MASSEY, 2008). Não é surpreendente o fato de que vê-los nessa acinesia momentânea, foi ao mesmo tempo motivo de manchetes de noticiários e estopim para várias publicações em redes sociais. De repente nos deparamos com a imobilidade, ainda que apenas aparente. Ilusão de transparência que faz com que a forma seja percebida destituída do conteúdo que lhe aviva, como bem nos lembra Henri Lefebvre (2013).

Desvelando a ilusão, percebemos que as pessoas, esse tal conteúdo, não desapareceram, somente estavam em outro lugar. Suas casas, na maior parte das vezes. Isto é, quem tinha essa possibilidade. Não é como se o conteúdo da cidade deixasse de existir, mas o que houve foi uma adaptação qualitativa. Muitos trabalhos que não dependiam do contato presencial passaram a ser feitos a distância. Com centros de promoção cultural fechados, os artistas passaram a utilizar cada vez mais a internet. E a economia dos serviços por aplicativo lucrou como nunca. Mas essa história já sabemos. Sabemos também que a

adaptação à “nova normalidade” é altamente excludente e apenas põe em evidência as discrepâncias sociais vigentes não somente na escala local, mas também mundial.

Ao mesmo tempo que a pandemia acirra tais disparidades, mostra que os corpos, a princípio igualmente vulneráveis, são atingidos de maneira diferente pelo vírus. O contexto atual mostrou-nos que o espaço em que esses corpos realizam sua vida cotidiana determinam diretamente suas chances de sobrevivência (PERES, et al., 2021). O vírus modifica as cidades porque atinge em primeiro lugar os corpos que nela vivem. E não qualquer corpo, o nosso corpo humano. De repente nos deparamos com um ser invisível, quase insignificante, para o qual nossa existência é igualmente insignificante, mas que no entanto é capaz de nos asfixiar. Enredo distópico que poderíamos encontrar em um dos vários blockbusters sobre catástrofes. No entanto, uma distopia estritamente real, produzida pelo modelo social que ajudamos a reproduzir. Sobre isso, o filósofo coreano Byung-Chul Han escreveu em um artigo publicado no jornal *El País*,

Aqui se confirma de novo a tese de que o vírus é espelho da sociedade e agrava suas crises. (...) A distância social destrói o social. O outro se tornou um potencial portador do vírus, do qual devo manter distância. O vírus radicaliza essa expulsão do diferente que mesmo antes da pandemia diagnostiquei muitas vezes. Na verdade, o vírus atua como um amplificador das crises de nossa sociedade (HAN, 2021).

Se como aponta Han, a pandemia funciona de maneira a amplificar a crise social de expulsão do diferente, convém-nos aqui entender o papel do espaço público nessa relação, se atentando ao caráter prático de um tipo de imaginação espacial e política dominante que contribui para efetuar tal expulsão. Como bem coloca a geógrafa Doreen Massey (2008), o modo como imaginamos o espaço não diz respeito somente a um tipo de subjetividade individual, sendo que ao serem encaradas na sua complexidade relacional, as repercussões práticas e políticas das diferentes imaginações espaciais aparecem à tona. Nas próximas páginas, espera-se fazer valer o argumento de que imaginar espaços alternativos, na forma de utopias concretas, é vital para a emergência de práticas que possam ajudar a construir essas utopias.

Ao esboçar aqui algumas relações entre utopia e distopia na experiência do espaço público contemporâneo, pretende-se explorar os conceitos de utopia abstrata e utopia experimental, pensados a partir da perspectiva por Henri Lefebvre. Decidimos fazê-lo através da Nova Babilônia, obra do artista e escritor situacionista Constant Nieuwenhuys, mas também, como ponto de partida, nos aventuramos sobre algumas obras de ficção científica. Em especial, sobre o gênero cyberpunk, que tanto no cinema quanto na literatura apresenta uma imaginação espacial bastante característica, e que diz muito a respeito da falência da utopia modernista. Nesse sentido, se faz pertinente demarcar as relações entre o discurso utópico e a ideologia, bem como a sua forte presença tanto no urbanismo modernista quanto na concepção filosófica e política, mas também na prática do espaço público. Queremos, na segunda sessão, a partir das ideias de Lefebvre sobre a utopia experimental, demonstrar as possibilidades de se pensar a utopia não como um modelo, ou final em si mesma, mas sim através de sua potência enquanto exercício imaginativo, cujas bases da transformação se encontram ancoradas no real.

Tal exercício imaginativo se encontra muito presente na obra de Constant. O conjunto que compõe materialmente a Nova Babilônia consiste em uma coleção de desenhos, maquetes, pinturas e esculturas, resultados de mais de duas décadas de trabalho. Embora a grande maioria dos objetos e representações concebidas por Constant estivesse muito mais próxima de um tipo de arte abstrata que de um projeto urbanístico, o mote principal era a criação de uma cidade que fosse capaz de cobrir todo o mundo. Um dos maiores estudiosos da Nova Babilônia, o arquiteto Mark Wigley (1998, p. 13), escreve: "A Nova Babilônia não é uma imagem do futuro, mas uma imagem do que o futuro pode precisar. Ao contrário de um plano tradicional, todos os elementos são deixados inderteminados". No intuito de apontar as potências, mas também debater os limites da obra de Constant, e identificar sua pertinência para análise de questões relevantes da contemporaneidade, a última seção deste artigo se organiza.

2. **CYBERPUNK E CIDADES DE IMAGINAÇÃO: O URBANO ENTRE DISCURSOS UTÓPICOS**

O *cyberpunk* é um gênero literário e cinematográfico da ficção científica. Ele se consolida como um estilo característico na década de 1980, principalmente através de escritores estadunidenses, como Bruce Sterling, William Gibson e Bruce Bethke, o primeiro a usar o termo, em um conto homônimo (LE MOS, 2004), mas também contando com uma forte influência de japoneses como Katsuhiro Otomo, desenhista do mangá *Akira*. Nas narrativas do cyberpunk é notável o papel que a cidade cumpre, não apenas como cenário das histórias, mas também enquanto elemento chave na composição das narrativas. De acordo com Sobchack, aqui a urbe “provém as premissas literais para as possibilidades e para a trajetória da ação narrativa”, (SOBCHACK, 1988, p. 4, T.N., grifo da autora). Segundo Lemos (2004, p. 12), “a ficção cyberpunk ambienta-se em um futuro próximo, distópico, no qual a tecnologia foi tomada pelas ruas, se desvirtuou da *one best way* e não resolveu nenhum dos problemas sociais que prometia, sendo, assim, o contrário da utopia moderna”. Não à toa, em filmes como *Blade Runner* (1982), *Akira* (1988) e *Ghost in the Shell* (1995), o espaço urbano é representado como um ambiente hostil, superpopulado, sujo e com excesso de poluição visual e sonora.

