

A Cidade Virtual: O Porto Digital como representação do Recife

Autora: Isabel Almeida Marinho do Rego

Orientador: Paulo Carneiro Cunha Filho (Universidade Federal de Pernambuco)

INTRODUÇÃO

O Porto Digital surgiu em Julho de 2000 como um parque tecnológico urbano voltado para o desenvolvimento de softwares. Atualmente fazem parte do projeto cerca de 70 instituições, entre empresas de tecnologia da informação e comunicação, serviços especializados e órgãos de fomento. O projeto localiza-se no Bairro do Recife, lugar de arquitetura histórica, do século XVII de onde se desenvolveu a cidade de Recife.

Em Dezembro de 2000 foi criado o Núcleo de Gestão do Porto Digital (NGPD), uma organização social que administra o Porto Digital e dentre outras atividades, é responsável por gerir os recursos públicos investidos no Porto.

De acordo com Píer Carlo Sola, Diretor Presidente do NGPD, o Porto Digital é um projeto de transformação econômica, urbanística e de inclusão social, tudo ao mesmo tempo, partindo de alguns fatores já existentes: a excelência acadêmica na geração de tecnologia da informação, a existência de uma indústria de software tradicional e o governo que percebeu que a existência desse pólo acadêmico e de uma tradição na indústria poderia se tornar um grande elemento transformador do perfil econômico do Estado.

O projeto procurou atender a necessidade de manter na região os

benefícios de produção de conhecimento acadêmico, muitos dos profissionais qualificados de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) deixavam a cidade por falta de perspectivas de atuação profissional, tanto que o C.E.S.A.R. (Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife) projeto que surgiu na Universidade Federal de Pernambuco saiu de seu local original e foi uma das primeiras instituições a se instalar no complexo tecnológico do Bairro do Recife.

Os Governos estadual e municipal desenvolveram uma política de isenções fiscais para atrair empresas locais, nacionais e internacionais para a área do Porto Digital. Foi estabelecida a meta dos negócios realizados pelo complexo tecnológico atingirem 10% do PIB estadual em 10 anos.

Vários investimentos foram direcionados para melhorar a infra-estrutura do bairro e permitir o estabelecimento das instituições; recuperação de alguns prédios, processo de instalação de dutos de fibra ótica e recuperação do sistema elétrico foram algumas das ações realizadas.

Na área de inclusão social existem projetos de capacitação principalmente na área de tecnologia da informação e da comunicação para jovens da comunidade local.

Isabel Almeida Marinho do Rego

DESCRIÇÃO DA PESQUISA/ METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada como projeto de Iniciação Científica PIBIC/CNPq. Nos primeiros meses se buscou delinear o perfil do projeto Porto Digital, foram realizadas diversas entrevistas, dentre os entrevistados estão os idealizadores do projeto: o Diretor do C.E.S.A.R., Sílvio Meira, e o Secretário de ciência e tecnologia do Estado de Pernambuco, Cláudio Marinho; Diretores do Núcleo de Gestão do Porto Digital e jornalistas dos três principais jornais diários de Pernambuco: Jornal do Comercio, Diário de Pernambuco e Folha de Pernambuco. Reportagens sobre o projeto também foram analisadas, além das informações disponíveis na internet sobre o NGPD e sobre as empresas que participam do pólo tecnológico.

A discussão e fundamentação do material coletado foram baseadas na bibliografia clássica e mais recente acerca do tema.

A pesquisa foi realizada na direção de relacionar o projeto Porto Digital com as reconfigurações resultantes dos avanços tecnológicos nas dinâmicas urbanas e processos comunicacionais.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Para entender o impacto do projeto é necessário considerar a configuração da atual sociedade, resultado não só do capitalismo, industrialismo ou do controle racionalizado da informação, vários

elementos representaram algum papel na transformação ocorrida até o momento.

A relação entre o tempo e o espaço atualmente possui outra configuração, é o espaço que estrutura o tempo, ao contrário do que sempre ocorreu, as relações sociais foram removidas das mediações do contexto. (CASTELLS, 1999)

Giddens designou desencaixe como sendo o deslocamento das relações sociais de contextos locais de interação e sua reestruturação através de extensões indefinidas de tempo-espaço, dentre alguns mecanismos de desencaixe ele descreveu os sistemas peritos: sistemas de excelência técnica ou competência profissional que organizam grandes áreas dos ambientes material e social em que vivemos hoje, capazes de remover as relações sociais das mediações do contexto. (GIDDENS, 1991) Aí estão inseridas as inovações tecnológicas de informação e computação, que transformaram especificamente as relações com o saber, os processos relacionados à comunicação e a vida social.

