

# **O PATRIMÔNIO *OPEN SOURCE***

Tese de doutorado

Giovanna Graziosi Casimiro

Orientadora:

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Giselle Beiguelman

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO

GIOVANNA GRAZIOSI CASIMIRO

**O patrimônio *open source***

São Paulo

2021

EXEMPLAR REVISADO E ALTERADO EM RELAÇÃO À VERSÃO ORIGINAL, SOB  
RESPONSABILIDADE DO(A) AUTOR(A) E ANUÊNCIA DO(A) ORIENTADOR(A).  
A versão original, em formato digital, ficará arquivada na Biblioteca da Faculdade.  
São Paulo, 27 de maio de 2021.

GIOVANNA GRAZIOSI CASIMIRO

**O patrimônio *open source***

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Arquitetura e Urbanismo.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Giselle Beiguelman.

São Paulo

2021

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação  
Serviço Técnico de Biblioteca  
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo

Casimiro, Giovanna Graziosi  
Patrimônio Open Source / Giovanna Graziosi  
Casimiro; orientador Giselle Beiguelman. - São Paulo, 2021.  
247 f.

Tese (Doutorado) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo  
da Universidade de São Paulo. Área de concentração: História e  
Fundamentos da Arquitetura e do Urbanismo.

1. Patrimônio Cultural. 2. Realidade Aumentada. 3.  
Digitalização. 4. Monumentos. I. Beiguelman, Giselle, orient. II.  
Título.

GIOVANNA GRAZIOSI CASIMIRO

**O patrimônio *open source***

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Arquitetura e Urbanismo.

São Paulo, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021

BANCA EXAMINADORA

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup>/Prof. Dr. \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_

*Dedico esta tese ao meu parceiro de vida, Rizwan, que acreditou plenamente nas minhas capacidades e se sacrificou ao longo deste doutorado. Obrigada por me ensinar a ver o mundo sem preconceitos e a desconstruir as amarras que me prendiam ao chão. Agora, sigo para meu voo livre!*

## **AGRADECIMENTOS**

Com amor, agradeço aos meus pais, avós e familiares: obrigada pelos anos de sacrifício, amor, amizade e educação.

À minha orientadora, agradeço pela compreensão, sensibilidade e adaptabilidade às situações diversas neste processo. Sem ela, esta tese não seria possível.

## RESUMO

CASIMIRO, Giovanna Graziosi. *O patrimônio open source*. 2021. 246 f. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021.

Esta tese e pesquisa teórico-crítica no campo dos fundamentos da Arte e da Arquitetura propõe o conceito de “patrimônio *open source*” e debate a condição das memórias digitais no presente. A pesquisa levanta as hipóteses de cooptação dos dados digitais e destituição das instituições de cultura, apresentando a emergência de um regime cultural dominado pelas empresas de dados. Neste contexto, debate-se a possibilidade de disrupção e subversão do regime de cooptação em curso, e como os memoriais digitais permitem a horizontalização das narrativas históricas. Deste modo, o patrimônio *open source* é um conceito que se associa tanto à responsabilidade coletiva quanto à memória. Este novo modelo *open source* coloca o indivíduo no centro de decisão, evidenciando que o patrimônio não é um objeto externo, mas, sim, parte da vida comum, das decisões cotidianas. Por fim, o patrimônio *open source* se configura pela tática de antiooptação da memória, na tentativa de abertura enquanto antídoto às supremacias, pré-edições e engessamentos da memória.

Palavras-chave: Patrimônio cultural. Realidade aumentada. Digitalização. Monumentos.

## **ABSTRACT**

CASIMIRO, Giovanna Graziosi. *Open source heritage*. 2021. 246 f. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021.

This thesis and theoretical-critical research in the field of the foundations of Art and Architecture proposes the concept of “open source heritage” and debates the condition of digital memories in the present. The research raises the hypotheses of co-opting digital data and destitution of cultural institutions, presenting the emergence of a cultural regime dominated by data companies. In this context, the possibility of disruption and subversion of the current co-opting regime is debated, and how digital memorials allow the horizontalization of historical narratives. Thus, open source heritage is a concept that is associated with collective responsibility for memory. This new open source model places the individual at the center of decision, showing that heritage is not an external object, but part of the common life of everyday decisions. Finally, the open source heritage is configured by the anti-cooptation tactic of memory, in an attempt to open up as an antidote to the supremacy, pre editions and plasterings of memory.

Keywords: Cultural heritage. Augmented reality. Digitalisation. Monuments.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Linha do tempo do ciberespaço.....	27
Figura 2 - Paramétrica e rastreamento em 3D do Scapekit.....	33
Figura 3 - Scape Technologies Functionality .....	34
Figura 4 - Immersal em funcionamento.....	36
Figura 5 - Função de publicidade com realidade aumentada disponível com immersal .....	37
Figura 6 - Aplicações e funcionalidades de Immersal.....	38
Figura 7 - Timeline do Google Maps .....	61
Figura 8 - Timeline do Google Maps .....	61
Figura 9 - Interface do app Google Arts & Culture.....	74
Figura 10 - Interface do app Google Arts & Culture .....	76
Figura 11 - As camadas de dados e sua interpretação .....	80
Figura 12 - Exposição Weblab .....	82
Figura 13 - Obra interativa do Weblab.....	83
Figura 14 - Google Local Guides - Programa de benefícios .....	87
Figura 15 - Google Local Guides - Perfil do usuário .....	89
Figuras 16 e 17 - Interfaces de Geobeapp e Placie.....	90
Figura 18 - Interfaces de Placie .....	92
Figura 19 - Acervo de Google Open Heritage disponibilizado on-line.....	93
Figura 20 - Simulação de digitalização de Google Open Heritage .....	95
Figura 21 - Google Arts & Culture com os artefatos indígenas do Museu Nacional.....	100

Figura 22 - Escultura "Serve and protect", no prédio central da polícia de Salt Lake City .....	140
Figura 23 - Memorial Raf Bomber Command coberto de tinta .....	140
Figura 24 - Funcionários públicos protegendo o monumento de Christopher Columbus em Boston .....	144
Figuras 25 e 26 - Monuments Fight Back! - imagens virais de monumentos atacando civis .....	144
Figura 27 - Obra Soldiers and Sailors Memorial Arch .....	153
Figura 28 - Relatório do Transparency International.....	180
Figura 29 - Comparativo do sistema patrimonial analógico versus aberto	182
Figuras 30 e 31 - MASP.ETC.Br / Registros no Instagram .....	189
Figura 32 - Roteiro interativo desenvolvido para Memória Da Amnésia ....	192
Figuras 33 E 34 - Monumentos em 3D do aplicativo Black Monuments ....	195
Figura 35 - People's Memorial Project, foto de Aram Boghosian .....	196
Figura 36 - Monumento com vídeo-projeção durante a ação de People's Memorial Project, foto de Aram Boghosian.....	197
Figura 37 - Aplicativo Blam com memorial dedicado aos astronautas afro-americanos apresenta uma citação de Mae Jemison .....	199
Figura 38 - The Border Memorial .....	202
Figura 39 - Portal to alternate reality: Landscape Of China .....	204
Figura 40 - Portal to alternate reality: Landscape Of Russia .....	205
Figura 41 - Arlines of City em Boston (Ma) .....	206
Figura 42 - Arlines of City em Viena, Áustria .....	206
Figuras 43 e 44 - Aplicativo Fest.Ar para Android.....	208

Figura 45 - Aplicativo Fest.Ar para Android e imagens do percurso na Rua Da Consolação, em São Paulo (SP).....	209
Figuras 46 e 47 - Look Again durante o Illuminus Festival, 2017 .....	211
Figura 48 - Ecologia do patrimônio open source .....	213
Figuras 49 e 50 - Manyverse: interface do site .....	221
Figura 51 - Website do Arches.....	223
Figuras 52 e 53 - Interface do Zambia Open Heritage Website .....	226

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	13
<b>2. TERRITÓRIOS INFORMACIONAIS: O ESPAÇO E OS DADOS</b> .....	19
2.1 O TERRITÓRIO NA SOCIEDADE EM REDE .....	20
2.2 CIBERGEOGRAFIAS E FRONTEIRAS INFORMACIONAIS .....	26
2.3 O URBANO E A CIDADE COMO INTERFACE INFORMACIONAL .....	41
2.4 NOVAS INSTÂNCIAS DE PODER E O MEDO DA DISSOLUÇÃO IDENTITÁRIA .....	47
<b>3. A CIDADE COMO INTERFACE E A COOPTAÇÃO DA MEMÓRIA</b> .....	55
3.1 COOPTAÇÃO DE DADOS E DISSOLUÇÃO DAS INSTITUIÇÕES DE MEMÓRIA .....	56
3.2 EXTRAÇÃO DE DADOS E ACERVOS GOOGLIANOS .....	67
3.3 ULTRAPASSANDO A COOPTAÇÃO DA MEMÓRIA .....	102
<b>4. PATRIMÔNIO EM PROCESSO: DA EXTRAÇÃO AO OPEN SOURCE</b> ..	107
4.1 PATRIMÔNIO E CULTURA DIGITAL .....	111
4.2 INSTITUIÇÕES, PRESERVAÇÃO E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL NA ERA DIGITAL .....	122
4.3 A REBELIÃO ANTIMONUMENTAL: DISRUPÇÃO DAS NARRATIVAS DE PODER .....	132
4.4 NOVOS HORIZONTES: ARQUITETURA OPEN SOURCE, CONTRAMONUMENTALIDADE E OUTROS MODELOS PATRIMONIAIS EM CURSO .....	147
<b>5. O PATRIMÔNIO OPEN SOURCE: novos modelos de lembrar</b> .....	162
5.1 INTRODUÇÃO A NOVOS MODELOS DE LEMBRAR .....	163
5.2 PATRIMÔNIO ABERTO: A LÓGICA DO TECNOCAPITALISMO .....	170

5.3 RESTITUIÇÃO DE PODERES E NOVOS HORIZONTES DA MEMÓRIA DIGITAL .....	187
<b>5.3.1 MASP.ETC.BR (2017)</b> .....	188
<b>5.3.2 Memória da Amnésia (2015)</b> .....	193
<b>5.3.3 Black Monuments Project (2017)</b> .....	192
<b>5.3.4 The People's Memorial Project (2020)</b> .....	195
<b>5.3.5 BLAM (2020)</b> .....	198
<b>5.3.6 The Border Memorial (2012) e Portal To Alternate Reality (2017)</b> .....	202
<b>5.3.7 Arlines of The City (2018) e Fest.Ar (2020)</b> .....	205
<b>5.3.8 Look Again (2017)</b> .....	210
5.4 O NASCER DE UM PATRIMÔNIO OPEN SOURCE .....	212
<b>6. O PATRIMÔNIO DO FUTURO: CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	230
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	239

# 1. INTRODUÇÃO

Ao longo desta tese, debate-se acerca das novas fronteiras do patrimônio na sociedade em rede, perpassando as questões de vigilância e controle digital. Porém, gostaria de retomar o processo de construção das hipóteses que sustentaram minha escrita e as transformações que a tese sofreu até adquirir o formato atual.

O tema do patrimônio surgiu tardiamente. Na realidade, a tese foi resultado de conclusões obtidas durante meu Mestrado em Arte e Tecnologia (UFSM, 2015) e propunha pensar a cidade enquanto espaço dinâmico de exposição e arquivamento de memórias digitais. Quando iniciei a pesquisa de doutorado, o título sugerido foi “A cidade como interface museológica”, pois propunha tratar da apropriação digital do espaço urbano e seus desdobramentos no campo cultural. Entretanto, durante o processo de escrita, percebi questões políticas e sociais profundas associadas às cidades interativas. Em 2017, utilizei o termo “patrimônio *open source*” pela primeira vez, em um artigo publicado em conjunto com a Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Giselle Beiguelman. Desde então, o conceito de patrimônio *open source* gradualmente tomou forma e se expandiu, tornando-se o centro da tese.

Por fim, a volatilidade do patrimônio no presente, sua problematização, apropriação e subversão fez rever o direcionamento da pesquisa, tornando a hipótese de um patrimônio *open source* o principal âmbito do debate proposto. Este conceito também é uma resposta a outras hipóteses discutidas, relacionadas à cooptação de dados, à capitalização das memórias digitais, à destituição das instituições culturais etc. “O patrimônio *open source*” se tornou, então, o título e o coração do estudo, enquanto uma contribuição inédita para o campo acadêmico. Assim sendo, esta tese é composta por quatro capítulos, cada qual correspondente a uma hipótese específica. Em conjunto, elas colaboram à construção da hipótese maior: o estabelecimento do patrimônio *open source*.

O primeiro capítulo é o ponto de partida e o mais amplo, debatendo o território informacional e as transformações geográficas na sociedade em rede. O objetivo é discutir as transformações da geografia diante das dinâmicas digitais, da ubiquidade e das tecnologias pervasivas que escaneiam e digitalizam o espaço. Conceitua-se o termo "cibergeografias", a partir do qual as fronteiras informacionais são redefinidas, impactando o senso de nação, a compreensão do que é memória nacional e, conseqüentemente, patrimônio. Para tanto, os termos "urbano" e "cidade como interface informacional" são elaborados, pois representam as questões sociais e estruturais da cidade contemporânea. O capítulo termina com a ideia de novas instâncias de poder, concluindo que há uma dissolução identitária em curso, à medida que o entendimento de nação é impactado pela redefinição de fronteiras e pela consolidação do poder digital acima do Estado. Com este contexto estabelecido, a primeira hipótese é sanada: uma nova geografia se estabelece, fortalecendo a dissolução identitária nacional. Propõe-se a consolidação das instâncias de poder inéditas que passam a reger a sociedade em rede, determinando novos modelos memoriais e históricos, na contemporaneidade. Para tanto, parte-se dos autores Manuel Castells, Paul Virilio, Andreas Huyssen e André Lemos para debater o território na era digital, na tentativa de atualizar o termo "território" a partir da hipótese de que o território físico e o digital estão em processo de convergência.

O segundo capítulo é crucial, pois ele apresenta uma das hipóteses mais relevantes: a existência de uma cooptação digital em curso, que se apropria do campo cultural para fins de capitalização. Para validar esta hipótese, é debatido o termo "cooptação de dados" dos indivíduos, derivado da popularização das mídias locativas e ubíquas, desencadeando um segundo processo: a dissolução das instituições de memória. Ele aponta para o processo silencioso de tomada de poder sobre a exposição dos acervos institucionais e pessoais (redes sociais) por grandes monopólios digitais, como

Google e Facebook. Deste modo, estabelece-se um contexto de capitalismo de vigilância, extração de dados pessoais e banalização da cultura, que passa por uma homogeneização estética através de interfaces pré-editadas, evidenciando o nascer dos acervos googleianos e seus similares. Neste processo, apresenta-se uma cronologia de como o Google inicia sua jornada com o Google Arts Project e acaba escaneando sites arqueológicos pelo mundo e extraíndo dados biométricos dos usuários. Por fim, para além desses serviços e do “patrimônio aberto”, propõe-se pensar soluções que questionem o regime de cooptação e que se apropriem das mídias digitais para a horizontalização e diversificação memorial. Para sustentar estes debates, utilizam-se os autores Shoshana Zuboff, Paul Virilio, Gilles Lipovetsky, Megan Leta Jones, David Harvey, Andreas Huyssen, entre outros.

O terceiro capítulo inaugura um discurso orientado ao patrimônio, apresentando os pilares de um patrimônio *open source*. O debate se inicia na contextualização do patrimônio na sociedade em rede, discorrendo a respeito de sua digitalização. Parte-se do princípio de que cabe ao indivíduo exercer seu papel cívico na construção patrimonial. Em seguida, propõe-se repensar a educação patrimonial no contexto digital frente à necessidade de reformas nos modos de ensinar sobre a memória e seus valores. Como parte da horizontalização patrimonial digital, apresenta-se um contexto de rebelião monumental e disrupção das narrativas de poder pré-estabelecidas, como no caso da derrubada de monumentos e do questionamento das narrativas colonialistas. Conclui-se que a revisão patrimonial pode ser normalizada, permitindo um patrimônio em processo e em diálogo, evidenciando novos horizontes patrimoniais elaborados a partir dos conceitos de arquitetura *open source* e contramonumentalidade. Tais discussões são sustentadas nos autores Laurajeane Smith, Carlo Ratti, Giselle Beiguelman, Svetlana Boym, Simone Scifoni, Jorge Otero-Pailos, entre outros.

Por fim, o quarto capítulo é dedicado ao patrimônio open source per se. Neste âmbito, são elaborados os novos modelos de lembrar e as tensões resultantes dessas dinâmicas, esclarecendo os termos patrimônio aberto versus open source. Conceitua-se o termo “patrimônio *open source*” em sua totalidade, propondo a restituição de poderes e novos horizontes da memória digital, por meio da análise de projetos e cases que colocam em prática as questões propostas. Por fim, compreende-se que o patrimônio *open source* não é um termo plenamente esclarecido ou mesmo fechado, mas se refere ao vislumbre de um processo de reelaboração patrimonial do futuro, que colocará em xeque os modelos tradicionais do lembrar. Este conceito é fundamentado por autores como David Harvey, Laurajeane Smith, Carlo Ratti, Henri-Pierre Jeudy, William Mitchell, Jorge Otelo-Pailos, entre outros.

Sendo assim, esta pesquisa faz provocações quanto ao patrimônio do futuro e, graças à revisão bibliográfica proposta, compila uma série de premissas e teorias que repensam o patrimônio no presente. Sobretudo em tempos de volatilidade memorial, é preciso redefinir as fronteiras do lembrar, priorizar o que se quer ou não perdurar e entender a quem cabe tais responsabilidades. O presente é um momento propício para a criação de outros modelos, completamente novos, que rompam com as amarras de um mundo moderno remanescente do colonialismo ou dos discursos nacionalistas/protecionistas.

O patrimônio *open source* está associado à responsabilidade coletiva sobre os memoriais, incluindo neste debate os setores público, privado e os cidadãos (que carregam o poder de questionamento e transformação das metodologias em curso). Este novo modelo *open source* coloca o indivíduo no centro de decisão, evidenciando que o patrimônio não é um objeto externo, mas, sim, parte da vida comum, das decisões cotidianas. Logo, o patrimônio *open source* se configura pela tática anticooptação da memória, na tentativa de abertura enquanto antídoto às supremacias, pré-edições e engessamentos

da memória. Cabe a nós perceber que os serviços digitais em curso reproduzem o mesmo modelo de sempre.

Portanto, esta tese contribui à discussão patrimonial contemporânea, ao analisar a cooptação da memória digital e propor o patrimônio *open source* como novo modelo memorial em curso.

2.

## **TERRITÓRIOS INFORMACIONAIS:**

o espaço e os dados

## 2.1 O território na sociedade em rede

O primeiro capítulo desta tese inaugura a discussão sobre o território e seu processo de transformação na era digital. Debate-se seu conceito e desdobramentos contemporâneos, a partir do patrimônio e da cultura digital. Considera-se sua sobreposição ao espaço físico diante das dinâmicas interativas em tempo real, por meio de um ecossistema formado por pessoas, dispositivos digitais e os espaços urbanos. Entre os termos discutidos, estão o ciberespaço e a cibergeografia, por meio dos quais se problematiza as transformações geográficas decorrentes da sociedade em rede, a redefinição de fronteiras e as tensões político-culturais resultantes desses processos. Propõe-se a consolidação das instâncias de poder inéditas que passam a reger a sociedade em rede, determinando novos modelos memoriais e históricos na contemporaneidade. Para debater o papel do território na era digital, parte-se dos autores Manuel Castells, Paul Virilio, Andreas Huyssen e André Lemos. O intuito é atualizar o termo "território" segundo a hipótese de que o território físico e o digital estão em processo de convergência.

Manuel Castells (2009), em sua obra "Communication power", aponta para a emergência de uma nova estrutura social e sua relação com a fundação material da existência humana, dos espaços e tempos. A nova estrutura social e o modelo global que se configuram questionam valores socioculturais, econômicos e políticos, pois a tecnologia digital desestabiliza a verticalização dos poderes – com base no poder de acesso e construção da informação em tempo real. Evidencia-se que o poder se estabelece a partir do volume e controle sobre os dados digitais. O autor afirma que, na sociedade em rede, observam-se os espaços de fluxos e tempos sem tempo, determinados por ele enquanto *timeless time* (CASTELLS, 2009). Acerca do espaço e do tempo, o autor afirma que, na teoria social, o espaço pode ser definido como suporte

material das práticas sociais; porém, a ideia de espaço de fluxos se refere às possibilidades tecnológicas e organizacionais sem uma continuidade espacial conhecida. Portanto, trata-se de um espaço-tempo dotado de uma interatividade assíncrona, de um distanciamento, e é nele que os fluxos se configuram.

Quanto a esta nova configuração, destaca-se o impacto da redefinição espacial e temporal para o contexto memorial e patrimonial contemporâneos, afinal, se o espaço é determinado por fluxos não lineares e o tempo é dissociado de si mesmo (timeless), os parâmetros que determinam a contagem do tempo e a linearidade das narrativas históricas é questionado. As novas gerações, que estão dissociadas do pensamento espaço-temporal convencional, não serão capazes de associar a memória ao espaço do mesmo modo como estes têm sido representados ao longo do século XX. Isso não significa que há uma perda da memória, mas, sim, uma transformação, pois Castells (2009) afirma que o espaço de fluxos não é um espaço vazio, dissociado de si mesmo. Na verdade, ele é configurado por redes e materializado pelas conexões eletrônicas que sustentam redes de comunicação e estruturam as práticas digitais em tempo real: “no espaço de fluxos os espaços possuem significados e função nodal associado a uma rede informacional específica ao qual pertencem” (CASTELLS, 2009, p. 34, tradução nossa).<sup>1</sup>

O autor pontua que as práticas em rede estão baseadas em fluxos de informação (processados entre diversos sites) e que o espaço da sociedade em rede é articulado entre três elementos essenciais: 1) os lugares onde pessoas e atividades acontecem; 2) a rede de comunicação material que viabiliza tais atividades; 3) o conteúdo e a geometria dos fluxos de informação que performam as atividades, suas funções e seus significados. A partir da

---

<sup>1</sup> No original: “In the space of flows places receive their meaning and function from their nodal role in the specific networks to which they belong”.

hipótese dos espaços de fluxos, fica evidente que a sociedade contemporânea enfrenta uma transformação do espaço físico e da experiência temporal, determinando outros modelos memoriais associados a estes espaços-tempo. A sociedade em rede evidencia uma dinâmica de sequência reversa, na qual há uma negação da sequência temporal tradicional:

(...) por um lado, comprimindo o tempo (como em transações financeiras globais em frações de segundo ou na prática multitarefa generalizada, comprimindo mais atividade em um determinado tempo); por outro lado, borrando a sequência de práticas sociais, incluindo passado, presente e futuro em uma ordem aleatória, como no hipertexto eletrônico da Web 2.0, ou borrando os padrões do ciclo de vida tanto no trabalho quanto na criação de filhos (CASTELLS, 2009, p. 35, tradução nossa).<sup>2</sup>

Logo, o espaço é redefinido por fluxos e configurado por sistemas eletrônicos físicos (as redes física/infraestrutura, como data centers, processadores etc.) que se virtualizam e conectam com ações dos cidadãos na cidade. A rede digital invade o espaço físico e redefine o tempo, evidenciando outras formas de narrar e vivenciar a passagem temporal. Além disso, os modelos lineares são gradualmente substituídos por modelos rizomáticos de informação, construídos em tempo real pelos dispositivos digitais. Logo, as informações originadas nos espaços físicos constituem uma outra dimensão deste espaço, para além da geografia tradicional:

Nosso mundo está em um processo de transformação estrutural há mais de duas décadas. Esse processo é multidimensional, mas está associado ao surgimento de um novo paradigma tecnológico, baseado nas tecnologias de informação e comunicação, que se formou na década de 1970 e se difundiu de forma desigual pelo mundo. Sabemos que a tecnologia não determina a sociedade: é a sociedade (CASTELLS, 2005, p. 45,

---

<sup>2</sup> No original: "(...) on one hand, by compressing time (as in split-second global financial transactions or the generalized practice of multitasking, squeezing more activity into a given time); on the other hand, by blurring the sequence of social practices, including past, present, and future in a random order, like in the electronic hypertext of Web 2.0, or the blurring of life-cycle patterns in both work and parenting".

tradução nossa).<sup>3</sup>

A afirmação “tecnologia é a sociedade” é evidente, pois se trata da ferramenta criada por nós e para nós, cujos mecanismos impactam o comportamento coletivo, as práticas sociais, a contagem do tempo e a existência dos marcos memoriais (físicos e virtuais). Sendo assim, o modo de registro contemporâneo é questionado e se reconfigura em resposta a um novo comportamento memorial coletivo. Ele passa a ser redesenhado pelo avanço tecnológico em novos limites geográficos. Por conseguinte, segundo Castells (2009), o desenvolvimento das sociedades humanas se sustenta na construção de conhecimento e informação, sendo que a atualidade se caracteriza por redes tecnológicas baseadas na microeletrônica, proporcionando novas capacidades para os modos tradicionais de geração e compartilhamento de conhecimento.

(...) porque a sociedade em rede é baseada em redes, e as redes de comunicação transcendem fronteiras, a sociedade em rede é global, é baseada em redes globais. Portanto, permeia todo o planeta, sua lógica se transforma e se estende a todos os países do planeta, à medida que é difundida pelo poder embutido nas redes globais de capital, bens, serviços, trabalho, comunicação, informação, ciência e tecnologia (CASTELLS, 2009, p. 44, tradução nossa).<sup>4</sup>

Neste contexto, a dissolução de fronteiras e limites geográficos se fortalece e questiona a divisão do espaço físico e virtual, tornando-os interdependentes. Relacionam-se aos estímulos elétricos existentes no espaço físico (infraestrutura das redes) e à economia, política e aos indivíduos,

---

<sup>3</sup> No original: “Our world has been in a process of structural transformation for over two decades. This process is multidimensional, but it is associated with the emergence of a new technological paradigm, based in information and communication technologies, that took shape in the 1970s and diffused unevenly around the world. We know that technology does not determine society: it is society”.

<sup>4</sup> No original: “(...) because the network society is based on networks, and communication networks transcend boundaries, the network society is global, it is based on global networks. So, it is pervasive throughout the planet, its logic transforms and extends to every country on the planet, as it is diffused by the power embedded in global networks of capital, goods, services, labor, communication, information, science, and technology”.

resultando na transformação da paisagem contemporânea.

Deste modo, frente à distribuição da rede digital, a constituição do espaço que habitamos se transforma e a percepção das escalas, dimensões e velocidades é alterada pelas tecnologias digitais. Por isso, constrói-se um espaço e estrutura social operados por informações e redes computacionais que geram, processam e distribuem a base de conhecimento acumulado, consolidando os nós da rede informacional (CASTELLS, 2009). Espaço e tempo são desestabilizados; desencadeiam uma revisão da geográfica, na qual o espaço físico coexiste com o ciberespaço, em uma relação de interdependência, na qual se consolidam outras formas espaciais derivadas das dinâmicas digitais e das mídias locativas:

William Mitchell (2003) conceituou a evolução da lógica da tecnologia da informação e comunicação ao longo da história como um processo de expansão e aumento do corpo humano e da mente humana: um processo que, no início do século XXI, é caracterizado pela explosão de dispositivos portáteis que fornecem comunicação sem fio onipresente e capacidade de computação. Isso permite que as unidades sociais (indivíduos ou organizações) interajam em qualquer lugar, a qualquer hora, enquanto contam com uma infraestrutura de suporte que gerencia recursos materiais em uma rede elétrica de informação distribuída (CASTELLS, 2009, p. 23, tradução nossa).<sup>5</sup>

Estabelece-se a tensão entre o território visível e invisível, cuja troca de dados e informações evidenciam um território informacional composto pelos espaços físico e digital. Neste tópico, André Lemos (2005) afirma que os territórios informacionais são as áreas de controle do fluxo informacional digital em uma zona de intersecção entre ciberespaço e espaço urbano. Neste sentido, o autor confirma a premissa de que os espaços físico e virtual

---

<sup>5</sup> No original: "William Mitchell (2003) has conceptualized the evolving logic of information and communication technology throughout history as a process of expansion and augmentation of the human body and the human mind: a process that, in the early twenty-first century, is characterized by the explosion of portable devices that provide ubiquitous wireless communication and computing capacity. This enables social units (individuals or organizations) to interact anywhere, anytime, while relying on a support infrastructure that manages material resources in a distributed information power grid".

convergem. Segundo Lemos (2005), o acesso e o controle informacional ocorrem por meio dos dispositivos móveis e das redes sem fio, sendo que território informacional e ciberespaço são conceitos diferentes, pois o território informacional é caracterizado pelo híbrido, pela relação ciberespaço-espaço físico. Para o autor, confirma-se a gradual associação entre ambos os territórios, na consolidação do território informacional que engloba pessoas e objetos.

O território informacional cria um lugar, dependente dos espaços físico e eletrônico a que ele se vincula. O território informacional é assim como o circo ou o navio (a heterotopia por excelência para Michel Foucault), criando lugares mesmo estando ou passando por diferentes espaços. O lugar se configura por atividades sociais que criam pertencimentos (simbólico, econômico, afetivo, informacional) (...) O espaço é um abstractum enquanto que o lugar é um topos. O território funda um lugar. A ideia de território informacional está vinculada a essa forma identitária, criando um "lugar informacional" que se diferencia do espaço abstrato. Uma zona Wi-Fi em uma praça, por exemplo, é um lugar social onde se apresenta uma heterotopia de acesso/controlado informacional (...) Os territórios informacionais são lugares onde se exercem controles do fluxo de informação na ciberurbe marcada, como vimos, pela imbricação dos espaços eletrônicos e físicos (...) Pensar em termos de território digital permite visualizar a fronteira do fluxo informacional e nos coloca questões políticas relativas à privacidade, ao controle e à vigilância (LEMONS, 2005, p. 14-15).

Os espaços de fluxo são compostos pelo que Lemos (2005) coloca enquanto "mídias pós-massivas" (eletrônico-digitais), as quais viabilizam uma comunicação bidirecional através de um fluxo de informação em rede. Os dispositivos móveis definem o futuro do território informacional, e é através deles que as redes sem fio se associam ao ciberespaço e ao contexto urbano.

As mídias pós-massivas e locativas constituem os territórios informacionais onde os indivíduos controlam os fluxos de entrada e saída de informação no chamado "espaço aberto", conceito complementar ao de espaços de fluxos apresentado por Castells (2009). É nesta direção que Lemos (2005, p. 12) apresenta o termo "ciberurbe", enquanto a cidade tomada por

fluxos digitais:

(...) definimos a ciberurbe como o urbano da cibercidade, como a forma (genérica) da atual sociedade da informação. Ciberurbe é a dimensão simbólica imaginária, informacional das cibercidades contemporâneas. Cibercidade é a cidade na cibercultura. Ciberurbe é o urbano na cibercultura.

Estabelece-se a mobilidade comunicacional e informacional no espaço urbano, onde os indivíduos redesenham limites geográficos na medida em que a informação é construída em tempo real. Surge a necessidade de reexplorar o espaço e debater o termo “geografia” dentro do contexto digital. Para tanto, o subcapítulo seguinte dá continuidade às discussões a respeito do território, discorrendo sobre a cibergeografia e os limites territoriais per se.

## 2.2 Cibergeografias e fronteiras informacionais

Para compreender os novos espaços que emergem da ciberurbe, é preciso debater sobre os conceitos de “ciberespaço” e “cibergeografia”. Quanto a estes termos, há geógrafos que debatem que o espaço<sup>6</sup> não é unicamente definido por localização e limites físicos (de acordo com o plano cartesiano), e que o território também é delimitado por suas características socioeconômicas e culturais – gerando um espaço-tempo próprio em um sistema de comunicação estendido (FOUCAULT, 1997; HARVEY, 1989; LEFEBVRE, 1991).

O termo “ciberespaço” foi cunhado pelo escritor cyberpunk William Gibson, em 1982, em sua obra *Neuromancer*, e se referia a um mundo “não espacial”, ou seja, uma existência virtual onde indivíduos se comunicam por

---

<sup>6</sup> A definição Platônica de espaço está associada à sua totalidade de relações geométricas possíveis, enquanto a Aristotélica é mais topológica e entende o espaço enquanto genérico e convergente de todos os lugares.

meio de ícones e realidades artificiais. Do ponto de vista etimológico, o termo deriva do grego kybernetes (κυβερνήτης), que significa “governar, comandar, pilotar”. A raiz deste termo também está relacionada ao vocábulo “cyborg”, referente à união entre homem e máquina, que se tornou bastante popular nos anos 1990 – considerada a era de ouro do ciberespaço<sup>7</sup> e da consolidação da internet.

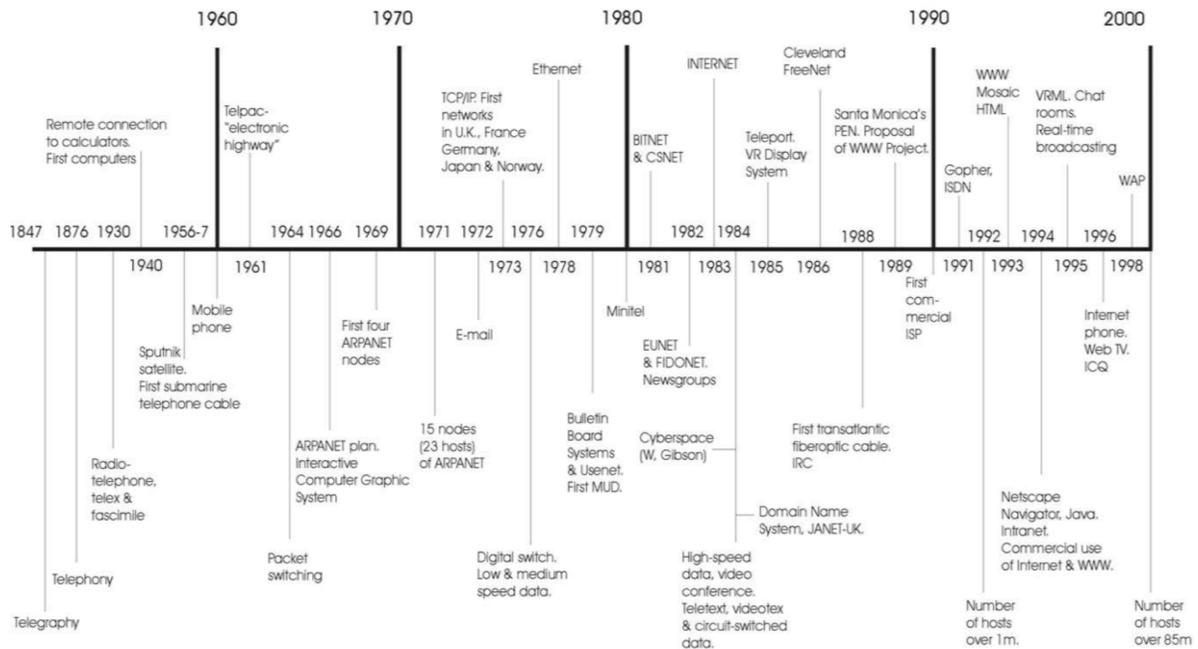
Basicamente, o ciberespaço e o espaço físico são incongruentes porque o que está próximo no espaço físico costuma estar longe no ciberespaço e vice-versa. Assim, alguns aspectos do mundo estão se tornando ciberespaciais (Berry, 1997) e, como já discutido, esse fato é de grande importância no desenvolvimento de novas percepções e teorias espaciais. Novas mídias eletrônicas redefinem noções de 'posição' social e 'lugar', divorciando a experiência da localização física (Batty e Barr, 1994: 699), e assim, a virtualidade real está gerando uma nova dimensão para a geografia – a geografia virtual, que engloba tanto a geografia de espaços reais e ciberespaços. Nesse sentido, a manutenção da geografia e de suas características (pessoas, espaço, tempo) são consideradas meios importantes para tirar conclusões sobre as características básicas da incorporação do ciberespaço na sociedade contemporânea (BATTY; BARR, 1994, p. 32, tradução nossa).<sup>8</sup>

### Figura 1 - Linha do tempo do ciberespaço

---

<sup>7</sup> Disponível em: <<http://www.usic.org> & <http://usic.wslogic.com/intro.html>>. Acesso em: 18 maio 2017.

<sup>8</sup> No original: “Basically, cyberspace and physical space are incongruent because what is near in physical space is often far in cyberspace, and vice versa. Thus, some aspects of the world are becoming cyber-spatial (Berry, 1997) and, as already discussed, this fact is of great significance in developing new spatial perceptions and theories. New electronic media redefine notions of social ‘position’ and ‘place’ divorcing experience from physical location (Batty and Barr, 1994: 699), and thus, the real virtuality is generating a new dimension to geography – the virtual geography that encompasses both the geography of real spaces and cyberspaces. Accordingly, the maintenance of geography and its characteristics (people, space, time) are considered important means to draw conclusions regarding the basic features of cyberspace’s embodiment in contemporary society”.



Fonte: (FOURKAS, 2002, p. 4).

Howard Rheingold (1994) argumenta que, em sua origem, o ciberespaço permitiu o ressurgimento da ideia de comunidade, onde grupos poderiam se reunir, expandindo as habilidades de criar redes sociais e emocionais com outras pessoas. O autor vê este espaço como uma resposta ao desaparecimento dos espaços públicos e de debate nas últimas décadas. Graham e Marvin (1996) afirmam que o ciberespaço não substitui ou desqualifica o espaço físico, mas o redefine segundo novos modos de percepção, uso e controle. No século XX, entendia-se o ciberespaço enquanto uma entidade paralela; porém, nesta tese, propõe-se pensar uma nova condição destes territórios, que são unificados no tempo presente.

Segundo Paul Virilio (2006), durante o início do século XX, a profundidade de campo das perspectivas clássicas foi renovada pela profundidade de tempo das técnicas avançadas, e a transparência deu lugar às aparências. O avanço dos dispositivos móveis e redes informacionais corrobora o conceito de transparência de que trata Virilio (2006), salientando

que as informações digitais são onipresentes. Este *modus operandi* gera tensões a partir das mídias locativas e desse cruzamento de realidades para além das fronteiras dos territórios pré-estabelecidos.

Com a cibergeografia sobreposta à geografia, a geografia informacional emerge, sendo que o valor atribuído ao território se dá pela continuidade da experiência informacional e não pela delimitação geográfica em si. Como consequência, percebe-se o surgimento de tensões no espaço urbano, impactando diretamente o contexto histórico. Ademais, o avanço tecnológico expande o alcance do território informacional “mas o preço a ser pago pela inclusão neste sistema é a adaptação à sua lógica, linguagem, pontos de entrada e seus códigos” (CASTELLS, 1996, p. 374).

Isso gerou transformações profundas nos modos de entender como a memória passa a operar no âmbito coletivo, cultural e social. Castells (2009) aponta a emergência desta nova cultura global, na qual a realidade é capturada pelos lugares virtuais no espaço cibernético, e, eventualmente, a experiência das telas toma o controle dos espaços e indivíduos. O autor explica que não se trata de uma realidade virtual, mas, sim, de uma virtualidade real, pois o espaço simbólico se torna diretamente conectado aos hipertextos pelos quais se navega todos os dias (CASTELLS, 1997). Por conseguinte, os modos de relacionar pessoas, espaços e tempos se modificam, em adaptação a este processo de mixagem de territórios.

Nesta mesma direção, Michel Foucault (1984) coloca os territórios informacionais como uma heterotopia do controle informacional da cibercultura. Segundo o autor, as heterotopias são espaços reais, formados na própria fundação da sociedade (algo como contrassítios ou uma espécie de utopia). Foucault (1984) coloca cinco pontos fundamentais acerca deste tópico: 1) toda cultura cria heterotopias; 2) as heterotopias mudam de função com o tempo (um exemplo são os cemitérios); 3) a heterotopia sobrepõe vários espaços em um só espaço (como teatros, cinemas, jardins); 4) a

heterotopia está ligada às pequenas parcelas de tempo (caso de bibliotecas e museus); 5) as heterotopias têm um sistema de abertura/fechamento, tornando-as penetráveis e herméticas. Logo, pode-se pensar que o território informacional é uma heterotopia, pois representa a sobreposição de vários espaços em fragmentos temporais contidos em um mesmo lugar.

Nesta direção, Lemos (2005) aponta que zonas de wi-fi, pontos de acesso a redes de telefonia celular, bluetooth e outros pontos de acesso digital na atualidade (geolocalização, realidade aumentada e mista) são heterotopias do controle informacional da cibercultura. Segundo o autor, o território informacional é a intersecção entre os espaços urbanos e eletrônicos – um exemplo dessa fusão e reconfiguração de espaços (LE MOS; CUNHA, 2003).

Evidencia-se, na atualidade, a consolidação do território informacional em uma condição de trocas sem precedentes, definindo também os limites geográficos e demográficos. Isso resulta na dissolução espaço-temporal tradicional para além do território físico, em um *continuum* do território informacional:

Em termos teóricos, a sociedade em rede deve ser analisada, primeiro, como uma arquitetura global de redes que se autoconfiguram, constantemente programadas e reprogramadas pelos poderes que estão em cada dimensão; segundo, como resultado da interação entre as várias geometrias e geografias das redes, que incluem as atividades-fim – ou seja, as atividades que moldam a vida e o trabalho em sociedade; e, terceiro, como resultado de uma interação de segunda ordem entre essas redes dominantes e a geometria e a Geografia da desconexão das formações sociais deixadas de fora da Lógica de Rede global (CASTELLS, 2009, p. 26, tradução nossa).<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> No original: “In theoretical terms, the network society must be analyzed, first, as a global architecture of self-reconfiguring networks constantly programmed and reprogrammed by the powers that be in each dimension; second, as the result of the interaction between the various geometries and geographies of the networks that include the core activities – that is, the activities shaping life and work in society; and, third, as the result of a second order interaction between these dominant networks and the geometry and geography of the disconnection of social formations left outside the global networking logic”.

