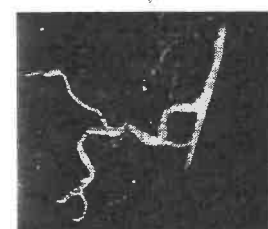
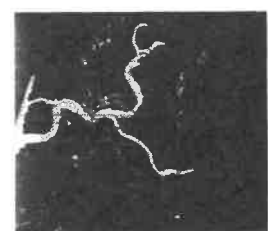


O desafio lançado pela "Jovens Criadores 2000"

Texto de **Gonçalo Furtado e José Pedro Sousa** arquitectos



DE FACTO, AS NOVAS TECNOLOGIAS da informação e comunicação tem um profundo impacto na sociedade contemporânea, originando um modelo social centrado na convergência da informática e das telecomunicações que se vem generalizando, e que também a Comunidade Europeia procura implementar.

Neste sentido, as linhas políticas lançadas pelo "Plano Tecnológico Americano" de 1993, despoletaram o percurso seguido pela Europa – desde o "Relatório Bange-man" até ao "Plano de Actuação para a Sociedade da Informação", na Cimeira de Lisboa. Recordemos que o recente dismantelamento do monopólio das telecomunicações constituiu o arranque das medidas de motivação, mas não podemos esquecer que o nosso País se encontra no grupo de países europeus caracterizados por terem uma velocidade lenta, no que respeita à introdução da "sociedade da informação", e que possui uma baixa percentagem de terminais por habitante e um acesso dispendioso à Net.

As novas "tecnologias" devem ser entendidas, mais do que meras técnicas, como verdadeiros elementos culturais invasores do quotidiano de uma parcela significativa da população "globalizada". Promovendo novas formas sócio-culturais independentes da distância espaço-temporal, e apoiando a emergência de uma nova cultura movida pelo imperativo da comunicabilidade instantânea e extasiada pela simulação (representação telemática).

Tal contexto tem um impacto profundo no campo arquitectónico. Hoje, à diversidade de fenómenos, operações e ocorrências, que vinham reconfigurando a arquitectura e a cidade na sua condição metropolitana, multisistémica e instável, acresce-se o digital como processo omnipresente na nova realidade urbano-territorial. O fluxo das redes digitais participa na estruturação urbana e instaura novos pressupostos (espaço-temporais) de relacionamento territorial, sugerindo à cidade e às formas de vida da realidade metropolitana pós-industrial marcada pela globalização, denominações variadas como "global", "digital", "virtual", "à distância", etc.

A experiência urbana contemporânea tende a ficar caracterizada por uma sobreposição das práticas urbanas "clássicas", com as novas formas de vida dinamizadas pelas tecnologias e assentes na cultura da informação e da comunicação. Para muitos, a identidade ma-

terial no "espaço real" coexiste já com relações mediatizadas no "espaço cibernético", imaterial, informativo e telemático das infraestruturas electrónicas e digitais.

O "Cibercafé" agora imaginado pela "jovem arquitectura"

é, precisamente (à semelhança das anteriores cabines telefónicas, caixas bancárias ATM, centros multimédia, etc), um "interface" entre esses dois espaços contíguos. O cruzamento de duas cidades, que se sustentam e reconfiguram mutuamente (a "tradicional" e a "digital"), de onde emerge a "E-topia" com a qual William Mitchell tem vindo a sonhar... para o bem e para o mal...

O contexto contemporâneo fascinado pela digitalização, desmaterialização e simulação, e a nova natureza mutante da arquitectura e da cidade na contemporaneidade, a nosso ver, requer um reposicionamento por parte das disciplinas organizadoras do espaço, sob a pena de perderem a sua operatividade. Mas devemos acentuar que, se por um lado, estão postos em crise alguns dos pressupostos e valores básicos que até agora regiam a arquitectura, por outro, a tradição arquitectónica constitui-se como detentora de "material intelectual" imprescindível para a "Era Digital". Podendo, inclusive, contribuir para a colonização desse novo "espaço digital", que até agora se tem efectuado sem a segurança do planeamento e projecto.

É por isso de louvar o desafio lançado este ano, nomeadamente, a escolha programática, esperando que a "jovem arquitectura" seja capaz de afrontar o que se tem tornado numa das problemáticas centrais do pensamento contemporâneo. ■

