

Revista Iberoamericana de Turismo



MINISTERIO
DE ASUNTOS EXTERIORES
Y DE COOPERACION



EXPERIÊNCIAS E REFLEXÕES SOBRE ESPAÇOS URBANOS DE PATRIMÔNIO E ARTE PÚBLICA A PARTIR DA DIMENSÃO SOCIOTÉCNICA

Carmen Lucia Souza da Silva

Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil.

Professora da Universidade Federal do Pará, Brasil.

E-mail: carmensilva@ufpa.br

Resumo

Este artigo para além de apresentar a experiência, na Internet, do Projeto Transcodificações Urbanas, de virtualização dos monumentos, realizado em Belém do Pará, propõe uma reflexão teórica sobre como uma ordem sociotécnica vem efetivamente mudando não apenas formas de interação e produção, mas especialmente se voltam a vivências em espaços efetivos urbanos, permeados por patrimônios relacionados à Arte Pública, compreendidos como espaços sob afetação do processo de musealização. Problematiza os usos sociais do patrimônio e os meios digitais e virtuais, seja como forma de socializar informação e conhecimento ou de consolidação de um espaço de acesso à memória e de vivência do patrimônio cultural presente nas cidades. Esta abordagem teórico-reflexiva fundamenta-se, entre outros, em autores como Canclini (2006) quando trata dos monumentos históricos na América Latina, Levy (1999) e sua abordagem acerca da desterritorialização, Castells (2003) e Fausto Neto (2008) ao discutirem acerca da dimensão sociotécnica.

Palavras-chave: Arte Pública. Dimensão Sociotécnica. Monumentos Urbanos. Patrimônio.

1 INTRODUÇÃO

As cidades contemporâneas revelam cada vez mais o desafio da convivência entre tempos e espaços múltiplos, cuja convergência se processa no ser urbano, habitante sujeito a experiências de desterritorialização. Estas idas e vindas em fluxos não-lineares conduzem a experiências, que levam a refletir sobre dimensões dos patrimônios e dos museus como espelhamento da sociedade contemporânea. Um movimento de deslocamento facilitado pelas tecnologias digitais e virtuais, propícias à criação de ambientes que, sob o amparo comunicacional, mobilizam e refletem transformações sociais, provocando afetações em diversas vertentes, inclusive na educação e no turismo.

Diante desta dimensão sociotécnica, a Museologia e os estudos sobre patrimônio se veem, crescentemente, diante do desafio de aprofundar a reflexão sobre as potencialidades do digital e do virtual, este último entendido como ambiente das desterritorializações, para onde se reorganiza a sociedade que já vivemos. Neste trabalho, pretende-se apresentar à discussão a questão de como esta ordem sociotécnica vem efetivamente mudando não apenas formas de interação e produção, mas especialmente se voltam a ressignificações de vivências em espaços efetivos urbanos, permeados por patrimônios relacionados à Arte Pública, compreendidos aqui sob afetação do processo de musealização.

Para problematizar essa questão é que propomos uma abordagem reflexiva sobre os usos sociais do patrimônio e as tecnologias digitais e virtuais, seja como forma de socializar

informação e conhecimento ou para consolidação de espaço outro de acesso à memória e de vivência do patrimônio cultural presente nas cidades através da internet, em desdobramento do processo de preservação e exposição, ou seja, para tornar e fortalecer a própria cidade como museu. Isto põe em debate o próprio processo de musealização, que é associada à “operação de extração, física e conceitual, de uma coisa de seu meio natural ou cultural de origem, conferindo a ela um estatuto museal” (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, p. 57). Processo que inicia pela ideia de “remoção”: “os objetos ou as coisas [objetos autênticos] são separados de seu contexto de origem para serem estudados como documentos representativos da realidade que eles constituíam” (idem).

No que se refere aos monumentos históricos e de Arte Pública, o convite é pensar a musealização dos objetos no contexto de origem, já que foram criados para espaços de contato com o público, no caso, moradores e visitantes das cidades, voltando-se nesta convivência, nem que seja em parte, a uma das atividades do museu: a comunicação. O recurso ao digital e ao virtual amplia as possibilidades desta atividade relacionada ao museu, pois permite que a interface tecnológica atue como um “espelho”, local de passagem para o “ponto virtual” (FOUCAULT, 2001, p. 415), onde é possível se ver lá onde não se está, mas ao mesmo tempo, constatar que estes lugares fora de lugar são efetivamente localizáveis” (idem). Um “espelho” que pode também tornar mais visível a pesquisa e conduzir à preservação, duas outras atividades do museu (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, p. 58).

Esta abordagem teórico-reflexiva será realizada ao longo deste artigo em três direções. A primeira voltada propriamente para conceitos fundamentais à Museologia, à Comunicação, aos Estudos Culturais como forma de discussão do patrimônio e da memória em conexão com o digital e o virtual, a fim de refletir sobre a sociedade e suas vivências, em especial as relacionadas à Arte Pública e ao urbano, dentro de um prisma transdisciplinar. Em seguida, traremos do campo da Comunicação as reflexões sobre “regimes de imersão”, onde a simulação é também proposta de experienciar a cidade e seu patrimônio. E por fim, mostraremos como articulamos esses conceitos para criar o projeto Transcodificações Urbanas - Uma Virtualização dos Monumentos de Belém, resultado de um estudo transdisciplinar entre as áreas da Museologia, Comunicação, Realidade Virtual e Artes Visuais, que tem entre os seus objetivos colaborar com a reflexão sobre patrimônio e as novas tecnologias, a memória urbana socializada em rede, e o significado da Arte Pública, com seus efeitos sobre a educação e o turismo.

