

Conexões entre o Patrimônio e o Virtual: o Arcaico, o Residual e o Emergente¹

Carmen Lucia Souza da SILVA²
Ana Claudia da Cruz MELO³
Universidade Federal do Pará, Belém, PA

Resumo:

Este trabalho tem como objetivo propor uma reflexão sobre as formas de intercâmbio entre o patrimônio cultural e as tecnologias, segundo os conceitos de virtual (FOUCAULT, AUGÉ), agenciamento (MACHADO) e de possíveis aplicações da teoria social do patrimônio (CANCLINI) a essas práticas. Reflexões fundamentadas em experiências de cartografias e em práticas de virtualização do patrimônio, em 3D, de espaços de Arte Pública disponibilizadas na Web e, presencialmente, para alunos e professores da educação básica. Frutos de dois estudos transdisciplinares entre as áreas da Comunicação, Museologia, Realidade Virtual e Artes Visuais, que têm como uma de suas metas colaborar com a reflexão sobre a comunicação e a cultura digital e a memória socializada em rede.

Palavras-Chave: Comunicação e Cultura Digital; Virtual; Agenciamento; Teoria Social do Patrimônio; Memória Socializada em Rede.

1. O que mostram os mapas

Cada vez mais a internet torna possível que se produza e disponibilize relevante memória sobre as civilizações e patrimônio cultural, permitindo, por exemplo, o acesso a informações esquecidas ou desconhecidas por estarem circunscritas às barreiras físicas tradicionais. Em busca de mapear este cenário desenvolvemos, na Universidade Federal do Pará (UFPA), o projeto de pesquisa *Cartografias na Internet – Entre Memórias e Patrimônio*, que tem se dedicado à construção de cartografias de espaços na Web que ajudam a inferir como a internet vem possibilitando (re)construir ou resgatar o patrimônio cultural. Tem como desafio compreender esse processo em fluxo e, principalmente, tentar responder como se (re)configura o patrimônio diante de novas possibilidades de pensar o virtual. Questionamento que também se alimenta do debate entre o “fabricar esquecimento” do tempo em tela e a “febre de memória”, na qual se inscreve o crescimento dos museus desde o final do século XX, o que demanda pela necessidade de “investigar nossa

¹ Trabalho apresentado no GP Cibercultura do XVI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professora doutora do Curso de Museologia da UFPA, e-mail: carmensilva.fotografia@gmail.br

³ Doutoranda do curso de Comunicação e Semiótica da PUC-SP. Professora do curso de Cinema e Audiovisual da UFPA, e-mail: claudiamelo22@gmail.com

contraditória percepção das transformações da temporalidade, de modo que nos permita ‘pensar juntos a amnésia e o *boom* da memória’ (MARTÍN-BARBERO, 2006, p. 71).

Desejos de saber que, por outro lado, são norteados, pelo que foi visionado por Michel Foucault que, mesmo ainda não se referindo à era da internet, já afirmava no final dos anos 60 do século passado que estamos diante da “época do simultâneo, [...] da justaposição, do próximo e do longínquo, do lado a lado, do disperso” (FOUCAULT, 2009, p. 411). Esta época, segundo Foucault (2009, p. 411), caracterizada por experiências de mundo que se assemelham mais a uma rede que religa pontos e que entrecruza sua trama. No projeto *Cartografias na Internet*, o que temos buscado fazer é juntar a “trama” com os “pontos”, por acreditar que a rede tecida reúne nós, em reverso à dispersão em extremos, e deve ser considerada em sua complexidade. Por isso, demanda pela compreensão integrada, ao invés da polarização dos estudos. Transforma-se com a ação dos sujeitos, sem que os elementos de conexão deixem de existir. Neste intuito, utilizamos uma metodologia híbrida, que envolve diversos *softwares* como de *Web crawler* e de construção dos grafos, para obtenção de materiais que permitam a análise dos espaços.

A partir dos estudos cartográficos observamos, entre outros aspectos, que vivenciar o patrimônio cultural, na contemporaneidade, representa uma experiência em processo de expansão e de fortalecimento da conexão, entre espaços e tempos múltiplos, portanto não excludentes. Como um deslocar-se do passado ao presente, diante do futuro, através de ambientes e representações, sincréticos, que, como portais, convidam à passagem pendular entre o esquecimento e a memória, entre a significação e a ressignificação, entre o (des)conhecimento e o (re)conhecimento. Um movimento processual e dinâmico, mas não-linear, que deixa exposta a complexidade desta era da comunicação em rede quando se trata da expansão dos usos do patrimônio na Web.