A consolidação desse território informacional e da geografia global com base na lógica das redes se dá, portanto, pelos fluxos de dados que reconfiguram o espaço e a experiência do tempo e do lugar contemporâneo. Lemos (2009) destaca o regime do download do ciberespaço e faz pensar sobre os dados resultantes do território informacional, associados à cidade, à memória, aos percursos urbanos e aos espaços patrimoniais/culturais. Percebe-se que a cidade e o espaço urbano se tornam reféns das telas e dos dispositivos digitais, que mediam sua significação segundo a nova dinâmica territorial em curso.

Ainda segundo Lemos (2005), entende-se a mídia locativa como um conjunto de tecnologias e processos infocomunicacionais, com um conteúdo informacional vinculado a um lugar específico: são dispositivos informacionais digitais, cujo conteúdo está diretamente ligado a uma localidade. Ou seja, a dinâmica dos territórios informacionais se sustenta nas mídias locativas através da constante emissão e recepção de informação em um determinado local, retomando a ideia de espaços de fluxos, que estão implicados na relação entre lugares e dispositivos móveis digitais. O autor aponta como exemplos: 1) a Realidade Móvel Aumentada (informações sobre uma determinada localidade visualizadas em um dispositivo móvel - Mobile Augmented Reality Applications); 2) o Mapeamento e Monitoramento de Movimento (mapeamento e monitoramento do movimento do espaço urbano através de dispositivos móveis); 3) Geotags (compartilhamento de tags através de localização de lugares em mapas mundiais); 4) as anotações urbanas (anotações eletrônicas utilizando celulares, palms, etiquetas RFID ou redes bluetooth - SMS, vídeo, foto).

Na última década, vê-se o surgimento de uma série de novas tecnologias de interação entre território físico e informacional, a partir das quais Lemos (2005) aprimora sua conceituação acerca da realidade aumentada e da geolocalização. Entre elas está o ARCore Cloud Anchor

service<sup>10</sup>, um novo sistema desenvolvido pelo Google, que permite a criação de camadas múltiplas ou colaborativas de realidade aumentada para Android ou iOS, cujas aplicações podem ser compartilhadas pelos usuários. A ideia vem do termo “âncora”, e funciona exatamente como uma “âncora virtual” hospedada na nuvem. Ela permite a adição de objetos virtuais no espaço físico, possibilitando que o usuário caminhe na cidade com seu celular e explore os pontos interativos no Google Maps (cujo servidor central é o ARCore Cloud Anchor). Esta tecnologia permite o rastreamento de fachadas e objetos do mundo físico em 3D, reconhecidos e arquivados no servidor do ARCore (Google), tornando estes dados compartilháveis em qualquer aparelho móvel acessível ao seu banco de dados. Na prática, em um futuro breve, isso permitirá a inserção de publicidade e conteúdos com realidade aumentada no Google Maps e normalizará o território informacional ainda mais. Também se inaugura uma nova dimensão da publicidade, cuja disputa do território não se dá mais no espaço físico, mas, sim, nesta camada intermediária do informacional.

Nesta mesma direção, surge um novo sistema de extração de dados e realidade aumentada desenvolvido pela startup Scape Technologies. A empresa, validada em 8 milhões de dólares e com 75% de suas ações adquiridas pelo Facebook (19 de fevereiro de 2020), foi responsável pelo desenvolvimento de uma ferramenta que utiliza visualização imagética, longitude e latitude para determinar a posição de dispositivos móveis com alta precisão, ultrapassando o GPS. O software responsável por esse processamento também gera um mapa em 3D localizado na nuvem,

---

<sup>10</sup> Disponível em: <[<https://developers.google.com/ar/develop/java/cloud-anchors/overview-android#:~:text=users%20can%20share,-,What%20is%20a%20Cloud%20Anchor%3F,in%20a%20shared%20physical%20space.>](https://developers.google.com/ar/develop/java/cloud-anchors/overview-android#:~:text=users%20can%20share,-,What%20is%20a%20Cloud%20Anchor%3F,in%20a%20shared%20physical%20space.> . Acesso em: 21 out. 2020.</a></p></div><div data-bbox=)

constituído por um sistema imagético de realidade aumentada que pode ser visualizado sobre o espaço físico através dos dispositivos móveis. Segundo a empresa:

A Scape Technologies desenvolveu um SDK chamado 'ScapeKit', que ajuda o desenvolvedor a fornecer um dispositivo com medições precisas de geolocalização usando visão computacional. A empresa construiu um 'Vision Engine' que lhe permite construir e referenciar mapas 3D aumentados na nuvem, para que qualquer dispositivo possa se conectar e visualizar imagens AR ancoradas no mesmo ponto em que ele, ou um usuário diferente, o colocou. É importante ressaltar que o ScapeKit lida com as conversões de latitude e longitude para o espaço euclidiano. Em um uso não-AR de seu software, Scape Technologies observa que: "Estamos trabalhando em uma API pública que permitirá a qualquer dispositivo determinar sua localização, dada uma imagem como entrada, independentemente de qual caso de uso ou plataforma você esteja alvejando" (tradução nossa).<sup>11</sup>

Figura 2 - Paramétrica e rastreamento em 3D do ScapeKit

---

<sup>11</sup> No original: "Scape Technologies have designed an SDK called 'ScapeKit' which helps developer's provide a device with accurate geolocation measurements using computer vision. The firm has built a 'Vision Engine' that allows them to build and reference 3D augmented maps in the cloud so that any device can connect and view AR images that are anchored to the same point that they, or a different user, has placed it. Importantly the ScapeKit handles the conversions from latitude and longitude to Euclidian space. In a non-AR use of the its software Scape Technologies note that: "We are working on a public API that will allow any device to determine its location, given an image as an input, regardless of what use-case or platform you are targeting". Disponível em: <<https://www.cbronline.com/news/scape-technologies>>. Acesso em: 01 abr. 2020.



Fonte: <<https://www.cbronline.com/news/scape-technologies>>.

Chamado "ScapeKit", a API permite a reconstrução visual do espaço físico por meio de realidade aumentada, e leva as tecnologias apresentadas por Lemos (2013) a um novo patamar de imersão, confirmando a inseparabilidade entre territórios físicos e informacionais. O ScapeKit adiciona camadas informacionais no mundo físico e transfere distâncias, escalas e dados do território físico para o território informacional (alocado na nuvem). Este software dialoga diretamente com o conceito de ciberurbe proposto por Lemos (2013), pois configura a cidade por meio de dispositivos ubíquos derivados dos dispositivos eletrônicos e das redes sem fio.

Figura 3 - Scape Technologies Functionality



Fonte: <<https://www.cbronline.com/news/scape-technologies>>.

À medida que o território informacional toma controle do físico, observa-se uma dissociação entre memórias e lugares, e esta cibergeografia em curso contribui com uma possível desterritorialização ou com um processo de descolamento, pois quanto mais a sociedade adentra os espaços de fluxos, menos as experiências existem nos espaços físicos.

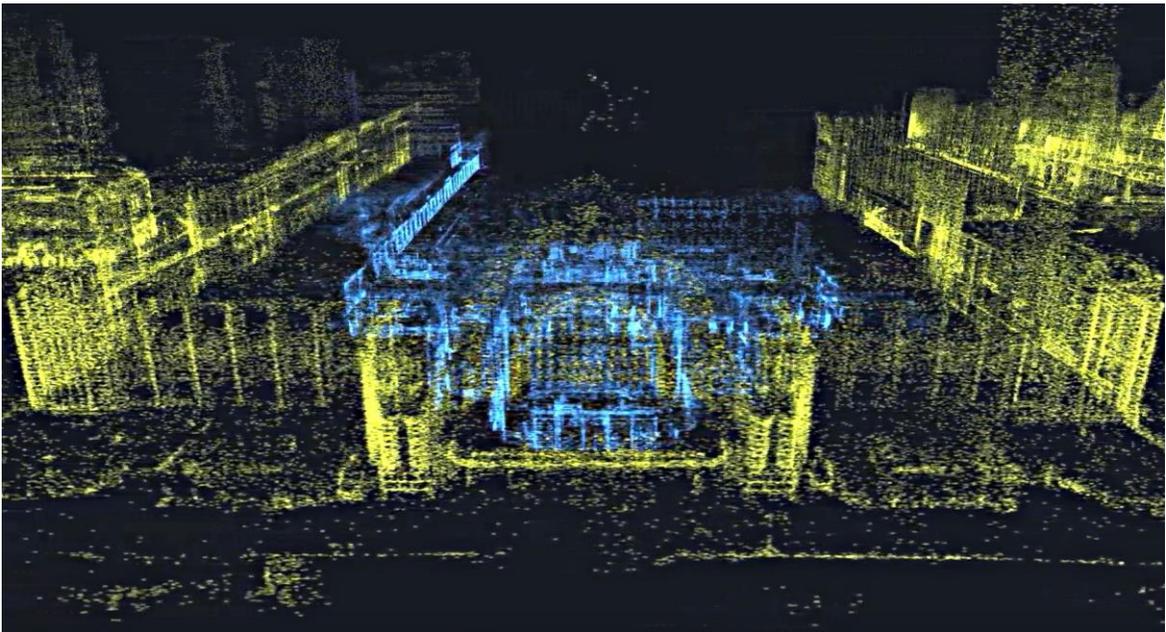
Observa-se um fenômeno de descolamento sociocultural, pois o território físico e sua ocupação passam a ser redefinidos segundo os fluxos informacionais. Segundo Lemos (2005), evidencia-se a construção de novas territorializações controladas por esses fluxos, como no caso o ScapeKit. É nesta ciberurbe que observamos as mídias locativas redimensionando o espaço urbano e a vivência nas grandes cidades.

A paisagem comunicacional contemporânea é formada hoje por processos massivos, com o fluxo informacional centralizado, e pós-massivos, customizados, onde qualquer um pode produzir, processar, armazenar e circular informação sobre vários formatos e modulações. É o que o Manuel Castells chama de "mass self communication" (Castells, 2006). Essa configuração

comunicacional redimensionou o urbano a partir das redes telemáticas e dos computadores populares (Graham e Marvin, 2000; Wheeler e Aoyama, 2000; Sassen, 2001). (...) Novas práticas sociocomunicacionais emergem como vimos. As referências da cidade não se vinculam apenas às marcas territoriais físicas, mas a eventos informacionais dinâmicos, embarcados nos objetos e localidades. Essas transformações configuram a ciberurbe (LEMOS, 2005, p. 11).

Concomitante ao ScapeKit, surge o Immersal, uma empresa finlandesa que está construindo um mapa 3D da cidade de Helsinque, utilizando realidade aumentada e dispositivos móveis. O serviço é capaz de mapear a cidade empregando um crowdsourcing mobile app e gerar uma versão 3D do espaço, em tempo real.

Figura 4 - Immersal em funcionamento



Fonte: <<https://immersal.com/>>.

Immersal consiste em um aplicativo Android e iOS gratuito, que captura imagens de locais do mundo real à medida que os usuários as percorrem. O aplicativo codifica cada imagem com dados de GPS, criando mapas de pontos

de reconhecimento, a partir de várias imagens, resultando em mapas e dataflow. Utilizando o mesmo dispositivo, os usuários podem se mover através de áreas mapeadas mais precisas do que o GPS convencional, permitindo um mapeamento em centímetros. A aplicação também possibilita a visualização de objetos e dados de navegação com realidade aumentada, com múltiplos usuários simultâneos usando coordenadas compartilhadas globalmente.

Figura 5 - Função de publicidade com realidade aumentada disponível com Immersal



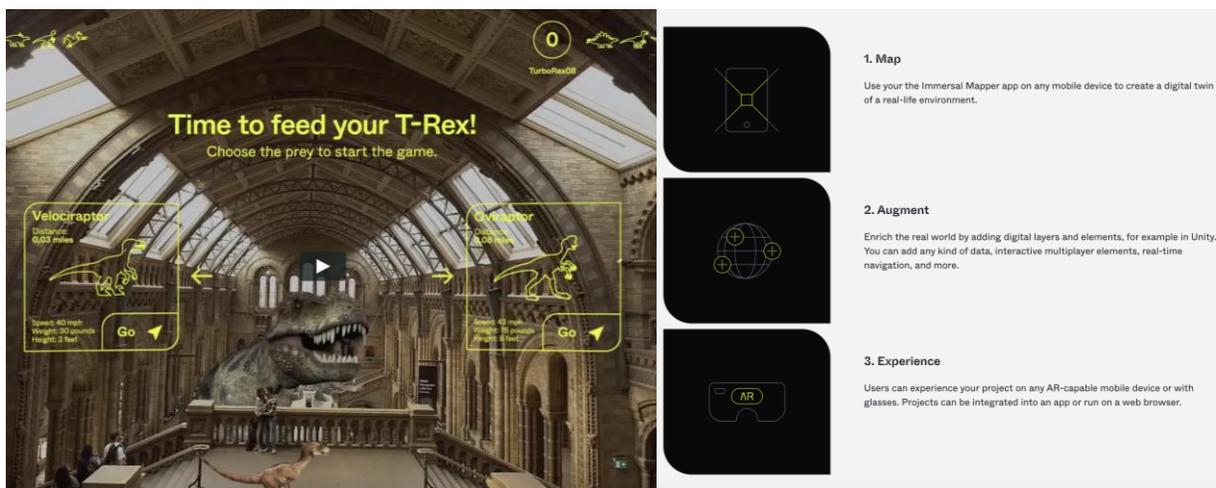
Fonte: <<https://immersal.com/>>.

Immersal utiliza mais de um bilhão de câmeras pessoais presentes nos dispositivos móveis para a construção dessas paisagens tridimensionais geolocalizadas (segundo as imagens providas diariamente pelos usuários). Sendo uma aplicação gratuita, qualquer pessoa está apta para mapear um

local interno ou externo, transmitindo tais dados em tempo real e armazenando os fragmentos geográficos na nuvem. Um vídeo recém-lançado mostra o aplicativo móvel criando uma enorme nuvem de pontos 3D para a cidade de Helsinque<sup>12</sup>, permitindo que os marcos exibam anúncios com realidade aumentada e bairros sejam facilmente navegáveis usando coordenadas interativas e sobreposições de texto.

Além de anúncios e mapas, os desenvolvedores podem usar o SDK do Immersal para criar experiências compartilhadas em certos locais pontuais da cidade, como, por exemplo, um cinema cuja fachada possui pôsteres digitais ou uma sinalização personalizada para direcionar indivíduos para os filmes e até mesmo jogos baseados em concessões aéreas. Segundo a empresa, os usuários podem ver visuais animados em 3D com temas de filmes individuais. Futuramente, a aplicação permitirá a inserção de soundscapes com realidade aumentada.

Figura 6 - Aplicações e funcionalidades de Immersal



Fonte: <<https://immersal.com/>>.

12

Disponível em: <<https://venturebeat-com.cdn.ampproject.org/c/s/venturebeat.com/2020/03/30/immersal-maps-helsinki-in-city-scale-ar-using-crowdsourcing-mobile-app/amp/>>. Acesso em: 03 maio 2020.

ScapeKit e Immersal exemplificam a dissolução dos limites geográficos e o estabelecimento de novas tecnologias de reconhecimento e percepção do espaço físico. Ambas as aplicações fortalecem a ideia de um espaço personalizado, tomado pelos dados e pop-ups, seguindo um regime de vigilância do usuário e do dispositivo. Como consequência, novas práticas culturais, sociais e econômicas emergem da ciberurbe, com tensões características da sociedade em rede e dos novos limites geográficos estabelecidos pelas dinâmicas de um território informacional sobreposto ao físico.

Os territórios informacionais estão vinculados aos demais territórios, sejam eles culturais, políticos, subjetivos, corporais, geográficos, e são também utilizados para monitoramento, vigilância e controle sobre os indivíduos e seus movimentos na ciberurbe. Ao mesmo tempo que posso receber e enviar informação do meu celular, independente de que território geográfico, político ou cultural, a operadora pode me localizar e monitorar meus movimentos na rede. O mesmo com as etiquetas RFID, redes bluetooth ou wi-fi. Reconhecer os territórios informacionais pode ser útil como instrumento analítico, mas também político e comunicacional, já que se trata da questão de direito à privacidade, a processos de vigilância e controle (LEMOS, 2005, p. 19).

O espaço físico, com seus volumes e superfícies, é sobreposto pelos registros digitais e capturas em tempo real, em um contínuo processo de vigilância que se dá pela ubiquidade dos dispositivos digitais. Avançando os limites territoriais antes conhecidos, observa-se a reconfiguração espacial das fronteiras e experiências urbanas, de acordo com a cibergeografia e o panorama do mundo ciberespacializado.

Na verdade, é difícil conceber uma sociedade sem fronteiras. Mas as redes não têm limites fixos; são abertas e multifacetados, e sua expansão ou contração depende da compatibilidade ou competição entre os interesses e valores programados em cada rede e os interesses e valores programados nas redes com as quais entram em contato em seu movimento expansionista. (...) a dinâmica social construída em torno das redes parece dissolver

a sociedade como uma forma social estável de organização. No entanto, uma abordagem mais construtiva para a compreensão do processo de mudança histórica é conceituar uma nova forma de sociedade, a sociedade em rede, composta por configurações específicas de redes globais, nacionais e locais em um espaço multidimensional de interação social. Minha hipótese é que configurações relativamente estáveis construídas nas interseções dessas redes podem fornecer os limites que poderiam redefinir uma nova "sociedade", com o entendimento de que esses limites são altamente voláteis por causa da mudança implacável na geometria das redes globais que estruturam práticas e organizações. Sondar a dinâmica social construída em torno das redes parece dissolver a sociedade como uma forma social estável de organização. No entanto, uma abordagem mais construtiva para a compreensão do processo de mudança histórica é conceituar uma nova forma de sociedade, a sociedade em rede, composta por configurações específicas de redes globais, nacionais e locais em um espaço multidimensional de interação social. Minha hipótese é que configurações relativamente estáveis construídas nas interseções dessas redes podem fornecer os limites que poderiam redefinir uma nova "sociedade", com o entendimento de que esses limites são altamente voláteis por causa da mudança implacável na geometria das redes globais que estruturam práticas e organizações (CASTELLS, 2009, p. 19, tradução nossa).<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> No original: "Indeed, it is difficult to conceive of a society without boundaries. But networks do not have fixed boundaries; they are open-ended and multi edged, and their expansion or contraction depends on the compatibility or competition between the interests and values programmed into each network and the interests and values programmed into the networks they come into contact with in their expansionary movement. (...) the social dynamics constructed around networks appears to dissolve society as a stable social form of organization. However, a more constructive approach to the understanding of the process of historical change is to conceptualize a new form of society, the network society, made up of specific configurations of global, national, and local networks in a multidimensional space of social interaction. I hypothesize that relatively stable configurations built on the intersections of these networks may provide the boundaries that could redefine a new "society," with the understanding that these boundaries are highly volatile because of the relentless change in the geometry of the global networks that structure social practices and organizations. To probe the social dynamics constructed around networks appears to dissolve society as a stable social form of organization. However, a more constructive approach to the understanding of the process of historical change is to conceptualize a new form of society, the network society, made up of specific configurations of global, national, and local networks in a multidimensional space of social interaction. I hypothesize that relatively stable configurations built on the intersections of these networks may provide the boundaries that could redefine a new "society," with the understanding that these boundaries are highly volatile because of the relentless change in the geometry of the global networks that structure social practices and organizations".

Portanto, serviços como Immersal e Scapekit transparecem a tendência de transformação do espaço segundo a captura de dados e coordenadas. Prevê-se o upload cada vez mais constante das geografias, territórios, dados e pessoas da cidade para a nuvem, consolidando o território informacional. Evidencia-se o espaço urbano como lugar de mediação e exposição dos dados, confirmando que o território assume outras funções e se multiplica em muitas cartografias possíveis.

Neste interstício, segundo Virilio (2008), a cidade contemporânea se torna uma malha sistêmica de ações, usuários e dados enquanto interface<sup>14</sup>, onde a mensagem e o meio se entremeiam (o *input* e o *output* se confundem). Deste modo, pode-se pensar que o conceito de "ciberurbe" considera a cidade como interface digital de si mesma, com base no cruzamento entre território físico e informacional, constituindo uma única experiência da arquitetura e da cidade através de muitas camadas (visíveis e invisíveis) de dados e memória.

Seguindo nesta direção, o próximo subcapítulo debate o novo redimensionamento da experiência espaço-temporal urbana e seu impacto no âmbito da memória e do patrimônio.

## 2.3 O urbano e a cidade como interface informacional

À medida que o território informacional se consolida, a cidade e o urbano são impactados pelos fluxos informacionais e as geografias se transformam,

---

<sup>14</sup> Steven Johnson (2001) aponta que as metaformas do ambiente virtual e o mapeamento de bits ocupam as facetas da sociedade contemporânea. Essa forma se mantém apesar das diversas aparências que transitam entre o meio e a mensagem, cuja zona de transição é a interface.

tornando-se interface do território informacional. Quanto a esse novo caráter intangível da cidade associado à sua função de interface digital, Michael Batty (1997) conceitua a cidade como simulada, abstrata e altamente invisível, enquanto extensão das muitas funções operacionais e espaços virtualizados que ela carrega. Por isso, no contexto do século XXI, a cidade se transforma em uma mediadora de dados e ações – enquanto interface de si própria e dos territórios que a constituem.

Porém, o grande mediador dessas trocas é o urbano, que conecta os territórios e os cidadãos/usuários propriamente ditos (captura de dados, por exemplo). Sobre o urbano, Henri Lefebvre (1991) o define como um conjunto de forças em movimento; e Robert Shields (2005), como o elemento que provê a estrutura além da materialidade dos lugares, incluindo o urbano, o informacional, o ambiental e o econômico. É possível que o urbano seja este elemento conector entre os territórios, já que carrega uma virtualidade, como coloca Lemos (2007) ao afirmar que o urbano não é a cidade, mas a alma da cidade, o conjunto das diversas forças que a compõem (caracterizado pelas virtualidades técnicas, culturais, políticas, imaginários).

Deste modo, os avanços tecnológicos das últimas duas décadas impactam o modo como a superfície física da cidade é apropriada e, conseqüentemente, como os seus cidadãos se comportam. Segundo Giselle Beiguelman (2016, p. 68), “a arquitetura externa deixa de ser pensada como carcaça para ser problematizada como lugar de tensão e espaço a ser ocupado a partir de instâncias provisórias e do exercício de outras formas de cidadania, mediadas pelas tecnologias digitais em rede”. Ou seja, para além dos prédios e superfícies como telas digitais, aponta-se para o urbano (pessoas, cartografias, fluxos que atravessam a cidade) como interface.

Não há dúvida. A era do virtual ficou na primeira década do século. O real engole tudo e nos põe no centro de redes interconectadas acessíveis, literalmente, na palma da mão. Vivemos no mundo do pós-virtual e isso não significa apostar

numa volta ao mundo analógico. Ao contrário. Significa assumir que as redes se tornaram tão presentes no cotidiano e que o processo de digitalização da cultura é tão abrangente, que se tornou anacrônico pensar na dicotomia real/virtual. A rápida evolução das aplicações, que envolvem nanotecnologia, sensores e sistemas de redes sem fio, confirma essa hipótese. Esse processo altera profundamente nossas concepções de corpo – que passa a ser compreendido como um complexo bioinformacional – e de cidade – territórios híbridos configurados a partir da superposição de redes diversas (BEIGUELMAN, 2016, p. 13).

A relação entre os cidadãos e os modos de habitar a cidade se transforma à medida que as superfícies são redesenhadas pela cultura e pelo mercado digital. A tomada da cidade pelo território informacional, como Virilio (1993) afirma, gera um lapso da percepção espaço-temporal, impactando a percepção da linearidade do tempo, das narrativas e até mesmo da historicidade em seus moldes tradicionais.

Atualmente, com a ubiquidade ótico-eletrônica e sua incidência sobre a configuração do território. (...) desta transparência das distâncias que renova não somente as aparências físicas dos materiais, mas também a configuração morfológica e arquitetônica do ambiente urbano. Hoje, trata-se menos de deslocar (ou de nos deslocar) no espaço de um percurso do que de defasar no tempo o instante de uma disjunção-conjunção, afluência de circunstâncias técnicas em que as aparências estão contra nós, totalmente contra nós, na interface óptico-eletrônica (VIRILIO, 1993, p. 74).

Deste modo, a emergência de uma nova geografia em consonância à cibergeografia configura “a unidade do espaço sem a unidade do tempo”, fazendo “com que a cidade desapareça em uma heterogeneidade de um regime temporal de tecnologias avançadas” (VIRILIO, 1985, p. 19). De fato, no tempo presente, a cidade e o ciberespaço se confundem quando diversos serviços digitais se consolidam sobre as suas superfícies (vídeo projeção, telas interativas, drones, dispositivos de vigilâncias etc.) e impactam o comportamento dos usuários (consumo, cultura, economia etc.) – caso de serviços como Uber, Airbnb, Amazon e tantos outros, que cruzam a fronteira entre comandos virtuais e a “vida real”:

(...) horizontes trans-aparente, fruto das telecomunicações, que permite vislumbrar a possibilidade inusitada de uma “civilização do esquecimento”, sociedade de um “ao vivo” sem futuro e sem passado, porto que sem extensão, sem duração, sociedade intensamente “presente” aqui e ali, ou seja, sociedade telepresente em todo o mundo. (...) Desta forma, depois da linha do horizonte aparente, primeiro horizonte da paisagem do mundo, o horizonte quadrado da tela viria parasitar a lembrança do segundo horizonte, este horizonte profundo de nossa memória dos lugares, e, portanto, de nossa orientação no mundo, confusão entre o próximo instante, entre o dentro e o forte, turbulência da percepção comum que viria afetar gravemente nossas mentalidades (VIRILIO, 1993, p. 127-128).

Portanto, no contexto digital, a cidade contemporânea assume função de superfície, banco de dados e meio informacional. Segundo Lemos (2004), nestas cibercidades contemporâneas, observa-se uma expansão da experiência de localização e do tratamento inteligente da informação por meio dos dispositivos móveis, criando novas práticas personalizadas do espaço. É importante ressaltar que a maneira como os dados são processados e extraídos altera o comportamento dos cidadãos nas cidades contemporâneas. Nesta questão, o autor aponta que as mídias locativas permitem a troca de informação, movimentando dados dinâmicos em um determinado espaço – ressignificando-o a partir destes dados específicos (LEMOS, 2004). Logo:

Na ciberurbe, novas práticas de mobilidade comunicacional surgem criando novas relações sociais com o espaço. Espaço, mobilidade e tecnologia formam o tripé para a compreensão das mídias locativas em sua relação com a ciberurbe. Mais do que o abandono das cidades pelas tecnologias do ciberespaço, o que estamos vendo são novas práticas de uso do espaço urbano pelo deslocamento com artefatos digitais e processos de localização por redes sem fio. A mobilidade informacional permite vivências e formas de apropriação do urbano, similar à prática do “andar como arte” da segunda metade do século XX. Andar com dispositivos móveis permite leituras e escritas do espaço com informação digital muito próximas da arte do andar dos situacionistas, dadaístas e surrealistas. As mídias locativas e os territórios informacionais atualizam formas de deriva pelo espaço urbano (LEMOS, 2005, p. 16).

Os novos modos de apropriação da cidade impactam sua estrutura física em uma reavaliação do espaço urbano, onde novos lugares e valores

emergem. A ciberurbe como interface está em constante transformação, como no caso dos aplicativos geolocalizados que reúnem pessoas e “gamificam” a cidade. O Pokémon Go!, que durante seu pico de uso alterou o fluxo de pessoas em determinados pontos da cidade e impactou o mercado imobiliário, é um bom exemplo. Segundo a revista Forbes:

O Urban Land Institute, uma organização de pesquisa e educação imobiliária, projetou a realidade aumentada como uma das tendências emergentes mais importantes para 2017 em um relatório recente. No comunicado, eles afirmam que “muitos observadores antecipam que a AR fundirá a experiência dos “cliques” com os “tijolos” das próprias lojas”. Isso se deve em grande parte à melhoria substancial na qualidade da experiência, com especialistas esperando US\$ 2,6 bilhões em aplicações imobiliárias até o ano de 2025. (...) Mesmo quando não está diretamente ligada ao setor imobiliário, a realidade aumentada continua a influenciar como as pessoas interagem com as propriedades. Considere o recém-lançado Facebook 360. Agora você pode tirar uma foto em seu telefone usando um aplicativo de fotos 360 e carregá-la no Facebook, onde será convertida em uma visualização imersiva de 360 graus. Se você está tentando vender uma casa e precisa de uma ferramenta de marketing barata para divulgar, você tem uma na palma da sua mão. (...) Os proprietários de empresas continuam a lucrar com esse fenômeno tecnológico, usando-o como uma ferramenta de marketing para atrair Pokémon Hunters. O mecanismo de análise online Yelp começou a listar Pokéstops como um filtro nessa plataforma e teve até influência na forma como as casas e apartamentos são listados online. Além do resumo usual de quartos, banheiros e metragem quadrada, algumas listas de propriedades também estão atraindo compradores com detalhes sobre quantos Pokéstops e Poké Gyms estão localizados nas proximidades. Naturalmente, o interesse começou a diminuir para os mais bem-sucedidos dos EUA jogo para celular na história, mas o recente aumento na receita de eventos com tema de Halloween mostra que o jogo ainda tem algum valor duradouro.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> No original: “The Urban Land Institute, a real estate research and education organization, recently projected augmented reality as one of the most important emerging trends for 2017 in a recent report. In the release, they state “many observers anticipate that AR will meld the “clicks” experience with the “bricks” of the stores themselves.” This is largely due to the substantial improvement in experience quality, with experts expecting \$2.6 billion in real estate applications by the year 2025. (...) Even when it isn’t directly tied to real estate, augmented reality continues to influence the way people interact with properties. Consider

O exemplo do Pokémon Go! abre precedente para uma análise mais profunda do consumo de aplicações móveis na cidade, pois à medida que mais pessoas utilizam os dispositivos móveis, mais expostas elas estão à extração de dados, suscetíveis à manipulação do comportamento segundo os parâmetros das redes digitais. O Pokémon Go! ressona a questão dos poderes que o mercado digital estabelece em um cenário de ubiquidade e controle dos indivíduos. O Pokémon Go! opera no lugar da redescoberta da cidade nas derivas urbanas, revalidando o espaço físico segundo os *inputs* digitais. A aplicação inaugura a normalização da realidade aumentada e da gamificação<sup>16</sup> urbana no cotidiano, fato que precede o recente lançamento do Google ARCore Cloud Anchor.

Configura-se uma cidade como interface, que ultrapassa a superfície tangível, na qual a mídia geolocalizada se entrelaça à malha urbana em novas dimensões informacionais. É no avanço deste processo que o território informacional transforma os modos de lembrar e eventualmente atinge o patrimônio, gerando outras formas de vivenciar a memória urbana por meio da interatividade, o que questiona os modos de validação tradicionais da história. A dimensão das memórias digitais geolocalizadas associadas à compulsão pelo registro evidenciam uma possível dissociação dos lugares e

---

the recently launched Facebook 360. You can now take a photo on your phone using a 360 photo app and upload it to Facebook, where it's converted into an immersive 360-degree view. If you're trying to sell a home and you need an inexpensive marketing tool to get the word out, you've got one right in the palm of your hand. (...) Business owners continue to cash in on this tech phenomenon, using it as a marketing tool to attract Pokémon hunters. Online review engine Yelp began listing Pokéstops as a filter on its platform, and it's even had an influence on the way homes and apartments are listed online. In addition to the usual rundown of bedrooms, baths and square footage, some property listings are also luring buyers in with details on how many Pokéstops and Poké Gyms are located nearby. Naturally, interest began to wane for the most successful U.S. mobile game in history, but the recent Halloween-themed event revenue bump shows the game still has some lasting value". Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/navathwal/2016/11/03/pokemon-go-is-the-latest-example-of-how-tech-is-reshaping-real-estate/#6b9a8ab67a03>>. Acesso em: 24 jun. 2019.

<sup>16</sup> A aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora do jogo é compreendida como "gamificação", que é a tradução do termo gamification, criado pelo programador britânico Nick Pelling, em 2003.

seus contextos, o que gera um paradoxo no próprio entendimento das memórias ali construídas.

Essas tecnologias operam sobre a paisagem urbana, a história e o patrimônio, por meio da inserção de camadas intangíveis que a reconfigura de acordo com o poder de extração de dados. Como afirma Marc Augé (2008, p. 12), “o espaço de circulação, consumo e comunicação se multiplicam pelo globo, tornando altamente visível a presença das redes das quais contam”. Acima de tudo, essa premissa faz pensar sobre o realinhamento dos poderes que coordenam a sociedade em rede e o seu território. Portanto, propõe-se a discussão quanto à cooptação digital que sustenta as dinâmicas digitais da atualidade, segundo um regime tecnocapitalista. Afinal, observa-se a consolidação da cidade como interface digital e memorial de si mesma para fora de sua superfície tangível, em uma condição em que a mídia geolocalizada se entrelaça à malha urbana, em novas escalas de virtualidade.

Como consequência destas novas cartografias, percebe-se, a partir da última década, um movimento particular de apropriação museológica, patrimonial e cultural por empresas de dados e serviços digitais, que marca a cooptação dos dados digitais em curso. A cidade adota o caráter de espaço de mediação e exposição dos arquivos pessoais ali construídos, cujo território assume outras funções e se multiplica em muitas cartografias possíveis.

## 2.4 Novas instâncias de poder e o medo da dissolução identitária

O poder é o processo mais fundamental da sociedade, pois a sociedade se define em torno de valores e instituições, e o que é valorizado e institucionalizado é definido pelas relações de poder. O poder é a capacidade relacional que permite a um ator

social influenciar assimetricamente as decisões de outro(s) ator(es) social(is) de maneira que favoreçam a vontade, os interesses e os valores do ator empoderado (CASTELLS, 2009, p. 10, tradução nossa).

O debate acerca da cooptação e do controle dos dados na cidade apontam para um novo regime de poderes e para a cidade como uma interface que evidencia que a sociedade em rede inaugura novas demandas mercadológicas, sociopolíticas e culturais. O redimensionamento urbano atual questiona o modo como a sociedade em rede entende sua cultura. Castells (2009) coloca que tempo e espaço são redefinidos pela emergência de novas estruturas sociais. De acordo com o autor, o espaço e o tempo expressam as relações de poder da sociedade em rede (CASTELLS, 2009).

Já David Held (1991) afirma que a globalização é um componente-chave da reestruturação social, sobretudo por conta da existência simultaneamente global e local – fato que contradiz a teoria clássica do poder, focada em Estados-nação ou em estruturas governamentais subnacionais. Esta condição desalinha os poderes convencionais, abrindo precedente para novas instâncias de poder articuladas na sociedade em rede. Como Castells (2009) aponta, esta existência nem global nem local – quase que intersticial – define o conjunto de relações de poderes específicos da sociedade atual. Assim, o conceito tradicional de sociedade é posto em xeque pelas redes e suas particularidades, as quais têm seu próprio espaço-tempo e estrutura.

Constata-se que há uma relação direta entre o redimensionamento do território pela cibergeografia e a nova dinâmica de poderes que se estabelece, transformando os conceitos de nação e os valores nacionais na atualidade. Deste modo, apresenta-se a hipótese de relação entre a cultura digital e parte das tensões político-sociais atuais – também associadas ao medo do esquecimento e à obsessão pelo registro, fortalecimento e extração de dados/vigilância:

(...) a dimensão cultural do processo de transformação multicamadas da comunicação pode ser apreendida na intersecção entre dois pares de Tendências contraditórias (mas não incompatíveis): o desenvolvimento paralelo de uma cultura global e de múltiplas culturas de identidade; e a ascensão simultânea do individualismo e do comunalismo como dois padrões culturais opostos, mas igualmente poderosos, que caracterizam nosso mundo (CASTELLS, p. 12, 2009, tradução nossa).

Trata-se da ambiguidade do mundo globalizado, constituído pela tensão entre multiplicidade identitária, abertura das fronteiras e relações em escala planetária versus o individualismo e o conservadorismo político, intensificando os possíveis discursos nacionais emergentes nos últimos anos. Neste contexto de individualismo e globalidade, observa-se um presente volátil, que consolida a obsessão pelo registro em tempo real, alimentando o processo de redistribuição dos poderes e a dominação digital:

A capacidade relacional de poder é condicionada, mas não determinada, pela capacidade estrutural de dominação. As instituições podem se envolver em relações de poder que dependem da dominação que exercem sobre seus sujeitos. (...) Assim que a relação de poder é restabelecida em seus componentes plurais, a complexidade do mecanismo de múltiplas camadas de dominação funciona. (...) Porém, a institucionalização do recurso à violência no Estado e seus derivados configura o contexto de dominação em que a produção cultural de sentido pode implantar sua efetividade (CASTELLS, 2009, p. 11, tradução nossa).<sup>17</sup>

Castells (2009) ainda afirma que as relações de poder existem associadas a formações espaço-temporais, e que, diante do desaparecimento dessas estruturas, reside o rompimento da relação entre nação, espaço e tempo. Consequentemente, os limites sociais se transformam para além do

---

<sup>17</sup> No original: "The relational capacity of power is conditioned, but not determined, by the structural capacity of domination. Institutions may engage in power relationships that rely on the domination they exercise over their subjects. (...) as soon as the power relationship is re-established in its plural components, the complexity of the multilayered mechanism of domination works. (...) However, the institutionalization of the recourse to violence in the state and its derivatives sets up the context of domination in which the cultural production of meaning can deploy its effectiveness".

nacional, levando ao desaparecimento dos Estados-nação. Entretanto, o autor aponta que os limites das relações de poder são uma das muitas dimensões em que o poder opera – na atualidade, observa-se o impacto sobre os próprios Estados-nação. Emerge uma discussão acerca da nação, do Estado e do setor privado na estrutura dos poderes contemporâneos, diretamente influenciados pelo digital:

Com efeito, se o Estado intervém na esfera pública em nome dos interesses específicos que prevalecem no Estado, induz uma crise de legitimação, porque se revela como um instrumento de dominação em vez de ser uma instituição de representação (...) Quando ocorre a separação entre um estado intervencionista e uma sociedade civil crítica, o espaço público desmorona. (...) Como, nesse novo contexto, podemos entender relações de poder que não se definem prioritariamente dentro dos limites territoriais estabelecidos pelo estado? (CASTELLS, 2009, p. 12, tradução nossa).<sup>18</sup>

Há dois pontos essenciais na fala de Castells: o primeiro, sobre o colapso do espaço público frente a um Estado intervencionista; o segundo, a redefinição das ordens de poder fora das fronteiras do espaço físico. Desde 2010, quando iniciei meus estudos no campo do mercado de computação visual e cultura (realidade aumentada, virtual e mista), verifiquei a constante tensão entre as novas formas de lidar com o espaço e o tempo, bem como seu impacto sobre o território. Se o território informacional prevalece aos outros territórios, e através dele o urbano se reconfigura, estabelece-se um novo alinhamento de poderes junto à discussão identitária e nacionalista.

Por conseguinte, a redefinição de poderes e a vigilância digital remetem a um poder maior de controle dos indivíduos, que dialoga com as questões do

---

<sup>18</sup> No original: "Indeed, if the state intervenes in the public sphere on behalf of the specific interests that prevail in the state, it induces a legitimation crisis because it reveals itself as an instrument of domination instead of being an institution of representation (...) power as representation of the values and interests of citizens expressed by means of their debate in the public sphere (...). When there is separation between an interventionist state and a critical civil society, the public space collapses. (...) How, in this new context, can we understand power relationships that are not primarily defined within the territorial boundaries established by the state?"

panóptico de Michel Foucault. Quando Foucault (1987 apud FORNET-BETANCOURT, 1987) discute o conceito de panóptico, ele aponta para este sistema de vigilância a partir de um registro permanente, onde se sabe o posicionamento de tudo e todos. A partir desta figura hierárquica e contínua que o autor propõe, é possível pensar os modos operantes de vigilância digital, diretamente ligados à concessão gratuita de informações pessoais, segundo um sistema antipanóptico. A analogia de Foucault parte da cidade pestilenta e se sustenta no medo iminente da perda do controle. Por sua vez, a sociedade contemporânea representa a catarse destes medos, sobretudo o do esquecimento, sustentada pelo desejo inconsciente de ver e ser visto. Um regime de controle se estabelece e se capilariza através dos dispositivos móveis.

Esta cidade “pestilenta”, que passa a ser a atual cidade vigilante, opera nos modos de ver dos cidadãos, que replicam os modelos comportamentais ditados por um poder maior. Como afirma Foucault (1987 apud FORNET-BETANCOURT, 1987), a visibilidade é a armadilha e, neste contexto, fica evidente que o medo impulsiona a necessidade de lembrar, arquivar e vigiar. Isso vai ao encontro das premissas de Virilio (1999), que defende que o regime do medo favorece o controle. Ademais, frente às dinâmicas digitais, a curadoria é capilarizada e o memorial se torna um instrumento de dominação digital, dado que a visibilização dos indivíduos e de suas memórias é capitalizável. Portanto, a contemporaneidade aponta para uma desorientação do corpo e do olhar (JEUDY, 2006).

