

A EXPERIÊNCIA DA PAISAGEM ATRAVÉS DE PLATAFORMAS DIGITAIS NO PROJETO MUSEU DA PAISAGEM

THE EXPERIENCE OF LANDSCAPE THROUGH DIGITAL PLATFORMS AT THE LANDSCAPE MUSEUM PROJECT

Domingos Fernando da Silva Loureiro *

Damaris de Lima Santos **

RESUMO

O presente artigo discorre sobre as circunstâncias implicadas na exposição da paisagem no contexto museológico. Pretende analisar o desenvolvimento do museu virtual direcionado ao tema da paisagem. O espaço virtual é lugar de reflexão e difusão da paisagem e desempenha um papel cada vez mais relevante e desafiador para artistas e curadores. A experiência indireta com o território e o deslocar de elementos do exterior para o mundo virtual, colocam desafios que precisam ser analisados. A interação entre sujeito e território poderá ser passível de reinvenção através da intermediação das plataformas digitais. Além disso, através da disseminação de conteúdos e arquivo, tem-se a possibilidade de produção de obras que atuam por meio de aspetos sensíveis e inteligíveis, ampliando o contato com o público. Os objetivos deste artigo são: analisar o papel da experiência intermediada e das suas implicações na expansão das noções de fenomenologia propostas por Husserl e, em particular da fenomenologia da percepção de Merleau-Ponty; avaliar o papel do mundo virtual na circunstância do acesso ao espaço museológico que trata a paisagem; e propor que o virtual expande a noção de museu no contexto da paisagem, como é o caso do Museu da Paisagem (www.museudapaisagem.pt).

Palavras-Chave: Paisagem. Virtual. Experiência intermediada.

ABSTRACT

The article presents the circumstances involved in the exhibition of the landscape in the context of museums. It intends to analyze the development of the virtual museum addressing the theme of landscape. Virtuality is a place of reflection and diffusion of the landscape, which plays an increasingly relevant and challenging role for artists and curators. Indirect experience with the territory. The moving of elements from the outside to the virtual world sets out challenges that need to be analyzed. Interaction between subject and scenery may result in reinvention through the intermediation of the digital platforms. In addition, through the diffusion of contents and data, there is the possibility of producing artistic works that act through sensitive and intelligible aspects, expanding the contact with the public. The objectives of this article are: to analyze the role of intermediated experience and its implications in the expansion of the notions of phenomenology proposed by Husserl and, in particular, of Merleau-Ponty's phenomenology of perception; to evaluate the role of the virtual world when accessing the museological space that focuses the landscape; and to propose that the virtual world expands the notion of a museum regarding landscape as in the case of the Landscape Museum (www.museudapaisagem.pt).

* Doutor, Universidade do Porto, Faculdade de Belas Artes, Porto, Portugal, dloureiro@fba.up.pt

** Mestre, Universidade do Porto, Faculdade de Belas Artes, Porto, Portugal, damaris.limas@gmail.com



Keywords: Landscape. Virtual. Intermediated Experience.

1 INTRODUÇÃO

A emergência do virtual inscreve a área da museologia num novo leque de questões, nomeadamente, a possibilidade de substituição da visita presencial pela telemática (Choi e Kim, 2021, p.5), a afluência prolongada aos conteúdos e o acesso a informação extensa sobre as matérias disponibilizadas (Giannini e Bowen, 2022, p.196), bem como o envolvimento do espectador como disseminador e dinamizador do museu através das redes sociais (Giannini e Bowen, 2022, p.193). O digital potencializa o acesso remoto aos museus levando ao aumento acentuado da informação disponibilizada por estas instituições nas plataformas digitais. Todavia, pode promover a substituição da visita presencial pela digital e que o visitante não tenha a experiência direta com artefatos e espaços museológicos (Choi e Kim, 2021, p.3).

Nos contextos artístico e estético da paisagem, ainda antes do aparecimento do virtual, a museologia já se deparava com propósitos singulares, particularmente na apresentação e tratamento de ações e produções relacionadas com o contato direto com o território. Por vezes marcadas pela efemeridade ou por serem realizadas em contextos longínquos e remotos, como práticas artísticas desenvolvidas por autores do movimento Land Art “caracterizadas por uma interação imediata e visceral com a paisagem, a natureza e o ambiente” (Tufnell, 2006), ou por práticas artísticas desenvolvidas por autores como Marina Abramović (Sérvia, 1946) ou Alberto Carneiro (Portugal, 1937-2017). Quando expostas, estas ações e produções, são geralmente apresentadas através do registo documental, e, como tal de forma indireta (Guimarães e Trombetta, 2020, p.231). Em resposta, diversas instituições museológicas passaram a incluir ou ocupar o espaço exterior, possibilitando um diálogo mais próximo com as produções que expõem, procurando maior articulação entre o território e as intervenções artísticas. O Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso, o Nevada Museum of Art, ou o Instituto Inhotim, são três das instituições que pretendem fazer a articulação território e intervenções artísticas em dinâmicas que fomentam a proximidade entre elementos da paisagem e ações dos artistas. Desta forma, o visitante é confrontado com múltiplos estímulos, que promovem experiências estéticas e sensoriais diretas, sem interfaces ou intermediação. Estas formas de exposição, orientam-se tanto ao espectro das práticas

artísticas, como ao entendimento de diversas noções estéticas de paisagem, quer do ponto de vista formal, quer vivencial (Cengiz; Keçecioglu Dağlı, 2019).

Dentre diferentes definições estéticas de paisagem, releva-se a proposta de Georg Simmel de “Stimmung”, em que a paisagem se formula em “três aspetos incindíveis: a conformação singular das partes que dota cada paisagem de um carácter individual; a conjugação dos traços anímicos do sujeito numa peculiar disposição ou índole; e, por fim, a fusão de ambas – a vertente objetiva e a vertente subjetiva – numa tonalidade ou atmosfera únicas” (Serrão, 2011, p. 40). Neste sentido, a proposta de Simmel, refere, além do território, a condição de confrontação pessoal, onde diferentes processos se articulam (i.e.: visuais, sensoriais, emocionais, conceptuais e outros) numa experiência singular e complexa.