2 CONEXÕES ENTRE MEMÓRIA E PATRIMÔNIO NOS AMBIENTES URBANOS E VIRTUAIS

Caminhar pelas cidades (des)conhecidas é se lançar à experiência do processo de vivência urbana, ao mesmo tempo rotineiro e inesperado. A cada passagem, a possibilidade de reconhecer, ou melhor, descobrir algo novo. Entre os dois, desvelar no que se vê o que não se percebe, ou passar a enxergar o que antes era “invisível”. Este contato do indivíduo com as cidades é ainda mais desafiador quando é considerado que neste cenário há inúmeras possibilidades de vivências culturais, entre elas as que se expressam através de manifestações de Arte Pública, trabalhos artísticos que assim são definidos por se encontrarem, inclusive, em espaços de grande circulação, que pertencem às ruas e às praças, que modificam as paisagens urbanas de forma permanente ou temporária. Por possuir um conceito amplo (SILVA, 2008, p. 30), a Arte Pública pode se referir a instalação de monumentos em praças, intervenções, revitalização de espaços degradados e apropriação ecológica.

Nossa atenção, nesta análise, recai sobre os monumentos históricos e artísticos como exemplares de materialidades do patrimônio, entendido como representação da herança cultural (LIMA, 2013, p. 49). Uma representação sónica que fez dos monumentos históricos e de Arte Pública construtos do “fazer lembrar”, para em muitos casos recordar feitos, fatos e personalidades que o poder constituído pretendia perenizar na lembrança. Mas sob o impacto do tempo e do espaço, por onde transitam gerações de indivíduos que compõem a sociedade, estes monumentos tornam-se locais de passagem entre o esquecer e o recordar na dinâmica do cenário urbano. Se por um lado parte destas obras, em muitas cidades brasileiras por exemplo, está “oculta” pelo esquecimento sobre suas origens ou pelo descaso e abandono a que estão submetidas na atualidade, por outro tornam-se palcos de ressignificações, a partir de novas intervenções individuais ou coletivas do corpo social, que mobiliza a memória afetiva dos habitantes.

Questões abordadas por Canclini (2006) quando trata dos monumentos históricos na América Latina. O autor observa que nos estudos e debates sobre a modernidade latino-americana, a questão dos usos sociais do patrimônio continua ausente e que diante da magnificência de certos bens “não ocorre a quase ninguém pensar nas contradições que expressam” (CANCLINI, 2006, p.160). Contradições que começam pela própria interpretação do poder público, em diferentes épocas. O monumento criado por um governo, por exemplo, para remeter a uma personalidade ou fato, pode ser negligenciado por outro, que discorde de seu significado como patrimônio ou até pela ausência ou ineficiência de políticas públicas de preservação ou valorização destes bens e espaços.

Paradoxo que se visualiza em inúmeras situações, como ocorre com a Coluna da Infância (figura 1), inaugurada pela Prefeitura de Belém, em 1º de maio de 2000, durante as comemorações do Dia do Trabalho. Construída em memória do massacre de trabalhadores sem terra em Eldorado dos Carajás, em 17 de abril de 1996, a obra foi criada pelo artista dinamarquês Jens Galschiot, conhecido mundialmente pela temática *Art in Defense of Humanism* – AIDOH (Arte em Defesa do Humanismo). Atualmente, este obelisco, Figura 1, reproduzindo corpos retorcidos simbolizando o sofrimento, a dor e o luto, apresenta diversas rachaduras e outros danos a sua estrutura, estado que o torna metáfora também do luto pelo esquecimento do patrimônio.

Ainda ao destacar o rastro político, Canclini (2006, p. 162) aponta, por um lado, através da teatralização do poder, o patrimônio teatralizado como um “esforço para simular que há uma origem, uma substância fundadora, em relação a qual deveríamos atuar hoje”. Uma representação que revela também as bases de políticas culturais autoritárias, capazes de apresentar o mundo como um palco, onde o que deve ser representado já está inscrito. Na América Latina, patrimônios representariam, inclusive, os rastros de uma cultura predominantemente visual embalada por uma época em que o analfabetismo já foi majoritário.

Os vestígios da cultura visual presente nos monumentos, quase sempre erguidos pelo Poder Público para consagrar pessoas e acontecimentos, são também, entretanto, na atualidade, cada vez mais ressignificados ou revitalizados por novas memórias. Muitos espaços de monumentos são também lugares de reunião, de protestos públicos, de namoro, de intervenções e convites a fotografias que, por sua vez, serão lembranças de um dia. Talvez esse seja um aspecto fascinante da Arte Pública, através da interação de histórias e memórias entre diversos tempos, espaços e pessoas.

Figura 1 - Coluna da Infâmia



Fonte: *Homepage do Projeto Transcodificações Urbanas*

Ao se deter ainda sobre os monumentos que tomam os espaços urbanos, Canclini (2006) pontua que na atualidade podemos observá-los por meio de uma série de tensões entre a memória histórica e a trama visual das cidades modernas. Se antes os monumentos eram, junto com as escolas e os museus, um “cenário legitimador do culto tradicional” e quase sempre obras com que o poder político consagrara às pessoas e aos acontecimentos fundadores do Estado, hoje a vida moderna transgride a cada momento a ordem das coisas. Isso porque os monumentos, por estarem em local público, “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 pela “irreverências’ dos cidadãos” (CANCLINI, 2006, p. 301).