Decorrente deste processo, observa-se o nascer da instrumentalização museológica do século XXI, pois, assim como o memorial é apropriado para fins comerciais, os museus são gradualmente destituídos de seus poderes, no contexto da sociedade em rede:

Assim, as instituições do Estado e, para além do Estado, as instituições, organizações e discursos que enquadram e regulam a vida social nunca são a expressão da “sociedade”, uma caixa

preta de significado polissêmico cuja interpretação depende das perspectivas dos atores sociais. São relações de poder cristalizadas; ou seja, os “meios generalizados” (Parsons) que permitem aos atores exercer poder sobre outros atores sociais a fim de terem o poder de cumprir seus objetivos. (...) A lógica de dominação também pode ser embutida em discursos como alternativa ou complementar formas de exercício do poder (CASTELLS, 2009, p. 12, tradução nossa).<sup>19</sup>

Então, os poderes na era digital oscilam entre o privado e o público, permeando o campo cultural e patrimonial. Isso resulta no estabelecimento de empresas de dados digitais (como Google e seus pares) enquanto detentoras dos dados pessoais (em uma escala massificada). A cultura digital questiona os poderes tradicionais do Estado e consolida dinâmicas de vigilância que incitam o medo do esquecimento, fortalecendo as novas instâncias do poder digital acima de tudo e todos. Castells (2009) afirma que os modos de existência do Estado e sua ação no círculo de poderes depende de estruturas sociais específicas, sobre as quais ele opera. Segundo o autor, a noção de Estado é definida pela sociedade e seu contexto histórico, acarretando limites e fronteiras:

Nosso contexto histórico é marcado pelos processos contemporâneos de globalização e ascensão da sociedade em rede, ambos apoiados em redes de comunicação que processam conhecimentos e pensamentos para fazer e desfazer a confiança, fonte decisiva de poder (CASTELLS, 2009, p. 12).<sup>20</sup>

Nesta direção de reestruturação de territórios e poderes, a cultura-mundo de Gilles Lipovetsky (2008) consolida a era hipermoderna responsável

---

<sup>19</sup> No original: “So, the institutions of the state and, beyond the state, the institutions, organizations, and discourses that frame and regulate social life are never the expression of “society,” a black box of polysemic meaning whose interpretation depends on the perspectives of social actors. They are crystallized power relationships; that is, the “generalized means” (Parsons) that enable actors to exercise power over other social actors in order to have the power to accomplish their goals (...) the logic of domination can also be embedded in discourses as alternative or complementary forms of exercising power”.

<sup>20</sup> No original: “Our historical context is marked by the contemporary processes of globalization and the rise of the network society, both relying on communication networks that process knowledge and thoughts to make and unmake trust, the decisive source of power”.

por transformar profundamente o relevo, o sentido, a superfície social, econômica e cultural. Estabelece-se o tecnocapitalismo planetário e as indústrias culturais em um consumismo das mídias e das redes digitais. Trata-se:

(...) da hipercultura universal que, transcendendo as fronteiras e confundindo as antigas dicotomias (economia/imaginário, real/virtual, produção/representação, marca/arte, cultural comercial/alta cultura), reconfigura o mundo em que vivemos e a civilização por vir (LIPOVETSKY, 2008, p. 7).

Na cultura-mundo defendida por Lipovetsky, economia e cultura estão entrelaçadas, e esta última representa um setor econômico em expansão (o capitalismo cultural), que justifica a capitalização das dinâmicas museológicas e da própria cidade como museu.

Tempo e espaço, como categorias fundamentalmente contingentes de percepção historicamente enraizadas, estão sempre intimamente ligados entre si de maneiras complexas, e à intensidade dos desbordantes discursos de memória, que caracteriza grande parte da cultura contemporânea em diversas partes do mundo de hoje. (...) Desde a década de 1970, pode-se observar, na Europa e nos Estados Unidos, a restauração historicizante de velhos centros urbanos, cidades-museus e paisagens inteiras, empreendimentos patrimoniais e heranças nacionais, a onda da nova arquitetura de museus (que não mostra sinais de esgotamento), o boom das modas retrô e dos utensílios reprô, a comercialização em massa da nostalgia, a obsessiva memorialística e confessional, o crescimento dos romances autobiográficos e históricos pós-modernos, a difusão das práticas memorialísticas nas artes visuais (HUYSSSEN, 2000, p. 14).

As demandas digitais criam novos modelos de controle, redesenhando o território e o patrimônio, diante de um realinhamento geopolítico global. Enquanto se observa um gradual processo de apagamento dos resíduos materiais do passado, emerge sua versão virtualizada. O patrimônio, por sua vez, é apropriado para novos fins de controle associados às demandas digitais. Por fim, surge o debate sobre a apropriação patrimonial e a dissolução institucional que o modera, em uma reavaliação dos modelos patrimoniais tradicionais.

Conclui-se, neste primeiro capítulo, que há uma transformação substancial em curso na fisicalidade dos espaços e seus significados, redesenhando os poderes que gerenciam os dados pessoais e os territórios. Também foram apresentados elementos-chave à discussão acerca do território, da geografia e da condição da cidade diante do território informacional, incluindo as novas soluções de rastreamento de captura do espaço urbano. A questão dos poderes e da cooptação emerge no final deste subcapítulo e serão o centro do debate no capítulo seguinte, que discorre sobre o estabelecimento dos novos poderes em paralelo à dissolução institucional e à apropriação cultural pelas empresas digitais.

3

**A CIDADE COMO INTERFACE  
E A COOPTAÇÃO DA MEMÓRIA**

## 3.1 Cooptação de dados e dissolução das instituições de memória

Neste capítulo, propõe-se discutir a dissolução das instituições tradicionais de memória e o estabelecimento de novos clusters de controle da memória digital. Parte-se do capítulo anterior, o qual aponta para a cooptação da memória, ao território informacional e à criação de ferramentas digitais que redesenham as fronteiras nacionais/culturais. Conseqüentemente, a percepção do espaço urbano e de suas memórias se transforma, fortalecendo o debate quanto aos novos modelos curatoriais através de plataformas digitais privadas e da gradual transição do poder de conservação do setor público para o privado.

Trata-se da emergência de uma cooptação das memórias urbanas, do estabelecimento do capitalismo de vigilância e do tecnocapitalismo, que confirmam a terceirização e a capitalização das memórias individuais/coletivas digitais – conceitos a serem analisados ao longo deste capítulo. Também são apresentados uma série de serviços privados que redefinem o papel das instituições de memória, as dinâmicas colecionistas e de conservação. Dentre estes serviços, estão o Google Local Guides, o Arts & Culture, o Google Maps e o Open Heritage (os quais têm um grande potencial de estudo do ponto de vista da extração de dados), e outros serviços de menor porte, como o GeoBeApp e o Placie. Todos exemplificam o avanço da iniciativa privada na coleta e na exposição de memórias em tempo real, por meio das mídias locativas.

Observa-se também a instrumentalização do campo cultural para fins mercadológicos, fato que institui novos modelos de captura, arquivamento, curadoria e exibição em tempo real da memória urbana. Estes exemplos

evidenciam o processo de arquivamento da cidade enquanto museu de si mesma e culmina em uma análise da cooptação do Museu Nacional pelo setor digital privado, decorrente do descaso público e do incêndio de 2018. Gradualmente, estas dinâmicas parecem desqualificar museus e instituições pré-existentes, colocando em xeque as hierarquias dos agentes culturais tradicionais, que se veem submetidos ao capitalismo de vigilância. Para sustentar estes debates, utilizam-se os autores Shoshana Zuboff (2015), Paul Virilio (2008), Gilles Lipovetsky (2011), Megan Leta Jones (2016), David Harvey (2012), Andreas Huyssen (2000), entre outros.

Para dar início à análise proposta, parte-se da conceituação de “capitalismo de vigilância” (surveillance capitalism), desenvolvida por Shoshana Zuboff (2015). Ela pode ser definida como um novo modelo que prevê e modifica o comportamento dos indivíduos para fins de comercialização, lucro e controle do mercado digital. Tecnocapitalismo e capitalismo da vigilância consolidam a cidade como museu de si mesma, sob um regime de cooptação de memórias, onde o setor privado assume novas funções. Por isso, “na história do capitalismo, cada era correu em direção a uma lógica de acumulação dominante” (ZUBOFF, 2015, p. 77)<sup>21</sup>, que, na atualidade, ocorre pela cooptação das memórias em um ciclo de arquivamento, colecionismo e visualização digital de dados em tempo real.

A aprendizagem mediada por computador baseada em informações em tempo real tornou-se tão endógena às atividades de negócios do dia a dia que os dois domínios estão mais ou menos combinados. Isso é o que agora fazemos como trabalho. (...) Nada é muito trivial ou efêmero para essa colheita: 'likes' no Facebook, buscas no Google, e-mails, textos, fotos, músicas e vídeos, localização, padrões de comunicação, redes, compras, movimentos, cada clique, palavra com erros ortográficos, visualizações de página e muito mais. Esses dados são adquiridos, arquivados, resumidos, agregados, analisados, empacotados, vendidos, analisados posteriormente e vendidos

---

<sup>21</sup> No original: “In the history of capitalism, each era has run toward a dominant logic of accumulation”.

novamente. Esses fluxos de dados foram rotulados por tecnólogos como “exaustão de dados” (ZUBOFF, 2015, p. 77-79, tradução nossa).<sup>22</sup>

O Big Data transforma as dinâmicas de captura do presente e redefine a ideia de arquivo, impactando a escala da informação que circula na atualidade, pois a era digital viabiliza a extração, circulação e gerenciamento de uma quantidade de dados sem precedente. Deste modo, a lógica de acúmulo estabelece um ciclo de cooptação e apropriação das dinâmicas culturais (curador, coleção, memórias), por meio do discurso de democratização cultural. Deste modo, as ações digitais “cooptadoras” privadas se multiplicam, disseminando o capitalismo de vigilância também por meio do campo cultural.

Segundo Constantinou e Kallinikos (2014), estas atividades não mercadológicas são parte fundamental dos recursos que constituem o chamado “Big Data”, que se sustenta nas informações cotidianas e no “Small Data” dos indivíduos. O entendimento do Big Data ajuda a compreender a cooptação e a dinâmica tentacular contemporânea, cujo engajamento individual e a visibilidade do “Eu” (LIPOVETSKY, 2006) são concomitantes. Por conseguinte, segundo Miller e O’Brien (2013), observa-se uma quarta fonte de Big Data, evidenciando seu caráter heterogêneo e transemiótico, através das câmeras de vigilância públicas e privadas (de smartphones a satélites, do Street View ao Google Earth). Por essa razão, o Google é vanguarda no domínio dos dados. Miller e O’Brien (2013) afirmam como exemplo deste fato, que o Google Street View foi lançado em 2007 e encontrou oposição em todo

---

<sup>22</sup> No original: “Realtime information-based computer-mediated learning has become so endogenous to everyday business activities that the two domains are more or less conflated. This is what most of us do now as work. (...) Nothing is too trivial or ephemeral for this harvesting: Facebook ‘likes,’ Google searches, emails, texts, photos, songs, and videos, location, communication patterns, networks, purchases, movements, every click, misspelled word, page view, and more. Such data are acquired, datafied, abstracted, aggregated, analyzed, packaged, sold, further analyzed and sold again. These data flows have been labeled by technologists as ‘data exhaust’”.

o mundo, levando a uma investigação na qual autoridades alemãs descobriram que os carros oficiais do Street View estavam equipados com scanners para extrair dados de redes wi-fi privadas.

A cidade é gradualmente tomada pelas câmeras, dispositivos móveis e tecnologias ubíquas, tornando-se uma espécie de arquivo em exibição de si mesma, segundo as dinâmicas de colecionismo digital e do acúmulo de dados (ZUBOFF, 2015). Zuboff (2015, p. 80, tradução nossa) intitula tais dinâmicas de “extração”:

‘Extração’ resume a ausência de reciprocidades estruturais entre a empresa e suas populações. Esse fato por si só tira o Google, e outros participantes de sua lógica de acumulação, da narrativa histórica das democracias do mercado ocidental. (...) Essa forma de mercado valorizava intrinsecamente suas populações de indivíduos recém-modernizados como sua fonte de funcionários e clientes; dependia de suas populações de maneiras que, com o tempo, levaram a reciprocidades institucionalizadas. Em troca de seus rigores, a forma oferecia um quid pro quo que era consistente com as características de autocompreensão e demanda de suas populações.<sup>23</sup>

Neste processo, observa-se a terceirização dos usuários enquanto mão de obra especializada a serviço da captura de informações em tempo real. Já o espaço urbano se torna interface de dados, pois nele residem os fluxos entre pessoas, informações e territórios. Frente às ações digitais corporativas, observa-se o fortalecimento da cidade como espaço de captura, arquivamento e exposição das memórias cotidianas, inaugurando a discussão do futuro das memórias urbanas e o seu pertencimento a certos grupos de poder.

É preciso compreender as instâncias de poder que regem estas novas práticas memorialistas na cidade, pois se estabelece uma dinâmica tentacular

---

<sup>23</sup> No original: “‘Extraction’ summarises the absence of structural reciprocities between the firm and its populations. This fact alone lifts Google, and other participants in its logic of accumulation, out of the historical narrative of Western market democracies. (...) That market form intrinsically valued its populations of newly modernising individuals as its source of employees and customers; it depended upon its populations in ways that led over time to institutionalised reciprocities. In return for its rigours, the form offered a quid pro quo that was consistent with the self-understanding and demand characteristics of its populations”.

capaz de cooptar e monetizar as memórias por meio da extração/venda de dados. Trata-se de um estado de autoconsumo no qual a cidade “se” registra, arquiva, cura e expõe, em um processo autofágico das memórias urbanas, evidenciando as contraposições entre experiência e vivência urbana, interatividade e participação, privado e público. Percebe-se o avanço da vigilância informacional em consonância à privatização da memória coletiva em plataformas como o Google, Facebook, Twitter, YouTube e Instagram, cuja interatividade e gamificação redesenham a cidade e suas memórias.

Nesta direção, a cooptação da memória gera uma cidade museu de si mesma e automemorialista, em consonância ao conceito de Andreas Huyssen (2000) de “cidades-museu” – definido pelo autor como uma versão estetizada e curada do passado. Assim, a cidade como museu de si mesma reflete o conceito de “cidade-museu” frente aos registros digitais, em uma dinâmica de curadoria coletiva (compartilhamento de memórias em redes sociais, por exemplo). A cidade é redesenhada pelo tecnocapitalismo cultural (LIPOVETSKY, 2015), regida pela cooptação da qual não se pode escapar, cujas memórias são construídas por nós e sobre nós:

A era hipermoderna caracteriza-se por uma nova revolução consumista em que o equipamento concerne essencialmente aos indivíduos: o computador pessoal, o telefone móvel, o Ipod, o GPS de bolso, os videogames, o smartphone. Nessa condição, cada um gere seu tempo como bem entende, por estar menos sujeito às coerções coletivas e muito mais preocupado em obter tudo o que se relaciona a seu conforto próprio, a sua maneira de viver, ao seu modo de se comportar, escolhendo um mundo seu. Assim essa personalização anda junto com a dessincronização dos usos coletivos: o espaço-tempo do consumo tornou-se o do próprio indivíduo, constituindo um componente importante e um acelerador da cultura neoindividualista (LIPOVETSKY, 2008, p. 57).

Vê-se emergir o termo “curador” associado à iminente captura das memórias digitais – função apropriada do contexto museológico e instrumentalizada no contexto digital enquanto função especializada do usuário, na qual o usuário é motivado a ser curador de sua vida, alimentando

uma rede de arquivos em tempo real. A curadoria coletiva populariza o papel de curador que, em contrapartida, impulsiona o uso contínuo dos serviços digitais gratuitos, comumente associados às dinâmicas extratoras de dados (caso do Google Maps, vide Figura 1).

Primeiro, e agora óbvio, a extração é um processo unilateral, não um relacionamento. Extração tem a conotação de “receber de” em vez de “dar para” ou reciprocidade de “dar e receber”. Os processos extrativos que tornam possível o Big Data normalmente ocorrem na ausência de diálogo ou consentimento, apesar do fato de sinalizarem fatos e subjetividades de vidas individuais. Essas subjetividades percorrem um caminho oculto de agregação e descontextualização, apesar de serem produzidas como íntimas e imediatas, vinculadas a projetos e contextos individuais (ZUBOFF, 2015, p. 79, tradução nossa).<sup>24</sup>

Figura 7 - Timeline do Google Maps



Fonte:

<<https://www.google.co.uk/maps/timeline?hl=en&authuser=0&ei=1m0yYMaIOYrQaObjhCg%3A11&ved=1t%3A17706&pb>>.

Figura 8 - Timeline do Google Maps

<sup>24</sup> No original: “First, and most obvious, extraction is a one-way process, not a relationship. Extraction connotes a ‘taking from’ rather than either a ‘giving to,’ or a reciprocity of ‘give and take.’ The extractive processes that make big data possible typically occur in the absence of dialogue or consent, despite the fact that they signal both facts and subjectivities of individual lives. These subjectivities travel a hidden path to aggregation and decontextualization, despite the fact that they are produced as intimate and immediate, tied to individual projects and contexts”.



convertidas em objetos que redirecionam o subjetivo para a mercantilização. Os significados dos usuários individuais não têm interesse para o Google ou outras empresas desta rede. Desta forma, os métodos de produção de 'Big Data' a partir de pequenos dados e as maneiras como os 'Big Data' são avaliados refletem a indiferença formal que caracteriza o relacionamento da empresa com suas populações de 'usuários'. Isso segue o modelo do Street View: incursões em territórios legal e socialmente indefesos até encontrar resistência. Suas práticas parecem ser indetectáveis ou pelo menos obscuras (ZUBOFF, 2015, p. 79, tradução nossa).<sup>25</sup>

Neste contexto, outro elemento importante é a dissociação entre registros e seus lugares de origem, pois as experiências de passagem (caminhar e fotografar a cidade, por exemplo) se fortalecem em relação às de permanência (sentar e observar a cidade), fazendo com que os usuários não vivenciem os lugares, e somente passem por eles. Este fato pode resultar no aumento da compulsão do registro digital ou na síndrome do FOMO (Fear of Missing Out):

A cada minuto em 2012, 204.166.667 e-mails foram enviados, mais de 2.000.000 de consultas foram recebidas pelo Google, 684.478 peças de conteúdo foram compartilhadas no Facebook, 100.000 tweets foram enviados, 3.125 novas fotos foram adicionadas ao Flickr, 2.083 check-ins ocorreram no Foursquare, 270.000 palavras foram escritas no Blogger e 571 novos sites foram criados. (...) Como determinamos e o que é apropriado manter ou descartar? (JONES, 2016, p. 3, tradução nossa).<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> No original: "More users produce more exhaust that improves the predictive value of analyses and results in more lucrative auctions. What matters is quantity not quality. Another way of saying this is that Google is 'formally indifferent' to what its users say or do, as long as they say it and do it in ways that Google can capture and convert into data. (...) For Google and other 'big data' aggregators, however, the data are merely bits. Subjectivities are converted into objects that repurpose the subjective for commodification. Individual users' meanings are of no interest to Google or other firms in this chain. In this way, the methods of production of 'big data' from small data and the ways in which 'big data' are valued reflect the formal indifference that characterises the firm's relationship to its populations of 'users.' In these extractive activities it follows the Street View model: incursions into legally and socially undefended territory until resistance is encountered. Its practices appear designed to be undetectable or at least Obscure".

<sup>26</sup> No original: "Every minute in 2012, 204.166.667 emails were sent, over 2.000.000 queries were received by Google, 684.478 pieces of content were shared on Facebook, 100.000 tweets were sent, 3.125 new photos were added to Flickr, 2.083 check-ins occurred on Foursquare,

Esses números apontados por Mega Leta Jones afirmam que as dinâmicas do presente são sustentadas na obsessão pelo registro, em uma crise da memória, onde a quantidade prevalece sobre a qualidade. Consequentemente, ocorre uma dissociação entre lembrança e lugar, interferindo na consciência espacial dos cidadãos e impactando no território e patrimônio. Este descolamento entre significado e território fortalece a hipótese apresentada no capítulo anterior, calcada no medo do esquecimento e na perda da identidade nacional frente à transformação territorial da atualidade. Uma sensação de vazio surge entre o indivíduo e o lugar, fortalecendo os discursos nacionais que reafirmam o senso de pertencimento.

Deste modo, a cooptação da memória afeta a nação, acarretando um apagamento gradual das raízes culturais à medida que determinados serviços digitais impõem modelos comportamentais, sociais e culturais. Portanto, o senso exploratório do cidadão é substituído pela função especializada da captura (curador):

As crises de descoberta reduzida, por outro lado, raramente são reconhecidas, mas é vital para cumprir as promessas da memória baseada em dados. Essa marcha movida a dados não é boa nem ruim, mas existem limitações e os valores devem ser reavaliados e restabelecidos para determinar o que deve ser preservado e o que pode ser efêmero (JONES, 2016, p. 9, tradução nossa).<sup>27</sup>

Trata-se de uma crise da espacialidade urbana, sendo que a vida na cidade é transmitida, arquivada e reexposta por dispositivos móveis, como descrito por Jones (2016), que aponta para a visível redução das descobertas na deriva urbana e o estabelecimento de uma moderação do olhar dos

---

270.000 words were written on Blogger, and 571 new websites were created (...) How do we determine and what is appropriate to keep or discard?”.

<sup>27</sup> No original: “The crises of decreased discoverability, on the other hand, is rarely acknowledged, but it is vital to meeting the promises of data-based memory. This data-driven march is neither good or bad, but limitations exist and values must be reassessed and reestablished in order to determine what should be preserved and what may be left ephemeral”.

cidadãos. É clara a desorientação individual e coletiva na “existência luxuriante de um mundo que promete a felicidade de satisfações incontáveis e sempre renovadas” (LIPOVETSKY, 2008, p. 23, tradução nossa).<sup>28</sup> Estabelece-se um possível vazio identitário que contribui ao realinhamento das instâncias de poder culturais. Como aponta David Harvey (2001, p. 320), a própria identidade de uma nação e cultura se estabelecem entre a existência da memória e sua conservação:

O uso do passado para construir ideias de identidades individuais e de grupo faz parte da condição humana. As origens do discurso de herança dominante estão ligadas ao desenvolvimento do nacionalismo do século XIX e da modernidade liberal, e enquanto discursos concorrentes ocorrem, o discurso dominante está intrinsecamente embutido em um senso de cuidado pastoral do passado material.

Este olhar aflitivo sobre a cidade evidencia a tensão entre a emancipação dos cidadãos (e sua liberdade de registro e participação nas redes) e o controle dos mesmos (extração de dados): “não há dúvidas de que o mundo está sendo musealizado e que todos nós representamos os nossos papéis neste processo. É como se o objetivo fosse conseguir uma recordação total” (HUYSSSEN, 2000, p. 15). Este processo, apontado por Huyssen, trata da terceirização das memórias dos cidadãos, em alinhamento com o ideal de acúmulo de Zuboff (2015), que consolida este estado de recordação absoluta e questiona os modelos históricos até então conhecidos:

A história, em sua forma contínua, parece perder seu aspecto tranquilizador, uma vez que não une mais de maneira tão evidente a produção do sentido ao tempo. A marcação das épocas é uma maneira tradicional de fazer aparecer esse elo entre o tempo e o advento do sentido. Contudo, a criação artística e arquitetônica é estimulada por uma certa desordem

---

<sup>28</sup> No original: “The use of the past to construct ideas of individual and group identities is part of the human condition. The origins of the dominant heritage discourse are linked to the development of nineteenth-century nationalism and liberal modernity, and while competing discourses do occur, the dominant discourse is intrinsically embedded with a sense of the pastoral care of the material past”.

dos regimes de historicidade, por efeitos de condensação semântica das épocas (HUYSEN, 2000, p. 15).

Portanto, diante do regime de historicidade, percebe-se que a cooptação digital determina novas instâncias de poder e práticas memorialistas através da terceirização das memórias no século XXI. Schiller e Yeo (2014) colocam que, enquanto o Google tenta reconfigurar os espaços culturais para incorporá-los em seu modelo de negócio, a próxima etapa em andamento é encerrar esses espaços recém-inaugurados. E a tecnologia que impulsiona tais avanços são baseadas no serviço "Street View", no sistema de rastreamento com satélite vinculado à tecnologia da CIA<sup>29</sup> e nos programas de imagens geoespaciais que o Google adquiriu em 2004 (incorporados no serviço Google Earth e Google Maps).

Segundo os autores, a tecnologia do Google Street View foi originalmente criada para o mapeamento do espaço público. Entretanto, em nove países, ela tem sido amplamente utilizada em áreas internas de museus, espaços expositivos e bibliotecas<sup>30</sup>. Sendo assim, os autores concluem que tais dados permitem que o Google ultrapasse esse serviço "prosaico", pois, dentro dos museus, a empresa é capaz de enviar alertas, direcionando o tráfego de usuários e suas escolhas.

Sem sombra de dúvida a cooptação digital se fortalece a partir da dissolução de antigas hierarquias de poder, entre elas as do campo cultural – como no caso dos museus, órgãos públicos, centros culturais e arquivos. A dinâmica museológica é gradualmente apropriada pelo setor privado digital e o fenômeno da musealização de tudo e de todos se intensifica, redimensionando a cidade como arquivo de si mesma. Deste contexto, surgem novos agentes capazes de operar silenciosamente na homogeneização

---

<sup>29</sup> Disponível em: <<http://journals.gold.ac.uk/index.php/lea/article/view/10/13>>. Acesso em: 17 julho 2018.

<sup>30</sup> Incluindo mais de 30 museus nos Estados Unidos e todos os 17 museus do *Smithsonian Institution* 30 e os integrados ao *Google Maps*.

cultural. No subcapítulo seguinte, são debatidos o avanço do Google no campo cultural e a dissolução do antigo regime institucional de poder. Por fim, o avanço do território informacional aponta para o próximo estágio de dominação: o apagamento e a dissolução das instituições culturais/memoriais.

## 3.2 Extração de dados e acervos googlianos

O Google é apenas um dos participantes mais onipresentes e poderosos dos esforços globais de hoje para explorar e lucrar com o patrimônio cultural, arquivos, museus e bibliotecas. Este é um impulso de mercantilização em grande escala e exhibe uma forma modal: a “parceria público-privada”. Um parceiro normalmente possui os “bens” culturais; a outra, o capital necessário para “monetizá-los” (SCHILLER; YEO, 2014, p. 51, tradução nossa).

Os acervos “googlelianos” marcam o debate da apropriação privada da cultura. De acordo com Dan Schiller e Shinjoung Yeo (2014), o Google avança para os territórios artísticos e culturais, “armado” com o poder sedutor das tecnologias digitais, buscando se enraizar mais profundamente neste mercado. Sua estratégia corporativa para a arte e os arquivos históricos é complexa e de extrema importância. Ainda segundo os autores, o Google se tornou o principal meio de acesso à internet, em diversas partes do mundo, com exceção da Coreia do Sul, China, Japão e Rússia, que utilizam ferramentas de buscas alternativas locais.

Embora alardeando que suas intenções são estritamente benevolentes e que a pesquisa constitui “um dos grandes desafios intelectuais de nosso tempo”, o negócio de pesquisa do Google - o núcleo da empresa - na verdade não tem nada a ver com a melhoria da condição humana. Sua finalidade é fornecer aos anunciantes acesso aos usuários da web e lucrar cobrando por esse acesso. Em busca dessa estratégia de lucro, o Google está fazendo tudo o que pode para cavar novos canais para o fluxo de publicidade. Isso é muito lucrativo. Em seu ano mais recente, o Google colheu mais de US\$ 43 bilhões em publicidade

na web, o que representou 95% de sua receita (SCHILLER; YEO, 2014, p. 45, tradução nossa).<sup>31</sup>

Segundo Hal Varian, Google's Chief Economist, o Google acumula 30 trilhões de URLs, rastreia mais de 20 bilhões de usuários por dia e responde a 100 bilhões de consultas de pesquisa por mês. O economista aponta que, devido ao volume de informação, a empresa desenvolveu novos tipos de bancos de dados que podem armazenar dados em tabelas enormes espalhadas por milhares de máquinas, capazes de processar (em segundos) consultas em mais de um trilhão de registros. Frente ao modo como a cooptação das memórias se estrutura, o Google aparece nesta pesquisa como uma das figuras centrais – em concordância com Zuboff (2015) –, pois, ao longo dos últimos anos, se estabelece como um dos maiores detentores de dados individuais, biométricos e geolocalizados.

Minha lente primária para esta breve exploração é o Google, o site mais popular do mundo. O Google é amplamente considerado o pioneiro do "Big Data" e, com a força dessas realizações, também foi pioneiro na lógica mais ampla de acumulação, que chamo de capitalismo de vigilância, do qual "Big Data" é tanto uma condição quanto uma expressão. Esta lógica emergente não é apenas compartilhada pelo Facebook e muitas outras grandes empresas baseadas na Internet, mas também parece ter se tornado o modelo padrão para a maioria das startups e aplicativos online. (...) Google se tornou a maior e mais bem-sucedida empresa de 'Big Data', porque é o site mais visitado e, portanto, tem o maior esgotamento de dados. (...) Com o rápido crescimento das receitas do Google, motivou uma coleta de dados cada vez mais abrangente. A nova ciência da análise de Big Data explodiu, impulsionada em grande parte pelo sucesso espetacular do Google. Por fim, ficou claro que o negócio do Google é leilão e seus clientes são anunciantes. (...) O Google é o pioneiro da hiperescala – como outras empresas de hiperescala (Facebook, Twitter, Alibaba e uma lista crescente de

---

<sup>31</sup> No original: "While trumpeting that its intentions are strictly benevolent and that search constitutes "one of the great intellectual challenges of our time," Google's search business – the core of the company – actually has nothing to do with bettering the human condition. Its purpose is to provide advertisers with access to Web users, and to profit by charging for that access. In pursuit of this profit strategy, Google is doing everything it can to dig new channels for advertising to flow through. This is very lucrative. In its most recent year, Google harvested over \$43 billion in web advertising, which made up 95% of its revenue".

empresas de alto volume de informações, como telecomunicações e empresas de pagamentos globais) (ZUBOFF, 2015, p. 77-80, tradução nossa).<sup>32</sup>

A extração de memórias individuais e coletivas acontece a partir: 1) da capitalização das memórias (comercialização e lucro dos dados); 2) da terceirização das memórias digitais (concessão e extração dos dados), que consiste no usuário como trabalhador especializado (curadoria coletiva); 3) da dissolução das instituições tradicionais de cultura e memória. Segundo Zuboff (2015, p. 80, tradução nossa), esse regime de vigilância se dá em um sistema antipanóptico:

O trabalho de vigilância, ao que parece, não é erodir os direitos de privacidade, mas, sim, redistribuí-los. Os capitalistas de vigilância têm extensos direitos de privacidade e, portanto, muitas oportunidades para segredos. Os capitalistas de vigilância têm extensos direitos de privacidade e, portanto, muitas oportunidades para segredos (...) esta nova arquitetura. O panóptico era um desenho físico que privilegiava um único ponto de observação. A conformidade antecipatória que induzia exigia a produção astuta de comportamentos específicos enquanto a pessoa estava dentro do panóptico, mas esse comportamento poderia ser deixado de lado assim que a pessoa saísse daquele lugar físico. Na década de 1980, era uma metáfora adequada para os espaços hierárquicos do local de trabalho. No mundo implícito nas suposições de Varian, os habitats dentro e fora do corpo humano estão saturados de dados e produzem oportunidades radicalmente distribuídas para observação, interpretação, comunicação, influência, previsão e, em última análise, modificação da totalidade da ação. Ao contrário do poder centralizado da sociedade de massa, não há

---

<sup>32</sup> No original: "My primary lens for this brief exploration is Google, the world's most popular website. Google is widely considered to be the pioneer of 'big data', and on the strength of those accomplishments it has also pioneered the wider logic of accumulation I call surveillance capitalism, of which 'big data' is both a condition and an expression. This emerging logic is not only shared by Facebook and many other large Internet-based firms, it also appears to have become the default model for most online startups and applications. (...) Google became the largest and most successful 'big data' company, because it is the most visited website and therefore has the largest data exhaust. (...) As Google's revenues rapidly grew, they motivated ever more comprehensive data collection. The new science of big data analytics exploded, driven largely by Google's spectacular success. Eventually it became clear that Google's business is the auction business, and its customers are advertisers. (...) Google is the pioneer of hyperscale. Like other hyperscale businesses – Facebook, Twitter, Alibaba, and a growing list of high volume information businesses such as telecoms and global payments firms".

como escapar do grande outro. Não há lugar para estar onde o outro não está.<sup>33</sup>

O Google toma a frente de iniciativas pontuais no campo da arte e da cultura, exemplificando a instrumentalização do campo cultural pelo setor privado para fins de extração. Os serviços WebLab, Google Arts & Culture, Google Open Heritage, Google Local Guides, entre outros, disseminam o ideal de curadoria coletiva e se apropriam dos termos “arquivamento”, “exposição”, “coleções”, “acervo” e “curadoria”. É neste processo que o Google se torna parceiro institucional de diversos estabelecimentos culturais, expandindo as ações expositivas digitalmente:

As ferramentas do Google não são objetos de troca de valor. Eles não estabelecem reciprocidades construtivas entre produtores e consumidores. Em vez disso, eles são os “ganchos” que atraem os usuários para as operações extrativas e transformam a vida comum na renovação diária de um pacto faustiano do século 21. Essa dependência social está no cerne do projeto de vigilância. (...) Com a nova lógica de acumulação que é o capitalismo de vigilância, a quarta mercadoria ficcional surge como uma característica dominante da dinâmica de mercado no século XXI. A própria realidade está passando pelo mesmo tipo de metamorfose ficcional que as pessoas, a natureza e a troca. Agora, a “realidade” está subjugada à mercantilização e monetização e renasce como “comportamento” (ZUBOFF, 2015, p. 83-85, tradução nossa).<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> No original: “The work of surveillance, it appears, is not to erode privacy rights but rather to redistribute them. Surveillance capitalists have extensive privacy rights and therefore many opportunities for secrets. Surveillance capitalists have extensive privacy rights and therefore many opportunities for secrets (...) this new architecture. The panopticon was a physical design that privileged a single point of observation. The anticipatory conformity it induced required the cunning production of specific behaviours while one was inside the panopticon, but that behaviour could be set aside once one exited that physical place. In the 1980s it was an apt metaphor for the hierarchical spaces of the workplace. In the world implied by Varian’s assumptions, habitats inside and outside the human body are saturated with data and produce radically distributed opportunities for observation, interpretation, communication, influence, prediction, and ultimately modification of the totality of action. Unlike the centralised power of mass society, there is no escape from Big Other. There is no place to be where the Other is not.”.

<sup>34</sup> No original: “Google’s tools are not the objects of a value exchange. They do not establish constructive producer consumer reciprocities. Instead they are the ‘hooks’ that lure users into extractive operations and turn ordinary life into the daily renewal of a 21st-century Faustian pact. This social dependency is at the heart of the surveillance project. (...) With the new logic

O Google Cultural Institute<sup>35</sup> (inaugurado em 2010) tem um papel-chave enquanto instituição de pesquisa e desenvolvimento de soluções curatoriais e museológicas digitais, marcando uma série de colaborações com museus pelo mundo, gerando serviços como o Google Arts & Culture e Cardboard, voltados para a disponibilização de coleções artísticas virtuais, desde 2011. Segundo Chance Coughenour, gerente global de preservação histórica do Google Arts & Culture, usar a tecnologia para disponibilizar obras e acervos de arte no mundo virtual é essencial para preservar a herança do mundo e democratizar o acesso à arte. Ainda que as imagens não possam substituir objetos perdidos, elas oferecem uma recordação das grandes peças do museu. Entretanto, Geraldine Juárez afirma que:

O Google Cultural Institute é estritamente dividido em Art Project, Historical Moments e World Wonders, correspondendo aproximadamente às belas-artes, história mundial e cultura material. Tecnicamente, o Google Cultural Institute pode ser descrito como um banco de dados que fornece um repositório de imagens de alta resolução de belas artes, objetos, documentos e coisas efêmeras, bem como informações sobre e de seus "parceiros" – museus públicos, galerias e culturais instituições que fornecem este material cultural – como vistas em 3D de passeios e mapas de rua. Até agora e contando, o Google Cultural Institute hospeda 177 reproduções digitais de pinturas selecionadas em resolução gigapixel e 320 versões 3D de diferentes objetos, junto com vários slides temáticos mostrando

---

of accumulation that is surveillance capitalism, a fourth fictional commodity emerges as a dominant characteristic of market dynamics in the 21st century. Reality itself is undergoing the same kind of fictional metamorphosis as did persons, nature, and exchange. Now 'reality' is subjugated to commodification and monetization and reborn as 'behavior'."

<sup>35</sup> O Google Cultural Institute é uma iniciativa revelada pelo Google após o lançamento, em 2011, do Google Arts & Culture (antigo Google Arts&Culture). O Instituto Cultural foi lançado em 2011 e colocou 42 novas exposições on-line, em 10 de outubro de 2012. Segundo o Google, é "um esforço para tornar material cultural importante disponível e acessível a todos e para preservá-lo digitalmente para educar e inspirar as gerações futuras". Em junho de 2013, incluiu mais de 6 milhões de itens - fotos, vídeos e documentos. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/>>. Acesso em: 21 fev. 2021.

curadoria em colaboração com seus parceiros ou por seus usuários (JUÁREZ, 2016, n. p., tradução nossa).<sup>36</sup>

Desde então, o Google tem se dedicado a digitalizar coleções, “embora seja verdade que pouco pode ser feito para restaurar tantos dos espécimes e artefatos insubstituíveis do museu, um projeto recentemente lançado do Google Arts & Culture espera ver a instituição ao vivo no mundo digital” (KATZ, 2018, n. p.)<sup>37</sup>. Em 2010, o produto Google Art Project representou 20% das atividades sob a direção de Amit Sood, desencadeando a abertura do Instituto localizado na França, formalmente anunciado por Eric Schmidt (Google CEO) enquanto um centro “dedicado à tecnologia, para promoção do passado, presente e futuro das culturas europeias” (KATZ, 2018, n. p.)<sup>38</sup>.

Em 2011, o Google Art Project é lançado oficialmente, em parceria com o museu Tate de Londres. Em 2013, o Google Cultural Institute abre suas portas em Paris. Deste modo, fortalece-se a justificativa do Google de conservação de acervos para as gerações futuras, utilizando fotografia de alta resolução, fotogrametria, escaneamento 3D e realidade aumentada e virtual. Entretanto, estas ações abrem o debate sobre uma espécie de “musealização digital” do museu, da curadoria digital da curadoria, em uma dissolução silenciosa das instituições tradicionais.

Steve Crossan, o diretor do Instituto Cultural, está sendo preciso ao - minimizando e despolitizando o Instituto - ele o rotula como

---

<sup>36</sup> No original: “The Google Cultural Institute is strictly divided in Art Project, Historical Moments and World Wonders, roughly corresponding to fine art, world history and material culture. Technically, the Google Cultural Institute can be described as a database that powers a repository of high-resolution images of fine art, objects, documents and ephemera, as well as information about and from their ‘partners’ - the public museums, galleries and cultural institutions that provide this cultural material - such as 3D tour views and street-view maps. So far and counting, the Google Cultural Institute hosts 177 digital reproductions of selected paintings in gigapixel resolution and 320 3D versions of different objects, together with multiple thematic slide shows curated in collaboration with their partners or by their users.”.

<sup>37</sup> No original: “While it is true that little can be done to restore so many of the museum’s irreplaceable specimens and artefacts, a recently launched Google Arts & Culture project hopes to see the institution live on in the digital realm.”.

<sup>38</sup> No original: “dedicated to technology, especially noting the promotion of past, present and future European cultures.”.