O que caracteriza a atual revolução tecnológica não é a centralidade de conhecimentos e informação, mas a sua aplicação para a geração de conhecimentos e dispositivos de processamento/comunicação da informação, em um ciclo de realimentação cumulativo entre a inovação e o seu uso. (HARVEY apud CASTELLS, 1999)

É importante lembrar o que afirmou Pierre Lévy, é a sociedade, de acordo com a sua cultura, que desenvolve e direciona os caminhos das novas tecnologias, configurando a realidade resultante desses avanços. (LÉVY, 1999)

A Cidade Virtual: O Porto Digital como representação do Recife

Embora não determine a evolução histórica e a transformação social, a tecnologia (ou a sua falta) incorpora a capacidade de transformação das sociedades, bem como os rumos que a sociedade decide dar ao seu potencial tecnológico. (CASTELLS, 1999).

Considerando as transformações decorrentes dos avanços tecnológicos, direcionamos a análise para o local, especificamente para a cidade, como as cidades estão sendo reconfiguradas pelas mudanças que vêm ocorrendo a uma velocidade enorme na contemporaneidade.

As transformações do espaço urbano em função das novas tecnologias de informação e comunicação podem ser constatadas em vários níveis, André Lemos, Pierre Lévy e Michael Batty definiram alguns exemplos relacionados a tecnologia das redes de computadores: o deslocamento de funções locais para o ciberespaço oferecendo o acesso a determinadas instituições através da internet; o uso de estruturas arquitetônicas de forma análoga virtualmente, como forma de estruturar as informações de acordo com a estruturação de uma cidade; oferecer informações turísticas e culturais de um determinado espaço urbano na internet, servindo como um guia; o uso de ferramentas tecnológicas para auxiliar no planejamento e simulação da arquitetura urbana e a virtualização das cidades na forma de cibercidades.

O termo ciber designa as novas relações com a informação em geral, e com a internet em particular. O ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores, incluindo a infra-estrutura material da comunicação digital, as informações que ela abriga além dos seres humanos que navegam e alimentam esse universo. O

ciberespaço pode ser considerado como o suporte da inteligência coletiva, é uma das principais condições de seu próprio desenvolvimento, fornece um ambiente propício para a concretização dos objetivos da sociedade, ou daqueles capazes de direcionar seus rumos. (LÉVY, 1999).

A palavra cibercidade ainda não possui uma definição clara e definida, o que sugere a análise da relação de diferentes modelos com as definições do termo. A primeira idéia de cibercidade geralmente está relacionada aos modelos mais conhecidos em que as cidades reais são descritas, simuladas no ciberespaço. Não obstante, existem ainda outros exemplos que podem ser enquadrados na descrição de cibercidade ou pelo menos analisados segundo algumas de suas características.

As cibercidades podem ser vistas como resultado da atual integração de localidades e regiões nas emergentes redes telemáticas mundiais.

Cibercidade nada mais é do que um conceito que visa colocar o acento sobre as formas de impacto das novas redes telemáticas no espaço urbano (...) cibercidade é a cidade contemporânea e todas as cidades contemporâneas estão se transformando em cibercidades, podemos entender por cibercidades as cidades nas quais a infraestrutura de telecomunicações e tecnologias digitais já é uma realidade. (LEMOS, 2004)

Considerando que as cidades se desenvolvem sempre em relação às redes técnicas e sociais, André Lemos sugere que se faça uso do ciberespaço como

Isabel Almeida Marinho do Rego

uma nova rede técnica com o objetivo de criar formas efetivas de comunicação e de reapropriação do espaço físico, reaquecer o espaço público, favorecer a apropriação social das novas tecnologias de comunicação e informação e fortalecer a democracia contemporânea.

