

**ExperimentaDesign 2003 – Bienal de Lisboa**  
**1000 Plateaux**  
**MULTIPLE SCALES PLUG IN – Escala Infinito / Desenho do Espaço Cibernético**

**Agregar o Digital, o Virtual e o Real: reinventar o espaço e o tempo**

Luis Borges Gouveia

[email] [lmbg@ufp.pt](mailto:lmbg@ufp.pt)

[homepage] <http://www.ufp.pt/~lmbg>

[blog] <http://lmbg.blogspot.com/>

Os computadores, a Internet e os telemóveis oferecem uma nova realidade, que torna cada indivíduo mais proactivo e senhor de um maior controlo sobre o modo como processa, comunica e interage com ou outros.

Em complemento, cada um de nós produz mais informação e interacções, promovendo mudanças e contra mudanças em que o fenómeno mais constante parece ser o do excesso de informação – mais informação em quantidade, em qualidade e em diversidade de canais e ritmos.

O grande desafio passa por adquirir novas formas de lidar com a informação, de a representar, de a entender e, obviamente, de tirar partido dela. São promessas da Sociedade da Informação, ser inclusiva e, também, orientada para a melhoria da forma como interagimos entre nós, graças ao advento da mediação por computador e da predominância do digital.

No entanto, tal parece não ter contrapartida nas instituições, no modo como estão organizadas e mesmo nas capacidades e ferramentas que os indivíduos dispõe para lidar com este estado de mudança, em que apenas a própria mudança, parece ser constante.

Uma perspectiva que se torna mais confortável para o indivíduo lidar com o excesso da informação, é a reinvenção do espaço e do tempo. Existe a oportunidade de considerar esta reinvenção, um ponto de partida para o desenho e concepção de novas cidades e/ou regiões que possuam um *alter ego* digital, urbanizado e pensado de forma a facilitar a interacção entre indivíduos e, entre estes e as organizações. É que espaço e tempo, constituem-se como dois dos maiores referenciais para o ser humano.

A discussão do digital e a reflexão de que uma cidade e região digital pode potenciar um novo espaço e um novo tempo, proporcionam novas ecologias, que não se auto-excluem, mas que são complementares e passíveis de serem experimentadas em simultâneo. A co-existência de centralidades alternativas, permite distribuir competências e lidar com questões temporais do espaço. Por exemplo, uma praça pode ter funções diferentes em diferentes momentos do dia ou ser o centro de determinada actividade, mas permitir uma extensão para

outros espaços, criando/alargando essa sua centralidade e distribuindo as pressões sobre espaços/tempos, com base em critérios precisamente formulados.

As iniciativas denominadas por Cidades e Regiões Digitais visam dotar cada região de uma infra-estrutura digital que possibilite ao cidadão o acesso e utilização de tecnologias de modo a satisfazer em modo digital as necessidades do seu dia a dia.

Importa pois considerar as implicações de agregar o digital, o virtual e o real. Torna-se assim essencial o exercício de verificação de como o espaço e o tempo são transformados de modo a que garantam os referenciais de equilíbrio e bem estar para cada indivíduo e não numa fonte de constante pressão e stresse.

Desta forma, aos computadores, à Internet e aos telemóveis é necessário acrescentar os espaços inteligentes que ofereçam funcionalidades e agreguem o digital, o virtual e o real e assegurem que nós, enquanto indivíduos, continuamos a ter a opção de escolher o nosso espaço e o nosso tempo.

#### **Notas sobre o espaço, o tempo e o digital**

Na Sociedade da Informação, onde quase tudo parece ter uma sombra digital, dois factores apresentam grande transformação quando comparados com o que se aceita ser o seu significado tradicional:

- ? **Espaço:** entendido como proximidade e facilidade de alcance. A distância é actualmente optimizada pela sequência de acção, isto é, medimos distâncias em função da sua proximidade e actuamos em conformidade com a percepção que temos do espaço. Os diferentes meios de comunicação, quer virtuais quer físicos, tornam as distâncias relativas possibilitando que o custo de deslocação e o tempo efectivo de viagem entre dois pontos mais distantes possa ser menor.
- ? **Tempo:** que indica a capacidade de reacção, a demora para a tomada de decisão ou acção. Deixa de ser medida nas tradicionais unidades de tempo, pois cada indivíduo, pelas suas características, possui um tempo próprio de reacção, de aprendizagem e, claro está, de criação.

Um outro aspecto importante é o digital. De facto, contrapondo o físico, isto é, a realidade dos átomos, ao digital, que incluindo a informação, é virtual, temos características e necessidades bem diferentes para as quais necessitamos de outras competências e capacidades. A Sociedade da Informação e do Conhecimento, pode ser caracterizada como uma sociedade em que as interacções entre as pessoas são, predominantemente, realizadas de forma digital.

A Sociedade da Informação é um conceito utilizado para descrever uma sociedade e uma economia que faz o melhor uso possível das Tecnologias de Informação e da Comunicação. Numa Sociedade da Informação, as pessoas aproveitam as vantagens das tecnologias em todos os aspectos das suas vidas: no trabalho, em casa e no lazer. Ocorrências destas tecnologias são a utilização das caixas automáticas para levantar dinheiro e outras operações bancárias, os telemóveis, o teletexto na televisão, a utilização do serviço de telecópia (fax) e outros serviços de comunicação de dados como a Internet e o correio electrónico.