

Cidades Instantâneas: software e hardware para eventos efémeros.

Eduardo Fernandes¹

¹ LAB2PT, Escola de Arquitetura, Arte e Design da Universidade do Minho
Campus de Azurém, Guimarães, Telefone: 00351 919679257

eduardo@eaad.uminho.pt

Palavras-chave

Fun Palace, Instant City, Primavera Sound.

Introdução

O título deste texto, “Cidades Instantâneas”, remete diretamente para o projeto *Instant City* (1968-70), do grupo Archigram, que propõe a criação de uma “cidade” (ou, mais concretamente, um catalisador de urbanidade), constituída por estruturas desmontáveis ou móveis, organizadas de modo a potenciar a realização de eventos culturais. Este conceito pode ser relacionado com a anterior proposta de Cedric Price para o *Fun Palace* (1961-67), uma estrutura de grande escala que permitiria a realização de um grande número de atividades públicas nos campos da cultura e do entretenimento. Em ambos os casos, é proposta a edificação de um espaço aberto, indefinido e de carácter efémero, onde o mais importante não é a forma, mas as diferentes possibilidades de utilização.

O equacionamento das possibilidades de construções efémeras relacionadas com a duração limitada de determinados eventos não é um exclusivo desta época; ao longo da história da arquitetura ocidental, encontramos vários exemplos da utilização de estruturas mais ou menos ambiciosas que transformam um sítio durante um espaço de tempo relativamente limitado, para que possa ter lugar uma determinada interação: política, social, militar, cultural e/ou económica.

Nos anos 60 do século XX surge uma nova tipologia de evento, que se prolonga até aos nossos dias e materializa hoje o conceito de *Instant City*: os grandes festivais de música popular, que transformam profundamente um espaço durante um curto intervalo de tempo, reunindo milhares de pessoas num recinto vedado onde, para além dos palcos necessários à ocorrência de concertos, existem também áreas dedicadas a comércio, alimentação e lazer.

Pretende-se com este artigo refletir sobre a capacidade de transformação efémera do território destas *cidades instantâneas*, constatando as suas vantagens ecológicas; a referência a um exemplo

concreto, o festival NOS Primavera Sound, serve como pretexto para alertar para a necessidade de *reformular o problema* (como Corbusier defendia, no seu célebre texto sobre as *máquinas de habitar*) no projeto de novos espaços públicos, lembrando os ensinamentos da recente situação de confinamento motivada pela pandemia de COVID-19.

Máquinas de habitar

A famosa frase “a casa é uma máquina de habitar” tem sido sucessivamente repetida, ao longo dos últimos cem anos, nem sempre com a melhor interpretação. Em *Vers une Architecture*, Corbusier apresentava um paralelismo entre as máquinas que o fascinavam (transatlânticos, comboios, aviões, automóveis) e a nova arquitetura que propunha, salientando o modo como os engenheiros, obedecendo a princípios de funcionalidade e economia de meios, atingiam a harmonia nas formas que criavam. Este enunciado teórico não conduzia necessariamente à cópia das formas das novas máquinas, embora na sua obra prática a analogia formal aconteça pontualmente: o projeto Citrohan, nas suas várias versões (1920, 1922, 1927), assemelhava-se a um automóvel e a forma da Unidade de Habitação de Marselha (1945-52) foi claramente inspirada nos navios transatlânticos. A mensagem presente no texto também não implicava um entendimento do ato de habitar como um conjunto de ações mecânicas, desprovidas de emoção; Corbusier defendia precisamente o contrário:

Usas a pedra, a madeira, o cimento; com eles construímos casas, palácios; isso é construção. O engenho a trabalhar. (...)

A minha casa é prática. Agradeço-te, como agradeceria aos engenheiros do caminho-de-ferro ou à companhia dos telefones.

Não tocaste o meu coração.

Mas imagina que as paredes se elevam para o céu de uma maneira que me comove. (...) Prendes-me a um lugar que os meus olhos contemplam, algo que expressa um pensamento, que se revela sem uma palavra ou um som, apenas por meio de formas que se relacionam entre si, claramente reveladas pela luz. (...)

Isto é ARQUITECTURA.

(Corbusier, 1923, 145).