Mobilizam, assim, diferentes modos de apropriação articulados por integrantes da sociedade de várias origens ou grupos sociais. Ligações com o passado, mas vivenciados no presente, estes monumentos são pontos de convergências e divergências ativadas pela relação que se estabelece entre o indivíduo e o objeto, em cenário público, e sujeita a interferências diversas. Muitos deles se tornam espaços obrigatórios de encontros artísticos, sociais e políticos, como um portal simbólico, que alude ao passado, mas se atualiza no presente. É o que podemos constatar em Porto Alegre, no Rio Grande do Sul, onde os Arcos da Redenção - Monumento Expedicionário em homenagem aos soldados brasileiros que participaram da Segunda Guerra Mundial – são passagem para várias manifestações artísticas e políticas, em fluxo constante de ressignificações do lugar. Na figura 2, retrato de um portal simbólico: protesto político levou à performance onde um dos ativistas, consciente ou inconscientemente, reproduz a imagem presente nos Arcos da Redenção.

Figura 2 -Manifestante ressignifica Arcos da Redenção



Fonte:Silva (2009)

Dentro desta perspectiva, Canclini (2006, p. 169) também sinaliza um potencial transformador nos museus, antes vistos como “espaços fúnebres em que a cultura tradicional se conservaria solene e tediosa, curvada sobre si mesma”. O autor acredita que, na contemporaneidade, os “museus, como meios de comunicação de massa, podem desempenhar um papel significativo na democratização da cultura e na mudança do conceito de cultura” (CANCLINI, 2006, p. 169). Para Canclini, a política cultural e de pesquisa do patrimônio não deve “almejar a autenticidade ou restabelecê-la, mas reconstruir a *verossimilhança histórica* e estabelecer as bases comuns para uma reelaboração de acordo com as necessidades do presente” (CANCLINI, 2006, p. 202, grifo do autor). O autor acredita, neste sentido, que a contribuição pós-moderna serve “para nos incumbirmos ao mesmo tempo do itinerário impuro das tradições e da realização desarticulada, heterodoxa, de nossa modernidade” (CANCLINI, 2006, p. 204).

A reflexão de Canclini remete a uma dupla contenda que desafia os museus no século XXI, onde transborda do conceito de “instituição permanente, sem fins lucrativos [...]” (ICOM, 2007) para alcançar sentidos, como propõem outros autores, que o veem como “lugar de memória” (NORA, 1984) ou como “fenômeno”, cuja “essência é intangível, é em si mesma fluida, cambiante, é da ordem do movimento e, portanto, é plena de atualidade” (SCHEINER, 2013). Se Canclini qualifica o museu como “meio de comunicação de massa”, Scheiner, ao reconhecer que é um “conceito polissêmico”, o qualifica como “instrumento semiótico, que se realiza exatamente na relação entre o mundo exterior e o mundo dos sentidos; entre o material e o virtual; entre o individual e o coletivo; entre o local e o global; entre o tangível e o intangível; entre criação e informação” (SCHEINER, 2003). Ou ainda como “instancias que nos ligam ao conhecimento” (SCHEINER, 2013). Entre os dois pensamentos, a proposta de fluxo, de elo, cuja

composição se mostra na atualidade, cada vez mais amparada em dinâmica não-linear que pressupõe trocas, interações, muito mais do que transmissão de informações, ou local de salvaguarda da memória validada pelo poder.

Na proposta dilatada do conceito, surge a segunda contenda a que se antepara o museu no século XXI, a de se lançar ao desafio do heterogêneo, do multiparticipativo, e se propor a possibilidade de ser também ambiente de conexão de memórias, saberes e experiências. O lugar do museu no século XXI passa a ser a fronteira entre o material e o imaterial, um ambiente de intercâmbio, de ultrapassagem possível, onde a democracia cultural é também cognitiva.

Neste sistema de interfaces, surge a possibilidade do virtual, que se apresenta em processo dinâmico, não se opondo ao real, mas ao atual (LEVY, 1999). Isso significa dizer que a proposta da contemporaneidade é se lançar sobre a liquidez que mobiliza repensar a questão do espaço e do tempo. “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). Ora, o desafio da pós-modernidade é compreender a fluidez que nos desloca para tempo e espaços diversos, como nas experiências museais (no plural já que são múltiplas), em um movimento que se alimenta da liberdade intrínseca que só existe na democratização da cultura.

É nesse contexto que se firma a sociedade do início do século XXI, ao se deparar cotidianamente, e crescentemente, com um novo ambiente tecnológico-comunicacional que transforma o público em usuários, os quais, conectados à internet, podem mais ativamente se visibilizar e se reorganizar na sociedade. É onde se apresenta o novo paradigma sociotécnico (CASTELLS, 2003, p. 287), de perfil complexo e de abrangência em rede. “A internet é – e será ainda mais – o meio de comunicação e de relação essencial sobre o qual se baseia uma nova forma de sociedade que nós já vivemos”, que o autor chama de “sociedade em rede” (CASTELLS, 2003, p. 256). Na passagem para contemporaneidade, o advento da internet, mais precisamente a *web*, em especial a *web 2.0*, instaura e favorece novas rotinas comunicacionais e provoca mudanças em diversos campos, inclusive na Museologia.