Na sequência, algumas instituições museológicas fomentam modos de interação que se aproximam da experiência enunciada na definição de Simmel e orientam-se, em certa medida, por concepções do campo da Fenomenologia, tendo em consideração de que esta “é uma descrição da estrutura específica do fenómeno (fluxo imanente de vivências que constitui a consciência) (...), como condição de possibilidade do conhecimento” (Ziles, 2007, p.218). No campo da Fenomenologia, onde Simmel vai encontrar reflexo, destacamos as propostas desenvolvidas por autores com Edmund Husserl ou Maurice Merleau-Ponty, que pressupõem o contato direto para percepção dos fenómenos que são apreendidos empírica e cognitivamente. Nestas propostas, a vivência opera na tomada de consciência da existência do fenómeno e, sucessivamente, da percepção da consciência em si mesma enquanto conhecimento. Em consequência, esta definição estética da paisagem assenta numa projeção centrada no ato empírico, maioritariamente pelo contato direto, influenciando tanto o conhecimento físico quanto o simbólico.

Estas propostas, que não inscrevem a multiplicidade de significados estéticos relativos à paisagem, distanciam-se principalmente de definições generalistas de paisagem que se centram em características de representação visual ou em funções atribuídas ao espaço. Todavia, inscrevem largo espectro de definições que se orientam pelo conhecimento e aquisição de informação através da experiência direta, destacando-se as propostas associadas à Land Art, às noções estéticas dos pintores Naturalistas, às dos artistas do



movimento Romântico, dos movimentos artísticos assentes na Ecologia, dos movimentos Psicossensoriais, das Paisagens Sonoras, da Psicogeografia, entre outros.

Contudo, se alguns museus encontraram formas de fomentar a experiência estética da paisagem assente no contato direto, a experiência que caracteriza o virtual, parece condicionar o descrito, já que o virtual pressupõe contato intermediado, através do digital. Neste contexto, o espectador participa remotamente e acede a conteúdos convertidos em informação digital. Assim, o que algumas instituições museológicas ligadas à paisagem procuraram reduzir, o virtual poderá voltar a impor: o acesso intermediado ou remoto às produções, ações e conteúdos disponibilizados pelas mesmas. Por isso, se formula a questão: - Como poderá o virtual atuar na exposição da paisagem, baseado na concepção estética da experiência direta com a paisagem?

As circunstâncias enunciadas permitem compreender alguns dos problemas que artistas, curadores e instituições se deparam no contexto das práticas artísticas, documentação e exposição da paisagem, numa época em que o virtual se afirma. Neste sentido, apresenta-se o exemplo do projeto Museu da Paisagem, uma instituição com sede virtual, que nasce no seio de um grupo de investigação do Instituto Politécnico de Lisboa. Iniciado em 2015, resulta de um projeto de investigação de uma equipa multidisciplinar de investigadores, professores e estudantes da Escola Superior de Comunicação Social. Entre 2017 e 2019, através do projeto Investigação Científica e Desenvolvimento Tecnológico “Narrativas e experiência do lugar: bases para um Museu da Paisagem” (Centeno *et al.*, 2019) foi assegurado financiamento para a criação do Museu da Paisagem (MdP) e, desde junho de 2019, constitui-se como associação científica e cultural sem fins lucrativos, e “tem como missão contribuir para a formação de uma cidadania paisagística, procurando despertar o sentido crítico e participativo de todos os cidadãos”.

O MdP, cuja instituição se dedica à difusão de conteúdos artísticos em torno do contexto paisagístico, orienta-se como espaço que procura utilizar as ferramentas do digital para promover um diálogo com a paisagem, valorizando, entre outros aspetos, a relação empírica e fenomenológica com o território e os seus elementos. Desta forma, o MdP, que nasce num contexto puramente virtual, pretende dar visibilidade a processos que se aproximam das circunstâncias enunciadas pela fenomenologia, mas recorrendo a estratégias

de interatividade através do virtual, distintas das utilizadas por outras instituições museológicas ligadas à paisagem, anteriormente referidas.

Pretende-se com este artigo, analisar o papel da experiência intermediada e das implicações nas noções de fenomenologia; analisar o papel do virtual na circunstância do acesso ao espaço museológico que trata a paisagem e avaliar como o virtual expande a noção de museu, no contexto da paisagem.

2 A EXPERIÊNCIA INTERMEDIADA E A FENOMENOLOGIA

A fenomenologia analisa o “fenómeno” que é produzido na relação entre o “sujeito” e o “objeto”, quando analisado pela “consciência” (Husserl, 2006). Por sujeito entende-se o vivente e o objeto refere-se ao que lhe é exterior, agentes essenciais para a tomada de consciência e conseqüente conhecimento. Se no contexto físico, este processo é de simples entendimento, quando nos referimos ao virtual, a situação pode não ser equivalente, já que está dependente do uso de interfaces no acesso ou interação com o virtual. Coloca-se, então, a questão: No contexto virtual, o objeto é o conteúdo disponível ou a tecnologia que serve de acesso a este conteúdo? Certamente que ambos participam, porém, a evolução das interfaces tem permitido maior interatividade e ferramentas mais intuitivas (O’Brien et al., 2008, p.1645), facilitando o seu uso, enquanto se tornam mais invisíveis para o utilizador. Paralelamente, no contexto museológico, o conteúdo é o elemento mais relevante para ser entendido como objeto, pelo que se verifica indispensável marcar a existência deste elemento mediador quando referimos ao fenómeno no contexto do museu virtual.

O termo “Experiência Intermediada” é uma proposta que apresentamos como representação objetiva de fenómeno onde, entre sujeito e objeto, existe uma interface. O objeto não será a interface, mas o conteúdo partilhado através dela. A experiência intermediada refere-se ao fenómeno na relação entre o sujeito e o conteúdo, reconhecendo a existência do elemento mediador.