Assim, o essencial do discurso teórico de Corbusier, em 1923, aplicava-se aos princípios de projeto, propondo uma metodologia que assentava essencialmente em três aspetos:

1. Modo de formular o problema: "A lição do avião não está tanto nas formas criadas (...) é preciso aprender a não ver um avião como um pássaro ou uma libélula, mas como uma máquina de voar; a lição do avião está na lógica que presidiu ao enunciado do problema e que conduziu ao sucesso da sua realização." (Corbusier, 1923, 71).

2. Aplicação de sistemas de padronização: "É preciso tender para o estabelecimento de *padrões* para enfrentar o problema da *perfeição*. (...) Todos os automóveis tem as mesmas disposições essenciais." (Corbusier, 1923, 89-93).

3. Encarar cada projeto como um protótipo, que aperfeiçoa o anterior, numa lógica de continuidade; a sua evolução faz-se pelo aperfeiçoamento pontual das partes, sem alterar os princípios básicos do conjunto: "O Parthenon é produto de uma evolução aplicado a um padrão estabelecido. Desde há um século que o templo Grego já estava definido em todos os seus elementos" (Corbusier, 1923, 89).

Esta metodologia, aplicada por Corbusier no já referido projeto Citrohan, representava uma nova maneira de pensar o ato de projetar em arquitetura, que conduziu a um conjunto de opções formais; conseqüentemente, encontramos na sua obra, mas também (de modo mais ou menos retórico) na de outros arquitetos ligados ao racionalismo europeu, a generalização de uma linguagem depurada (consequência de uma enfática recusa da inclusão de elementos decorativos), justificada por uma lógica economicista, pelos requisitos funcionais e pela afirmação de uma racionalidade construtiva. A segunda edição dos *Congrès Internationaux d'Architecture Moderne* (CIAM), realizada em Frankfurt em 1929, tinha precisamente como tema a ideia de *Existenzminimum* (a procura de estabelecer as condições mínimas necessárias ao habitar) e pode ser considerada como o auge desta visão funcionalista e economicista das questões do alojamento. Muitas das opções relacionadas com esta teoria maquinista continuam atuais, mas depois de estabelecida a rutura com o passado que marca as obras dos mestres do movimento moderno da primeira metade do século XX, esta metodologia deixou de ser atualizada, nas suas bases teóricas, e começou a ser contestada pelas novas gerações de arquitetos: o confronto entre os funcionalistas mais ortodoxos e os futuros membros do Team 10, nos últimos CIAM, é um dos momentos em que esta contestação têm maior visibilidade (Montaner, 2001, 28-34); Giancarlo De Carlo, nomeadamente, foi um grande crítico das consequências da aplicação do conceito de *Existenzminimum* na promoção de habitação social, mas a defesa da necessidade de uma aproximação mais humanista ao projeto está presente

no discurso de muitos outros autores: Alvar Aalto, Chombart de Lauwe, Gordon Cullen, Jane Jacobs, Nuno Portas, Vítor Figueiredo, etc... (Maldonado, 2020).

Mesmo nas obras daqueles que continuaram a reger-se por princípios mecanicistas, na segunda metade do século XX, esta ideia de casa como *máquina de habitar* não conduziu a grandes evoluções no sentido da melhoria das condições gerais de habitabilidade dos espaços domésticos, em contraste com o que aconteceu na indústria automóvel. À exceção dos progressos registados nos sistemas de climatização, no isolamento térmico / acústico e nos equipamentos de cozinha, as casas de hoje não são muito diferentes das que os arquitetos racionalistas projetavam há quase cem anos; as maiores diferenças estão nos equipamentos de apoio, muitos dos quais não são sequer considerados no projeto de uma habitação: a generalização do uso do frigorífico, do forno de micro-ondas, das máquinas de lavar louça e roupa, da máquina de secar roupa, dos equipamentos de som, da televisão, dos computadores domésticos e de todos os periféricos associados (impressora, *router*, etc...), contribuiu muito mais para a alteração das vivências domésticas do que a arquitetura da casa.

