

## PROPOSTA DE CIDADANIA PAISAGISTA NUMA CULTURA IMATERIAL

Helena Figueiredo Pina, João Gomes de Abreu, José Cavaleiro Rodrigues,  
Luís Monteiro, Maria João Centeno e Margarida Carvalho

**Resumo:** A presente comunicação propõe uma reflexão sobre a necessidade de despertar nos cidadãos sentido crítico e participativo sobre a paisagem. Numa noção de cidadania paisagista, não importa apenas disseminar informação, interessa convidar a saber mais, a analisar, refletir, questionar, formar uma opinião partilhada que permita aos cidadãos, acima de tudo, "ser" e "exercer".

Invocar a paisagem e daí partir para a sensibilização acerca da ação sobre o meio envolvente ou das suas transformações é um caminho ainda com muito por explorar. Dispomos hoje de meios e tecnologias que quebram barreiras e abrem novas possibilidades. A criação de um museu digital dedicado à paisagem, numa nova vertente inclusiva para a formação de uma cultura paisagista, permitirá articular um olhar curatorial informado, interdisciplinar e crítico com os contributos ativos dos cidadãos, no seio de um sistema participativo. Assim, será possível criar um arquivo vivo e dinâmico da paisagem capaz de cruzar múltiplas vozes, olhares e sensibilidades numa plataforma dialógica e plural que contribua ativamente para a cidadania paisagista.

**Palavras Chave:** Paisagem; Cidadania; Cultura Imaterial; Mediação.

## PROPOSAL OF CITIZEN LANDSCAPE IN AN IMATERIAL CULTURE

Helena Figueiredo Pina, João Gomes de Abreu, José Cavaleiro Rodrigues,  
Luís Monteiro, Maria João Centeno e Margarida Carvalho

**Abstract:** This communication brings forward a reflection concerning the necessity to evoke in the citizens a critical sense, and participatory attitude, towards landscape. In the realm of landscape citizenship, we shouldn't regard exclusively the importance of information dissemination, it is also significant to evoke a further knowledge, to analyze, reflect, question, and fashion a shared view which may enable citizens, above all, to perform their "being" and "exercise" themselves.

To invoke the landscape and from that starting point, we aim an awareness regarding action over the environment, or its transformations, it's a path still to be explored. We now have means and technologies that tear down barriers and open new possibilities.

The creation of a digital museum dedicated to landscape, in a new inclusive way for the development of a landscape culture, will allow to articulate an informed, interdisciplinary and critical curatorial view with the active contributions of citizens, within a participatory system.

Therefore, it may be possible to generate a live and dynamic landscape archive, qualified to cross multiple voices, perspectives and sensibilities in a dialogical and plural platform which may contribute actively to landscape citizenship.

**Keywords:** Landscape; Citizenship; Immaterial Culture; mediation.

# PROPOSTA DE CIDADANIA PAISAGISTA NUMA CULTURA IMATERIAL

Helena Figueiredo Pina, João Gomes de Abreu, José Cavaleiro Rodrigues,  
Luís Monteiro, Maria João Centeno e Margarida Carvalho

## 1 - INTRODUÇÃO

Os estudos de paisagem atravessam atualmente um momento que nos conduz à mudança de perspetiva. A mediação da paisagem começa hoje a ser perspetivada como protagonista para a sensibilização da sociedade civil sobre o meio envolvente. Esta é uma via que parece ainda por explorar devidamente, aspeto que se torna visível face ao número crescente de abordagens do conceito de paisagem que se observa nas diversas vertentes do conhecimento, mas que não identificam claramente a necessidade de uma verdadeira cidadania paisagista, ou seja, a forma como os indivíduos podem agir para participar nas decisões que transformam o cenário que abrange e que, em parte, configura as suas vidas.

A presente comunicação procura explicitar esta nova valência que pode emergir dos estudos paisagistas. Além das facetas da paisagem abordadas usualmente, surgem ainda outras questões, tais como suscitar o próprio questionamento e a capacidade de interrogar. Falamos da necessidade de despertar o sentido crítico nas comunidades e cidadãos sobre as amplitudes dos aglomerados que habitam, ou sobre as vistas com as quais se confrontam nas suas deslocações. Para tal, devem ser comunicados e transmitidos conhecimentos sobre transformações que podem afetar a identidade cultural das paisagens.

Sendo a paisagem uma construção de natureza intelectual proveniente da acumulação de experiências e memórias, é importante assinalar que esta identidade cultural da paisagem constitui uma matéria particularmente bem talhada para ser explorada pelos *media* digitais. Não obstante o cariz material dos seus constituintes, a intangibilidade característica da abrangência

da paisagem aproxima-a da virtualidade, pois à semelhança da tecnologia de informação, os seus dados só fazem sentido quando agrupados. Além disso, comunicar os valores da paisagem e ver a paisagem, pode fazer-se direta ou indiretamente por intermédio de registos tecnológicos.

Está pois em questão desafiar os indivíduos, no sentido de tomarem posições de responsabilidade social sobre o meio, com o suporte de conhecimentos, transmitidos e assentes na virtualidade ou num veículo que se pode assemelhar a um museu digital da paisagem.

Em suma, a cultura que está aqui em causa é essencialmente imaterial. Aquilo que podemos considerar uma memória em crescimento progressivo, cumulativo, como ocorre nas memórias de computadores e que nos recorda o seu atributo de não-coisa, que Vilém Flusser (2010) atribuiu às imagens eletrónicas.

É neste contexto que a nossa comunicação pretende abordar todo um conjunto de pontos críticos que descobrimos à superfície da crosta terrestre como pixéis que, na sua forma aparentemente impoluta, descrevem um cenário global por intermédio, por exemplo do *Google Earth*. O que se verifica na medida em que, o alcance destas tecnologias de visualização digital e sistemas de informação geográfica (GIS), atualizam e problematizam a identidade cultural das paisagens, pelo modo de acesso à informação, ou pela emergência de novos registos imagéticos do território. Esta nova realidade favorece, compreensivelmente, novas leituras e perspetivas, mas também a recriação da paisagem numa perspetiva de cidadania ativa.