Por sua vez, tratando-se de informação convertida em dados digitais, a interface proporciona acesso à “representação do objeto, em vez do objeto em si” (Schweibenz, 2019, p.4), podendo colocar em causa a “autenticidade da experiência” (Schweibenz, 2019, p. 12).



Porém, será possível estar perante o objeto e não a sua representação, como ocorre com a Realidade Mista, caracterizada pelo cruzamento de conteúdos digitais com o espaço real, ou com a Realidade Virtual, com acesso a matérias existentes apenas no contexto digital (Gianni; Bowen, 2022). Neste caso, o objeto apresentado é o autêntico, não havendo projeção ou representação deste, como referia Schweibenz (2019). A experiência não depende da mediação realizada por um objeto verdadeiro, podendo ser acionada por uma multiplicidade de ferramentas, que não necessitam de ser reais, autênticas ou mesmo materiais (Hein, 2000; Schweibenz, 2019), considerando ainda que, num museu convencional, a maior parte dos objetos não estão acessíveis diretamente, mas protegidos em vitrines, por exemplo, estando disponíveis apenas para serem observados (Schweibenz, 2013; 2019).

A condição fenomenológica estará presente na relação entre o sujeito e o objeto, tanto no território físico como no virtual, mas as circunstâncias podem diferir. O corpo é a figura que experiência (Merleau-Ponty, 1945), estado prévio ao cogito e à interpretação. A condição fenomenológica distancia-se da condição cartesiana com origem no pensamento, para se centrar no conhecimento a partir do corpo (Cardim, 2007). Nesta medida, todo o conhecimento resulta de um pensamento sobre a relação que o corpo estabelece com o objeto, com o mundo, sendo, que o corpo é também um objeto reconhecido pela consciência (Cardim, 2007). Ora, o fenómeno é a forma como o mundo fisiológico se converte em percepção, por via da consciência. Podemos considerar que a dimensão empírica será divergente quando originária diretamente do objeto real ou de uma representação do mesmo, como nos refere Schweibenz (2019), aquando da discussão sobre a autenticidade da experiência. Todavia, como o mesmo aponta, tudo pode ser convertido em conteúdo, o que coloca físico e virtual em moldes similares como objeto. De referir também que a consciência é informada pelo conhecimento anterior, como refere Merleau-Ponty, condicionando todo o conhecimento posterior, quer pela fisiologia como pela imaginação.

Na “ilusão do membro fantasma”, Merleau-Ponty (1939 em Cardim, 2007), defende que a ausência de um membro por amputação, não destrói a existência do mesmo para o corpo, já que algumas pessoas sentem a sua presença após a remoção. Se o membro inexistente ainda produz sensações fisiológicas, significa que o corpo recebe os seus estímulos de forma mais abrangente do que pelo contato direto. Neste enquadramento, Breuer (2020)

propõe o virtual como “possível” na proposta de Merleau-Ponty, pois conseguimos identificar fenômenos a partir de objetos não reais ou ausentes, já que os sentimos como reais.

A condição da ausência do elemento físico não impede a experiência fisiológica, baseado no conhecimento anterior. “Trata-se de um saber latente que consiste na experiência de um antigo presente que não decidiu tornar-se verdadeiramente passado, mas que permanece quase-presente” (Cardim, 2007, p. 25). O saber latente pressupõe o conhecimento prévio, fruto de contato anterior com situações similares. A resposta fisiológica reflete este conhecimento de forma intuitiva, pelo menos durante algum período temporal. Assim, relação entre o físico e o virtual, e mesmo entre o objeto e a representação do objeto, poderá resultar numa resposta fisiológica similar, baseado no conhecimento formulado a partir de situações anteriores.

3 MUSEOLOGIA VIRTUAL

É possível afirmar que, na atualidade, o museu cumpre com novas funções, onde se inclui a propagação dos seus conteúdos a maior diversidade de pessoas no sentido da democratização da arte e dos museus (Duarte, 2013). Segundo o autor, as transformações operadas a partir dos anos 60, originaram que, “de forma inequívoca, sob a influência da Nova Museologia todas as atividades do museu se tornam objeto de reflexão teórica e política” (Duarte, 2013, p.100). O Museu e as suas produções devem estar sempre sob o olhar crítico por parte do público e das sociedades (Duarte, 2013) Todavia, este processo não isenta o Museu de algum tipo de essência conservadora, devido à necessária seleção de conteúdos, mesmo quando orientado por ideais de democratização (Schweibenz, 2019).

Neste contexto, o digital poderá ser utilizado para ampliar a democratização da arte e dos museus, ao estar disponível para maior audiência, ou permitir que mais pessoas possam interagir com eles (Schweibenz, 2019).

Apesar da variedade de termos, a designação Museu Virtual foi possível de estabelecer por ter sido utilizada em numerosas publicações editadas no princípio dos anos 1990 (Schweibenz, 2019). Todavia, a sua definição não é clara, tendo sido utilizada em descrições diferenciadas como arquivo digital, página de internet de museu, entre outras (Schweibenz,



2019), embora “ênfatize o óbvio, de que o museu virtual não poderá ter as qualidades físicas da real instituição” (Schweibenz, 2019).

Schweibenz (2019, p.17-18) enumera e analisa alguns dos aspetos relativos à relação entre o Museu físico e o Museu Virtual: a questão da “aura do objeto”; a questão da “autenticidade e da experiência”; a “democratização dos museus” através de um novo meio; a “autoridade dos museus”; a “veracidade” e; se o “público continuará a aceder aos museus quando o conteúdo está disponível online” (Schweibenz, 2019).