No automóvel, pelo contrário, aconteceu nas últimas décadas uma evolução considerável, não só nas questões relacionadas com a sua função primordial (chassis, motorização, etc...) mas também, e sobretudo, em tudo aquilo que permite uma maior segurança e uma melhor experiência de habitabilidade do condutor e dos passageiros: cintos de segurança, *airbags*, ar-condicionado, vidros elétricos, computador de bordo, comandos de rádio no volante, direção assistida, ABS, GPS (etc...), já não são equipamentos de luxo, são sistemas integrados em qualquer automóvel de gama média. Do mesmo modo, os sistemas de controlo de velocidade (*cruise control*), a automatização do funcionamento das luzes, os limpa-para-brisas acionados por sensores de humidade e os sistemas de estacionamento automático possibilitam uma cada vez maior autonomia do automóvel em relação ao condutor, que tende a aumentar: em breve, teremos a circular nas nossas estradas automóveis com condução completamente autónoma, o que irá revolucionar completamente a nossa relação com o veículo. Todos estes progressos, no entanto, não colocam em causa as componentes padronizadas da viatura; são aperfeiçoamentos destes padrões, ou acréscimos ao equipamento integrado, que permitem uma experiência de utilização cada vez mais segura e agradável.

Na construção de edifícios habitacionais, pelo contrário, os muito publicitados avanços da chamada "domótica" não tem contribuído significativamente para melhorar o nosso habitat: os progressos que

surgiram nas últimas décadas, com a automatização e comando à distância de iluminação e equipamentos, não alteraram significativamente a experiência doméstica do utilizador. De igual modo, o omnipresente discurso sobre “cidades inteligentes” não justifica o adjetivo utilizado. Valeria a pena voltar atrás e repensar o *enunciado do problema*: passaram já cem anos sobre o citado texto de Corbusier e as máquinas que hoje nos fascinam são outras (computadores, tablets, smartphones, etc...); se ainda faz sentido atualizar a *lição do automóvel*, pode ser ainda mais útil pensar na *lição do computador*. Adaptando a referida metodologia teórica aos ensinamentos das novas máquinas, podemos igualmente destacar três vetores:

1. Distinção *software / hardware*: o *hardware* (a forma física do equipamento) não é mais importante que o *software*, que coordena as possibilidades de interação e funcionamento.
2. Funcionamento em rede: as potencialidades do *software* são exponenciadas pelos sistemas de ligação em rede, ampliando as possibilidades de interação entre pessoas e as trocas de informação, síncrona ou assíncrona.
3. Relação global / local: o funcionamento em rede permite um reequacionamento do conceito de sítio, que passa a ser encarado de forma diferente. Durante o confinamento causado pela pandemia de COVID-19 todas as nossas interações eram coordenadas pelo vetor tempo, fazendo com que o vetor espaço fosse irrelevante para o agendamento de uma reunião ou de um evento.

Estas ideias não são novas, estão já enunciadas nos anos 60, nos primórdios da revolução digital, quando ainda não eram evidentes as mudanças que a generalização do uso do computador iria provocar no nosso quotidiano. Estão implícitas no discurso de Marshall McLuhan, que anuncia o início de uma nova idade da máquina: uma “era pós-mecânica”, resultado de uma “revolução eletrónica”, onde o “mecanismo” e a “sucessão linear” deram lugar à “simultaneidade”, onde cada “novo meio de comunicação (...) conquista o direito de expressar uma nova mensagem” (McLuhan, 1959, 25-33). Para McLuhan, na “era das massas”, o “meio é a mensagem” (McLuhan; Fiore, 1967); a evolução dos meios de comunicação (a imprensa, a rádio, o cinema e, sobretudo, a televisão) provocaram um alargamento do diálogo humano a todos os homens e a todos os tipos de conhecimento que implicou “a transformação do próprio globo num único computador” (McLuhan, 1960, 52). No seu discurso está também subentendido o conceito de “aldeia global”, enunciado pela primeira vez:

(...) as novas ciências e matemáticas (...) recriaram, à escala global, os padrões de vida tribal. Tem de se perceber que a velocidade elétrica e as modalidades de circulação da informação criaram, em todo o planeta, as condições de uma aldeia oral. (McLuhan, 1960, 45-46).