Os *espaços públicos* presentes nesses filmes são em geral representados por ruas cheias de gente, sendo que os encontros sociais que neles ocorrem, quando não mediados por aparatos high-tech, se resumem na maior parte das vezes a encontros passageiros e contatos impessoais. Lemos (2004, p. 12) nos diz que “os protagonistas cyberpunks se deparam com situações ligadas ao cotidiano das grandes metrópoles atuais, assoladas pelo caos urbano, o crime, a poluição e a degradação das relações sociais”. Se, como indica Sobchack (1988), a emergência das narrativas distópicas está associada a uma crise do modelo utópico moderno, também serão essas narrativas responsáveis pela produção de uma imaginação espacial distópica. Ela escreve que “a destruição da cidade e sua arquitetura simbólica” e a representação da mesma “como um cemitério vazio” podem ser entendidas como “respostas às falhas das aspirações urbanas”, levadas a cabo pelo modernismo (SOBCHACK, 1988, p. 12, T.N.).

Mais do que representar um espaço, esses filmes criam um espaço, pois assim como o gênero fantástico, compartilham uma “particular liberdade representacional”, que “de maneira concreta, ‘realiza’ o imaginário e o especulativo no espetáculo visual de uma imagem concreta” (SOBCHACK, 1988, p. 4, T.N.). A imaginação espacial evocada pelos filmes de ficção científica, em especial aqueles que compartilham a estética cyberpunk, pode ser entendida como um reflexo da prática social hegemônica no período em que essas histórias foram inventadas. Assim como outros gêneros especulativos, tais obras distópicas são interessantes para trazer à tona, como ressalta a geógrafa australiana Natalie Collie (2011, p. 425, T.N.), “aquilo que é normalmente confinado ao abstrato, metafórico ou subjetivo”. Comentando o artigo de Sobchack, e relacionando com algumas ideias propostas pelo geógrafo Edward Soja, Collie indica que

O argumento de Sobchack sugere uma das definições de Soja, sobre o ‘imaginário urbano’: ‘nossos mapeamentos mentais ou cognitivos da realidade urbana e as grades de interpretação através das quais pensamos sobre, experienciamos, avaluamos e decidimos agir nos lugares, espaços e comunidades nas quais vivemos’. Assim, essas ‘cidades da imaginação’ existem em algum lugar entre o real do espaço concreto e o campo subjetivo de nossas concepções e experiências desse espaço. Suas estórias contribuem para a maneira em que produzimos sentido e habitamos cidades (COLLIE, 2011, p. 425, T.N.).

A partir das ideias apresentadas por Collie, entende-se que não somente os espaços imaginados nos filmes e livros de ficção científica são resultado de uma prática espacial, isto é, de uma experiência cotidiana na cidade, mas também essas experiências são influenciadas pela imaginação espacial que atravessa no contato com essas obras. É um pensamento interessante que dialoga com a interpretação de Henri Lefebvre sobre o nascimento da pintura não figurativa e como isso foi determinante na produção de um espaço abstrato da modernidade capitalista. Segundo Lefebvre, a vanguarda artística na pintura do início do século XX, a qual Picasso e o cubismo são tomados como exemplo,

na sua prática pictórica capturavam um fato novo, ligado ao desaparecimentos de todos os referenciais (...). Isto implicava que o objeto pictórico, o quadro, não consistisse nem na imitação de uma realidade

objetiva (...) nem em uma expressividade concernente às emoções e sentimentos subjetivos (LEFEBVRE, 2013, p. 337, T.N.).

Esse salto nas artes plásticas, acompanha “o fim objetivado dos pontos de referência”, o surgimento de “um espaço simultaneamente *homogêneo e quebrado*; um espaço *fascinante* por sua estrutura, um processo dialético iniciado a partir de oposições” (LEFEBVRE, 2013, p. 337, T.N.), que seria por excelência o espaço da modernidade. Neste sentido, não é dizer que o espaço de Picasso, do cubismo e posteriormente da pintura abstrata de Klee e Pollock, foram simplesmente causas ou produtos da modernidade, mas sim que através da ativação da arte, esta “vislumbra e prepara a transformação dialética do espaço: desvelando e revelando as contradições do espaço fragmentado” (LEFEBVRE, 2013, p. 339, T.N.).

Dessa forma, é através da invenção de uma “nova espacialidade” não mais ancorada em aspectos emotivos ou expressivos, mas sim dotado de uma significação própria, que esses pintores revelaram “a transformação social e política do espaço” (LEFEBVRE, 2013, p. 340, T.N.). Tendência que seguiu também a arquitetura, através do movimento modernista, e que Lefebvre demarca alguns aspectos como a dissolução da fachada e do muro, a desarticulação do espaço externo e a liberação do espaço interior. Assim, é através da irrupção do espaço abstrato, que

o que sucede é a fratura do espaço, a homogeneidade do conjunto arquitetônico concebido como ‘máquina de habitar’ e hábitat do homem-máquina, a desarticulação de elementos dissociados uns dos outros ao passo que dissociam o conjunto urbanístico, a rua, a cidade. Le Corbusier ideologizava ao mesmo tempo que racionalizava, ou talvez foi o contrário (LEFEBVRE, 2013, p. 340, T.N.).

Lefebvre, no livro *direito à cidade* (1978), escreve que “se queremos uma representação da cidade “ideal” e das suas relações com o universo, não teríamos que buscar esta imagem entre os filósofos, e muito menos na visão analítica”, para ele a melhor representação dessa utopia “nos aportam, precisamente os autores de ficção-científica” (LEFEBVRE, 1978a, p. 141, T.N.). Para Sobchack, no final dos anos 1930, mesmo período que Lefebvre demarca a mudança paradigmática nas artes plásticas, haviam três tipos principais de espacializações

utópicas da paisagem urbana promovidas pelo cinema. Enquanto uma indicava aspirações para o futuro (como *Metropolis*), outras celebravam a transcendência no presente (como o Empire State que é tão personagem quanto King Kong no filme homônimo); por fim, haviam aquelas que tentavam representar a cidade como um eterno ideal, (cita “o mágico de oz”). Segundo ela, todas essas representações urbanas conservavam paralelos com o ideal modernista, ao passo que

todas são também concretizadas em uma arquitetura da ‘aspiração’, e o que é ‘moderno’ e ‘aspirado’ é visualizado como tendo relações com o ‘transcendente’. As ênfases dessas imagens estão mais nas qualidades verticais e aéreas da cidade do que na dimensão da base horizontal pedestre (SOBCHACK, 1988, p. 8).