Opta pela conjunção entre duas posições antagônicas no campo dos estudos sobre o patrimônio, frequentemente postas em choque. De um lado está a tradição que parte do ponto de vista de que o patrimônio, material ou imaterial, é representação da herança cultural de um povo (LIMA, 2013, p. 49). Do outro, a que clama pelo uso social do patrimônio (CANCLINI, 2006, p. 193-204), que só teria a ganhar com as novas tecnologias comunicacionais. Para nós, o ideal é que os estudos integrem e não polarizem estes pontos de vista, os enriquecendo com a inserção de debates sobre a cultura digital e em rede.

Isso fica claro por meio dos dados da cartografia das tecnologias usadas pela rede brasileira de museus, um dos estudos desenvolvidos pelo projeto *Cartografias na Internet*.

Ao observar a socialização do patrimônio e da memória na internet, visualizamos que esta rede é formada predominantemente por Websites com finalidade institucional de divulgação de serviços. Essa compreensão de uso da tecnologia vai inclusive em direção ao próprio conceito do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) de Museu Virtual:

Entendemos como museu virtual a instituição sem fins lucrativos que conserva, investiga, comunica e interpreta bens culturais que não são de natureza física. Isto significa dizer que todo o acervo do museu virtual é composto por bytes, ou seja, potencializado pela tecnologia. Por conseguinte, sua comunicação com o público é realizada somente em espaços de interação cibernéticos. O processo de cadastramento de ambas as categorias de museus citadas segue a mesma lógica dos museus presenciais, ou seja, é autodeclaratório. (BRASIL, 2011, p. 20-21)

Ao lado dessa forma de considerar o virtual há ainda experiências de disponibilização de visitas pela internet com visualização 360° dos museus, patrimônio cultural, cidades, espaços de arte e acervos museológicos. O chamado Tour Virtual 360°. O site Era Virtual é o pioneiro na comercialização dessa técnica e disponibilização de aplicativos. E o faz afirmando⁴:

Transpor museus, exposições e monumentos do patrimônio cultural brasileiro do mundo real para o virtual é o exercício de nossa equipe na busca da valorização do que somos. Promover a plural identidade brasileira tem sido nosso ideal. As parcerias estabelecidas pelo ERA VIRTUAL visam tornar o projeto uma referência de material didático não-formal dentro das escolas. Graças ao apoio da Fundação VALE, está sendo possível o lançamento de novas etapas do ERA VIRTUAL, como o CIDADES PATRIMÔNIO. Com esta ação promovemos ainda mais democratização, ainda mais acesso. [...] Não perca tempo, baixe o aplicativo em seu smartphone, prepare sua viagem e aprenda mais sobre esse Patrimônio da Humanidade. (ERA, 2016)

Criado em 2008, o Era Virtual permite as "visitas virtuais" a museus como Cora Coralina, Imperial, da República, a exposições Biomas do Brasil, Cadê a Química, Energia Nuclear, Carlos Chagas, Olha Viajante, o Corpo na África e ao Teatro Municipal do Rio de Janeiro e a Igreja da Pampulha.

Além do Era Virtual, observa-se crescente número de empresas na internet que oferecem os serviços de 360°, especialmente, às igrejas e prefeituras. Como é o caso do Museu Virtual de Brasília⁵, que o site Portal Brasil do Governo Federal o exalta como diferente dos demais por “empregar conceitos da museologia e do turismo para contribuir

⁴ Disponível em <http://www.eravirtual.org/?page_id=15>. Acesso em: 14 fev. 2016.

⁵ Disponível em: <<http://www.museuvirtualbrasil.org.br/PT/>>. Acesso em: 14 fev. 2016.

com a educação patrimonial ao mesmo tempo em que promove a cidade, estimulando entre os que não conhecem a capital federal o desejo de visitá-la⁶” (BRASIL, 2016).

O próprio Google⁷, em 2011, por meio da tecnologia *Street View* e de um veículo exclusivamente desenvolvido para o projeto, o inicialmente denominado Google Art Project, fotografou em 360 graus o interior de lugares como o MoMA, de Nova York, o Museu Van Gogh, em Amsterdã, a Tate Britain e a National Gallery, de Londres, e começou a disponibilizar, na internet, primeiramente, a visitação virtual de 17 museus e a visualização das principais obras. Atualmente, no agora denominado Google Art & Culture, há 2.277 *Museum Views*⁸. Destas, 48 estão no Brasil⁹.

Entretanto, com exceção do Era Virtual que agrega breves áudios apresentando os espaços, alguns vídeos, e outras tecnologias, inclusive para utilização através de aplicativos para smartphones e tablets, e o Google Art & Culture, com a tecnologia *Street View*, readequada aos *Museum Views*, as demais experiências são quase que exclusivamente visuais, grande parte estáticas. Como alternativa a essas formas que vêm sendo utilizadas para expansão do patrimônio e da memória para a rede, é que apresentamos as experiências realizadas no âmbito do projeto *Transcodificações Urbanas*.