A proposta de uma cidadania paisagista prevê essencialmente a assunção de um intermediário, um mediador/curador que faça chegar aos indivíduos diferentes contextos paisagistas e ao fazê-lo promova a reflexão, por forma a capacitá-los para exercerem uma cidadania ativa que conduza à atuação esclarecida de cada um. E de facto, a questão da cidadania implica necessariamente a herança cultural que transcende o tema do património, congregando uma responsabilidade sentida como transgeracional e identitária no que se refere à preservação de valores paisagistas ou então à sua transformação informada.

## **2 - CONCEITO DE PAISAGEM**

O conceito de paisagem é abrangente e compreende um sem número de abordagens, desde as mais antigas que tendem a centrar-se na objetividade da geografia física às abordagens que sublinham dicotomias várias: a paisagem que é ao mesmo tempo “objeto e representação” (Garrido 2003), “perceção e construção” (Cauquelin 2008), “material e intangível” (Serrão 2011).

A paisagem é, em parte, uma construção mental apresentando uma natureza intelectual que provém da acumulação de experiências e memórias, que parece coincidir com a acumulação material de elementos do mundo físico e da natureza, experienciados em certa medida pelo homem. Entendemos a paisagem como uma mediação entre o homem e a terra, uma extensão de terreno captada em profundidade, interpretada e construída a partir de um ponto de vista, e portanto condicionada ao nível cultural e social, mas também tecnologicamente.

Subjacente ao registo paisagista está, deste modo, uma percepção influenciada pela história, memórias e também enriquecida pelos mitos (Schama 2004). Nessa linha, podemos identificar muitas vezes um elemento narrativo, um assunto ou argumento (Andrews 1999). Essa temática principal, ou motivo na paisagem, ganha precisamente um acréscimo de interesse uma vez que este nem sempre é evidente. Ou seja, paradoxalmente a paisagem ganhou destaque, por exemplo na tradição artística, começando inicialmente como algo acessório no renascimento, um pano de fundo com pouca relevância, conquistando progressivamente um lugar primordial como género com os seus valores próprios e atributos de sentido, que aliás extravasam a esfera artística. É assim que a paisagem configura uma história, escrita em caracteres variáveis que podem ser revelados e solicitam interpretações.

Outro aspeto decisivo é a condição não objetual da paisagem, que apesar da sua materialidade tem um cariz intangível (Serrão 2011) e, portanto, não pode ser alcançada e circunscrita como um objeto. A intangibilidade é aliás um indicio da virtualidade latente da paisagem, que a aproxima dos *media* digitais.

Se não se traduz no objeto, a paisagem não é também um mero contentor ou conjunto de elementos físicos quantificáveis (Maderuelo 2007). Já no texto precursor da vertente filosófica da paisagem, este aspeto era destacado, enfatizando a unidade da pluralidade dos seus constituintes, para além da sua soma - a *stimmung* - o conceito aglutinante destacado por Simmel, a força unificadora, aquela sensação indizível, quase espiritual, de uma certa atmosfera ou ambiência que resulta do conjunto (Simmel 2009). Na verdade, mais do que uma unidade rígida está em causa uma trama, na qual os objetos valem pelas relações que instauram entre eles, como indicam linhas filosóficas recentes que exploram o conceito (Ferriolo 2006).

Este enfoque nas relações para além do objeto, não traduz apenas o plano físico da paisagem mas envolve o próprio observador. Mais do que um amontoado de formas, a paisagem reflete a herança das sucessivas relações entre o homem e a natureza. "O espaço reúne a materialidade e a vida que a anima" (Santos 2006, 38).

A paisagem é afinal a experiência em si mesma, na nossa relação com o meio, um envolvimento que suscita uma mediação para além da dicotomia sujeito/objeto a que Augustin Berque apelidou de trajetivo (Berque 1995).

Ao invés de uma oposição entre o sujeito e o seu entorno, a paisagem remete assim para uma simbiose entre estes polos (Serres 2008). Todavia, o enfoque nos lugares de paisagem que participam nesta relação dinâmica acentua a necessidade de não reduzir a paisagem ao subjetivismo do observador de um mero cenário, revelando-se como identidade estética e um meio de identificação cultural dos lugares (D'Angelo 2011).

### **3 - PATRIMÓNIO E PERCEÇÃO DE VALOR**

A noção de “património coletivo”, de um valor cultural partilhado cuja preservação é responsabilidade de todos, é relativamente recente. Durante muitos séculos, o património era entendido sobretudo como os bens possuídos por uma pessoa, por uma família ou por uma entidade, e que se transmitiam como uma espécie de elo material que constituía a base estável da sucessão das gerações e garantia a sua subsistência ou a sua reprodução. Só há pouco tempo a palavra tem alargado o seu âmbito, para designar predominantemente os bens com um valor cultural, incluindo os valores intangíveis ou invisíveis a que se dá o nome de “património simbólico” ou “património imaterial”. Desta noção de um património coletivo e partilhado resultam também direitos e deveres comuns de intervenção para a preservação e valorização dos bens com valor patrimonial (Mattoso 1998). Atualmente, a definição de património engloba todos os testemunhos do Homem e do seu meio ambiente, materiais e imateriais, desde as gravuras rupestres do paleolítico, às encostas cultivadas do Douro ou à Arte Chocalheira. “O património passou também a ser ecológico, ambiental e natural, alargando-se a uma outra noção de coisas inscritas na paisagem, à paisagem como tal e a toda a biodiversidade e envolvimento com que os homens e as sociedades interagem” (Brito 2000, 32).