Este discurso demonstra que, nos anos 60, já era possível a perceção de uma mudança de paradigma; do mesmo modo, encontramos os três vetores atrás estabelecidos como *lição do computador* aplicados em projetos de arquitetura, como a proposta não construída de Cédric Price para o *Fun Palace* (1961-67). Como refere Tanja Herdt, no projeto de Price, o mais importante não era o *hardware*, entendido como a definição da sua presença física; o edifício seria constituído por uma grande estrutura de aço, com uma altura de dez andares, e seria equipado com dois grandes guindastes que permitiam a mudança de posição das diferentes partes do edifício e do seu equipamento. Seria, portanto, uma construção aberta e indefinida, que não era regida por princípios de composição ou de definição espacial no sentido tradicional dos termos. Pelo contrário, a definição do programa (que Herdt equipara ao conceito de *software*), equacionando todas as diferentes possibilidades de uso do edifício, foi uma das principais preocupações da equipa projetista e era resultado de trabalho de 22 especialistas de diferentes áreas (matemáticos, sociólogos, jornalistas, músicos, artistas, etc.), coordenados pela visão da produtora de teatro Joan Littlewood, que ambicionava criar “uma universidade da rua” com o projeto de Price. Assim, o *software* tornava-se o componente mais importante do *Fun Palace*, estruturado a partir de uma proposta de funcionamento em rede: o espaço funcionaria como um centro de informação que permitiria conectar a população local com o contexto regional, nacional e global. O sítio onde seria construído era uma questão secundária, uma vez que poderia ser facilmente desmontado e transportado para outro local; mas, onde se estabelecesse, criaria uma urbanidade efémera, um espaço de intercâmbio de cultura e informação que potenciaria a interação, criando um espírito coletivo e um sentimento de identificação: uma *cidade instantânea* (Herdt, 2008, 85-93).



Figuras 1 e 2. Maquetas de possibilidades de instalação de uma *Instant City*, presentes na exposição retrospectiva do trabalho dos Archigram realizada no Centro Cultural Vila Flor, em Guimarães, no âmbito do programa da Capital Europeia da Cultura 2012. Fotografias de Eduardo Fernandes.

Esta ideia de criar um catalisador instantâneo de urbanidade foi também desenvolvida pelo grupo Archigram, nos anos 60, sobretudo na sua proposta para a *Instant City*, constituída por um conjunto de elementos estruturais provisórios, móveis ou desmontáveis, que definiriam espaços onde se poderiam desenvolver atividades culturais e lúdicas. Nas maquetas apresentadas nas **figuras 1 e 2**, que representam duas das inúmeras configurações que a proposta podia tomar, podemos reconhecer os mesmos princípios que Cédric Price defendia para o seu *Fun Palace*, numa composição aparentemente casuística de construções efémeras.

Se a *Instant City* proposta pelos Archigram nunca se construiu, nos anos 60 organizaram-se vários eventos musicais que podem ser considerados como concretizações parciais desta ideia. No mais famoso destes festivais, realizado em Woodstock (EUA) em 1969, podemos reconhecer a aplicação dos mesmos princípios básicos: com construções provisórias, reuniram-se as condições físicas mínimas (que, aliás, eram claramente insuficientes para as necessidades do público presente) para a realização de um evento que albergou quinhentas mil pessoas (mais do dobro do que estava inicialmente previsto) durante três dias. Os participantes partilhavam uma identidade política e social, para além da evidente atração pela música popular americana: o festival foi também pretexto para um protesto contra a guerra do Vietname e para a celebração de uma vivência alternativa, associada ao movimento *hippie* (pacifismo, amor livre, recusa dos valores materialistas da sociedade de consumo). O seu impacto mediático foi imediato e permitiu que esta mensagem sociopolítica tivesse uma forte repercussão a nível nacional e internacional, reforçada no ano seguinte pelo filme realizado por Michael Wadleigh (com a colaboração de Martin Scorsese, na edição).

Cidades Instantâneas

A dualidade entre construções perenes e efémeras tem marcado a vivência urbana ao longo dos dez mil anos de história das cidades. Os acampamentos militares do Império Romano eram espaços de consolidação rápida e carácter efémero, que aplicavam regras urbanísticas (uma grelha quadrangular organizada por dois eixos principais) e, em alguns casos (como em Timgad, na atual Argélia), deram origem a cidades consolidadas (Benevolo, 1975, 197). Os mercados medievais, inicialmente estabelecidos nos arrabaldes da cidade, tendem depois a ser associados a arcadas e *lógias*, em praças urbanas, até que (no século XIX) começam a ser construídos edifícios mais ou menos fechados para esse efeito (Guadet, 1901-1904, 580-583). Os recintos de feira, espaços tradicionalmente situados em campo aberto, ocupados com estruturas desmontáveis que possibilitam a realização de eventos pontuais ou recorrentes, ainda hoje se organizam nos mesmos

moldes. No entanto, ao longo do século XIX, este programa desdobrou-se: paralelamente às feiras tradicionais surgiram eventos de maior escala e prestígio, certames internacionais que implicaram o planeamento de espaços dedicados, associando construções efêmeras a edifícios de caráter perene. Esta questão colocou-se de forma evidente em várias obras que resultaram da realização de feiras internacionais, como o Crystal Palace (construído no Hyde Park para a Grande Exposição de Londres de 1851, depois desmontado e construído em Sydenham Hill, e posteriormente demolido) e a Torre Eiffel (edificada para a Exposição Universal de Paris de 1889; a sua demolição posterior esteve iminente, embora não se tenha concretizado); ambos os casos são referências incontornáveis da história da arquitetura, pelas experiências técnicas e estéticas levadas a cabo com novas tecnologias construtivas (Frampton, 1992, 31-33).