A evidente interatividade do museu virtual permitirá expandir as dimensões de democratização da cultura e do museu através do digital (Avenier, 1999; Schweibenz, 2019) e a possibilidade de subversão da autoridade possibilitada pelo uso do digital (Perlin, 1998, p.86, em Schweibenz, 2019), são dois dos elementos que caracterizam o museu virtual, embora não haja unanimidade sobre o segundo aspeto. Relativamente à questão da aura do objeto, enunciada por Walter Benjamin em 1936, parece não haver um entendimento claro, como refere o Schweibenz, quer no virtual, mas também no físico. No que concerne à questão da veracidade, é frequente a extensão de instituições físicas para o digital (Latham e Simmons, 2014; Schweibenz, 2008; 2019; Hermon; Hazan, 2013), o que confere o mesmo grau de confiança entre ambas. A relação virtual e físico permite maior interatividade por parte do visitante, complementando-se informação, que certamente irá afetar o modo como este acede quer ao espaço digital, quer físico (Latham; Simmons, 2014; Schweibenz, 2008; 2019; Hermon; Hazan, 2013). Sobre a questão da autenticidade da experiência, importa destacar o acesso a diferente informação partilhada, quer no espaço físico como no digital, onde os objetos podem ser acompanhados por textos ou elementos que os contextualizem, constituindo-se como uma experiência que recebe influência tanto do objeto como das descrições associadas (Schweibenz, 2019). Nesta tónica, a experiência direta com o objeto é afetada por conteúdos teóricos e visuais que podem atuar na compreensão do mesmo, situação que não depende da presença direta dos artefatos para garantir uma experiência autêntica.

4 A EXTENSÃO DO MUSEU FÍSICO NO TERRITÓRIO VIRTUAL

Como Schweibenz (2019) refere, algumas instituições museológicas virtuais são extensão de instituições museológicas físicas, que variam desde a página de internet da

instituição, a espaços digitais focados na interação com o visitante com utilização de recursos que a instituição física pode não oferecer. Para enunciar genericamente a instituição física e a sua presença no digital, apresentam-se três instituições museológicas dedicadas à divulgação de práticas artísticas relacionadas com a paisagem. A escolha das instituições reflete, ainda, três modos de interligação entre esta e o território físico, abordando o modo como a paisagem é tratada por cada uma delas, tendo sido escolhidas as seguintes instituições: Instituto Inhotim, Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso (MIEC_ST), e Nevada Museum of Art (NMA). O está localizado numa área delimitada, composta maioritariamente por espaços ajardinados e de floresta, havendo distribuição das intervenções artísticas pelos espaços exteriores e em construções implantadas em vários lugares do terreno. O MIEC_ST, apesar de ter sede no edifício do MIEC, no complexo do Museu Municipal Abade Pedrosa, caracteriza-se por ocupar o tecido da cidade de Santo Tirso. A terceira instituição é o NMA, que, além do edifício que carrega o nome do museu, se propõe a utilizar todo o território do Estado americano do Nevada, salientando o importante papel do território composto pela “Baía de São Francisco, a Serra Nevada, o Lago Tahoe, e a região do deserto de Great Basin”. A apresentação das noções de paisagem que cada instituição defende, orienta cada uma delas e o modo como estão integradas nas suas estruturas físicas, prevendo-se a sua extensão no modo como estas estão apresentadas no contexto virtual.

O Instituto Inhotim atua enquanto museu de arte contemporânea e jardim botânico, localizado em Brumadinho, no Estado de Minas Gerais, no Brasil. Trata-se de uma instituição privada, sem fins lucrativos com 140 hectares disponíveis para visita. O museu permite acesso a galerias, jardins, assim como, obras implantadas no exterior que estabelecem estreita relação com o espaço paisagístico, “em que arte e paisagismo se entremeiam para a criação de uma experiência conjunta e única”. O acervo tem foco em instalações de grande escala realizadas especificamente para o local, assim como fotografia, escultura, pintura, entre outras. A transformação paisagística do lugar teve a influência inicial de Roberto Burle Marx (1909-1994) e em toda a área são encontradas espécies vegetais raras, cinco lagos e uma reserva de mata preservada (Pelaes e Stori, 2016, em Pelaes e Masini, 2020, p.183). As autoras comentam (2017 e 2020, p.183) que o “seu conteúdo expressivo e seu significado estético florescem nesse espaço fecundo de sentidos e percepções diversas, permitindo a formação de



um conceito de arte e do que ela representa a partir daquele locus de aprendizagem museológica”. Estamos perante a descrição da aprendizagem pela valorização da experiência, oriunda da fenomenologia.

o espectador, ao observar as formas, os objetos, os materiais, a cor, entre outras qualidades estéticas, poderá compreender a sua corporeidade, a sua linguagem, a sua dimensão estética, através do entendimento dos conceitos que a obra revela. Desta forma, torna-se fundamental compreender que as impressões oriundas dos sentidos que nos permitem apreender o mundo, não produzem um decalque do mundo exterior, mas uma percepção que integra os elementos num jogo de sentido (Pelaes e Masini, 2020, p.195).

Enquanto estratégias para o campo virtual, a instituição possui uma plataforma denominada Inhotim Digital, que se assume como extensão da instituição física, documentando e divulgando-a, embora recorra às ferramentas do digital para proporcionar oportunidades de interatividade com o utilizador da plataforma.

“A experiência da arte-natureza e do tempo-espaço vai além do físico, do toque. O conhecimento e os sentidos em torno dos acervos são dinâmicos e basta o acesso – mesmo que digital – para serem cocriados. Descubra o Inhotim sem sair de casa”.

Além do acesso aos conteúdos da coleção, o Inhotim Digital organiza um programa de exposições disponíveis apenas neste formato. A exposição Arte ao ar livre, apresenta um percurso pela coleção do Instituto Inhotim, tendo sido criada especialmente para o Google Arts & Culture, em setembro de 2017. Apresenta trabalhos que estão permanentemente instalados nos jardins do Instituto, com conteúdos visuais e sonoros sobre as obras e o espaço, abordando as transformações físicas do lugar, nomeadamente de ordem climática e lumínea. Também o serviço de educativo do Inhotim Digital oferece opções diferenciadas da Instituição física, quer com a Mediação digital de algumas obras que podem ser visitadas remotamente, ou acompanhar o visitante quando está no espaço físico do Instituto, mas também com propostas direcionadas ao utilizador digital, oferecendo resposta personalizada pela equipa do serviço educativo nas ‘Visitas Educativas Virtuais’. Assim, a plataforma digital oferece conteúdos e experiências que complementam a visita presencial, mas fomentam outras a serem acedidas à distância, sem ignorar os processos fenomenológicos que estão inerentes à relação com o território que orientam o Instituto Inhotim.

O Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso (MIEC_ST) está instalado na cidade de Santo Tirso, em Portugal, e tem origem em 1988, numa proposta do artista Alberto Carneiro, com foco no campo da escultura pública e da arte contemporânea (Castro, 2015). A coleção constrói-se em Simpósios de Escultura, realizados ao longo de 24 anos, sendo que o Museu é oficialmente inaugurado em 1997, alargando-se a cada novo simpósio.

O museu, e todos os procedimentos que lhe são inerentes, estruturou-se e formalizou-se ao encontro das obras de arte, invertendo as premissas comuns da criação destes organismos. Em vez de contentor pré-existente, preparado para formar e receber uma coleção, o museu surgia num percurso alternativo ao habitual, em correspondência com a presença da escultura que requeria cobertura institucional explícita (Castro, 2015, p. 31).

O MIEC_ST distribui-se por seis núcleos de obras, em diferentes espaços da cidade, quer em contexto urbano, quer em áreas ajardinadas, num total de mais de 50 obras de grande escala, desenvolvendo-se a partir da envolvente, atuando em diálogo com esta, mas também promovendo a transformação do território e das suas funções (Castro, 2015). De destacar o envolvimento e participação da comunidade e cultura local, com as quais artistas, produções artísticas e o próprio museu, se propuseram a interagir. Assim, tanto o Museu como a cidade atuam de forma dialogante. Em 2015, inaugura-se o edifício sede do MIEC_ST, assumindo apenas a designação de Museu Internacional de Escultura Contemporânea (MIEC). Este edifício, construído no polo do Museu Municipal Abade Baçal, serve de arquivo, disseminação e diálogo com o acervo que está distribuído pela cidade. Permite ainda a organização do arquivo do MIEC_ST e acolher um programa de exposições temporárias. Em certa medida, o MIEC aproxima-se da figura institucional digital alojada em www.miec.cm-stirso.pt, que faz parte da página do Município de Santo Tirso. Neste caso, a presença no digital do MIEC_ST caracteriza-se por ser a página de internet do museu. A organização da mesma e a sua funcionalidade não dinamizam qualquer outra funcionalidade que não a de documentar os espaços e as produções, como arquivo. Será possível utilizar a informação para acompanhar uma visita física, mas apenas como base de dados, num modelo que não explora outras ferramentas interativas.

No caso do MIEC_ST, estrutura museológica desenvolvida e participativa em diálogo direto com a comunidade e o território, a sua presença no digital limita-se a registar a presença



do Museu, direcionando para o espaço físico a interatividade. Destaca-se ainda a confusão que emerge entre o MIEC_ST e o MIEC, em que o museu de escultura parece limitado ao edifício sede do MIEC_ST,

A terceira instituição é o Nevada Museum of Art (NMA), fundado em 1931, que promove reflexões em torno da interação do ser humano com o meio ambiente. A instituição possui sede física na cidade de Reno, no Estado do Nevada, nos Estados Unidos da América, num cenário moldado pelo espaço geográfico e ambiental que a rodeia. Possui um acervo permanente que dialoga com a ideias de interação do ser humano com o ambiente. Além de exposições no edifício-sede, organiza outras no espaço exterior, em diálogo com o território como ocorre com a instalação *Seven Magic Mountains*, do artista suíço Ugo Rondinone (1964), produzida perto do Jean Dry Lake Desert, pelo NMA e pela Art Production Found, em 2016. Trata-se de uma instalação de grande escala, colocada num lugar remoto, em diálogo com o território, e que ficará em exposição durante cerca de 10 anos.

O museu apresenta-se como “um museu de ideias”, “que procura oferecer experiências artísticas e culturais com significado e promover novos conhecimentos nas artes visuais, incentivando a investigação interdisciplinar”.

Percebe-se que o museu não se limita à estrutura física do edifício, mas à envolvente onde se insere, convocando uma dimensão de museu que extravasa para o território e comunidade. Neste sentido, a plataforma digital, com endereço em www.nevadaart.org apresenta-se como interface das diversas dimensões que constituem a instituição, nomeadamente o arquivo, a divulgação, mas também a interatividade com o público, sobretudo ao nível do serviço educativo que permite a realização de visitas guiadas através do espaço virtual, dirigidas por guias em contato direto. De destacar o The Center for Art + Environment, um centro internacional de investigação alojado no NMA, que disponibiliza na plataforma digital vasto arquivo de conteúdos relacionados com a investigação, nomeadamente o modo como a produção de algumas das intervenções artísticas estão diretamente relacionadas com este diálogo entre arte e ambiente. Disponibiliza ainda um arquivo de documentação e produção artística relacionada com a Land Art, bem como de produções artísticas de grande escala, distribuídas pelo território do Estado do Nevada.

5 MUSEU DA PAISAGEM

Num estudo sobre a presença no ciberespaço de instituições museológicas físicas da cidade de Lisboa, Centeno e Pina (2017) realizaram “uma análise ao conteúdo e forma desses websites, destacando a usabilidade e outras características de interface com o utilizador” (Centeno e Pina, 2017, p. 58). As autoras analisam a presença destas instituições na “esfera pública cultural”, definida como o “espaço simbólico em que se articulam organizações, políticas e públicos de acordo com modos de comunicação afetiva – estética e emocional, e não só cognitiva” (Centeno e Pina, 2017, p. 53). Pretende perceber como, a presença no ciberespaço de instituições que têm presença física, se altera e resultou nas seguintes conclusões:

os museus limitam-se a transcrever para a plataforma online a velha lógica institucional de divulgação e não promovem a participação. Os websites analisados não fomentam uma apropriação crítica e criativa dos conteúdos que disponibilizam online. A presença digital dos museus da cidade de Lisboa não contribui para quebrar a relação organização/visitante de carácter instrumental e parece dirigida de acordo apenas com o interesse de uma das partes. Maioritariamente são exemplos de plataformas que não permitem recuperar as funções críticas e emancipadoras de lugares de mediação e encontro, por não permitirem aos visitantes usar o poder que a cultura de convergência lhes concede. O poder do produtor continua a sobrepor-se ao do utilizador (Centeno; Pina, 2017, p. 61).