Contudo, apesar de haver consenso no que diz respeito ao valor patrimonial da paisagem, a perceção e leitura desse valor não é completa para a maioria das pessoas. O valor paisagístico está frequentemente associado ao valor estético visual de uma paisagem (uma bela vista), sem uma perceção plena da complexa rede de camadas existentes na paisagem (histórica, social, cultural, económica e ecológica). Nos círculos restritos da academia, o debate tem-se estendido e está bem patente a necessidade de colocar a paisagem, no seu sentido mais lato, sob novas perspetivas. Mas para as populações, imersas nas suas vidas de todos os dias, a paisagem não é um tema central.

Parece uma constatação recorrente que facilmente se deixa de reparar, de ver verdadeiramente, as coisas que rodeiam o nosso quotidiano. Como diria Edgar Morin (2006), vivemos num mundo complexo e a sua compreensão é igualmente complexa. A autoconsciência, que permite a perceção de valor, advém do conhecimento e este pressupõe a capacidade de realizar um conjunto de operações mentais sucessivas. A primeira é a seleção dos dados que são considerados significativos. Serão esses a que, primeiramente, dirigimos a nossa atenção de maneira seletiva. Portanto, de forma resumida, há que separar ou apartar (os dados significativos daqueles que não o são), hierarquizar ou classificar (o que é principal do que é secundário), centralizar ou convergir (em torno de conceitos-chave) e associar ou agregar (para criar núcleos de sentido). Todas estas operações são comandadas pela forma como se organiza o pensamento, pelos “paradigmas do pensamento”, ou seja, pelos princípios que norteiam uma dada visão da vida, que estão interiorizados, automatizados. Já Bartlett (1932) empregava o termo *schemas* ou *schemata* para designar padrões organizados de pensamento ou comportamento utilizados para lidar com determinados aspetos das experiências. No campo da psicologia, Piaget popularizou o termo para designar uma estrutura mental, uma representação mental, que ajuda o indivíduo a compreender o mundo. No plano da arte e da tipologia artística da paisagem, também Gombrich (2007; 1995) começou por chamar a atenção para esta noção de *schemata*, ou seja, a ideia de que o artista não começa propriamente o processo artístico com a sua impressão visual mas com uma ideia ou conceito prévio. (Gombrich 1995). De certo modo o artista ajusta este esquema ou ideia, de acordo com as suas competências, a um objeto ou paisagem, numa operação Gombrich designou de *schemata* e correção, em que a realidade é ajustada em função do esquema prévio. De notar, porém, que esta abordagem de Gombrich revelou também as suas limitações, não podendo ser aplicada indiscriminadamente nomeadamente a todas as culturas. A utilidade dos esquemas ou paradigmas prende-se com o facto destes fornecerem atalhos para interpretar uma vasta quantidade de informação circulante no ambiente. Influenciam a atenção e a perceção pois podem excluir informação importante em virtude da tendência de focagem naquilo que confirma as crenças e as ideias pré-existentes (Swann and Pelham 2002). Não atendemos a todos os estímulos da mesma maneira, concentramo-nos em alguns e ignoramos outros. Uma vez que o mecanismo percetivo não funciona como um reflexo simples de uma estrutura percetível, a tendência percetiva individual, que é em boa parte produto da aprendizagem e das motivações, não é independente do processo de atenção. Esta pode definir-se como a ênfase ou o relevo que certos elementos adquirem dentro de um quadro geral de estímulos (Pina 2014, 103). Numa determinada situação e num dado momento, para um indivíduo, as variáveis suscetíveis de influenciar a sua atenção

podem pertencer à categoria das variáveis de estímulo ou à categoria das variáveis motivacionais e de aprendizagem, onde os paradigmas do pensamento têm grande influência.

O uso do território como um mero recurso, separado da paisagem enquanto lugar habitado e lugar de memória, será a principal expressão de uma desconexão entre os indivíduos e a sua paisagem. Esta desconexão tem retirado a paisagem, em sentido lato, do diálogo comum. O reencontro cultural com a paisagem deverá ser feito ao longo do tempo, de forma persistente e consistente, de maneira a ir construindo um sentido coletivo de cidadania paisagista. O valor da paisagem tem definitivamente de ser entendido como coletivo e a sua manutenção e salvaguarda ser responsabilidade de todos.

A propósito da conservação da paisagem, Francisco Caldeira Cabral refere uma reunião da FAO (Organização das Nações Unidas para a Alimentação e a Agricultura), em 1966, em que um economista apelida o lavrador de «jardineiro do mundo», o garante da conservação da paisagem que, se não tirar daí o seu proveito, não o poderá continuar a ser sem remuneração (Cabral 1993). Já na década de 60, para Caldeira Cabral era claro este entendimento de valor da paisagem, cuja preservação deveria ser uma responsabilidade coletiva e não apenas de quem, através da sua atividade, a “cultiva”. É claro que existem regras que, pela via legislativa, impõem obrigações de conservação desse bem coletivo, mas tão importante como a regulação será a verdadeira perceção de valor coletivo. Não raras vezes, observa-se um sentimento popular de que essas restrições podem ser um problema, um atraso, uma limitação à construção e ao “progresso”. Nem sempre existe um entendimento do valor daquilo que é comum, as práticas não têm em conta a preservação do valor das pequenas coisas, daquilo que não é notável, do que é vulgar. E essas formas de agir, enformadas assim numa convicção ideológica, resultam numa ocupação desligada da envolvente. Ora, a paisagem tem sempre a ver com a envolvente e essa desconexão é um contrassenso.

Nos diversos campos da ciência e das artes, os últimos anos têm sido consagrados ao repensar dos princípios da paisagem em articulação com a vida e as questões da valorização, da ética e da responsabilidade coletiva. A paisagem como participação e cidadania.

#### **4 - PARTICIPAÇÃO, ENVOLVIMENTO E CIDADANIA PAISAGISTA**

Para mobilizar as diferentes comunidades que habitam os lugares é fundamental promover a sua participação nos projetos transversais de natureza cultural, social, económica e/ou política que se cruzam na paisagem. Tal participação requer a prática da tolerância, em que as duas partes se sujeitam ao confronto de ideias na busca de um consenso, ao imprevisto da tentativa

e erro da ação conjunta e em que, acima de tudo, preside o princípio do esforço concertado. Não se trata de envolver, pontualmente apenas, para uma ação local ou causa avulsa em que uma comunidade, antes passiva, é levada a agir em conformidade com uma diretiva soberana. A participação implica a experiência do território e a vivência em conjunto. Nesse sentido, o envolvimento com a paisagem desenvolve-se de forma continuada e não esporádica, na medida em que existe seguimento das dinâmicas geradas e em que o fluir constante dessas dinâmicas se possa constituir como elemento unificador.

