

Fernando Magalhães
Luciana Ferreira da Costa
Francisca Hernández Hernández
Alan Curcino
(Coordenadores)

MUSEOLOGIA E
PATRIMÓNIO
Volume 1

A EXPANSÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL DIANTE DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: ENTRE O ATUAL E O VIRTUAL

Carmen Lucia Souza da Silva

Universidade Federal do Pará, Brasil

<https://orcid.org/0000-0003-2487-1823>

1. Introdução

Experienciar o patrimônio cultural, na contemporaneidade, constitui-se, cada vez mais, um movimento de transformação, de contínuo processo, com as afetações dela decorrentes, já que a passagem por universos simbólicos que se cruzam pressupõem fusões, hibridismos, mutações. Ao mesmo tempo algo que precisaria ser compreendido como outra forma de vivenciar o patrimônio para além dos códigos representativos para os quais foram concebidos. Portanto, propõe-se aqui refletir sobre a vivência do patrimônio cultural em tempos e espaços expandidos, entendidos como sobrepostos, não-lineares e dinâmicos. Mais especificamente, pensar sobre o caráter transcendental do patrimônio cultural tensionado pelas tecnologias digitais e em rede, seja em reconfigurações da materialidade e da imaterialidade, mas também devir em fluxo em sociedades complexas.

O encontro entre as tecnologias digitais e o patrimônio cultural evidencia o caráter transitório deste diante de outro paradigma motivado por aquelas. Evidencia posto que os bens culturais estão sujeitos ao movimento contínuo do mundo, e passam por constantes contestações, já que as sociedades se transformam e podem inclusive questionar ou ampliar seu estatuto social, enquanto patrimônio cultural, resultante de processos identitários e de memória coletiva. Quem poderia dizer, quando da criação, no Brasil, do Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN), em 1937, que precedeu o atual Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), que o Samba do Rio de Janeiro e o Carimbó do Pará se tornariam Patrimônios Culturais Imateriais do País, em 2007 e 2014, respectivamente, mais de um século depois de serem considerados

contravenções punidas com multas e prisões? Ou o Círio de Nazaré, de Belém do Pará, em 2013, e a Roda de Capoeira, em 2014, serem inseridos na Lista Representativa de Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade, segundo a UNESCO, quando em suas origens eram vivenciados, em maioria, pela população de baixa renda e excluída?

Conquistas resultantes das lutas, e da resistência identitária, de grupos marginalizados que até então não tinham suas origens, manifestações e tradições reconhecidas como patrimônio e dignas de salvaguarda. O próprio reconhecimento oficial do patrimônio imaterial é historicamente recente, e tem como alguns de seus marcos, no Brasil, a Constituição de 1988 e o decreto 3.551/2000 que instituiu o Registro dos Bens Culturais de Natureza Imaterial e criou o Programa Nacional do Patrimônio Imaterial. Mundialmente, a Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial em 2003.

A trajetória do reconhecimento do patrimônio cultural imaterial pode servir de referência para refletirmos sobre novas concepções de patrimônio. Diante do digital, o patrimônio cultural segue em transformação, assim como ocorreu com a categoria ou dimensão imaterial, mas de forma mais dinâmica e acelerada. Mesmo que haja controvérsias sobre o seu presente estatuto e reconhecimento, o patrimônio mobilizado pelas tecnologias digitais se vê diante de questionamentos sobre o devir, mais do que o ser. O devir, ou o sempre vir a ser, está na própria reflexão sobre o virtual, como aborda Lévy (1996), quando trata das mudanças em curso na sociedade, ainda na década de 1990:

Certamente nunca antes as mudanças das técnicas, da economia e dos costumes foram tão rápidas e desestabilizantes. Ora, a virtualização constitui justamente a essência, ou ponta fina, da mutação em curso. Enquanto tal, a virtualização não é nem boa nem má, nem neutra. Ela se apresenta como o movimento do 'devir outro' - ou heterogênesse - do humano. (Lévy, 1996, p. 11-12).