2. Para além das codificações: o virtual e agenciamentos

Com o projeto *Transcodificações Urbanas*¹⁰ - *Uma Virtualização dos Monumentos de Belém*, realizado também na UFPA, visamos experienciar a socialização do patrimônio, na Web, tendo em vista princípios integradores que norteiam os estudos e atividades. Isto quer dizer que partimos da premissa de que é necessário não se circunscrever somente no resgate de “objetos ‘autênticos’” de uma sociedade, mas também rumar para o desafio de considerar o processo de reconstrução de sua “representatividade sociocultural” (CANCLINI, 2006, p. 202). Uma representatividade que se expande para o ciberespaço. Nossos estudos levam em

⁶ Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/cultura/2011/05/museu-virtual-divulga-historia-e-atrativos-de-brasilia-na-internet>>. Acesso em: 14 fev. 2016.

⁷ Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/google-cria-ferramenta-para-visitacao-virtual-de-museus-em-360-graus-2902679>>. Acesso em: 18 set. 2014.

⁸ O quantitativo e a classificação são indicados no próprio Google Art & Culture, que inscreve em *Museum Views* as visitas de espaços de arte e patrimônio que disponibiliza na internet, permitindo ainda que seja feita uma seleção entre estas por visualização por palavra-chave, como “museu”, cujos resultados diferem se for modificado o idioma, como por exemplo para “*museum*” – na primeira opção, “museu”, aparecem por exemplo, 51 *Museum Views*, e na segunda, “*museum*”, 327. Há também opções de visualização de exposições e itens, como obras de arte. A atualização dos dados é bastante dinâmica e o próprio ambiente foi reformulado em 2016, quando foram incorporadas mais algumas dezenas de visitas, o que vem sendo feito frequentemente. Os dados que comentamos nesta parte foram atualizados em 13 de julho de 2016. Disponível em: <<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/u/0/search?q>>. Acesso em: 13 jul. 2016.

⁹ No Google Art & Culture estão, em dados atualizados em 13 de julho de 2016, 48 *Museum Views* situadas no Brasil. Disponível em: <<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/u/0/search?q=Brasil>>. Acesso em: 13 jul. 2016.

¹⁰ Desde 2011, disponível em: <www.monumentosdebelem.ufpa.br>. Diversos 2011-2016.

conta ainda como se mobilizam estas reapropriações, na atualidade, afetadas pelo paradigma sociotécnico (CASTELLS, 2003, p. 287). Em uma perspectiva que considera a existência de vários tempos e espaços, já identificada por Foucault (2009, p. 411-422)¹¹, se expande por ambientes cada vez mais conectados, os entrelaçando, fazendo com que não se possa mais fragmentá-los, mas pensa-los juntos, em conexão. Dito de outra forma, já não é mais possível pensar em resgate ou preservação do patrimônio sem a urgência de se refletir sobre a transformação que o atravessa, sob os usos sociais das tecnologias emergentes e, ao mesmo tempo, se apropriar dessas tecnologias.

O *Transcodificações Urbanas*, iniciado em 2011, faz esses dois movimentos. Na prática trabalha com a coleta de informações sobre monumentos históricos e de Arte Pública, e, sobretudo, as disponibiliza através do uso de novas tecnologias. O faz por meio do site www.monumentosdebelem.ufpa.br em pelo menos três frentes.

A primeira desvelando no que se vê o que não se percebe, ou fazendo enxergar o que antes era “invisível” em relação à história dos monumentos e da Arte Pública. Faz isso por meio de pesquisas de materiais e documentos restritos a Bibliotecas e Arquivos Públicos, que, portanto, requerem a visita presencial e compreensão técnica. Uma atividade que nem sempre é acessível à maioria da população. São analisados documentos públicos, de gestão, leis, termos de lançamento, estudos para restauração e conservação, entre outros, além textos de jornais de época e livros que integram o acervo de órgãos públicos do Pará, como a Biblioteca Pública Arthur Vianna, Arquivo Público, o Departamento de Patrimônio Histórico, Artístico e Cultural (DPHAC), Museu do Estado do Pará (MEP), Biblioteca do Museu de Arte de Belém (MABE) e Fundação Cultural de Belém (FUMBEL), além da representação do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), entre outros. No site é possível encontrar atualmente informações sobre 13 monumentos, que dizem respeito à origem destes (quem solicitou, quando e porque), o orçamento (quanto custou aos cofres públicos), datas do início e entrega da obra, material utilizado, dimensões,

