

**[POSTAL 1] – vende-se cidade**

Tens postais de Lisboa? E de qualquer outra cidade mundial? Sem saber a resposta, parto do princípio que nas tuas gavetas é mais fácil encontrar postais de Paris que de Lisboa. Os postais não são feitos para os residentes. As fotografias são escolhidas a dedo, ângulos seleccionados mostram imagens que quem passeia pela cidade não vê. Nos postais, tudo é perfeito: a cor, a luz, a envolvente funcionam em harmonia e criam uma imagem que seduz. Servem para enviar aos amigos e dizer, “estou aqui”. Mas não é bem assim. A cidade que aparece nos postais não é exactamente a que existe. As imagens que vendemos da cidade mostram a cidade à venda. Uma cidade filtrada pelos mecanismos do marketing.

A cidade também se vende. Embelezamo-la para a vender aos 3.800.000 de turistas que a visitam anualmente. Quem a compra são esses visitantes temporários que percorrem as ruas por tempo limitado. Trabalhamos para que as ruas sejam “comerciais”, agradáveis ao olhar. Ruas “polidas” que projectam uma cidade que queremos que recordem, não necessariamente a que existe. Criamos uma cidade para quem a visita temporariamente, para quem caminha a pé nela, para quem a usa. Registamos essas imagens em postais que são cuidadosamente trabalhados e saturados de cor para que levem da cidade a imagem mais bonita que podemos oferecer. Não é difícil com um rio à porta, mas essa cidade não é das pessoas.

Parece-me que grande parte das “melhorias” a que se sujeita a capital são para “embelezar” os espaços, ou para os tornar mais funcionais e quase sempre estão limitadas a um tipo de utilização: túneis, parques de estacionamento, alterações de circulação, ou novos pavimentos numa praça. A capacidade da cidade se adaptar ao momento que vivemos não é suficiente para a tornar apelativa. Então, fica deserta. Melhoram-se as infra-estruturas, a circulação, ainda assim é com espanto que se recebe a notícia que a capital tem hoje menos habitantes que há 10 anos atrás.

As intervenções que Lisboa sofre não resultam em efeito nenhum significativo, não alteram a tendência e a cidade afunda-se num universo vazio. Fazem-se túneis, centros comerciais, reestruturam-se praças, retiram-se as viaturas dos centros históricos, constroem-se novas zonas de cidade, mas nada devolve a cidade às pessoas. A cidade não consegue adaptar-se e morre, respeitando a lei de Darwin, as que sobrevivem são “aquelas que se conseguem adaptar melhor ao ambiente”. Ambiente aqui é o espírito da época, a mentalidade dos cidadãos.

A cidade está em crise. Governada e desenhada segundo normas antigas levou a um afastamento das pessoas que a habita(va)m. Está a morrer. Os corações que batem nas suas ruas escasseiam. Janelas cobertas de tijolos tornaram-se paisagem comum e pouca atenção merecem. Restos de um passado não muito distante assombram os bairros. No vazio citadino que fica, nascem novas maneiras de habitar que são muitas vezes sementes de violência. As pessoas toleram tudo. Esperam por algo

que lhes devolva a cidade, esperam que no lugar dos edifícios que caem nasça algo que justifique o sofrimento de viver entre eles. As pessoas habituam-se, eu não.

### ***[POSTAL 2] – borracha no chão***

Há cerca de 30 anos as cidades começaram a encher-se de viaturas. A crescente quantidade de automóveis resultou numa insuficiência de estacionamento disponível. Para solucionar um problema cada vez mais evidente, as cidades decidiram “expropriar” as áreas destinadas aos peões e “oferecê-las” às grandes massas de metal. As matrículas começaram a fazer parte da paisagem urbana.

Na tentativa de encontrar lugar para tanto carro, diminuíram-se os passeios. A solução chega a ser tão ridícula que nalgumas ruas apenas encontramos o lancil, um fóssil de uma espécie rara que outrora fora local de passagem. Trocou-se a pedra da calçada por alcatrão e a borracha dos sapatos e a das rodas competiam pelo mesmo espaço.