Se tomarmos como exemplo os grandes eventos culturais que vão acontecendo no território, verificamos que, do ponto de vista da cobertura mediática, eles são dados a conhecer sobretudo como polos de atração dos visitantes aos lugares (Centeno 2017). No entanto, como sublinha Beatriz García (2004), esses eventos culturais promovem o orgulho das comunidades locais e com isso catalisam verdadeiros processos de regeneração dos lugares. Esse orgulho, enquanto atributo psicológico das comunidades residentes, está diretamente ligado ao grau de implicação que estas sentem, ou seja, ao interesse real que tais iniciativas nelas despertam.

Só a participação é um poderoso fator motivador e constitui forma de cativar verdadeiramente os residentes de um lugar. Essa participação implica não apenas “levar atrás”, mas ouvir e considerar as comunidades locais, criar um espaço de diálogo e compromisso.

Aos visitantes oferecem-se os produtos culturais (ou de outra natureza), mas às comunidades convidam-se a que participem no processo, implicando um tipo de comunicação que desenvolve a experiência direta com as gentes e a ligação entre os diversos centros de participação, criando um sentido coletivo, um entendimento comum dos lugares, um enriquecimento de competências alicerçadas na capacidade de construção conjunta. Desta forma, reforça-se o território e a participação democrática e transformam-se os residentes em cidadãos.

O conceito de cidadania, trave mestra para pensar e perspetivar as formas de participação na vida económica, política e social, muito ligado na sua origem à construção dos estados-nação e à implantação das democracias, não se encontra ainda completamente estabilizado, sendo objeto de múltiplos entendimentos e negociações. Na sua definição clássica, mais consensual, a cidadania dota todos os membros de uma comunidade com certos direitos civis, políticos e sociais, incluindo o direito a partilhar uma herança cultural e a viver de acordo com os padrões prevaletentes na sociedade (Marshall 1950). Subjacente a esta conceção, destaca-se a influência da tradição republicana e os seus ideais cívicos de promover a participação alargada dos cidadãos na vida social. Mais do que um direito, a participação é um dever de todos os cidadãos, obrigados a considerar as necessidades do grupo mais do que o interesse pessoal e a

agir de forma esclarecida e informada, no sentido de tomarem as melhores decisões a favor da sua comunidade.

De um modo geral, a cidadania moderna implica um processo participado individual e coletivo, que tem por base a capacidade de reflexão e a capacidade de intervenção. É a capacitação para exercer um conjunto de direitos e deveres que articulam a vida das pessoas em sociedade. Em termos convencionais, praticar a boa cidadania tem como implícito que direitos e deveres estejam equilibrados no respeito e no cumprimento, com responsabilidade e autonomia só possível devido ao desenvolvimento de sentido crítico pessoal. O “bom cidadão” é, neste sentido mais institucionalizado, aquele que contribui através das suas ações rotineiras para o bem-estar da comunidade de que faz parte, que participa nos fóruns políticos estabelecidos e cumpre com os deveres cívicos que a todos obrigam. Mas, além desta forma “ativa” de se ser cidadão, podemos identificar uma outra, emergente, de cidadãos que não se conformam com os direitos e obrigações existentes e se tornam “ativistas”, em nome de determinados princípios e objetivos éticos e políticos. Estes desafiam o *habitus* instituído, contestam os seus limites e conteúdos e renovam o próprio exercício da cidadania (Isin 2008).

Independentemente das diferentes formas contemporâneas de conceber e concretizar o estatuto de cidadania e o papel dos cidadãos, para que se construa um sentido coletivo de cidadania paisagista, é necessário que o processo seja dialético, participativo e que englobe “(...) processos de criação, de reflexão e de elaboração de experiências individuais e coletivas, ou entre o indivíduo e a sociedade (...)” (Pronsato 2005, 139).

Todos os intervenientes de uma paisagem constituem-se como públicos definidos em função dos seus níveis de interesse pelos assuntos. O que une e mantém reunidos os membros de um público é a comunhão de ideias partilhadas e, acima de tudo, a consciência dessa comunhão (Centeno 2017).

Para que estes públicos sejam conscientes e ativos, não importa apenas disseminar informação, interessa convidar a saber mais, a analisar, a refletir, a questionar, a formar uma opinião que lhes permita acima de tudo “ser” e “exercer”.

Grosso modo, existem dois caminhos possíveis para a construção de uma verdadeira ‘cultura da paisagem’: uma legislação ultra regulada, pouco flexível, com uma fiscalização apertada ou um reencontro cultural com a paisagem, em que ao longo do tempo, de forma persistente e consistente, se vai construindo um sentido coletivo de cidadania paisagista.

Acresce ainda uma clarificação do contexto da cidadania paisagista, na medida que esta prevê não a redução da cidadania a um mero estatuto legal, mas precisamente a construção de uma

matriz identitária, ou seja, um tipo de identidade coletiva que venha a ser construído (Mouffe 1997). As escolhas e os desejos privados no âmbito das transformações do território, agora consubstanciados por uma intermediação, devem convergir em desempenhos públicos, porque sujeitos às condições especificadas por um entendimento de princípios ético-políticos (de igualdade e liberdade), e portanto prescritas pelos princípios de cidadania. De sublinhar que a cidadania paisagista, não obstante ter como fito um bem comum, não é uma concepção neutra. A participação que pode conduzir à paisagem intervencionada supõe um entendimento num contexto de diversidade e conflito.