¹¹Para refletir sobre espaços e tempos múltiplos, Foucault (2009, p. 411-422) traz os conceitos de heterotopias e heterocronias. O primeiro princípio fundamental da heterotopia, apontado por Foucault, é que todas as culturas criam algum tipo de heterotopia e que elas são uma constante em todos os grupos humanos. À época, apontou a existência de reminiscências desses lugares: colégios internos, o serviço militar para jovens. O segundo princípio trata dos diferentes usos que a sociedade pode fazer de determinada heterotopia, à medida que se desenvolve, tornando-a inclusive diferente da função original. Outro princípio trata do funcionamento das heterotopias. Elas só ocorreriam plenamente quando os homens se encontram em um tipo de ruptura absoluta com a tradição temporal. Neste caso, o cemitério seria um lugar altamente heterotópico. Uma heterotopia que para o indivíduo tem início na heterocronia, que pode ser percebida através da morte, da dissolução até o desaparecimento. O conceito de heterocronia trata da acumulação de vários tempos em um único espaço, cujo recorte temporal a liga à heterotopia. Como heterotopias do tempo, cita os museus e as bibliotecas, “nas quais o tempo não cessa de se acumular e de se encarnar no cume de si mesmo” (FOUCAULT, 2009, p. 419).

motivo da escolha do local para erguê-los, informações sobre o artista (nome, local e data de nascimento e biografia).

A segunda frente vai em direção de disponibilizar esses mesmos dados de maneira interativa, permitindo a navegação no ambiente virtual, a partir de cenários, que representem os monumentos, de acordo com o espaço público em que foram erguidos. Para isso, desenvolve ações interdisciplinares integradas entre as áreas de Comunicação, Museologia com os campos da Arte e da Tecnologia, por meio da parceria com o Laboratório de Realidade Virtual (LARV) do Curso de Engenharia da Computação da UFPA. Inicia com a seleção do monumento a ser virtualizado em 3D a partir da pesquisa documental e bibliográfica. Em seguida, após a escolha, é recolhido no espaço urbano onde se encontram estes monumentos material imagético, fotografias e vídeos, que ajudarão na modelagem dos ambientes, sobretudo na definição dos objetos a serem recriados e nas dimensões dos mesmos e do espaço. Também é coletado o áudio do local, que é inserido nas virtualizações para favorecer a imersão, já que traz o som do ambiente urbano, apresentando, por exemplo, ruídos de tráfego, canto de pássaros, entre outros.

De posse desses materiais, inicia-se o processo de criação de ambientes virtuais para simulação da visitação dos monumentos existentes na capital paraense. É feita, portanto, a reprodução dos cenários e a construção das réplicas tridimensionais das obras de Arte Pública, geralmente esculturas ou conjuntos escultóricos, através de *softwares*, também utilizados na criação do sistema de interações com o visitante, que inclusive possibilita o deslocamento deste pelo ambiente, em ação em primeira pessoa, como em um *game*. Depois destas etapas, é inserido o áudio do local, após ser editado e reduzido os ruídos, e as informações sobre os monumentos, divididas em blocos espalhados em diversas partes do ambiente, que podem ser acionados para leitura através de um clique no mouse. Com redação simples e direta, já que podem ser consultados por diferentes tipos de público, os textos trazem informações históricas e artísticas sobre os monumentos, obtidas na pesquisa, em muitos casos inéditas. A última etapa do processo é a disponibilização da visita no site do projeto, o que permite que o conhecimento sobre as obras possa ser socializado não só para a população do Estado, mas também em todo o mundo.

A terceira frente também quer também promover a interatividade, mas desta vez através da disponibilização de jogo digital, “por apresentarem forma divertida de narrar uma história, com os mais diferentes desafios e gêneros oferecidos ao jogador” (RIBEIRO FILHO et al, 2014, p. 609). Criado pelo LARV a partir das modelagens dos objetos e

espaços elaboradas pelo *Transcodificações Urbanas*, o jogo apresenta como desafio obter informações sobre monumentos da cidade de Belém. Nele, o jogador, em primeira pessoa, utiliza uma arma indígena, a borduna, para enfrentar seus adversários, retratados como caveiras denominadas de *ignorância*. Estes inimigos surgem para impedir que o jogador chegue aos monumentos e tenha acesso às informações sobre eles. O jogador, portanto, precisa lutar, tornando-se assim agente ativo da narrativa, e quando vence os adversários e consegue as informações sobre o patrimônio, se torna espectador externo à narrativa. Em cenário 3D, o jogo é operacionalizado através de teclas seta utilizadas para mover e controlar o personagem, do mouse para controlar a câmera, do botão esquerdo do mouse para atacar e oferece ao jogador a possibilidade de recuperar pontos e energia ao pegar os símbolos muiiraquitãs (considerado na Amazônia um amuleto da sorte).

Assim como ocorre com ambientes que simulam a visitação dos monumentos, no *game* são inseridos textos que foram resultado de pesquisa desenvolvida através do projeto *Transcodificações Urbanas*. Para ambas as plataformas, *game* e visitas, são utilizados diversos *softwares*, para construção dos objetos tridimensionais usados no ambiente, para manipulação de imagens, texturização de todos os cenários e objetos, entre outras ações. Para atribuir uma aparência mais realista aos elementos do cenário são comumente usadas fotos reais do lugar. A superfície de alguns objetos pode ser diretamente pintada com ferramentas dos programas. A figura a seguir (FIG. 1) mostra um fragmento de uma das visitas criadas em ambiente com modelagem 3D, e disponibilizadas no site do projeto.