Ainda não chegava. Retiraram-se árvores das ruas e praças para possibilitar estacionamento perto de todos os destinos possíveis. Nalgumas ruas deixaram-se as árvores num passeio tão estreito que deixa as pessoas entaladas entre o troco e a parede. A cidade tornou-se um imenso parque automóvel com passeios de acesso às viaturas. Uma cidade pedra e alcatrão. De Lisboa diziam que “Deve lá fazer calor, e podias regalar-te como um lagarto. A cidade ergue-se à beira d’água; dizem que é construída de mármore, e que o povo tem tanto ódio ao vegetal que arranca todas as árvores.”<sup>1</sup>

A perda de zona de passagem junto às fachadas condenou o comércio local. Sem clientes, sobravam os condutores para dar atenção às montras, mas estes ocupavam-se com a procura de um lugar para estacionar. As praças tornaram-se parques de estacionamento onde estátuas funcionavam como marco de localização da viatura. Os rebaixos nos passeios, locais de acesso de viaturas. A Praça do comércio, em tempos palco de eventos reais encheu-se de viaturas. Hoje sem carros está abandonada, refém de obras durante anos e sem destino, condenada a ser um espaço vazio, inútil. O habitante perdeu o seu lugar.

Passaram-se décadas. Gerações inteiras foram criadas no interior dos carros. Conheceram a cidade pelo lado de dentro do vidro. Cresceram sem passeios nem praças possíveis de utilizar sem olhar para ambos os lados. A vida na cidade tornou-se uma competição para encontrar lugar, conduzia-se a grandes velocidades para chegar primeiro e estacionar. Gerou-se um ambiente de desconforto e desrespeito entre cidadãos. Vemos carros a buzinares no instante que luz verde do semáforo acende, taxis que parecem fazer pontaria a quem atravessa a estrada. O *jeep* passou a fazer parte dos carros da cidade, a tração às quatro rodas revela-se muito útil para subir grandes passeios.

Em algo penso que somos pioneiros. Os lugares vazios criaram uma indústria em seu redor que hoje sustenta muita gente. Criou-se uma nova profissão na cidade. “Profissão: arrumador, com um curso de abanar o braço e jornal enrolado na mão podes arrumar os carros. É útil ter um aspecto intimidador para assustar os condutores a darem uma moeda. Investe, podes ganhar 40 euros dia.”

Reconheço que se tem feito um esforço para devolver a cidade aos peões. Os arranjos de praças, a retirada de viaturas de algumas zonas históricas e a criação de ruas de sentido único, a permitir o

aumento do passeio, são apenas intervenções tímidas sem força. Parece que se tenta sempre resolver apenas um problema, “vamos com calma amigos, uma coisa de cada vez” é o lema do Português. Falta imaginação, a cidade não se adapta e os problemas continuam a surgir. Esses não aparecem um a um, às vezes aparecem em molho.

A possibilidade de estacionar em qualquer lugar criou uma mentalidade que ainda hoje é evidente. Chamo-lhe a “mentalidade do colesterol” e torna todos os espaços vazios, úteis. Com imaginação, qualquer pequeno espaço é um potencial lugar de estacionamento, os acessos de deficientes aos passeios zonas ideais para subir com o carro. Tudo para ficar mais perto do destino, ninguém estranha um carro em cima do passeio. Ainda assim ficamos surpreendidos quanto saem relatórios que classificam Portugal com o maior problema de obesidade da Europa. As pessoas perderam o prazer em andar, naturalmente porque ninguém gosta de andar entre carros. Porquê viver na cidade com o maior problema de poluição da Europa?

Viajamos até Nova York ou Paris e andamos quilómetros. Em San Sebastián (Espanha) a cidade enche-se de pessoas ao fim de semana a passearem pelas ruas. Nas nossas cidades os Portugueses não andam. Anda apenas quem tem máquina fotográfica ao pescoço e um mapa no bolso.

### ***[POSTAL 3] – quadro na parede***

Com o aparecimento da publicidade para as massas a cidade tornou-se num emissor de informação gigantesco. Do interior das nossas viaturas consumimos os colossais painéis publicitários. Olhamos para as televisões colocadas estrategicamente que vendem coisas no trânsito. Consumimos a publicidade que cobre os edifícios, que reveste os autocarros, que decora o interior das estações, que voa amarrada à cauda de um avião. Longe vai o tempo em que se atiravam papeis dos aviões para as praias e nos obrigavam a agir para os apanhar. Hoje somos passivos. Até os mapas da cidade são publicidade portátil. Somos bombardeados por publicidade alheios ao facto de que “a estimulação sensorial induzida por estas imagens pode ter um efeito narcótico”<sup>2</sup>. A cidade colabora com a intoxicação estética que os media insistem em injectar-nos e “conduz-nos a uma estética de intoxicação, e a consequente descida da consciência crítica. O que resulta é uma cultura de consumo inconsciente onde não existe possibilidade de discursos com significado.”<sup>3</sup>