Se até então a representação futurista dava conta de forjar imagens para cidades ideais, o movimento distópico que acompanha a ficção científica a partir da década de 1960, e que inspira a estética *cyberpunk* parte de uma desilusão ou do fracasso dos ideais que a cidade modernista anunciava. Um dos elementos desse fracasso é a famigerada discussão sobre a “morte do espaço público”, identificada por Kilian (1997) como uma “literatura da perda”, tanto do ponto de vista da perda do potencial político deste, quanto da deterioração dos laços de convivência, bem como os movimentos de privatização do espaço público. Lemos (2004, p. 12) escreve que “Para a modernidade, a ciência e a tecnologia seriam os principais fatores de melhoria das condições de existência da humanidade. Não deu certo. O futurismo da tecnocultura moderna transformou-se no presenteísmo da cibercultura pós-moderna”. Assim, a falência do ideário modernista pode ser entendida em paralelo com essas discussões sobre espaço público, sendo o cinema e a literatura, bem como outras expressões artísticas, portas de entrada interessantes para tais análises, como tentou-se demonstrar aqui. Em especial as narrativas futuristas, utópicas ou distópicas, mais do que apresentar propriamente uma imagem possível para o futuro, levantam questões relevantes sobre o presente.

3. O DESTINO DISTÓPICO DO ESPAÇO PÚBLICO MODERNO

Na sua tese de doutorado, o geógrafo Rodrigo Valverde (2007) debate, entre outras questões, como a noção de espaço público sempre esteve atada a um ideal utópico. Em Habermas e Arendt, teóricos clássicos na fundamentação do conceito de espaço público, Valverde nos indica a forte influência de uma referência utópica de democracia, experienciada em outros momentos históricos da sociedade ocidental, em especial na Grécia antiga, de modo que “o espaço público se tornava o elo que colocaria em contato o discurso utópico democrático com a organização física da cidade, servindo como indicador do sucesso obtido” (VALVERDE, 2007, p. 112).

Aqui, Valverde se inspira da ideia de utopia desenvolvida por Michel Foucault, o qual se debruça no radical *topos* para desenvolver a ideia da utopia como “um espaço abstrato, irreal, que nunca existiu, mas que todos se sentem ligados a ele e que o procuram enquanto vivenciam espaços concretos” (VALVERDE, 2007, p. 112). A utopia, entendida assim, como “uma série de referências abstratas e concretas daquilo que o mundo deveria ser”, irá no seu encontro com o espaço público, e lembrando Lefebvre, com a ideologia, determinar alguns elementos que a compõem enquanto imagem idealizada. Valverde cita alguns desses elementos: “ordem, unidade, coesão, matriz cultural comum, língua, universal, racionalidade, equilíbrio e política” (VALVERDE, 2007, p. 113).

Da mesma forma que o cotidiano em Lefebvre, se liga concomitantemente às dimensões concebidas e vividas no espaço, no texto, “*des espaces autres*”, Foucault (2004[1967]) reconhece um semelhante duplo caráter para as utopias. Se por um lado são esses espaços irrealis, ou apenas concebidos, eles guardam uma relação direta com o espaço real da sociedade. Não à toa, as utopias pensam uma sociedade melhorada e ideal, e encontram na imagem da cidade uma maneira de se materializarem. Valverde (2007) indica uma aproximação muito grande entre o discurso utópico e o discurso urbanístico que nasce com a modernidade e encontra grande expressão na obra e no pensamento de Le Corbusier, de inegável influência no modo como as cidades do século XX foram construídas.

De acordo com Valverde, a perspectiva empregada pelo Urbanismo em relação ao espaço urbano, e aos espaços públicos por consequência, é marcada pela submissão da forma

a função que ela desempenharia, de acordo com as necessidades de um sujeito universal. Essa posição vai de encontro com as ideias desenvolvidas por Michel de Certeau, ao discorrer sobre a tríplice operação efetuada pelo discurso urbanístico na cidade², e nos mostra as armadilhas ideológicas contidas na visão utópica do urbanismo modernista. Valverde indica que essa imaginação espacial, que não por acaso, impõe também um modelo ideal de cidadão, é presente já em Habermas.

Habermas sintetiza involuntariamente parte das preocupações utópicas presentes nesses diferentes elementos descritos, ao sugerir os princípios que deveriam orientar o modo pelo qual os indivíduos agiriam no espaço público, levando sempre em consideração o equilíbrio da estrutura político-social. Segundo o autor, a tomada de consciência do espaço público e de sua importância por parte dos atores no mundo vivido se desdobraria em um comportamento que se exprimiria dentro de um autocontrole e da procura da democracia (VALVERDE, 2007, p. 116).

E continua Valverde, ao apontar que é exatamente a crescente dessincronia do ideal utópico com os resultados dessa imaginação espacial experienciados na prática, que tem colaborado para a construção de críticas sobre o espaço público, chegando no limite até mesmo de sua substituição por outros conceitos, como propõe Vanegas (2020). É a literatura da perda, a qual nos alerta Kilian (1997), que ainda presa a um ideal utópico, não se deixa perceber as potencialidades virtuais dentro do atual. Ao entender o espaço público, portanto, como esse campo de incertezas, mais do que buscar uma utopia abstrata, ancorada em perspectivas ideológicas, se coloca mister a construção de utopias concretas ou experimentais, no sentido dado por Lefebvre ao termo. Escreve ele que,

O mal-entendido, que já dura meio século, está muito longe de se dissipar: a utopia e a ideologia, indiscernivelmente ligadas ao saber a vontade, se mantêm ainda com vigor. Na esfera da natureza redescoberta, o sol, a luz, sob o signo da vida, o vidro e o metal se alçam por cima da rua, por cima da realidade urbana. Junto com a exaltação do retilíneo (ângulos e linhas), a ordem do poder, a ordem masculina - em suma, a ordem moral - se naturaliza (LEFEBVRE, 2013, p. 341, T.N.).

² ver DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**, pt. I: Artes de Fazer, 1997. p. 173.