Essas modificações ocorreram, sobretudo, nas três últimas décadas do século XX, com o advento da tecnologia digital, reforçado pela convergência de diferentes sistemas tecnológicos (texto, áudio e vídeo) em um mesmo suporte multimídia, mas sobretudo pela conexão em rede. A digitalização possibilitou que os dados, antes acessíveis a poucos, fossem transformados em *bits*, e colocar “depois o restaurador da matéria, da vida, da realidade nas mãos de pessoas como você e eu” (KERCKOHOVE, 1999, p. 20, grifo nosso, tradução nossa). Na digitalização, reforçada pela convergência, e na interconexão das redes, Kerckohove (1999) destaca como outro avanço a humanização do *software* e do *hardware* de interface e os efeitos globalizadores, que nos conduzem a uma nova ecologia das redes, onde o autor destaca três principais condições subjacentes:

1. Interatividade, o link físico das pessoas ou das indústrias baseadas na comunicação (indústrias do corpo);
2. Hipertextualidade, o link de conteúdos ou indústrias baseadas no conhecimento (as indústrias da memória);
3. Conectividade, ou *Webness*, o link mental das pessoas ou das indústrias de redes (as indústrias da inteligência) (KERCKOHOVE, 1999, p. 21, tradução nossa).

São as conexões entre “nossos corpos e nossas mentes e, por outro lado, as conexões com o planeta” (KERCKHOVE, 1999, p. 21, tradução nossa) que apontam para uma mudança de paradigma: deslocar-se da singularidade e da linearidade do protagonismo centralizado para o desafio complexo, “que é maior que a soma das partes” (MORIN, 2006). Este tripé de novidade tecnológica e também social, para além de ampliar as possibilidades de documentação, armazenamento e disponibilização de dados, estende o processo interacional na sociedade, o que permite repensar a produção e socialização de pesquisas e ações de preservação e comunicação, assim como as relações de compartilhamento, intercâmbio e de participação dos agentes envolvidos no processo museológico, em especial o público ou usuário.

Diante da interface tecnológica e em rede, o cidadão se permite deslocar pelo tempo e pelo espaço, tendo acesso a ambientes e conteúdos que antes eram circunscritos a um ou a poucos endereços. Potencial que dilata as possibilidades de ações em Museologia, como na área da comunicação, pensada sob este paradigma sociotécnico. Além do compartilhamento de conteúdos antes restritos a poucos locais de exposição ou pesquisa, a possibilidade de recriação de espaços museológicos na internet é um convite à ampliação de experiências de visitação, seja para proporcionar uma alternativa de acesso aos ambientes para quem está distante ou impossibilitado de acessá-los, presencialmente, seja para fornecer informações complementares à visita presencial, ou ainda ser uma estratégia de promoção e valorização do patrimônio, um convite a conhecê-lo face-a-face.

No caso dos monumentos históricos e de Arte Pública, onde experimentações de criação de visitas virtuais são ainda menos numerosas que as desenvolvidas por museus, o recurso à criação de ambientes que reproduzem o espaço e objetos materiais para vivências na internet expande não só o ambiente de circulação do usuário, sujeito de novas experiências, mas também o acesso a informações sobre estas obras, em muitos casos desconhecidas de turistas e moradores. Um exemplo são as informações disponibilizadas através da visitação virtual do Chafariz das Sereias¹ (Figura 3), em Belém. Resultado de pesquisa desenvolvida pelo projeto Transcodificações Urbanas em arquivos públicos e bibliotecas, a visita virtual apresenta o monumento como envolto à política de abastecimento de água da cidade, precária no final do século XIX e início do século XX, o que justificaria a construção de chafarizes para atender a demanda da população na época.

Figura 3 - Reprodução de fragmento da virtualização do Chafariz das Sereias



Fonte: *Homepage do Projeto Transcodificações Urbanas*

¹ Visitação disponível em: www.monumentosdebelem.ufpa.br.

A socialização do conhecimento sobre a cidade, a partir da Arte Pública, e com o uso das novas tecnologias, expande a produção de sentidos. Possibilita a criação de outras relações com o ambiente urbano, através de seus ícones, ou as revitaliza, ressignifica, através da passagem para plataformas de interface, desterritorializadas, mas se propondo ao debate da musealização dos monumentos urbanos. A valorização destes espaços também passa pela promoção dos mesmos, em conexões locais e planetárias, em reverberações do apelo para que sejam preservados. Sobre estas novas possibilidades interativas trataremos a seguir, ao abordar os regimes de imersão.

3 POSSIBILIDADES DO AMBIENTE VIRTUAL

Desde o início dos anos 2000, o conceito de “regime de imersão” vem sendo articulado, 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 virtual, ao contrário de quando estamos lendo um livro ou vendo um filme, conforme explica Machado, o “mundo” apresentado pode ser explorado da forma como o interator quiser. Isso se dá principalmente por meio de escolhas ao se deslocar em um ambiente virtual, 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 virtual 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 virtual apresentado por Machado 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 em linguagem de *game* espaços de monumentos históricos e de Arte Pública, propomos ir além do *game*. O que está em foco na virtualização, nesta fase, é mais especificamente a linguagem do que o videogame. Partimos da linguagem de programação para aplicá-la às experiências, que mesmo não sendo um jogo, compreendido como uma meta de vitória possuiria *per se* o impulso lúdico inerente ao jogo, que Schiller (2002) traz como uma transição entre o impulso sensível e o racional, e que faz o ser humano sentir-se livre.