A cidade é decorada por quem controla as imagens. Os arquitectos pacteiam com os sinais do capitalismo. Trocámos as antenas no topo dos edifícios por palavras e slogans coloridas e brilhantes que nos seduzem o olhar. As antenas eram consideradas ruído visual mas a imensa variedade de marcas e slogans que agora ocupam o lugar das antenas são aceites. O “êxtase da comunicação”<sup>4</sup> resulta que “na sociedade dos *media*, os avanços nas tecnologias de telecomunicação e métodos de reprodução visual asseguram que estamos constantemente a ser inundados por imagens”<sup>5</sup>. Cartazes colados nas paredes escamam às camadas eventos antigos. Letras grandes para uma leitura a grande velocidade. Um passeio pela cidade é um assédio gráfico para consumir. “Deixa o dinheiro connosco e ganhas mais”, “veste isto e ficas sexy”, “usa isto e elas olham para ti”, chega! “A imagem tornou-se na

nova realidade ou hiperrealidade”.<sup>6</sup> A publicidade é a nova arte urbana e está à venda numa esquina “perto de si”. “Anuncie aqui 936 712 1...”. Qualquer outra arte é rejeitada ou devorada pela publicidade.

Esta “decoração” é permitida a quem quer vender. Aparecem outras imagens nas paredes mas que são catalogadas de vandalismo. Quando alguém recusa ser passivo e decora a cidade sem a intenção de vender, é vândalo. Rejeitamos um *graffiti* num muro, mas toleramos cartazes às camadas na parede. Insultamos quem pinta os transportes públicos mas compramos produtos de quem os reveste de verde. Estamos saturados e burros, o “mundo da imagem é inimigo da imaginação”<sup>7</sup>.

A cidade não é das pessoas. A tecnologia invadiu as ruas e está em todo o lado. Câmaras de segurança nas esquinas, dentro de transportes públicos, sensores de movimento que nos abrem portas e acendem luzes, detectores de roubo, televisões nas ruas, nas montras. Milhares de cabos por baixo dos nossos pés e rede *wireless* no ar. Até no metro necessitamos de rede de telemóvel, ou não seríamos uma capital Europeia. Compreendo que em Paris se necessite telefonar numa longa viagem entre subterrânea para atravessar a cidade, mas em Lisboa?

As grandes corporações usam a cidade para explorar estas tecnologias. São ferramentas de poder, utilizadas para observação, para estudo, para promoção de interesses específicos. Raramente estas ferramentas são utilizadas para devolver o poder aos habitantes e torna-los activos.<sup>8</sup> O cidadão transforma-se num usuário passivo da cidade que apenas lê a informação que lhe é colocada à frente em grandes ecrãs estáticos que se agarram às fachadas ou ao chão.

#### **[POSTAL 4] - conforto**

Os grandes centros urbanos são compostos por elementos imateriais que cada vez têm mais importância no seu desenho e funcionamento. A informação é um novo material de construção urbana. A relação entre a cidade e a informação é cada vez mais forte e evidente. Estruturas inteiras desaparecem e dão lugar a pontos de contacto mecânico que nos afastam do contacto pessoal. Telefonamos para pedir assistência e somos atendidos e orientados por máquinas programadas para todas as respostas possíveis. Os bancos murcham deixando apenas uma caixa multibanco dentro da parede; enchemos os depósitos em máquinas automáticas com instruções à vista; andamos nos transportes públicos onde o acesso é controlado por uma máquina que engole o bilhete para de seguida o cuspir, entramos e saímos de parques de estacionamento carregando apenas no botão da Via Verde. A nossa sobrevivência na cidade está ligada à capacidade de entendimento do funcionamento de toda a infraestrutura tecnológica existente. A vida é cómoda. Não necessitamos andar, não necessitamos falar, não necessitamos pensar. Somos passivos.

Vemos quem toca à campainha num pequeno ecrã atrás da porta, mantemos uma distância controlada através de botões e ecrãs. Estamos à distância de um *click* e isso aproxima-nos. Com o afastamento das pessoas das ruas e com o afastamento dos edifícios das pessoas, foi destruída uma componente importante da interacção humana. A cidade perdeu a noção de comunidade.

Estamos afastados da cidade e uns dos outros. “Bairro” é agora palavra com significado apenas no dicionário. Se nos anos 50 se observava que as idas às “compras aproximam as pessoas, fazem-nas

olhar cara a cara”<sup>9</sup>, com a invasão dos carros e o crescimento do interesse corporativo na cidade esse contacto desapareceu.