Lefebvre, nessa passagem, chama a atenção para um mal-entendido entre utopia e ideologia, isto é, a utilização da utopia como meio de propagação de uma ideologia. Para ele, essas consistem utopias abstratas, e são, portanto, parte ativa da produção do espaço, na sua dimensão concebida (LEFEBVRE, 2013). Não obstante, para Lefebvre, seria possível pensar em uma utopia dissociada da ideologia, isto é, associada à prática, ao vivido. É o que ele vai chamar de utopias concretas, ou utopias experimentais. Mais do que ideais abstratos, ou representações idealizantes, tais utopias concretas, ao se fundar mediante a ativação de práticas espaciais, isto é, através da experimentação, em geral clandestinas, conferem a existência de espaços diferenciais, negativos em relação ao espaço abstrato (LEFEBVRE, 2013).

Para Lefebvre, uma utopia experimental consiste “na exploração do possível humano, com a ajuda da imagem e do imaginário, acompanhada de uma incessante crítica e uma incessante referência à problemática dada no real” (LEFEBVRE, 1978b, p. 124-125, T.N.), pensamento que é a base do método transdutivo, o qual propõe o filósofo como complementação a indução e a dedução. Essa implicação do real com o virtual aponta para uma interferência contínua entre corpo e espaço, seus lugares e topias, também encaradas dentro do limite possível-impossível. Assim, “a palavra ‘utopia’, assim redefinida e plenamente reabilitada, entendemos (outra coisa) que uma ideologia ou um simples horizonte desmesurado. Tentamos a inerência aos lugares, aos atos, às situações de um (em outra parte)” (LEFEBVRE, 1978b, p. 262, T.N.). Para Lorea, a utopia experimental pode ser entendida como “processo que lança luz sobre o real, como possibilidade que forma parte, da sentido e orienta o presente (...), considerando-o experimentalmente, no terreno, com suas implicações” (LOREA, 2013, p. 26, T.N.). Demarcando a fronteira entre experimentação e espontaneidade, Lorea continua

A utopia concreta não pode ser entendida como espontaneidade absoluta já que esta anula o pensamento, a capacidade inventiva. A utopia é uma condição para a existência do pensamento, dirá Lefebvre. Sem *utopia*, sem exploração do *possível*, não há pensamento. Este pensamento deve se conectar com as práticas dos usuários e dos habitantes, com a intervenção dos cidadãos no espaço urbano (LOREA, 2013, p. 26, T.N., grifo do autor).

Ressalta-se, por fim, a pertinência que ainda hoje reside na concepção do direito à cidade, dada por Lefebvre. É importante frisar a crítica realizada por Purcell, ao dizer que o direito à cidade virou nos estudos urbanos, uma espécie de "*catchphrase*" (PURCELL, 2002). Segundo ele, na tentativa de forjar uma aplicação prática para a ideia de Lefebvre, tem-se percebido uma perda da sua essência revolucionária. Para Lefebvre, o direito à cidade, mais do que um simples direito ao acesso ou uso da cidade, é fundamentalmente um direito à apropriação e criação dessa, resultado de uma experiência não fragmentada, isto é, libertada da cotidianidade capitalista. Por esse motivo, encara necessariamente a posição de uma utopia concreta, que só se poderá consolidar mediante uma reinvenção total do cotidiano. O cotidiano, em Lefebvre, associado ao nível e dimensão do espaço percebido, ou da prática espacial, é responsável pela reprodução das representações do espaço, a partir de sua condição programática, mas também contém em si os resíduos, germes de uma mudança, que se ligam aos espaços de representação, isto é, ao vivido (LEFEBVRE, 2013). Para Tonucci Filho, que entende o cotidiano como “espinha dorsal” da obra lefebvriana,

A rigor, não se trata de dentro ou fora do capitalismo: o cotidiano urbano é um nível da realidade social duplamente determinado como subsumido ao capital e ao mesmo tempo resíduo de resistência, onde convivem contraditoriamente lógicas e relações tanto de competição e apropriação exclusivista quanto de cooperação, solidariedade e apropriação coletiva. O cotidiano é também duplamente atravessado pelas esferas da produção e da reprodução, particularmente hoje, quando as fronteiras entre trabalho e vida tornam-se cada vez mais porosas (TONUCCI FILHO, 2017, p. 142).

Há portanto, dentro do pensamento lefebvriano, uma associação muito forte entre as utopias experimentais, os espaços diferenciais e a vida cotidiana. Não à toa, é bastante ressaltado na sua obra que uma revolução só se dará se for capaz de produzir uma outra cotidianidade desassociada do modo de produção capitalista. Pode parecer algo muito distante, mas é exatamente a aproximação com o cotidiano que faz com que esse pensamento se transfira para uma práxis. Em termos práticos, se trata de dar vazão a dinâmicas que valorizem o uso em detrimento da troca, e que aos poucos possam romper com o poder e o domínio das abstrações concretas tais como o dinheiro e a propriedade.

Como indica Lorea (2013), as utopias experimentais possuem, enquanto fenômeno e enquanto conceito, uma “acidentada e contraditória” complexidade. É no sentido de explorar essa abordagem teórico-prática que apresentamos na sequência a Nova Babilônia de Constant. Pois assim como a utopia experimental de Lefebvre, essa obra de arte (se é que é possível enquadrá-la nesse rótulo), se localiza nos limites do possível e do impossível. E assim, ao assumir abertamente a sua não-realização, faz com que seja muito mais relevante a imaginação espacial por ela evocada que seus aspectos materiais, ao passo que subverte esse que é um dos principais fundamentos da arquitetura e do urbanismo modernista. Seu aspecto revolucionário é inerente, e anda de mãos dadas com o utópico, ao investir na revolução completa do cotidiano como práxis de uma sociedade pós-capitalista.

4. A NOVA BABILÔNIA ENTRE O CONCRETO E O ABSTRATO

Aquele foi o dia que eu concebi o esquema para um acampamento permanente para os ciganos de Alba e o projeto originou uma série de maquetes para a Nova Babilônia. (...) sobre apenas um teto, com a ajuda de elementos móveis, uma residência compartilhada é construída; uma temporária, e constantemente remodelada área de convivência; um campo para nômades na escala planetária (NIEUWENHUYS, 1974, s/p T.N.).