“apenas mais um grupo de engenharia” que opera nos setores culturais. No entanto, ele não tem vergonha de proclamar (por exemplo, no Fórum de Avignon de 2011) que o objetivo do GCI é expor Arquivos Ocultos e dar vida aos recursos culturais, para que os usuários possam explorar e trazer suas próprias perspectivas. Além disso, o GCI fornece as plataformas técnicas para que curadores, historiadores e especialistas abram o mundo ao seu conhecimento. O engajamento popular e a experiência especializada parecem igualmente bem-vindos. Em exibição estarão vozes individuais e histórias pessoais, descobertas reveladoras, histórias ocultas e uma nova cultura global universal (SCHILLER; YEO, 2014, p. 48, tradução nossa).<sup>39</sup>

Em particular, o Google Arts & Culture é um site/aplicativo em colaboração com museus, a partir da tecnologia do Google Street View<sup>40</sup>, com função de visitas virtuais em galerias de arte, museus e espaços culturais pelo mundo. É possível visualizar imagens em alta resolução de obras, acervos e conteúdos interativos para mobile e desktop. Inaugurado em 1 de fevereiro de 2011 como o website Google Art Project, continha acervos do Alte Nationalgalerie e Gemäldegalerie, em Berlim; Freer Gallery of Art, em Washington; The Frick Collection, The Metropolitan Museum of Art e MoMA, em Nova York; Uffizi, em Florença; National Gallery e Tate Britain, em Londres; Museu Reina Sofia e Museu Thyssen, em Madri; Palácio de Versalhes, na França; Museu Kampa, em Praga; Museum Van Gogh e Rijksmuseum, em

---

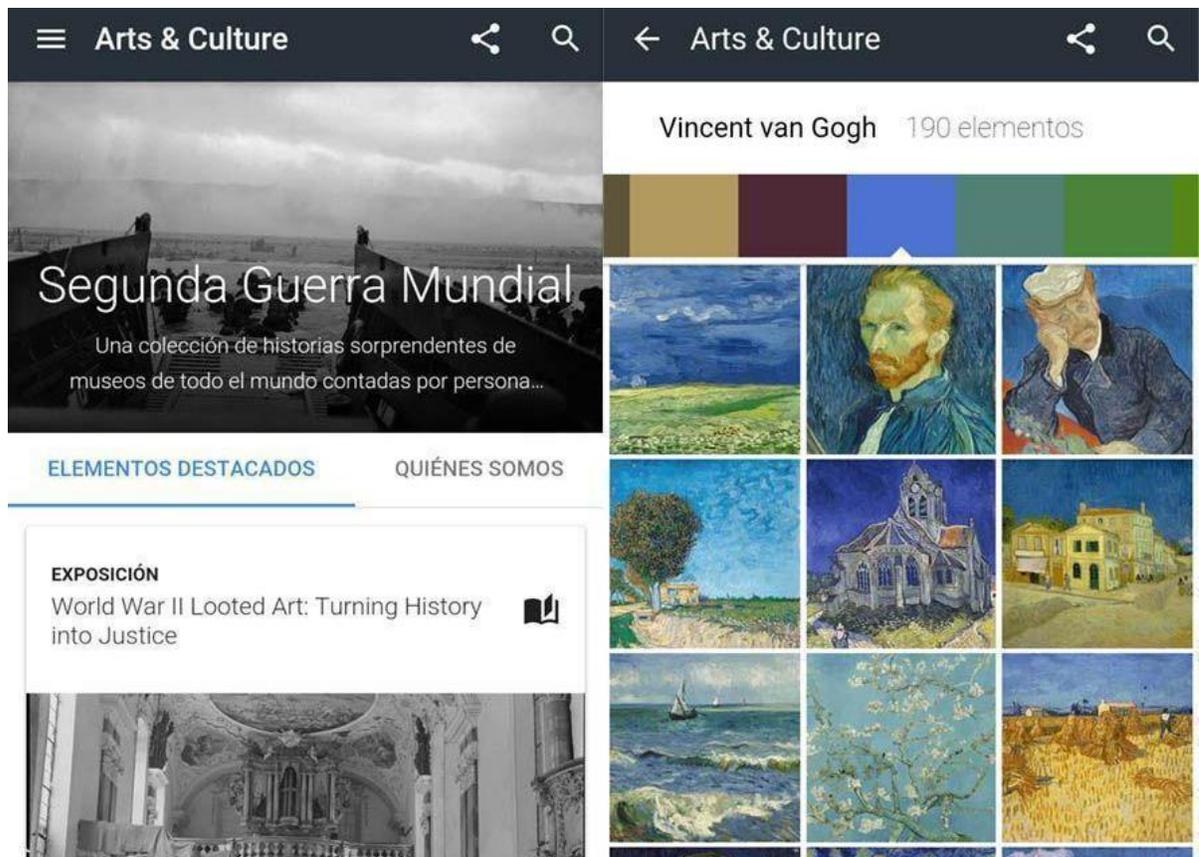
<sup>39</sup> No original: “Steve Crossan, the director of the Cultural Institute, is being accurate when – downplaying and depoliticizing the Institute – he labels it as “just another engineering group” that happens to operate in the cultural sectors. However, he is not shy to proclaim (for example, at the 2011 Avignon Forum) that GCI’s purpose is to expose hidden archives and to make cultural resources come alive, so that users may explore and bring in their own perspectives. In addition, GCI provides the technical platforms for curators, historians, and experts to open the world to their knowledge. Popular engagement and specialized expertise appear equally welcome. On display will be individual voices and personal stories, revelatory discoveries, hidden histories, and a newly universal global culture.”.

<sup>40</sup> Google Street View é um recurso do Google Maps e do Google Earth que disponibiliza vistas panorâmicas de 360° na horizontal e 290° na vertical e permite que os usuários (utilizadores) vejam partes de algumas regiões do mundo ao nível do chão/solo. Quando foi lançado, em 25 de maio de 2007, apenas cinco cidades americanas haviam sido incluídas. Desde então já se expandiu para milhares de localizações em alguns países como Estados Unidos, França, Austrália, Japão, Portugal e Brasil.

Amsterdã; Museu Estatal Hermitage, em São Petersburgo; e a Galeria Estatal Tretyakov, em Moscou. Segundo o Google, sua aproximação junto às instituições não seguiu qualquer direção curatorial e cada museu pôde escolher o número de galerias, obras e informações disponibilizados.

Em 3 de abril de 2012, foi lançada a segunda fase do projeto, com o número de acervos digitalizados passando de 17 para 151. O site contém mais de 32 mil obras e a sua segunda expansão inclui a Art Gallery of Ontario; White House; Australian Rock Art Gallery, na Griffith University; o Museum of Islamic Art, em Doha; e o Hong Kong Museum of Art. Através de uma abordagem de coleções ditas abertas, o serviço digitaliza os acervos concedidos como parte de uma iniciativa conjunta de conservação e acessibilidade das reservas técnicas.

Figura 9 - Interface do app Google Arts & Culture

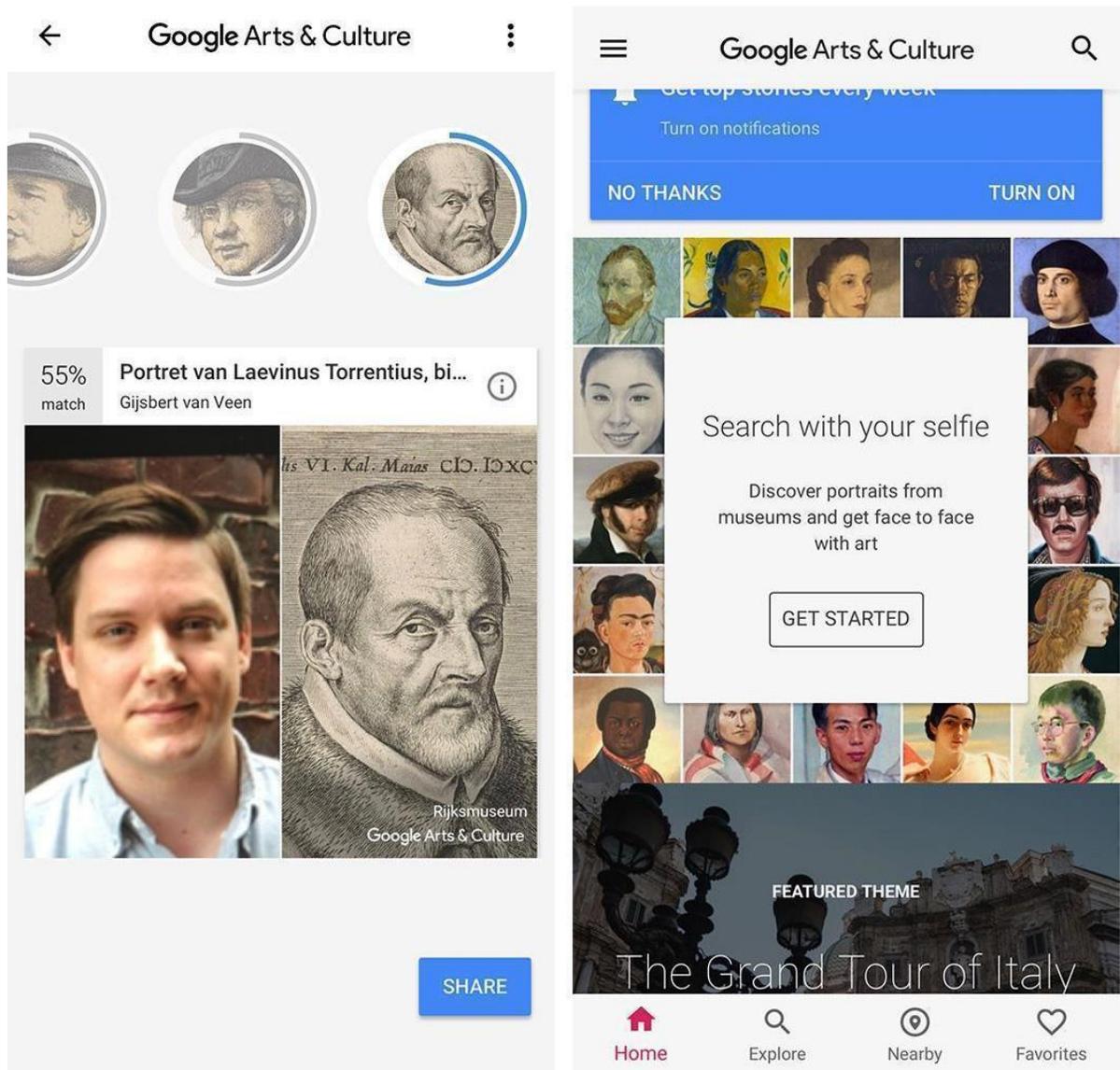


Fonte: <<https://artsandculture.google.com/>>.

Sob o controle googleliano, os museus, que antes eram donatários, tornam-se doadores de seu próprio acervo, em um caminho sem volta de digitalização e arquivamento dos bens culturais: “a esfera mercantil tornou-se uma esfera onipresente, tentacular, ilimitada” (LIPOVETSKY, 2008, p. 57). O discurso de acessibilidade valida a ação do Google, fortalecida à medida que recebe gratuitamente um grande volume de obras de arte, em escala global.

Observa-se uma dinâmica similar à terceirização das memórias individuais dos usuários; porém, neste caso, ela ocorre entre o Google e museus, precedendo a dissolução das instituições culturais, posto que elas se submetem ao regime googleliano. Entretanto, a naturalização destas dinâmicas minimiza o real impacto da extração de dados por meio do campo cultural, afinal, essa nova relação estabelecida representa o prevalecimento dos interesses do mercado sobre a cultura. O site Google Art Project se transforma em Google Arts & Culture, um aplicativo móvel com diversas funcionalidades que conectam arte e entretenimento. Sua mais famosa funcionalidade é a de reconhecimento facial e comparação de selfies com obras de arte (Figura 9), gerando o retrato com feições mais semelhantes às dos usuários.

Figura 10 - Interface do app Google Arts &amp; Culture



Fonte: <<https://artsandculture.google.com/>>.

A questão do reconhecimento facial neste serviço gera dúvidas quanto à coleta biométrica e o armazenamento das informações. Acredita-se que essa coleta permite o desenvolvimento de algoritmos complexos, capazes de estudar nossas feições (SPARK, 2018). Segundo Vitaly Shmatikov, professor na Cornell Tech (Nova Iorque), "os usuários não percebem que um rosto é um identificador muito forte. É um Nexus, de certa forma, que liga várias

informações sobre eles” (SPARK, 2018, n. p.).<sup>41</sup> A revista Forbes apontou que o reconhecimento facial oferecido pelo Google deverá se expandir para outras mecânicas, como reconhecimento facial em fotos privadas e de outros usuários no Google Photos:

O possível problema de privacidade aqui é que, ao contrário do Facebook Moments, isso exigiria que o Google pudesse identificá-lo pessoalmente em fotos e passar essas informações para outros usuários confiáveis (...). Dessa forma, se um número suficiente de pessoas habilitar o recurso, as fotos compartilhadas serão automaticamente marcadas e marcadas para serem compartilhadas com aquelas pessoas sem intervenção do usuário (MONCKTON, 2017, n. p., tradução nossa).<sup>42</sup>

A jornalista do The Guardian, Arwa Mahdawi (2018, n. p.), afirma que “o último experimento do Google diz menos sobre arte do que sobre a crescente ciência da tecnologia de reconhecimento facial”<sup>43</sup>. A autora discute o serviço Google Arts & Culture e sua nova funcionalidade de selfies, apontando para o debate quanto à privacidade dos usuários e a instrumentalização do campo cultural. Segundo Schiller e Yeo (2014), a conferência “Museums and the Web”, realizada em 2013, pontuou algumas ideias sobre a colonização comercial do espaço museológico em curso, com apresentações acerca das tecnologias de *eye-tracking*, permitindo o mapeamento dos visitantes bem como a detecção imediata da idade e fluxo de visitantes – fato que se associa à capacidade de reconhecimento facial aplicada no campo cultural pelo Google. Eles afirmam que o Google coleta dados das obras, das exposições mais visitadas e de quanto tempo os usuários

---

<sup>41</sup> No original: ““It’s a nexus, in some sense, that links multiple pieces of information together about them.”.

<sup>42</sup> No original: “The potential privacy issue here is that, unlike Facebook Moments, this would require giving Google the ability to personally identify you in photos and pass this information on to other trusted users (...) In this way, if enough people enable the feature, shared photos will become automatically tagged and marked for sharing to those people without user intervention.”.

<sup>43</sup> No original: “Google’s latest experiment, says less about art than it does the burgeoning science of facial recognition technology”.

permanecem naqueles espaços. Eventualmente, estas informações são incorporadas às mecânicas de busca:

O Google, em outras palavras, embarcou em um processo de longo prazo cujo objetivo é capturar e rerepresentar não apenas obras de arte e espaços culturais, mas, por trás deles, os públicos mais necessários de seus anunciantes (SCHILLER; YEO, 2014, p. 48, tradução nossa).<sup>44</sup>

Segundo Mahdawi (2018), a China lidera em pesquisas no campo de reconhecimento facial, com cerca de 170 milhões de câmeras no país – um número que deverá crescer para 400 milhões em 2020. “Muitas dessas câmeras são equipadas com inteligência artificial, o que significa que o Big Brother não está apenas observando você, mas analisando seus dados em tempo real, com consequências muito reais” (MAHDAWI, 2018, n. p., tradução nossa)<sup>45</sup>. Esta realidade distópica da China faz pensar os limites turvos do uso da tecnologia digital para fins de vigilância e a instrumentalização do campo cultural enquanto facilitador da entrada dos dispositivos vigilantes na vida cotidiana:

Algumas cidades chinesas, por exemplo, estão usando a tecnologia para nomear e envergonhar os jaywalkers. Se você tentar atravessar a rua em um sinal vermelho, sua fotografia será exibida em uma tela grande ao lado da rua antes de ser enviada para a polícia. Em um futuro próximo, uma pequena travessia casual pode atropelar seus clientes potenciais. A China está montando uma pontuação de crédito social, que é basicamente uma avaliação do Uber para cada cidadão. Ele reuniria todo um conjunto de informações – se você paga suas contas em dia, quem são seus amigos, se você faz caminhadas

---

<sup>44</sup> No original: “Google, in other words, has embarked upon a long-term process whose aim is to capture and re-present not only works of art and cultural spaces but, behind them, its advertisers’ most-needed audiences.”.

<sup>45</sup> No original: “Many of these cameras are fitted with artificial intelligence, meaning Big Brother isn’t just watching you, it’s analyzing your data in real time with very real consequences.”.

com frequência – e os converteria em um número que refletisse sua confiabilidade (MAHDAWI, 2018, n. p., tradução nossa).<sup>46</sup>

Inegavelmente, o Big Data transforma o modo como a informação pessoal é processada (vide Figura 4), afinal, diante daquilo que se compartilha nas redes sociais, há um pós-processamento das informações. Trata-se do Big Data e do Small Data apontado por Zuboff (2015), onde a informação concedida pelo usuário é o gatilho de uma reação em cadeia, na qual as informações geram padrões e dados residuais fora do controle do usuário. Nesta questão, Schiller e Yeo (2014) afirmam que independentemente do caminho escolhido para “monetizar” um determinado serviço ou site, a pedra angular é a própria ideia da web aberta. Esta premissa permite que o Google rastreie livremente seus usuários, caracterizando o que os autores intitulam de “lógica de capital universalizante”.

Das camadas de dados apresentadas na Figura 4, apenas a primeira é visível ao usuário, e se trata das informações concedidas e compartilhadas conscientemente. Da segunda camada em diante, observa-se a classificação dos *inputs* no sistema e de como a máquina os interpreta. Isto significa que, a partir da segunda fase, não se tem mais controle sobre o resultado do processamento de dados. O cruzamento dos parâmetros tampouco pode ser previsto pelo usuário. Deste modo, é preciso compreender que biometria, geolocalização e upload de arquivos são mecanismos de vigilância que fortalecem os modelos de gamificação cultural em curso, incentivando o engajamento do usuário na concessão de informações.

---

<sup>46</sup> No original: “Some Chinese cities, for example, are using technology to name and embarrass jaywalkers. If you try to cross the street at a red light, your photograph will be displayed on a large screen next to the street before being sent to the police. In the near future, a small casual crossing can run over your potential customers. China is setting up a social credit score, which is basically an Uber assessment for each citizen. It would gather a whole set of information - if you pay your bills on time, who your friends are, if you go hiking frequently - and amalgamate them in a number that reflects your reliability.”.

Observa-se a associação entre cultura e setor privado na redefinição da experiência artístico-cultural do século XXI. Consequentemente, emergem curadorias derivadas dos interesses do mercado digital, que limitam a multiplicidade de linguagens e coleções em um design pré-editado segundo os serviços digitais. No caso do Google Arts & Culture, observa-se a generalização do acervo museológico digitalizado, uma vez que o usuário se relaciona com os acervos em um ritmo frenético de interatividade. Este novo tipo de fruição artística difere drasticamente da visita tradicional ao espaço expositivo.

Geraldine Juárez (2016) também aponta para a instabilidade da plataforma, que ameaça suas capacidades para fins de conservação, pois o Google Cultural Institute mudou discretamente o nome de sua plataforma: de "Art Project" para "Google Arts & Culture". Reestruturando o site, simplificaram-se as categorias disponíveis em "Artes", "História" e "Maravilhas". Entre as novas funções, o site oferece um resumo diário de arte e história, mas também vistas da cidade, galerias e arte de rua estão a apenas um clique de distância. Segundo a autora, revela-se a fragilidade destas plataformas como arquivo cultural, e o "curador do mundo"<sup>47</sup>, como Amit Sood é descrito na mídia, não assume claramente a responsabilidade sobre a confiabilidade da estrutura em que o Google Arts & Culture exhibe o material cultural extraído de instituições públicas.

Figura 11 - As camadas de dados e sua interpretação

---

<sup>47</sup> Disponível em: <[https://www.ted.com/talks/amit\\_sood\\_every\\_piece\\_of\\_art\\_you\\_ve\\_ever\\_wanted\\_to\\_see\\_up\\_close\\_and\\_searchable/](https://www.ted.com/talks/amit_sood_every_piece_of_art_you_ve_ever_wanted_to_see_up_close_and_searchable/)>. Acesso em: 28 ago. 2019.



personalizado em um museu que se autoconserva, privilegiando o uso da interface digital em detrimento do espaço físico de exposição.

Por meio das interfaces digitais, em concordância com Lipovetsky (2008), estabelecem-se coleções personalizáveis em um senso de patrimônio individualizado a partir dos serviços digitais privados, que se apropriam gradualmente do campo cultural e dos indivíduos. Tais ações “musealizam” digitalmente o museu ou então subvertem seu espaço físico para fins comerciais, como no caso do Google Web Lab (2012) – um projeto temporário que integrou participação remota e local de visitantes no Museu de Ciências de Londres, para uma ação promocional do navegador Google Chrome.

Figura 12 - Exposição WebLab



Fonte: <<https://experiments.withgoogle.com/web-lab>>.

O Google Web Lab foi outro experimento interativo que apresentou uma série de obras digitais, habilitando a participação presencial e/ou remota de usuários, os quais podiam interagir com as instalações utilizando o navegador recém-lançado. Esta ação dialoga com a primeira ação do Art Project, que

aconteceu em parceria com o Tate Modern. No Google Web Lab, as peças respondiam simultaneamente a interações virtuais e locais, exemplificando a implementação de Internet of Things (IoT). O projeto foi disponibilizado online, por meio dos respectivos códigos de programação de cada uma das obras, demonstrando ser uma iniciativa de código aberto:

Simultaneamente, os participantes online também podem “visitar” de todo o mundo para interagir com as mesmas instalações. É o mais perto que você vai chegar de uma exposição verdadeiramente global. Cada experimento do Web Lab utiliza uma tecnologia da Web moderna para explorar uma ideia específica que seja relevante para a ciência da computação. Mas mesmo que você não consiga diferenciar um WebSocket do HTML5 Canvas, o Web Lab ainda demonstra o poder - e o potencial - da internet para visitantes de museus e online. (...) Nos últimos meses, o Google continuou a promover o HTML5 com uma série de experimentos on-line interessantes, como o Jam with Chrome, um aplicativo experimental da Web que permite tocar instrumentos virtuais on-line com amigos. Portanto, embora o destino desta bela exposição ainda esteja para ser determinado, tenho a estranha sensação de que ela encontrará um novo lar em outro lugar, provavelmente nos Estados Unidos e, possivelmente, em Nova York. Com mais de 5 milhões de participantes até agora, incluindo quase 200.000 visitantes nas exposições físicas, o Google verá esta como a oportunidade perfeita para promover o Chrome para as massas. Esperamos que o Web Lab chegue a um museu perto de você em um futuro não muito distante (SAWERS, 2013, n. p., tradução nossa).<sup>48</sup>

Figura 13 - Obra interativa do WebLab

---

<sup>48</sup> No original: “Simultaneously, online participants can also “visit” from around the world to interact with the very same installations. It’s about as close as you’ll get to a truly global exhibition. Each Web Lab experiment taps a modern Web technology to explore a specific idea that’s relevant to computer science. But even if you can’t tell a WebSocket from HTML5 Canvas, Web Lab still demonstrates the power – and potential – of the Internet to in-museum and online visitors. (...) In recent months, Google has continued to push HTML5 with a series of sweet online experiments, such as Jam with Chrome, an experimental Web app that lets you play virtual instruments with friends online. So while the fate of this cool exhibition is yet to be determined, I have a funny feeling it will find a new home somewhere else, probably in the US, and possibly in New York. With more than 5 million participants so far, including almost 200,000 visitors to the physical exhibits, Google will see this as the perfect opportunity to promote Chrome to the masses. Here’s hoping Web Lab will be coming to a museum near you in the not-too-distant future.”.



Fonte: <<https://experiments.withgoogle.com/web-lab>>.

A partir desta iniciativa, o termo *open source* passa a ser mais amplamente utilizado pelo Google, que o reutiliza no seu mais recente serviço, o Open Heritage (que será melhor detalhado adiante). É inevitável relacionar o Google Web Lab a uma estratégia publicitária, a partir do conceito de “acervo colaborativo”, legitimando o lançamento de um produto através da associação com um museu. Consequentemente, por trás do discurso de emancipação das instituições culturais, evidencia-se um regime centralizador de informação, no qual essas instituições são desapropriadas de seus poderes e destinadas a novas funções. Os papéis de moderação e mediação se tornam turvos e a função do museu delimitada pelo ICOM<sup>49</sup> é questionada diante do interesse corporativo no campo cultural e museológico.

<sup>49</sup> Segundo o estatuto do ICOM, adotado pela 22ª Assembleia Geral de Viena, em 24 de agosto de 2007: “O museu é uma instituição sem fins lucrativos, permanente a serviço da sociedade

Gradualmente, o setor privado expande seus modelos de extração para o espaço urbano, incentivando o upload de dados e informações geolocalizadas. Observa-se que certos serviços geolocalizados, como o Google Maps, estabelece um colecionismo digital urbano, no qual lugares, rotas, avaliações e imagens são coletados em tempo real. Deste modo, o colecionismo digital urbano parte do campo cultural e se expande para o cotidiano, sendo naturalizado nas derivas urbanas dos cidadãos, que incorporam as dinâmicas dos aplicativos digitais na vida cotidiana.

Este fato consolida um colecionismo digital urbano: o ato de capturar e reexibir imagens geolocalizadas por meio de dispositivos móveis, em tempo real. É um fenômeno que pode ser observado em serviços como Google Street View (plataforma Google Earth)<sup>50</sup>, fortalecendo a discussão sobre a vigilância do território. Conseqüentemente, naturaliza-se a captura do espaço urbano, reforçando a vigilância digital e o debate sobre o Big Data:

O Street View foi restrito em muitos países e continua a enfrentar litígios sobre o que os reclamantes caracterizaram como táticas de coleta de dados 'secretas', 'ilícitas' e 'ilegais' nos EUA, na Europa e em outros lugares (Office of the Privacy Commission of Canada, 2010; O'Brien, 2012; Jammet, 2014). No Street View, o Google desenvolveu um método declarativo que foi repetido em outras empresas de dados. Esse *modus operandi* é o de incursão em território privado indefeso até que

---

e seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, pesquisa, comunica e exhibe o patrimônio tangível e intangível da humanidade e seu entorno com o propósito de educação, estudo e entretenimento. Deste modo, propõe-se pensar as relações estabelecidas entre o museu e a cidade como museu a partir das especificações deste estatuto, que transita entre a conservação e o entretenimento.". Disponível em: <<https://icom-portugal.org/2019/09/10/sobre-a-proposta-da-nova-definicao-de-museu/>>. Acesso em: 04 ago. 2019.

<sup>50</sup> O Google Earth é um programa de computador que "renderiza" uma representação 3D do Planeta Terra, com base em imagens de satélite, mapeando-a, sobrepondo imagens de satélite, gerando fotografias aéreas e dados GIS em um globo 3D. Isso permite aos usuários ver cidades e paisagens a partir de vários ângulos.

a resistência seja encontrada (ZUBOFF, 2015, p. 78, tradução nossa).<sup>51</sup>

Quanto ao colecionismo digital urbano, propõe-se pensar a gamificação da cidade e da memória a partir do aplicativo Google Local Guides, que funciona como um programa de pontos e engajamento do usuário, simulando um jogo no qual o jogador acumula prêmios e recompensas proporcionais às suas contribuições (uploads, reviews, dados). O serviço tem como slogan “Faça isso por amor (e pelas vantagens)” (vide Figura 5), evidenciando as intenções mercadológicas por trás destas coleções urbanas. O Google Local Guides une curadoria coletiva, informações geolocalizadas e o conceito de “musealização do espaço urbano”, à medida que permite o registro e reexposição dos lugares da cidade em tempo real.

Local Guides é uma comunidade global de exploradores que escreve resenhas, compartilha fotos, responde a perguntas, adiciona ou edita lugares e verifica fatos no Google Maps. Milhões de pessoas confiam em contribuições como as suas para decidir para onde ir e o que fazer.<sup>52</sup>

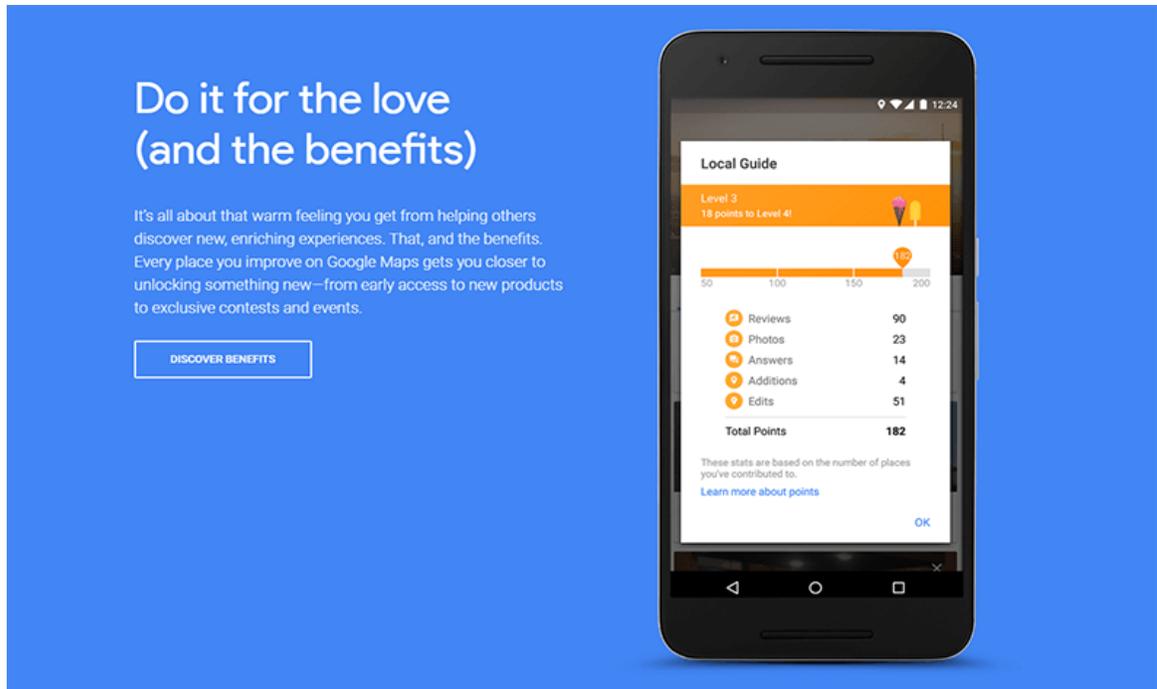
A cada lugar visitado, o aplicativo propõe uploads e updates das informações, construindo “novas memórias” compartilhadas. A proposta de gamificação do urbano através da captura do cotidiano demonstra que a cidade contemporânea assume o papel de interface de si mesma e se autoconsome enquanto acervo vivo. Portanto, evidencia-se o processo de cooptação dos dados urbanos em consonância a uma dissolução do setor cultural tradicional, estabelecendo a curadoria coletiva das memórias urbanas, de acordo com parâmetros memorialistas pré-definidos pelos serviços digitais.

---

<sup>51</sup> No original: “Street View was restricted in many countries and continues to face litigation over what claimants have characterised as ‘secret,’ ‘illicit,’ and ‘illegal’ data gathering tactics in the US, Europe, and elsewhere (Office of the Privacy Commission of Canada, 2010; O’Brien, 2012; Jammet, 2014). In Street View, Google developed a declarative method that it has repeated in other data ventures. This modus operandi is that of incursion into undefended private territory until resistance is encountered.”.

<sup>52</sup> Disponível em: <<https://support.google.com/local-guides/answer/6225846?hl=en>>. Acesso em: 04 ago. 2019.

Figura 14 - Google Local Guides - programa de benefícios



Fonte: <<https://maps.google.com/localguides/>>.

Portanto, observa-se a “era em que as telas invadem a vida cotidiana, em que os cafés, os hotéis, os saguões de aeroportos, os estádios, as igrejas se cobrem de telas de plasma, de telas sensíveis ao toque, de telas ambiente” (LIPOVETSKY, 2008, p. 177).

É inegável. Cidades em rede são cidades de potências em aberto, mas são cidades também de pessoas rastreáveis por dispositivos de toda sorte e isso tem feito dos espaços urbanos mercados a céu aberto de tecnologias de vigilância. Nesse “paraíso” do controle, processos algorítmicos, câmeras, sensores de movimento e sistemas de monitoramento devem ser capazes de antecipar a ocorrência de qualquer delito, por meio de consultas automatizadas em bancos de dados. (...) Essa Selfie Generation que se expressa recorrentemente por câmeras de celular, produz um vocabulário visual que, não à toa, é extremamente repetitivo e padronizado. Câmeras digitais, em especial as de celular, são câmeras que dispõem de uma série de recursos para limpar possíveis “ruídos” que ocorram na captura – de estabilização do movimento ao equilíbrio da cor–,

criando imagens mais “limpas” e que respondam aos padrões das outras imagens já capturadas naquela mesma câmera (BEIGUELMAN, 2016, p. 78-79).

Neste contexto, Beiguelman (2016) discute a soberania das telas e a proliferação das superfícies vigilantes junto à sistematização do olhar do usuário, que habita esta cidade museu de si mesma, tomada pelos dispositivos digitais móveis. As questões apresentadas pela autora dialogam diretamente com o Google Local Guides, visto que a cidade se torna acervo de si mesma e o patrimônio se transforma. Rompe-se, assim, com a vivência convencional do tempo-espço da cidade, como coloca Virilio (1993, p. 8-9):

Nesta perspectiva sem horizonte na qual a via de acesso à cidade deixa de ser uma porta ou um arco do triunfo para transformar-se em um sistema de audiência eletrônica, os usuários são menos os habitantes, residentes privilegiados, do que os interlocutores em trânsito permanente. A partir de então, a ruptura de continuidade não se dá tanto no espaço (...), mas principalmente da duração, “duração” esta que as tecnologias avançadas e a reorganização industrial não cessam de modificar através de uma série de interrupções.

O Google Local Guides se dá através destes interlocutores em trânsito permanente que Virilio (1993) aponta, confirmando a ruptura da continuidade espacial e a redefinição da duração na experiência urbana. O serviço estabelece uma comunidade global de exploradores vigilantes, evidenciando a transformação do comportamento dos cidadãos segundo o colecionismo digital urbano, atingindo o entendimento de nação e do território propriamente dito. Assim, caminha-se para uma padronização dos modos de ver e viver a cidade, reforçando o regime unilateral das narrativas urbanas. Por trás dessa democratização, os serviços digitais redesenham o pensamento individual segundo interesses do regime de extração de dados.

Por fim, o Google Local Guides inicia uma ruptura na vivência urbana, uma vez que os lugares se convertem em checkpoints digitais, tornando o cidadão incapaz de reconhecer claramente a cidade, a história e a identidade

local. Conclui-se que a proposta o Google Local Guides e similares globaliza a ideia de vivência local, estandardizando a cidade e seus habitantes.

Figura 15 - Google Local Guides - perfil do usuário

**Giovanna Casimiro** · Nível 6  
4.151 pontos

**SAIBA MAIS SOBRE OS PONTOS**

A atualização dos pontos pode levar cerca de 24 horas. Eles são concedidos por lugar, não por foto ou resposta individual.

	<b>Comentários</b>	<b>254</b>
	<b>Classificações</b>	<b>2</b>
	<b>Fotos</b>	<b>580</b>
	<b>Lugares Com Respostas</b>	<b>855</b>
	<b>Lugares Adicionados</b>	<b>0</b>
	<b>Edições</b>	<b>0</b>
	<b>Informações Verificadas</b>	<b>0</b>

VER MENOS

**Seu benefício do Google Play**

Resgate o benefício mais recente do Local Guides até o dia 31 de agosto de 2017. [Termos e Condições](#) são aplicáveis.

TRÊS MESES DE GOOGLE PLAY MÚSICA

✓ DESCONTO NO ALUGUEL DE FILMES NO GOOG

**Avalie um lugar**

Pesquisar

Ao compartilhar avaliações, fotos e conhecimento sobre os lugares ao seu redor, você pode ajudar milhões de pessoas.

CONTRIBUIR PARA O MAPS

Fonte: <<https://maps.google.com/localguides/>>.

Deste modo, estabelece-se uma prática memorialista digital própria destas plataformas administradas pelo setor privado. O Google Local Guides é resultado do processo de capitalização iniciado em 2011 com o Google Arts & Culture, convergindo em uma curadoria parasitária de lugares e pessoas. Segundo Dan Schiller e Shinjoung Yeo (2014), é clara a extração de informação pelo Google e a retórica da democratização por trás dele para reorganizar as instituições públicas culturais como um “site de geração de lucro”. A evolução do Google Instituto Cultural aparece dentro do contexto histórico do capitalismo digital, onde a dependência global nas tecnologias de

comunicação e informação está diretamente ligada à atual crise de acumulação. Logo, a febre dos arquivos do Google “evidencia uma gama cultural e ideológica de tirar o fôlego” (SCHILLER; YEO, 2014, p. 48).

Entretanto, o Google não é a única empresa que opera na extração de dados digitais geolocalizados e biométricos, pois permissões dessa natureza existem em grande parte dos aplicativos mobile. Os serviços GeobeApp e Placie (Figura 7), lançados em meados de 2017, dialogam com Google Local Guides e consolidam a união entre realidade aumentada, geolocalização e colecionismo urbano. GeobeApp é uma tentativa de conectar redes sociais e memórias urbanas em uma única plataforma configurada com realidade aumentada<sup>53</sup>. O aplicativo permite que os usuários caminhem e personalizem a cidade, habilitando a inserção de emojis, desenhos e objetos tridimensionais na paisagem em tempo real.

Figuras 16 e 17 - Interfaces de GeobeApp e Placie

---

<sup>53</sup> Toda a tecnologia que permite a combinação de dados reais e virtuais no mundo real, operando interativamente, em tempo real, de maneira que esses dados fiquem em registro (AZUMA, 2001).



Fonte: <<https://appadvice.com/app/geobe-ar/1287138797>>; <<http://placieapp.com/>>.

Já Placie é uma plataforma desenvolvida pela empresa sueca Bublär, que habilita o compartilhamento de memórias combinando realidade aumentada e geolocalização. Trata-se de postagens com objetos virtuais e fotos no espaço, cujo conteúdo pode ser visualizado através das telas dos dispositivos móveis, operando similarmente à rede social Instagram, porém com memórias inseridas diretamente no mapa, por meio de coordenadas. O usuário pode ativar a câmera e, através dela, ver “bolhas” de memórias de outros usuários flutuando ou pode acessar por meio de geolocalização as memórias “flutuantes” nas redondezas. Placie aponta para o futuro do colecionismo urbano, onde coleção, curadoria e exposição acontecem em simultâneo no espaço físico. Estes serviços também são transversais aos exemplos apresentados no capítulo anterior – como Immersal e

ScapeTechnologies, que desenvolvem tecnologias de mapeamento da cidade em tempo real, por meio de GPS e realidade mista.

Figura 18 - Interfaces de Placie



Fonte: <<http://placieapp.com/>>.

Segundo os desenvolvedores de Placie, o aplicativo permite a postagem de fotos com localização geográfica, facilitando o processo de descoberta e permitindo a exploração de lugares em todo o mundo através de fotos geolocalizadas em tempo real. O serviço habilita filtros de busca por popularidade e a criação de canais sociais, onde grupos podem compartilhar seus conteúdos em realidade aumentada, ganhando recompensas com base no nível de engajamento dentro do aplicativo. Intitulada “nova rede social aumentada”, o serviço evidencia a gamificação e a cooptação das memórias urbanas que se expandem em diversos serviços, como Google, Snapchat, Facebook, Instagram etc. A partir dessas iniciativas, a discussão patrimonial emerge. Observa-se que os serviços digitais iniciam o processo de extração a

partir da apropriação das instituições culturais; em seguida, expandem para a cidade, englobando usuários e suas memórias; por fim, avançam no sentido da digitalização patrimonial. Ela levanta tensões quanto às instâncias de poder no contexto digital acerca das narrativas históricas urbanas e a propriedade sobre o patrimônio.

Nessa direção, surge o serviço Google Open Heritage (Figura 9), plataforma focada na captura tridimensional de estruturas arquitetônicas, sítios arqueológicos e sites patrimoniais pelo mundo. O Google consolida sua presença no campo patrimonial, em parceria com a empresa CyArk, que se define como:

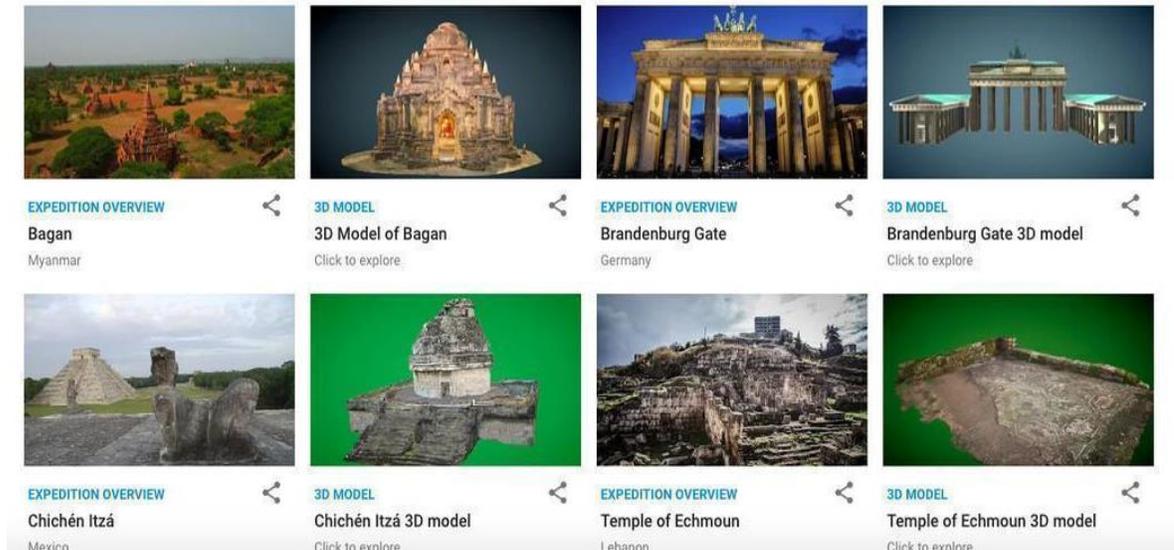
Uma organização empresarial com foco internacional e ritmo acelerado, com ênfase em alta tecnologia. Trabalho de campo no Monte Rushmore, assinatura de acordos com dignitários estrangeiros, envolvimento de alunos com dados 3D, coordenação com publicações de primeira linha e codificação com nossos parceiros da indústria de tecnologia.<sup>54</sup>

Figura 19 - Acervo de Google Open Heritage disponibilizado on-line

---

<sup>54</sup> No original: "An internationally focused, fast-paced, entrepreneurial organization with a high tech emphasis. Fieldwork on Mount Rushmore, signing agreements with foreign dignitaries, engaging students with 3D data, coordinating with top tier publications, and coding with our tech industry partners.". Disponível em: <<http://www.cyark.org/about/>>. Acesso em: 02 maio 2019.

## Explore the story and 3D model of each historic location



Fonte: <<https://artsandculture.google.com/project/openheritage>>.