Desaparecem os contactos entre as pessoas. O afastamento entre a cidade e as pessoas resulta do crescente domínio dos interesses corporativos. A cidade está doente e as noções de bairro e sociedade estão de baixa. Espera-se que os edifícios caiam para que se construa mais e mais caro. Os preços são incontroláveis. Uma cidade para os ricos, sem ricos.

O mercado determina muitas vezes o destino das zonas públicas e edifícios que fazem parte da cidade. Raras são as vezes em que se faz um referendo para saber o que as pessoas querem.

### ***[POSTAL 5] – vida em tempo real***

As pessoas mudaram. Estamos diferentes. Entramos numa nova fase da evolução e um ser híbrido está a nascer da pessoa que antes fomos. Estamos-nos a fundir com a tecnologia. Habitamos a tecnologia e necessitamos estar sempre ligados, sempre online. Utilizamos telemóveis, auriculares, Gps, leitores de mp3, computadores portáteis, PDA's. Passamos a vida ligados a um espaço digital. Gerimos relações à distância em *tempo real (real time)*.

Vivemos em *tempo real*. A velocidade *C* faz parte das nossas vidas. Quando tudo se torna instantâneo descobre-se um presente eterno, o passado morre. Tudo acelera e as nossas relações com o espaço e o tempo sofrem alterações. “Quando a velocidade atinge um certo ponto, tempo e espaço sofrem um colapso e a distância parece desaparecer. As condições da experiência espácio-temporal são radicalmente transformadas. Neste ponto, torna-se a arquitectura finalmente imaterial?”.<sup>10</sup>

Nascemos incompletos, sem capacidade de viver a esta velocidade. Necessitamos equipamentos que nos tornem úteis, máquinas digitais que nos permitam ligar ao espaço digital em *tempo real*. A “alteração” do nosso código genético com a introdução de equipamentos tecnológicos levou à alteração genética da arquitectura. Essa alteração irá reflectir-se brevemente na alteração genética das cidades.

No espaço digital “por outras palavras, enquanto o real se torna imaginário, a imagem torna-se real. Como resultado deste processo, nada se mantém igual. (...) Ao nível mais básico, as estruturas de emoção, percepção, e concepção são alteradas de maneiras que mudam as condições de toda a produção cultural.”<sup>11</sup> A cidade é um espaço virtual para quem habita o ciberespaço. Não existe na cidade ponto de contacto entre o digital e o analógico.

Existe uma competição entre o espaço físico e o espaço digital. Passamos, mais tempo de lazer em ambientes digitais que em ambientes urbanos. A cidade está a tornar-se obsoleta. O ciberespaço permite-nos a liberdade que a cidade retirou. Ali, procuramos informação, conversamos, conhecemos gente, fazemos amigos, consumimos, aprendemos, trabalhamos, buscamos prazer, apaixonamo-nos. O prazer substitui as necessidades quase por completo e não necessitamos sair de casa. Já não se conhecem pessoas na rua. A cidade não é necessária quando de casa aceder a todos os serviços e actividades de que ela dispõe. Elegemos a liberdade. Sentados, conseguimos proteger-nos da informação indesejada com o bloqueio de pop-ups, o autocolante na caixa de correio nada faz e na cidade o indivíduo não se consegue proteger dos estímulos exteriores. Essa incapacidade de defesa pode ter

efeitos traumáticos e é comum recorrer-se à psicanálise que tenta entender a natureza dos efeitos devassos dos estímulos da cidade<sup>12</sup>.

Vivemos no ciberespaço, “[n]uma alucinação consensual experienciada diariamente por biliões de operadores legítimos, em todas as nações”<sup>13</sup>. A cidade afastou-nos uns dos outros e encontrámo-nos do outro lado do ecrã maneira de nos aproximar. As casas e escritórios tornaram-se portas para um espaço global que acedemos de qualquer lado e que ocupa espaço nenhum.

### ***[POSTAL 6] – colapso do analógico***

A sociedade industrial transformou-se em sociedade de informação.<sup>14</sup> O planeamento em zonamentos homogéneos evoluiu para planos de zonas multifuncionais de mais fácil interacção com a população. Estamos a enfrentar um momento importante na história e podemos explorar novas possibilidades. Novos modos de fazer arquitectura estão a emergir, novas ideias, novas soluções espaciais resultam da parceria com novas tecnologias. Aparecem grandes trabalhos que nos levam a repensar a cidade e ajudam a compreender as ligações complexas existentes. Trabalhos que melhoram e facilitam o diálogo entre a sociedade contemporânea e a cidade e parecem conduzir a cidade para o sec. XXI.

