

Cultura Digital: Novas Perspectivas, Novos Patrimônios

Digital Culture: New Perspectives, New Heritages

117

REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO DA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

Zamana Brisa Souza Lima¹Heloisa Helena Fernandes Gonçalves da Costa²

DOI 10.26512/museologia.v10iEspecial.37498

Resumo

Este artigo trata de museus e culturas digitais abordando conexões com a Museologia e a ideia de virtual, dialogando com a Internet como meio que qualifica ou legitima os chamados “museus virtuais”. Ressalte-se o significado filosófico do termo “virtual” abrangente a toda e qualquer instituição ou processos de salvaguarda buscando interseções entre os patrimônios (re)criados na cultura digital. São apresentadas maneiras pelas quais o ambiente sociocultural influencia as percepções existentes sobre o patrimônio, assim como surgem novos sentidos do patrimônio a partir de diferentes grupos sociais, incluindo o universo simbólico digital. São maneiras de (re)significação de patrimônios advindos de processos virtuais em sistemas simbólicos e representacionais. A delimitação teórica deve muito à autores como, por exemplo, Deloche, Lévy, Castells, Scheiner e contribuiu na percepção do patrimônio como fenômeno e processo em fluxos e redes comunicacionais, favorecendo o entendimento sobre o lugar das novas tecnologias da comunicação sobre o patrimônio.

Palavras-chave

Patrimônio. Cultura digital. (Re)significação. Museus virtuais. Novas tecnologias da comunicação.

Abstract

This article deals with museums and digital cultures addressing connections with Museology and the idea of the virtual, dialoguing with the Internet as a means that qualifies or legitimizes the so-called “virtual museums”. The philosophical meaning of the term “virtual” encompassing any and all safeguarding institutions or processes is emphasized, looking for intersections between the (re) created heritage in digital culture. Ways are presented in which the socio-cultural environment influences existing perceptions about heritage, as well as new meanings of heritage arise from different social groups, including the digital symbolic universe. They are ways of (re)signifying heritage from virtual processes in symbolic and representational systems. Theoretical delimitation owes much to authors such as, for example, Deloche, Lévy, Castells, Scheiner and contributed to the perception of heritage as a phenomenon and process in communication flows and networks, favoring the understanding of the place of new communication technologies on heritage.

Keywords

Heritage. Digital culture. New meaning. Virtual museums. New communication technologies.

1 Licenciada em Educação Infantil e séries iniciais do Ensino Fundamental pelo Instituto de Anísio Teixeira (IEAT) (2004). Graduação em Comunicação Social com ênfase em Relações Públicas pela Universidade Salvador (2009) e Especialização em Educação e Gestão Ambiental pela Faculdade de Guanhães (2014). Museóloga, tendo cursado o Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Museologia da Universidade Federal da Bahia (PPGMuseu / UFBA / 2016). Integra o Grupo de Estudos em Museologia, Museus e Monumentos (GREMM). Compõe o Colegiado Setorial de Museus na Bahia. Ocupa cadeira efetiva na Academia Caeteense de Letras, na Bahia. Especialização em Gestão do Patrimônio Histórico-Cultural e Ambiental (UNEB). Contribuiu, como diretora, com o Museu do Alto Sertão da Bahia (MASB) e coordenou as atividades do Memorial dos Governadores da Bahia, unidade da Secretaria de Cultura do Estado da Bahia situado no Palácio Rio Branco. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2209-471X> E-mail: zamanabrisa@gmail.com

2 Possui Doutorado em Sociologia - Université du Québec à Montréal (2000), Mestrado em Ciências Sociais pela Universidade Federal da Bahia (1984) graduação em História pela Universidade Federal Fluminense (1973), graduação em Museologia - Museu Histórico Nacional (1973). Desde janeiro / 1990 é Docente concursada DE da Universidade Federal da Bahia. Professora permanente do Programa de Pós Graduação em Museologia, Mestrado, da Universidade Federal da Bahia. Professora colaboradora do Programa de Pós Graduação, Mestrado e Doutorado em Museologia e Patrimônio, da UNI-RIO e do Mestrado Profissionalizante em Patrimônio Cultural da Universidade Federal de Santa Maria/RS. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7326-9903> E-mail: helocosta773@gmail.com

Introdução

Este artigo revisita a proposição teórica sobre museus e culturas digitais (2016) – numa abordagem que traça conexões com a Museologia e a ideia de virtual, dialogando com a Internet como meio que qualifica ou legitima os chamados “museus virtuais”. Assim, esta proposta de trabalho se aproveita do significado filosófico do termo “virtual” abrangente a toda e qualquer instituição ou processos de salvaguarda para buscar interseções entre os patrimônios (re) criados na cultura digital.