O serviço googleiano conta com mais de 68 fundações patrimoniais parceiras, que utilizam dispositivos de escaneamento 3D (Faro) para capturar e preservar o patrimônio mundial digitalmente. A “CyArk é uma organização sem fins lucrativos 501(c)3, com a missão de documentar o patrimônio cultural mundial antes que se perca no tempo e na destruição”<sup>55</sup>. O Google utiliza o termo “aberto” (open) na titulação do serviço, evidenciando a intenção de associá-lo à democratização patrimonial por meio do escaneamento 3D e da visualização online dos acervos, novamente tensionando a apropriação mercantil da cultura:

Estamos no momento em que a cultura se impõe como uma aposta importante da vida econômica, em que as demandas culturais fragmentam o social, em que as indústrias do imaginário e do consumo parecem ameaçar os valores do

<sup>55</sup> No original: “CyArk is a 501(c)3 non-profit organization with the mission to document the world 's cultural heritage before it is lost to time and destruction Disponível em: <<http://www.cyark.org/about/>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

espírito e a própria escola: ninguém mais considera a cultura – no sentido amplo do termo – a “quinta roda da carroça”. (...) Na época da globalização das indústrias do imaginário e do ciberespaço, a cultura é uma indústria, um complexo midiático-mercantil funcionando como um dos principais motores de crescimento das nações desenvolvidas. (...) À antiga disjunção cultura/comércio sucedeu uma lógica de anexação da cultura pela ordem mercantil, instituindo uma verdadeira economia cultural transnacional (LIPOVETSKY, 2008, p. 24-25).

Figura 20 - Simulação de digitalização de Google Open Heritage



Fonte: <<https://artsandculture.google.com/project/openheritage>>.

A partir da afirmação de Lipovetsky (2008), fica claro que a cooptação digital ativa o regime de extração por meio da apropriação do campo cultural. O Google Open Heritage é um exemplo de aplicação digital que atinge diretamente o patrimônio, levantando uma série de novos questionamentos referentes à gamificação do patrimônio, sua esterilização, “desruinalização” e desnacionalização. Para fins de esclarecimento, a esterilização é decorrente da “standartização” estética do patrimônio, o qual é modulado segundo o design dos serviços digitais; a “desruinalização” decorre da cópia digital da ruína, redefinindo seu conceito enquanto arquivo digital inerente às

intempéries do espaço físico; por fim, a desnacionalização resulta da dissociação entre objeto e lugar de origem, diante da dissociação decorrente do patrimônio descontextualizado quando convertido em arquivo digital. Esses fatores evidenciam uma certa generalização patrimonial decorrente da digitalização e escaneamento tridimensional do patrimônio.

A conservação fotogramétrica do patrimônio não é capaz de preservar outras práticas culturais, tal como o patrimônio imaterial, cuja reprodutibilidade digital é extremamente complexa. Ainda que o Google Open Heritage busque reproduzir parcialmente os contextos nos quais as peças estão originalmente inseridas, a vivência do espaço não é substituível. Isso porque o arquivo digital se dissocia da cultura local em sua essência, afinal ele não possui o senso de presença em um lugar, mas, sim, a onipresença do objeto alocado na nuvem. Este fato confere ao patrimônio digitalizado um caráter de estereótipo de si mesmo, criado segundo uma experiência superficial e um entendimento global de uma cultura em particular.

Logo, plataformas deste tipo propõem uma discussão de modelos horizontais da experiência patrimonial. Entretanto, o que se fortalece é o discurso mercadológico, incapaz de representar o patrimônio em sua totalidade.

Em busca de uma narrativa cultural além da ideologia californiana, a ferramenta de busca da Alphabet encontrou em Paul Otlet e no Mundaneum a capa perfeita para inserir seus serviços filantrópicos na história da ciência da informação além do Vale do Silício. Afinal, eles entendem que "a propriedade sobre as narrativas históricas e seus correlatos materiais torna-se uma ferramenta para demonstrar e realizar reivindicações econômicas". (...) Só faz sentido que o Google, uma empresa com a missão de organizar a informação mundial com fins lucrativos, encontre parceiros ideais nas próprias instituições que antes eram responsáveis por organizar o conhecimento mundial. Mas, como mencionei antes, é paradoxal que o Google Cultural Institute se dedique a coletar informações de museus criados sob o colonialismo, a fim de elevar uma determinada cultura e forma de ver o mundo acima de outras. Hoje sabemos e podemos desafiar as narrativas dominantes em torno do

patrimônio cultural, porque essas instituições têm um registro real na história e não apenas uma história produzida para a seção “sobre” de um site, como no caso do Google Cultural Institute (JUÁREZ, 2016, n. p., tradução nossa).<sup>56</sup>

Apropriação e conservação digital patrimonial estão associadas à obsessão pelo registro e ao medo da dissolução identitária, características da era digital que dialogam com o que Lipovetsky (2008) afirma quanto à hipermodernidade como lugar da cosmopolitização dos medos, das imaginações, das emoções e dos modos de vida. Essa premissa ressoa as ideias de Jeudy (2006, p. 19):

O uso público de uma simbólica da reconstrução não é novo, mas a primazia concedida à concepção memorialista da história une um processo de atualização perpétua à gestão política das emoções coletivas focalizada sobre uma heurística do medo. (...) A prática memorialista se faz ecologia da memória.

As práticas memorialistas propostas pelos serviços digitais atribuem ao setor privado a missão de conservação patrimonial global em parceria com os órgãos tradicionais. Portanto, estes acervos se tornam responsabilidade de empresas como Google e CyArk, questionando a diversidade das memórias urbanas.

Como consequência, observa-se uma gamificação institucional (Google Arts & Culture e serviços similares) e urbana (Google Local Guides e serviços similares), que fortalece as práticas memorialistas googlelianas iniciadas com o Google Cultural Institute (entrada oficial da empresa no processo de

---

<sup>56</sup> No original: “Looking for a cultural narrative beyond Californian ideology, Alphabet's search engine found in Paul Otlet and the Mundaneum the perfect cover to insert their philanthropic services in the history of information science beyond Silicon Valley. After all, they understand that “ownership over the historical narratives and their material correlates becomes a tool for demonstrating and realizing economic claims”. (...) It only makes sense that Google, a company with a mission of to organise the world's information for profit, found ideal partners in the very institutions that were previously in charge of organising the world's knowledge. But as I pointed out before, it is paradoxical that the Google Cultural Institute is dedicated to collect information from museums created under Colonialism in order to elevate a certain culture and way of seeing the world above others. Today we know and are able to challenge the dominant narratives around cultural heritage, because these institutions have an actual record in history and not only a story produced for the ‘about’ section of a website, like in the case of the Google Cultural Institute.”.

cooptação através da cultura) e que culminam no atual projeto Google Open Heritage. Trata-se de uma prática memorialista calcada no engajamento do usuário segundo os interesses mercadológicos vigentes, evidenciando que esta prática memorialista googleliana se constrói pela terceirização dos memoriais, da instrumentalização cultural e da capitalização dos dados pessoais.

Entretanto, este contexto aponta para um problema maior, referente ao poder público e sua participação no campo cultural/patrimonial, pois o uso de plataformas digitais para fins culturais evidencia a possível falta de apoio governamental, abrindo precedente para a transferência de responsabilidades do espectro público para o privado. Trata-se de empresas privadas assumindo o poder de decisão sobre o patrimônio e conservação da história, através de um discurso de democratização digital da cultura.

Essa relação chancela o *modus operandi* de cooptação, no qual o museu é musealizado, os cidadãos catalogados e uma possível esterilização das culturas locais estabelecida. Institui-se um regime de controle e edição do patrimônio do futuro, cuja missão dos museus (curadoria e conservação) é transmitida aos serviços digitais. Como consequência, inaugura-se o debate das novas instâncias dos poderes público e privado, decorrente da escassez de investimentos estatais para com as demandas do setor cultural. Confirma-se a dissolução institucional para fins de extração de dados, reforçando o discurso de privatização da cultura.

A discussão dos poderes público e privado é inevitável frente à hipótese de cooptação da memória e da privatização digital da cultura. A acessibilidade digital revisa os conceitos de público e privado, e serviços como o Google Arts & Culture, o Google Local Guides e o Google Open Heritage confirmam o avanço do setor privado digital sobre o campo cultural sem limites definidos neste processo de gamificação da prática memorialista. Consequentemente, observa-se a dissolução das instituições culturais e a privatização patrimonial

digital diante do surgimento de novas entidades de preservação, que garantem a sobrevivência das memórias e das próprias instituições culturais, resultante da tomada de poder pelo setor privado.

Nas últimas décadas, as dinâmicas tradicionais são gradualmente revisadas, culminando na redefinição de poderes e no fortalecimento do setor privado no campo cultural. Esta condição reativa o debate da unilateralidade curatorial versus a horizontalização da experiência memorial. Além disso, na medida em que a cultura se associa ao setor privado, às ideologias empresariais específicas e à identidade de uma marca, mantém o ciclo tradicional de grupos de poder à frente da construção da memória. Logo, quando um museu é mediado pelos serviços digitais, ele se submete a certas ideologias e a instituição museológica é dissolvida. Ocorre uma transição de poderes dos museus para as novas empresas que gerenciam coleções digitalmente, em um processo de delegação de responsabilidade do público para o privado.

Um caso relevante neste contexto é o do Museu Nacional do Rio de Janeiro e o incêndio de 2 de setembro de 2018. Fora o acervo, o edifício histórico que abrigava o Museu Nacional foi extremamente danificado, resultando em perdas patrimoniais e científicas irreparáveis. O prédio teve sua estrutura comprometida e o acervo histórico-científico foi destruído pelo fogo, abrindo precedente para o Museu Nacional redefinir sua experiência de visitação. Em parceria com o Google, ela se inicia em 2016 e resulta no lançamento de uma experiência virtual na plataforma Google Arts & Culture, em 2018. Algumas semanas após o incêndio, o Museu Nacional do Rio de Janeiro toma medidas para a digitalização de seu acervo:

Os visitantes virtuais agora podem ver, por exemplo, o caixão de um cantor egípcio antigo, máscaras e cerâmicas indígenas e a coleção de borboletas coloridas do museu. “Mesmo que as imagens não possam substituir o que foi perdido”, escreve Coughenour, “[os avanços na tecnologia] nos oferecem uma maneira de lembrar.” (...) Alguns dos objetos preservados no

Google Arts & Culture nunca mais serão vistos em sua forma original, mas outros foram resgatados das cinzas do museu; no total, mais de 1.500 peças foram retiradas dos escombros. O meteorito Bendegó de 5,8 toneladas, por exemplo, saiu do incêndio praticamente ileso. Fragmentos de “Luiza”, o fóssil humano brasileiro mais antigo e um dos bens mais valiosos do museu, também foram recuperados. Esta não é a primeira vez que esforços foram feitos para preservar as coleções do museu por meio da tecnologia digital (KATZ, 2018, n. p., tradução nossa).<sup>57</sup>

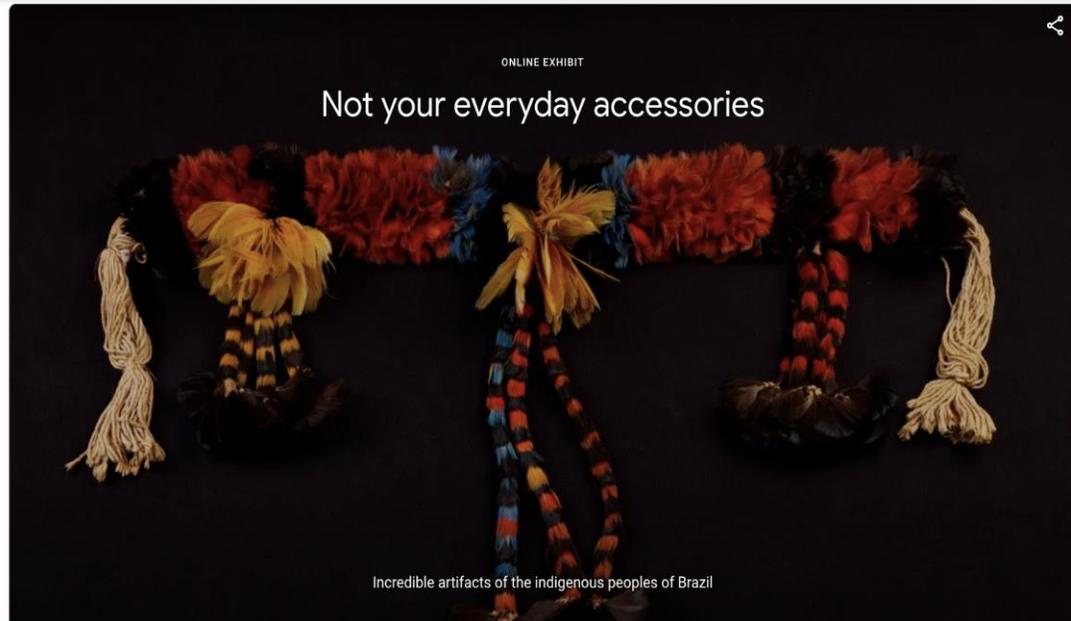
Em conjunto, o Museu Nacional, o Google, a Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e o Ministério da Educação lançaram oito exposições virtuais simultâneas, com imagens de 164 peças atingidas pelo incêndio. Entre os artefatos disponíveis, destacam-se relíquias históricas, como o crânio de Luzia (o mais antigo remanescente humano das Américas), a famosa réplica de Titanossauro e o Meteorito de Bendegó (o maior já encontrado no Brasil), pesando 5.260 kg<sup>58</sup>.

#### Figura 21 - Google Arts & Culture com os artefatos indígenas do Museu Nacional

---

<sup>57</sup> No original: “Virtual visitors can now see, for instance, the coffin of an ancient Egyptian singer, indigenous masks and pottery, and the museum’s collection of brilliantly colored butterflies. “Even though images cannot replace what has been lost,” Coughenour writes, “[advances in technology] offer us a way to remember.” (...) Some of the objects preserved on Google Arts & Culture will never again be seen in their original form, but others have been salvaged from the ashes of the museum; in total, more than 1,500 pieces have been pulled from the debris. The 5.8-ton Bendegó meteorite, for instance, emerged from the fire largely unscathed. Fragments of “Luiza,” the oldest Brazilian human fossil and one of the museum’s most prized possessions, were also recovered. This is not the first time that efforts have been made to preserve the museum’s collections through digital technology.”.

<sup>58</sup> Disponível em: <<https://razoesparaacreditar.com/artes/google-museu-nacional/>>. Acesso em: 10 set. 2020.



Fonte: <<https://artsandculture.google.com/project/openheritage>>.

Além das mostras, a plataforma trouxe um passeio virtual inédito por dentro do Museu Nacional, com imagens em 360 graus capturadas em 2017. Com esta ferramenta, o usuário explora o prédio histórico e vê as coleções em detalhes, com narração em português, inglês e espanhol, disponível em modo imersivo com o uso de Cardboard. As coleções do Museu Nacional também podem ser exploradas a partir do Assistente Google, por comandos de voz. Trata-se de uma reativação virtual da experiência do museu, adaptando o acervo a uma nova dinâmica de visita e fruição online.

O caso do Museu Nacional demonstra que a privatização digital da cultura se dá em portas fechadas, segundo interesses do mercado, demonstrando que há uma segregação. O caráter disruptivo desses serviços é questionável, pois o processo de pluralização da história, das narrativas e do patrimônio é comprometido no que se refere à transição silenciosa do poder público para o privado. Neste processo, a valorização das iniciativas de restauro digital encobre o verdadeiro estado de abandono do Museu Nacional,

diluindo as perdas do acervo, pois a digitalização reduz o senso de destruição. Este tipo de iniciativa possibilita o acesso à cultura, mas também pode encobrir as discussões quanto ao estado de conservação do espaço físico do Museu Nacional, pois a digitalização prematura distrai o olhar crítico.

Para alcançar a disrupção desse sistema, é preciso construir as memórias e as plataformas comunitariamente, em um modelo digital que não segregue e que garanta a pluralidade na prática memorialista contemporânea. Por conseguinte, questiona-se o discurso de acessibilidade e democratização cultural proposto por estas plataformas digitais, que operam na dissolução institucional e pregam os patrimônios ditos abertos – os quais se tornam produtos inacessíveis à maioria da população. Estas perturbações levam à elaboração de táticas de abertura das práticas memorialistas contemporâneas, repensando o modo como o patrimônio é apresentado, sua relação com a sociedade e o seu senso de pertencimento.

### 3.3 Ultrapassando a cooptação da memória

Nacional e globalmente, a cooptação se fortalece. De um lado, as experiências digitais permitem o livre acesso às coleções; de outro, promovem a extração de dados e a privatização das memórias. Trata-se do estabelecimento do território informacional segundo a perspectiva da memória urbana instrumentalizada pelo setor privado, compondo uma cidade como interface de si mesma. A cidade é tomada pelas tecnologias ubíquas; os museus e as instituições culturais são destituídos de seu poder e submetidos aos novos modelos expositivos, subjugados ao setor privado. O usuário se vê atraído por uma série de ações interativas que redesenham sua relação com

o espaço urbano e com a memória, ao custo da extração das informações pessoais. O resultado é o estabelecimento de novas práticas memorialistas digitais, à medida que as iniciativas privadas avançam no âmbito patrimonial e a cidade vira museu de si mesma. Deste modo, consolida-se um ciclo constante de upload e download da cidade na cidade, afirmando a musealização de tudo e todos:

Essas microtelas são extensões de dispositivos complexos e inteligentes, dotados de conexão à internet e acesso a serviços e redes sociais. Abrem possibilidades inéditas de fomento ao consumo, ao controle e ao uso crítico e criativo das mídias existentes, e apontam para diferentes concepções e tendências políticas da ecologia midiática atual. Acredito que investigar as zonas de tensão que emergem nos confrontos e acomodações dos enunciados e linhas de forças dessas tendências nos permite cartografar seus procedimentos de territorialização e agenciamento, tornando suas dinâmicas menos opacas (BEIGUELMAN, 2016, p. 38).

Observa-se uma cidade que coleciona suas próprias memórias sob parâmetros não lineares, em um museu a céu aberto, constituído por registros digitais urbanos. É neste contexto que se consolida a hipótese da cidade como interface museológica de si mesma, frente ao surgimento cada vez mais evidente de serviços que “acervalizam” o espaço urbano, como o Google Local Guides, o GeobeApp, o Placie, o Google Street View, o Google Open Heritage etc. Em consonância com Jeudy (2006, p. 7), redefinem-se as relações e práticas memorialistas urbanas:

A cidade continua a ser tomada por um cenário, e ela não rompe com a tradição de pensamento que conduz à noção doravante bem estabelecida de uma “sociedade do espetáculo”, do qual o espaço urbano seria o receptáculo mais apropriado.

Jeudy (2006) ainda afirma que a idealização da cidade como território de exibição cultural pretende ultrapassar os limites da “sociedade do espetáculo”, criando a ficção simulada de uma utopia. Já de acordo com Lipovetsky:

(...) um terceiro modelo se estabeleceu há duas ou três décadas, passando a constituir o horizonte cultural das sociedades contemporâneas na era da globalização. Nele, as grandes utopias, os contra modelos de sociedade evaporaram, perderam o essencial de sua credibilidade. Assim, a supervalorização do futuro cede passagem ao superinvestimento no presente a curto prazo. Ao mesmo tempo, a erradicação do passado não está mais na ordem do dia: a época é de reabilitação do passado (LIPOVETSKY, 2008, p. 13).

Essas novas estratégias memorialistas baseadas na gamificação e no entretenimento são focadas na obsessão pelo futuro da memória e sua conservação. Caminha-se para este estado obsessivo do arquivamento e da gamificação da memória. Nesse sentido, Leta Jones (2016, p. 118) afirma que a sociedade contemporânea privilegia o arquivamento ao apagamento, sendo que o primeiro condiciona o apagamento velado, intensificado pela obsessão da memória:

Quanto mais informação é usada, mais informação é criada - é autogenerativo, um conceito que contradiz diretamente o princípio geral de outros recursos. Informações novas ou consecutivas são produzidas por muitos indivíduos processando informação. O valor da informação, por sua vez, também cresce quando combinado a outras informações.

Ou seja, o medo do esquecimento fortalece o Big Data e o regime de extração de dados, à medida que a cidade assume o papel de cidade-arquivo e cidade-museu. Ulpiano Meneses (1987) aponta para uma "ilusão social essencial", a partir da qual a função destes museus urbanos passa a ser agradar e cativar – fato evidente nos serviços digitais vistos anteriormente. O autor dialoga com a ideia de "receptáculo do espetáculo" proposta por Jeudy (2006), pois a missão de cativar é parte da indústria do entretenimento que capitaliza a cultura. Logo, a personalização das plataformas digitais cativa os usuários e fideliza a terceirização das memórias:

Ora, este enfoque hedonista é tão descabido quanto seria, no polo oposto, um enfoque sadomasoquista, pois a ambos nos desviam da natureza mesma da questão em jogo: pertinência e honestidade de um museu, em particular de um museu de cidade, não derivam de sua atitude com relação ao visitante, em

primeiro lugar, mas, antes de tudo, de sua relação com seu próprio objeto, para então, por sua vez, relacioná-lo com o visitante. (...) Aliás, como falar-se na função educativa dos museus se a educação não é vista enquanto processo de formação da consciência crítica, aplicável ao mundo nosso, hinc et nunc? (MENESES, 1985, p. 198).

Esta citação de Meneses é de extrema importância, posto que a experiência memorial deve ser desenhada segundo a natureza do acervo e não para a satisfação dos visitantes. Porém, à medida que o setor privado digital assume a frente de ações culturais, as práticas memorialistas focam na experiência do usuário em detrimento do acervo. Como o autor coloca, a função educativa do museu se perde conforme ele deixa de priorizar o real significado de suas coleções.

Neste contexto, a cidade enquanto museu de si mesma passa a ser regida pelo entretenimento e suas práticas memorialistas se tornam estratégias. A gamificação, por sua vez, contribui fortemente nesse processo, pois é focada na experiência do usuário dentro de uma narrativa exploratória "marketizada". Por fim, o regime de cooptação transparece: 1) na dissolução das instituições tradicionais; 2) na instauração de um regime vigilante de curadoria colaborativa; 3) na concessão da cultura do poder público para o privado; 4) na revisão do conceito de museu (e, conseqüentemente, de instituição que valida, conserva e expõe); 5) no deslocamento das dinâmicas colecionistas para o espaço urbano; e 6) na digitalização/gamificação dos acervos.

Em resposta a este contexto de cooptação, a cidade como interface museológica deve construir abertamente suas memórias por meio de táticas resistentes à extração de dados. Também é nela que se deve combater a privatização do setor cultural, e, caso este seja gerenciado por uma entidade privada, ela precisa representar o desejo da comunidade local. A cidade como museu de si é a cidade que se transforma em museu e o museu que se

transforma em cidade, revisando as hierarquias, questionando a privatização do setor cultural e a redefinição dos papéis curatoriais.

No capítulo seguinte, propõe-se a discussão do patrimônio no contexto digital, perpassando pelos recentes ataques aos monumentos colonialistas, em uma revisão da representatividade patrimonial. Aprofunda-se o debate na educação patrimonial e nas táticas *open source* para a construção do patrimônio digital do futuro.

4

**PATRIMÔNIO EM PROCESSO:**

da extração ao *open source*

Entender o patrimônio é compreender os objetos, as narrativas e sua preservação. Entretanto, o entendimento de preservação das crenças que cercam este conceito se modifica ao longo dos séculos. Diante da era digital, novos paradigmas surgem, transformando o que se entende por “patrimônio”. O contexto apresentado nos capítulos anteriores evidencia um presente vigilante e cooptado, que coloca em xeque o papel do Estado e da cultura, e requer novos modelos do lembrar, focados na liberdade de expressão e nas culturas locais.

É preciso compreender, primeiramente, o entendimento da preservação e o seu progresso na história da arquitetura recente. Jorge Otero-Pailos (2016) afirma que a escolha de um objeto para preservação inclui não apenas a sua preservação física, mas também um processo de aceitação mental. Logo, trata-se da transformação da aparência física e também do significado conceitual por trás do objeto. Ele argumenta que a incorporação da infraestrutura moderna em cidades antigas, combinado à reiteração do nacionalismo do século XIX, levou ao processo de embelezamento histórico das cidades, como no caso de Bruxelas, Barcelona e Bologna. Segundo o autor, tal processo permitiu que arquitetos operassem em grandes áreas metropolitanas e transformassem a cidade em uma coleção de conjuntos urbanos:

Na década de 1980, os historiadores começaram a notar o papel dos preservacionistas na escolha do patrimônio. A obra de Eric Hobsbawm e Terence Ranger, agora clássica, *The Invention of Tradition* (1983), iniciou um gênero crítico em que a preservação era descrita como a manipulação enganosa do passado, um artifício que se apresentava como verdade a serviço de interesses sinistros que iam de exploradores corporativos a governos autoritários. A novidade aqui foi a historicização da disciplina e a crítica de sua institucionalização; o que não era novo era a acusação de engano. (...) Na tradição intelectual modernista que vai de Ruskin a Hobsbawm, o preservacionista é condenado como fraudulento se não expressar visualmente a manipulação do objeto histórico e deixar uma marca nele; pois, sem este traço óbvio, o futuro historiador pode se enganar e tirar conclusões imprecisas. (...) Sob os auspícios da UNESCO, a

Carta de Veneza de 1964 transformou este padrão em uma convenção de prática internacional: “Substituições de peças ausentes”, afirma o artigo 12, “Deve se integrar harmoniosamente com o todo, mas ao mesmo tempo deve ser distinguível do original para que a restauração não falsifique a evidência artística ou histórica”. O fato de documentos como a Carta de Veneza serem habitualmente e sem ironia referidos como “dogmáticos” sugere o grau em que o discurso da preservação tem se apoiado na autoridade de cima para baixo das burocracias governamentais e intergovernamentais. Eles também sugerem uma analogia desconfortável com a teologia dogmática, que surgiu como uma forma de a igreja se proteger contra os ensinamentos heréticos. Na verdade, a ética cristã fundamenta as teorias de preservação sobre os tratamentos corretos (virtuosos, verdadeiros, autênticos) e errados (pecaminosos, enganosos, corruptos) de objetos. A Carta de Veneza obriga os preservacionistas - os praticantes leigos deste dogma - a confessar visualmente aos historiadores - o clero teórico erudito - quando eles transgridem a santidade corporal do objeto (OTERO-PAILOS, 2016, n. p., tradução nossa).<sup>59</sup>

Observa-se que havia um conflito sobre o conceito de patrimônio e seu processo de seleção e preservação. A falta de transparência aparece como um problema recorrente, tornando turvo o entendimento das escolhas de cunho

---

<sup>59</sup> No original: “By the 1980s, historians began to notice the role of preservationists in choosing heritage. Eric Hobsbawm and Terence Ranger’s now classic *The Invention of Tradition* (1983) initiated a critical genre in which preservation was depicted as the deceitful manipulation of the past, artifice posing as truth in the service of sinister interests ranging from corporate profiteers to authoritarian governments. What was new here was the historicizing of the discipline and the critique of its institutionalization; what was not new was the charge of deceitfulness. (...) In the modernist intellectual tradition that spans from Ruskin to Hobsbawm, the preservationist is condemned as deceitful if she does not visually express the manipulation of the historic object and leave a mark upon it; for without this obvious trace the future historian might be misled and draw inaccurate conclusions. (...) Under the auspices of UNESCO, the 1964 Venice Charter made this standard into an international practice convention: “Replacements of missing parts,” states article 12, “must integrate harmoniously with the whole, but at the same time must be distinguishable from the original so that restoration does not falsify the artistic or historic evidence”. That documents like the Venice Charter are habitually and without irony referred to as “dogmatic” suggests the degree to which preservation discourse has relied on the top-down authority of governmental and inter-governmental bureaucracies. They also suggest an uncomfortable analogy with dogmatic theology, which arose as a way for the church to protect itself against heretical teachings. Indeed, Christian ethics undergird preservation theories about the right (virtuous, truthful, authentic) and wrong (sinful, deceitful, corrupt) treatments of objects. The Venice Charter obliges preservationists — the lay practitioners of this dogma — to visually confess to historians — the scholarly theoretical clergy — when they transgress the bodily sanctity of the object.”.

patrimonial. Otero-Pailos (2016) continua afirmando que, no presente, tais teorias dos séculos XIX e XX são interessantes, mas não urgentes. Isso porque, na atualidade, as questões cruciais em debate não são mais de cunho teórico; ao contrário, são voltadas ao âmbito tecnológico e científico.

Ademais, a nova perspectiva ecológica que emerge neste século faz com que a produção cultural se torne uma forma de produção natural (OTERO-PAILOS, 2016). Logo, observa-se uma nova relação com o tempo, a vida e as gerações futuras, impactando as prioridades da discussão da preservação e até mesmo o papel do patrimônio. A emergência de uma era técnico-científica torna o debate patrimonial mais humano e comunitário, pensando as necessidades coletivas ao invés dos discursos direcionados por grupos de poder. Entretanto, essa percepção ainda não é unânime, e um processo de transição e revalidação do patrimônio está em curso.

Nesta direção, inicia-se uma transformação do patrimônio no contexto digital, que difere de certas dinâmicas analógicas até então conhecidas. Como Beiguelman (2016) aponta, os modelos de conservação de dados tradicionais são engendrados historicamente, correspondendo às formas de poder e a instâncias políticas, sociais e culturais associadas aos critérios de conservação em si. Segundo a autora, este regime é abalado pela overdose de produção documental própria do presente, configurando a obsessão pelo registro. Ela coloca que os dados quantitativos, mesmo em uma escala impressionante, não dão conta da diversidade e da natureza de todas as memórias que representam.

Entre o momento em que você abriu esta página e leu essas poucas palavras, 100 horas de vídeo entraram no YouTube. É o que se estima que aconteça em 1 minuto na internet. Nesse mesmo espaço de tempo, cerca de 150 mil fotos foram postadas no Instagram, uma rede social de imagens de propriedade do Facebook, "planeta" midiático de 1,55 bilhão de pessoas, que registra, em um dia, a média de 650 milhões de publicações diversas. Dos 500 milhões de usuários do Twitter, mais de 320 milhões estão em atividade, postando diariamente a média de 1

bilhão de mensagens. A maior parte desses registros diz respeito a eventos fugazes e todos os analistas de marketing social são unânimes em mostrar que posts com fotos são os mais populares. (...) Ao longo do século 20, as comunicações de massa expandiram sobremaneira o raio de quem podia se transformar em imagem publicada e passível até de ser arquivada, multiplicando a quantidade, o espectro social e cultural dos registros imagéticos (BEIGUELMAN, 2016, p. 21).

Entretanto, Beiguelman (2016) também destaca a subversão nessas práticas, em um processo que ela intitula de “canibalização da tela”, a partir do qual nascem novas estéticas e práticas artísticas. Portanto, como visto anteriormente, a tomada do espaço por telas ultrapassa o estabelecimento de um regime de onipresença informacional, marcando a ascensão do capitalismo de vigilância e da cultura de extração de dados. Acima de tudo, estabelece-se um consumo digital da memória urbana, derivado da obsessão pelo registro. Ele transforma o entendimento de patrimônio e memória, impactando a cidade e seus cidadãos.

Parte-se da conclusão de que as relações convencionais de poder e suas hierarquias são redesenhadas pela cultura digital, no contexto cultural. Sendo assim, este capítulo pontua a relação do patrimônio com as tecnologias digitais e a revisão conceitual de educação patrimonial. A discussão se inicia nas novas instâncias de poder que regem as decisões memoriais e patrimoniais, perpassando a questão da educação patrimonial e do patrimônio ambiental, o que culmina no conceito de “arquitetura *open source*” e de “contramonumentalidade”. Este capítulo propõe entender as transformações dos valores patrimoniais atuais, permeando o patrimônio e suas dinâmicas de conservação/preservação do futuro. Para esta discussão, são utilizados autores como Laurajeane Smith (2006), Carlo Ratti (2015), Giselle Beiguelman (2016), Svetlana Boym (2008) e Simone Scifoni (2017).

## 4.1 Patrimônio e cultura digital

Observa-se que as atuais experiências digitais geram desdobramentos no campo da história e da conservação patrimonial, revisando as dinâmicas tradicionais para além do objeto físico alocado no tempo presente. Na cultura analógica, a memória se materializa enquanto forma, arquivo, objeto e registro, marcando um fato segundo um sistema de armazenamento de objetos tangíveis (uma reserva técnica, por exemplo). Já na cultura digital, arquiva-se todo o rastro informacional, pois a memória digital e os computadores operam em sua totalidade seguindo o Big Data e o Small Data, onde um dado gera um subdado, sucessivamente. É como se cada memória gerasse uma outra, em uma cadeia de registros e dados sem fim. Portanto, a passagem do analógico para o digital permeia o crônico-anacrônico, linear-não linear e a emergência de novos parâmetros da memória contemporânea. Um dos desafios desta tese é justamente compreender as novas dimensões da memória e do patrimônio, segundo as tecnologias digitais que modificam o entendimento de espaço e tempo.

O estabelecimento da paisagem urbana interativa desestabiliza o ciclo tradicional de produção de memórias e valores urbanos. Como resultado deste processo, observa-se o surgimento de um novo tipo de relação entre cidadãos e suas lembranças. Essas novas relações, por vezes turbulentas, apontam para uma revisão das narrativas pré-estabelecidas em um embate entre uma abordagem unilateral do patrimônio versus a sua abertura. Logo, são debatidos dois fenômenos neste capítulo: 1) os monumentos tencionados pela sua versão digitalizada; e 2) os monumentos ressignificados pela tecnologia digital. Tais fenômenos estão associados ao comportamento coletivo na sociedade em rede, pois se trata de uma revisão das narrativas que reflete os modos comunitários de operar, bastante característicos do ecossistema digital. Deste modo, evidencia-se um estado de negociação constante.

Laurajane Smith (2006) afirma que esta questão envolve negociação e regulação dos valores socioculturais, sendo que a administração cultural-patrimonial e sua espetacularização agem na manutenção dos mesmos (do ponto de vista dos significados culturais e sociais).

O verdadeiro sentido de herança, o momento real de herança em que nossas emoções e nosso senso de identidade estão verdadeiramente envolvidos, não está tanto na posse do colar, mas no ato de transmitir e receber memórias e conhecimento. Também ocorre na forma como usamos, remodelamos e recriamos essas memórias e conhecimentos para nos ajudar a dar sentido e entender não só quem nós 'somos', mas também quem queremos ser... Patrimônio, de acordo com o AHD, é inevitavelmente guardado "para as gerações futuras" uma retórica que mina a capacidade do presente, a menos que sob a orientação profissional de profissionais do patrimônio, para alterar ou mudar o significado e o valor dos locais ou patrimônios históricos. Ao tirar o poder do presente de reescrever ativamente o significado do passado, o uso do passado para desafiar e reescrever o significado cultural e social no presente se torna mais difícil (SMITH, 2007, p. 6, tradução nossa).<sup>60</sup>

A reflexão de Smith ajuda a pensar sobre a constante revisão de valores no estabelecimento do patrimônio e sobre como as memórias se transformam de acordo com contextos variados. A questão levantada pela autora remete à diversidade, às culturas locais e suas identidades, cujo acervo resulta de uma constante disputa de interesses. Este sentido de negociação emerge nos últimos anos com a derrubada e o ataque a diversos monumentos pelo mundo, marcando o renascer da consciência patrimonial e da revisão de valores atribuídos a eles. Também se observa uma crescente da apropriação das

---

<sup>60</sup> No original: "The real sense of heritage, the real moment of heritage when our emotions and sense of self are truly engaged, is not so much in the possession of the necklace, but in the act of passing on and receiving memories and knowledge. It also occurs in the way that we then use, reshape and recreate those memories and knowledge to help us make sense of and understand not only who we 'are', but also who we want to be... Heritage, according to the AHD, is inevitably saved 'for future generations' a rhetoric that undermines the ability of the present, unless under the professional guidance of heritage professionals, to alter or change the meaning and value of heritage sites or places. In disempowering the present from actively rewriting the meaning of the past, the use of the past to challenge and rewrite cultural and social meaning in the present becomes more difficult."

tecnologias digitais para a ressignificação de monumentos. Parece que, neste contexto, a segunda década do século XXI oficializa o questionamento da história e abre novos caminhos para a construção coletiva do patrimônio do futuro:

A construção do patrimônio arquitetônico do futuro consuma-se nesse estado de espírito memorialista que teria se tornado uma garantia ética da transmissão? (...) Contudo, a criação artística e arquitetônica é estimulada por uma certa desordem dos regimes de historicidade, por efeitos de condensação semântica das épocas. Com a história a desempenhar um papel social e político na anamnese comunitária, a posição dos arquitetos pode então ser rigorosamente contraditória: uns farão "tabula rasa" (a cidade genérica) – mas estes mesmos não escapam à criação implícita de "novas memórias" dos lugares paradoxalmente impulsionados pelo "vazio" (JEUDY, 2006, p. 16).

Logo, pensar os caminhos futuros do patrimônio é pensar a acessibilidade das coleções e as táticas de conservação.

Beiguelman (2019) levanta questões profundas acerca das memórias digitais e suas dinâmicas, afirmando que nunca houve tantos registros e, ao mesmo tempo, nunca foi tão difícil acessar nosso passado recente. Ela coloca que, resultando da overdose documental, há uma inegável intensificação dos processos de obsolescência de equipamentos e links, rompendo com as linearidades. De acordo com Chun (2008, p. 148-149), este fenômeno está enraizado na:

(...) fusão de memória e armazenamento que fundamenta e prejudica a promessa de arquivamento da mídia digital (...) devido à como o uso e linguagem cotidiana prendem a memória e suas possibilidades degenerativas para apoiar sonhos de programabilidade digital sobre-humana.

Segundo Beiguelman (2019), trata-se de uma nova cultura de memória, que subverte os princípios do arquivo tradicional, baseada na lógica de seleção, eliminação e organização de documentos. Logo, a autora questiona como o campo da preservação e conservação patrimonial deve lidar com a volatilidade digital, e como este processo afeta os museus de arte.

Estas questões dialogam diretamente com o processo de cooptação e visível destituição das instituições culturais, tomadas pelo poder privado corporativo digital. Fortalece-se a necessidade de criar modelos de conservação que levem em conta questões da obsolescência programada e da horizontalização da memória digital.

Segundo Bratton (2016), diante do alcance global do setor privado digital, como Amazon, Microsoft, Google e Facebook, observa-se um novo "Estado da Plataforma", que segue um regime de vigilância através de um "megamotor de busca". Como resultado, o setor privado digital rastreia o comportamento dos usuários de modo indiscriminado, por meio de algoritmos sofisticados que selecionam aquilo que se adequa aos sistemas vigentes. Por conseguinte, pensar novos modelos de conservação e patrimônio digital significa levar em conta a dissolução dessas mecânicas de exclusão, trazendo à superfície total acessibilidade de dados.

O que Beiguelman (2019) propõe é a existência de atualizações e reciclagem dos códigos, na tentativa de preservá-los, por meio de um processo adaptativo em rede (ao invés de conservacionista). A autora parte do pressuposto de que a memória é dinâmica e que, no contexto digital, versões mais antigas de arquivos podem se tornar completamente inacessíveis. Deste modo, a introdução a um patrimônio digital apresenta dilemas de acessibilidade e conservação de suas coleções, confrontando também as instituições culturais destituídas e, possivelmente, desprovidas de ferramentas para esse processo de atualização constante.

Como os museus responderão a esses desafios? Se a opção for buscar maneiras de congelar, de alguma forma, o ambiente da net art de um determinado momento - tarefa que me parece totalmente impossível -, corre-se o risco de pensar o museu como um estranho gabinete de curiosidades sobre o futuro do passado. Na melhor das hipóteses, é o eco de uma advertência de Adorno, que escreveu que a associação entre museu e mausoléu não é apenas fonética. É o resultado de um trabalho político e ideológico de neutralização da cultura (Adorno 1962:

173). Outra possibilidade é abandonar esse tipo de conservação e pensar que, em vez de celebrar um futuro cada vez mais estável, preservando fragmentos do passado, os museus de net art tendem a ser os museus do inacabado, do não consertado e do não recuperado. Ao fazer isso, eles nos permitirão lidar com a irreversibilidade das perdas - de hardware, software e todos os laços afetivos que as redes sociais cada vez mais acarretam - sem um processo iminente de desaparecimento. E isso não significa substituir arquivos ausentes ou simular padrões da Web anteriores. Em vez disso, assume que o novo original (o "original de segunda geração") é o objeto principal das coleções; a ausência, o obsoleto e o que é impossível recuperar como alvo da pesquisa. Em uma frase, um museu de perdas para nuvens de esquecimento (BEIGUELMAN, 2019, p. 129).

Deste modo, compreender a relação entre o patrimônio e o digital leva à reavaliação dos modos de preservação e exposição da memória. O próprio valor atribuído à memória digital transforma a compreensão da memória histórica e dos memoriais. Quanto à preservação, Rem Koolhaas (2014) afirma que ela é uma celebração da vida com visão de futuro, uma maneira de olhar para algo que parece estar desaparecendo ou que foi incubando uma nova vida dentro de sua própria existência. Logo, trata-se da continuidade e atualização proposta por Beiguelman (2019).

Segundo Koolhaas, a preservação está sempre suspensa entre a vida e a morte, inclusive no sentido biológico - os mais inteligentes, rápidos, profundos, longos, nítidos etc. No contexto da arquitetura, o autor coloca que se vive um momento de empolgação e de uma preservação que nos domina.