Figura 1 – Fragmento da visitação 3D ao Monumento Gama Malcher

Fonte: UFPA/Monumentos de Belém/Transcodificações Urbanas

Essas três frentes do projeto *Transcodificações Urbanas* são norteadas por dois conceitos: o de virtual e o de agenciamento. O primeiro inscreve-se no próprio nome do projeto, que traz a “virtualização” como proposta, procurando tornar acessíveis na Web novas formas das pessoas vivenciarem o patrimônio cultural de uma maneira mais dinâmica, mais viva, do que a proposta pelas tecnologias de visualização em 360°.

Augé (2006, p. 112) nos coloca diante da necessidade de precisar a compreensão de virtual quando afirma que o termo “virtual” é utilizado hoje de maneira pouco clara. Afirma que as imagens chamadas virtuais não o são em qualidade de imagens. Por esse motivo, pondera que estas imagens:

são eminentemente atuais, e algumas realidades que representam são também, ademais, atuais. Todas as ficções às quais dão forma, todos os ‘mundos’ que representam (como nos *videogames*) não são forçosamente ‘virtuais’ se não têm nenhuma oportunidade, nenhuma possibilidade de se fazerem ‘atuais’ ou de se realizarem, enquanto não forem realidades ‘em potencial’ [...]. (AUGÉ 2006, p. 112)

Mesmo afirmando que não tem nenhuma intenção de dissertar contra a imagem e as tecnologias da comunicação, já que ‘isso não teria sentido’, Augé (2006, p. 113) diz que precisa sublinhar os perigos que “comportam a alienação progressiva a uma tecnologia” e lembra que a imagem, por mais sofisticada que possa ser, só é uma imagem, ou seja, um meio de ilustração, algumas vezes de exploração, frequentemente de comunicação e distração (AUGÉ, 2006, p. 112-113).

Com base nisso, Augé (2006, p. 113) também enumera o que chama de algumas ambiguidades de nossa relação com a imagem, antes de propor em que condições pode não ser a imagem um obstáculo à livre construção de nossas identidades coletivas e individuais. Cita por exemplo as imagens percebidas ou recebidas pelos televisores que têm como características: igualar acontecimentos e pessoas e tornar incerta a distinção entre o real e a ficção. Para Augé (2006, p. 114), o grande problema hoje é que com frequência “a imagem já não representa um papel de mediação com o outro, mas sim de identificação com ele”. O incômodo, na observação do autor, se instala “quando a ficção faz às vezes de real, quando tudo acontece como se não houvesse outra realidade além da imagem” (AUGÉ, 2006, p. 114).

Ao propor a palavra virtualização no título do projeto *Transcodificações Urbanas* nos inclinamos a pensar o virtual, inicialmente, como Levy (1999) propõe ao afirmar que “é

virtual toda entidade ‘desterritorializada’, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (LEVY, 1999, p. 47). Em outras palavras se apropriar do virtual de acordo com a origem da palavra. Aquela que vem do latim medieval, *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência.

Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência, e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal. A árvore, por exemplo, está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas, sim, ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser, diferentes (LEVY, 1996, p. 15).

A compreensão de virtual nessa perspectiva segue e pode ser visualizada ainda quando Foucault (2009, p. 415) traz o exemplo do espelho:

O espelho, afinal, é uma utopia, pois é um lugar sem lugar. No espelho, eu me vejo lá onde não estou, em um espaço irreal que se abre *virtualmente* atrás da superfície, eu estou lá longe, lá onde não estou, uma espécie de sombra que me dá a mim mesmo minha própria visibilidade, que me permite me olhar lá onde estou ausente: utopia do espelho. Mas é igualmente uma heterotopia, na medida em que o espelho existe realmente, e que tem, no lugar que ocupo, uma espécie de efeito retroativo; é a partir do espelho que me descubro ausente no lugar em que estou porque eu me vejo lá longe. A partir desse olhar que [...] se dirige para mim, do fundo desse espaço *virtual* que está do outro lado do espelho, eu retorno a mim e começo a dirigir meus olhos para mim mesmo e a *me constituir ali onde estou*; o espelho funciona como uma heterotopia no sentido em que ele torna esse lugar que ocupo, no momento em que me olho no espelho, ao mesmo tempo absolutamente real, em relação com todo o espaço que o envolve, e absolutamente irreal, já que ela é obrigada, para ser percebida, a passar por aquele *ponto virtual* que está lá longe. (FOUCAULT, 2009, p. 415; grifo nosso).