Esta abordagem se justifica por se inserir conveniente na relação ainda tão pouco explorada e com potencial vasto no tocante à difusão dos museus e na maneira como o ambiente cultural da sociedade influencia as percepções existentes sobre o patrimônio. Em última instância, justifico este projeto em termos que vão além do estritamente acadêmico: a vontade pessoal de melhor conhecer e conviver com a reintegração de valores culturais que, por vezes, sustenta o tecido social de comunidades em que vivo e atuo.

Nesse sentido as reflexões perpassam pelo **objetivo** de pensar os novos sentidos do patrimônio a partir de diferentes grupos sociais, o que inclui o universo simbólico digital. Além deste objetivo, outro ganha relevo: a maneira pela qual há diferentes processos de (re) significação de patrimônios advindos de processos virtuais em sistemas simbólicos e representacionais.

A delimitação teórica para este estudo deve muito à pesquisa desenvolvida na escrita da dissertação de mestrado³ acrescida das características plurais do patrimônio tradicional e popular. Pensar assim foi importante para a escolha de autores que prezam pela perspectiva de que o sujeito é histórico e imerso em ambientes de muitos significados. Destacam-se: Deloche, Guatari, Latour, Morin, Deleuze, Lévy, Eco, Castells, Canclini, Scheiner e Serres.

A revisão de literatura contribuiu para a percepção mais expandida do patrimônio como fenômeno e como processo em fluxos e redes comunicacionais, assim como favoreceu o entendimento sobre o lugar das novas tecnologias da comunicação de informação (TIC's) sobre o patrimônio. Assim, quanto à **metodologia** para este artigo, foram consideradas análises e revisão de literatura especializada, ressaltando o Método Indutivo, utilizado no sentido de priorizar a observação e reflexão sobre fenômenos culturais e sociais.

Sobre Fluxos e Processos

A sociedade é marcada por mudanças estruturais que, por vezes, contrapõem o singular e o plural, o coletivo e o individual, o passado imaginado ou idealizado (como ponto de partida) e o futuro entrelaçado com comportamentos e tendências contemporâneas (pensar no devir). Tudo isto sugere processos que, muitas vezes, acabam por re-significar o que é comumente delimitado como tradicional: novas mídias, novos espaços, novos modos de atribuir significado aos objetos.

3 Ressalte-se que a Comunicação Social, área de minha atuação no âmbito da graduação, pode contribuir sobremaneira para a **compreensão e o gerenciamento de conflitos e fenômenos sociais, culturais e históricos**, tais quais os que perpassam pelo surgimento e atual disseminação da cultura digital expressa em uma grande rede de conexões em “nós” que se interligam no que pode ser chamado de ciberespaço. Já a Museologia, área de minha atuação nas pesquisas do mestrado, que me possibilitou adentrar nas bases iniciais do campo das Ciências Humanas, **pode oferecer excelentes ferramentas para a investigação e discussão da memória sob uma perspectiva de competência interdisciplinar.**

Todo este processo em constante mutação, permeado por ressignificações podem ser simbólicas tradicionais ou não, e são como uma régua e compasso para as representações sociais em teias, arranjos e redes sociais re-construídas a todo o tempo. Imersos e, por vezes, subordinados às novas tecnologias, ter ou ser no mundo contemporâneo se aproxima a uma condição de significação. Nesse sentido, muitas das mudanças pelas quais passou e passa a sociedade contemporânea influenciam os constantes processos de re-organização social.

Nesse cenário marcado por discursos plurais, a expansão do homem no mundo, frequentemente, acaba por dar a impressão de que não há mais “mundo” a ser conquistado: o fluxo da informação fez cair certos “limites” do homem consigo mesmo e com o seu meio ambiente. Esta reordenação está intimamente ligada às influências das novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). no que tange aos aspectos tradicionais, locais, regionais e globais de saberes e fazeres. Concordar com esta afirmativa é perceber a importância de novos processos comunicacionais e do que pode ser considerado como novos patrimônios na atualidade.

O patrimônio, assim, se assemelha a um fluxo de representações e signos, que o torna plural frente a diversas faces. Pensar assim é, portanto, perceber que para uma sociedade que vivencia o dilúvio digital e a era da informação não absoluta, o conceito de patrimônio pode ser expandido em face das relações sociais, das novas formas de comunicação em contraste com o tradicionalismo das manifestações, sejam estas populares ou não.

Nesse sentido, esta pesquisa pode contribuir para identificar um patrimônio como instância que pode se construir virtualmente e independente dos meios digitais, mas também por estes meios em esferas tecnológicas. Tais maneiras de ter e ser no mundo surgem a todo o tempo... em um mundo que, na verdade, e em certa medida, tornou-se atemporal com o advento de novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Presente e futuro são, atualmente, experiências de simultaneidade, em distintos lugares, em meio a múltiplas representações simbólicas que se entrecruzam; assim como se entrecruzam os muitos atores sociais.