Nesta linha, a mediação da paisagem, sensibilizando o indivíduo e a sociedade civil acerca da ação sobre o meio envolvente ou das suas transformações, é uma via que parece ainda por explorar devidamente na atualidade. Há diversas formas de o fazer, e hoje dispomos de meios e tecnologias que nos abrem novas possibilidades para ajudar a construir uma verdadeira cidadania paisagista, em que os indivíduos podem agir para participar nas decisões que transformam o cenário que configura, em parte, as suas vidas.

Importa contudo sublinhar que embora a ideologia e o discurso democráticos façam a apologia do envolvimento dos cidadãos na resolução dos problemas, e estes disponham hoje de maiores níveis de educação e conhecimento e haja um reconhecimento geral de que a sua participação é um direito inalienável, as instituições e os governos continuam a depender demasiado de sistemas assentes em especialidades científicas e *expertises* técnicas, protegidas da interferência da ação cidadã. Dar poder aos cidadãos e aproveitar as suas capacidades, eliminando o *participation gap* (Fiorino 1996), implica transformar as infraestruturas que servem a participação, abrindo os espaços de discussão e os sistemas de decisão e tornando-os verdadeiramente públicos e amplamente democráticos.

Uma parte deste esforço para redesenhar o espaço público deverá passar pela utilização de novas tecnologias de comunicação. Progressivamente, tanto os governos como organizações da sociedade civil vão-se habituando a explorar a comunicação *online*, a desenvolver sítios *Web*, plataformas e a criar redes sociais, *blogs* e outros fóruns, através das quais se promovem ideias e práticas de cidadania, em complemento e articulação com disposições e comportamentos que ocorrem em espaços concretos. As novas ferramentas apresentam essa extraordinária qualidade de tornarem a comunicação à distância mais direta, participada e facilitarem o envolvimento dos cidadãos, constituindo, deste ponto de vista, autênticas *liberation technologies* (Diamond 2010). Pese embora todo o potencial que representam, é preciso não esquecer que a tecnologia se instala num mundo estruturado por desigualdades, criando “divisões digitais” entre quem tem acesso a infraestruturas e equipamentos, possui literacia

tecnológica e pode suportar custos de utilização e os que, não estando nessas condições, ficam mais uma vez excluídos de uma plena participação social.

Ações que protejam e incentivem uma cidadania digital universal poderão constituir um poderoso meio para ultrapassar uma certa arrogância institucional ao lidar com os recursos culturais dos cidadãos, ajudando a integrar conhecimentos locais e a diversidade de atores e discursos esquecidos e impossibilitados de se fazerem ouvir, nomeadamente quando são debatidos e dirimidos assuntos ambientais e paisagísticos. O reencontro cultural com a paisagem é um processo que tem que ser realizado simultaneamente em diversas frentes. A classificação da Unesco de unidades singulares de paisagem, ou a criação de percursos turísticos centrados na paisagem são exemplos que contribuem indiscutivelmente para um alargamento da sua percepção de valor.

A mediação que foi conseguida para a criação de um olhar sensível ao valor artístico e arquitetónico ainda não foi feita para o valor paisagístico. Os guias e roteiros de turismo são muito úteis como complemento à visita de monumentos e obras de arte, mas ainda insuficientes no que respeita à leitura da paisagem e experiência do lugar.

Em suma, a leitura da paisagem em causa pressupõe ir além da mera identificação e ir no sentido de uma participação efetiva. Evocamos por isso uma paisagem livre de algumas convenções estéticas ou esquemas pré-determinados, de forma a destacar, não belas imagens acabadas ou ambientes estabelecidos, mas o processo a partir do qual as paisagens se constituem. Este procedimento assemelha-se à "transfiguração da paisagem", tal como definido recentemente por Philippe Descola. Nesta conceção, a mudança deliberada de uma aparência que resulta numa paisagem, é testemunhada pelos agentes da operação em curso, cuja atuação é intencional (Descola 2016). Se esta metamorfose tem lugar no próprio arranjo do espaço (*in situ*), ou se revela através de representações (*in visu*), é, em toda a linha, um indicador de uma das facetas mais interessantes da paisagem, ou seja, enquanto processo formativo, e em sintonia com uma cidadania paisagista consciente dos processos de transformação do território.

## **5 - MEDIA DIGITAIS, CULTURA DA PARTICIPAÇÃO E CURADORIA**

Quando se impõe considerar a vertente paisagista integrada nas plataformas digitais e aplicações móveis, apelamos a uma noção de "registo", que retém um instante ou uma parcela da natureza ou do meio, por intermédio de uma configuração visual com recurso a um dispositivo tecnológico. O registo constitui-se assim como uma espécie de "paisagem-signo" resultante de uma mediação da amplitude terrestre com base nas tecnologias, que poderia ser

também denominada de “paisagem-interface”. Uma maneira possível de descrever esta noção é pela ênfase num processo semiótico da paisagem (Ferrara 2012). É assim que a paisagem se altera visivelmente consoante o registo tecnológico que favorece o seu reconhecimento e lhe confere sentido.

De notar que há uma história paralela da paisagem e das tecnologias, no que se refere ao impacto destas sobre a paisagem, em particular atendendo ao efeito de certas indeterminações que surgem no contexto das inovações técnicas. Este binómio, tecnologia-paisagem, que muitas vezes fica por referir devidamente na análise da paisagem, é identificado por Michael Jakob como uma problemática maior, que apesar de não constituir a temática principal nos seus estudos, é porém devidamente sinalizada:

"O outro grande esquecido é representado pela técnica, os artefactos inventados ao longo dos séculos contribuíram de forma direta ou indireta para a configuração da paisagem" (Jakob 2013). O autor sugere agora inverter o processo e interrogar as políticas e práticas paisagistas com base nas diversas máquinas perceptivas nas quais se incluem os dispositivos de registo digital (*idem* 2013).