Mais ou menos na mesma época que as narrativas sobre distopias urbanas começavam a aparecer na literatura e no cinema, um artista plástico, entusiasta por arquitetura e urbanismo trabalhava em um projeto de uma cidade utópica que levaria quase trinta anos para ser concluído. Esse artista era Constant Nieuwenhuys (1920-2005), natural de Amsterdam, e um dos fundadores do movimento CoBrA e da Internacional Situacionista³ (IS), grupos onde foram fomentadas discussões que apareceriam de forma central na Nova Babilônia. Segundo Wigley, “o grupo havia se estabilizado ao redor da ideia do ‘urbanismo unitário’, uma subversão do planejamento urbano convencional que seria colocado em movimento a partir da sua infame deriva” (WIGLEY, 1998, p. 12, T.N.). Enquanto ponto central das críticas da IS estava o paradigma utilitarista do urbanismo moderno, que

³ A Internacional Situacionista foi um movimento artístico-filosófico com sede em Paris. Teve como nome mais proeminente o filósofo Guy Debord. As pesquisas e ações do grupo, inspiradas criticamente no trabalho dos dadaístas e surrealistas, se direcionavam a um resgate da vida urbana, entendida pelo movimento como ameaçada pelo urbanismo modernista.

repercutia em várias esferas da vida social, principal zona de embate da Nova Babilônia. No entanto, um projeto que se origina da ideia de um “acampamento permanente” de ciganos não poderia deixar de conter suas próprias contradições. A principal dessas, que resultou na expulsão de Constant da IS, por discordâncias com Guy Debord, é a própria ideia de planejar o implanejável.

Wigley (1998), no livro *“the hyper-architecture of desire”*, sobre o projeto-obra de Constant, escreve que a Nova Babilônia deve ser encarada mais como um conceito para uma sociedade auto-organizada que como instruções técnicas ou projetuais para algo que pudesse ser realmente construído. Não à toa, muitos dos projetos que compõem a grande sinfonia que é a Nova Babilônia se assemelham mais a obras de arte abstratas do que a plantas convencionais de um plano urbanístico. Constant não apenas está ciente disso, mas o modo pelo qual representa seus conceitos é um uso intencional da forma contra ela mesma. Basicamente é uma crítica a própria arquitetura que por muito tempo achou que poderia dar conta de controlar a vida social através da forma. Se a linha tem como violência inerente a separação, na Nova Babilônia se trata de utilizar a linha para sua própria destruição, isto é, fazer com que todos possam traçar suas próprias linhas, sucessivamente. O resultado de um movimento como esse pode ser algo próximo da maquete presente na figura 1. Wigley, no trecho abaixo, descreve como o projeto foi apresentado por Constant em sua primeira exibição, no museu Stedelijk, em Amsterdam, em dezembro de 1960.

Alguns detalhes do projeto começam a emergir. A Nova Babilônia é uma cidade coberta, suspensa acima do solo por meio de grandes colunas. Todo o tráfego automóvel é isolado no nível do solo, junto com os trens e as totalmente automatizadas fábricas enterradas abaixo. Gigantescas estruturas multi elevadas, de cinco a dez hectares de área, são suspensas juntas em uma corrente que se espalha através da paisagem. (...). A seus habitantes é dado acesso a ‘poderosos recursos de criação de ambiências’ para construir seus próprios espaços quando e onde desejarem. As qualidades de cada espaço podem ser ajustadas. Luz, acústica, cores, ventilação, textura, temperatura, e umidade são infinitamente variáveis. Andares móveis, partições, rampas, escadarias, pontes e escadas são utilizadas para construir ‘verdadeiros labirintos das mais heterogêneas formas’ nas quais os desejos continuamente se interagem (WIGLEY, 1998, p. 10, T.N.).

Figura 1 - *Gele Sector* (Setor Amarelo), obra de Constant que faz parte do conjunto da Nova Babilônia. Fotografia de Bram Wisman.



Fonte: Wigley (1998).

Se as representações fotográficas e fílmicas dos objetos que compõem a Nova Babilônia não dão conta de transpassar a profundidade da obra em um plano bidimensional - ou até mesmo tridimensional - não é por acaso, ao passo que às três dimensões espaciais se soma também o tempo. Há na cidade utópica de Constant uma crítica latente à arquitetura, entendida ao mesmo tempo como o domínio da forma, e como algo que é sempre imposto ao habitante por alguém que é externo a esse lugar que é habitado. A contradição aqui consiste em projetar um lugar onde todos pudessem projetar seus lugares livremente. Esse projeto primordial, dessa maneira, não pode almejar qualquer tipo de permanência, senão a da reconstrução. Implícita a essa concepção está também a inseparabilidade entre teoria e prática, um dos motivos pelos quais a obra demorou tanto tempo para ser *concluída*. Por trás de tudo isso, está uma imaginação espacial que entende o espaço não como um receptáculo ou cenário de ações, mas como elemento constitutivo do social. Sobre isso, escreve Wigley (1998, p. 14, T.N), que

Na Nova Babilônia espaço social é espacialidade social. Espaço como uma dimensão psíquica (espaço abstrato) não pode ser separado do espaço de ação (espaço concreto). Toda transformação no espaço, não importa quão pequena seja, é entendida como uma intervenção direta na vida social que libera uma ‘reação em cadeia’ de respostas.

Assim como para Lefebvre a ligação entre as representações do espaço e os espaços de representação se dá através das práticas espaciais, para Constant, “na forma labiríntica da Nova Babilônia, o espaço social é a expressão direta da interdependência social” (NIEUWENHUYS, 1974, n.p T.N.) de modo que a própria forma da cidade reside na potência de cada usuário de praticar a cidade livremente. Para Constant, “A qualidade do ambiente e sua ambiência não mais depende apenas de fatores materiais, mas na maneira como eles irão ser apreciados, percebidos e utilizados” (NIEUWENHUYS, 1974, n.p,

Como aponta a descrição de Wigley citada acima, há aqui uma ligação entre a ação política e a livre criação de ambiências. Para os situacionistas, que através da psicogeografia buscavam identificar essas ambiências realizando derivas pela cidade (JACQUES, 2003) fatores materialmente tangíveis limitam ou potencializam certos estados de espírito, encarados sempre em relação com o modo hegemônico da vida urbana, espetacular e capitalista. Assim, não é de se estranhar que na Nova Babilônia a criação de ambiências se dê pelo controle de elementos como “luz, acústica, cor, ventilação, textura, temperatura”. Sobre isso, Wigley nos indica que a

Atmosfera se torna a base da ação política. O aparente efêmero é mobilizado como agente da ação concreta. Como um ponto final fantasiado para a luta, a Nova Babilônia é uma grande *jukebox* de atmosferas que só pode ser tocada por uma sociedade completamente revolucionada (WIGLEY, 1998, p. 13, T.N.).