Por meio do *Transcodificações Urbanas*, também acreditamos que o virtual se apresenta em processo dinâmico. Está além das simples imagens, de unicamente digitalizar o patrimônio, de focar na compreensão de acervos compostos por bytes, da mera presença na internet ou em oposição aquilo que é físico ou presencial ou está no espaço tradicional. A virtualização é dinâmica, pressupõe desterritorialização, deslocamento, passagem pelo “ponto virtual”, ser potência pela possibilidade de tornarem atuais. Os ambientes imersivos do projeto objetivam, desta forma, propiciar ao visitante a possibilidade de passar pelo “ponto virtual”, de vivenciar um ambiente que existe em potencia justamente por ser possível “realizá-lo”. Mas esta passagem, em pêndulo, requer dois movimentos. O primeiro que o ambiente modelado e socializado em rede, como potência, seja lugar de usos outros,

emergentes. O segundo, atrelado ao primeiro, é que exige interação, participação do visitante, permitindo novas vivências.

Sem esses dois movimentos não seria possível exercitar a virtualização, inclusive de museus e patrimônio. Portanto, a simples reprodução de imagens e dados em Websites, tenham ou não referentes físicos em acervos organizados em instituições, se aproxima mais da linearidade da difusão, que os torna conteúdo para ser recebido ou percebido, portanto “atuais”. Da mesma forma, se estabelecem em igual patamar as tentativas de “substituição da realidade pela imagem” (AUGÉ, 2006, p. 115), onde a interação é limitada, ou inexistente, criando uma ilusória sensação de participação, centrada em eixos perceptivos. É preciso, portanto, lançar-se ao desafio da contemporaneidade, já que:

não estamos mais na época do totemismo e dos símbolos elementares, a época em que a natureza proporcionava facilmente uma linguagem para a organização dos homens. Mas há de se viver, [...] e para isso afrontar a necessidade do social, pensar o cotidiano a uma escala humana [...] (AUGÉ, 2006, p. 116).

Acreditamos que uma forma de se fazer isso está na compreensão do conceito de “regime de imersão”, que vem sendo articulado, desde o início dos anos 2000, especialmente pelo campo da Comunicação, para trazer novos cenários de interação que se abrem a partir dos meios digitais. Machado (2007) trata desta realidade, situando-a conforme o conceito de “agenciamento”:

Os povos de língua inglesa chamam de agenciamento (agency) a sensação experimentada por um interator de que uma ação significativa é resultado de sua decisão ou escolha (Murray, 1997: 126). Normalmente, quando lemos um romance ou assistimos a um filme, não esperamos que qualquer de nossas ações possam interferir na evolução da história, ou seja, não experimentamos nenhum sentimento de agenciamento. Por mais grave ou perigosa que seja a situação apresentada em um filme, sabemos que nada podemos fazer, enquanto espectadores, para ajudar as personagens. Já nos meios digitais, nós nos defrontamos o tempo todo com um mundo que é dinamicamente alterado pela nossa participação (MACHADO, 2007, p. 212).

No ambiente digital, ao contrário de quando estamos lendo um livro ou vendo um filme, conforme explica Machado (2007), o “mundo” apresentado pode ser explorado da forma como o interator optar. Isso se dá principalmente por meio de escolhas ao se deslocar em um ambiente digital, seja em relação à direção (direita, esquerda, para frente ou para trás, se mover em círculos) ou simplesmente ficar imóvel. Assim, agenciar neste novo cenário seria, de acordo com o autor, experimentar como seu agente, como aquele que age

dentro do evento e como elemento em função do qual o próprio evento acontece. Desta forma, o efeito do agenciamento seria necessariamente interativo, passaria por desenvolver sistemas capazes de reagir ou de responder às ações dos usuários. Este cenário apresentado por Machado (2007) está voltado especialmente para pensar o *videogame*, onde a intervenção do jogador é necessária e sem ela não haveria literalmente o jogo. Por outro lado, a intervenção do interator, no jogo, está condicionada à própria existência do sistema.

Contudo, quando se trata de virtualizar espaços de monumentos históricos e de Arte Pública, recorremos ao conceito de agenciamento como um convite às experiências de imersão como possibilidades de reconstruir vivências através desses espaços, vistos como expandidos e inscritos em uma sociedade que os interliga em rede. Inclusive, abrindo portas a resignificação e reapropriações desses espaços na contemporaneidade, propondo, portanto, novos usos sociais.