Assim, ao lançarmos mão da linguagem de *game* para dar a conhecer, transitar, andar em espaços de monumentos históricos e de Arte Pública, em ambientes virtuais, é deixar que o interator esteja livre nestes espaços para descobrir por si, por exemplo, a história destas obras e da própria cidade. Uma linguagem que pode ser usada em potencial tanto pela área da Educação quanto pelo Turismo.

Antes de entrarmos neste outro campo de possibilidades que queremos demonstrar por meio do projeto Transcodificações Urbanas, torna-se indispensável ver como a sociedade transformar-se a partir do próprio conceito de “Comunicação”, em uma sociedade cada vez mais atravessada pelas técnicas que por sua vez reiteram o processo intenso de midiaticização vivenciado pela humanidade.

Entender como a midiaticização se configura, ditando formas de organização, pede uma “leitura orquestral da vida social” ou como detalha Winkin (1998) para além dos esquemas de flechas e caixas que “já não podem dar conta da realidade do mundo [...]” (WINKIN, 1998, p. 202). E assim, a Comunicação precisa ser compreendida como um processo multidimensional ou ainda uma interação estratégica. Para isso, seria necessário pensá-la semelhante a uma orquestra, onde tudo deve ser percebido, onde cada membro vai interpretar do seu jeito um conjunto de partituras invisíveis, rompendo completamente com a ideia de pensamento linear, complexificando o processo comunicacional, a partir da transição dos Meios de Comunicação de Massa às Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC).

Da mesma forma, já que os museus se propõem a serem reflexos das civilizações, e também se apresentam com um papel social, não podem ignorar os rumos que a sociedade está tomando, cada vez mais midiaticizada, onde a “cultura midiática se converte em referência sobre a qual a estrutura sócio-técnica-discursiva se estabelece, produzindo zonas de afetação em vários níveis da organização e da dinâmica da própria sociedade. (FAUSTO NETO, 2008, p. 93). Uma cultura midiática que se estende, planetariamente, a múltiplos usos possíveis das novas tecnologias que chegam ao cotidiano dos cidadãos, reconfigurando a sociedade e reconectando culturas e vivências.

Na assunção de tecnicidade midiática como dimensão estratégica da cultura, nossa sociedade pode interagir com os novos campos de experiência em que hoje se processam as mudanças: desterritorialização/relocalização de identidades, hibridações da ciência e da arte, dos escritos literários, audiovisuais e digitais, a reorganização dos saberes desde o fluxo e redes, pelos quais hoje se mobilizam não só a informação, mas também o trabalho e a criatividade, o intercâmbio e a aposta em comum de projetos políticos, de pesquisas científicas e experimentações estéticas (BARBERO, 2006, p. 76).

É neste contexto que identificamos o museu do século XXI, afetado pelas transformações na sociedade e aberto a mudanças, inclusive que mobilizem novas estratégias de relação com o público, suas cidades, suas histórias, suas formas de expressão, ampliando as possibilidades de experimentações, para além dos muros, do unilateral e do transmissivo. Trata-se de uma “ruptura da ordem linear sucessiva alimenta um novo tipo de fluxo, que conecta a estrutura reticular do mundo urbano com o texto eletrônico e o hipertexto” (BARBERO, 2006, p. 76). Também estabelece conexões com outras possibilidades imersivas, como a Realidade Virtual, que abre à Museologia a possibilidade de recriação, reconstituição de espaços e objetos, ressignificações, interações, proporcionando uma releitura por parte do usuário do patrimônio, ainda disponível para visitas presenciais, ou até não mais existente, mas passível de ser “modelado” a partir de

informações e imagens documentadas. Algumas destas possibilidades discutiremos a seguir, a partir do projeto Transcodificações Urbanas.

4 MONUMENTOS E ARTE PÚBLICA NA CIDADE E NA REDE

Percorrer o espaço urbano é também buscar contato com a cultura e a história do lugar, o que ocorre, muitas vezes em um primeiro momento, através das imagens na cidade, dos objetos nela dispostos, carregados de significados e abertos a ressignificações, já que por se situarem em locais públicos, são elos acessíveis de representações passíveis de (re)leituras. Contudo, muitos destes ícones postos no cenário urbano estão embrumados pelo esquecimento, pelo descaso ou pela falta de informações que os tornem (re)conhecíveis. Vistos por muitos, nem sempre são percebidos. Para aproximar estes objetos do cidadão, e através deste enlace possibilitar que a própria cidade seja vista como uma exposição aberta à produção de sentidos, é que surge a proposta de concepção de um espaço na internet para visita virtual e consulta de informações sobre os monumentos históricos e de Arte Pública da capital paraense. O projeto Transcodificações Urbanas - Uma virtualização dos monumentos de Belém, desenvolvido na Universidade Federal do Pará (UFPA), propõe a disponibilização de uma nova forma de vivência da Arte Pública e do patrimônio da cidade através de ambiente que reproduz estes espaços com o uso de tecnologia de Realidade Virtual, com possibilidade de navegação *on line*. O projeto também pretende democratizar o acesso à informação sobre os monumentos de Belém ao disponibilizar na rede conteúdo elaborado a partir de resultado de pesquisa, apresentando dados históricos, artísticos e culturais sobre eles, muitos inéditos.