Nesse processo de mutação, Deleuze argumenta que o “virtual não se opõe ao real, mas somente ao atual. O virtual possui uma plena realidade enquanto virtual” (Deleuze, 1988, p. 196-197). Em oposição ao atual, define o virtual “como uma estrita parte do objeto real - como

se o objeto tivesse uma de suas partes no virtual e aí mergulhasse como numa dimensão objetiva” (Deleuze, 1988, p. 196-197). Para a questão do patrimônio, e sobretudo diante do digital, a compreensão do virtual como parte do real auxilia no entendimento dos elos entre materialidade e da imaterialidade, e seus desdobramentos, diante de outras possibilidades de expansão cultural. Contudo, como podemos relacionar a oposição entre ato e potência para os estudos sobre o patrimônio diante do digital e do virtual? Antes de prosseguirmos com essa problematização propomos ir ao empírico como um percurso necessário para sua melhor compreensão. Resultante de pesquisa, este percurso, antes de ser visto como uma aplicação de tecnologias digitais em experimentos com patrimônio cultural, deve ser observado como um caminho investigativo de transcódificações urbanas que nos fornece elementos para pensar o patrimônio diante deste outro paradigma. Compreensões que, portanto, retomaremos mais adiante.

2. Além dos códigos

Há quase dez anos iniciamos a pesquisa sobre o patrimônio cultural presente nas praças de Belém do Pará, no Brasil, e sua virtualização, como abertura para outros usos, na internet, visando o diálogo interdisciplinar entre as áreas da Museologia, Educação e Turismo. Através do projeto denominado *Transcodificações Urbanas*⁵⁷ realizamos pesquisa sobre os monumentos em documentos, em parte

⁵⁷ Desenvolvido desde 2011 na Universidade Federal do Pará e vinculado ao curso de Museologia, o projeto *Transcodificações Urbanas: virtualização dos monumentos de Belém* já realizou a virtualização de dez ambientes de patrimônio cultural da capital paraense, monumentos erguidos em praças públicas. Para as virtualizações são utilizados modelagem 3D e criação de cenários interativos, onde é possível navegar em primeira pessoa, como em um game. Nestes ambientes imersivos, construídos em parceria com o curso de Engenharia da Computação, também da UFPA, por meio de bolsas concedidas através do projeto a estudantes e cooperação de docentes, são ainda inseridas informações resultantes de pesquisa histórica e artística, que podem ser consultados pelo usuário. Às dez virtualizações desenvolvidas pelo *Transcodificações Urbanas* somam-se outras duas realizadas pelo projeto *Museus e Patrimônio*, igualmente vinculado ao curso de Museologia, todas disponíveis em: <www.monumentosdebelem.ufpa.br>. Diversos 2011-2019.

restritos a Bibliotecas e Arquivos Públicos, como leis, relatórios de gestão, estudos para restauração e conservação, além de textos de jornais de época. Em paralelo, outra frente desenvolvia estudos em tecnologia, para criação dos espaços interativos que permitissem não só ter acesso às informações documentadas, através de consulta *on line*, mas permitissem ainda novas formas de vivenciar o patrimônio cultural em ambiente imersivo. Chamamos então as visitas virtuais dos monumentos, em ambiente interativo com modelagem 3D, de virtualização, termo que mais adiante problematizaremos.

No projeto, o primeiro ambiente a ser virtualizado foi o conjunto de elementos monumentais da Praça Floriano Peixoto, localizada no bairro de São Brás, erguidos em homenagem a antigo governador do Estado, Lauro Sodré, em projeto do arquiteto Francisco de Paula Lemos Bolonha e obras comandadas pelo engenheiro Nicholas Chase, cuja inauguração ocorreu em 1959. As cinco esculturas, distribuídas em três grupos, são do artista modernista Bruno Giorgi, que naquele mesmo ano, 1959, também desenvolvia projetos na cidade que se tornaria capital federal, como a escultura “Os Guerreiros”, localizada na Praça dos Três Poderes, em Brasília, inaugurada no ano seguinte. Conhecida ainda como “Os Candangos”, esta escultura e os grupos escultóricos da Praça Floriano Peixoto em Belém são da mesma fase artística do autor.

Para modelagem e construção do ambiente interativo, disponível para visita no site do projeto (www.monumentosdebelem.ufpa.br), partimos do conjunto monumental no espaço, composto pelos três grupos escultóricos até então presentes no local, em 2011. Entre eles, os três elementos em bronze que formavam o segundo grupo escultórico, que representavam o “Trabalho”, à esquerda do ponto de vista do observador, a “República”, ao centro, e as “Artes”, à direita. Na figura 1, o triádico aparece parcialmente encoberto por tapume, em processo inicial de recuperação da praça e do conjunto monumental, em 2011. Naquele momento, percebe-se que as esculturas estão com as partes superiores completas. Meses depois desaparece a cabeça da escultura “Trabalho”.



Figura 1: Mural com as três figuras em bronze, cercado por tapume, no processo inicial de recuperação.