Torna-se necessário atentar para o discurso crescente da cultura digital contemporânea que, dentre outros, propõe, por meio das novas TICs, uma maior interatividade entre o homem e os objetos por ele construídos em novas formas de poder, novas estruturas hierárquicas, plataformas digitais e espaços e/ou ferramentas atemporais (ou não) das novas mídias em processos virtuais de ressignificação e mudanças.

A Internet, meio tecnológico intrínseco às TICs, por sua vez, possui um conceito que perpassa pela conexão ou rede de computadores distribuídos mundialmente como meio de transmitir informação, era uma mediação com pouca (ou nenhuma) mobilidade física, os aparelhos utilizados eram pesados e as ferramentas eram poucas e limitadas. Hoje, para além das telas do computador, “estar on-line” é algo cotidiano, não depende da mediação de grandes máquinas, e, assim, é cada vez mais acessível em aparelhos portáteis cheios de ferramentas advindas das novas TICs.

Esse alcance quase que indiscriminado das TICs faz com que, atualmente, grande parte dos objetos utilizados pela sociedade sejam voltados para a era da informatização. É nesse universo extremamente sedutor e diferenciado que cabe uma ambiência com um novo modo de viver em constantes mudanças associadas a modelos de desenvolvimento historicamente moldados em meados do final do século XX. Assim, como pondera Scheiner (2004: 224), “de obscuro

Cultura Digital:
Novas Perspectivas, Novos Patrimônios

brinquedo tecnológico usado por pequenos grupos de especialistas, a Internet transformou-se no caminho mais conhecido e prático para o ciberespaço” e não há como desconhecer que “é inegável que a Web já dispõe, hoje, de mais informações do que todos os outros meios de comunicação de massa”.

Essa afirmação permite concluir “o surgimento do que se convencionou denominar ciberespaço abriu um novo tipo de espaço para a inserção dos Museus, de modo diferente do que se acostumara a ver” (LIMA, 2013: 02). Assim, a Museologia e o museu contam, cada vez mais, com a adesão de diferentes públicos que tanto usam, quanto consomem as mais diversas tecnologias. Além disso, com o passar dos anos, a relação de tempo, de espaço, a emissão e a recepção de mensagens modificaram muitas linguagens, nas quais destacam-se as textuais, as sonoras e imagéticas atravessadas pelo dinamismo e alto grau de interação. Pode-se, assim, afirmar:

a Web nova geração - WebNG viu nascer em seu berço um novo sujeito. O sujeito atuante, impessoal, com talento determinante para um ambiente com fronteiras pouco definidas, diferente de uma determinada organização visivelmente fechada, estática e atada a burocracias. Esse novo cidadão conhecido como nativo digital ou Geração Y exprime suas ideias e desejos em ambientes virtuais vivenciado, muitas vezes, em mundos paralelos por seus avatares (SANTOS e LIMA, 2014: 58).

Somado a isso, as instituições de salvaguarda de patrimônios (musealizados ou não), ao longo dos anos, passaram por muitas transformações. De igual forma, as tecnologias da informação e comunicação são atravessadas por mudanças. A partir desse ponto convergente, é possível afirmar que ambos, e a cada um sejam reservados os seus motivos, eram voltados para um público restrito e específico até que se tornassem “espaços” mais acessíveis e voltados para os mais diversos *stakeholders*.

Re-Definições e Mudanças

Não causa espanto compreender que as mudanças estruturais e em ritmo acelerado causadas pela revolução das TICs também tenham “respingado” na compreensão e atribuição de valor aos diversos objetos criados pelo homem, assim como na percepção do que pode ser considerado como patrimônio frente aos frequentes movimentos e reordenações advindas na cultura digital. Torna-se importante salientar que a cultura, independente da formatação e meios digitais, cumpre um papel político-social que interfere nos aspectos individual e coletivos dos sujeitos.

A cultura, por si só, não muda: mudam as formas de perceber os espaços e o tempo, inclusive nos aspectos atemporais e desterritorializados, assim como muda a forma com que estes influenciam o que pode ser considerado como costume, tradições, hábitos. Saliente-se de que o “na sua origem cultura significa o cultivo, o cuidado (...) era o cultivo o cuidado com a terra, donde agricultura; com as crianças, donde puericultura; e com os deuses e o sagrado, donde culto” (CHAUÍ, 2009: 20). Eis aqui a importância dos elementos tratados como tradicionais como balizador na construção de uma estrutura política e ideológica, que resulta no sujeito histórico.

Ainda de acordo com CHAUÍ (2009: 20), esse sentido de cultura foi adquirindo nova conotação e fôlego nos séculos XVIII e XIX: incorpora o “sentido de civilização, de vida política e de regime político” - agregando então, aspectos

subjetivos da existência humana, individuais e coletivos. A partir dessa explicação é possível entender que, a própria existência da cultura justificou os seus conceitos ao longo do tempo.