Partindo de quatro competências e riquezas de uma localidade - chamadas de capitais principais por André Lemos a partir de trabalhos de Pierre Lévy - Lemos estabelece um modelo para que as cibercidades atinjam seus objetivos, os capitais são: social, intelectual, cultural e técnico, e através da sinergia entre esses capitais é que processos de inteligência coletiva serão possíveis, e não apenas pela inclusão de uma rede técnica.

As novas tecnologias reconfiguram inclusive, os espaços da cidade onde não possuem qualquer tipo de atividade, transformam competências pré-existentes no setor de mídia e de tecnologia da informação e da comunicação para criar acervos culturais digitais, potencializando a interação entre a comunidade científica e o tecido social. Os objetivos do projeto Porto Digital são promover o desenvolvimento econômico e intelectual, a recuperação urbana e a inclusão social, semelhantes aos de muitas cibercidades, e os instrumentos para alcançar esses objetivos passam pelas novas tecnologias.

As críticas também aproximam o projeto Porto Digital aos modelos de cibercidades, na prática, ambos apontam apenas para a criação de uma vasta estrutura técnica como se, por si só, ela pudesse criar sinergias sociais necessárias, os problemas são decorrentes dessa visão tecnicista, o capital técnico é condicionante, mas não pode ser implementado sem a

valorização dos outros três capitais. (LEMOS, 2004).

O reconhecimento de que o desenvolvimento científico não é neutro, possui implicações sociais, econômicas, éticas e políticas conduz ao reconhecimento da necessidade de envolver a comunidade no processo de discussão acerca do desenvolvimento da ciência. Desde o seu financiamento, até à legitimidade da investigação em determinados domínios. (SILVA, 2004: 236).

O Porto Digital é definido como um projeto baseado em três principais componentes: desenvolvimento econômico, recuperação urbana e inclusão social, mas existe uma contradição quando se compara a concepção do projeto Porto Digital, em que uma das suas três principais vertentes é a inclusão social, com as ações que estão sendo realizadas até agora, as atividades efetivamente cumpridas não foram capazes de causar impacto social e as metas mais ousadas não foram concretizadas.

No II Encontro de Kyoto sobre cidades digitais, muitos dos exemplos de fracasso foram decorrentes da participação quase nula dos cidadãos, mostrando que o maior desafio é de ordem política e cultural. (SCHWARTZ apud MORAES, 2004: 34).

A pequena participação dos cidadãos constitui uma deficiência na implantação do projeto do Porto Digital, na entrevista

A Cidade Virtual: O Porto Digital como representação do Recife

realizada com jornalistas ligadas à área de informática e economia em Recife, um dos defeitos apontados por elas foi a falta de divulgação e participação da população como um todo no projeto.

Havia pesquisas mostrando que na população recifense, não a população carente, ninguém sabia o que era o Porto Digital, então quanto mais divulgação existe, quanto mais sai na imprensa, mais fácil para o povo saber o que é, isso é um grande problema de marketing na verdade, a crítica que eu faço ao projeto, mas aí também não é da nossa da responsabilidade, é importante pra mostrar às pessoas o que é que tem acontecido, nós temos uma pequena, insipiente indústria de software que tem capacidade de crescer, como divulgação o jornalismo é uma ótima ferramenta.

(Andréa Pinheiro, jornalista do Caderno de Informática do Jornal Diário de Pernambuco.).

Se o desejo é democratizar o acesso à informação, falta falar com a comunidade mais pobre, no jornal sai algumas coisas, muitas pessoas lêem jornal, mas não são todos, o rádio poderia ser mais utilizado, é um meio que fala com o povão. Mas a imprensa não pode fazer milagre, se os projetos não estão voltados para isso. Existe um trabalho na comunidade do Pilar, mas não é um projeto acabado que possa ser amplamente divulgado e tenha uma grande difusão. É preciso haver uma inclusão e conscientização das pessoas.

(Maria Luiza, jornalista do Caderno de Economia do Jornal do Commercio.).

O projeto está presente em muitas das reportagens relacionadas à economia e informática, é divulgado por meio de eventos nacionais e até internacionais, mas a comunidade local ainda não

participa efetivamente das mudanças que vêm ocorrendo.