Fonte: Carmen Silva, 2011

A virtualização do conjunto monumental ocupou quase todo o ano de 2012, já que era necessário não só realizar pesquisa histórica e artística sobre este e outros patrimônios, até então com registros dispersos e de acesso limitado, mas, concomitantemente, desenvolver investigação em tecnologia, pois se tratava do primeiro a ser virtualizado, para criação de ambiente imersivo que permitisse o

deslocamento do visitante de forma mais livre, com possibilidade de “paradas” para observação e maior interação.

Optamos pela modelagem 3D para simular ao máximo as obras originais. Enquanto realizávamos o processo de virtualização (figura 2), a Prefeitura da capital finalizava a recuperação da praça, e quando foi reinaugurada um dos elementos do segundo grupo escultórico, a figura em bronze que representava o “Trabalho”, já não estava presente (figura 3). No seu lugar, uma placa indicava que tinha sido retirada para restauro, e estava no Museu de Arte de Belém.



Figura 2: virtualização do conjunto de elementos monumentais da praça Floriano Peixoto. Em destaque o mural com o segundo grupo escultórico.

Fonte: Transcodificações Urbanas



Figura 3: Mural com a ausência da escultura “Trabalho”
Fonte: Carmen Silva, 2011

No decorrer dos anos não só a escultura o “Trabalho” não retornou ao seu ambiente, a praça pública, assim como os outros elementos deste conjunto escultórico igualmente desapareceram. A segunda a sair de cena foi a escultura “Artes”, deixando a figura central, a “República” (figura 4), seguir sozinha como observadora das manifestações públicas que rotineiramente acontecem no também conhecido como Complexo de São Brás, por abarcar outros monumentos de patrimônio cultural, o Mercado do bairro e a Caixa d’água de ferro, inaugurados, respectivamente, em 1911 e em 1885.



Figura 4: Até então remanescente da tríade, elemento escultórico “República”, abaixo no mural com pichações, ainda presente na manifestação das mulheres intitulada “Ele não”, em outubro de 2018, às vésperas das eleições presidenciais.

Fonte: Carmen Silva, 2018

No prosseguimento do processo de apagamento do patrimônio cultural, e por que não dizer em metáfora do tempo político, a figura da “República” teve o mesmo destino que as demais, igualmente sucumbiu, desaparecendo do espaço público nos nublados dias de novembro de 2018, restando apenas o mural, onde ficava o triádico, agora repleto de mensagens de uma época, em pichações (figura 5). O desaparecimento das duas esculturas, “República” e “Artes”, e de parte da outra, “Trabalho”, é atribuído a furtos e vandalismo, mas principalmente ao descaso do Poder Público com a preservação do patrimônio cultural. Resistentes, seguem os dois grupos escultóricos restantes, inclusive a escultura Vitória (ao fundo da figura 5), que do alto do obelisco parece testemunhar a ausência de salvaguarda, que os atinge.

A ausência das esculturas no espaço físico nos remete à presença na virtualização. Como a recuperação das obras é quase impossível, já que não se sabe qual destino tiveram, passam a existir unicamente no plano virtual, onde a memória pode encontrar ambiente representativo para além do mural vazio na praça. Assim, a virtualização passa a ser a camada mais evidente do patrimônio fisicamente não mais existente, mas presente na memória e em outro espaço sobreposto à camada física.

Virtualização que é, portanto, fortalecida, posto que é acelerado e contínuo o processo de atualização, a partir da ausência material que torna o virtual ainda mais presente. Não só na WEB, onde é navegável a partir site do projeto, a virtualização do conjunto de elementos monumentais que ora abordamos está também acessível à palma da mão, através do aplicativo igualmente desenvolvido no interior do *Transcodificações Urbanas*, denominado Patrimônio Urbano Virtual (PUV), disponível para android (figura 6). Elaborado com os princípios imersivos da versão para WEB, o aplicativo dispõe de navegação mais interativa, com botões para contato direto na tela, e outros recursos, como mapas de localização dos monumentos.



Figura 5: Ausência do triádico no mural, que também compunha o segundo grupo escultórico. Ao fundo, a escultura Vitória “observa” do alto o descaso do poder público com o patrimônio cultural da cidade.