As presenças das instituições, no digital, mantêm-se como extensão dos museus físicos, ignorando as oportunidades que o ciberespaço possa oferecer, centrando-se em transcrever o modo como a instituição se projeta no contexto físico. Assim, segundo este estudo, as instituições mantêm: as funções de divulgação; de relação autoritária sobre o visitante; e, não fomentam a participação crítica. Consideram que a forma como as instituições se apresenta no digital não permite quebrar a hierarquia de poder que sobrepõe a instituição ao utilizador, não valorizando a participação, interação, apropriação crítica e criativa dos conteúdos, e a valorização da mediação entre organização e visitante.

É neste contexto que se formula o projeto Museu da Paisagem (MdP), uma instituição virtual, que não existe como projeção de uma instituição museológica física, embora se concentre geograficamente no território onde atuam as instituições físicas analisadas no estudo anterior. O MdP assume o alargamento concetual da definição de museu (Abreu et al.,



2018, p.161) “que escapa a uma padronização estanque para abraçar uma ideia englobante ligada às questões do património simbólico e coletivo”. Para os autores “os museus são organizações em permanente evolução, que se reinventam e alteram o seu modo de relacionamento com a sociedade, com o território e com as coleções, não permitindo que o conceito ou definição de museu se feche” (Abreu *et al.*, 2018, p. 161). O museu “transformou-se num local de descoberta, discussão e confrontação de ideias, num fórum e laboratório, afastando-se do conceito inicial de templo, dedicado apenas à contemplação” (Abreu *et al.*, 2018, p. 161). A relação entre o museu e o espaço público cultural transforma-se com maior interatividade entre a instituição, utilizador e o tecido social e cultural. A interação e a disponibilidade de acesso por parte de um público alargado e não determinado, permite democratização e participação ativa deste, diluindo as estruturas de autoridade e poder entre o museu e o utilizador.

Porém, a musealização da paisagem levanta outras questões, além das descritas, tendo em consideração que as noções de património, cultura e paisagem se entrecruzam, podendo originar concepções distintas. De um primeiro momento, com a criação das bases para a proteção de áreas naturais, ao entendimento da relação das comunidades com os seus territórios, sobretudo a partir da década de 80, com o movimento da Nova Museologia (Abreu *et al.*, 2018). A partir de então, e em particular da década de 90, constituem-se em Portugal diversas instituições museológicas direcionadas para a relação com o território, nomeadamente o Museu do Vinho na Ilha do Pico, o Museu do Douro ou o Centro de interpretação do Vulcão dos Capelinhos (Abreu *et al.*, 2018).

No entanto, o MdP não se dirige a nenhuma paisagem específica, mas à relação entre a comunidade e o território, que engloba a generalidade da paisagem, não tendo qualquer coleção ou edifício físico. “O seu foco é a paisagem e a paisagem não se encerra ou incorpora fisicamente num museu” (Abreu *et al.*, 2018, p. 167).

Do ponto de vista curatorial, o MdP, cria “importantes desafios” (Abreu *et al.*, 2018, p.173), pois,

pretende-se que este museu digital possibilite um aprofundamento do conhecimento, das perceções e dos afetos relacionados com a paisagem, através de uma conceção cuidadosa do modo como os seus elementos são mostrados, da representação de diferentes temas e experiências dos lugares e das condições subjacentes à interação do público com a plataforma (Abreu *et al.*, 2018, p. 173).

O MdP tem como objetivo “criar experiências enriquecedoras, participativas e transmedia que levem o público a imergir na plataforma online e a ‘viajar’ destas para as paisagens que o envolvem” (Abreu *et al.*, 2018, p. 173). A concepção curatorial convoca uma “dimensão imaterial” que “ênfatiza a dimensão concetual e processual”, mas “atenta às dimensões materiais”, entrelaçando o virtual com o analógico (Abreu *et al.*, 2018, p. 173).

Na exposição Sons e matérias da paisagem, coordenada por João Gomes de Abreu, curadoria de Margarida Carvalho, com fotografias de Duarte Belo e registo sonoro de Magnus Robb, que integra o acervo virtual do Museu da Paisagem, tem-se uma sequência de fotografias de distintos locais da bacia hidrográfica do Tejo, acompanhadas de sons de aves que habitam cada lugar. Uma exposição onde “estes cantos de aves do Tejo (...) são assim o fio de ligação de um território sensorial composto por paisagens sonoras e visuais fragmentárias”.

Nas obras pertencentes à exposição, apresentadas no Museu da Paisagem - Paisagens Transgênicas (2021), o geógrafo Álvaro Domingues, trabalha a interdisciplinaridade acerca da paisagem, entendendo-a como um termo que engloba o urbano e o rural, bem como toda a diversidade ambiental existente. São apresentadas diversas imagens com pequenos trechos de áudios que discorrem sobre os sentidos e os significados.

Se nos exemplos anteriores, as exposições são organizadas para aceder na plataforma, em Pedreira da Cabeça Gorda, com fotografia de Joana Gregório e João Gomes de Abreu e texto de Maria Manuel Pedrosa, é proposta uma imersão no espaço real, resultado de um processo de inventariação e desafio disponível para o visitante do museu. Aqui, a paisagem é apresentada como interface que desafia à experiência com o real que “proporciona experiências ímpares de reflexão e interação com a paisagem”.

Esta abordagem curatorial, que reflete sobre as dimensões imateriais e materiais implicadas no Museu da Paisagem, encontra-se em plena sintonia com a própria ideia de paisagem, simultaneamente difusa e tangível, mobilizando uma experiência do lugar que envolve a interação vivida, sentida e representada do sujeito com o território (Abreu *et al.*, 2018, p. 173).