Ainda não há consenso em torno do significado ou da tecnologia envolvida na construção de cidades digitais. O diálogo entre cientistas sociais e cientistas da computação é precário. Os projetos, quase 10 anos depois das primeiras tentativas, mesmo quando contam com vastas somas de recursos e envolvimento de governos, empresas e sociedade civil, podem resultar em fracasso e estagnação. (SCHWARTZ apud MORAES, 2004:37).

A verdadeira democracia eletrônica, consiste em encorajar, tanto quanto possível - graças às possibilidades de comunicação interativa e coletiva oferecidas pelo ciberespaço, - a expressão e elaboração dos problemas da cidade pelos próprios cidadãos, a auto-realização das comunidades locais, a participação nas deliberações por parte dos grupos diretamente afetados pelas decisões, transparência das políticas públicas e sua avaliação pelos cidadãos. (LÉVY, 1999:186).

O Porto Digital foi convidado para um evento em São Paulo chamado CyberCidade, no qual apresentou o próprio projeto do Porto com esse viés urbanístico, tecnologia da informação transformando uma área da cidade.

O projeto busca recuperar parte da história e cultura da cidade pela revitalização do Bairro do Recife, de acordo com o Núcleo de Gestão, através da inserção arquitetônica e urbana de suas instalações se estabelece um link entre o passado e o futuro do lugar.

Martin Barbero considera que as cidades pós-industriais estão passando por transformações tecno-operativas importantes com o advento das novas

Isabel Almeida Marinho do Rego

tecnologias de comunicação, caracterizando-se por um movimento crescente de desterritorialização dos mundos simbólicos e esfacelamento de fronteiras entre o arcaico e o moderno, entre o local e o global, a cultura letrada e a audiovisual. Estas transformações repercutem na forma do estar-junto nas cidades contemporâneas, abrindo o espaço para que estas entrem em “acelerados processos de modernização urbana e os cenários de comunicação que, em suas fragmentações e fluxos, conexões e redes, apresenta a cidade virtual”.

Os avanços tecnológicos, o mercado de bens culturais, os processos de comunicação, o desenvolvimento acadêmico e profissional norteiam mudanças relacionadas a vários aspectos da vida de uma cidade, transformando profundamente antigas tradições. O Porto colonial localizado no Bairro do Recife proporcionou um grande avanço econômico da capital Pernambucana, estimulando sua potencialidade no passado de exportar a produção local de açúcar, o Bairro dependia do Porto para se manter, a vida das pessoas naquela localidade estava de alguma forma ligada ao Porto, atualmente, localizado no mesmo bairro, o Porto Digital busca potencializar e consolidar a vocação da cidade no desenvolvimento de novas tecnologias.

O Porto que deu nome ao projeto e iniciou o processo de habitação no bairro que deu origem à metrópole recifense, foi o responsável pelo desenvolvimento econômico da região no passado, o Bairro do Recife sempre teve o seu destino estreitamente ligado ao Porto, quando havia queda no escoamento de mercadorias, vinha a reboque desemprego e a decadência. A geografia do local formava um porto natural, o que atraiu inicialmente os holandeses, que

iniciaram o processo de construção urbana, depois o bairro atraiu comerciantes, se tornou um lugar de marinheiros e prostitutas.

O processo social de construção de uma paisagem pós-moderna depende da fragmentação econômica das antigas solidariedades urbanas e de uma reintegração que é fortemente matizada pelas novas formas de apropriação cultural. (ZUKIN, 2000).

Os prédios antigos vêm passando por um processo de restauração que mantém as características originais de suas fachadas, o interior conta com modificações que trazem modernos sistemas para dar o suporte necessário às novas funções.

O Bairro do Recife foi escolhido para receber o pólo tecnológico como forma de intensificar o projeto de revitalização do bairro que já vinha ocorrendo há alguns anos, o motivo da escolha do Bairro do Recife é ligado a própria essência do Projeto do Porto Digital (...). Esse Bairro que tem um valor muito alto do ponto de vista histórico e cultural estava se transformando numa série de ruínas, prédios abandonados, prédios que não tinham mais destinação adequada, atividade econômica marginal no Bairro, uma decadência total no lugar que é o centro de origem da cidade, que preserva ativos históricos e culturais valiosíssimos e que estava sendo completamente largado. Então no mesmo momento que o governo entende que vale a pena criar um parque tecnológico de software em função dessas condições, entende também que essa pode ser a oportunidade para a revitalização do Bairro. É por esse motivo que o parque foi localizado no centro histórico, mesmo trazendo os

A Cidade Virtual: O Porto Digital como representação do Recife

custos maiores que se fosse localizado em um campus universitário ou em uma periferia industrial semi-abandonada. Isso faz parte do conceito de planejamento urbano.