(...) olhamos para a história da preservação em termos do que estava sendo preservado, e ela começou logicamente com monumentos antigos, em seguida, edifícios religiosos, etc. Mais tarde, estruturas com mais e mais (e também menos e menos) substância sagrada e mais e mais substância sociológica foi preservada, a ponto de agora preservarmos campos de concentração, lojas de departamentos, fábricas e parques de diversões. Em outras palavras, tudo o que habitamos é potencialmente suscetível à preservação. Essa foi outra descoberta importante: a escala de preservação aumenta implacavelmente para incluir paisagens inteiras, e agora há até mesmo uma campanha para preservar parte da lua como um local importante. A seguir, começamos a olhar para o intervalo

ou distância entre o presente e o que foi preservado. Em 1818, eram 2.000 anos. Em 1900, eram apenas 200 anos. E perto da década de 1960, tornou-se 20 anos. Estamos vivendo um momento incrivelmente excitante e um tanto absurdo, ou seja, que a preservação está nos dominando. Talvez possamos ser os primeiros a realmente vivenciar o momento em que a preservação não é mais uma atividade retroativa, mas se torna uma atividade prospectiva. Isso faz todo o sentido porque é claro que construímos tanta mediocridade que está literalmente ameaçando nossas vidas (KOOLHAAS, 2014, n. p., tradução nossa).<sup>61</sup>

Deste modo, Koolhaas (2014) conclui que cabe a nós decidir com antecedência o que será deixado para a posteridade, evidenciando a responsabilidade do patrimônio do futuro nas mãos da sociedade contemporânea. É importante que haja a compreensão do papel da educação patrimonial nesse processo, dado que ele é essencial para o exercício das responsabilidades. Por fim, o autor pontua que se pode preservar tudo de forma democrática e desapaixonada, ou planejar a cidade em termos de fases, introduzindo uma nova condição de “faseamento”, em que, mais cedo ou mais tarde, qualquer parte da cidade seria eliminada para ser substituída por outro projeto. Deste modo, a discussão da preservação impacta o modo de ver a cidade contemporânea e, sobretudo, o patrimônio do futuro. Neste contexto, as tensões entre público e privado e patrimônio aberto e *open source* se intensificam.

---

<sup>61</sup> No original: “(...) we looked at the history of preservation in terms of what was being preserved, and it logically started with ancient monuments, then religious buildings, etc. Later on, structures with more and more (and also less and less) sacred substance and more and more sociological substance were preserved, to the point that we now preserve concentration camps, department stores, factories and amusement parks. In other words, everything we inhabit is potentially susceptible to preservation. This was another important finding: the scale of preservation relentlessly increases to include entire landscapes, and now there is even a campaign to preserve part of the moon as an important site. Next, we begin to look at the gap or distance between the present and what has been preserved. In 1818, it was 2,000 years old. In 1900, it was just 200 years. And close to the 1960s, it became 20 years. We are living in an incredibly exciting and somewhat absurd moment, that is, that preservation is dominating us. Perhaps we can be the first to really experience the moment when preservation is no longer a retroactive activity, but it becomes a prospective activity. This makes perfect sense because it is clear that we have built so much mediocrity that it is literally threatening our lives.”.

Deste modo, é pertinente esclarecer a diferença dos serviços ditos abertos (Google Open Heritage, Google Local Guides, Instagram etc.) versus movimentos de apropriação tecnológica para fins políticos ou comunitários. O primeiro se sustenta na capitalização de dados enrustida no discurso cultural pelo setor privado – nesta tese, é chamado de “patrimônio aberto”; o segundo, constitui-se pelas comunidades e grupos que utilizam as tecnologias para operar transformações e disrupções nos valores tradicionais (o chamado “patrimônio *open source*”). Porém, ambos se relacionam à negociação de sentido apresentada por Smith (2006), e os casos como o Google Open Heritage e serviços similares caminham no sentido de uma homogeneização da memória. Não há democratização neste modelo, pois tais plataformas expõem acervos sem disponibilizar processos. O futuro do patrimônio por meio das ferramentas digitais dependerá de como as memórias serão debatidas coletivamente. Assim, a era digital desencadeia a transformação dos modos de lembrar, reinventando a obsessão pelo passado e a própria nostalgia – conceito bastante relevante para a discussão proposta neste capítulo, pois a preservação se associa à ilusão e às crenças.

Svetlana Boym, no livro “The Future of Nostalgia” (2008), aponta que a nostalgia está associada à dissociação do espaço e também à transformação do entendimento de tempo. A autora coloca que a nostalgia moderna é uma espécie de luto diante da impossibilidade do retorno ao místico ou da perda de um mundo “encantado”, com delimitações e valores claramente definidos. Deste modo, Boym (2008) conceitua a nostalgia como a doença da imaginação aflitiva e do corpo incapacitado, na qual o corpo e a mente se voltam constantemente para os lugares de origem e para as “raízes”.

Dizia-se que a nostalgia produzia “representações errôneas” que faziam com que os aflitos perdessem o contato com o presente. O desejo por sua terra natal tornou-se sua obsessão obstinada. Os pacientes adquiriram “um semblante sem vida e abatido” e “indiferença para com tudo”, confundindo o passado e o presente, acontecimentos reais e imaginários. Um dos primeiros

sintomas da nostalgia era a capacidade de ouvir vozes ou ver fantasmas. O Dr. Albert von Haller escreveu: "um dos primeiros sintomas é a sensação de ouvir a voz de uma pessoa que amamos na voz de outra com quem se está conversando, ou de ver sua família novamente em sonhos". Não é nenhuma surpresa que o batismo feliz de Hofer com a nova doença tenha ajudado a identificar a condição existente e aumentado a epidemia, tornando-a um fenômeno europeu generalizado. A epidemia de nostalgia foi acompanhada por uma epidemia ainda mais perigosa de "nostalgia fingida", particularmente entre os soldados cansados de servir no exterior, revelando o caráter contagioso das representações errôneas (BOYM, 2008, p. 12, tradução nossa).<sup>62</sup>

Como Boym (2008) aponta, a nostalgia faz com que o indivíduo perca o senso do presente e se distancie da realidade, fortalecendo a dissociação do corpo e das memórias no espaço. Ela opera como uma obsessão diária, um tipo de associação "mágica", uma paranoia, uma mania de perseguição relacionada à capacidade de recordar sensações, cheiros e sons vindos de um lugar onde tudo era bom. Na atualidade, observa-se a síndrome do Fear of Missing Out (FOMO)<sup>63</sup>, condição que parece anteceder a própria nostalgia, pois o indivíduo não se permite perder momentos ou esquecê-los digitalmente.

---

<sup>62</sup> No original: "Nostalgia was said to produce "erroneous representations" that caused the afflicted to lose touch with the present. Longing for their native land became their single-minded obsession. The patients acquired "a lifeless and haggard countenance," and "indifference towards everything," confusing past and present, real and imaginary events. One of the early symptoms of nostalgia was an ability to hear voices or see ghosts. Dr. Albert von Haller wrote: "one of the earliest symptoms is the sensation of hearing the voice of a person that one loves in the voice of another with whom one is conversing, or to see one's family again in dreams.." It comes as no surprise that Hofer's felicitous baptism of the new disease both helped to identify the existing condition and enhanced the epidemic, making it a widespread European phenomenon. The epidemic of nostalgia was accompanied by an even more dangerous epidemic of "feigned nostalgia," particularly among soldiers tired of serving abroad, revealing the contagious nature of the erroneous representations."

<sup>63</sup> Síndrome de FOMO (do inglês fear of missing out, "o medo de perder algo" ou "o medo de ficar de fora") é uma patologia psicológica que se produz pelo medo de ficar fora do mundo tecnológico ou de não se desenvolver ao mesmo ritmo da tecnologia. Quase dois terços do total de usuários das redes sociais no mundo padecem de FOMO. O vício de se manter atualizado nas redes sociais é proporcional ao medo que se sente de não poder estar conectado em tempo real. Disponível: <<https://talkingtrio.com/fomo-syndrome-the-fear-of-missing-out/>>. Acesso em: 03 set. 2020.

Evidencia-se a nostalgia junto à obsessão pelo registro do presente, contexto no qual serviços digitais alimentam a obsessão pré-nostálgica:

A explosão de nostalgia reforçou e desafiou a concepção emergente de patriotismo e espírito nacional. Não ficou claro, a princípio, o que deveria ser feito com os soldados aflitos que amavam tanto sua pátria que nunca quiseram deixá-la ou morrer por ela. Como epidemia pública, a nostalgia baseava-se em um sentimento de perda não limitado à história pessoal (BOYM, 2008, p. 14, tradução nossa).<sup>64</sup>

Por fim, Boym (2008) associa a nostalgia à manifestação da teleologia do progresso, que apresenta uma narrativa progressiva temporal e espacial, na qual o progresso redesenha as fronteiras e as trocas culturais. A autora conclui que o progresso é um marco temporal em escala global e, sobretudo na era digital, materializa-se na redução das distâncias e aceleração das velocidades, fortalecendo sentimentos nacionalistas e patrióticos frente ao aumento dos debates sobre fronteiras, territórios e a valorização de grupos de poder. Em contrapartida, a internet dissolve os regimes de poder tradicionais e inaugura outras obsessões pela memória. Porém, a apropriação das tecnologias para fins disruptivos corrompe o ciclo tradicional de conservação e a obsessão pelo registro, alterando o modo como a nostalgia ocorre no século XXI. Logo, é válido destacar as novas táticas de ruptura desses discursos, que subvertem sistemas opressores de memória através das tecnologias digitais. Fortalece-se a ideia de abertura na construção memorial, com a participação dos cidadãos neste processo.

Nesta direção, Nadia Somekh (2017, n. p.) discute a questão da cidade e da inclusão, e coloca que “essas transformações funcionais demandam novas formas de proteção do patrimônio cultural e histórico”, afinal “como se

---

<sup>64</sup> No original: “The outburst of nostalgia both enforced and challenged the emerging conception of patriotism and national spirit. It was unclear at first what was to be done with the afflicted soldiers who loved their motherland so much that they never wanted to leave it, or for that matter to die for it. As a public epidemic, nostalgia was based on a sense of loss not limited to personal history.”.

dá a materialização do espaço urbano e como é apropriado? Como conferir qualidade e inclusão?”. A partir de tal questionamento, a autora aponta para o conceito de “patrimônio ambiental urbano” enquanto termo que define um sistema complexo de objetos no contexto urbano, seus significados culturais e sociais: “patrimônio ambiental urbano é um sistema de objetos, socialmente apropriados, percebidos como capazes de alimentar representações de um ambiente urbano” (SOMEKH, 2017, n. p.).

Para Somekh (2017), o patrimônio ambiental urbano é determinado por sua carga de significação, dotada de potencial legitimador, integrador e, portanto, transformador. A autora sustenta que é necessário ampliar a significação social. Assim, o patrimônio ambiental permite compreender a memória por meio da acessibilidade das narrativas e exposição das memórias. Ao mesmo tempo, ele aponta para um sistema complexo, capaz de criticar os métodos vigentes, propondo novos modelos experimentais de ação na cidade.

As ideias colocadas pela autora apontam para o contramovimento com relação à cooptação da memória e se referem aos outros modos de construção coletiva do patrimônio. Deste modo, para compreender a situação patrimonial na era digital é preciso reabrir o debate do patrimônio no contexto da educação. Tal discussão ressurgiu fortalecida frente à visível disrupção das narrativas tradicionais e do surgimento de uma leva de serviços digitais focados no campo cultural, ou objetivando a capitalização das memórias individuais. Portanto, para a consolidação do patrimônio ambiental urbano e da negociação de sentido apontada por Smith (2006), é necessária uma maior participação popular e repertório crítico na construção das narrativas históricas e memórias urbanas. Por fim, segundo Beiguelman (2016, p. 128):

O irrevogável processo de digitalização da cultura demanda a elaboração de um repertório crítico e especializado, suscitando novas terminologias e métodos adequados, para dar conta das obras produzidas e concebidas para meios digitais, e também da incalculável massa de dados e memórias que se esvaem entre cartões e USBs, e fluem, acumulados e perdidos, em arquivos

coletivos e pessoais na internet. Essa operação passa, necessariamente, pela crítica do design de experiência (seja ele retrô ou futurista) e pela sua compreensão como um possível elemento compensador para o presente mais que absoluto das redes e nossa dificuldade de preservar e acessar a memória do nosso passado recente.

Portanto, a introdução de novos modelos patrimoniais digitais requer um outro posicionamento crítico e uma aproximação inédita entre patrimônio e população. Este processo deveria começar na educação dos indivíduos, ensinando cada um a compreender suas escolhas e os impactos sobre o patrimônio. Para tanto, propõe-se a seguir repensar a preservação e significação por meio de uma educação patrimonial atualizada, a fim de que os indivíduos exerçam seu papel cívico e fortaleçam seus laços com a memória. Entretanto, para entender a educação patrimonial digital, é preciso considerar a preservação e como ela se transforma na sociedade em rede. O subcapítulo seguinte articula estas questões e propõe repensar o papel das instituições neste contexto

## 4.2 Instituições, preservação e educação patrimonial na era digital

Otero-Pailos (2016) pontua que a preservação é fundamental para todas as instituições culturais e que uma instituição é, por definição, uma sociedade organizada em torno de um objeto particular. Segundo o autor, as instituições de arte atuam em torno de objetos de arte; já as instituições culturais, em torno de objetos preservados, “de modo que grupos sociais formam

instituições precisamente para proteger esses domínios de experiência ilusória de ameaças externas” (OTERO-PAILOS, 2016, n. p., tradução nossa)<sup>65</sup>.

Assim sendo, Otero-Pailos também coloca que essas instituições e rituais protegem as experiências ilusórias, pois ajudam seus patronos a afirmar diferenças de classe e exercer poder no campo social mais amplo. O autor afirma que é por meio da experiência da ilusão que se forja um senso comum de realidade, um reconhecimento compartilhado de todos os objetos considerados reais, como os objetos tangíveis (arte e edifícios) e intangíveis (tradições orais, pessoas e a própria sociedade). Logo, compreender o papel da preservação e como ela se transforma no presente permite rever as crenças que sustentam a memória e o patrimônio, de modo que a revisão dos termos “crença” e “ilusão” são iminentes.

Por fim, Otero-Pailos (2016) reforça que a escolha da palavra “ilusão” sugere engano, um sentido distorcido da realidade, implicando a crença no engano. Entretanto, para Bourdieu (1993), a crença vem principalmente de fora do sujeito e é institucionalmente editada e mantida, de cima para baixo, segundo uma ordem social que beneficie aqueles que estão no topo. Trata-se de uma ideia capaz de mobilizar atores de todo o espectro social a serviço de uma ordem pré-estabelecida, podendo perpetuar a subjugação de classes, produzindo a desigualdade social.

Deste modo, como desconstruir, no presente, as ilusões e crenças associadas aos modelos de preservação e ao patrimônio? Não se trata de um processo simples e Otero-Pailos (2016) afirma que sem a crença ilusória não se pode construir ou reconstruir uma realidade compartilhada. É exatamente por isso que as instituições são criadas: para proteger a crença ilusória. O autor pontua que “o patrimônio agora é comumente descrito como um direito

---

<sup>65</sup> No original: “So that social groups form institutions precisely to protect these domains of illusory experience from external threats.”.

humano, um pilar da equidade intergeracional, a base de uma sociedade mais justa” (OTERO-PAILOS, 2016, n. p., tradução nossa)<sup>66</sup>.

Entretanto, Otero-Pailos (2016) propõe duas questões que confrontam tal processo de construção de crenças: 1) nos últimos anos, a institucionalização patrimonial gerou diversas críticas, evidenciando que organizações de preservação ficam aquém em sua devoção às práticas tradicionais e na superproteção dos objetos, simplificando a experimentação e cooptando sua capacidade de fazer reivindicações legítimas sobre a realidade social mais ampla; 2) estas mesmas instituições passam a ser substituídas e cooptadas por guardiões do saber atualizados – caso do setor privado digital, por exemplo. Por conseguinte:

(...) a crença ilusória também é vulnerável a ser cooptada por aqueles que afirmam ser seus guardiões. As instituições de preservação agora são onipresentes. De um punhado de países no século XIX, a maioria dos Estados-nação e governos municipais já estabeleceram burocracias eficazes para a preservação do patrimônio cultural. Um sistema bem-organizado de organizações sem fins lucrativos internacionais pode preencher o vazio quando um estado-nação não tem capacidade. Muitas instituições do setor privado também foram organizadas em torno da proteção de objetos específicos, de letreiros de neon a edifícios modernistas. Muitos grupos aborígenes e nativos criaram suas próprias organizações independentes (OTERO-PAILOS, 2016, n. p., tradução nossa).<sup>67</sup>

Percebe-se que é necessário rever as crenças e ilusões por trás da elaboração do patrimônio e das próprias instituições culturais, processo este que deve considerar um futuro inclusivo e uma educação patrimonial que

---

<sup>66</sup> No original: "Heritage is now commonly described as a human right, a pillar of intergenerational equity, the basis of a more just society."

<sup>67</sup> No original: "(...) the illusory belief is also vulnerable to be co-opted by those who claim to be its guardians. Preservation institutions are now ubiquitous. Of a handful of countries in the 19th century, most nation-states and municipal governments have already established effective bureaucracies for the preservation of cultural heritage. A well-organized system of international nonprofits can fill the void when a nation-state lacks capacity. Many private sector institutions have also been organized around the protection of specific objects, from neon signs to modernist buildings. Many aboriginal and native groups have created their own independent organizations."

questione tais crenças limitantes. Sobretudo diante de um regime de cooptação que capitaliza e privatiza as instituições culturais (já incapazes de suprir as demandas da cultura digital), é preciso reinventar a educação patrimonial e ativar os indivíduos enquanto parte constituinte de um patrimônio *open source*. Logo, a educação patrimonial se torna um conceito importante nesta tese.

Segundo Simone Scifoni (2017), o termo “educação patrimonial” foi cunhado na década de 1930, mas é pouco elaborado e aplicado na contemporaneidade. Comumente, observa-se que parte dos cidadãos não exercem o poder político e cívico quanto às narrativas históricas e urbanas, uma vez que a educação tradicional condiciona os indivíduos a glorificar o patrimônio como um objeto intocável na cidade. Mas será o patrimônio um objeto impenetrável? Será ele a representação dos ideais coletivos em absoluto? Segundo o Horta, Grunberg e Monteiro (1999, p. 30):

Ter em mãos este tipo de recurso didático é de grande utilidade para quem trabalha em museus, principalmente, com o público escolar (professores e alunos) e públicos especiais, pois melhor esclarece e fundamenta o trabalho de “conhecimento, apropriação e valorização de diferentes culturas, em diferentes lugares e épocas”. Fica claro neste Guia que através da metodologia da Educação Patrimonial se trabalha o objeto cultural, não só aquele “consagrado”, mas é salientado que se pode orientar os “professores a utilizarem os objetos culturais na sala de aula ou nos próprios locais onde são encontrados, como peças-chave no desenvolvimento de currículos e não simplesmente como mera ilustração das aulas”.

O guia do IPHAN aponta a relevância da educação patrimonial para quem trabalha com artefatos históricos e sítios arqueológicos, preocupados em “(...) ler as evidências do passado no presente, para tirar conclusões e conhecimentos” (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999, p. 4). O documento afirma que os objetos patrimoniais, os monumentos, sítios e centros históricos ou o patrimônio natural são um recurso educacional importante, pois permitem a ultrapassagem dos limites de cada disciplina e o aprendizado de

habilidades e temas que são importantes para a vida dos alunos (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999).

Scifoni (2017) aponta que as práticas educativas ligadas ao patrimônio estão presentes no Brasil desde o século XIX; porém, há problemas no estabelecimento de uma fundamentação teórica. Segundo a autora:

(...) particularmente no que diz respeito à reflexão sobre o trabalho educativo em museus avançou-se, entretanto, nem tudo que se contempla sob o rótulo de Educação Patrimonial acontece no espaço dos museus e nem sempre a reflexão que se faz neste campo pode servir ao trabalho que se organiza em outros tipos de instituições tais como escolas, órgãos de preservação, secretarias de educação e cultura, empresas de consultoria em arqueologia e, mais ainda, quando se trata de movimentos populares ou organizações da sociedade civil (SCIFONI, 2017, p. 4).

Scifoni (2017) coloca que há uma fragmentação desta área, pois os profissionais estão dispersos em diversas instituições de origem, tornando o contexto de aplicação da educação patrimonial no cotidiano complexo. Segundo a autora, há dificuldades operacionais no cotidiano do trabalho, no tempo necessário para a reflexão da formação teórica dos educadores e na consolidação de uma base conceitual. Logo, faz-se necessário compreender a trajetória recente da educação patrimonial no Brasil e validar as novas perspectivas abertas neste campo.

A trajetória da educação patrimonial é um tema tratado por outros autores, com ênfase na experiência do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Oliveira (2011), por exemplo, pontua as dificuldades atuais em conceituar este campo, resultante das diferentes posições teóricas e da ausência de um único lugar de discussão, no qual perspectivas divergentes possam ser debatidas. Segundo Oliveira (2011) e Scifoni (2017), este lugar não unificado, mas pulverizado em diversas nomenclaturas de campos, gera uma falta de consenso dos termos “educação patrimonial”, “ação educativa em museus”, “ação museal”, “educação para o

patrimônio” etc. Segundo Scifoni (2017), este fato é resultado de um outro impasse: a recusa do uso do termo “educação patrimonial”, nos anos 1980.

Ele apareceu como expressão, em 1983, durante um Seminário do Museu Imperial em Petrópolis (RJ) e foi vinculado à determinada experiência em museus, trazida da Inglaterra. A expressão consagrou-se, nos anos 1990, com a publicação do Guia Básico de Educação Patrimonial do Iphan (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999), entretanto, contraditoriamente, também gerou forte recusa ao termo (SCIFONI, 2017, p. 4).

Para Scifoni (2017), há um outro problema na educação patrimonial no Brasil: a permanência das “ideias fora do tempo” ou das “formulações feitas no passado”. Estas “(...) tinham sentido frente àquelas condições históricas pretéritas”, mas “(...) são repetidas à exaustão no presente, de forma acrítica e pouco reflexiva, como se fossem verdades universais e inquestionáveis” (SCIFONI, 2017, p. 4).

O termo “conhecer para preservar”, segundo Scifoni (2017), se encaixa neste jargão de ideias do passado, utilizadas como verdades absolutas no presente, despolitizando, todavia, o debate da educação patrimonial e impedindo avanços nesta área. Aqui surge uma discussão bastante pertinente trazida pela autora: em 1930, o Iphan já afirmava que a preservação do patrimônio está associada à ideia de uma herança coletiva, objeto de tutela do Estado “que não implicava em desapropriação e, para a qual, adotava-se um novo instrumento, o tombamento” (SCIFONI, 2017, p. 10).

Tal experiência, que já vinha acontecendo nos países da Europa, ou seja, a preservação do patrimônio, era inédita no Brasil e, neste sentido, era preciso esclarecer à população sobre a sua importância frente às condições daquele momento de franca expansão urbana-industrial, modernização e implantação de novas infraestruturas e, com isso, destruição do patrimônio. Acreditava-se, naquele momento, que era o desconhecimento deste ideal da preservação do patrimônio no Brasil e da existência de uma legislação protetora que levavam a demolições e desaparecimento de estruturas arquitetônicas como referenciais do passado. (...) Conhecer para preservar parte do pressuposto da ignorância da população acerca de seu patrimônio e, mais ainda, credita a este sujeito indefinido –

população – a fonte de todos os problemas do patrimônio. Despolitiza, assim, o debate, uma vez que culpabiliza um ser genérico, deixando de explicitar o que está por trás das dificuldades da preservação. Atitudes como a de proprietários privados, que abandonam seus imóveis nos centros históricos, sem qualquer medida de conservação e que o fazem intencionalmente, para causar a deterioração física, são realmente fruto do desconhecimento do valor dessas edificações, muitas delas herança de família, ou são resultado do interesse pelo lucro com a demolição e venda do terreno? (SCIFONI, 2017, p. 11).

Logo, a politização do debate patrimonial é essencial, sobretudo frente à redefinição da memória pelo digital – redefinição esta que precede novos modelos de participação dos cidadãos e seu papel cívico na memória da cidade. Sobre a questão do setor privado apontada por Scifoni (2017), é fundamental entender a relação deste com o setor cultural/patrimonial, e o surgimento de uma outra vertente da gentrificação em âmbito digital. A privatização e digitalização das arqueologias, dos patrimônios e narrativas, evidenciam a cooptação e a capitalização do patrimônio. Tal qual o embate da conservação versus a especulação imobiliária, vê-se surgir uma tensão similar entre a conservação privada das memórias e as plataformas de memórias abertas/comunitárias. A respeito da questão da especulação imobiliária, Scifoni (2017) acredita que ela tem destruído sistematicamente os suportes materiais da memória coletiva nas cidades brasileiras, pois:

(...) se a cidade só existe pela acumulação de tempos do passado, a perda dos referenciais urbanos, que se dá pela rápida transformação do ambiente construído, nos faz mergulhar na vertigem do vácuo, em um sentido de estranhamento em relação aos lugares da vida, que se manifesta como sentimento do desconhecido e da perda de identidade com o lugar. Conhecer para preservar é, igualmente, uma lição que deve ser difundida entre os próprios gestores públicos do patrimônio que, muitas vezes, têm dado exemplos de aprovações de intervenções e licenciamento de obras que, contraditoriamente, causam destruição ou descaracterização do próprio objeto de sua tutela. O processo de flexibilização, ajuste e desregulamentação do patrimônio cultural, discutido em Scifoni (2015), que se realiza a partir de alterações ou revogação de normativas de tombamento com a finalidade precípua de liberar

empreendimentos, tem resultado no desaparecimento de bens culturais ou na perda de seus sentidos e significados (SCIFONI, 2017, p. 8).

Dentro da discussão do espaço e seus significados, Ana Carlos (2001, p. 43) aponta que há “um novo espaço e uma nova relação entre este e a sociedade através das transformações nos modos de apropriação do espaço – passíveis de serem lidas nas mudanças dos usos e sentidos dos lugares de realização da vida”. Observam-se, segundo a autora, redefinições importantes na articulação entre o lugar da realização da vida – da identidade criada entre as pessoas no lugar – e do cotidiano (onde a vida ganha dimensão real). Deste modo, ela apresenta o conceito de “espaço amnésico”:

Espaço e tempo abstratos redefinem constantemente os usos e com eles os processos que criam a identidade, acabando por destruir as condições nas quais se gesta a memória coletiva. Nesse contexto, a espacialidade das relações sociais se inscreve num espaço que se reproduz, tendencialmente, sem referências. Esse é o processo que está na gênese do que chamo de espaço amnésico, um processo que enfoca a ruptura, uma mudança que não se apresenta como gradual, mas como produto de uma ruptura brutal, “era e não é mais”, diluindo os referenciais se diluem no espaço da metrópole e, com ele, os traços em que se baseiam a construção da identidade, produzida pela vida de relações, no interior dos bairros (CARLOS, 2001, p. 56).

As dinâmicas digitais, sua volatilidade e a relação efêmera com o espaço fortalecem a ideia de espaço amnésico e questionam sua relação com a educação patrimonial, porque é necessária uma nova educação patrimonial neste contexto de mudanças e debate das narrativas urbanas. Scifoni (2017) também afirma que há uma perspectiva individual e pessoal referente ao patrimônio, na qual os objetos biográficos revelam a possibilidade de ampliar e transpor a discussão patrimonial na cidade:

(...) uma esquina, um muro, uma praça, um edifício, também fazem parte da memória daqueles que vivem a cidade, pois são objetos biográficos para determinados grupos sociais e, a partir deles, é possível mobilizar lembranças da infância, da escola, do trabalho, em uma cidade que se transforma de maneira rápida (SCIFONI, 2017, p. 8).

Logo, há um sentido social atribuído a estes objetos, que ultrapassam a sua finalidade prática.

Os serviços digitais geolocalizados (Google Maps e Google Local Guides) são exemplos de gerações de memória individuais e por vezes autobiográficas das derivas urbanas. Segundo Baudrillard (2009), os objetos biográficos na cidade têm papel testemunhal, de lembrança, um signo de sistemas culturais anteriores, cujo valor é de historicidade, trazendo o significado do tempo: o tempo-espaço vivido.

Partindo do princípio de objeto biográfico, propõe-se pensar o que afirma Baudrillard (2009) sobre as lembranças individuais, seu caráter de testemunho e historicidade. O presente se desdobra em memórias individuais capturadas e compartilhadas digitalmente, fato que levanta o questionamento se esses arquivos são objetos biográficos. Se as experiências individuais urbanas têm um valor histórico, todo e qualquer registro da curadoria digital tem valor monumental/patrimonial? Esta pergunta faz repensar a exposição das memórias e, caso tenham valor histórico, compõe-se um novo espectro do patrimônio do futuro e da própria educação patrimonial. Este contexto tensiona o gerenciamento, exposição e conservação dos novos modelos patrimoniais em curso:

Mais uma vez, provocar o grupo a pensar nas perdas reais destes suportes de memória coletiva da cidade, pela transformação imposta ao espaço urbano, ajuda a compreender a necessidade e as razões da preservação, uma vez que não se trata apenas de transformação, mas de destruição do espaço vivido, no qual os sujeitos podiam reconhecer sua própria existência. (...) Em que pese as argumentações da bibliografia estrangeira sobre uma tendência contemporânea de patrimonialização excessiva e dever de memória, conforme Jeudy (2005), ou de uma inflação patrimonial, como explicita Choay (2001), em relação. (...) Ao contrário de um boom de memória e patrimônio, como sinalizam Santos e Marques (2014), vive-se, em países latino-americanos, como o Brasil, uma dinâmica urbana tensionada pelas forças do mercado imobiliário que impõem a lógica da cidade como negócio e tem eliminado traços fundamentais da história cotidiana (SCIFONI, 2017, p. 13).

Portanto, onde há tensão entre privado e público ou onde interesses do mercado se sobrepõe ao sentido real do patrimônio, a educação patrimonial é necessária. Na era digital, mais do que nunca, precisa-se reconhecer os desafios da gentrificação tradicional e da “gentrificação digital”, percebida na homogeneização das narrativas locais, do encaixotamento dos sítios arqueológicos em padrões estéticos universais e do design do patrimônio como produto. Obviamente, a cooptação e a capitalização da memória digital retornam como elementos-chave neste debate, bem como a conservação física do patrimônio diante dos poderes público e privado proposta no capítulo anterior. “Este é, portanto, o motor que deve alimentar a reflexão da educação patrimonial, porque envolve pensar, não no patrimônio como objeto reificado, mas no que se deseja para a cidade e o lugar em que se habita e vive” (SCIFONI, 2017, p. 13).

Por fim, segundo Scifoni (2017, p. 13), o compromisso da educação patrimonial deve superar a ideia da transmissão da cultura e da informação para entendê-lo como “(...) processo de formação da consciência crítica sobre a realidade que pode possibilitar o reconhecimento das pessoas como sujeitos de sua própria história e cultura, capazes de agir em busca das transformações necessárias”.

Conclui-se que a educação patrimonial carrega consigo o caráter de negociação de sentido, e, diante das práticas memoriais digitais que emergem, é fundamental que a educação patrimonial se torne parte da vida comum. Afinal, é essencial para a remodelação do patrimônio e das instituições que o guardam. À medida que a memória é construída digitalmente e a cidade abriga narrativas locais ou biográficas, há uma necessidade de (re)entender o patrimônio. Assim, na atualidade, a educação patrimonial é de extrema relevância enquanto ferramenta de revisão patrimonial e representatividade. O questionamento das ideologias, crenças e ilusões do patrimônio moderno é essencial, sobretudo em um momento no

qual as fronteiras são revistas, a redefinição de poderes está em curso e uma rebelião monumental surge em resposta à cooptação da memória digital.

## 4.3 A rebelião antimonumental: disrupção das narrativas de poder

Maurice Halbwachs (1992) afirma que a memória não é uma questão de reflexão a respeito das propriedades da mente subjetiva, mas está relacionada a como as mentes funcionam juntas, segundo arranjos sociais. O autor propõe que os grupos sociais (famílias, organizações políticas e comunidades variadas) desenvolvem estratégias para a preservação de suas memórias por meio de locais, monumentos e rituais de homenagem. Trata-se, portanto, de entender a memória no contexto das comunidades locais e coletividade.

Beiguelman (2016), por sua vez, afirma a necessidade de repensar os formatos de memorização do presente, bem como os procedimentos de conservação/preservação, sobretudo diante do caráter econômico que a memória cultural carrega. Por isso, o contexto da cooptação evidencia que as memórias pessoais e coletivas, públicas e privadas, são capitalizadas e mediadas por serviços corporativos, de modo que se constroem “grandes repositórios de imagens, textos e áudios”:

Nesse contexto, tecnologias mortas, mídias defuntas e ruínas arquitetônicas ganham uma nova potência. Ao operar como um contraponto ao discurso da juventude eterna, desafiam as exaustivas temporalidades que nos demandam um estado de alerta permanente, seja pela paranoica vigilância, seja pela histórica necessidade de estar sempre up to date. Ao mesmo tempo, desviam-nos da nostalgia fabricada e de consumo rápido da moda retrô. A ruína urbana e tecnológica impõe-se assim como espaço crítico. Ela evoca a presença e a passagem do tempo e evidencia a complexidade do transitório e da impermanência, conferindo materialidade ao tempo em ação.

Não espanta, portanto, que tenha ressurgido como um tema tão forte na arte contemporânea. Isso faz com que as ruínas do século 21 sejam paisagens ruidosas e críticas, colocando em jogo um imaginário muito distinto do silêncio melancólico das ruínas românticas. Elas se impõem como a estética das memórias da contemporaneidade e demandam uma reflexão e uma conceituação particulares. Se os anos 1980 foram marcados pelo tema dos lugares da memória (NORA, 1993) e pelas estéticas combinatórias pós-modernas, e nos 1990 consolidaram-se as políticas transnacionais da memória, os 2000 são, nessas suas primeiras décadas, os anos das ruínas ruidosas das memórias desobedientes do século digital (BEIGUELMAN, 2016, p. 157).

Beiguelman (2016) destaca a importância dos confrontos com imagens de poder instituído através de novas linguagens e táticas de apropriação, infiltração e subversão da paisagem urbana. Entre essas linguagens, a autora aponta o grafite nova-iorquino dos anos 1970 e 1980 e intervenções urbanas desautorizadas ou transgressoras, que desestabilizam o fluxo de circulação no espaço. Do ponto de vista da discussão patrimonial, a autora coloca que a implantação de um monumento pressupõe um desejo de permanência. Por isso, intervenções que rompem com a ordem das coisas subvertem esta lógica de preservação, gerando questionamentos críticos que dialogam diretamente com o renascer da educação patrimonial.

Adentrando na questão dos embates, confrontos e rebeliões, Beiguelman (2016) afirma que, nos anos 1990, as fronteiras do debate sobre a memória coletiva transcenderam os limites acadêmicos e ganharam espaço enquanto acontecimentos midiáticos. Segundo a autora, tal debate é resultante do fato que a memória, desde então, se tornou uma commodity, enquanto bem de consumo. Entretanto, ela não afirma o mesmo sobre as estéticas da memória:

E ao longo do século XIX, nas cidades europeias e americanas, conforme as independências nacionais eram conquistadas, que se formaliza a noção de monumento histórico como bem público. Isso se reflete nas estéticas da memória que modelam a paisagem das cidades, funcionando, naquele momento, como eixos de orientação no espaço. Nesse sentido, pode-se dizer que

a história da urbanização, das obras de arte pública e das políticas de preservação da memória (ou do que se considera ser memorável para o futuro) integra-se quase que organicamente entre o fim do século XIX e as primeiras décadas do século XX, cabendo, neste momento, à obra de arte legitimar e garantir a perenidade de uma determinada história urbana. (...) Nesse contexto, o passado converte-se em um tempo a-histórico, funcionando como objeto de consumo fácil, esvaziado de qualquer relação com o presente ou como futuro (BEIGUELMAN, 2016, p. 124 e 133).

Deste modo, fortalece-se os confrontos e se volatiliza as rebeliões monumentais do presente, diante da necessidade de revisão dos próprios processos conservacionistas. Ao longo da segunda década do século XXI, observa-se o avanço de ações de revisão patrimonial, por meio do ataque ou remoção coletiva de monumentos, colocando em xeque a calcificação patrimonial da cidade. Através desses fenômenos, percebe-se o nascer da rebelião contra os símbolos repressores, mas também contra um regime limitante de crenças e ilusões (em certos casos, colonialistas e escravocratas), que impacta a vivência no espaço urbano. Para esta questão, Beiguelman (2020) apresenta os termos “urban fallism” ou “derrubacionismo urbano”, “não monumentos” ou “nonuments”, ou, ainda, “contramonumentos”.

Segundo a autora, o termo “fallism” decorre dos protestos contra o monumento a Cecil John Rhodes, na Universidade da Cidade do Cabo, na África do Sul, que culminaram na sua remoção em 2015 (BEIGUELMAN, 2020). Sendo assim, este termo se relaciona a táticas ativistas e não ao vandalismo ou à associação a um movimento isolado. Já o termo “nonuments” é um neologismo criado por um coletivo homônimo no Museu de Arte Transitória de Liubliana, na Eslovênia. Este grupo tem mapeado, desde 2011, monumentos, arquiteturas e espaços públicos abandonados ou esquecidos. Por fim, a ideia de contramonumento, segundo a autora, surge nos anos 1990 e tem suas origens nos debates memórias do Holocausto – que hoje é transversal às estratégias contrárias aos monumentos tradicionais ou com

intuito de questionar um monumento existente e seu discurso (BEIGUELMAN, 2020).

Observa-se a presença destes movimentos no Brasil, sobretudo a partir de ações de revolta contra os monumentos. Em 2013, o Monumento às Bandeiras, em São Paulo, foi manchado de tinta vermelha e pichado com os dizeres “bandeirantes assassinos”, depois de uma manifestação contra um projeto de lei que tirava do governo federal a autonomia para demarcação de terras indígenas. O monumento é uma obra do escultor Victor Brecheret (1894-1955) e retrata bandeirantes à frente, em cavalos, conduzindo negros e indígenas que realizam trabalhos pesados atrás.

Em janeiro, Doria tomou posse como prefeito de São Paulo, iniciando uma ação polêmica de limpeza de muros, apagando grafites e pichações. Mas sobrou, do episódio protagonizado pelo Monumento às Bandeiras, cartão-postal da cidade, outro debate, para além da questão que dividiu defensores do grafite e das ações encampadas pelo poder público. A pichação da obra de Brecheret carregava em si uma segunda manifestação política, ainda mais específica, uma vez que a obra de Victor Brecheret faz homenagem aos pioneiros da colonização. Idealizada na década de 1920, a escultura foi inaugurada mais de 30 anos depois, em 1953, nas comemorações do quarto centenário da cidade. O monumento é composto por 240 blocos de granito, cada um pesando 50 toneladas. Trata-se de uma representação dos bandeirantes, personagens controversos da história paulista, ora associados ao progresso da nação, ora ao extermínio dos grupos indígenas.<sup>68</sup>

Segundo Renato Cymbalista, é preciso discutir o significado do monumento com a sociedade, afinal “ele foi feito para enaltecer a figura do bandeirante de uma maneira que a gente não pode mais fazer hoje em dia”<sup>69</sup>. Segundo ele, é possível uma conciliação com os monumentos, pois, “como

---

<sup>68</sup> Disponível em: <[http://www.gutolacaz.com.br/2017/08/textos/POR\\_PatrimonioMonumentoBandeiras.pdf](http://www.gutolacaz.com.br/2017/08/textos/POR_PatrimonioMonumentoBandeiras.pdf)>. Acesso em: 10 ago. 2020.

<sup>69</sup> Disponível em: <[http://www.gutolacaz.com.br/2017/08/textos/POR\\_PatrimonioMonumentoBandeiras.pdf](http://www.gutolacaz.com.br/2017/08/textos/POR_PatrimonioMonumentoBandeiras.pdf)>. Acesso em: 10 ago. 2020.

sociedade, devemos construir respostas melhores do que essa polarização”<sup>70</sup>, propondo a mobilização deste monumento com toda a sua complexidade. Em consonância, Guto Lacaz propõe que monumentos não sejam derrubados e afirma:

Sinceramente, penso que essas pessoas não entenderam nada. Claro que as bandeiras têm esse lado cruel, como toda parte vencedora da história. Se for assim, não há monumento que possa ficar em pé, tudo faz parte do jogo do poder. A partir dessa lógica, os santos, o Coliseu e mesmo o próprio Cristo Redentor seriam derrubados, não sobraria nada.<sup>71</sup>

O protesto contra o monumento, em 2013, foi o começo de uma série de outros atos, como no caso do ataque à estátua de Borba Gato, também em São Paulo, em 2016.

Em 2015, na África do Sul, estudantes da Universidade da Cidade do Cabo iniciaram um movimento chamado “Rhodes Must Fall” (Rhodes deve cair), em referência a uma estátua em homenagem ao inglês Cecil Rhodes, presente no campus da universidade. Rhodes é um nome proeminente na história do neocolonialismo, pois fez fortuna explorando diamantes em países africanos. Após a remoção da estátua, em 2015, o movimento continuou a instigar outras universidades a questionar suas heranças colonialistas: os alunos da Universidade de Oxford, por exemplo, que também tem uma estátua do inglês, aderiram ao Rhodes Must Fall e lutaram para a retirada do monumento, que ocorreu em 2020, em decorrência do movimento Black Lives Matter.<sup>72</sup>

---

<sup>70</sup> Disponível em: <[http://www.gutolacaz.com.br/2017/08/textos/POR\\_PatrimonioMonumentoBandeiras.pdf](http://www.gutolacaz.com.br/2017/08/textos/POR_PatrimonioMonumentoBandeiras.pdf)>. Acesso em: 10 ago. 2020.

<sup>71</sup> Disponível em: <[http://www.gutolacaz.com.br/2017/08/textos/POR\\_PatrimonioMonumentoBandeiras.pdf](http://www.gutolacaz.com.br/2017/08/textos/POR_PatrimonioMonumentoBandeiras.pdf)>. Acesso em: 10 ago. 2020.