3. Sobre os usos sociais do patrimônio

O patrimônio nas cidades está envolto a dinâmicas e transformações típicos da contemporaneidade. Mais especificamente, Canclini (2006, p. 300-301) trata dos monumentos em ambiente urbanos, e defende que na atualidade a observação destes deve considerar que estão envolvidos em tensões entre a memória histórica e a trama visual das cidades modernas. Uma mudança de enfoque que os desloca do prisma de que eram inscritos, junto com as escolas e os museus, como um “cenário legitimador do culto tradicional”, onde eram considerados quase sempre como obras com que o poder político consagrara pessoas e acontecimentos fundadores do Estado. Na contemporaneidade e na urbanidade, ocorrem transgressões destes cenários a partir de novos usos. Por estarem em local de circulação pública, os monumentos – mais que os museus e as escolas - “estão abertos à dinâmica urbana, facilitam que a memória interaja com a mudança, que os heróis nacionais se revitalizem graças à propaganda ou ao trânsito [...]” ou que sejam atualizados pelas “irreverências’ dos cidadãos” (CANCLINI, 2006, p. 301).

Expostos à vida contemporânea, sem as barreiras físicas que circundam as instituições culturais, os monumentos mobilizam diferentes formas de apropriação, articuladas por cidadãos de origens ou grupos sociais diversos. Remetem ao passado, mas são vivenciados no presente, estabelecendo ligações entre tempos múltiplos, ativadas pela relação que se dinamiza entre o indivíduo e o objeto, em cenário público. Dinamismo que permite o surgimento de interferências variadas: da pichação à publicidade, do nexo

arquitetônico com o entorno a locais contemporâneos de lazer, de expressão artística ou de se fazer política. Firmam-se como portais simbólicos, que aludem ao passado, mas são ressignificados no presente.

Apesar de ser profícua, como pontua Canclini (2006), nos estudos e debates sobre a modernidade latino-americana, a questão dos usos sociais do patrimônio continua ausente e, diante da magnificência de certos bens, “não ocorre a quase ninguém pensar nas contradições que expressam” (CANCLINI, 2006, p. 160).

Por isso, questiona com que recursos teóricos "podemos repensar os usos sociais contraditórios do patrimônio, dissimulado sob o idealismo que o vê como expressão do gênio criador coletivo" (CANCLINI, 2006, p. 193). Propõe estudar o patrimônio como espaço de luta material e simbólica entre classes, as etnias e os grupos. Afirma que esse princípio metodológico corresponde ao caráter complexo da sociedade contemporânea. A partir dessa linha de raciocínio traz os estudos de Raymond Williams para propor as bases de uma política cultural e de pesquisa capaz de superar a oposição entre o "tradicional" e o "moderno". Para isso, deve considerar a diferença entre o arcaico, o residual e o emergente, proposta por Raymond Williams.

O *arcaico* é o que pertence ao passado e é reconhecido como tal por aqueles que hoje o revivem, quase sempre ‘de um modo deliberadamente especializado’. Ao contrário, o *residual* formou-se no passado, mas ainda se encontra em atividade dentro dos processos culturais. O emergente designa os novos significados e valores, novas práticas e relações sociais. (WILLIAMS *apud* CANCLINI, 2006, p. 198)

Não observar essa construção proposta por Raymond Williams é apontada por Canclini (2006, p. 198) como uma causa das políticas culturais menos eficazes porque ao se agarrarem ao arcaico ignoram o emergente, uma vez que não conseguem articular a recuperação da densidade histórica com os significadores recentes gerados pelas práticas inovadoras na produção e no reconhecimento. Canclini (2006, p. 202) é enfático em afirmar que uma política de pesquisa relacionada ao patrimônio não deve se reduzir à tarefa do resgate dos objetos “autênticos” de uma sociedade. Defende que devemos nos importar mais com os processos que com os objetos, e não na sua capacidade de permanecer “puros”, iguais a si mesmos, mas por sua representatividade social.

Quando se trata dos usos sociais do patrimônio através das tecnologias comunicacionais também se torna indispensável considerar o arcaico, o residual e o emergente para se opor ao dualismo entre o presente e o passado. Mais do que apresentar o

patrimônio como um objeto “autêntico” da sociedade (o arcaico), as tecnologias comunicacionais podem nos permitir enxergar novos horizontes daquilo que permanece (o residual) para trazer outras formas de apropriação, novos significados (o emergente).

Um exemplo é o caso do Chafariz das Sereias, um dos monumentos mais misteriosos da Amazônia, do início do século XX (o arcaico). A pesquisa desenvolvida pelo projeto *Transcodificações Urbanas* a partir do residual (o monumento extremamente deteriorado) o revelou envolto na história da política de abastecimento de água da cidade, precária no final do século XIX e início do século XX, o que teria justificado a construção de vários chafarizes em Belém, entre os quais o das Sereias, para atender à demanda da população na época. Por outro lado, ao apresentarmos a virtualização do Chafariz, que podemos observar em um fragmento na figura 2 (FIG. 2), a propomos como opção rumo ao emergente, o que inclui desvelar uma história que até então existia sem estar presente.