(Pier Carlo Sola)

O patrimônio cultural e as cidades históricas contam com uma grande valorização atualmente, no caso do Bairro do Recife, a idéia de preservação histórica agrega valor econômico ao projeto, além de oferecer respaldo para que diferentes segmentos da sociedade ofereçam apoio e sejam favoráveis ao projeto em decorrência das ações realizadas.

A estratégia do Porto Digital, pelo menos com a nossa gestão foi sempre direcionada a explicar para a mídia de forma que a mídia pudesse repassar para os leitores a complexidade e articulação do projeto, a riqueza do projeto, todas essas componentes. É claro que esse não é um projeto simples de ser compreendido na sua totalidade porque tem componentes que normalmente não combinam, uma componente econômica, com uma componente urbanística, com uma componente de inclusão social são bastante inusitadas. Agora, eu acho que a gente tem conseguido bons resultados porque essa receita do Porto Digital com esses três ingredientes é o que tem permitido alcançar com uma velocidade bastante alta uma visibilidade e uma exposição na mídia nacional e uns contatos internacionais também.

(Pier Carlo Sola.).

Uma das maiores dificuldades do Porto Digital é enfrentar os problemas decorrentes da sua localização, o bairro não oferece uma estrutura para estacionamento, o sistema de energia elétrica é antigo e precisou de uma

reestruturação, o número de assaltos é grande no bairro e o custo para a instalação no lugar é alto em decorrência do valor dos prédios antigos e da necessidade de reformá-los para abrigar as instituições.

O processo de enobrecimento, originalmente chamado de gentrification, analisado por diversos autores, dentre eles Neil Smith e Sharon Zukin, consiste em transformar uma área inicialmente habitada por pessoas de nível social menos abastado elevando seu valor imobiliário e trazendo uma população com poder econômico superior. Esse processo vem ocorrendo no Bairro do Recife desde o início de sua revitalização e foi intensificado com o projeto do Porto Digital, como pode ser notado na afirmação feita por Pier Carlo.

No mesmo momento que o governo entende que vale a pena criar um parque tecnológico de software, entende também que essa pode ser a oportunidade para a revitalização do Bairro, atraindo empresas de alta tecnologia, empresas que possuem um impacto ambiental baixíssimo, empresas que empregam pessoas com um perfil de estudos alto, associado a isso um perfil econômico maior que a média e por tanto uma revitalização qualificada do Bairro. É claro que, por exemplo, hoje, depois de três anos de existência do Porto Digital com 1.200 funcionários trabalhando nas empresas, 90% de nível universitário, existe uma demanda de serviços, de produtos no Bairro que aos poucos vai transformar o perfil do Bairro, vai revitalizar o Bairro. Por Exemplo, a inauguração do Shopping Paço Alfândega atende esse tipo de demanda, uma demanda de uma classe social mais alta, de um produto mais sofisticado, mais qualificado.

Isabel Almeida Marinho do Rego

(Pier Carlo Sola.).

É a economia que guia a transformação do Bairro do Recife, está em andamento um processo de apropriação cultural como estratégia de aumento de valor econômico, diferenciando a antiga vocação econômica e cultural do lugar.

A atribuição de funções diversificadas a um determinado lugar, mediando uso público e privado, valor econômico e cultural, mercado global e tradição local, redefine antigas experiências e estende antigos limites de perspectivas. O projeto Porto Digital, iniciativa do Governo Estadual, conta com o apoio dos três principais jornais diários da cidade, do governo municipal e do governo federal, as críticas são insipientes diante dos apoios mostrados por diversos segmentos da sociedade. A atribuição de perspectivas múltiplas dificulta a construção de uma identidade espacial e desgasta a diferenciação local, o processo de comunicação estabelecido fortalece a construção do discurso.

“O que estrutura o local não é simplesmente o que está presente na cena; a ‘forma visível’ do local oculta as relações distanciadas que determinam sua natureza” (GIDDENS, 1991).