Fonte: Carmen Silva, 2019



Figura 5: Virtualização do conjunto escultórico disponível no aplicativo PUV

Fonte: Transcodificações Urbanas

No PUV, foram disponibilizados sete monumentos de Belém para visitação virtual. Contiguidades que adquirem outras

propriedades através de *mobile app*, ainda mais próximo das pessoas, pelos recursos oferecidos nos *smartphones*, que associa, por exemplo, a possibilidade de deslocamento nos espaços, virtual e físico, em movimentos simultâneos de toque na tela e caminhar, no sentido amplo de contato com os lugares, como ressignificação do *flâneur* de Baudelaire, agora rizomático, por vezes disperso, mas em busca de vivências e de conhecimento.

Após quase uma década de estudos, e diante do inesperado, mas ao mesmo tempo previsível abandono que resultou na destruição do segundo grupo escultórico do conjunto monumental, em face do descaso do Poder Público com o patrimônio cultural, a virtualização torna-se também resistência, ou (re)existência, em potência que se renova, ressignificada ainda mais pela memória do objeto ausente do ambiente urbano. Assim, Transcodificações Urbanas, nesta e nas outras virtualizações de monumentos, pela quebra dos códigos, pela mutação, pela ruptura nas representações. Virtualizações que tensionam as atualizações do patrimônio cultural, enleando espaços e tempos, em contínuos movimentos de expansão. É para onde iremos, ou retomamos, a seguir.

3. Entre o virtual e o atual

É na oposição entre ato e potência que a relação entre espaço e tempo, tão significativa quanto à memória, se torna ainda mais produtiva em seu enlace com o patrimônio cultural. Para compreender essa questão, recorreremos a Bergson (1999), quanto reflete sobre a “imagem-lembrança” e a qualifica como “virtual”, só podendo “tornar-se atual através da percepção que a atrai”. E o filósofo ressalta: “Impotente, ela retira sua vida e sua força da sensação presente na qual se materializa” (Bergson, 1999, p. 148). Portanto, é no movimento no tempo, através de percepções e sensações, que as afetações entre o virtual e o atual se realizam, por espaços. Percurso que também se lança o patrimônio, ao se fortalecer no fluxo da memória.

A verdade é que a memória não consiste, em absoluto, numa regressão do presente ao passado, mas, pelo contrário, num progresso do passado ao presente. É no passado que nos colocamos de saída. Partimos de um

‘estado virtual’, que conduzimos pouco a pouco, através de uma série de planos de consciência diferentes, até o termo em que ele se materializa numa percepção atual, isto é, até o ponto em que ele se torna um estado presente e atuante, ou seja, enfim, até esse plano extremo de nossa consciência em que se desenha nosso corpo. Nesse estado virtual consiste a lembrança pura. (Bergson, 1999, p. 280)

Um estado virtual que ativa memória, ponto de partida que a impulsiona, em propulsão por camadas que estão interligadas. Pense-se, contudo, na coexistência entre tempos e espaços, que são dinamizados e fortalecidos pela relação que os liga, pelas trocas entre o virtual e o atual, ou através do deslocamento entre eles. Na relação com o patrimônio cultural, este movimento opera de forma bastante produtiva, já que o deslocamento pelo fluxo da memória pode ocorrer por rotas não-lineares, em camadas de tempos e espaços, cuja coexistência revigora a transmutação entre virtual e atual. Deleuze defende que “não há objeto puramente atual”, e detalha que: “Todo atual rodeia-se de uma névoa de imagens virtuais. Essa névoa eleva-se de circuitos coexistentes mais ou menos extensos, sobre os quais se distribuem e correm as imagens virtuais” (Deleuze, 1996, p. 49). E, a partir de Bergson, Deleuze conclui:

Com efeito, como mostrava Bergson, a lembrança não é uma imagem atual que se formaria após o objeto percebido, mas a imagem virtual que coexiste com a percepção atual do objeto. A lembrança é a imagem virtual contemporânea ao objeto atual, seu duplo, sua ‘imagem no espelho’ (Deleuze, 1996, p. 53).

Logo, o patrimônio cultural, material e imaterial, se constituiria através deste sistema de trocas e mutações entre virtual e atual, por tempos e espaços que, ao coexistirem e se interligarem, se expandem. Assim, as virtualizações seriam o processo que tornaria mais evidente esta “imagem virtual” que coexiste com o “objeto atual”, este por vezes ainda mais dinâmico que aquela, como podemos perceber no relato sobre o triádico. Imagem virtual compreendida em sentido complexo, de multiplicação de imagens que também coexistem, se confrontam e

atravessam os espelhos, se sobrepõem, se misturam no fluxo das camadas, se interconectando ainda mais, em redes. Portanto, virtualizar o patrimônio cultural está além da criação de novas representações, de somente digitalizar objetos e espaços públicos, de disponibilizar acervos agora compostos por bytes, de migrar para internet ou estar em oposição ao físico ou presencial. A virtualização dinamiza a memória e é dinamizada por ela.