Tais desdobramentos e transformações das manifestações culturais também ocorreram em relação ao patrimônio cujo conceito está para além de uma concepção que o define como um conjunto de bens reunidos pela sucessão; ou ainda, ligado à noção de perda ou de desaparecimento potencial ou à vontade de preservação dos bens. De igual forma, o conceito de patrimônio não se resume, conforme difundido na Revolução Francesa e durante todo o século XIX, a designar essencialmente o conjunto de bens imóveis.

De todo modo, para este estudo importa entender que:

a partir de meados dos anos 1950, a noção de patrimônio foi consideravelmente ampliada, de modo a integrar, progressivamente, o conjunto de testemunhos materiais do homem e do seu meio. Assim, o patrimônio folclórico, o patrimônio científico e, mais recentemente, o patrimônio industrial, foram progressivamente integrados à noção de patrimônio (...). Essa noção remete ao conjunto de todos os bens ou valores, naturais ou criados pelo Homem, materiais ou imateriais, sem limite de tempo nem de lugar, que sejam simplesmente herdados dos ascendentes e ancestrais de gerações anteriores ou reunidos e conservados para serem transmitidos aos descendentes das gerações futuras (DESVALLÉE e MAIRESSE, 2013: 74).

Essa afirmação é salutar para a defesa de que o patrimônio pode repousa sobre a intervenção humana, valores de comunidades, grupos ou indivíduos que podem (ou não) influenciar nas manifestações sociais coletivas influenciadas por práticas e movimentos da atualidade, o que inclui a cultural em seu aspecto digital. Nesse sentido, o patrimônio na era da cultural digital pode ser entendido como um processo cultural que se expande a partir de extensões do que pode ser chamado de patrimonialização, ou seja, remete aos modos de produção ligados aos testemunhos materiais e imateriais do homem no tocante à sua própria memória e identidade... ambos profundamente influenciados por novos espaços e negociações na era digital.

Tome-se como exemplo para tornar mais clara estas afirmações, o museu que

tanto pode designar a instituição quanto o estabelecimento, ou o lugar geralmente concebido para realizar a seleção, o estudo e a apresentação de testemunhos materiais e imateriais do Homem e do seu meio. A forma e as funções do museu variaram sensivelmente ao longo dos séculos. Seu conteúdo diversificou-se, tanto quanto a sua missão, seu modo de funcionamento ou sua administração (DESVALLÉE e MAIRESSE, 2013: 75).

Eminentemente categorizado como media, é natural que o museu tenha sido alcançado pela reestruturação social causada pelos novos meios de comunicação digital. Pensar assim é conceber que o próprio conceito de museu sofreu algumas alterações com o surgimento da sociedade da informação, e da sua cultura. Estas, por sua vez, são, muitas vezes, (re)definidas por uma mudança contínua do sentido e também de valores.

É bem verdade que há, na Museologia, variedades tipológicas, estruturais, conceituais e terminológicas atribuídas às instituições museológicas. E nada muda à luz das TICs. Surgiram algumas nomenclaturas na tentativa de categorizar as diversas maneiras pelas quais o museu possa se manifestar on-line ou off-line através de computadores ou outros aparelhos, quer seja por meio

Cultura Digital:

Novas Perspectivas, Novos Patrimônios

da conexão à Internet, quer seja por outros aparatos tecnológicos, como, por exemplo, HD, CD Rom, pen drive, DVD, etc.

Nesse interstício, referindo-se aos “**novos ambientes**” que aliam tecnologia aos museus, Loureiro (2004a) comenta que há uma “**dificuldade de nomear um fenômeno novo, para o qual as palavras mostram-se insuficientes ou impróprias (grifo nosso)**” (LOUREIRO, 2004a: 01). Mais que isso, é fundamental atentar-se para a falta de consenso que acaba por ser o resultado da “novidade” mencionada pela referida autora. Desse modo, criou-se certa dificuldade de definir ou precisar os limites que contornam as várias expressões terminológicas, dentre as quais destacam-se: webmuseum, cibermuseu, museu on-line, museu eletrônico, hipermuseu, museu digital, museu virtual. Todas essas “tipologias” são uma tentativa de conceituar as formas pelas quais os museus possam ser expressos na Internet. **Todas essas categorias de museu têm algo em comum: a inserção (de algum modo) do patrimônio (seja ele qual for) em suportes digitais que, muitas vezes, podem ficar disponíveis na rede (Internet).**

Além de associar o virtual à Internet, na Museologia, o virtual por vezes é associado à falta de materialidade ou a computadores, culminando numa falta de consenso que impede que haja uma base conceitual na construção da relação entre “espaços virtuais”, museus e novos patrimônios. É grande a confusão em torno das nomenclaturas para museus que existem em espaços físicos e pressupõem uma sede física, ou que existam apenas na Internet, ou museus que fazem apenas uma comunicação institucional em páginas da Web, ou ainda, museus que digitalizam o seu acervo e o disponibilizam em mídias, etc. Desse modo:

Os museus virtuais, por exemplo, se apresentam tanto como páginas eletrônicas de museus existentes em ‘meio físico’, quanto como museus criados exclusivamente na Internet. Esta ambigüidade mostra-nos a ausência de bases conceituais na construção destes espaços, tanto no que diz respeito ao entendimento do que seja museu, quanto ao que venha ser virtual (MAGALDI, 2010: 101).

