

Territórios Reais vs Territórios Virtuais

Visões para uma área patrimonial no Centro de Portugal

Miguel Santiago FERNANDES¹, Nuno MARTINS²; Cláudia COSTA³

¹ Universidade da Beira Interior

² Escola Superior Artística do Porto; Rua Vila Mariana, 92; 3045 Coimbra;
(00351)966485234; anunomartins@sapo.pt (correspondent author)

³ Departamento de Geografia – Universidade de Coimbra

Enquadramento

Os trajectos nas cidades, a sua organização, proximidade, sobreposição e os fluxos, têm alterado a relação do indivíduo com o espaço e com o tempo; ao mesmo tempo que as auto-estradas electrónicas provocaram inúmeras alterações no mundo. Esta nova dimensão proporciona uma liberdade e uma extensão nunca antes experimentadas, mas, simultaneamente, altera a medida, a escala, destruindo a consciência do lugar físico – encerra uma perda de relação com o mundo.

A cidade, hoje, representa o abandono do lugar, é a cidade virtual, das telecomunicações, da *internet*, em suma, da ausência. Ausência do próximo, da proximidade, do real, do corpóreo; é a proximidade do longínquo e do virtual. O virtual que ofusca o espaço público, a memória de um “jogo” teatral, cénico, definido ao longo dos tempos pelo Ágora, o Fórum, as praças, as avenidas, as igrejas e os palácios.

É necessário reencontrar a cidade e o espaço de um tempo finito, reinventar a *Polis* (política); anular os opostos e os limites de um mundo “rico” e de um mundo “pobre”, dado que em ambos a dissolução é galopante. Se no primeiro essa dissolução se reflecte através da perda do corpo, no segundo é a perda do próprio mundo. A percentagem de população que está agrupada numa pequena percentagem de território é demasiadamente elevada para se conseguir um equilíbrio económico, social e cultural que procure uma solução sustentável que promova uma relação forte entre a tecnologia e a natureza.

Esta percepção de um novo mundo e de um novo espaço, alterou a relação do homem com a cidade e do homem com a arquitectura. O corpo assume um papel secundário e, como tal, a ergonomia não gera um processo projectual. Mas, não é só no corpo humano que se reflecte este novo paradoxo, também a relação entre real e virtual, entre exterior e interior, entre estar dentro e estar fora, se torna confusa e distante.

O problema reside no estar e na ausência, no perene e no efémero, na proximidade e na velocidade. Hoje, a cidade ao tornar-se sedutora atrai visitantes e introduz na sua lógica a dimensão do turismo, simultaneamente, a condição de virtual afasta o indivíduo do lugar físico; esta dualidade altera significativamente a sua aparência e a sua vivência. Daí que não devemos cair no erro de produzir ideias simples quando a sociedade é cada vez mais complexa, não devemos procurar visões unidimensionais para territórios cada vez mais multidimensionais. Por outro lado, o modelo actual

assente nas energias fósseis, num crescimento contaminador, numa produção quantitativa, produtora de uma crescente poluição exige uma vocação transdisciplinar capaz de criar novas metodologias para que a intervenção profissional se situe num patamar ecológico, social, pedagógico e cultural, capaz de contribuir para uma nova visão da sociedade. Só esta abordagem complexa e sistémica pode enunciar e apelar para a proposição de um novo paradigma.

O Parque Patrimonial do Mondego enquanto território real

O Parque Patrimonial do Mondego (PPM), localizado entre Penacova (Norte de Coimbra) e a Figueira da Foz, propõe-se revalorizar e revitalizar uma paisagem cultural, de 281,93Km², em redor do Rio Mondego.

O PPM aposta num conceito de património abrangente e inclusivo, o que implica, desde logo, o envolvimento das comunidades autóctones, de modo a tornar a reabilitação da paisagem num projecto colectivo.

Propondo um novo mapa do território, dinâmico e flexível, conformado por um conjunto criteriosamente seleccionado de recursos patrimoniais e de centros de interpretação e ecomuseus, a oferta do PPM toma forma através de um sistema integrado de roteiros, centros de informação e pontos nodais que são simultaneamente pedagógicos, lúdicos e turísticos.

O conhecimento da paisagem cultural pressupõe uma muito especial atenção ao património intangível, que é porventura aquele sobre o qual dispomos de menos informação. A reinterpretção da paisagem cultural passa pelas recolhas etnográficas, por ver e ouvir as populações locais, descobrir os últimos representantes de um saber consuetudinário.