Assim, embora Constant critique a arquitetura em tentar dominar a vida através da forma, a concepção de que através do livre controle de fatores ambientais seria possível a construção de relações sociais menos desiguais demonstra, à primeira vista, o mesmo fundamento determinista. Além de pressupor também, assim como no modernismo, um tipo ideal de habitante, não mais aquele cidadão funcional, o *homo faber*, mas sim o *homo ludens*,

um tipo de cidadão que em detrimento da experimentação contínua, não lhe é permitido criar laços duradouros com nenhum lugar, já que tudo está sempre mudando. Julie Nichols (2004) reconhece na Nova Babilônia a imagem de um aeroporto, “normalmente desprovido de quaisquer significantes contextuais além das coleções ocasionais do turista, cheio de pessoas em trânsito” (NICHOLS, 2004, p. 45, T.N.), o que evoca a bastante discutida ideia de “não-lugar” pensada por Marc Augé (2017). No entanto, a impessoalidade característica desse tipo de (não) lugar, imposta pela sociedade utilitária, não seria a regra na Nova Babilônia. Sobre isso, Constant propõe comparar os habitantes da cidade com um pintor. Escreve ele que,

Assim como um pintor, que com apenas um punhado de cores, cria uma infinita variedade de formas, contrastes e estilos, os novo-babilônios, podem infinitamente variar e renovar seus ambientes utilizando os implementos técnicos. Essa comparação revela uma diferença fundamental entre as duas formas de criar. O pintor é um criador solitário que é apenas confrontado com a reação de outrem quando o ato criativo está terminado. Enquanto para os novo-babilônios, de outra maneira, o ato criativo é também um ato social: enquanto intervenção direta no mundo social, provoca uma resposta imediata. (...) Os atos de cada um são públicos, e cada qual age no meio que é também de outros, provocados por reações espontâneas. Toda ação, assim, perde seu caráter individual. (NIEUWENHUY, 1974, s/p T.N.).

Nessa passagem pode-se notar vários paralelos com proposições de Lefebvre, que durante um período manteve contato com os situacionistas. Segundo Wigley (2015), Constant era um árduo leitor de Marx e não é surpresa que as críticas ao urbanismo utilitário apareçam em ambos os pensadores, ainda que a saída indicada seja um pouco distinta. Para Lefebvre a revolução se apresenta como um movimento paulatino que surge através das próprias contradições do espaço produzido, incorporando-se no cotidiano a partir da irrupção de espaços diferenciais. Já Constant já apostava em um tipo de superação do modo de produção capitalista através de um agente externo, capaz de fazer com que o trabalho produtivo não fosse mais necessário, o que fundamenta sua saída redentora pela automação das relações de produção.

Entre os paralelos possíveis, está esse que talvez seja o ponto central da concepção lefebvriana do direito à cidade: recuperar a cidade como *obra*, “trata-se da necessidade de uma atividade criadora, de obra (e não apenas de produtos e de bens materiais consumíveis),

necessidades de informação, de simbolismo, de imaginário, de atividades lúdicas” (LEFEBVRE, 2011, p. 105). Ao comparar a obra de um pintor, alçada no campo da representação, com a obra dos cidadãos, que se traduz de forma imediata do espaço, Constant promove a mesma inversão dialética que Lefebvre propõe ao pensar as representações do espaço e os espaços de representação (LEFEBVRE, 2013). E assim como para Lefebvre, Constant também entende que o que liga essas duas dimensões da obra é a prática, o ato, isto é, sua realização. Assim, na cidade como obra, “o momento crítico (o clímax) é a autêntica criação coletiva” (NIEUWENHUIS, 1974, n.p, T.N.).

Da mesma maneira que Picasso, por meio de sua inventividade artística, “anunciou o espaço da modernidade (...) até sua paródia e às vezes até sua autocrítica” (LEFEBVRE, 2013, p. 338, T.N.), é através de recursos semelhantes, tal como a liberação do signo com o significado, que Constant constrói também sua crítica, disfarçada de projeto utópico. E assim como os pintores da vanguarda cubista e abstrata, Constant “confirma a emergência de um espaço diferente, um espaço diferencial” (LEFEBVRE, 2013, p. 339). Neste sentido, assim como entender a Nova Babilônia como um projeto urbano é claramente limitante, ler a obra enquanto utopia irrealizável também pode esconder importantes questões que Constant levanta. Para o arquiteto Aldo Van Eyck, a Nova Babilônia deve ser entendida como um “conceito total” (WIGLEY, 1997, p. 17). Como escreve Wigley (1997, p. 13), “a Nova Babilônia não é uma imagem do futuro, mas uma imagem para o que o futuro pode requerer”.

Dessa forma, outro ponto também em comum entre Lefebvre e Constant é a necessidade da perspectiva revolucionária para a criação de uma sociedade renovada, onde o cotidiano é construído de forma emancipada a dominação capitalista. Talvez devido a ansiedade prospectiva que move os arquitetos e entusiastas, como Constant, ele tenha se concentrado mais em conceber materialmente como seria essa sociedade que o filósofo francês, como indica seu ideário romântico sobre a tecnologia. Não à toa, Constant identifica no aprimoramento tecnológico através da cibernética e do automatismo a possibilidade de superação das condições atuais, e escreve que a “liberdade depende não somente da estrutura social, mas da produtividade; e o aumento da produtividade depende da tecnologia” (NIEUWENHUIS, 1974, n.p, T.N.). Manifestando novamente seus ideais marxistas, ao lado

da automação, ele aponta outros dois eixos cruciais da organização social da Nova Babilônia: o controle coletivo da terra e do tempo-livre.

Neste sentido, Constant é enfático ao afirmar que “é claro que a sociedade lúdica apenas pode ser uma sociedade sem classes”, ainda que ressalte que a “justiça social não é garantia de liberdade, ou de criatividade, que é a realização da liberdade” (NIEUWENHUIS, 1974, n.p, T.N.). Enquanto na sociedade utilitária a criatividade é suprimida ou então capturada como força de trabalho, na Nova Babilônia, o objetivo é a formação de uma sociedade lúdica, que envolve portanto uma participação ativa dos cidadãos na exploração de possibilidades de percepções e criações dentro da cidade. Constant não para por aí, ao indicar que um dos aspectos cruciais para a sociedade que habitaria a Nova Babilônia é a dissolução da família. Para ele, “a liberdade para rearranjar infinitamente o ambiente é vista como dependente do colapso de instituições restritivas, começando pela família” (WIGLEY, 1997, p. 29, T.N.).