Dito de outra forma, o projeto surge em um contexto de demanda local e potencial global. Este potencial considerando a possibilidade de circulação de informações em esfera planetária a partir do advento da internet e sobretudo da *Web 2.0*, o que possibilita que o conteúdo disponibilizado em uma localidade possa ser acessado em diversas partes do planeta. A propagação em rede é fortalecida e amparada pela tecnologia digital, que também afeta a pesquisa sobre patrimônio e a difusão de resultados, já que permite repensar os processos de armazenamento e transmissão de dados, e por consequência dos formatos de disponibilização de acervos e até recriação de ambientes. Demanda local já que são reduzidas as informações sobre os monumentos de Belém acessíveis *in loco*, se limitando a dados básicos como nome ou homenagem, ou nem isso, e quase nunca indicando referencial artístico ou contexto histórico ou político. Por outro lado, são raras as publicações que trazem, em parte, estas informações, muitas vezes esgotadas. Em alguns casos, os dados ainda só estão disponíveis em documentos depositados em arquivos administrados pelo Poder Público, cujo acesso é limitado.

A dificuldade do acesso às informações, entretanto, vai no sentido oposto ao reconhecimento de que Belém é uma cidade rica em patrimônio, inclusive monumentos históricos e de Arte Pública, muitos herança da época áurea do Ciclo Econômico da Borracha, no final do século XIX e início do século XX. Assim como ocorre em outras cidades da América Latina, na capital paraense é possível encontrar expressões artísticas públicas que remetem aos séculos XVII, XVIII, XIX e XX. São obras que resgatam valores políticos, celebrações de temas e personagens ligados às estruturas de poder e à própria história do Estado e do País. Memórias revividas através de monumentos, presentes nas praças e outros locais públicos, como as esculturas em bronze, mármore ou ferro. Muitas são trabalhos artísticos que foram resultados de concursos ou encomendas patrocinadas pelo poder público local da época, cujos executores, em diversos casos, eram artistas de fora do Pará ou do Brasil, quase sempre europeus.

Contudo, essas obras, apesar de se situarem em locais de fácil acesso para moradores e turistas, são pouco conhecidas do público, no que se refere à representação histórica ou artística. Assim, como problema central, observamos a necessidade de superar o desconhecimento sobre os monumentos históricos e de Arte Pública de Belém. Para alcançar este objetivo, idealizamos um projeto que buscasse resgatar a memória dos monumentos de Belém, convite ao pensamento acerca do significado do patrimônio e a sua preservação na contemporaneidade.

Com esse ideal, o projeto Transcodificações Urbanas iniciou em 2011 suas atividades no sentido de não somente levantar informações sobre monumentos históricos e Arte Pública, mas sobretudo socializá-las, inclusive através do uso de novas tecnologias. O levantamento bibliográfico e documental vem sendo realizado em órgãos públicos do Pará, como a Biblioteca Pública Arthur Vianna, Arquivo Público, o Departamento de Patrimônio Histórico, Artístico e Cultural (DPHAC), Museu Histórico do Estado do Pará (MHEP), 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. Em uma primeira etapa, foram selecionados como alvo da pesquisa 14 monumentos, escolhidos por se situarem em logradouros públicos e de grande acesso da população belenense, a maioria na área central da cidade. São eles: Monumento à República, Chafariz das Sereias e representações de alegorias femininas, no complexo da Praça da República, no bairro da Campina; Monumentos ao médico Gama Malcher, na Praça Visconde do Rio Branco, e ao General Gurjão, na Praça D. Pedro II, e Relógio de Ferro, na Praça Siqueira Campos, também no bairro da Campina; Monumento ao Frei Caetano Brandão, na Cidade Velha; Monumento ao Índio, na Praça Santos Dumont, no bairro Umarizal; Monumento a Lauro Sodré, no bairro São Brás, onde também estão o Memorial ao Magalhães Barata e a Coluna da Infâmia; Alegoria feminina e Coreto Central da Praça Batista Campos, no bairro de mesmo nome; Memorial da Cabanagem, no bairro do Entroncamento; e Monumento ao Waldemar Henrique, localizado na praça de mesmo nome, no bairro do Reduto.

Foram pesquisados documentos públicos, como relatórios de gestão, leis, termos de lançamento, estudos para restauração e conservação, entre outros, além de jornais e livros. Os materiais e informações coletados estão sendo analisados, organizados e estudados. Contudo, parte destas informações coletadas na pesquisa sobre estes monumentos já está disponível no site do projeto: www.monumentosdebelem.ufpa.br. Neste espaço, que passa por reformulação para aperfeiçoamento do ambiente e melhoria da apresentação dos resultados, já é possível obter um apanhado da pesquisa sobre cada um dos 14 monumentos, o que será ampliado em breve. Portanto, já estão disponíveis neste espaço virtual imagens e textos que apresentam resumidamente os dados obtidos na pesquisa, indicando na maioria dos casos, por exemplo, localização, descrição, materiais utilizados, ambiente circundante, elementos componentes, estado de conservação, histórico, data da inauguração, e responsáveis pelo projeto e execução da obra, entre outros dados.

A pesquisa também é base para elaboração das visitas virtuais dos monumentos, outra frente de trabalho que procura reproduzir em Realidade Virtual estes cenários de Arte Pública de Belém, como forma de garantir não só o acesso universal às informações sobre a origem, a obra, o seu significado e as suas representações, mas também disponibilizar outros ambientes de vivências do patrimônio cultural. Ao considerar a Realidade Virtual como “uma reprodução tecnológica do processo de percepção do real”, “uma tecnologia imersiva” (HILLIS, 2003, p. 12-13) que permite que, ao nos deslocarmos, imaterialmente, do local onde estamos para vivenciarmos a realidade “modelada” através de *softwares*, nos lançamos a novas possibilidades cognitivas e de produção de sentidos, o que pode trazer

afetações às nossas identidades e também à memória, já que o que é visto e vivido virtualmente é posto em relação com lugares e objetos, materiais, que estão em relação conosco.