<sup>72</sup> Disponível em: <<https://internacional.estadao.com.br/noticias/geral,estatuas-de-escravocratas-viram-alvo-em-manifestacoes,70003327685>>. Acesso em: 12 ago. 2020.

Beiguelman (2020), observa que tais “conceitos e práticas acompanham a proliferação de confrontos com a história oficial encarnada em monumentos”. A autora ainda afirma que essas ações ativistas incidem contra os monumentos e também contra edifícios, nomes de ruas e datas históricas. Ela propõe que há uma rede imaginária que transforma os monumentos em um arquivo distribuído da narrativa histórica pré-estabelecida.

Nos Estados Unidos, em Boston (MA), a estátua de Cristóvão Colombo foi atacada durante protestos. Segundo o Estadão <sup>73</sup>, estátuas de escravocratas pelo mundo têm sido atacadas em meio aos protestos pela morte de George Floyd<sup>74</sup>. Claramente, os alvos são as estátuas de líderes confederados, que defendiam a escravidão na Guerra de Secessão (1861-1865), evidenciando a emergência da revisão das narrativas históricas dos grupos de poder. Em resposta, as autoridades anunciaram a remoção destes monumentos, como no caso do governador da Virgínia, Ralph Northam, que anunciou a retirada do monumento ao general Robert E. Lee, em Richmond (capital da Confederação). No Alabama, uma estátua do almirante confederado Raphael Semmes foi removida, e as estátuas dos presidentes George Washington e Thomas Jefferson (1801-1809), ambos donos de escravos, também foram removidas pelos próprios governos locais, por causa da pressão popular. Uma estátua de Edward Carmack (um polêmico legislador e editor de jornal que defendia pontos de vista racistas), que estava no lado de fora do Capitólio do estado do Tennessee, também foi demolida. Em Charleston, Carolina do Sul, a estátua dos Defensores Confederados foi pintada com spray. Em Washington DC, os manifestantes tinham como alvo vários monumentos no National Mall. Por fim, no centro de Chicago, os

---

<sup>73</sup> Disponível em: <<https://internacional.estadao.com.br/noticias/geral,estatuas-de-escravocratas-viram-alvo-em-manifestacoes,70003327685>>. Acesso em: 10 ago. 2020.

<sup>74</sup> Cidadão afro-americano que morreu asfixiado por um policial branco, em Minneapolis, no dia 25 de maio de 2020.

manifestantes grafitaram o monumento “The Pioneer”, que retrata a subjugação de um nativo americano por um general armado branco. Sobre o monumento foram pintadas as frases “foda-se a supremacia branca”, “foda-se colonizadores” e “foda-se 12” (em referência à polícia).

Observa-se que monumentos e esculturas públicas em todos os EUA são questionados e atacados, gerando um debate controverso, no qual artistas e funcionários públicos condenam, nas redes sociais, a desfiguração das obras públicas, argumentando que o vandalismo não contribui para a causa dos manifestantes. O fato de tantos memoriais aos soldados confederados permanecerem em vigor nos Estados Unidos, especialmente no sul, gera tensão sociopolítica e debates quanto à valorização da supremacia branca. Em resposta, o governo norte-americano cria uma “força especial” para proteger monumentos de protestos antirracismo<sup>75</sup>.

O secretário de Segurança Interna, Chad Wolf, liberou “equipes de mobilização rápida”, em todo o país, para proteger monumentos e estátuas durante o 4 de julho de 2020. Por sua vez, o presidente Donald Trump expressou indignação, no dia 22 de junho de 2020, diante da tentativa de derrubar a estátua do presidente Andrew Jackson, em frente à Casa Branca. É importante destacar que Andrew Jackson também foi proprietário de escravos e comandou a expulsão em massa de nativos americanos de suas terras de origem, na década de 1830. Como ordem presidencial, Trump exigiu prisão e julgamento aos responsáveis pelos ataques aos monumentos, demandando uma pena de até dez anos de prisão. Oficialmente, a Casa Branca publicou uma “Executive Order on Protecting American Monuments, Memorials, and Statues and Combating Recent Criminal Violence” (Ordem

---

<sup>75</sup> Disponível em: <<http://www.theartnewspaper.com/news/monuments-dismantled-in-us-protests>>. Acesso em: 10 ago. 2020.

Executiva Sobre A Proteção De Monumentos, Memoriais E Estátuas Americanas E Combate À Violência Criminal Recente), que afirma:

Anarquistas e extremistas de esquerda buscaram promover uma ideologia marginal que pinta os Estados Unidos da América como fundamentalmente injustos e buscaram impor essa ideologia aos americanos por meio da violência e da intimidação da multidão. Eles lideraram motins nas ruas, incendiaram veículos da polícia, mataram e agrediram oficiais do governo, bem como proprietários de negócios que defendiam suas propriedades, e até apreenderam uma área dentro de uma cidade onde a lei e a ordem deram lugar à anarquia. Durante os distúrbios, cidadãos inocentes também foram feridos e mortos. (...) Esses atos criminosos são frequentemente planejados e apoiados por agitadores que viajam além das fronteiras do Estado para promover sua própria agenda violenta. Esses radicais atacam descaradamente a legitimidade de nossas instituições e o próprio estado de direito. (...) Indivíduos e organizações têm o direito de defender pacificamente a remoção ou a construção de qualquer monumento. Mas nenhum indivíduo ou grupo tem o direito de danificar, desfigurar ou remover qualquer monumento pelo uso da força. (...) Meu governo não permitirá que turbas violentas incitadas por uma franja radical se tornem os árbitros dos aspectos de nossa história que podem ser celebrados em espaços públicos. A abdicação dos funcionários públicos estaduais e locais de suas responsabilidades de aplicação da lei em deferência a este ataque violento deve terminar (tradução nossa).<sup>76</sup>

---

<sup>76</sup> No original: "Anarchists and left-wing extremists have sought to advance a fringe ideology that paints the United States of America as fundamentally unjust and have sought to impose that ideology on Americans through violence and mob intimidation. They have led riots in the streets, burned police vehicles, killed and assaulted government officers as well as business owners defending their property, and even seized an area within one city where law and order gave way to anarchy. During the unrest, innocent citizens also have been harmed and killed. (...) These criminal acts are frequently planned and supported by agitators who have traveled across State lines to promote their own violent agenda. These radicals shamelessly attack the legitimacy of our institutions and the very rule of law itself. (...) Individuals and organizations have the right to peacefully advocate for either the removal or the construction of any monument. But no individual or group has the right to damage, deface, or remove any monument by use of force. (...) My Administration will not allow violent mobs incited by a radical fringe to become the arbiters of the aspects of our history that can be celebrated in public spaces. State and local public officials' abdication of their law enforcement responsibilities in deference to this violent assault must end.". Disponível em: <<https://www.whitehouse.gov/presidential-actions/executive-order-protecting-american-monuments-memorials-statues-combating-recent-criminal-violence/>>. Acesso em: 17 ago. 2020.

Figura 22 - Escultura "Serve and Protect", no prédio central da polícia de Salt Lake City



Fonte: <<http://www.theartnewspaper.com/news/monuments-dismantled-in-us-protests>>.

Este movimento de rebelião monumental, como proposto neste capítulo, também atinge a Europa. Em Bristol, na Inglaterra, manifestantes derrubaram a estátua de mais de 5 metros do traficante de escravos Edward Colston (1636-1721), erguida em 1895. Ela foi jogada no rio Avon. Na Bélgica, a população atacou o busto do Rei Leopoldo II, considerado um dos grandes genocidas da história moderna, responsável pelo massacre de 8 milhões de congoleses, entre os anos de 1895 e 1908. Ele foi acusado de tortura, mutilações, estupros e diversos outros crimes hediondos.

Figura 23 - Memorial RAF Bomber Command coberto de tinta



Fonte: <<https://www.euronews.com/2020/06/10/watch-statues-under-attack-as-europe-confronts-colonial-past>>.

Entretanto, a historiadora Ana Lucia Araujo discorda deste sentimento e coloca que tais monumentos são sobre a memória de um momento em particular, criados para sustentar e enaltecer a agenda de determinados grupos sociais. Segundo ela, “o fantasma do passado e o passado colonial, assombra esses lugares” (tradução nossa)<sup>77</sup>.

Em uma reportagem, o Euronews apresentou a manchete “O fantasma do passado colonialista assombra os espaços da cidade”, discutindo sobre o pensamento colonialista e a sua marca na atualidade:

---

<sup>77</sup> Disponível em: <<https://www.euronews.com/2020/06/10/watch-statues-under-attack-as-europe-confronts-colonial-past>>. Acesso em: 21 ago. 2020. “The ghost of the past and the colonial past, haunts these places”

O Conselho de Tower Hamlets, em Londres, removeu voluntariamente uma estátua do traficante de escravos Robert Milligan. Enquanto isso, um grande protesto ocorreu recentemente na Universidade de Oxford, exigindo que uma estátua do imperialista Cecil Rhodes fosse removida. A campanha 'Rhodes Must Fall' não é nova – mas, na esteira dos protestos de George Floyd, o debate sobre as figuras comemorativas do passado colonial está sendo ouvido em alto e bom som, dominando as manchetes no Reino Unido e além. (...) O prefeito de Londres, Sadiq Khan, escreveu na terça-feira: "É uma triste verdade que grande parte de nossa riqueza derivou do comércio de escravos – mas isso não precisa ser celebrado em nossos espaços públicos". Os ativistas não veem as estátuas como o objetivo final, é claro. Para Emma-Lee Amponsah, cofundadora da organização belga-holandesa Black Speaks Back, Leopold II precisa ir porque suas estátuas são "um símbolo do passado colonial". (...) "Elas representam quem deve ser percebido como um herói que se encarrega das memórias coletivas do passado... Isso é a coisa mais tangível que as pessoas podem contestar. É por isso que estamos falando sobre suas estátuas (tradução nossa).<sup>78</sup>

Portanto, os movimentos de demolição monumentais atuais demonstram que a população está atenta às narrativas urbanas. Percebe-se que os protestos associados à morte de George Floyd e do movimento Black Lives Matter iniciam um debate que por muito tempo pertencia à elite, tratando do poder de decisão sobre as narrativas expostas na cidade. Os

---

<sup>78</sup> No original: "That is almost a piece of historical poetry, where a man who undoubtedly had slaves thrown off his ships during the passage at some point, ended up underwater," he said. Tower Hamlets Council in London voluntarily removed a statue of slave trader Robert Milligan. Meanwhile, a huge protest recently descended on Oxford University, with demands that a statue of imperialist Cecil Rhodes be removed. The 'Rhodes Must Fall' campaign is not new - but in the wake of the George Floyd protests, the debate over celebrating figures from the colonial past is being heard loud and clear, dominating news headlines in the UK and beyond. (...) London Mayor Sadiq Khan wrote on Tuesday: "It's a sad truth that much of our wealth was derived from the slave trade - but this does not have to be celebrated in our public spaces." Activists don't see statues as the end goal of course. For Emma-Lee Amponsah, a co-founder of the Belgian-Dutch organization Black Speaks Back, Leopold II needs to go because his statues are "a symbol of the colonial past". (...) "They represent who should be perceived as a hero, who is in charge of the collective memories of the past... this is the most tangible thing that people can contest. That's why we are talking about his statues". Disponível em: <<https://www.euronews.com/2020/06/10/watch-statues-under-attack-as-europe-confronts-colonial-past>>. Acesso em: 21 ago. 2020.

protestos atuais proporcionaram uma oportunidade de reverter coletivamente tais decisões e possibilitam a reinvenção da educação patrimonial.

Muitos apontam que a derrubada ou a simples remoção dessas estátuas dos lugares onde estão deveria ser lida como uma tentativa de revisionismo histórico – uma negação e silenciamento do passado. Mas, para Tim, o uso do termo nesse contexto é equivocado, pois a construção dessas estátuas, para começo de conversa, é que deveria ser lida como uma tentativa de silenciar os acontecimentos históricos: “você está pegando uma passagem do passado, de assassinato, de opressão, escravidão e falando que ela é algo bonito”. Seria preciso reconhecer, portanto, que as pessoas que se opõem a essas imagens fazem um pedido de reparação: que seja reconhecida uma outra versão da história, que evidencie qual foi, de fato, a atuação desses homens outrora homenageados. (...) O debate quase inexistente sobre história faz com que hoje uma parcela da população defenda a manutenção desses monumentos como e onde estão pela simples defesa de um patrimônio do qual ela desconhece a história. E, nesse sentido, Tim também apresenta o argumento de que o caso brasileiro é ainda mais emblemático que o americano ou o inglês, já que aqui a maior parte da população descende justamente daqueles que foram oprimidos pelos homenageados nas estátuas.<sup>79</sup>

Observa-se que emerge, nas redes sociais, um contramovimento da cultura dos memes intitulado “fight back” (o revidar) dos monumentos. Segundo o jornal britânico Daily Mail<sup>80</sup>, uma série de fotos irônicas mostrando estátuas lutando contra as pessoas se tornou viral entre os usuários das redes sociais, sobretudo para os que se opõem aos ataques monumentais. As postagens surgiram um dia depois de centenas de manifestantes de extrema-direita e pró-estátua se reunirem, em Londres, em antecipação a uma manifestação do Black Lives Matter, alegando a proteção das estátuas que foram alvo de ataques nos últimos meses.

---

<sup>79</sup> Disponível em: <<https://guiadoestudante.abril.com.br/redacao/tema-de-redacao-a-destruicao-de-monumentos-como-forma-de-protesto/>>. Acesso em: 09 agosto 2020.

<sup>80</sup> Disponível em: <<https://www.dailymail.co.uk/news/article-8419621/Social-media-users-monuments-attacking-opposition-racist-landmarks-campaign.html>>. Acesso em: 29 agosto 2020.

Figura 24 - Funcionários públicos protegendo o monumento de Christopher Columbus em Boston



Fonte: <<https://www.euronews.com/2020/06/10/watch-statues-under-attack-as-europe-confronts-colonial-past>>.

Figuras 25 e 26 - Monuments Fight Back! - imagens virais de monumentos atacando civis



Fonte: <<https://www.dailymail.co.uk/news/article-8419621/Social-media-users-monuments-attacking-opposition-racist-landmarks-campaign.html>>.

Com a rebelião monumental em curso, debate-se uma possível democratização do discurso monumental, colocando em prática premissas do patrimônio ambiental, do espaço amnésico e das ideias de Smith (2006) acerca da negociação de sentido. Neste contexto, observa-se a tensão entre depredação/vandalismo e disrupção/democratização da cidade, cujo debate é essencial para a participação civil no patrimônio do futuro. É possível que reservas técnicas ou ambientes controlados sejam o espaço onde peças contraditórias possam ser contextualizadas e valorizadas enquanto fragmento histórico.

Possivelmente, o espaço adequado para monumentos que foram retirados do espaço público é aquele que permite a contextualização de seu simbolismo e o seu isolamento enquanto peça da história, mas não enquanto objeto de representação coletiva no espaço urbano. Afinal, o desejo de

desativação monumental pode ser interpretado como um ato de exercício da democracia, revisando o valor desses objetos narrativos e seu significado como objeto de representatividade cívica. Deste modo, o monumento se torna um objeto aberto, sujeito a interpretações múltiplas.

Essas novas dinâmicas implicam um exercício coletivo de reprogramação simbólica das imagens que os monumentos projetam, reconhecendo a necessidade da remoção de várias obras do espaço público, mas não sua destruição. Isso porque buscam refletir sobre a história que a cidade e o país formularam a respeito de si, sem redundar em novos apagamentos. Afinal, reconhecer e interrogar a memória da barbárie é crucial para confrontar a continuidade das suas práticas e das políticas de esquecimento. Especialmente num país como o Brasil, onde o abandono dos monumentos pelo Estado e pelas instituições é tamanho que se pode encontrar obras no lixo (BEIGUELMAN, 2020, n. p.).

Parte-se do princípio de que a cidade é um espaço de debate e representatividade coletiva, cabendo aos indivíduos garantir que sua apropriação resulte em modelos memoriais e curatoriais abertos diante da tecnologia digital, questionando a hierarquia tradicional que define o visível e o invisível nas narrativas urbanas. Para tanto, conceitos como o de “monumentos em processo”<sup>81</sup> e de “antimonumentalidade” ajudam a pensar o novo horizonte da narrativa histórica no espaço urbano. Nesta direção, propõe-se debater os movimentos *open source* e sua aplicação na arquitetura e urbanismo, impactando os modos de viver e, possivelmente, repensar o patrimônio.

---

<sup>81</sup> Entende-se que os *monumentos em processo* são aqueles abertos à negociação de sentido, de modo que o seu significado sempre pode ser revisto.

## 4.4 Novos horizontes: arquitetura *open source*, contramonumentalidade e outros modelos patrimoniais em curso

A compreensão de um novo patrimônio e sua preservação requer novos modelos de gestão, conservação e representação. Assim sendo, movimentos e ideologias que libertam o discurso monumental das amarras do mercado cultural digital surgem como contramovimento à cooptação de dados. Nessa direção, Otero-Pailos (2016) propõe a “preservação experimental”: um compromisso direcionado mais à negociação social da memória do que à conservação dos bens propriamente ditos. Trata-se de uma aproximação mais realista do presente, questionando a obsessão pela restauração dos passados, que, segundo o autor, são profundamente marcados pelas heranças do colonialismo. Transversalmente, Beiguelman (2021, p. 20) afirma que:

(...) ocupar o patrimônio, deitar monumentos, empilhar suas bases, escrever na areia são mais que decisões conceituais e programáticas de um conjunto de obras artísticas. São apostas na potência da arte para contribuir na discussão sobre a cidade e suas histórias, em um exercício contínuo de “desinvenção” da tradição.

Deste modo, para pensar um outro modelo de patrimônio, é preciso desconstruir a conservação, de modo que narrativas e ideologias são desfeitas, refeitas e continuamente questionadas.

A rebelião monumental vista no subcapítulo anterior abre uma discussão complexa sobre público e privado, vandalismo e revisão histórica. A rebelião ou subversão do sistema memorial urbano tradicional decorre dos novos modos de operar as lembranças, e reflete um possível patrimônio experimental em curso. Também evidencia o caráter participativo que a era digital estabelece, politizando debates e trazendo questões das redes para o

espaço público. Principalmente os modelos disruptivos *open source* e a volatilidade das redes digitais transformam o entendimento de patrimônio, pontuando a emergência de possíveis contramovimentos à cooptação de dados e aos discursos opressores.

Segundo Carlo Ratti (2015), observam-se novos paradigmas da participação no mundo digital, a partir do estabelecimento do termo “código aberto”, proposto por Linus Torvalds (2012), e do desenvolvimento do sistema Linux – que concebem a metodologia de contribuição, compartilhamento e melhoria do saber por meio de comunidades dedicadas ao redesign de softwares (método que pode ser aplicado em outros campos da sociedade contemporânea).

Os arquitetos retornam, repetidamente, ao design participativo, ou melhor, a retórica da participação é pendurada como um acessório em muitos tipos de projetos arquitetônicos. No entanto, a colaboração parece ser uma base traiçoeira para o processo de planejamento, produzindo um espectro de resultados da apatia à anarquia. Isso não quer dizer que a arquitetura carece de ação coletiva. Longe disso – o ambiente construído é um poderoso catalisador do público unificado (RATTI, 2015, p. 60, tradução nossa).<sup>82</sup>

Segundo Ratti (2015), o cruzamento entre arquitetura e *open source* suscita paradigmas da conectividade e das vilas globais, evidenciando a iminente conexão em escala global. Deste modo, o autor afirma que a hiperconexão faz convergir ideias conflitantes, construindo um diálogo que retorna às origens e às métricas dos vilarejos. A internet permite a troca de ideias em duas vias e não apenas a unilateralidade do emissor. “Neste

---

<sup>82</sup> No original: “Architects return, again and again, to participatory design or rather, the rhetoric of participation is hung as an accessory on many kinds of architectural projects. Yet collaboration appears to be a treacherous foundation for the planning process, yielding a spectrum of results from apathy to anarchy. That isn't to say architecture is without collective action. Far from it - the built environment is a powerful catalyst of the unified public.”.

coquetel de discórdia e coletivismo” (RATTI, 2015, p. 60, tradução nossa)<sup>83</sup>, percebe-se uma potencialidade produtiva por meio da ideologia *open source*.

Por que não é possível abrir o código-fonte, uma metodologia que comanda um potencial quase ilimitado no mundo digital (comprovada uma e outra vez por nomes como Mozilla, Airbnb e a própria internet), e que existiu ao longo da história da arquitetura, tem o mesmo transformador efeito no design contemporâneo e na prática de construção? Onde está o Linux das residências, escritórios ou bibliotecas? (...) O Sucesso do software é uma provocação direta para a mudança de paradigma da arquitetura, ordens de magnitude além do arco de pedra ou da construção de aço e vidro. Como as novas ferramentas disponíveis para o arquiteto podem unir as pessoas – não apenas para habitar, mas para mudar, aumentar e, por fim, criar o ambiente ao seu redor? (RATTI, 2015, p. 60, tradução nossa).<sup>84</sup>

O discurso de Ratti faz pensar sobre dois aspectos importantes: o retorno às origens sociais/vilarejos e o surgimento de novas metodologias que impactam a cultura digital: “a qualidade mais notável do Software Livre não é seu potencial para inovações técnicas – embora sejam muitas –, mas sua independência sobre uma rede ativa de pessoas que contribuem com entusiasmo” (RATTI, 2015, p. 60, tradução nossa).<sup>85</sup> Portanto, o deslocamento do termo “código aberto” para outros espectros da sociedade, como arquitetura, cultura e patrimônio, faz pensar os sistemas independentes construídos por indivíduos e para indivíduos, além das instâncias de poder que licenciam e modelam os softwares/métodos/serviços pré-existentes.

---

<sup>83</sup> No original: “In this cocktail of discord and collectivism.”.

<sup>84</sup> No original: “Why can't open sourcing, a methodology that commands almost limitless potential in the digital world (proven time and again by the likes of Mozilla, Airbnb, and the internet itself), and which has existed throughout the history of architecture have the same transformative effect on contemporary design and building practice? Where is the Linux of homes or offices or libraries? (...) The Success of software is a direct provocation for the architecture ' ' paradigm shift, orders of magnitude beyond that of the stone arch or steel-and-glass construction. How can the new tools available to the architect bring people together - not only to inhabit but to change, augment, and ultimately create the environment around them?”.

<sup>85</sup> No original: “The most remarkable quality of Free Software is not its potential for technical innovations - although those are plenty - but its independence upon an active network of people who contribute enthusiastically.”.

Deste modo, os ideais de código aberto e criptoanarquismo dialogam com diversas iniciativas de compartilhamento, incluindo a cultura *do it yourself* (faça você mesmo), os fablabs, os espaços de fabricação digital e a cultura hacker. Segundo a premissa de Ratti (2015, p. 71), a informação compartilhada é modificada e distribuída, construindo sua própria história: “a produção digital foi dramaticamente transformada por novos meios de compartilhamento efetivo de ideias, e a mesma coisa agora está se tornando possível em espaços físicos”<sup>86</sup>.

Os termos “software livre”, “código aberto” ou “*open source*” estão associados diretamente à liberdade de expressão e ao discurso livre, o que aponta para a reorientação dos poderes: “o software de código aberto alcançou um nível sem precedentes de sofisticação tecnológica por meio do design comunitário e causou um tremor sísmico no estabelecimento político-social” (RATTI, 2015, p. 78).<sup>87</sup> Ratti (2015) associa as transformações socioculturais da era digital à cidade, tendo em vista que as redes digitais impactam o mundo físico, como no caso de serviços como Uber, Lyft, Airbnb etc.

Esse cruzamento, portanto, fica ainda mais evidente quando avaliamos Google Local Guides e Google Open Heritage. Porém, as transformações hierárquicas da atualidade apontam não somente para táticas de código aberto, para a revisão econômica e financeira por meio de movimentos de criptoanarquismo. Essa ideologia levanta uma série de novas questões quanto à liberdade nas transações comerciais e de dados, questionando até mesmo o poder do Estado. A proposta de criptoanarquismo<sup>88</sup> (ou criptografia

---

<sup>86</sup> No original: “Digital production was dramatically transformed by new means of effectively sharing ideas, and the same thing is now becoming possible in physical spaces.”.

<sup>87</sup> No original: “Open source software has achieved an unprecedented level of technological sophistication through communal design, and it has caused a seismic tremor in the social political establishment.”.

<sup>88</sup> Em seu “Manifesto Crypto Anarchist” de 1988, Timothy C. May introduziu os princípios

anárquica), por exemplo, aponta para uma forma de anarquia através da tecnologia computacional, que emprega softwares criptográficos para evitar a perseguição e o assédio dos usuários, ao enviar e receber informações em redes de computadores. Ela privilegia a privacidade, a liberdade política e econômica. Estas ideias questionam os sistemas de governanças tradicionais, nos quais leis validam o comportamento dos cidadãos.

Percebe-se que a criptoanarquia e o código aberto apontam para um mundo onde indivíduos modelam as leis segundo seus interesses; onde participantes podem, em teoria, criar voluntariamente novos modelos de gestão. Criptoanarquistas são contra a vigilância da comunicação digital em massa, a retenção de dados telecomunicacionais e privilegiam que os usuários sejam os únicos a ter posse sobre seus dados. Eles consideram o uso da criptografia como meio de defesa em oposição à ação política de perseguição, e suas ideias combatem a censura na internet, com base na liberdade de expressão. Um dos objetivos deste movimento é a construção coletiva e a participação na contraeconomia, que inclui a criação de alternativas viáveis aos sistemas bancários e o desenvolvimento de sistemas financeiros alternativos, que ofereçam maior privacidade ou anonimato. Tanto a política de privacidade de dados quanto a premissa das moedas digitais fortalecem o processo de dissociação territorial e o estabelecimento do território informacional.

Surgem tecnologias digitais que privilegiam a democracia da informação, a liberdade de expressão e a construção coletiva do espaço urbano, revendo as dinâmicas do tempo, do espaço, da história e das narrativas urbanas. A partir da discussão de um regime aberto e de uma arquitetura emancipatória, como afirma Baraona-Pohl Ethel (2013), observa-

---

básicos do criptograficamente anarquista, trocas criptografadas garantindo total anonimato, total liberdade de expressão e total liberdade de comércio – com previsível hostilidade vinda dos Estados.

se a potencialidade de uma cidade *open source* em contraposição ao conceito de smart cities. A arquitetura se transforma à medida que novas metodologias e táticas são criadas, e o campo cultural e patrimonial reflete os novos modos de operar as memórias urbanas. Evidencia-se indivíduos que constroem sua própria arquitetura e suas próprias memórias, dissociadas de pré-edições ou hierarquias que manipulam fatos e cooptam dados. Nesta direção, percebe-se que a derrubada de monumentos e a retomada das narrativas urbanas volatiliza o campo patrimonial; porém, evidencia um processo de quase código-aberto e guerrilha, onde a população encontra modelos para retomar o poder de suas próprias histórias.

Portanto, os monumentos em processo e o movimento antimonumentalidade são de extrema relevância nesta discussão, sobretudo pelo diálogo que permitem estabelecer com o tema da preservação experimental. O antimonumentalismo (ou contramonumentalismo) é uma filosofia da arte que nega a presença de qualquer força social imponente e autoritária nos espaços públicos. Ele se desenvolveu como uma oposição ao monumentalismo, por meio do qual as autoridades (geralmente o Estado ou um ditador) inserem monumentos em espaços públicos para simbolizar a si mesmos ou sua ideologia, influenciando a narrativa histórica do lugar. Segundo o artista Rafael Lozano-Hemmer, o antimonumento “refere-se a uma ação, uma performance, que rejeita claramente a noção de um monumento desenvolvido de um ponto de vista elitista como um emblema de poder”<sup>89</sup>.

Krzysztof Wodiczko e Jochen Gerz podem ser considerados exemplos do antimonumentalismo. Particularmente o artista Krzysztof Wodiczko trabalha com outras perspectivas monumentais utilizando projeções em larga escala em fachadas e monumentos. Ele explora a relação entre arte, democracia e trauma. Com projetos pelo mundo todo, têm se apropriado de diversas

---

<sup>89</sup> Disponível em: <<https://www.hisour.com/pt/anti-monumentalism-22827/>>. Acesso em: 10 out. 2018.

estruturas arquitetônicas como superfície de intervenção, caso das ações Soldiers and Sailors Memorial Arch, Abraham Lincoln: War Veteran Projection, The Investigators e My Wish<sup>90</sup>. Estas são algumas das obras realizadas por Wodiczko, que permitem uma reflexão acerca do contexto patrimonial contemporâneo e seu cruzamento com a tecnologia digital. Elas evidenciam a cidade como superfície de projeção, apontando para uma de suas multifuncionalidades enquanto interface museológica/narrativa.

Soldiers and Sailors Memorial Arch (1984) apresenta a apropriação de um ícone arquitetônico monumental que se ressignifica. A projeção fez parte das celebrações de ano novo, com fiordes e concertos de música organizados anualmente pelo bairro do Brooklyn, no qual o artista projetou a imagem de dois mísseis conectados por uma corrente (um míssil dos EUA e de um míssil soviético) na pedra angular de um arco (onde havia uma estátua da liberdade, uma Vitória alada que coroava o arco do sul). Segundo Wodiczko, o monumento “necroideológico” se tornou “vivo” em uma discussão a partir das divisões políticas e eixos de poder mundiais. Já o projeto “Abraham Lincoln: War Veteran Projection” (2012) projeta sobre o monumento icônico testemunhos coletados em trinta entrevistas com veteranos de guerra e seus familiares durante vários meses. Catorze dessas conversas foram gravadas e todos os pontos de vista individuais compartilhados por meio de voz e gestos de cada entrevistado.

Figura 27 - Obra Soldiers and Sailors Memorial Arch

---

<sup>90</sup> Disponível em: <<https://art21.org/artist/krzysztof-wodiczko/>>. Acesso em: 18 out. 2018.



Fonte: <<https://bit.ly/3ukbsK2>>.

A intervenção “The Investigators”, por sua vez, é um vídeo-projeção manipulado em tempo real, realizado em Weimar (Alemanha), em 2016. Ele projetou testemunhos de refugiados nas estátuas de Schiller e Goethe, a partir de depoimentos emitidos e coletados no próprio local. Wodiczko ativa o monumento, dando-o um novo significado, associado ao episódio histórico em que Goethe abrigou Schiller como refugiado. Propõe, assim, um outro olhar segundo o conceito de “monumentos inacabados”. Dentro deste mesmo conceito, o artista desenvolveu a ação My Wish (2017), localizada na Coreia do Sul, na qual projetou imagens em movimento de membros da sociedade coreana no rosto, mãos e pés da estátua de Kim Koo.

Deste modo, o conceito de monumentos inacabados e o princípio de antimonumentalidade é uma importante reflexão para esta pesquisa, pois

fortalece a constante revisão do acervo patrimonial e de suas narrativas. Particularmente os projetos de Wodiczko questionam os modos de operar a memória urbana, a história e o espaço público por meio de uma memória maleável. Suas ações são extremamente relevantes no contexto de revisão narrativa, redesenhando o patrimônio já existente segundo uma tática de horizontalização narrativa.

Natalia Krzyżanowska, em sua publicação *Social Semiotics* (2015), apresenta uma série de considerações fundamentais quanto ao movimento antimonumentalista. Um dos pontos que ela apresenta é que a semiótica social e alguns dos modos de operar a cultura material observam os monumentos enquanto objeto elementar à memória coletiva, haja vista que a memória, de fato, passa a ser construída através dos monumentos públicos.

Assim, em cidades, vilas e aldeias em todo o mundo, encontramos monumentos erguidos para aqueles que nossas sociedades desejam que reconheçamos como de alguma forma notáveis. Eles são erguidos por meio de processos oficiais, às vezes atraindo o público para o seu design, a fim de celebrar os tipos de ideias, valores e identidades que mais devemos considerar, personificar quem somos, na melhor das hipóteses, o que devemos nos empenhar, aqueles a quem mais devemos e fundamentalmente nos lembrar quem somos, sinalizando pontos e personalidades de nossas histórias nacionais e locais compartilhadas (Abousnougá e Machin 2013, 1). A tendência de ver monumentos em relação à identidade coletiva, bem como ao poder (cf. Kong 2008 e acima) necessita de sua análise como "dispositivos materiais para o controle social" (Molyneux 1995, 18) sob a suposição de que, "assim como os monumentos constroem hegemonia, os locais de patrimônio constroem o passado que se adapta convenientemente à aspiração cívica e serve à estabilidade social" (Molyneux 1995; cf. também Berlant 1991; Miles 1997, 46). A prática de erguer/desvelar monumentos e a organização relacionada de eventos comemorativos públicos também é, portanto, crucial (Abousnougá e Machin 2013). É uma prática que liga o passado e o presente, bem como ajuda a sustentar o status quo social e político ou (embora com muito menos frequência) melhorar a visibilidade das reivindicações de grupos minoritários muitas vezes desconsiderados na relação passado-presente. Como evidenciado pela maioria dos monumentos, eles são, de fato, de natureza ideológica. Devem ser vistos como formas de

hegemonia espacial “por meio das quais a dominação e o domínio são alcançados” (Gramsci 1973; Kong 2008, 15) (KRZYŻANOWSKA, 2015, p. 469, tradução nossa).<sup>91</sup>

Segundo Kong (2008), a hegemonia que estes movimentos carregam não envolve um controle evidente; ao contrário, o controle hegemônico engloba a adoção de uma série de valores por meio da persuasão. Se o poder hegemônico sucede, o poder da elite sobre a população comum e o seu discurso são adotados como senso comum. Este estado converge com a seguinte afirmação de Foucault (1981, p. 52, tradução nossa):

Em cada sociedade, a produção do discurso é simultaneamente controlada, selecionada, organizada e redistribuída de acordo com um certo número de procedimentos cujo papel é evitar seus poderes e perigos e lidar com o acaso dos acontecimentos, para fugir de sua materialidade pesada e formidável.<sup>92</sup>

Porém, Krzyżanowska (2015) coloca que, desde a segunda metade do século XX, os monumentos também se tornaram ferramentas de questionamento e crítica, e não apenas de sustentação e institucionalização. Segundo a autora, gradativamente a questão patrimonial ultrapassa a

---

<sup>91</sup> No original: “Thus, In cities, towns and villages around the world we find monuments erected to those our societies wish us to mark as somehow outstanding. Those are erected through official processes, sometimes drawing the public into their design, in order to celebrate the kinds of ideas, values and identities we are to consider most, embody who we are at best, what we should ourselves strive towards, those to whom we most owe and fundamentally to remind us who we are by signposting points and personalities from our shared national and local histories (Abousnougga and Machin 2013, 1). The tendency to see monuments in relation to collective identity as well as power (cf. Kong 2008 and above) necessitates their analysis as “material devices for social control” (Molyneux 1995, 18) under assumption that “just as monuments construct hegemony, so heritage sites construct the past which conveniently fits civic aspiration and serves social stability” (Molyneux 1995; cf. also Berlant 1991; Miles 1997, 46). The practice of erecting/ unveiling monuments and related organisation of public commemorative events is therefore also crucial (Abousnougga and Machin 2013). It is a practice that links past and present as well as helps sustaining the social and political status quo or (though much less frequently) improve visibility of claims of minority groups often disregarded in the past-to-present relation. As evidenced by the majority of monuments they are, in fact, ideological in nature. They should be seen as forms of spatial hegemony “by means of which domination and rule are achieved” (Gramsci 1973; Kong 2008, 15).”.

<sup>92</sup> No original: “In every society the production of discourse is simultaneously controlled, selected, organized and redistributed according to a certain number of procedures whose role is to avert its powers and dangers and to cope with chance of events, to evade its ponderous, formidable materiality.”.

reconstrução dos significados sociais aceitos tradicionalmente e corporificados nas comemorações monumentais, evidenciando a desconstrução do tecido “axiológico da coletividade”. Recentemente, os monumentos são apropriados para questionar o caráter elitista em sua comemoração pública.

De acordo com Umberto Eco (1989), há uma diferença crucial entre a forma tradicional do monumento e o contramonumento, segundo sua ideia de “uma obra aberta”, que aponta para uma certa unanimidade do entendimento da arte tradicional ou “clássica”. Já os contramonumentos se apresentam por meio de formas incomuns, contrariando a simplificação de muitos significados monumentais pré-estabelecidos. Sobretudo com o advento da era digital, formas inéditas de criação e apropriação monumental emergem.

Sendo assim, Krzyżanowska (2015) afirma que o objetivo dos contramonumentos é resistir à legitimação do poder central, cuja abordagem é frequentemente instrumental, sendo o artista aquele que cria e codifica os significados comemorados. Ela também defende que os contramonumentos possuem uma multiplicidade de significados, abertos à desejada polissemia de interpretações dos receptores finais, o que o difere do entendimento de arte tradicional. A autora ainda defende que o caráter de resistência e protesto é mais enfatizado pelo fato de que os contramonumentos criticam o que se quer omitir ou silenciar nas narrativas oficiais do passado. Por conseguinte, entende-se que os contramonumentos reencenam discursos da memória que foram rejeitados e trazem à superfície os aspectos controversos de um passado inconveniente, colocando o receptor da mensagem em uma posição de maior complexidade. Aqui, a educação patrimonial pode ser retomada e revista segundo novos parâmetros, como monumentos em processo.

Nesta direção, Krzyżanowska propõe que se entenda os contramonumentos enquanto uma multiplicidade de significados, retirando o receptor da sua zona de conforto do discurso pré-fabricado. Isso porque os contramonumentos permitem que o elemento de formação da identidade se

torne aberto não apenas às narrativas oficiais, mas também às suas interpretações e descrições individuais.

Os contramonumentos, portanto, não só comemoram ou lembram pessoas/lugares do passado, mas também criam um extenso plano interpretativo que permite que essa comemoração seja mais múltipla e igualitária. Como constituíram principalmente uma tentativa de “definir um tipo alternativo de monumento cujas qualidades são medidas em relação ao modelo clássico de um monumento ornamental, figurativo, escultural” (Carrier 2005, 6), os contramonumentos passaram a ser vistos como “efêmero, sem objeto, indesejável” (Carrier 2005). No entanto, exatamente por causa de seu caráter “incomum” e até “sem objeto”, e porque, portanto, eles não podem confiar em padrões de interpretação profundamente arraigados, comemorar por meio de contramonumentos torna-se muito mais difícil do que o contrário. A ideia de contramonumento envolve também uma forma de jogo em que o espectador é convidado a interagir de forma inovadora com a identidade do lugar e sua história (*genius loci*) e memória coletiva, tudo ancorado em um espaço específico (cf. Halbwachs 1992; Rosenberg 2012). Os contramonumentos foram, pelo menos inicialmente, vistos como de natureza temporal, “desafiando o desejo de permanência inerente ao próprio conceito de monumento” (Rosenberg 2012, 133) (KRZYŻANOWSKA, 2015, p. 483, tradução nossa).<sup>93</sup>

Logo, a ideia de abertura dos discursos demonstra que os contramonumentos criam significados e se amalgamam aos antigos, tornando-se catalisadores metafóricos. Segundo Krzyżanowska (2012), eles formam novas associações entre eventos passados e sua comemoração. De acordo com Arendt (1998) e Krzyżanowska (2012), os contramonumentos

---

<sup>93</sup> No original: “Counter-monuments hence not only commemorate or remind of people/places past, but also create an extensive interpretive plain that allows for that commemoration to be more multiple as well as more egalitarian. As they have mainly constituted an attempt to “define an alternative type of monument whose qualities are measured against the classical model of an ornamental, figurative, sculptural monument” (Carrier 2005, 6), the counter-monuments have come to be seen as “ephemeral, objectless, undesirable” (Carrier 2005). However, exactly because of their “unusual” and even “objectless” character, and because they therefore cannot rely on deep-seated patterns of interpretation, commemorating through counter-monuments becomes much more difficult than otherwise. The idea of counter-monument also involves a form of a game in which the spectator is invited to interact in a novel way with identity of the place and its history (*genius loci*) and collective memory, all anchored in a specific space (cf. Halbwachs 1992; Rosenberg 2012). Counter-monuments have been, at least initially, seen as temporal in nature thereby “challenging the desire for permanence inherent in the very concept of the monument” (Rosenberg 2012, 133).”

enriquecem as esferas públicas locais, tornando-as associativas e mudando a lógica do pensamento local sobre pessoas e eventos comemorados: eles passam a ser parte central do presente e do futuro urbano coletivo.