Está assim em causa, de algum modo, uma modalidade de virtualização da paisagem. Na obra de Massimo Di Felice, podemos encontrar uma distinção entre diferentes níveis de virtualização neste domínio. Paisagens virtuais de primeira, segunda e terceira ordem. Desde a geografia fictícia à expansão do real na meta territorialidade (digitalização urbana), ou espacialidade interativa, como o GPS (Felice 2012). Por essa razão é importante ter presente que, no âmbito da computação, o virtual equivale à construção de simulacros de dispositivos reais (Woolley 1997), ou neste caso de lugares. De facto, o virtual deve ser entendido enquanto substituto imaterial daquilo a que faz alusão (Friedberg 2006). Além disso, a paisagem por virtude da sua natureza intelectual e virtual, está orientada idealmente para ser transmitida pelos “*media* digitais”. A paisagem é semelhante à tecnologia de informação, na medida em que os dados fazem sentido quando agrupados com uma determinada configuração (Rekittke 2002).

Não devemos esquecer ainda que aceder a paisagens e lugares por intermédio dos meios digitais pressupõe necessariamente a interposição e interação com um ecrã. Ora o ecrã pode ser considerado como um meio-veículo, um meio de trocas e um transformador (Schemoul 2013). O registo apresenta assim uma interatividade no que se refere ao acréscimo de informações e comentários sobre paisagens. Estes aspetos devem ser equacionados à luz da consagração contemporânea do fenómeno de participação dos utilizadores nas redes digitais de comunicação e informação.

No livro *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Henry Jenkins considera que a “cultura da participação” corresponde a uma cultura em que os participantes se envolvem ativamente na criação e distribuição de conteúdos, distinguindo entre “interatividade”, definida a partir das características técnicas dos *media* digitais, e “participação”, que descreve as formas de envolvimento dos participantes com os *media* que são moldadas por protocolos sociais e culturais e não apenas pela tecnologia. Segundo Henry Jenkins, habitamos crescentemente um ambiente de proliferação de *media* com os quais nos relacionamos de modo intenso, procurando conteúdos que nos interessam, agindo sobre esses conteúdos, remisturando-os, partilhando-os e partindo deles para desenvolver conversas e afetos, criando atmosferas de sociabilidade, comportamentos de multidão e redes relacionais. De acordo com o autor, a convergência dos meios de comunicação não corresponde meramente a uma mutação tecnológica mas tem um caráter cultural, sendo que a convergência operada pelos *media* digitais é moldada pelas decisões das indústrias mediáticas mas configura-se igualmente a partir das decisões e participação dos utilizadores (Jenkins 2006).

No artigo “Artistic Expression in the Age of Participatory Culture: How and Why Young People Create”, Henry Jenkins e Vanessa Bertozzi analisam o impacto da “cultura da participação” junto de jovens criadores através de exemplos detalhados de práticas criativas de adolescentes americanos. Jenkins e Bertozzi enfatizam que esta nova “cultura participativa” incentiva a expressão artística, o envolvimento cívico e estimula a criação e a partilha criativa no seio da comunidade. Tal como os autores afirmam: “Nem todos os membros têm de contribuir, mas todos precisam de sentir que são livres para contribuir quando estiverem prontos e que as suas contribuições serão valorizadas apropriadamente” (Jenkins e Bertozzi 2008, 174). Assim, no âmbito desta “cultura da participação”, as práticas criativas expandem-se e as artes mesclam-se crescentemente no quotidiano, surgindo enormes desafios que se colocam às funções sociais das instituições museológicas e às suas práticas curatoriais.

No âmbito das artes, no artigo “Working on the Community: Models of Participatory Practice”, publicado originalmente em 1998, o historiador de arte e curador Christian Kravagna distingue, ao nível da intenção, entre três categorias: interatividade, ação coletiva e prática participativa (Kravagna 2010, 241). Assim, segundo Kravagna, a interatividade diz respeito a obras cuja aparência muda conforme as ações do público sendo que as diferentes configurações de uma dada obra estão concebidas e programadas na sua estrutura. No caso da ação coletiva, encontramos-nos perante uma obra baseada numa ideia que é concebida por um grupo de pessoas que a implementa e desenvolve coletivamente. Finalmente, no que concerne à prática participativa, para Kravagna, existem diferenças entre os produtores e os recetores da obra,

porém a ênfase é dada aos últimos que desenvolvem uma parte do trabalho criativo, quer no plano da conceção, quer no âmbito da elaboração da obra (Carvalho 2014, 76).

No livro *Rethinking Curating: Art After New Media*, Beryl Graham e Sarah Cook defendem que, no campo das artes, nos encontramos face a um sistema participativo quando os contributos dos participantes podem integrar uma obra, não nos deparando apenas com reações de um sistema, por mais complexas que sejam, mas sim perante um ato criativo do participante que é realizado a partir de uma plataforma artística que foi conceptualizada e desenvolvida para possibilitar e acolher essa criação (Graham e Cook 2010). Assim, um sistema participativo apresenta uma arquitetura de participação que constrói uma estrutura de mediação capaz de acolher contributos criativos.

Atualmente, o conceito de curadoria é central na *Web 2.0*, termo cunhado em 2004 por Dale Dougherty e consagrado, em 2005, no artigo "What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software", escrito por Tim O'Reilly, no qual se enfatiza a participação como o elemento central do desenvolvimento da *World Wide Web* (O'Reilly 2005). A curadoria na *WWW* surge de diferentes formas, desde as recomendações baseadas em algoritmos que processam dados sociais e comportamentais (como encontramos por exemplo na *feed* de notícias do *Facebook*), às seleções específicas de conteúdos elaboradas e entregues através das principais plataformas de distribuição (como, por exemplo, os *Twitter Moments*) e à curadoria/mediação descentralizada, protagonizada por utilizadores capazes de agregar um elevado nível de atenção e de gerar um enorme número de seguidores aos quais recomendam vários conteúdos e produtos podendo conduzir a uma forte influência com impacto ao nível do estilo de vida e do consumo (Shachar e Ball 2016). Mas a curadoria surge igualmente através da elaboração de plataformas cuja conceção e apresentação de conteúdos seguem critérios de seleção devidamente informados, críticos e consistentes.