Somos seres híbridos, uma mistura entre carne e máquina. Funcionamos a sangue e dados. A transferência de conhecimento faz-se visualmente ou de forma hipertextual. A maneira como vemos e interpretamos as cidades está a mudar e os espaços devem evoluir para oferecer novas oportunidades, novos modos de funcionamento e novas relações estéticas<sup>15</sup>.

As tecnologias sem fios estão a reconfigurar a nossa maneira de viver. Para aceder a qualquer tipo de informação apenas necessito de um pequeno ecrã que me cabe no bolso. A distinção entre a “vida quotidiana, trabalho e lazer são desfocadas com o uso da tecnologia”<sup>16</sup>. As maneiras de utilizar os espaços alteram-se, as tecnologias portáteis facilitam a interacção em tempo real e criam novos métodos de cooperação e organização. Fazemos parte de uma sociedade que habita o espaço cibernético que tem como fronteira o lado oposto de um ecrã, habitamos um espaço onde podemos agir, um espaço que é tão criado por nós quanto por outras pessoas. Lá, somos livres.

### ***[POSTAL 7] – o nascer do digital***

Fugimos da cidade. O centro tornou-se num vazio inútil onde edifícios antigos são ruínas que esperam que o tempo os vergue. Acabam por morrer e com eles um pouco da cidade morre também. As pessoas afastam-se das zonas moribundas, ficam aqueles que não se conseguem mover ou que já não têm coragem para fugir, os idosos, os pobres, os sem-abrigo. Decora-se a cidade com painéis gigantes e nada se faz à imagem decadente de um edifício com tijolos nas janelas. Tapam-se as entradas de edifícios para impedir que movimentos de indivíduos activos os ocupem. A cidade não é das pessoas, elas fecham-se em casa, tapam as janelas com antenas parabólicas. A janela virtual (televisão e computador) tem mais importância que o que se passa no exterior.

Existem factores que nos criam uma ligação com o lugar, que nos fazem identificar e estar confortáveis num espaço. O facto da cidade ter sido retirada aos habitantes, levou a que se sentissem marginais na cidade, a habitar um espaço que não lhes pertence. Devemos compreender que “(...) os humanos necessitam reconhecer algo deles no ambiente. Isto é o que os permite relacionar com o seu ambiente e encontrar significado nele.”<sup>17</sup> Creio que os lisboetas encontram esse significado em alturas de Santos e de festas, momentos que os torna activos. No tempo restante, a cidade hiberna. Este comentário foi enfatizado recentemente quando o pianista Andersewski comentava num artigo da revista Visão de que adorava Lisboa porque era uma cidade diferente, uma cidade com uma “incrível humildade”, “uma espécie de aceitação de morte”, uma falta de “ambição em ter mais ou ser melhor ou ser mais bela”<sup>18</sup>.

Ao longo da história a arquitectura tem-se transformado para aderir aos níveis de conhecimento de cada época. O aparecimento da perspectiva no Renascimento levou a novas concepções espaciais, as normas industriais do paradigma mecânico levaram a arquitectura a adaptar-se à ideia funcionalista de espaço. Assim, será de esperar que com a alteração do paradigma mecânico para o tecnológico a concepção espacial evolua para a criação de ambientes contemporâneos que abracem novas formas de habitar.

Se considerarmos que a arquitectura reflecte o conhecimento de uma época a avaliação que podemos fazer de algumas cidades não é muito positiva. Que se passa? Ou a arquitectura não acompanha a evolução da sociedade, ou a sociedade está atrasada em relação às evoluções de outros países.

### ***[POSTAL 8] - interactividade***

As cidades são hoje reconhecidas como forças de desenvolvimento e albergam a maior parte da população mundial. São constituídas por sistemas complexos de relações que nos afastam das dimensões físicas de espacialidade e nos aproximam da integração e gestão de dados ambientais, sociais e económicos. O desenho das cidades já não se faz no papel. Estudam-se dados e criam-se diagramas que simulam evoluções espaciais para prever futuros possíveis. O urbanista aproxima-se mais de um gestor de dados que de um projectista dedicando tempo à criação de gráficos de interacções entre os dados que observa. Nasceram novos modos de ver a cidade e novas formas de a desenhar.

Se concordam que uma cidade é uma força de desenvolvimento, será natural que um país se encontre em crise quando a sua capital não existe. Existe apenas um centro administrativo sem população a representar.