Durante o século XX, sucederam-se outros eventos onde a oposição entre construção perene e montagem provisória está presente, como a Feira Internacional de Osaka, no Japão (1970), que atraiu sessenta milhões de visitantes e proporcionou um lucro de dez mil milhões de ienes (cem milhões de dólares); das construções realizadas para o certame só subsistiram a Torre do Sol de Okamoto e o Pavilhão de Maekawa, hoje rodeados por um grande parque que ocupa o recinto da antiga feira. Podemos interpretar o curto ciclo de vida da maioria dos seus pavilhões de acordo com a filosofia metabolista dos responsáveis pelo seu planeamento, mas o seu caráter efêmero também permitiu realizar uma série de experiências tecnológicas, construtivas e formais, que de outra forma seriam mais difíceis de concretizar (Koolhaas; Obrist, 2011, 506-549).

Em Portugal, a Exposição do Mundo Português de 1940 construiu uma imagem identitária ficcionada da nação e do império através de um conjunto de construções efêmeras, edificadas com tecnologias rudimentares e materiais de baixo custo, apostando no impacto de curto prazo que os espaços provocariam nos visitantes mas também nas memórias que as imagens registadas na época deixariam para as gerações seguintes (Pereira, 2015). Pelo contrário, no Portugal dos Pequenitos, cuja construção se iniciou na mesma época, apostou-se na edificação perene da mesma mensagem, à escala 1:2 (uma vez que eram as crianças o seu público-alvo); o seu sucesso como parque infantil prolongou-se até aos nossos dias, até porque a retórica nacionalista e imperialista que presidiu à sua elaboração se dissipou com o estabelecimento do regime democrático e a consequente descolonização (Viegas; Vale, 2000). Na mais recente experiência da Expo 98, procurou-se apostar na perenidade, seguindo o exemplo de Barcelona (Jogos Olímpicos de 1992) por oposição à Exposição Universal de Sevilha (também realizada em 92), muito criticada devido ao desaproveitamento do investimento realizado, após o certame (Portas, 1993). O sucesso da

exposição de Lisboa prolongou-se para além do evento, transformando uma vasta área anteriormente ocupada com equipamento industrial e armazenamento numa zona urbana prestigiada. A lógica de otimização de recursos aplicada no seu planeamento permitiu que a maioria das construções realizadas fossem reaproveitadas depois de 1998, como equipamentos culturais, consolidando uma necessária expansão da cidade para nordeste, numa área cuja identidade está diretamente relacionada com a memória do certame mas cuja dimensão ultrapassa largamente o anterior recinto, hoje designado Parque das Nações.

A premissa estabelecida para a Expo 98 continua a fazer sentido, quando o que está em causa é a necessidade de expansão ou requalificação de espaços urbanos; mas este tipo de lógica estritamente economicista não é necessariamente generalizável a eventos de outro género. Os princípios de sustentabilidade, que hoje são incontornáveis, obrigam a equacionar a questão de outra forma: as construções perenes são geralmente mais impactantes, do ponto de vista ambiental, e a sua construção só se justifica se a longa duração dos edifícios for absolutamente necessária para a população, porque a pegada ecológica de um conjunto de edifícios efémeros é, normalmente, menor, tendo em conta todos os custos ambientais associados à sua construção e manutenção: terraplanagens, transporte de matérias-primas, impacto ambiental dos processos construtivos, custo energético do seu funcionamento futuro, etc...

Esta relação de custo-benefício (com maior ou menor preocupação ambiental) tem sido equacionada para um conjunto de eventos recorrentes de menor escala, como os chamados “festivais de verão” (que reúnem dezenas de milhares de pessoas em vários dias), onde na generalidade dos casos se tem optado pelas construções efêmeras. Tomando como exemplo o festival NOS Primavera Sound, que se realiza anualmente na cidade do Porto, desde 2012, são evidentes os resultados desta opção: mesmo para quem começa bem o parque da cidade, é difícil reconhecer os seus espaços bucólicos e serenos durante os três dias do festival (**figuras 3 e 4**); do mesmo modo, poucos dias depois do evento terminar, é difícil de acreditar, para quem visita o parque, que estes são os mesmos espaços que ainda há poucos dias estavam repletos de animação e música.