O MdP apresenta-se como um museu que absorve as ferramentas à disposição pelo virtual e simultaneamente utiliza-as para promover interação, quer com conteúdos de natureza imaterial quer material, numa interface contínua. Por sua vez, dá continuidade à expansão da



terminologia de museu, assumindo as transformações do papel e funcionalidade destas instituições, sobretudo a partir dos anos 80, aproveitando o desenvolvimento de interfaces e do digital para se afirmar como Museu virtual.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As circunstâncias implicadas na exposição da paisagem no contexto museológico são amplas e de difícil circunscrição, dada amplitude de definições de paisagem. Porém, a relação entre o sujeito e a envolvente desempenham um papel essencial no elencar da fenomenologia como eixo matricial para a percepção da paisagem, na busca de um sentido de equilíbrio com esta, como nos refere Georg Simmel. A paisagem como evento singular que resulta do diálogo e constatação por parte do sujeito, enuncia que, para haver entendimento da paisagem, deverá observar-se contato empírico, na busca de uma ‘tonalidade’ ou ‘ambiente’ que represente a relação entre o vivente e o espaço. O fenómeno implicado nesta relação entre sujeito e objeto converte-se como conhecimento na consciência, conforme Husserl propõe, sendo essencial o contato empírico. Porém, este pode ser influenciado pela experiência física anterior, em que o corpo responde fisiologicamente a um estímulo, mesmo que emitido indiretamente. O fenómeno torna-se possível, mesmo sem contato direto, desde que informado pela experiência física prévia, como identificado em Merleau-Ponty e a “ilusão do membro fantasma”.

Desta forma, não só o fenómeno da paisagem é passível de ser produzido de forma intermediada, como se torna evidente que todo o conhecimento empírico é constituído por aprendizagem direta e conhecimento prévio. Também de relevar a questão de que a experiência direta pode estar dependente de interfaces que possibilitem interatividade e acesso a informação digital ou à distância, dos quais, frequentemente não nos apercebemos ou tomamos como participativos na experiência. A experiência intermediada pressupõe a interface, mas assume-a como invisível, pois o mais relevante é o contato que permite entre o sujeito e o objeto, não perturbando a autenticidade da experiência, tendo como condição que todas as circunstâncias influem no fenómeno, onde o artificial e o real se afetam mutuamente.

Se ao nível da definição da paisagem, baseamos a sua concepção pela relação simbiótica que o sujeito estabelece com ela, e que originou a efemeridade e a realização de práticas artísticas em contextos remotos, que caracterizou, por exemplo a Land Art. Destaca-

se igualmente como as questões comunitárias e simbólicas estão imbuídas, originando que as definições de paisagem possam acolher elementos simbólicos e práticos entre espaços e seus utilizadores. Por sua vez, as intervenções artísticas podem atuar junto das comunidades, fomentando interatividade e participação. Neste sentido, e refletindo transformações enunciadas pela Nova Museologia, os museus passaram a assumir relações menos lacônicas com a condição ancestral do Museu, assumindo abordagens que buscam a relação com o território, quer numa perspectiva física, quer simbólica. A análise das instituições museológicas: Instituto Inhotim, Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso, e Nevada Museum of Art, possibilitou compreender como a função e dimensão do museu se pode transformar e adaptar ao território, em abordagens distintas de museu e de paisagem, mas propondo em todos o contato direto com o território e com as práticas artísticas. Na sequência, analisa-se que papel podem ocupar estes espaços quando se projetam no virtual, tendo em vista a multiplicidade de definições de museu virtual. As instituições poderiam utilizar circunstâncias favoráveis apresentadas pelo virtual, nomeadamente a visita remota, a interatividade, o acesso a vasta documentação, e a exposição de acervo, mas também potenciar a democratização dos museus, a interatividade, mas não só. Percebeu-se que o Instituto Inhotim, através do Inhotim Digital, operacionaliza as ferramentas dos digital, aproveitando o seu potencial para ampliar a experiência do visitante, quer remoto quer físico; que o MIEC_ST se projeta no digital como uma página da instituição física, apenas servindo como morada digital para aceder ao museu físico, não privilegiando, inclusive, o fator participativo que o Museu tem por se ter desenvolvido em interação constante com o tecido urbano da cidade, ao longo de 24 anos; por sua vez, o papel da investigação é salientado para todos, ao dispor documentação e fomentar os serviços educativos e de investigação, cruzando os museus com áreas académicas transversais, destacando-se em particular o exemplo do Nevada Museum of Art.

Na condição de expansão da terminologia de museu e das possibilidades disponibilizadas pelo digital, e assente na condição simbiótica entre sujeito e território associada à paisagem, nasce a proposta do Museu da Paisagem. Se num primeiro momento, questiona-se a efetividade de se tratar de uma real instituição museológica, essa condição parece extinguir-se com a consciência de que em todas as instituições museológicas ligadas à



paisagem apresentadas, o elemento principal era focado na experiência e no diálogo estabelecido com as práticas artísticas e os territórios. O Museu ligado à paisagem promove uma relação com o património natural e cultural reconhecendo as dimensões fenomenológicas como forma de conhecimento. Neste sentido, a interatividade é figura chave para convocar, promover e registar, a relação que o humano realiza com o território. O Museu da Paisagem, formula-se pela via do virtual, operando com as ferramentas disponibilizadas pelas interfaces, mas assumindo o papel cambiante das terminologias da paisagem, fomentando o diálogo empírico e simbólico como forma de conhecimento da paisagem.