A cidade deve criar espaço para as pessoas se tornarem activas. Não me refiro a passeios ou eventos simples, mas espaços em que as pessoas possam intervir e modificar o espaço. Os vazios da cidade podem tornar-se na porta para o caminho do ciberespaço para a cidade. Gostaria de encontrar na cidade zonas catalisadoras de interacção e criação, provocadoras de criatividade, de imaginação e de ligações fortes com o espaço.

No início do sec. XXI houve uma corrida de muitas cidades para tentarem repetir o “efeito Bilbao” e Lisboa não é excepção. Bilbao foi objecto de uma intervenção que alterou o seu funcionamento, a sua imagem e a relação das pessoas com a cidade.

Existem casos de sucesso na criação de espaços interactivos, uns temporários, outros permanentes. Gostaria de começar com o exemplo de Venice em Los Angeles. O percurso junto à praia é palco para as mais variadas actividades. Ali, pinta-se, expõe-se, vende-se, passeia-se, faz-se desporto, dança-se. A qualquer dia, a qualquer hora existe uma actividade usar o espaço. Ali somos todos activos.

Com *graffiti* pinta-se uma parede. Várias pessoas com latas na areia desenham o que lhes vai na cabeça. Levam os seus *sprays* e pintam. Areia rodeia as paredes que marcam o lugar de um antigo pavilhão demolido em 1999. Desde o final dos anos 70 que este ritual é repetido diariamente nestas paredes. Fiquei sentado a olhar para os artistas (vândalos noutros países) a pintar. Falei com um que tinha conduzido 2 horas para pintar numa parede e regressar, consciente de que assim que virasse costas, outro artista tomaria o seu lugar e pintaria outra imagem. Uma ruína útil. Uma parede com uma nova imagem a cada hora, uma parede mutante, uma obra de arte inacabada, (...) há 30 anos.

Outro exemplo de interacção entre a cidade e os habitantes iniciou-se a 12 de Setembro de 2001. Intitulado de *blinkenlights* foi um “evento” que durou 6 meses. Um grupo de *hackers* chamado CCC (*Chaos Computer Club*) apoderou-se electronicamente dos últimos andares do edifício *Haus des Lehrers* e conseguiu controlar a iluminação transformar parte da fachada num pequeno ecrã capaz de transmitir pequenas mensagens e animações. O grupo tomou a fachada de empréstimo e disponibilizou-a para quem a quisesse usar. Através de telefones ou computadores as pessoas enviavam mensagens que eram transmitidas na resolução possível das janelas da fachada. As pessoas enviavam mensagens para quem estivesse a olhar. A fachada tornou-se numa ferramenta de comunicação dos habitantes. Durante esse período a fachada pertenceu aos habitantes. A arquitectura tornou-se interactiva e permitiu aos cidadãos uma liberdade que raramente gozam. O sucesso foi tal que o evento foi “recarregado” em 2003<sup>19</sup>. De evento semelhante foi também palco a *Bibliothèque nationale de France* em Paris.

O terceiro exemplo aconteceu em Roterdão. Ao mesmo tempo que as luzes acendiam e apagavam no interior do edifício de Berlim acima descrito, outras luzes brilhavam no exterior de um edifício em Roterdão. A intervenção pensada pelo artista madrileno Rafael Lozano-Hemmer consistia em projectar imagens de pessoas numa fachada. As pessoas interagiam com essas imagens através das suas sombras que com holofotes eram projectadas nas paredes. O objectivo era sobrepor e igualar o tamanho da sombra ao tamanho da imagem projectada. Atingido o objectivo, a fotografia projectada era substituída por outra. A diferença de tamanhos das imagens obrigava a uma dança entre luzes e pessoas que resultava em sombras de 2 metros a 25 metros. Durante a intervenção a praça foi utilizada no seu plano horizontal e no vertical.

### **[POSTAL 9] - online**

As ligações *wireless* dão-nos a possibilidade de tornar qualquer lugar num espaço de trabalho ou lazer. Já não é necessária a reunião de trabalhadores no mesmo local nem durante o mesmo período

de tempo. A “dessincronização dos horários locais possibilita a sincronização dos horários internacionais”<sup>20</sup>. Se isto é verdade, onde queres trabalhar hoje? “Quando o mundo está ligado, *Local*, não é apenas local”<sup>21</sup>.