CONCLUSÕES

O que motivou o surgimento do projeto Porto Digital foi a vocação acadêmica em tecnologia de informação e comunicação de Recife, a necessidade de atrair empresas de fora e estimular o crescimento e surgimento de empresas locais, a deteriorização de um espaço histórico com arquitetura de grande valor, o Bairro do Recife, e o interesse do governo em estimular a economia

ligada ao setor de informática. Partindo desses objetivos em especial, além de outros secundários e pouco divulgados, o projeto foi tomando forma e adquirindo apoios chegando ao que é divulgado atualmente: um projeto de inclusão social, recuperação urbana e incentivo econômico.

O tripé que sustenta a concepção do projeto não está equilibrado, e o maior entrave para que ocorra um equilíbrio é a pequena participação da população, a inclusão social não obteve resultados significativos e o incentivo econômico ainda não beneficiou um percentual expressivo da população.

O Porto Digital pode não se enquadrar em todas as descrições e funções dadas a uma cibercidade, mas é inegável a aproximação entre o projeto e os conceitos que envolvem a noção de uma cidade virtual. Especialmente no potencial de mobilizar uma localidade em torno de novas descobertas tecnológicas incentivando o desenvolvimento social, econômico e intelectual.

As tecnologias desenvolvidas a cada dia, renovando-se em grande velocidade, estão situadas em um bairro com mais de 300 anos de história, ocupando os mesmos prédios construídos quando Recife começou a se desenvolver, e não é o tempo, mas as decisões tomadas que determinarão o futuro do que está acontecendo no Bairro do Recife, a estagnação ou avanço do projeto.

A potencialidade do Porto digital é grande, mas não ocorrerá de forma natural, é necessário planejamento e empenho na busca dos objetivos, são as pessoas diretamente envolvidas que estabelecerão o rumo do pólo e poderão equilibrar a busca dos seus três principais objetivos.

A Cidade Virtual: O Porto Digital como representação do Recife

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANTES, Antônio (org.). O espaço da diferença. Campinas: Papirus, 2000.

BARBERO, Juan M. La Ciudad Virtual. Transformationes de la sensibilidad y nuevos escenarios de comunicación. In: Revista de la Universidad del Valle., n.14, agosto de 1996, Cali., p. 26-38.

CABRAL, Bruna. Problemas são conhecidos pelo Porto Digital. Jornal do Commercio, Recife, 28 out: 2003.

CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

GIDDENS, Anthony. As conseqüências da modernidade. São Paulo: UNESP, 1991.

LEITE, Rogério Proença. Espaço público e política dos lugares: usos do patrimônio cultural na reinvenção contemporânea do Recife Antigo. Campinas, 2001. Tese, Unicamp, Campinas, 2001.

LEMOS, André. Cibercidades. In Lemos A.; Palacios, M. Janelas do ciberespaço. Sulina, 2000.

_____, André (org.). Cibercidades: a cidade na cibercultura. Rio de Janeiro: e-papers, 2004.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Tradução de Carlos Irineu Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MORAES, Patrícia B. Propostas e desafios nas cidades digitais. In LEMOS, A. Cibercidades: a cidade na cibercultura. Rio de Janeiro: e-papers, 2004.

NÚCLEO DE GESTÃO DO PORTO DIGITAL. Prestação de contas 2003. Recife, 2004. 15p. Disponível em: <http://www.portodigital.org.br>. Acesso em 12 jul. 2004.

_____. Relatório anual 2002. Recife, 2003. 51p.

RABELO, Paulo. Nordeste procura viabilizar o Porto digital. Web Insider. abr. 2002

SILVA, Lídia Oliveira. Cibercidade ou uma nova gramática do espaço: quais as relações entre a comunidade científica e a comunidade envolvente nesse novo tecido emergente? In: LEMOS, A. Cibercidades: a cidade na cibercultura. Rio de Janeiro: e-papers, 2004.

ZUKIN. Sharon. "Paisagens urbanas pós-modernas: mapeando cultura e poder". In: ARANTES, Antônio (org.) O espaço da diferença. Campinas: Papirus, 2000. p.80-103.

_____. "Paisagens do século XXI: notas sobre a mudança social e o espaço urbano". Ibid. p. 104-115.

Isabel Almeida Marinho do Rego