Figura 2: Fragmento da virtualização do Chafariz das Sereias

Fonte: UFPA/Monumentos de Belém/Transcodificações Urbanas

A partir de um relato de um professor de Matemática, durante uma das apresentações da experiência em escolas públicas da capital paraense, destinadas a docentes e discentes, foi possível ainda observar que disponibilizar as modelagens do monumento, em ambiente de rede, abre novas possibilidades para o ensino. Pode ser, inclusive, uma forma de revisitar

a história da cidade ou até mesmo de ser usado como um exercício de cálculo acerca das dimensões de um monumento. Inferências que fortalecem o emergente, a partir de novas práticas, sem deixar de estabelecer ligações com o arcaico e o residual.

Nessa perspectiva, o recurso à tecnologia pode de fato apresentar novos usos sociais do patrimônio. Devem, como propõe Canclini (2006, p. 202), as áreas investigação, de estudos do patrimônio, romper com a finalidade centralizada em almejar a autenticidade ou restabelecê-la, mas sim reconstruir a *verossimilhança histórica* e estabelecer bases comuns para uma reelaboração de acordo com a necessidade do presente. Abertura epistemológica na qual se baseiam as experiências e a pesquisa em torno da virtualização de monumentos, propondo-se a expandir o patrimônio em ambiente imersivo que facilite a interação, como forma de levar em conta seus usos sociais, inclusive em ambiente sociotécnico, e não apenas o resgate do que foram ou são na atualidade.

REFERÊNCIAS

AUGÉ, Marc. Sobremodernidade: do mundo tecnológico de hoje ao desafio essencial do amanhã. In: MORAES, Denis. **Sociedade Midiatizada**. Rio de Janeiro, Mauad, 2006.

BRASIL. Instituto Brasileiro de Museus. **Guia dos Museus Brasileiros**/Instituto Brasileiro de Museus. Brasília: Instituto Brasileiro de Museus, 2011.

_____. **Portal Brasil**. Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/cultura/2011/05/museu-virtual-divulga-historia-e-atrativos-de-brasilia-na-internet>>. Acesso em: 14 fev. 2016.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4. ed. São Paulo: USP, 2006.

CASTELLS, Manuel. Internet e sociedade em rede. In: MORAES, Denis de (Org.). **Por uma outra comunicação**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

ERA Virtual. **Apresentação**. Disponível em <http://www.eravirtual.org/?page_id=15>. Acesso em: 14 fev. 2016.

FOUCAULT, Michel. **Estética: literatura e pintura, música e cinema**. Ditos e Escritos. Vol. 3. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

GOOGLE cria ferramenta para visita o virtual de museus em 360 graus. **Globo.com**. Dispon vel em: <<http://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/google-cria-ferramenta-para-visitacao-virtual-de-museus-em-360-graus-2902679>>. Acesso em: 18 set. 2014.

_____. **Google Art & Culture**. Dispon vel em: <<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/u/0/search?q;>> <<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/u/0/search?q=Brasil>>. Acesso em: 13 jul. 2016.

HILLIS, Ken. **Sensac es digitais**: espa o, identidade e corporifica es na realidade virtual. S o Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

INSTITUTO Viva Capital. **Museu Virtual de Bras lia**. Dispon vel em: <<http://www.museuvirtualbrasil.org.br/PT/>>. Acesso em: 14 fev. 2016.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. S o Paulo: Ed.34, 1999.

_____. **O que   o virtual?**. S o Paulo: Ed.34, 1996.

LIMA, Diana Farjalla Correia. Museologia, campo disciplinar da musealiza o e fundamentos de inflex o simb lica: „tematizando“ Bourdieu para um convite   reflex o. **Revista Museologia e Interdisciplinaridade**, Bras lia, v. 2, n. 4, p. 48-61, maio-jun. 2013. Dispon vel em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/9627/7117>>. Acesso em: 10 jul. 2014.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**. 1. ed. S o Paulo: Paulus, 2007.

MART N-BARBERO, Jes s-Martin. Tecnicidades, identidades, alteridades: mudan as e opacidades da comunica o no novo s culo. In: MORAES, Denis. **Sociedade Mideiatizada**. Rio de Janeiro, Mauad, 2006.

RIBEIRO FILHO, Manoel et al. Jogo Eletr nico com Informa o sobre Espa os e Monumentos P blicos Urbanos. In: SBGames, 13, nov. 2014, Porto Alegre. **Anais eletr nicos...** Porto Alegre: Pontif cia Universidade Cat lica do Rio Grande do Sul (PUC-RS), 2014. Dispon vel em: <http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/short/Cult_Short_Jogo%20Eletronico%20com%20Informacao.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2015.

UFPA. **Monumentos de Bel m – Transcodifica es Urbanas**. Dispon vel em: <<http://www.monumentosdebelem.ufpa.br/>>. Acesso em: diversos 2011-2016.