REFERÊNCIAS

- ABREU, J.; CENTENO, M. J.; PINA, H. F.; RODRIGUES, J. M. C.; CARVALHO, M.; RODRIGUES, R. P. A mediação museológica como eixo de valorização, proteção e construção de paisagens sustentáveis: o projeto Museu da Paisagem. Em: FIDALGO, P. (Coord.), **A paisagem como problema: Conhecer para proteger, gerir e ordenar** (e-book, v. 3, p. 159-178). Lisboa: Instituto de História Contemporânea da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, 2018.
- AVENIER, P. Putting the Public First: The French Experience. *Museum International* (UNESCO), n. 204: **Museums and the Internet**, v. 1, n. 51 (4), p. 31-34, 1999.
- BREUER, I. Body and world: The correlation between the virtual and the actual through phenomenological reflections via Merleau-Ponty and Deleuze. **Indo-Pacific Journal of Phenomenology**, v. 20, n.1, p.1-10, 2020.
- CARDIM, L. N. **A ambiguidade na fenomenologia da percepção de Maurice Merleau-Ponty**. Universidade de São Paulo. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, 2007.
- CARNEIRO, A. **Das notas para um diário e outros textos**: antologia. Org. Catarina Rosendo. Lisboa: Assírio & Alvim, 2007.
- CASTRO, L. A metáfora de Pirandello, ou a Arte à procura de um Museu. Em: MOREIRA, A.; CARNEIRO, A.: **Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso**, 1990-2015, MIEC, Santo Tirso, Portugal, 2015.
- CENGIZ, C.; KEÇECIOĞLU DAĞLI, P. **Land Art within the context of Landscape and Art**, international Euroasia Congress on Scientific Researches and Recent Trends, Baku, Azerbaijan, p. 266-278, 2019.
- CENTENO, M. J.; PINA, H. As plataformas museológicas digitais e cultura de participação. Em: ANTAS DE BARROS, T.; LOBO, P.; MORAIS, S.; RODRIGUES, P.; SOBRAL, F.; SOUSA, L. **Ciências**

da Comunicação, Vinte anos de investigação em Portugal, SOPCOM / Instituto Politécnico de Viseu, p. 52-64, 2017.

CHOI, B.; KIM, J. Changes and Challenges in Museum Management after the COVID-19 Pandemic. J. **Open Innov. Technol. Mark. Complex.** v.7, n.148, 2021 <https://doi.org/10.3390/joitmc7020148>

DOMINGUES, A. **Paisagens transgênicas**. Museu da Paisagem, 2021

DUARTE, A. Nova Museologia: os pontapés de saída de uma abordagem ainda inovadora. **Revista Museologia e Patrimônio**, v. 6, p. 99-117, 2013.

GIANNINI, T.; BOWEN, J. P. Museums and Digital Culture: from Reality to Digitality in the Age of COVID-19. **Heritage**, 5, 192–214, 2022.

GUIMARÃES, A. L.; TROMBETTA, G. L. Desafiando molduras e fronteiras: a Land Art no contexto da arte contemporânea. **Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 9, n.17, p. 220–232, 2020.

HEIN, H. S. **The Museum in Transition: a philosophical perspective**. The Smithsonian Institution Press, Washington, DC, 2000.

HERMON, S.; HAZAN, S. **Rethinking the virtual museum**. Digital Heritage International Congress, Marseille, France, v. 2, p. 625-632, 2013.

HUSSERL, E. **Ideias para uma fenomenologia pura e para uma filosofia fenomenológica: introdução geral à fenomenologia pura**/Edmund Husserl. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2006.

LATHAM, K. F.; SIMMONS, J. E. **Foundations of Museum Studies**. Evolving Systems of Knowledge. Libraries Unlimited, Santa Barbara, CA, 2014.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

O'BRIEN, M. A.; ROGERS, W. A.; FISK, A. D. Developing a Framework for Intuitive Human-Computer Interaction. **Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society**. Annual Meeting, v. 52, n. 20, p. 1645–1649, 2008.

PELAES, M. L. W.; MASINI, E. A. F. S. Revelando a produção artística contemporânea do Instituto Inhotim, sob o olhar da fenomenologia da percepção de Merleau-Ponty. **Simbiótica Revista Eletrônica**, v. 7, n. 2, p. 181–197, 2020.

PERLIN, R. R. Media, Art Museums, and Distant Audiences. Em: THOMAS, S.; MINTZ, A. (eds.). **The Virtual and the Real**. Media in the Museum. American Association of Museums, Washington, DC. pp. 73-87, 1998.



SCHWEIBENZ, W. The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology, **The Museum Review**, v. 4, n. 1, p. 1-29, 2019.

SCHWEIBENZ, W. Museum exhibitions - The real and the virtual ones: An account of a complex relationship. **Journal of the ATHENA Project**, v.3, n. 5/6, p. 39-52, 2013.

SERRÃO, A. V. **Filosofia da Paisagem**. Uma Antologia, Lisboa: Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, 2011.

SIMMEL, G. **A filosofia da Paisagem**. Trad. Artur Morão. Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2009.

TUFNELL, B. **Land Art**. Tate Publishing, New York: Harry N. Abrams, 2006.

ZILES, U. Fenomenologia e teoria do conhecimento em Husserl. **Revista da Abordagem Gestáltica**, v. 13, n.2, p. 216-221, 2007.

COMO CITAR – ABNT

LOUREIRO, Domingos Fernando da Silva e SANTOS Damaris de Lima. A experiência da paisagem através de plataformas digitais no projeto museu da paisagem. **Areté - Revista Amazônica de Ensino de Ciências**, Manaus, v. 21, n. 35, e23038, jan./dez., 2023. <https://doi.org/10.59666/Arete.v21.n35.3669>

COMO CITAR - APA

Loureiro, Domingos Fernando da Silva e Santos Damaris de Lima. (2023). A experiência da paisagem através de plataformas digitais no projeto museu da paisagem. **Areté - Revista Amazônica de Ensino de Ciências**, v. 21, n. 35, e23038. <https://doi.org/10.59666/Arete.v21.n35.3669>

LICENÇA DE USO

Licenciado sob a Licença Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0) . Esta licença permite compartilhar, copiar, redistribuir o manuscrito em qualquer meio ou formato. Além disso, permite adaptar, remixar, transformar e construir sobre o material, desde que seja atribuído o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico.



HISTÓRICO

Submetido: 13 de agosto de 2023.

Aprovado: 15 de novembro de 2023.

Publicado: 30 de dezembro de 2023.