A possibilidade de criação de um museu digital dedicado à paisagem permitirá articular um olhar curatorial informado, interdisciplinar e crítico com a captação de contributos por parte dos utilizadores no seio de um sistema participativo. Esta nova vertente paisagista, integrada nas plataformas digitais e aplicações móveis, abre um novo leque de opções na mediação entre a paisagem, as suas comunidades e os seus diversos públicos. É agora possível criar um arquivo *vivo* e *dinâmico* da paisagem portuguesa capaz de cruzar múltiplas vozes, olhares e sensibilidades numa plataforma dialógica e plural que contribua ativamente para a cidadania paisagista.

## 6 - CONCLUSÃO

À medida que se vão aprofundando os estudos e atestando as modificações que o mundo natural tem sofrido por efeito dos mecanismos transformadores da sociedade, por vezes nocivos, o entendimento de paisagem, tradicionalmente associada sobretudo aos elementos naturais, vai-se alterando. A conceção de paisagem como algo romântico de uma natureza idílica e intocada tem vindo progressivamente a ser posto em causa ao longo das últimas décadas.

A noção corrente de paisagem enquanto elemento que nos é exterior perde força e conduz à confrontação com a questão dos atores da paisagem e das relações entre os lugares e as comunidades. A paisagem captada em profundidade, no diálogo entre o homem e a terra, é interpretada e construída a partir de um ponto de vista, enformado a nível cultural, social e também tecnológico. A paisagem é acumulação de experiências e memórias, uma construção mental, uma perceção influenciada pela história e pelos mitos. A paisagem é afinal a experiência em si da nossa relação com o meio, um envolvimento que suscita uma mediação e uma valência curatorial. A construção de uma cultura da paisagem é uma tarefa multidimensional que exige uma abordagem multidisciplinar. Suscitar o questionamento e a capacidade de interrogar, despertar o sentido crítico nas comunidades e cidadãos sobre as questões relacionadas com a paisagem é uma ambição que pensamos ser realizável.

Só a construção progressiva de uma cidadania paisagista, desenvolvida com uma curadoria museológica participada e criativa, poderá no futuro transformar o cidadão em agente ativo na preservação da cultura imaterial. Uma cidadania que implica um processo participado individual e coletivo, que tem por base a capacidade de reflexão e a capacidade de intervenção, em que os indivíduos podem agir para participar nas decisões que transformam o cenário que configura, em parte, as suas vidas.

Hoje dispomos de meios e tecnologias que nos abrem novas possibilidades. O leque de opções que à nossa frente se pode perspetivar é ilimitado e desafiante. A reinvenção da paisagem pode centrar-se, por exemplo, no contexto estético-artístico através da incorporação de objetos virtuais no próprio processo artístico (Monteiro e Caires 2015). Todavia, além do valor estético, do registo daquilo que é aparente, qualquer que seja a forma de comunicar a paisagem, desta continuarão a emergir significações culturais e ideológicas.

Em si mesmo, um projeto museológico tem a comunicação como fator nuclear, é a interação com os públicos que justifica a sua atividade (Abreu 2014). A possibilidade de uma nova vertente paisagista, baseada nos *media* digitais, abre um novo campo na mediação, como prática museológica, entre a paisagem e os seus públicos. Esta mediação digital da paisagem poderá ser

em si mesma construtora de paisagens, na medida em que o ecrã pode ser considerado como um meio-veículo, um transformador do entorno. Uma mediação que apele à participação será também, de um certo modo, um multiplicador de paisagens.

Uma última preocupação deverá ter em conta a especificidade da mediação da paisagem que propomos, considerando os perigos recentemente assinalados por Daniel Innerarity no que se refere "à vontade de desintermediação" (2016). A atual desconfiança face às mediações, que supostamente desvirtuariam uma certa transparência ou verdade, e que atribui conotações negativas ao intermediário. Todavia, sucede que a abolição da mediação conduziria a uma arbitrariedade ainda mais nociva, que aliás se observa tantas vezes a respeito da paisagem. O desafio será, efetivamente, assentar a mediação proposta num procedimento menos rígido, compatibilizando liberdade e direitos com as devidas correções quanto a efeitos indesejados.

São estes os pressupostos para a construção de plataformas com vista à comunicação efetiva de valores do território, suscetíveis de configurar uma possível cidadania paisagista para o futuro.

## 7 - BIBLIOGRAFIA

- Abreu, João Gomes de. "Museus: identidade e comunicação, instrumentos e contextos de comunicação na museologia portuguesa." PhD diss., ISCTE/ Instituto Universitário de Lisboa. 2014
- Andrews, Malcolm. *Landscape and Western Art*. New York: Oxford University Press. 1999
- Bartlett, Frederic Charles. *Remembering: A Study in Experimental and Social Psychology*. Cambridge: University Press. 1932
- Berque, Augustin. *Les Raison du Paysage - de la Chine antique aux environnements de synthèse*. Paris: Hazan. 1995.
- Brito, Joaquim P. "El museo, muchas cosas". *Revista de Museologia - Museos y museologia en Portugal, Una ruta ibérica para el futuro*, 1: 31-40. 2000
- Cauquelin, Anne. *A Invenção da Paisagem*. Lisboa: Edições 70. 2008
- Cabral, Francisco Caldeira. *Fundamentos da arquitectura paisagista*. Lisboa: Inst. Conservação da Natureza. 1993
- Carvalho, Margarida Ribeiro Ferreira de. "A Obra "Faça-você-mesmo": Estética da Participação nas Artes Digitais." PhD diss., Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. 2014
- Centeno, Maria João. "As Capitais Europeias da Cultura entre o envolvimento e a participação, O papel dos *media*". In *A Cultura na Primeira Página, Uma década de jornalismo cultural na imprensa em Portugal (2000-2010)*, coord. Carla Baptista. Lisboa: Escritório Editora. 2017. (no prelo)
- D'Angelo, Paolo. "Os limites das actuais teorias da paisagem e a paisagem como identidade estética dos lugares". In *Filosofia da Paisagem*, coord. Adriana V. Serrão, 420-440. Lisboa: Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa. 2011