A investigação em curso para o Mondego tem como um dos seus *outputs* um mapa síntese com delimitação da área de intervenção, sinalização de um conjunto de recursos patrimoniais e de centros de interpretação e o desenho de roteiros (figura 1).

O Parque Patrimonial do Mondego enquanto território virtual

É importante o desenvolvimento de novos modos de atracção das regiões e aproximação entre estas e os visitantes, as quais poderão integrar, por exemplo, uma estratégia de Citizen Relationship Management (CzRM), baseada em informações dispersas que permitirão ao visitante conhecer e compreender melhor o território, e de uma metodologia de Sistema de Informação Geográfica (SIG) em dispositivos móveis [1,2].

No caso do Parque Patrimonial do Mondego (PPM) foi construído um SIG – SIG-PPM - que permitiu a análise do território, a integração de elementos distintos e a divulgação deste projecto. Adicionalmente, o SIG-PPM é a base do Guia Inteligente de Apoio ao Visitante, que pretende levar o conhecimento do visitante sobre o território para além da leitura pré-deslocação, atingindo o patamar da informação *in-loco* e da disponibilização de indicações de onde ir a seguir.

de possibilidades torna-se um convite a interagir mais de perto com a realidade da região.

O sistema tira também partido de todas as funcionalidades disponíveis num dispositivo móvel, como tirar fotografias, dar a sua opinião acerca de determinado lugar, ao permitir efectuar o *upload* desta informação para o servidor. A partir destas funcionalidades cria-se uma rede social, um dos aspectos mais relevantes desta aplicação: está provado que os turistas gostam de partilhar as fotos e as histórias dos locais que já visitaram e relembrar as experiências vividas.

Assim, a combinação de sistemas de informação geográfica (sistemas que auxiliam a análise espacial e o projecto do suporte físico) com um guia inteligente, gerado a partir de um website e accionado por dispositivos móveis, tecnologia *wireless* e sistemas de navegação *GPS*, cria um interface de comunicação com o visitante que amplifica a experiência turística no interior do parque patrimonial, o que permite resolver um dos principais problemas quando se visita uma região desconhecida: o que fazer, quando, onde e quanto tempo se demora até lá [4].

Considerações Finais

Prevê-se que o conceito de fusão entre território e tecnologia irá aumentar o número de visitantes, principalmente jovens. Adicionalmente, permitirá a consideração do PPM e da região como inovadoras. Assim, o SIG-PPM e o guia inteligente permitem uma leitura global, interactiva e dinâmica do território. Tal não era possível sem esta virtualização do território. De facto, a virtualização é suporte para o desenvolvimento de territórios inteligentes, onde se verifica uma fusão dos ambientes real e virtual de inovação criando uma nova dimensão, através de novas ideias e, principalmente, novas formas de abordar o território [4]. No entanto, nos territórios virtuais, a criação de riqueza decorre fundamentalmente da capacidade relacional de indivíduos e instituições responsáveis pelo território e da sua capacidade para gerir os meios e recursos existentes [5].

Bibliografia:

- [1] **Xavier, J.; Gouveia, L.** (2004), O Relacionamento com o cidadão: a importância do Território. Conferência Ibero-americana WWW/Internet, Outubro, Madrid.
- [2] **Malek, M.; Samany, N.; Aliabady, S.; Hajibabai, L.; Kashyha, M.** (2006), Using Smart Map in a Mobile Information Environment for Tourism, XXI International CIPA Symposium, Athens, Greece.
- [3] **Brown, B. ; Chalmers, M.** (2003), Tourism and mobile technology, ECSCW'03 Proceedings of the eighth conference on European Conference on Computer Supported Cooperative Work, Kluwer Academic Publishers Norwell, MA, USA.
- [4] **Gama, R. ; fernandes, R.** (2006) O Digital como veículo para o inteligente : tópicos para uma abordagem territorial. Actas do 2º Congresso Luso-brasileiro para o Planeamento Urbano, Regional, Integrado e Sustentável. Universidade do Minho, Braga
- [5] **Serrano, A.; Gonçalves, F. ; Neto, P.** (2005), Cidades e Territórios do Conhecimento – Um novo referencial para a competitividade. Associação Portuguesa para a Gestão do Conhecimento. Edições Sílabo, Lisboa.