Figuras 3 e 4. O mesmo espaço do parque da cidade do Porto, no estado atual e durante o festival NOS Primavera Sound de 2016 (palcos Super Bock e NOS).
Fotografias de Eduardo Fernandes.

Esta profunda transformação faz-se com recurso a poucas estruturas físicas. Em 2018, por exemplo, foram construídos cinco palcos: o palco Pitchfork, na clareira situada mais a nascente do recinto, os palcos Super Bock e NOS, junto ao lago (figura 4), e os palcos Seat e Primavera Bits num terreiro adjacente ao parque, plano e desocupado, designado por “Queimódromo” (porque também é aí que se realizam alguns eventos da Queima das Fitas do Porto); eram edificadas com estruturas metálicas modulares (parcialmente revestidas com tela e painéis de aglomerado de madeira), que suportavam toda a necessária parafernália de equipamentos de som e iluminação, e protegiam da incidência direta do sol e da chuva (que geralmente marca presença no evento) uma complexa área de bastidores e a zona de atuação dos artistas. A localização dos palcos situados no parque aproveita a topografia e a vegetação existente para definir auditórios naturais que funcionam na perfeição: a pendente do terreno permite a todos os espectadores uma visão desimpedida do palco à distância, enquanto os maciços de árvores existentes criam barreiras de som, permitindo a

realização de diferentes concertos em simultâneo (figura 4). Junto a cada palco existem as indispensáveis barracas de venda de cerveja e, nos limites do recinto, há vários núcleos de instalações sanitárias, com cabines pré-fabricadas. O recinto conta ainda com a área de receção (informações, bilheteiras e controle de entradas) e uma praça de alimentação, ambas situadas no “Queimódromo” e construídas com pavilhões desmontáveis, tal como o restante conjunto de equipamentos de apoio, dispersos pela área, destinados a comércio, alimentação e lazer.

Nada disto produz um impacto irreversível no território, nem sequer altera profundamente a paisagem. O que dificulta o reconhecimento do parque para o seu utilizador habitual não são as estruturas físicas, é, num primeiro momento, a alteração do local de entrada, que se faz pelo “Queimódromo”, permitindo que o acesso à área do parque que não é ocupada pelo recinto do festival se faça pelos locais habituais; mas depois, e de forma mais impactante, é o ambiente criado pela presença das pessoas, a vivência criada com a densidade de ocupação, que torna o espaço irreconhecível. Durante os três dias do festival, dão entrada numa área encerrada de cerca de vinte hectares (que corresponde aproximadamente a um quarto da área do parque) um total de cem mil visitantes, chegando a atingir uma presença simultânea de mais de trinta mil. Como refere Jan Gehl, no seu livro “Life Between Buildings”, a sensação de imersão provocada pela presença de muitas pessoas num espaço público é, em si mesmo, um estímulo que torna esse espaço atrativo, satisfazendo a necessidade humana de contacto social. Por outro lado, o contacto com um grande número de pessoas potencia o encontro de amigos e conhecidos, mas também permite o estabelecimento de contactos com desconhecidos (Gehl, 1996, 17-31).

A reunião de milhares de participantes num mesmo evento, que pressupõe uma partilha de valores, potencia esta aproximação entre as pessoas, tal como acontece em outros espetáculos desportivos e culturais; mas aqui é amplificado pela duração do evento (mais de trinta horas, distribuídas por três dias) e porque as pessoas alternam momentos de paragem com deslocações, de um concerto para outro, aumentando as possibilidades de encontro. Assim, podemos falar de um catalisador de urbanidade, de uma *cidade instantânea*, onde o *software* é muito mais importante do que o *hardware*.

No entanto, no que se refere às relações estabelecidas em rede e à interação local / global, estes eventos estão aquém do que já era proposto nos citados projetos de Cedric Price e dos Archigram, nos anos 60. Afinal, tal como nos eventos musicais realizados há mais de 50 anos (como o já referido festival de Woodstock) o mais importante continua a ser a atuação ao vivo de um grupo de artistas.