Ocorre que, como pondera Lévy, existe uma oposição fácil e enganosa entre o real e o virtual:

No uso corrente, a palavra virtual é empregada com frequência para significar a pura e simples ausência de existência, a “realidade” supondo uma efetuação material, uma presença tangível. O real seria da ordem do “tenho”, enquanto o virtual seria da ordem do “terás”, ou da ilusão, o que permite geralmente o uso de uma ironia fácil para evocar as diversas formas de virtualização. [...] 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. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual (grifo nosso): virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes (LÉVY, 1996: 15).

O fato de o virtual não possuir muita afinidade (o que não significa afirmar que não possua nenhuma afinidade) com o ilusório e com a não materialidade, ainda que toda informação dependa de um lugar físico (material) para existir, causa desconforto na “construção” de num “museu virtual”, que, na verdade, em termos conceituais, não significa o mesmo que museu cujo patrimônio se encontra disponível na Internet, ou num HD, ou em CD Rom, etc. Então, o que é virtual? Lévy (1996: 15) informa que a palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado, por sua vez, de *virtus*, força, potência, semente, devir.

O virtual existe em potência e não em ato. “A árvore está virtualmente presente na semente”. O virtual não se opõe ao real, se opõe ao atual. O real, na verdade, assemelha-se ao possível, que é estático, e o virtual pressupõe movimento, atualização. Assim, Lévy entende que o virtual, a partir de um conceito filosófico, faz menção ao conceito de virtualização; do ponto de vista antropológico, abarca a relação entre o processo de hominização e virtualização e do ponto de vista sociopolítico, deve voltar-se para a compreensão da mutação contemporânea para poder atuar nela. Deloche (2001: 227) afirma que a relação entre o museu e o virtual é uma questão que pode ser resolvida a partir do ponto de vista filosófico. Esse autor comunga dos estudos de Lévy e informa que o virtual é “todo campo problemático suscetível de estabelecer vínculos entre objetos ou processos aparentemente diferentes entre si” e, além disso, “o virtual é inteiramente real”, portanto não é antônimo de imaterialidade ou intangibilidade.

Deleuze e Guattari (1997: 46) possuem estudos que contribuem para que o virtual seja compreendido como força, potência. Esses autores creditam à Filosofia a total autonomia de conceituar este e outros termos e, desse modo, não há preocupações maiores quanto ao conceito de virtual ser, nesta pesquisa, permeado pelos termos filosóficos. Afinal, “os conceitos [...] pertencem de pleno direito à filosofia, porque é ela que os cria, e não cessa de criá-los.”

Novos Discursos, Novos Paradigmas

Pensar assim é como (re) pensar em ato os significados qualitativos das transformações através do olhar sobre a comunicação além-mídia, observando, assim, o potencial da comunicação como instrumento de repasse de fluxo de informações e, por que não?, para além do estatuto social. Desse modo, é possível perceber que, quase sempre, parte-se de um princípio processual no qual “estar”, muitas vezes, é mais adequado do que “ser” – em processos constantes de mutação (muito comuns na era da cultura digital).

Há um processo interminável de novidades: novas linguagens, novas formas de vida, novos valores. Até mesmo o tradicional acaba ganhando nova “roupagem” quando é qualificado como “ressignificado”. O frescor do novo e a consequente adaptação (muitas vezes imperativa) e transformação movimentam as bases sociais num “vai e vem” que mais parece ser inexorável, principalmente se as novas TICs, seus discursos e paradigmas forem considerados.

Importa entender por tecnologia da informação “o conjunto convergente de tecnologias em microeletrônica, computação (*software* e *hardware*), telecomunicações/rádiodifusão, e optoeletrônica” (CASTELLS, 2000: 67). Delineiam-se, a partir desse destaque específico das novas tecnologias, as teias sociais e conexões tecnológicas num processo interminável de informatização e contínuo desenvolvimento que gerou e continua a gerar profundas mudanças e ajustes nas relações sociais.

Dentre o vasto leque de possibilidades da comunicação, destaca-se a Internet, fenômeno que deixou de ser um advento e transformou-se numa prática real e cotidiana cada vez presente na vida de boa parte da população mundial.