Aplicada à virtualização de patrimônios culturais presentes nas cidades, como monumentos, a Realidade Virtual expande as possibilidades de contato, de resgate da memória e de ressignificação dos elementos e cenários, através da experiência nestes ambientes tridimensionais com interação em tempo real, proporcionando a experimentação de outro modo de pensar o urbano.

A virtualização dos espaços de Arte Pública visa oferecer um novo ambiente digital e em rede de acesso a representações de patrimônio da cidade e, assim, despertar o interesse em estudantes, pesquisadores e população, de forma geral. Dentro dessa proposta, o projeto iniciou o processo de virtualização dos monumentos históricos e de Arte Pública, em 2013, a partir de parceria estabelecida com o Laboratório de Realidade Virtual da UFPA². As primeiras visitas virtuais criadas foram a do monumento a Lauro Sodré (Figura 4) e a do monumento à República (Figura 5)³, ambas em 2013.

Figura 4 - Reprodução de fragmento da virtualização do monumento a Lauro Sodré



Fonte: *Homepage do Projeto Transcodificações Urbanas*

Através destas criações iniciais, foi estabelecido o processo de construção das virtualizações, que serviu de base para elaboração das seguintes. O diferencial deste processo é o uso de tecnologia habitualmente utilizada na criação de *games*, com ambiente interativo 3D. Em um dos tipos de navegação disponibilizado na visita, o “modo livre”, a interação é realizada em primeira pessoa, ou seja, o usuário detém o controle da câmera virtual que permite ver e se deslocar no cenário. O recurso a esta tecnologia foi uma opção para aproximar ainda mais o usuário dos monumentos e reproduzir as condições de visita *in loco*, com a simulação inclusive da autonomia para o deslocamento no cenário, paradas para apreciação, e ritmo próprio à consulta dos dados.

²Vinculado ao curso de Engenharia da Computação, o Laboratório de Realidade Virtual à época era coordenado pelo Professor Doutor Manuel Ribeiro Filho, que prossegue como colaborador do projeto.

³Disponíveis em: www.monumentosdebelem.ufpa.br.

Figura 5 - Reprodução de fragmento da virtualização do monumento à República

Fonte: *Homepage do Projeto Transcodificações Urbanas*

O objetivo é favorecer o processo de imersão, para que o visitante interaja com os elementos do ambiente, aprecie a visita, e seja motivado a conhecer presencialmente os monumentos em questão, estabelecendo também com estes um processo de “atualização” da experiência. Ou seja, estabeleça relações entre o que vivenciou no ambiente virtual e o que pode experimentar na visita *in loco* destes espaços de Arte Pública. Esta relação também pode ser estabelecida através do segundo tipo de navegação, o “modo guiado”, que é uma opção na visitação virtual para quem não se adaptar ao primeiro. Neste modo, o acesso às informações e a visualização do ambiente é feita em sequência, por pontos, acionados em cliques.

O processo de construção de cada um dos ambientes de visitação virtual é composto por várias etapas e exige ações integradas e transdisciplinares, estabelecendo conexões entre o estudo na área da Museologia, voltado para a Comunicação, Documentação e Patrimônio, com os campos da Arte e da Tecnologia. Inicia com a seleção do monumento a ser virtualizado 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 destes materiais, inicia-se o processo de criação de ambientes virtuais para simulação da visitação dos monumentos existentes na cidade. 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 programas computador, também utilizados na criação do sistema de interações com o visitante. Depois destas etapas, são inseridos o áudio do ambiente, 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.

5 PARA CONTINUAR

Após a criação das duas primeiras visitas virtuais de monumentos da capital paraense, outras três foram elaboradas: Chafariz das Sereias (Figura 3), Coreto Central da Praça Batista Campos e homenagem a Frei Caetano Brandão. Está em fase de finalização a criação dos ambientes virtuais das alegorias femininas das praças Batista Campos e República. A meta do projeto é disponibilizar visitas virtuais de mais oito monumentos de Belém. Em uma nova etapa, selecionar outros monumentos a serem pesquisados e, igualmente, elaborar novas visitas virtuais. Com estas ações, a proposta é dar visibilidade a estes espaços de patrimônio da cidade, ao estabelecer um elo com o ambiente virtual, também fonte de pesquisa, disponível a toda a sociedade, sobre a memória da Arte Pública, com o intuito de também colaborar com os estudos nesta área.

Por outro lado, a intenção é pesquisar, criar e disponibilizar para sociedade novos espaços de consulta e ferramentas didáticas, utilizando as novas tecnologias, para oferecer alternativas, inclusive lúdicas, de compartilhamento de conhecimento sobre Patrimônio e Arte Pública. Sobre este aspecto, já está sendo iniciada a ação de apresentação das visitas virtuais em ambientes escolares, a começar pelo Instituto de Educação do Pará, colégio público de Ensino Médio de Belém, visitado pela equipe do projeto no primeiro semestre de 2014. A virtualização dos espaços de Arte Pública da capital paraense foi recebida no ambiente escolar como um meio em potencial de aplicação didática em disciplinas como História, Arte e Educação, Geografia e Matemática. Este e outros usos possíveis indicam que a implementação das ações do projeto, no âmbito da universidade, acabou por assegurar o diálogo permanente entre a extensão, o ensino e a pesquisa para (re)pensar patrimônio paraense na contemporaneidade.