Mesmo face ao avanço entretanto registado nos sistemas tecnológicos e nos meios de comunicação, continua a ser difícil de imaginar como é estas novas tecnologias podem complementar os espetáculos tradicionais com outro tipo de experiências que contribuam para melhorar a qualidade do evento, para além da sua utilização na divulgação, na otimização do som e dos efeitos de luz, nos ecrãs gigantes que ladeiam os palcos e noutros aspetos que são invisíveis ao público.

Os progressos tecnológicos são mais evidentes nas mãos dos espectadores, que nunca se separam do seu *smartphone*; mas estes, em vez de serem instrumentos ao serviço da melhoria da experiência, são fatores de distração do seu utilizador e daqueles que o rodeiam, forçados a ouvir conversas alheias. E, mesmo quando o aparelho é usado para filmar (e partilhar em rede), a sua utilização diminui a capacidade do operador para apreciar devidamente o evento irrepetível que está a decorrer à sua frente (figura 5).

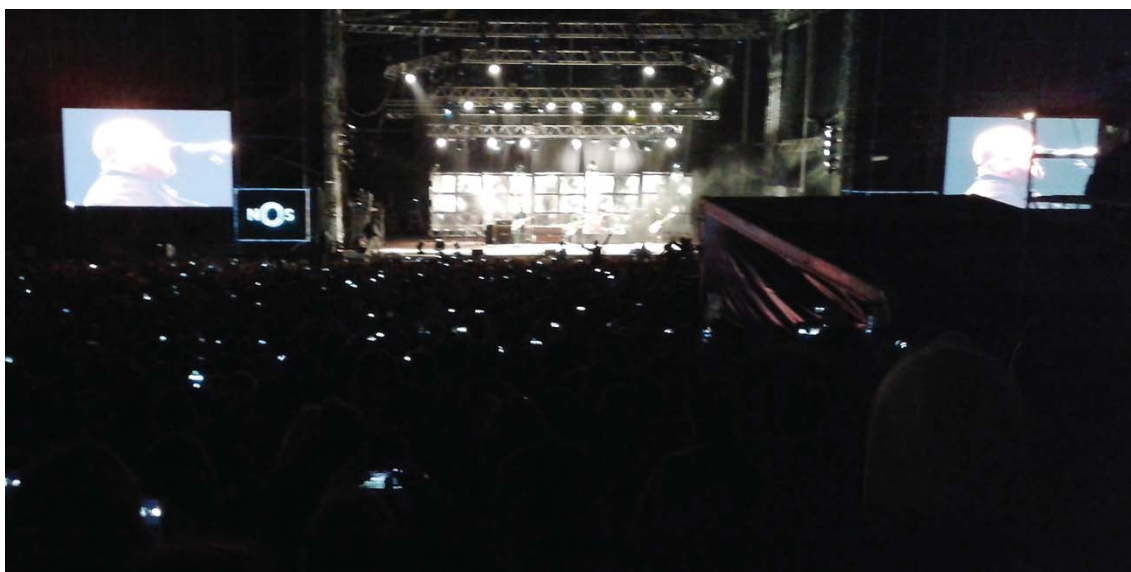


Figura 5. As pequenas luzes dispersas na plateia do palco NOS assinalam a presença de *smartphones* a filmar o evento.

Fotografia de Eduardo Fernandes (2014).

Conclusão

As *Cidades Instantâneas* que os Archigram propuseram e que o *Fun Palace* de Cedric Price enunciava foram parcialmente concretizadas em eventos que, desde essa época, se realizaram por todo o mundo, até março de 2020. Estes eventos assentavam, na sua maioria, na tradicional interação presencial de artista e público, o que levou ao cancelamento de quase toda a programação

prevista para os últimos dois anos, devido à recente pandemia de COVID-19. Os consequentes meses de confinamentos e restrições permitiram, no entanto, entender todo o potencial das novas tecnologias de comunicação em rede: organizaram-se eventos virtuais, congressos *online*, aulas a distância; aprendemos a articular e a compatibilizar diferentes processos de comunicação (síncrona e assíncrona).

Mas, por outro lado, constatamos que a substituição do funcionamento presencial pelo virtual, sendo uma solução de recurso aceitável em contextos excepcionais, não substitui integralmente as qualidades de um evento presencial. Nas aulas *online* falta a interação direta entre professor e aluno, nos congressos virtuais faltam as oportunidades de encontro informal entre investigadores, nos concertos transmitidos pela internet falta o ambiente envolvente e a interação imediata do artista com o público; em qualquer dos casos, o participante não sente o mesmo estímulo, a mesma envolvimento, a mesma responsabilidade de fazer parte do evento.