A crise física na cidade é evidenciada com a nossa dedicação ao digital. A instabilidade do poder local não tem a capacidade de gestão necessária para encontrar soluções. Longe estamos de forças de organização do tempo do Marquês de Pombal ou do Barão Haussman. Sem essas mãos para devolver a cidade aos habitantes a cidade é cada vez mais corporativa e gerida de acordo com interesses económicos. Para mudar uma cidade é necessário uma mão forte no poder, as cidades europeias sabem-no bem.

Passamos grande parte do tempo em *chatrooms*, MUD's (multi user domain) e a Internet é hoje um grande centro comercial. Seria interessante criar locais onde a cidade se funde com o espaço cibernético, permitindo o acesso a essa segunda vida a partir deles. Se assim fosse, as salas de *chat* podiam ser o banco de jardim e a partir da relva do parque mais próximo, poderíamos comprar um livro ou pagar as contas. A cidade deve aproximar-se dos seus habitantes e se eles estão agora pelos espaços digitais, em jogos ou ambientes virtuais, a cidade deve abrir uma porta de regresso a si própria.

Devemos investigar como tornar o tempo *online* num acto social. Por enquanto a participação em actividades através de meios computurizados não é completada por nenhuma componente colectiva, consiste apenas numa acção individual. Para Weber a “interacção, e não a localização, são a essência da cidade e da vida da cidade”<sup>22</sup>, onde está a nossa? Já não interagimos com a cidade nem uns com os outros. Talvez quando o semáforo passa para verde, mas pouco mais.

O espaço urbano é limitado por auto-estradas, rios e mar, montes e campo. O espaço arquitectónico tem como fronteiras as paredes, pavimentos, tectos. Jogamos muitas vezes com essas fronteiras alterando as relações entre o público e o privado. Fundimos o espaço arquitectónico com a cidade para procurar novas relações sociais.

O espaço digital também existe entre fronteiras. Elas são os limites mecânicos que nos permitem interagir no ciberespaço e com quem por lá passeia. Ele existe entre o meu ecrã e o da pessoa com quem interajo, entre um teclado e o outro. Assim como por vezes fundimos o espaço privado com o da cidade, podemos também procurar fundir o espaço digital com o espaço físico criando novas relações com a cidade e repensar as noções de público e privado, digital e analógico e aprender como negociar entre as fronteiras físicas e virtuais.

É um futuro inevitável. A cidade tornar-se-á cada vez mais interactiva. A fronteira entre o que é urbano ou rural é muitas vezes impossível de localizar. Será crescentemente difícil localizar a fronteira entre o que é urbano e o que é digital. Cidades como Singapura controlam o tráfego rodoviário em tempo real através de câmaras observam o trânsito. No Brasil estão a usar o mesmo mecanismo para tentar controlar a delinquência comum em zonas de viaturas paradas no trânsito. A cidade estende-se para lá do ecrã.

Proponho-te um exercício. Em hora de ponta em Lisboa ao sair do metro temos tendência a nos deixar ser levados pela corrente de pessoas que corre para as suas vidas. Correm, correm, correm para tentar ganhar tempo. O exercício que proponho é contrariar essa corrente. Em hora de ponta no metro, nas escadas, quando todos estiverem a correr para cima ou para baixo, pára. Fica quieto(a) e deixa as pessoas correrem em teu redor e sente a paz por não correres. Depois, quando chegar o metro, não apanhes o primeiro, deixa um ou dois passarem sem os apanhares. Eu gosto de viver a cidade assim, saboreá-la com calma, ver as pessoas. Assim, combato alguns estímulos. É como se fizesse *pause* num jogo de computador para fazer um descanso.

O espaço digital é de todos, “ninguém é dono, todos podem usar, e qualquer pode melhorar”<sup>23</sup>. No espaço digital vive-se num ambiente onde a colaboração criativa é uma regra comum. É com frequência que encontro *blogs* em que as pessoas se ajudam mutuamente ou site onde podemos tirar programas *freeware*.

Utilizamos a tecnologia para aumentar as nossas capacidades. Aumentamos a nossa memória, a capacidade de trabalho e velocidade de desempenho. Reduzimos a distância que nos separa de amigos distantes ou de colaboradores noutro lugar. A tecnologia tem influência directa na nossa relação com o espaço e pode mesmo a aumentar o espaço que habitamos. Em casa, o meu escritório prolonga-se para lá do ecrã. Podemos utilizá-la para melhorar e facilitar o diálogo entre a sociedade e a cidade.