Nessa lógica, a sociedade mescla as mais diversas tecnologias para se conectar, no sentido mais literal do termo, em redes⁴ horizontais e descentraliza-

4 Essas redes, citadas por Castells, são vistas por Lemos (2013) não apenas como uma conexão e sim uma composição. É o movimento das várias associações, sócias ligadas em redes, fazendo com que o espaço e o tempo façam parte do que se constitui no movimento e circulação das associações.

Cultura Digital:
Novas Perspectivas, Novos Patrimônios

das e nos seus efeitos descontínuos que acabam por influenciar comportamentos e criar, grosseiramente, a ideia de espaços paralelos. Esse “entremesclar” da sociedade e das tecnologias é, para Castells (2000), a expressão mais pura do que vêm a ser estes dois conceitos, respectivamente⁵.

Ao contrário do que propõe Nora (1993: 8), a mídia não é vilã que cria a película efêmera da atualidade que substitui a memória voltada para a herança de sua própria intimidade. Antes, a inteligência das máquinas ou a internet das coisas não se configuram como empecilhos, mas como novos meios de comunicar marcados por elementos imagéticos, semânticos e semióticos permeados por fronteiras simbólicas e processos em constante negociação e não se reduzidos às possibilidades e tecnológicas.

Não há dúvida de que o reflexo desse reordenamento tecnológico, cuja estrutura social se manifestou, desde o início, de diversas maneiras e sob a perspectiva de inúmeras culturas, invadiu os espaços de intimidade familiar onde o universo doméstico fora absolutamente afetado pelo surgimento da imprensa e da televisão, poderosas instâncias comunicacionais. Novas possibilidades afetaram também a distribuição da informação, a saber: a institucionalização do correio, o surgimento das mensagens instantâneas do telégrafo, criação do rádio ou invenção do telefone e do computador pessoal e advento e disseminação da Internet. Além do espaço familiar, outros foram afetados:

Ao afetar localmente cada indivíduo e ao trazer numerosos caminhos, diretos e inversos, do local ao global, nossas redes tecnológicas tendem, pouco a pouco, a substituir as antigas grandes instâncias ou instituições responsáveis pelo global: Estados, Direitos, Igrejas, Bancos, Escolas e Universidades (SERRES, 1995: 190) (tradução nossa).

Essa alteração, aliás, está para além destes espaços específicos, mas é necessário salientar que o homem sempre estabeleceu teias e redes para e entre si. O homem é, em essência, um ser social e a comunicação é um fenômeno tipicamente humano e social. Por isso mesmo, é comum a criação de mecanismos de expressão que permitam que o homem comunique, permitindo, assim, que a comunicação represente a base da unidade sociocultural de qualquer grupo humano.

Assim, comunicar consiste num processo de transmissões de ideias e sentimentos que tornam possível a interação social. Um exemplo disso pode ser observado nas primeiras manifestações artísticas que tiveram início com o *homo sapiens*, fruto da necessidade de construir um meio de expressão de sua vida interior em duas vias básicas: o simbólico e o animal. Desse modo:

O símbolo se identifica com o desejo, a oração e o encantamento perseguido. O próprio símbolo era realidade, porque acreditavam que era possuidor do poder de operar efeitos mágicos e de afetar o curso dos acontecimentos. O símbolo retratava a realidade antes mesmo de essa realidade chegar a ser (GIEDIONT, 2010: 26).

5 É claro que a tecnologia não determina a sociedade. Nem a sociedade escreve o curso da transformação tecnológica, (grifo nosso) uma vez que muitos fatores, inclusive criatividade e iniciativa empreendedora, intervêm no processo de descoberta científica, inovação tecnológica e aplicações sociais, de forma que o resultado final depende de um complexo padrão interativo. Na verdade, o dilema do determinismo tecnológico é, provavelmente, um problema infundado, dado que a tecnologia é a sociedade, e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas (grifo nosso) (CASTELLS, 2000, p.43).

O que o *homo sapiens* fez, ansiando pela continuidade da espécie, parte, eminentemente, de um pressuposto simbólico⁶ que pode ser analisado na mesma perspectiva de Lévy (1999: 22) que informa: “é impossível separar o humano de seu ambiente material, assim como dos signos e das imagens por meio dos quais ele atribui sentido à vida e ao mundo”.

Esse pressuposto simbólico é diferente, por exemplo, da cultura da televisão, do cinema e da fotografia, relações estabelecidas e sustentadas pelas vias de identificação, criatividade, comodidade e inovação tecnológica, além de elementos da interatividade e instrumentos oníricos que ampliaram e facilitaram as possibilidades “do olhar”, dos sentidos e, de certo modo, da memória. A memória é, nesse sentido, conforme pensamento de Ricoeur (2007: 48) um meio de “ [...] lutar contra o esquecimento, arrancar alguns fragmentos de lembrança à rapacidade do tempo, ao ‘sepultamento’ no esquecimento”. As vias de identificação e interatividade podem facilitar esse processo de “não esquecer”.