- Descola, Philippe. "Landscape as Transfiguration - Edward Westermarck memorial Lecture, October 2015". *Suomen Antropologi: Journal of the Finnish Anthropological Society*, 41/1:3-14. 2016
- Diamond, Larry. "Liberation technology". *Journal of Democracy*, 21. 2010
- Felice, Massimo Di. *Paisagens Pós-Urbanas*. Lisboa: Vega Editora. 2012
- Ferrara, Lucrecia D. "As mediações da paisagem". *Libero* 15/29, 43-50. 2012
- Ferriolo, Massimo V. *Jardins, nouveaux paysages: la puissance du regard*. In Neo-Landscapes - Atas Évora Meetings. Évora: Edições Eu é que sei. 2006
- Fiorino, Daniel J. "Environmental policy and the participation gap". In *Democracy and the environment: Problems and prospects*, W. M.Lafferty & J. Meadowcroft (Eds.). Cheltenham: Edward Elgar. 1996
- Flusser, Vilém. *Uma Filosofia do Design, A Forma das Coisas*. Lisboa: Relógio D' Água. 2010
- Friedberg, Anne. *The Virtual Window*. Cambridge: MIT Press. 2006
- García, Beatriz "Urban regeneration, arts programming and major events, Glasgow 1990, Sydney 2000 and Barcelona 2004". In *International Journal of Cultural Policy*, 10(1), 103-118. 2004
- Garrido, Lola. *Realidade Y Representação - Coleccionar Paisaje Hoy*. Barcelona: Fundació Foto Colectania. 2003
- Gombrich, Ernst Hans. "A Teoria da Arte no Renascimento e a elevação a paisagem". In *Concerto das Artes*, coord. Kelly Basílio, pp. Porto: Campo das Letras. 2007
- Gombrich, Ernst Hans. *Arte e Ilusão*. S. Paulo: Martins Fontes. 1995
- Graham, Beryl, and Sarah Cook. *Rethinking Curating: Art After New Media*. Cambridge: MIT Press
- Innerarity, Daniel. *A Política em Tempos de Indignação*. Alfragide: Leya. 2016
- Isin, Engin F. Theorising acts of citizenship. In *Acts of citizenship*, Isin, E. and Nielsen, G. (eds). Londres: Zed. 2008
- Jakob, Michael. *Le Paysage*. Collection Archigraphy. Gollion:InFolio. 2013
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. 2006
- Jenkins, Henry, and Vanessa Bertozzi. "Artistic Expression in the Age of Participatory Culture: How and Why Young People Create." In *Engaging Art: The Next Great Transformation of America's Cultural Life*, ed. by Steven Tepper and Bill Ivey. New York: Routledge Press, 171-195. 2008
- Kravagna, Christian. "Working on the Community: Models of Participatory Practice." In *The 'Do-it-yourself' Artwork*, ed. Anna Deuze. Manchester: Manchester University Press, 240-256. 2010
- Maderuelo, Javier, ed. *Paisaje y Arte*. Madrid: Abada Editores. 2007
- Marshall, Thomas H. e Bottomore, Tom. *Citizenship and Social Class*. Londres: Cambridge University Press. 1950
- Mattoso, José. "O que é o Património?". *Boletim da Associação Projecto Património*, nº 4. Queluz. 1998
- Monteiro, Luís Costa e Caires, Carlos Sena. "Overcoming the Digital Landmark. Transforming the Landscape". In *Contempart'15: 4th International Contemporary Art Conference*, coord. DAKAM/BI LSAS, 63-75. Istanbul: Dakam Publishing. 2015

- Morin, Edgar. *Introdução ao Pensamento Complexo*. Porto Alegre: Sulina. 2006
- Mouffe, Chantal. *O Regresso do Político*. Lisboa: Gradiva. 1997
- O'Reilly, Tim. "What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software." In *O'Reilly*, September 30, 2005, accessed January 30, 2017, <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>
- Pina, Helena Figueiredo. "La Publicidad de Moda Dirigida a los Jóvenes: ¡Mírame a Los Ojos! La Persuasión Silenciosa". PhD diss., Universidad Complutense de Madrid. 2014
- Pronsato, Sylvia A. D. *Arquitetura e Paisagem: projeto participativo e criação coletiva*. S. Paulo: Amablume. 2005
- Rekittke, Jörg. "Drag and drop-the compatibility of existing landscape theories and new virtual landscapes." *Trends in GIS and Virtualization in Environmental Planning and Design, Proc. at Anhalt University of Applied Sciences* (2002): 110-123. 2002
- Santos, Milton. *A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo; Razão e Emoção*. S. Paulo: Edusp. 2006
- Schama, Simon. *Landscape and Memory*. London: Harper Press. 2004
- Schemoul, Yves. "L'écran: traversée, échange et milieu". In *Esthétiques de l'écran - lieux de l'image*, dir. Eric Bonnet. Paris: L'Harmanttan. 201.
- Shachar, Tal, and Matthew Ball. "Age of Abundance: How the Content Explosion will Invert the Media Industry." In *REDEF*, Media Original, January 25, 2016, accessed January 30, 2017, <https://redef.com/original/age-of-abundance-how-the-content-explosion-will-invert-the-media-industry>
- Simmel, Georg. *A Filosofia da Paisagem*. Covilhã: LusoSofia Press. 2009
- Serrão, Adriana V., ed. *Filosofia da Paisagem. Uma Antologia*. Lisboa: Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa. 2011
- Serres, Michel. *A Grande Narrativa do Humanismo*. Lisboa: Instituto Piaget. 2008
- Swann, William B., and Pelham, Brett. "Who wants out when the going gets good? Psychological investment and preference for self-verifying college roommates". *Self and Identity* 1/3: 219-233. 2002
- Woolley, Benjamin. *Mundos Virtuais*. Lisboa: Caminho. 1997