É interessante, e um pouco não proposital, que o apelo tecnológico da Nova Babilônia nos faça voltar às paisagens evocadas nos filmes *cyberpunk*, onde também a tecnologia cibernética é muito presente, ainda que quase sempre sob controle de grandes corporações. Em contraste, para Constant, “tecnologia é a ferramenta indispensável para realizar um coletivismo experimental” (NIEUWENHUIS, 1974, n.p). Ponto crucial, portanto, para a organização social da Nova Babilônia está o controle coletivo da tecnologia. Nesse sentido, os aparatos técnicos são utilizados para organizar a produção de bens, mas também para os jogos dos habitantes. Aqui, novamente é necessário apontar os limites da proposta de Constant, que ao tentar superar o utilitarismo modernista através da automatização do trabalho, ainda deixa implícito um tipo dominante de desenvolvimento.

Também essa relação do espaço com a tecnologia permite-nos insinuar um paralelo com a internet, o que traz a Nova Babilônia para um plano mais profético que utópico. Ao entender a irrupção da internet e das redes de comunicação instantânea que emergiram a partir dela como formadoras de um novo tipo de sociabilidade, podemos perceber a rede mundial de computadores enquanto a realização mais próxima do que a Nova Babilônia se propunha a ser: uma cidade do tamanho do mundo, onde todos os habitantes podem se mover a seu bel-prazer, construir ambiências, e experienciar encontros com desconhecidos.

De fato, se por um lado há certas similaridades entre a deriva realizada pelos habitantes da Nova Babilônia e um tipo de experiência proporcionada pelo “surfing na internet”, algumas diferenças são relevantes e apontam para as contradições inerentes ao projeto de Constant. A principal delas talvez se refira ao controle das ambiências, isto é, os fatores que afetam a experiência espacial na sua forma sensível. Se na Nova Babilônia esses fatores se referem a arquitetura bem como as condições climáticas, de luz e som, poderíamos fazer um paralelo com as interfaces gráficas que controlam a experiência dos usuários da internet. Em ambos os casos há um *background* que define e controla o que é experienciado, estruturas cibernéticas no caso da Nova Babilônia, e os códigos fonte no caso das páginas-web. Assim, o nível de liberdade de movimento que temos nesses *lugares*, embora aparentemente alto, é bastante controlado. Em um dos textos que despertaram pensamentos movimentados nesse artigo, Beiguelman (2020, p. 34) escreve que

Encastelados na bolha doméstica e presos à tela, vamos nos aproximando de uma visão de cidade que incorpora noções perversas consolidadas na Web 2.0, como a que aproxima as de público e grátis. Da mesma forma que não se paga para entrar no Facebook, a entrada nos shoppings centers também é gratuita. O que não quer dizer que são lugares públicos. Mas é essa cidade shopping center, de ruas vazias e pessoas sem rosto que tende a vingar, como um dos legados do futuro pós-pandêmico.

Observando e sentindo o isolamento social causado pelo contexto pandêmico, notamos que a experiência mimética de transferir o mundo presencial para o remoto, isto é, o real para o cibernético, apresenta limitações intransponíveis. Tais limitações são elementos que nos permitem pensar o valor de uso inerente ao corpo, o qual nos fala Lefebvre (2013), e que não deixa-se reduzir em utopias abstratas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se não fossem a maioria dos rostos mascarados - ainda há aqueles que insistem em não usar máscara-, pensaríamos que a quantidade de comércios abertos e o movimento apressado dos pedestres sobre o *petit-pavé* da Rua XV, no centro de Curitiba, poderiam denotar um dia qualquer pré-pandemia. Faz mais de um ano que a covid-19 se instaurou na

cidade e nesse período, marcado por um colapso do sistema de saúde concomitante a manifestações para retomada das atividades comerciais quando suspensas, foram raros os momentos que de fato medidas de isolamento sérias e eficazes foram promulgadas e cumpridas. Essa é a história de Curitiba, mas poderia ser de muitas metrópoles Brasil afora.

A despeito do altamente excludente “novo normal” propagandeado, o que se percebe é a insistência pela manutenção do que realmente importa para a cidade, isto é, que realiza a reprodução do espaço, através do seu *valor de troca*. Tal fenômeno pode ser traduzido pelo simples fato de que condições básicas como o habitar e se alimentar sejam condicionados à venda da força de trabalho e alheio a todas as desigualdades daí derivadas. É sobre essa lógica macabra que se coloca o não menos macabro dilema encarado entre o contagiar-se pelo vírus e o não ter o que comer. Por outro lado, as atividades que permitiam apropriações do espaço urbano de maneira a potencializar o seu *valor de uso*, como festas e festividades populares, concertos, shows e apresentações teatrais, foram as mais atingidas pela pandemia e não tem ocorrido desde então, senão na condição de “clandestinas”.

Pensando com Lefebvre (2011; 2013), a situação atual escancara o fato de que a cidade como produto, se sobressai à cidade como obra. Se por um lado essa *cidade-troca-produto* continua movimentando o conteúdo da urbe, seja através de serviços de aplicativos, ou com ônibus lotados de trabalhadores que se deslocam diariamente da periferia para o centro, por outro a *cidade-uso-obra*, pensada como espaço de encontro, que possibilita o inesperado e o contato com a alteridade parece ser muito mais atingida pelo atual contexto. Talvez um dos exemplos mais significativos quanto a isso seja o decreto municipal de 940/2020 da prefeitura de Curitiba (2020), que permitia que shoppings centers funcionassem, embora os parques públicos não.

Todas as práticas espaciais citadas acima denotam um tipo de imaginação do espaço, que ao se fazer dominante, impõe a realização da cidade como campo de reprodução do sistema hegemônico, e a conseqüente reprodução das suas contradições constituintes, embora nem sempre tal reprodução seja apreensível de maneira consciente, senão através de opacidades e falsas transparências (LEFEBVRE, 2013). A questão que Beiguelman (2020) nos coloca sobre a pandemia e a morte do espaço público não pode ser encarada como um tipo de mal súbito, um acometimento fatal, tal qual os efeitos da infecção do SARS-COV no

nosso corpo, mas sim como uma enfermidade que vem há muito tempo demonstrando seus sintomas, e que de fato, como indica Han (2020), se mostra mais evidente no contexto pandêmico.