Desta forma, levar para a internet informações sobre a história do patrimônio e Arte Pública talvez seja, primeiro, sim, um meio de socializar informação e, ao mesmo tempo, utilizar a tecnologia digital para salvaguarda e preservação. Mas para além da socialização de informações e valorização do patrimônio, a virtualização destes espaços, utilizando a linguagem de *game*, em 3D, abriria uma porta ou estabeleceria uma ligação entre a população, o lúdico dos jogos *on line*, a arte e a história da cidade, por meio de ambientes de revitalização de memórias.

Como se outra condição de *flâneur*, agora digital, se abrisse e desse ao conceito de Charles Baudelaire outra possibilidade de andar pelas cidades e experimentá-la. Agora, nesta era de individualidades pós-moderna, o *flâneur* que antes saía vagando sem rumo definido pelas vias urbanas, começaria a navegar também por patrimônios virtualizados e, para além de simplesmente caminhar livre, teria a oportunidade de, em deslocamentos em ambientes imersivos na internet, descobrir e, melhor, expandir o pensamento sobre aquilo que observa, dentro ou fora da rede. Atravessar a interface, como espelho, onde é possível se ver onde não se está, romper fronteiras para articular compreensões da contemporaneidade.

EXPERIENCES AND REFLECTIONS ON HERITAGE AND PUBLIC ART IN URBAN SPACES UNDER THE SOCIO-TECHINICAL DIMENSION

Abstract

Besides presenting the Internet experience of the Urban Transcodification Project on virtualisation of historical monuments, which took place in Belém – PA, this paper aims to provide a theoretical reflection about how a socio-technical order has been effectively changing not only the interaction and production ways, but also how this order deals with the experience in effective urban spaces, which are pervaded by Public Art-related heritage seen as spaces being affected by process of musealisation. The present paper also discusses the social use of heritage and the digital and virtual media, being as way to socialise information and knowledge or to consolidate a space that allows the access to the memory and experience of cultural heritage in cities. This theoretical-reflexive approach is based on researchers like Canclini (2006) who deals with historical monuments in Latin America, Levy (1999) and his issues on deterritorialisation, and Castells (2003) and Fausto Neto (2008) who argue about the socio-technical dimension.

Keywords: Public Art. Urban monuments. Socio-technical dimension. Heritage.

REFERÊNCIAS

BARBERO, Jesús-Martin. Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In: MORAES, Denis. **Sociedade Mdiatizada**. Rio de Janeiro, Mauad, 2006.

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.

DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François. **Conceitos-chave de Museologia**. Tradução e comentários de Bruno Brulon Soares e Marília Xavier Cury. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus; Pinacoteca do Estado de São Paulo; Secretaria de Estado da Cultura, 2013.

LIMA, Diana Farjalla Correia. Museologia, campo disciplinar da musealização e fundamentos de inflexão simbólica: ‘tematizando’ Bourdieu para um convite à reflexão. **Revista Museologia e Interdisciplinaridade**, Brasília, v. 2, n. 4, p. 48-61, maio-jun. 2013. Disponível em: <http://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/9627/7117>. Acesso em: 10 jul. 2014.

FAUSTO NETO, Antônio. Fragmentos de uma “analítica” da midiatização. **Matrizes**, São Paulo, n. 2, p. 89-105, abr. 2008.

FOUCAULT, Michel. **Estética: literatura e pintura, música e cinema. Ditos e Escritos**. Vol. 3. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

HILLIS, Ken. **Sensações digitais: espaço, identidade e corporificações na realidade virtual**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

KERCKHOVE, Derrick. **Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la web**. Barcelona: Gedisa, 1999.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed.34, 1999.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**. 1. ed. São Paulo: Paulus, 2007.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.

NORA, Pierre. **Les lieux de mémoire. La République, la Nation, les France.** Paris: Gallimard, 1984.

SCHEINER, Tereza. Comunicação - educação - exposição: novos saberes, novos sentidos. **Semiosfera** – Revista de Comunicação e Cultura, Rio de Janeiro, v.4-5. 2003. Disponível em:

http://www.eco.ufrj.br/semiosfera/anteriores/semiosfera45/conteudo_rep_tscheiner.htm
. Acesso em: 30 abril 2009.

_____. Museus e Exposições em um mundo em mudanças: novos desafios, novas inspirações. **Revista Museu**, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <http://www.revistamuseu.com.br/18demaio/artigos.asp?id=32832>. Acesso em: 10 ago. 2014.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem.** Tradução de Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002.

SILVA, Carmen Lucia Souza da. **Manifestante ressignifica Arcos da Redenção.** 2009. 1 fotografia, color.

SILVA, Fernando Pedro da. Arqueologia da Memória: a arte em diálogo com as comunidades. In: ALVES, José Francisco (Org.). **Experiências em arte pública: memória e atualidade.** Porto Alegre: Artfolio e Editora da Cidade, 2008. Disponível em: http://www.public.art.br/wordpress/wp-content/uploads/Experiencias_ARTEPUBLICA_download.pdf.

UFPA. **Monumentos de Belém.** Disponível em: <http://www.monumentosdebelem.ufpa.br/>. Acesso em: diversos 2014.

WINKIN, Yves. **A nova comunicação: da teoria ao trabalho de campo.** Campinas, SP: Papyrus, 1998.

Artigo recebido em 08/07/2014. Aceito para publicação em 30/09/2014.