Por ser dinâmica, a virtualização implica em desterritorialização, deslocamento, passagem pelo “ponto virtual”, ser potência pela possibilidade de se tornar atual. Os ambientes imersivos do projeto objetivam, desta forma, propiciar ao visitante a possibilidade de passar pelo “ponto virtual”, de vivenciar um espaço potencial em seu duplo atual, como espelhamento. Intuito que nos confronta ao dinamismo da passagem pelo *ponto virtual*, proposto por Foucault (2009, p. 415) ao trazer a metáfora 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* [itálico nosso] 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* [itálico nosso] 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* [itálico nosso] que está lá longe. (Foucault, 2009, p. 415).

É na passagem, no fluxo, no confronto entre os tempos, e na tensão entre os espaços que a virtualização se processa. A passagem pelo *ponto virtual* permite atravessar o espelho, vivenciar o virtual que coexiste com o objeto atual. Mas, se partirmos do relato que aqui trazemos, pode ocorrer também em contrafluxos, ao sugar, através do espelho, a percepção do objeto, diante do contraponto de que não está mais presente no espaço físico, mas permanece em outro espaço coexistente. Pelos tempos, também múltiplos, atravessa a memória, decantando e enredando os espaços de ausência e presença.

Para refletir sobre as multiplicidades em questão, seguimos recorrendo a Foucault (2009, p. 411-422) que, ao explicar os conceitos de heterotopias e heterocronias, lembra do “entrecruzamento fatal do tempo com o espaço”. Em oposição às utopias, que são “posicionamentos sem lugar real” ou “essencialmente irreais”, detalha o filósofo, as heterotopias são “lugares reais”, mas são também “espécie de lugares que estão fora de todos os lugares, embora eles sejam efetivamente localizáveis”, que poderiam ser estudados, através da “contestação simultaneamente mítica e real do espaço que em vivemos”, segundo quatro princípios. 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. Seriam reminiscências desses lugares: colégios internos, o serviço militar para jovens. O segundo princípio aborda diversos usos que a sociedade faz de determinada heterotopia, podendo fazê-la funcionar de forma diferente, como o cemitério, que quase sempre existiu nas sociedades ocidentais, mas que sofreu mutações, se afastando do espaço sagrado da igreja para se instalar em espaços periféricos, “‘outra’ cidade onde cada família possui sua morada sombria” (Foucault, 2009, p. 418).

O terceiro princípio trata da justaposição “em um só lugar vários espaços”. Foucault cita como exemplo o teatro e o cinema, com seus cenários justapostos e projeções de narrativas. Mas poderíamos inserir neste terceiro princípio a encenação do patrimônio cultural nos museus e demais espaços públicos, já que também justapõe lugares de memória e narrativas em um só ambiente. Patrimônio que também pode ser considerado segundo os dois outros princípios, por ser alvo de criação e de mutações em diferentes culturas. Pode ser estudado

ainda segundo o quarto princípio, que trata do funcionamento das heterotopias. Estas só aconteceriam plenamente quando há ruptura absoluta com a tradição temporal. Assim, têm início e estão ligadas, através de recorte temporal, com a heterocronia, que se forma na acumulação de vários tempos em um único espaço. Os museus e as bibliotecas seriam, segundo o filósofo, heterotopias do tempo, nas quais este “não cessa de se acumular e de se encarapitar no cume de si mesmo” (Foucault, 2009, p. 419).

A partir desse quarto princípio, por evidenciar mais fortemente o encontro do espaço e do tempo, em camadas interligadas, mas também considerando os princípios anteriores, podemos avançar no estudo do patrimônio cultural diante do virtual, que questiona o seu estatuto eternizante, típico do patrimônio acumulado nos museus tradicionais, para conduzi-lo em um tempo crônico, mas passageiro. O patrimônio diante do virtual se vê em face da volatibilidade do tempo, como estar sujeito ao desenvolvimento constante da tecnologia, que o pressiona a transformações, e ao ainda frágil armazenamento digital, que o coloca em face do risco eterno da efemeridade e da perda da memória.