É importante que no contexto dessa crise urbana anunciada, nos atentemos ao que escreve Bernardo Secchi (2020, p. 89), que “a solução dos problemas da cidade contemporânea deve necessariamente se confrontar com a história e a articulação da mentalidade e dos imaginários urbanos”. Por esse motivo, questionar que imaginários foram potencializados no nosso momento histórico se faz importante. Em um momento que o espaço externo é representado como espaço de insegurança sanitária e o contato com o outro é tido como algo a ser evitado, pensar o modo como imaginamos nossos espaços de vida é mais do que simplesmente debater sobre representações, mas significa entender como modos de convivência se efetuem na prática. Pois como fundamenta Doreen Massey (2008), desde as práticas políticas institucionais até as mais cotidianas são permeadas por imaginações do espaço.

Mas é preciso ter cuidado. Como bem ressalta Wigley (1997) sobre a Nova Babilônia, a imaginação de uma cidade como um grande *playground* pode ser muito sedutora. No entanto, o fato de apenas funcionar para uma sociedade completamente revolucionada, ao mesmo tempo que aponta seu caráter utópico, põe em evidência alguns desafios enfrentados nos dias de hoje. Até mesmo para Constant, “é impensável que uma vida como a da Nova Babilônia possa ser imposta na sociedade contemporânea, mesmo por um breve período de tempo” (NIEUWENHUIS, 1974, n.p, T.N.). Assim, quando ele concebe a Nova Babilônia, nos joga um desafio imaginativo, que reside na própria possibilidade de existência dessa cidade, mas também lança luz para que possamos identificar que forças são essas que se encontram reprimidas nos atuais modos de convívio. E como nos indica Lefebvre (2013), através da perspectiva da utopia concreta, é justamente a distância entre o possível e o impossível, que deve-nos fazer olhar para o real, procurando novas possibilidades, ao passo que imaginar novos espaços é essencial para descobrir novas possibilidades de efetivação política (MASSEY, 2008).

6. REFERÊNCIAS

AUGÉ, Marc. *Não lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Papirus Editora, 2017.

BEIGUELMAN, Giselle. *Coronavida: pandemia, cidade e cultura urbana*. São Paulo: ECidade, 2020.

COLLIE, Natalie. Cities of the imagination: Science fiction, urban space, and community engagement in urban planning. *Futures*, v. 43, n. 4, p. 424-431, 2011.

CURITIBA. *Decreto municipal 940 de 21 de Julho de 2020*. Dispõe sobre medidas restritivas a atividades e serviços, para o enfrentamento da Emergência em Saúde Pública, de acordo com o quadro epidêmico do novo Coronavírus (COVID-19) e a situação de Risco Médio de Alerta - Bandeira Laranja, conforme Protocolo de Responsabilidade Sanitária e Social de Curitiba. Disponível em: <<https://mid.curitiba.pr.gov.br/2020/00302579.pdf>>. Acesso em junho de 2021.

DE CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano, pt. I: Artes de Fazer*, Petrópolis: Vozes, 1997

FOUCAULT, Michel. Des espaces autres. *Empan*, n. 2, p. 12-19, 2004. Disponível em: <<https://www.cairn.info/revue-empan-2004-2-page-12.htm#>> acesso em Setembro de 2020.

HAN, Byung-Chul. Teletrabalho, zoom e depressão. *El País*, 2021. Disponível em: <<https://elpais.com/ideas/2021-03-21/teletrabajo-zoom-y-depresion-el-filosofo-byung-chul-han-dice-que-nos-autoexplotamos-mas-que-nunca.html>> Acesso em maio de 2021.

JACQUES, Paola Berenstein. Breve histórico da Internacional Situacionista – IS. *Arquitextos*, São Paulo, ano 03, n. 035.05, Vitruvius, abr. 2003 <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/03.035/696>>.

KILIAN, Ted. Public and private, power and space in CASEY, Edward S., et al. *Philosophy and geography II: the production of public space*. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers, p. 115-134, 1997.

LEFEBVRE, Henri. *El derecho a la ciudad*. Barcelona: Ediciones Península, 1978a.

LEFEBVRE, Henri. *De lo rural a lo urbano*. Barcelona: Ediciones Península, 1978b.

LEFEBVRE, Henri. *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing, 2013.

LEMOS, André. Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. *Conexão-Comunicação e Cultura*, v. 3, n. 06, p. 11-16, 2004.

LOREA, Ion M. Henri Lefebvre y los espacios de lo posible in LEFEBVRE, Henri. *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing, 2013.

MASSEY, Doreen B. *Pelo espaço: uma nova política da espacialidade*. Bertrand Brasil, 2008.

PERES, Igor Tona et al. Sociodemographic factors associated with COVID-19 in-hospital mortality in Brazil. *Public health*, v. 192, p. 15-20, 2021.

PURCELL, Mark. Excavating Lefebvre: The right to the city and its urban politics of the inhabitant. *GeoJournal*, v. 58, n. 2, p. 99-108, 2002.

SECCHI, Bernardo. *A cidade dos ricos e a cidade dos pobres*. Belo Horizonte: Ayiné. 2020

SOBCHACK, Vivian. Cities on the edge of time: the urban science fiction film. *East-West Film Journal*, v. 3, n. 1, p. 4-19, 1988.

TONUCCI FILHO, J. B. M.. *Comum urbano: a cidade além do público e do privado*. Tese (Doutorado em Geografia) - Instituto de Geociências, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

NICHOLS, Julie. Nomadic urbanities: constant's new Babylon and the contemporary city. *Graduate Journal of Asia-Pacific Studies*, v. 4, n. 2, p. 29-52, 2004.

NIEUWENHUYS, Constant. New Babylon. *Constant: New Babylon*, v. 154, n.p, 1974. Disponível em: <<http://studiinterculturali.uniroma1.it/sites/default/files/F.%20Terrenato,%20Spazio%20degli%20altri%20-%20Nieuwenhuis.pdf>> Acesso em julho de 2020.

VALVERDE, Rodrigo Ramos Hospodar Felipe. *A transformação da noção de espaço público: a tendência à heterotopia no Largo da Carioca*. Tese (Doutorado em Geografia) - Instituto de Geografia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.

VANEGAS, Jorge Mario Carmona. Uma contribuição ao debate sobre o espaço público contemporâneo. *Revista Geografar*, v. 15, n. 1, p. 31-43, 2020.

WIGLEY, Mark. *Constant's New Babylon: the hyper-architecture of desire*. Rotterdam: Witte de With. Center for Contemporary Art, 1998.

Recebido em 01/07/2021.

Aceito em 17/09/2021.

Publicado em 15/12/2021.