Acreditando que, passado este momento difícil, se irá regressar progressivamente à normalidade, importa pensar em otimizar a experiência adquirida de utilização de sistemas de comunicação em rede para equacionar as possibilidades da sua aplicação em *idades instantâneas*, em conjugação com as qualidades dos eventos presenciais. Podemos hoje, novamente, repensar *o enunciado do problema*, em relação aos nossos espaços públicos e aos nossos equipamentos educacionais, culturais e comerciais; repensar os seus projetos, em função da necessidade cada vez maior de sustentabilidade, que obriga a encarar a construção efémera como uma alternativa possível à construção perene, diminuindo a pegada ecológica da parte física (*hardware*) e apostando na otimização das vivências do espaço (*software*); mas também repensar a sua programação, em função da otimização dos sistemas de comunicação em rede (cujas potencialidades e limitações sabemos hoje reconhecer) para potenciar a sua articulação com as insubstituíveis qualidades da presença humana.

Agradecimentos

Esta iniciativa é financiada pelo Lab2PT – Laboratório de Paisagens, Património e Paisagens, referência UIDB/04509/2020, através da FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia.

Referências bibliográficas

- Benevolo, Leonardo. 1975. *Storia della Città*. Roma-Bari: Laterza.
- Corbusier. 1923. *Vers une Architecture*. Paris: ed. Crés.
- Frampton, Kenneth. 1992. *Modern architecture: a critical history*. London: Thames and Hudson.
- Gehl, Jan. 1996. *Life between buildings*. Copenhagen: Arkitektens Forlag.
- Guadet, Julien. 1901-1904. *Élément et Théorie de L'architecture. Cours proferé à L'École Nationale et Spéciale des Beaux-Arts*. Paris: Aulanier et C.ie Éditeurs,
- Herdt, Tanja. 2008. "Fun Power and Control. The change in the idea of power in the architecture of the information age. The Fun Palace of Cedric Price. 1961-1967." In *Changes of Paradigms in the basic understanding of architectural research, EAAE/ARCC CONFERENCE, COPENHAGEN 2008*, edited by Anne Katrine Gelting and Ebbe Harder, 85-93. Copenhagen: The Royal Danish Academy of Fine Arts.
- Koolhaas, Rem. 2011. Rem and Hans Ulrich Obrist. *Project Japan*. Köln: Taschen.
- Mcluhan, Marshall. 2009. "A revolução eletrónica: efeitos secundários dos novos meios de comunicação." In *Compreender-me. Conferências e entrevistas*, edited by Stephanie Mcluhan and David Staines, 25-33. Lisboa: Relógio d'Água. (primeira ed. 1959).
- Mcluhan, Marshal. 2009. "A tecnologia, os meios de comunicação e a cultura." In *Compreender-me. Conferências e entrevistas*, edited by Stephanie Mcluhan and David Staines, 36-52. Lisboa: Relógio d'Água. (primeira ed. 1960).
- Mcluhan, Marshall and Quentin Fiore. 1967. *The Medium is the Massage*. London: Penguin.
- Montaner, Josep Maria. 2001. *Depois do Movimento Moderno*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Pereira, Rui. 2015. *A Exposição do Mundo Português e a Expo 98: entre a coincidência e a divergência*. Guimarães: dissertação de Mestrado da Escola de Arquitectura da Universidade do Minho.
- Portas, Nuno. 1993. "EXPO'98: Os Desafios e as Ideias". In *Os tempos das formas. Vol. II: escritos 1975-2012*, edited by Ivo Oliveira and Pedro Bandeira, 193-208. Guimarães, Escola de Arquitectura da Universidade do Minho.
- Maldonado, Vanda. 2020. *O lugar de Vítor Figueiredo na Arquitetura da habitação social nas décadas de 60 e 70 em Portugal*. Guimarães: tese de Doutoramento em Cultura Arquitetónica da Escola de Arquitectura da Universidade do Minho.
- Viegas, Inês Morais and Isabel Horta Vale. 2000. *Jardim Portugal dos Pequenos (Catálogo da Exposição)*. Lisboa: Departamento do Património Cultural da Câmara Municipal / Fundação Bissaya-Barreto.