Por outro lado, o patrimônio virtual ou virtualizado expande o saber, para tempos e espaços que coexistem, que se encontram e que permitem outros encontros, busca eterna da humanidade, que se vê também atingida pelas transformações aceleradas das vivências contemporâneas, fortemente afetadas pelas redes digitais. Philippe Hert já defendia, em 1999, a “internet como dispositivo heterotópico”, por ser “este espaço outro, que tem, entretanto uma realidade efetiva, e que nos dá a oportunidade de construir formas alternativas de encontro” (Hert, 1999, p. 98, tradução nossa). Em outro projeto, o *Cartografias na Internet*⁵⁸, também estudamos estes “(des)encontros”, seja através das redes sociais e locais de fala na internet, sobre patrimônio cultural, seja através de outros mapeamentos, como a aproximação dos museus brasileiros com as tecnologias digitais emergentes, ainda apreensiva e pouco explorada pela maioria.

⁵⁸ Estudos realizados no âmbito do projeto de pesquisa *Cartografias na Internet: entre Memórias e Patrimônio*, também desenvolvido sob nossa coordenação no curso de Museologia, da Faculdade de Artes Visuais da UFPA.

Encontros, desencontros, reencontros que ocorrem na relação entre as pessoas com essa realidade efetiva, na vivência do patrimônio cultural e virtual, a qual também tem “sistema de abertura e fechamento que, simultaneamente, as isola e as torna penetráveis”, quinto princípio da heterotopia, segundo Foucault (2009, p. 420). A vivência do patrimônio diante do virtual pede passagem por interfaces, como a abertura e o fechamento de plataformas digitais, permissão ou interdito de acesso, o que renova o recorrente debate que atravessa épocas sobre a inclusão e a exclusão.

Dessa tensão podemos partir para o sexto princípio da heterotopia, a partir da reflexão sobre o patrimônio e o virtual. Segundo Foucault (2009), as heterotopias “têm, em relação ao espaço restante, uma função” (p. 420). Qual seria a função do patrimônio cultural, em especial diante do virtual e percebido como uma heterotopia? Seria uma heterotopia de ilusão, que denunciaria como mais ilusório os outros espaços de patrimônio, ou de compensação, outro espaço real, que, meticoloso, evidenciaria ainda mais as tramas na sociedade que o institucionaliza, em relações de poder, mas também de resistência?

Questões abertas ao entendimento, sobretudo se tensionadas por situações trágicas como a que relatamos, onde o descaso com o patrimônio cultural torna mais explícita a relevância do virtual para a preservação e salvaguarda. Quem poderia imaginar que as digitalizações de algumas peças estão entre o pouco que restou do acervo do Museu Nacional do Rio de Janeiro destruído no incêndio de setembro de 2018, após 200 anos de existência? Neste e naquele exemplo as figuras virtuais tridimensionais não foram criadas com o objetivo de substituir os objetos materiais, nem a visita presencial, mas acabaram tomando outro destino. Tornaram-se experiências no processo transcendental de estudos sobre o patrimônio e o virtual, que têm espaço exploratório em diversas áreas do conhecimento, inclusive na Cibermuseologia, com novos questionamentos epistemológicos para o campo, diante da Cultura Digital e ciberconectada.

Processo que segue em devir, já que, como constata Hert (1999), há sempre o desejo de fazer “outras máquinas para criar e explorar as heterotopias” (p. 105). Desejos que estão nas subjetividades, nas sociabilidades, no poder e na resistência, hiperconexões em rede, que transcodificam o patrimônio cultural, em

tempos e espaços expandidos. Mas também são por ele transcodificados, feito sobreviventes que ao emergir nas virtualidades das lembranças tomam consciência da atualidade da existência, desestabilizante.

Bibliografia

Bergson, H. (1999). *Matéria e Memória* - Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo, Martins Fontes.

Deleuze, G. (1988). *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro, graal.

Deleuze, G. (1996). O atual e o virtual. In: Alliez, Éric. *Deleuze Filosofia Virtual*. (trad. Heloísa B.S. Rocha). São Paulo: Ed.34, pp.47-57.

Foucault, M. (2009). *Estética: literatura e pintura, música e cinema*. Ditos e Escritos. Vol. 3. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

Hert, P. (1999). Internet comme dispositif hétérotopique. In: Le Dispositif. Entre usage et concept. *Hermès*, Paris, n. 25, p. 93-103.

Iphan. (2019). *Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br>. Acesso em: diversos 2019.

Lévy, P. (1996). O que é o virtual? São Paulo: Ed. 34.

Ufpa. (2019). Universidade Federal do Pará. *Monumentos de Belém – Transcodificações Urbanas*. Disponível em: <http://www.monumentosdebelem.ufpa.br/>. Acesso em: diversos 2019.