A cidade necessita de uma prenda. Os seus habitantes merecem-no. Gostaria de ver a cidade fornecer aos habitantes a possibilidade de “contrariar a corrente dominante corporativa da utilização de tecnologia para publicidade e praticas de vigilância.”<sup>24</sup> As potencialidades da interactividade devem ser ponderadas no desenho da cidade. O arquitecto ou urbanista devem estar a par das novas tecnologias para as incorporar nos projectos sempre que possível e possibilitar interacção do habitante e a cidade criando espaços onde eles podem actuar e evoluir e contrariar as tendências da vida crescentemente passiva. As cidades estão numa fase de mudança e os cidadãos reclamam liberdade.

É comum vermos materializações de informação em modelos tridimensionais que se assemelham com a imagem de uma cidade mas que representam dados estatísticos ou características locais. A tradução de informação em material de construção tridimensional cria as *datascares* que são modelos de dados concretos.

As cidades estão cheias de monumentos, de momentos representativos de um poder ou de um momento histórico. Fazem falta antimonumentos, zonas glorifiquem a performance dos habitantes, que alimentem a liberdade de expressão, a vontade de actuar. Espaços flexíveis que permitam a busca de prazer, de espanto ou relaxamento. Zonas que exploram “sistemas interactivos de iluminação, informação, som e outros controlos [que] podem fazer estas novas partes das cidades activas, com vida, participativas, e ricas em eventos.”<sup>25</sup> Se vivemos de facto, segundo Debord, na “sociedade do espectáculo”<sup>26</sup>, então a cidade deve tornar-se no palco para esse espectáculo.

O cenário de fusão entre a arquitectura e Internet e os sistemas de informação será cada vez mais real. “A *network* é o site urbano perante nós. Um convite para desenhar a cibercidade (capital do sec.

XXI)<sup>27</sup>. A interacção possível no espaço digital é hoje o desafio para a arquitectura e para a cidade. A cidade deve dar o salto da concepção de espaço segundo o paradigma mecânico para a concepção espacial segundo o paradigma tecnológico.

A cidade está vazia, pronta para intervenções e temos a oportunidade de intervir sem molestar muita gente. Se não alterarmos a tendência de Lisboa em breve poderemos encontrar numa loja turística um postal onde se leia, “Lisboa – Aberta, dias úteis das 09:00 às 18:00”.

---

1 - BAUDELAIRE, Charles - *O spleen de Paris – pequenos poemas em prosa*. Lisboa: Relógio d'água, 1991. p.138

2 - LEACH, Neil – *The anaesthetics of architecture*. Londres: The MIT Press. 1999 (prefácio)

3 - LEACH. (prefácio)

4 - BAUDRILLARD, Jean – *The ecstasy of communication*. Nova York: Semiotext. 1988

5 - LEACH. p.1

6 - LEACH. p.2

7 - LEACH. p.10

8 - HUANG, Jeffrey, WALDVOGEL, Muriel. Open City. in CHÂTELET, Valérie (ed. lit.) - *Interactive Cities - anomalie digital\_arts #6*. Orleães: Editions HX. p.213

9 - ROUILLARD, Dominique - The Invention of Urban Interactivity. in CHÂTELET, Valérie (ed. lit.) - *Interactive Cities - anomalie digital\_arts #6*. Orleães: Editions HX. p.17

10 - TAYLOR, Mark C – *Electroecture*. in *Any*, No.3, Nov/Dec. 1993. p.9

11 - TAYLOR . p.12

12 - LEACH. p.42

13 - GIBSON, William – *Neuromancer*. Londres: Voyager. 1995

14 - SAGGIO, Antonino – Other Changes. in KOLAREVIC, Branko, ed. lit.- *Architecture in the Digital Age: Design and Manufacturing*. Nova York: Taylor & Francis. 2005 p.231

15 - SAGGIO. p.231

16 - CHÂTELET, Valérie (ed. lit.) - *Interactive Cities - anomalie digital\_arts #6*. Orleães: Editions HX. p.9

17 - LEACH, Neil – *Camouflage*. Londres: The MIT Press. 2006. p.19

18 - *Visão* – 31 de Maio 2007. p18

19 - Disponível em [www.blinkenlights.de](http://www.blinkenlights.de) (consultado a 27 Maio de 2007)

20 - TAYLOR. p.15

21 - TAYLOR. p.15

22 - ROUILLARD. p.29

23 - HUANG. p.197

24 - HUANG. p.197

25 - SAGGIO. p. 233

26 - DEBORD, Guy – *The Society of the Spectacle*. Detroit: Black and Red. 1993

27 - MICHEL, William - *The Electronic Agora*. In *Any*, No.3, Nov/Dec. 1993. p.33