Portanto, o patrimônio é, dentre outros aspectos, a persistência da memória nas dobras de novas relações e a partir de fragmentos de um tempo. Este tempo pode ser descontínuo, atemporal, assíncrono, cronológico e de um espaço, que pode ser de um lugar ou mesmo um não lugar⁷ - desterritorializado.

Antes, o indivíduo está *fora, externo, alheio* ao que faz; está aqui, ali, “está lá”, “fora de si”. Nessa perspectiva, não há um espaço delimitado para o que se faz, presumindo-se, assim, a mutação constante inerente ao virtual, da sua constante atualização e da necessária e consequente virtualização. Daí a articulação traçada entre o não lugar – desterritorializado e o virtual – o devir.

Convém lembrar o pensamento de Scheiner (2004: 66) que informa que “[...] o paradigma não é o espaço físico, mas os fluxos de comunicação e poder que sobre ele se estabelecem”. Tais fluxos auxiliam na construção de um *corpus social* que atribui a determinado patrimônio uma tangibilidade, desde que este possa ser apreendido como “testemunho” ou vestígio. Noutro movimento, o que se tem nas sociedades da cultura oral, que valoriza a tradição e se valem da memória como forma de não “morrer”, é um universo de evidências mais intangíveis. Ao final, o que se tem é um patrimônio passível de ser múltiplo, potência infinita em ato, manifestação ou existência. Assim:

O patrimônio é talvez o mais importante dos elementos que permitem à espécie humana ultrapassar um destino individual e encontrar a sua própria continuidade. Pode, assim, ser compreendido como um processo de criação e de renovação, assegurando a continuidade entre a matéria, a vida, o espaço e o tempo (RAMIREZ-VASQUEZ, 1980: 56 apud SCHEINER, 2004: 101)

6 É imprescindível refletir que, se antes o homem quis deixar rastros através da história dos meios e das artes para sobreviver (na relação objeto e vida social), hoje muitos usuários têm, em suas redes conectivas, a mesma vontade de se expor. Porém, de maneira efêmera, as informações da rede que traçam o perfil do homem contemporâneo e seus feitos, além de serem expressas de maneira atemporal, possuem particularidades que fazem com que novas ações ocupem os ambientes interacionais da rede mundial de computadores de forma rápida e sem intenção de ser perpetuada como marco importante na vida de quem a utiliza. A relação entre o *homo sapiens* e o homem contemporâneo não é, pois, de contraponto, e sim de encontro. Porém, o primeiro se preocupava com a perpetuação e sobrevivência da espécie no mundo, enquanto o segundo se preocupa, em sua maioria, em relações mais efêmeras que exponham seus feitos e fatos mais corriqueiros e cotidianos. Esse comportamento atual, por si só, não é a mola mestra que escreve ou determina a transformação tecnológica. Também não é a tecnologia que determina a sociedade.

7 No “lugar”, ou em um “não lugar” coisas são feitas o tempo todo... aqui, ali, acolá, externo, alheio, em ambientes digitais, etc. Serres (1994, p. 176), numa contribuição (bem humorada), para a compreensão de que coisas são feitas o tempo todo, informa que, na verdade, o indivíduo não está fixo como árvores, mas a mobilidade pode para nada servir em certos casos (citando a galinha e o mosquito).

Considerações Finais

A intangibilidade do patrimônio tem, portanto, diversas faces que legitimam relações sociais cotidianas: é simbólico, sensorial, autônomo, imagético, mutável, criativo, efêmero, virtual e, ainda assim, real. Da mesma maneira que a própria existência da cultura justificou os seus conceitos ao longo do tempo, incluindo aqui a cultura digital, assim ocorreu com os desdobramentos e transformações das manifestações de patrimonialização e do próprio patrimônio em si.

Portanto, o patrimônio na era da cultura digital pode ser entendido como um processo cultural e, por isto mesmo, passível de re-significação e re-criados na cultura digital. O fato de o “virtual” no sentido de “potência” intensifica ainda mais estas transformações e processos.

Desse modo, entendido como virtual, patrimônios re-significados e re-criados na cultura digital atingem setores da economia, das ciências, das classes profissionais e sociais com suas respectivas sedimentações geográficas e históricas, e da política. Eis aqui a relevância desta pesquisa: os vários patrimônios na cultura digital são capazes de alternar a organização da sociedade em torno do conhecimento, controle social, inovações e mudanças, reconhecendo a importância dos meios de comunicação em fluxos comunicacionais cada vez mais abrangentes.

Cabe, assim, ressaltar o melhor exemplo de disseminação de informação virtual na cultura digital: a Internet e seus substratos - perene e longa, mutável, atemporal, sofisticada, transformadora em si mesma, pois altera as estruturas de conhecimento, pertencimento e “pseudo-salvaguarda” de receptores, consumidores e produtores de informação que geram informação que, por vezes, implica numa forma de entender certos tipos de patrimônios, como o da informação, por exemplo.

Então, os patrimônios re-significados e re-criados na cultura digital podem ser constituídos de mudanças perante aos empreendimentos humanos, incluindo novas formas de organização e aprendizado (saberes, fazeres, saber-fazer), novas estruturas de poder (informação e comunicação) e conflitos diversos. E se o homem da sociedade da informação possui forte característica de ampliar seus conhecimentos, é possível inferir que a capacidade de percepção em relação aos seus bens (o patrimônio) também é marcada por mudanças no que tange ao armazenamento, organização e difusão.

Não se pode desprezar as duas vias mais básicas de delimitar essa nova percepção humana em relação aos seus patrimônios diversos, a saber: valores filosóficos (emocional) e valores práticos (valor de permuta, economia).

É importante salientar que todas as transformações provocadas pelos avanços tecnológicos operam, direta ou indiretamente, mudanças na sociedade, inclusive nas bases das discussões do que se entende como patrimônio, e sendo este um dos vetores de transformação social. Nesse sentido, a sociedade pós-industrial é uma sociedade de informação, assim como o patrimônio na atualidade pode ser entendido como produto de uma sociedade produtora e consumidora de bens.

Referências

CASTELLS, Manuel. M. *A sociedade em rede*. Volume I; 8 edição revista e ampliada; tradução de Roneide Vanancio Majer com colaboração de Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. *O que é a Filosofia*. São Paulo: Ed. 34, 1997. P. 46.

DELOCHE, Bernard. *El museo virtual*. Tradução Lourdes Pérez. Ediciones TREA, S. L., 2001.

DELOCHE, Bernard. *El patrimonio imaterial*. 1987. Disponível em: http://icofomlam.org/files/14_deloche_patrimonio_inmaterial.pdf. Acesso em 26 de junho de 2014.

DESVALLÉE, A., MAIRESSE, F. (2014). *Conceitos-chave de museologia*. São Paulo: Armand Colin; Comitê Internacional para Museologia do ICOM; Comitê Nacional Português do ICOM. 2013. Disponível em: http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/ConceitosChavedeMuseologia_pt.pdf Acesso em 11 de novembro de 2014.

GIEDIONT, Sigfried. *El presente eterno: Los comienzos del arte*. 2010. Disponível em: <http://mdc.ulpgc.es/cgi-bin/showfile.exe?CISOROOT=/aguayro&CISOPT R=1745&filename=1746.pdf> Acesso em 11 de setembro de 2013.

LE MOS, André. *A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura*. São Paulo: Annablume, 2013.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34. 1ª Edição. 1999.

_____. *O que é virtual?* São Paulo: Editora 34. 1ª Edição. 1996.

LIMA, Diana Farjalla. *O que se pode designar como museu virtual segundo os museus que assim se apresentam*. 2013. Disponível em: <http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xenancib/paper/view/3312/2438> Acesso em: 14 de agosto de 2014.

LOUREIRO, M. L. de Niemeyer. *Museus de arte no ciberespaço: uma abordagem conceitual*. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004a. <http://revista.ibict.br/ciinf/index.php/ciinf/article/view/93/83>. Acesso em: 11 de novembro de 2015.

MAGALDI, Monique B. *Navegando no museu virtual: Um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno Museu*. Dissertação de mestrado. UNIRIO / MAST - RJ, Fevereiro de 2010.

MUSEU DA PESSOA. História. Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/pt/entenda/historia>. Acesso em 07 de maio de 2017.

NORA, Pierre. *Entre memória e história: a problemática dos lugares*. *Projeto História*, nº 10. São Paulo: Educ, 1993, p.7-28. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/viewFile/12101/8763>. Acesso em: 5 out. 2016.

RICOEUR, Paul. *Da Memória e da Reminiscência*. In: Ricoeur, Paul. *Memória, História e Esquecimento*. Campinas: Editora da Unicamp, 2007. p. 22-142. (capítulos 1, 2 e 3 da primeira parte).

SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa; LIMA, Fábio Rogério Batista. *Museu e suas tipologias: o webmuseu em destaque*. *Inf. & Soc.:Est.*, João Pessoa, v.24, n.2, p. 57-68, maio/ago. 2014.

SCHEINER, Teresa Cristina. *Imagens do 'não-lugar': comunicação e os novos Patrimônios*. 2004. 293f. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.

SCHEINER, Teresa Cristina. *Desvelando o museu interior*. Disciplina – Museologia 01. Texto Nº 05. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Departamento de Estudos e Processos Museológicos. Apostila. 2009.

SERRES, Michel. *Atlas*. Traducción; Alicia Martorell. Ediciones Cátedra, S. A. Madrid. 1995.