A virtude particular dos contramonumentos reside na sua capacidade de fazer um balanço da diversidade de expectativas que os diversos atores individuais/coletivos têm em relação à comemoração. Conforme evidenciado na análise, a característica central dos contramonumentos é sua imaginação dialógica única e discursivamente construída (Bakhtin, 1981) e o fato de que eles podem transgredir e forjar o diálogo entre modos de comemoração pública e privada. Ao mesmo tempo, os contramonumentos – como mais notavelmente a *Stolpersteine* – visam implantar formas semióticas não ideologizadas e muitas vezes múltiplas (em nosso caso central, lápides/placas de latão em miniatura). Ao contrário dos monumentos frequentemente excessivamente politizados, tantas vezes impulsionados por ideologias como, por exemplo, nacionalismo, nativismo ou mesmo sexismo (Abousnnouga e Machin 2013), os contramonumentos permitem a despolitização e desideologização da comemoração que deveria ser a fundação da lembrança nos espaços urbanos contemporâneos de diversidade e inclusão (KRZYŻANOWSKA, 2015, p. 483, tradução nossa).<sup>94</sup>

Deste modo, vê-se transformar o espaço urbano à medida que monumentos são removidos e o comportamento dos cidadãos se transforma na era digital, de modo que o princípio do contramonumentalismo se espalha para transformar os espaços públicos:

Embora, para ter certeza, os contramonumentos também sejam frequentemente contestados, isso acontece principalmente como uma repercussão de sua forma muitas vezes complexa e

---

<sup>94</sup> No original: "The particular virtue of counter-monuments resides in their ability to take stock of the diversity of expectations that diverse individual/collective actors have with regard to commemoration. As evidenced in the analysis, the central feature of counter-monuments is their unique, discursively constructed dialogic imagination (Bakhtin 1981) and the fact that they can transgress and forge dialogue between, inter alia, modes of public and private commemoration. At the same time, counter-monuments – such as most notably the *Stolpersteine* – aim to deploy non-ideologised and often multiple semiotic forms (in our central case, miniature brass tombstones/plaques). Contrary to the often over-politicised monuments so often driven by such ideologies as, for example, nationalism, nativism or even sexism (Abousnnouga and Machin 2013), counter-monuments allow for de-politicisation and de-ideologisation of commemoration that should be at the foundation of remembrance in contemporary urban spaces of diversity and inclusion."

o fato de que muitas realizações contramonumentais esperam formas particulares de engajamento não apenas cognitivo, mas também físico/espacial de seus espectadores/espectadores/usuários (que muitas vezes fica limitado aos “iniciados”). No entanto, como foi mostrado, os principais contramonumentos seguem um código semiótico relativamente simples que se baseia na recontextualização de discursos de formas e formatos de comemoração da esfera pública, mas também privada/íntima (como é o caso da Stolpersteine, ligando características de placas comemorativas, mas também lápides). Portanto, os contramonumentos tornam-se uma forma muito eficiente de lembrança, que implanta ativamente o espaço urbano não apenas como um locus, mas também como um sujeito – ou interlocutor dialógico – do discurso de memória e identidade assim encenado. (KRZYŻANOWSKA, 2015, p. 483, tradução nossa).<sup>95</sup>

É necessário pensar em novos modelos patrimoniais que surgem destas tensões. Discutir um patrimônio efetivamente aberto, colaborativo, compartilhado, significa romper as barreiras hierárquicas de curadoria e moderação, em que processos, objetos e significados são validados por todos. Destacam-se dois pontos no discurso dos contramonumentos e o contexto digital: 1) o discurso do patrimônio aberto; e 2) o diálogo entre público e privado. A questão do discurso aberto está associada ao processo de despolitização e desideologização dos monumentos e dialoga com os princípios de código aberto e criptoanarquismo, pensados a partir da perspectiva de disrupção e constante revisão de valores. Já o diálogo entre público e privado retoma o discurso da cooptação de dados e da destituição dos espaços públicos pelo setor privado – problemática que reforça a

---

<sup>95</sup> No original: “While, to be sure, counter-monuments are also often contested, it happens so mainly as a repercussion of their often complex form and the fact that many counter-monumental realisations expect particular forms of not only cognitive but also physical/spatial engagement from their spectators/viewers/users (that often becomes limited to the “initiated”). However, as has been shown, leading counter-monuments follow relatively simple semiotic code that draws on recontextualisation of discourses of forms and formats of commemoration from both public but also private/intimate sphere (as is the case with Stolpersteine linking features of commemorative plaques but also tombstones). Therefore, counter monuments become a very efficient form of remembrance that actively deploys urban space as not only a locus but also a subject – or dialogic interlocutor – of thus enacted discourse of memory and identity.”.

unilateralidade do discurso monumental. Considerando a revisão monumental em curso, surge o conceito inédito desta tese: o patrimônio *open source*.

Deste modo, propõe-se, no capítulo seguinte, uma discussão do conceito de patrimônio *open source*, a partir de ações antimonumentais ou que questionam os modelos tradicionais, apontando outros modos de criar narrativas em processo na era digital. Após o debate acerca da preservação e da memória, compreende-se melhor o contexto do patrimônio digital, permitindo o aprofundamento dos termos “patrimônio aberto” e “patrimônio *open source*”. A seguir, desenvolve-se um debate sobre as ações de resistência ou revisão monumental pela participação comunitária, estabelecendo a última discussão dessa tese, focada nas contraposições de patrimônio aberto versus patrimônio *open source*, com base em análises de casos que exemplificam novos modelos patrimoniais digitais. De um lado, o patrimônio aberto (Google Open Heritage, por exemplo); de outro, o possível patrimônio *open source* como resposta à homogenia dos discursos memoriais e à obsessão pelo registro digital, operando por meio de táticas coletivas. Por fim, o patrimônio *open source* emerge como um possível caminho à democratização digital e à horizontalização patrimonial.

5

**O PATRIMÔNIO *OPEN SOURCE*:**  
novos modelos de lembrar

## 5.1 Introdução a novos modelos de lembrar

Hatuka (2016) afirma que os cidadãos possuem a oportunidade de negar ou contestar símbolos, memórias e imagens pré-concebidas dos lugares. Trata-se de uma natureza mutável da memória, que define relações atuais entre lugar, narrativas e práticas espaciais nas cidades do mundo inteiro. Segundo a autora, tais mudanças transformam o mapa da memória urbana em um instrumento de luta social e poder, resultando em múltiplos mapas sincrônicos sobrepostos, em um processo interminável:

De fato, alguns desses mapas de memória não durarão por muito tempo. Não há muitos agentes ativos para mantê-los e conservá-los nas mentes das pessoas, nem capital significativo para manter sua existência no espaço físico (HATUKA, 2016, p. 51).

No entanto, a redundância dos monumentos suscita uma grande variedade de respostas e possibilidades. Em consonância, Beiguelman (2016) afirma que “reinventar a Memória é preciso”, sendo que um patrimônio *open source* apenas existirá se nos permitirmos esquecer. O esquecimento das ideologias calcificadas e dos discursos pré-estabelecidos é necessário na era digital, principalmente porque tudo e todos são memorizados. Segundo Beiguelman (2016), o indivíduo se depara na atualidade com um contexto ambíguo, no qual a internet impede o esquecimento, por meio da obsessão pelo registro e da cultura dos likes. Além disso, indivíduos não são esquecidos pelo sistema e suas informações são perpetuadas na rede. Em contrapartida, os usuários são incapazes de se lembrar de todos os dados gerados, tornando-se dependentes dos dispositivos digitais para recordar coisas, pessoas e lugares.

Estamos experimentando não apenas uma superprodução de dados, que prolifera em novos formatos de armazenamento nas redes, como também uma overdose documental. Crescem os espaços de ação e armazenamento corporativo, como o Google

e o Facebook. Neles vem sendo criada toda uma contracultura do arquivamento e da musealização, fora da tradição institucional das práticas e políticas de memorização. (...) Está claro que, nesta era de overdose documental em que vivemos, “acumular dados é como respirar: um ato involuntário e mecânico. Nós não escolhemos o que guardar, mas o que apagar” (Quaranta, 2011, p. 9, tradução nossa). Não obstante, deve-se salientar que tudo o que não podemos guardar está no horizonte provável da perda permanente. E isso inclui memórias pessoais, informação privada e profissional, dados relevantes, muita futilidade, é claro, e cultura, arte e incontáveis obras inacabadas (talvez fundamentais?). É claro que é importante evitar a perda, mas é impossível armazenar tudo o que é produzido hoje (BEIGUELMAN, 2016, p. 145).

O acúmulo de dados, então, torna o esquecimento parte do processo natural de seleção do patrimônio *open source* e abre espaço para repensar as narrativas vigentes. Como Jeudy (2006) coloca, é inegável que a cidade está destinada a mudar. Entretanto, segundo o autor, algumas cidades são objeto de uma conservação patrimonial mais ou menos sistemática, não sofrendo alteração, onde os cenários monumentais estão lá para durar. Por isso, é preciso considerar que as “transformações do espaço urbano não se oferecem sempre ao olhar; elas se revelam através de relações sociais, políticas, econômicas” (JEUDY, 2006, p. 8).

Jeudy (2006) também afirma que a idealização da cidade se dá como território de exibição cultural, ultrapassando os limites da “sociedade do espetáculo” e criando a ficção simulada de uma utopia, fato que leva à conclusão de que a:

(...) experiência corporal da cidade é o exato oposto da imagem urbana fixada por um logotipo publicitário. (...) Essa experiência feita pelo cidadão lhe dá um corpo, às vezes imaginário, um outro corpo “urbano” que se move de maneira enigmática conforme a superabundância dos cenários (JEUDY, 2006, p. 9).

Portanto, a partir destas ideias, compreende-se que o patrimônio *open source* não se caracteriza como um agente antienvelhecimento da cidade, mas, sim, como um catalisador dos conflitos e superfície translúcida de visualização das narrativas urbanas.

A partir destas considerações, chega-se à principal questão trabalhada ao longo do presente capítulo, que resulta de um processo linear composto por quatro partes, iniciando na discussão do território e sua transformação diante da sociedade em rede, da volatilização da geografia e da permeabilidade entre território físico e dados digitais. Claramente, esta relação configura um cenário particular de extração de dados, que inaugura o segundo capítulo da tese, onde se debate os territórios segundo as novas dinâmicas de controle e vigilância digital.

Essas dinâmicas permeiam espectros que vão além do território físico, invadindo a vida cotidiana por meio dos aplicativos móveis – através dos quais se percebe a investida do setor privado no campo cultural, apropriado para a cooptação de dados. Comprova-se que, na contemporaneidade, cultura e memória se tornam commodities, evidenciando a disputa entre público e privado. Propõe-se discutir os outros modos de operar a memória, segundo princípios de horizontalidade e preservação das narrativas locais. Nesta direção, apresentam-se ideais da arquitetura *open source*, do criptoanarquismo e da antimonumentalidade, que consolidam o conceito chave desta tese: o “patrimônio *open source*”. Este conceito é o cerne do último capítulo, baseado em autores como David Harvey (2012), Laurajeane Smith (2006), Carlo Ratti (2015), Henri-Pierre Jeudy (2006), William Mitchell (2003), Jorge Otelo-Pailos (2016), entre outros.

Neste capítulo, elabora-se o conceito de patrimônio a partir das dinâmicas de código aberto, através de ações que transformam a hierarquia de poderes, as ações cooptadoras da cultura digital e os processos curatoriais até então apresentados. Atenta-se ao patrimônio digital, às diferenças entre os termos patrimônio aberto versus *open source*, e às possíveis táticas de ocupação urbana e apropriação digital em prol das narrativas locais. É necessário assegurar desdobramentos democráticos do espaço urbano, que contribuam às necessidades culturais locais sob a abertura das tecnologias e

acessibilidade dos acervos. Deste modo, é preciso consenso quanto ao papel da ciberurbe e como o poder público/privado se estabelece na medida em que as novas tecnologias redimensionam a cidade. Trata-se do direito à cidade e sua construção, premissa que reside no centro do patrimônio *open source*.

Deste modo, Jeudy (2006) conclui que, no presente, as políticas públicas são confrontadas com a necessidade de tratar, de um modo ativo, vivo, estético, o que está destinado a desaparecer. Isso faz pensar sobre a horizontalidade narrativa e sobre a constante reavaliação do espaço urbano. Trata-se de uma rebelião da cidade que, por meio de táticas *open source*, se especializa no combate à cooptação e permite a revalidação dos participantes na construção patrimonial.

Transversalmente, David Harvey (2012) aborda o direito à cidade, que emerge nas ruas e nos bairros como um pedido de socorro dos grupos desfavorecidos. Por isso, os movimentos revolucionários nascem da cidade. Diante dos recentes ataques monumentais e do modo como a cooptação se estabelece na cidade, percebe-se que há um poder de mudança no espaço urbano:

Reivindicar o direito à cidade no sentido que quero dizer aqui é reivindicar algum tipo de poder modelador sobre os processos de urbanização, sobre as maneiras como nossas cidades são feitas e refeitas, e fazê-lo de uma forma fundamental e radical. Desde o início, as cidades surgiram por meio da concentração geográfica e social de um produto excedente (HARVEY, 2012, p. 5, tradução nossa).<sup>96</sup>

Esta afirmação evidencia que é na cidade onde as dinâmicas de redefinição de poderes acontecem, sobretudo no que diz respeito à cooptação digital, à migração de tecnologias de vigilância para os dispositivos móveis e ao avanço do escaneamento do espaço urbano, tornando a cidade um lugar

---

<sup>96</sup> No original: "To claim the right to the city in the sense I mean it here is to claim some kind of shaping power over the processes of urbanization, over the ways in which our cities are made and remade, and to do so in a fundamental and radical way. From their very inception, cities have arisen through the geographical and social concentration of a surplus product."

de estabelecimento do poder privado, calcado na capitalização de dados. Os dados se tornam uma nova commodity em disputa, evidenciando a competição entre diversos setores pelo espaço urbano e sua memória digital.

As leis coercitivas da competição também forçam novas tecnologias e formas organizacionais a entrar em operação o tempo todo, uma vez que capitalistas com maior produtividade podem competir com aqueles que usam métodos inferiores. As inovações definem novos desejos e necessidades e reduzem o tempo de giro do capital e o atrito da distância. Isso estende o alcance geográfico sobre o qual o capitalista é livre para pesquisar uma oferta expandida de trabalho, matérias-primas e assim por diante. Se não houver poder de compra suficiente em um mercado existente, então novos mercados devem ser encontrados expandindo o comércio exterior, promovendo novos produtos e estilos de vida, criando novos instrumentos de crédito e gastos estatais financiados por dívidas (HARVEY, 2012, p. 6, tradução nossa).<sup>97</sup>

Nesta fala, Harvey (2012) destaca a inovação como origem de novos desejos e necessidades, entre eles a obsessão pela memória. Este medo e desejo de captura do tempo fortalece o capitalismo, que se expande em todas as direções e avança sobre a cultura. Posteriormente, quando este mercado se saturar, outros serão descobertos, para a constituição de novas commodities e capitais. Harvey (2012) coloca que tradicionalmente, no capitalismo, a absorção do capital e a força de trabalho estão associados à cidade. Sendo assim, há um impacto na geografia e na produção espacial, evidenciando certas dinâmicas de acúmulo que transformam o fluxo de commodities. A terceirização e a capitalização da memória urbana dialogam com os princípios apontados pelo autor, e a necessidade de revisão desse sistema coloca em xeque os modos de exploração informacional da cultura,

---

<sup>97</sup> No original: "The coercive laws of competition also force new technologies and organizational forms to come on line all the time, since capitalists with higher productivity can out-compete those using inferior methods. Innovations define new wants and needs, and reduce the turnover time of capital and the friction of distance. This extends the geographical range over which the capitalist is free to search for expanded labor supplies, raw materials, and so on. If there is not enough purchasing power in an existing market, then new markets must be found by expanding foreign trade, promoting new products and lifestyles, creating new credit instruments and debt-financed state expenditures."

abrindo precedente para o patrimônio *open source*.

Nesta direção, o neoliberalismo tem como veículo primário para a produção de desigualdades a descentralização e a autonomia (HARVEY, 2012). No contexto digital, elas ficam mais evidentes e volatilizam a cooptação por meio do individualismo, da personalização das experiências e da descentralização dos poderes de gestão da memória/cultura (observados com a dissolução das instituições culturais, desapropriadas de sua função por serviços digitais). Portanto, é preciso uma abertura destes processos a partir dos princípios comunitários, para além dos neoliberais já conhecidos. Então, acerca do embate entre público, privado e o contexto digital:

Uma vez que os espaços públicos e privados são diferenciados uns dos outros, eles podem começar a desempenhar papéis complementares na vida urbana; uma cidade bem-organizada precisa de ambos. E assim é no ciberespaço. No veleast, isso significa que alguma parte de nosso habitat eletrônico emergente deve ser reservada para uso público, assim como os planejadores de cidades têm tradicionalmente designado terras para praças públicas, parques e instituições cívicas. (...) Mas o espaço público urbano não é apenas não privado – o que sobra quando todos bloqueiam seus domínios privados. Um espaço é genuinamente público, como Kevin Lynch uma vez apontou, apenas na medida em que realmente é abertamente acessível e acolhedor para os membros da comunidade que serve. Deve também permitir aos usuários uma liberdade considerável de reunião e ação, e deve haver algum tipo de controle público de seu uso e transformação ao longo do tempo. O mesmo vale para o ciberespaço público, então criadores e mantenedores de partes públicas, semipúblicas e pseudopúblicas do mundo online. (...) Essas questões, como as complementares de privacidade e criptografia, tornaram-se o foco de debates políticos cruciais (HARVEY, 2012, p. 125, tradução nossa).<sup>98</sup>

---

<sup>98</sup> No original: "Once public and private spaces are distinguished from each other they can begin to play complementary roles in urban life; a well organized city needs both. And so it is in cyberspace. At the veleast, this means that some part of our emerging electronic habitat should be set aside for public uses just as city planners have traditionally designated land for public squares, parks, and civic institutions. (...) But urban public space is not merely un-private - what's left over when everyone walls off their private domains. A space is genuinely public, as Kevin Lynch once pointed out, only to the extent that it really is openly accessible and welcoming to members of the community that it serves. It must also allow users

Quando o território informacional se une ao físico, a discussão sobre a criptografia é ampliada, fortalecendo o debate do código aberto e do criptoanarquismo como modelo de ativismo e transformação da era digital. Nessa direção, surge o embate entre os serviços que se abrem para a construção coletiva (seguindo princípios similares aos de código aberto) e os que se fecham em um sistema controlador, mas de interatividade capilarizada (caso da cooptação). Deste modo, a contraposição do patrimônio *open source* versus o aberto evidencia esse embate, consequência de um:

(...) mundo de computação, telecomunicações e corpos eletronicamente aumentados (...) e as redes de computadores se tornam fundamentais para a vida urbana, tal qual o sistema de via e ruas. Muitas das ações econômicas, sociais, políticas e culturais são direcionadas para o ciberespaço. Como resultado, sugere uma reformulação radical (HARVEY, 2012, p. 122, tradução nossa).<sup>99</sup>

Deste modo, a cidade é o lugar dos conflitos e transformações. Segundo Cymbalista (2017), a cidade é algo indefinível, onde categorias como bairros, formas e usos do espaço, vida cotidiana, trabalho, patrimônio, memória, passado e futuro podem ser mobilizados em múltiplas perspectivas. Mas o autor entende que a cidade não é um palimpsesto, composto necessariamente por múltiplas temporalidades. Ademais:

A cidade nunca é absolutamente sincrônica: o tecido urbano, o comportamento dos cidadãos, as políticas de planificação urbanística, econômica ou social desenvolvem-se segundo cronologias diferentes. Mas ao mesmo tempo, a cidade está inteira no presente. Ou melhor, ela é inteiramente presentificada por atores nos quais se apoia toda a carga temporal (LEPETIT,

---

considerable freedom of assembly and action, and there must be some kind of public control of its use and its transformation over time. The same goes for public cyberspace, so creators and maintainers of public, semipublic, and pseudopublic parts of the online world (...) These questions, like the complementary ones of privacy and encryption, have become the focus of crucial policy debates”.

<sup>99</sup> No original: “(...) world of computing, telecommunications and electronically enlarged bodies (...) and computer networks become fundamental to urban life, just like the street and street system. Many of the economic, social, political and cultural actions are directed towards cyberspace. As a result, it suggests a radical overhaul.”.

2001, p. 145).

Sendo assim, cabe à cidade do presente e ao patrimônio *open source* ativar as memórias, suas multiplicidades e multitemporalidades, por meio da apropriação do digital.

Se a reflexão faz sentido, então a cidade como espaço é sempre também produto e meio de produção de memórias – individuais, coletivas. A memória implica assumir que o passado nem se conserva, nem ressurgue de maneira idêntica. A memória é um processo de reelaboração permanente do passado no presente (Nora, 1984; Pollak, 1989; Halbwachs, 2004; Bresciani e Naxara, 2004) e possui a propriedade de conservar certas informações e apagar outras, em processos renovados; é simultaneamente individual e psicológica, se liga à vida social e, necessariamente, se espacializa (Le Goff, 2003). É nesta perspectiva que o patrimônio histórico como bem cultural e suporte de memória é elemento central de reflexão sobre a cidade, e o faz a partir da mobilização de diversos saberes (CYMBALISTA, 2017, p. 9).

Por fim, como consequência dessa transformação, é preciso avaliar com criticismo o mercado digital e seu avanço sobre a cultura, compreendendo os limites do poder público e privado, tensionando o debate sobre os dados como propriedade privada ou intelectual. Propõe-se uma contraposição entre patrimônio aberto – enquanto um modelo conservador patrimonial digital – versus o patrimônio *open source* – um modelo disruptivo de revisão patrimonial.

## 5.2 Patrimônio aberto: a lógica do tecnocapitalismo

Os novos modelos de lembrar surgem da tensão entre público e privado, e a apropriação do termo “aberto” se repete continuamente nas ações mercadológicas digitais, sobretudo porque as lembranças são a principal

commodity da atualidade. A conceituação dos termos “patrimônio aberto” e “patrimônio *open source*” é crucial para esta tese, pois define os novos modelos do lembrar e seus regimes de poder. Enquanto a captura de dados no campo cultural é justificada pelo discurso de acessibilidade, poucas legislações são criadas para o controle dessa extração, impactando diretamente o objetivo de uma ação cultural e evidenciando a instrumentalização silenciosa do patrimônio.

Segundo Schiller e Yeo (2014), as prioridades do Google como uma empresa giram menos em torno de seus usuários individuais do que de seus patrocinadores (no caso, os anunciantes corporativos). A empresa personaliza os resultados de busca, combinando dados resultantes dos rastreamentos dos usuários individuais e seus movimentos dentro da web, os associa com os dados *in-house* e terceirizados de seus vendedores, garantindo que seus alvos de publicidade tenham acesso em tempo real ao público-alvo que se deseja atingir. Como resultado, o modelo de negócio do Google implanta e manipula a publicidade nos seus sites e em milhares de sites independentes, que cooperam com esta estratégia de lucro. Logo, sem sombra de dúvida, o discurso do patrimônio aberto está diretamente associado às estratégias publicitárias e de cooptação para fins do capitalismo digital, conformando a operação particular do Google sobre o campo cultural:

O Google exibiu publicamente seu interesse nas artes e na história quando Eric Schmidt compareceu a uma cerimônia em novembro de 2009 com o então embaixador dos EUA no Iraque, Christopher Hill, no Museu Nacional do Iraque. Schmidt prometeu usar o tempo e os recursos consideráveis do Google para digitalizar artefatos antigos no Museu Nacional do Iraque e disponibilizá-los na Internet. Isso foi depois do saque muito divulgado do Museu Nacional de Antiguidades do Iraque nos primeiros dias da ocupação militar dos EUA. O que os Estados Unidos fizeram pouco para prevenir, apesar dos vários avisos. Schmidt estava servindo ativamente à política externa dos Estados Unidos ao mesmo tempo em que apresentava a empresa como uma zeladora independente e benevolente da cultura global. Em 2011, o Google ingeriu o Museu Nacional

(SCHILLER; YEO, 2014, p. 46-47, tradução nossa).<sup>100</sup>

Segundo a citação acima, é possível conceituar o patrimônio aberto como a antítese do patrimônio *open source*, porque ele opera como instrumento de vigilância e controle cultural nas mãos do poder privado. Neste caso em particular, tal instrumento se associa à cultura estadunidense e seus interesses: “altruísmo, no entanto, é no máximo um mero subproduto do processo que está em andamento” (SCHILLER; YEO, 2014, p. 47, tradução nossa).<sup>101</sup> Entretanto, um dos agravantes desse processo é a ausência do Estado, intensificando a delegação da cultura ao poder privado. Quanto a isso, pontua que “o Estado precisa garantir a salvaguarda da obra. Só que ele não pode fingir que não está acontecendo nada. É preciso pensar em soluções. (...) O Estado precisa colocar o monumento em movimento, senão, aí sim, ele será destruído.”.<sup>102</sup> Estes embates tensionam os modelos do capital cultural e informacional em curso:

Essas são fantasias poderosas de como o capital transnacional está sendo usado para um bem maior – para nutrição espiritual e elevação democrática. Na verdade, a implantação da tecnologia digital pelo Google indica, no entanto, o ressurgimento de um capitalismo de bem-estar, onde as pessoas são encaminhadas para empresas em vez de Estados para os serviços que recebem; onde o capital corporativo rotineiramente se arroga o direito de intermediar o discurso público; e onde a história e a arte permanecem saturadas com as preferências e prioridades das classes sociais de elite. A GCI seria improvável,

---

<sup>100</sup> No original: “Google publicly exhibited its interest in the arts and history when Eric Schmidt attended a ceremony in November 2009 with then-US Ambassador to Iraq, Christopher Hill, at the National Museum of Iraq. Schmidt promised to use Google’s time and considerable resources to digitize ancient artifacts at the National Museum of Iraq and make them available on the Internet This was after the much-publicized looting of Iraq’s National Museum of Antiquities in the early days of the US military occupation, which the United States did little to prevent despite numerous warnings. Schmidt was actively serving United States foreign policy even as he presented the company as an independent and benevolent caretaker of global culture. In 2011, Google ingested the National Museum”.

<sup>101</sup> No original: “Altruism, however, is at most a mere by-product of the process that is underway.”.

<sup>102</sup> Disponível em: <[http://www.gutolacaz.com.br/2017/08/textos/POR\\_PatrimonioMonumentoBandeiras.pdf](http://www.gutolacaz.com.br/2017/08/textos/POR_PatrimonioMonumentoBandeiras.pdf)>. Acesso em: 10 nov. 2020.

até mesmo impensável, sem a fome crônica e politicamente induzida de instituições culturais com financiamento público, mesmo em todos os países ricos. A retirada ou realocação de recursos pelos Estados para financiar e operar o aparato de provisão cultural é sua condição essencial de possibilidade. No entanto, se a GCI está à frente do que agora é uma longa lista de incursões corporativas na arte e na cultura, a GCI é mais do que um golpe de mestre em relações públicas. É também uma estratégia de negócios calculada, já que o Google aproveita um determinado momento histórico e social para incorporar a cultura em um local com potencial de lucro (SCHILLER; YEO, 2014, p. 48, tradução nossa).<sup>103</sup>

Deste modo, ainda que a iniciativa do Google pareça confrontar a lógica capitalista, ela não mede o acesso para fins públicos e democráticos, mas, sim, a cooptação silenciosa por meio do campo cultural. Logo, coloca-se a questão: por que o Google se interessa em investir milhões de dólares promovendo arte e preservação pelo mundo? Schiller e Yeo (2014) a respondem afirmando que o Google visa um único objeto de lucro presente em seu modelo de negócio: os dados. Segundo os autores, trata-se de uma estratégia grotesca e extremamente séria do ponto de vista do capital da Internet, objetivando “toda a produção de nossa sociedade ... todos os livros, todas as fotos, todos os vídeos, todas as pessoas,” sejam transmutados em dados: nada menos do que “cultura como dados” (SCHILLER; YEO, 2014, p. 48, tradução nossa).<sup>104</sup>

---

<sup>103</sup> No original: “These are potent fantasies of how transnational capital is being used for the greater good – for spiritual nourishment and democratic uplift. In fact, however, Google’s deployment of digital technology betokens a world of resurgent welfare capitalism, where people are referred to corporations rather than states for such services as they receive; where corporate capital routinely arrogates to itself the right to broker public discourse; and where history and art remain saturated with the preferences and priorities of elite social classes. GCI would be unlikely, even unthinkable, absent the chronic and politically induced starvation of publicly funded cultural institutions even throughout the wealthy countries. States’ withdrawal or reallocation of resources to fund and operate the apparatus of cultural provision is its essential condition of possibility. Yet if GCI sits at the head of what is now a long list of corporate incursions into art and culture, GCI is more than a public relations master-stroke. It is also a calculated business strategy, as Google seizes a particular historical and social moment in order to engross culture into a site of prospective profit-making.”.

<sup>104</sup> No original: “The entire output of our society... all the books, all the pictures, all the videos, all the people, be transmuted into data: nothing less than “culture as data”.”.

Juárez (2016), em seu artigo “A Pre-emptive History of the Google Cultural Institute”, faz um relato do histórico do Google Arts & Culture do ponto de vista de uma neocolonização digital e da extração dos dados digitais. A autora aponta que a fundação do Google Arts & Culture – que teve sua primeira exibição pública em 2011 – representou 20% de todos os investimentos do Google em 2010. Ela também coloca que o discurso oficial sobre um “laboratório” para o desenvolvimento de novas tecnologias para ajudar os parceiros culturais não é por acaso. Isso porque não se trata de um serviço filantrópico, confirmando que o patrimônio aberto se sustenta sobretudo na extração e capital dos dados. Assim, o patrimônio aberto não é de graça: o preço que se paga é a capitalização dos dados pessoais e a destituição do poder das culturas locais. Logo, “o Google Cultural Institute seria improvável, até mesmo impensável, sem a fome crônica e politicamente induzida de instituições culturais com financiamento público, mesmo em todos os países ricos” (JUÁREZ, 2016, n. p., tradução nossa).<sup>105</sup>

É importante entender que o que o Google realmente está fazendo é financiar a infraestrutura técnica e o trabalho necessários para transformar cultura em dados. Desta forma, pode ser facilmente administrado e alimentar todos os tipos de produtos necessários na cidade neoliberal para promover e explorar esses 'ativos' culturais, a fim de competir com outros centros urbanos no cenário global, mas também para alimentar a acumulação imparável de informação. O Google Cultural Institute, assim como muitos outros empreendimentos culturais do Google, como o Google Books e sua exposição de arte Revolução Digital, foi sujeito a algumas críticas, mas muito necessárias, como *Powered by Google: Widening Access and Tightening Corporate Control* (Schiller & Yeo 2014), um relato aprofundado das origens desta intervenção cultural e do seu papel (...) (JUÁREZ, 2016, n. p., tradução nossa).<sup>106</sup>

---

<sup>105</sup> No original: “The Google Cultural Institute would be unlikely, even unthinkable, absent the chronic and politically induced starvation of publicly funded cultural institutions even throughout the wealthy countries.”.

<sup>106</sup> No original: “It is important to understand that what Google is really doing is bankrolling the technical infrastructure and labour needed to turn culture into data. In this way it can be easily managed and feed all kinds of products needed in the neoliberal city to promote and

Schiller e Yeo (2014) afirmam que o impulso de coleta da empresa evidencia uma cultura e ideologia cujo alcance é de escala inimaginável. Em um primeiro momento, a digitalização dos acervos artísticos e das coleções globais impressiona. No entanto, o projeto do Google ultrapassa o altruísmo, afinal, o Google Cultural Institute exhibe memórias de opressão e de oposição política; imagens com hiper-realismo da luta contra o apartheid na África do Sul e dos protestos contra a Guerra do Vietnã nos EUA; tem acesso aos dados e imagens das ruas de São Paulo, concedidos livremente pelas autoridades brasileiras, entre outras coleções questionáveis. Logo, tais atos de representação e visibilidade podem – como já mencionado nesta tese – neutralizar e transcender as injustiças sociais e distorções do passado e do presente. Os autores ainda afirmam que o Google Cultural Institute é um exemplo brilhante de relações públicas, através do qual o Google se mostra um hábil jogador no domínio do interesse corporativo (SCHILLER; YEO, 2014).

O patrimônio aberto suscita, então, a discussão do neocolonialismo digital ou tecnocolonialismo. Segundo Juárez (2016), o Google Cultural Institute reflete os impulsos coloniais incorporados aos desejos científicos e econômicos que formaram as próprias coleções que media em seu banco de dados. Ainda que seu objetivo não seja o de escravizar e abusar de populações étnicas específicas, o Google explora o indivíduo a partir de seus dados digitais. Segundo a autora, a tecnologia da informação é a forma dominante que torna o tecnocolonialismo um termo mais preciso para descrever as

---

exploit these cultural 'assets', in order to compete with other urban centres in the global stage, but also, to feed Google's unstoppable accumulation of information. The Google Cultural Institute, much like many other cultural endeavours of Google like Google Books and their Digital Revolution art exhibition, has been subject to a few but much needed critiques, such as *Powered by Google: Widening Access and Tightening Corporate Control* (Schiller & Yeo 2014), an in-depth account of the origins of this cultural intervention and its role in the resurgence of welfare capitalism, "where people are referred to corporations rather than states for such services as they receive; where corporate capital routinely arrogates to itself the right to broker public discourse; and where history and art remain saturated with the preferences and priorities of elite social classes."

intervenções culturais do Google.

Entretanto, Juárez (2016) pontua que não existe uma definição oficial do termo “tecnocolonialismo”; porém, é importante entendê-lo como uma continuação da ideia iluminista que deu origem ao impulso de coletar, organizar e gerenciar informações no século XIX. A autora o aplica para situar a acumulação e gestão contemporâneas de informações e dados dentro de uma paisagem tecnocientífica impulsionada pelo “lucro acima de tudo”.

Observa-se que o patrimônio aberto ocorre pelo design de experiência como ferramenta de vigilância por trás do discurso de altruísmo, propondo vender a ideia de um patrimônio aberto a todos. Nesse sentido, Beiguelman (2016) destaca que o design de experiência tem um papel legitimador em um capitalismo dominado por serviços semelhantes (exemplo dos serviços Google que replicam experiências em múltiplas plataformas). Por conseguinte, “os produtores de serviços buscam romper com os ambientes padronizados, apostando na tematização dos espaços, a fim de diferenciar um serviço do outro” (BEIGUELMAN, 2016, p. 127).

Conseqüentemente, Beiguelman (2016) afirma a emergência de um processo de esterilização da história, simultâneo à recusa pela elaboração do presente e pela projeção do futuro, se estabelece. De um lado, “forja-se o presente com um tempo assombrado pelo falso e pelo vintage (...); de outro, temos um futuro que funciona como parênteses, uma bolha suspensa impossível, propositalmente, de ser conectada ao vivido” (BEIGUELMAN, 2016, p. 127).

O patrimônio aberto se encaixa nesta lógica, evidenciando a cultura e a memória como produto descartável em um contexto bipolarizado, que faz questionar: “o que recordaremos no futuro, se o nosso presente é pura `re`produção encenada do passado e o passado um elemento estranho às nossas visões de futuro?” (BEIGUELMAN, 2016, p. 127). A problemática do

patrimônio aberto é que ele se sustenta nas dinâmicas empresariais e nos interesses de capital destes agentes de poder. Logo, ainda que não haja um grupo étnico específico privilegiado, existe um grupo seletivo que capitaliza os dados gerados no patrimônio aberto. O avanço dessas soluções digitais é, contudo, questionado pela Comissão Europeia desde 2010, quando foi inaugurada uma *antitrust investigation* (investigação frente à falta de confiança) contra o Google:

A Comissão Europeia decidiu abrir uma investigação antitruste sobre as alegações de que o Google Inc. abusou de uma posição dominante na pesquisa online, em violação às regras da União Europeia (artigo 102.º do TFUE). A abertura de procedimentos formais segue reclamações de provedores de serviços de busca sobre o tratamento desfavorável de seus serviços nos resultados de busca não pagos e patrocinados pelo Google, juntamente com uma alegada colocação preferencial dos próprios serviços do Google. Este início de procedimento não implica que a Comissão tenha provas de quaisquer infrações. Significa apenas que a Comissão irá conduzir uma investigação aprofundada do caso com carácter prioritário (tradução nossa).<sup>107</sup>

Logo, anteriormente à abertura dos serviços culturais do Google, o Google Books já enfrentava desafios legais com a Comissão Europeia. Em 2012, as autoridades europeias iniciam uma outra investigação contra o Google e seus novos termos de uso, sob solicitação das autoridades francesas, que apontaram problemas com a política de privacidade dos termos de uso publicados em março de 2012.<sup>108</sup> Em 2013, as autoridades vinculadas ao imposto de renda britânico investigaram o Google sob acusação de um

---

<sup>107</sup> No original: "The European Commission has decided to open an antitrust investigation into allegations that Google Inc. has abused a dominant position in online search, in violation of European Union rules (Article 102 TFEU). The opening of formal proceedings follows complaints by search service providers about unfavourable treatment of their services in Google's unpaid and sponsored search results coupled with an alleged preferential placement of Google's own services. This initiation of proceedings does not imply that the Commission has proof of any infringements. It only signifies that the Commission will conduct an in-depth investigation of the case as a matter of priority.". Disponível em: <[http://europa.eu/rapid/press-release\\_IP-10-1624\\_en.htm](http://europa.eu/rapid/press-release_IP-10-1624_en.htm)>. Acesso em: 10 nov. 2020.

<sup>108</sup> Disponível em: <[http://europa.eu/rapid/press-release\\_IP-10-1624\\_en.htm](http://europa.eu/rapid/press-release_IP-10-1624_en.htm)>. Acesso em: 10 nov. 2020.

esquema antiético.<sup>109</sup>

E os processos de investigação não pararam por aí: em 2014, o Tribunal de Justiça Europeu decidiu que os usuários têm o “direito ao esquecimento” contra o Google, responsabilizando as ferramentas de busca pelos dados pessoais e pela remoção de links publicados por terceiros. Em 2015, a Comissão Europeia enviou uma Declaração de Objeções ao Google, alegando que a empresa abusou de sua posição dominante nos mercados de serviços gerais de pesquisa na internet no Espaço Econômico Europeu (EEE), favorecendo sistematicamente seu próprio produto de comparação de preços em suas páginas de resultados de pesquisa gerais.<sup>110</sup> No mesmo ano, a Comissão avaliou o Android e sua legalidade, alegando que possivelmente o Google havia impedido ilegalmente que rivais desenvolvessem e comercializassem, no Espaço Econômico Europeu (EEE), sistemas operacionais, aplicações e serviços de comunicação móvel. No ano de 2020, a União Europeia elaborou um documento oficial, intitulado “An European Strategy for Data”<sup>111</sup>, que inclui diversos tópicos referentes ao monopólio de dados por empresas gigantes, como Google e Facebook.

Percebe-se que a Europa tem movido diversas ações contra irregularidades do mercado digital, repensando o papel do poder público a serviço da distribuição de poderes e transparência de dados no contexto da cooptação digital. Desde 2014, a Comissão Europeia à frente da estratégia estabelece o General Data Protection Regulation (GDPR)<sup>112</sup>, por meio da qual se consolidou uma estrutura sólida para confiabilidade digital, bem como para

---

<sup>109</sup> Disponível em: <<http://www.theguardian.com/technology/2013/may/16/google-told-by-mp-you-do-do-evil>>. Acesso em: 10 nov. 2020.

<sup>110</sup> Disponível em: <[http://europa.eu/rapid/press-release\\_IP-15-4780\\_en.htm](http://europa.eu/rapid/press-release_IP-15-4780_en.htm)>. Acesso em: 04 nov. 2020.

<sup>111</sup> Disponível em: <[https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/communication-european-strategy-data-19feb2020\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/communication-european-strategy-data-19feb2020_en.pdf)>. Acesso em: 10 nov. 2020.

<sup>112</sup> Regulamento geral de proteção de dados.

a publicação dos atuais relatórios do GDPR, prevendo transparência nesses processos. Outras iniciativas são a regulação do fluxo livre de dados não pessoais (FFD4), o Cybersecurity Act (CSA)<sup>113</sup> e a Open Data Directive<sup>114</sup>. A Comissão Europeia também está diretamente envolvida na diplomacia digital, reconhecendo 13 países com nível adequado de proteção de dados pessoais. Logo:

A visão da Comissão decorre dos valores europeus e dos direitos fundamentais e da convicção de que o ser humano é e deve permanecer no centro. A Comissão está convicta de que as empresas e o setor público da UE podem ser capacitados através da utilização de dados para tomar melhores decisões. É ainda mais atraente aproveitar a oportunidade apresentada pelos dados para o bem social e econômico, já que os dados - ao contrário da maioria dos recursos econômicos - podem ser replicados a custo próximo a zero e seu uso por uma pessoa ou organização não impede o uso simultâneo por outra pessoa ou organização. Esse potencial deve ser utilizado para atender às necessidades dos indivíduos e, assim, criar valor para a economia e a sociedade. Para liberar esse potencial, é necessário garantir um melhor acesso aos dados e seu uso responsável (tradução nossa).<sup>115</sup>

A proposta da Comissão Europeia fortalece o debate do patrimônio aberto versus o *open source*, pois, primeiramente, afirma que o uso dos dados precisa ser centralizado no indivíduo e seu bem-estar; segundo, defende que os dados devem ser usados para o bem social e econômico, proporcionando benefícios à sociedade local; e terceiro, privilegia o acesso aos dados com

---

<sup>113</sup> Lei de Cibersegurança.

<sup>114</sup> Diretiva de dados abertos.

<sup>115</sup> No original: "The Commission's vision stems from European values and fundamental rights and the conviction that the human being is and should remain at the centre. The Commission is convinced that businesses and the public sector in the EU can be empowered through the use of data to make better decisions. It is all the more compelling to seize the opportunity presented by data for social and economic good, as data – unlike most economic resources – can be replicated at close to zero cost and its use by one person or organisation does not prevent the simultaneous use by another person or organisation. That potential should be put to work to address the needs of individuals and thus create value for the economy and society. To release this potential, there is a need to ensure better access to data and its responsible usage." Disponível em: <[https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/communication-european-strategy-data-19feb2020\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/communication-european-strategy-data-19feb2020_en.pdf)>. Acesso em: 10 nov. 2020.

transparência e seu uso responsável. A Comissão Europeia apresenta uma estratégia de dados que confronta os *tech titans* dos Estados Unidos.

Atualmente, um pequeno número de grandes empresas de tecnologia detém uma grande parte dos dados mundiais. (...) Isso poderia reduzir os incentivos para o surgimento, crescimento e inovação de negócios baseados em dados na UE hoje, mas há inúmeras oportunidades pela frente.<sup>116</sup>

Essa afirmação aponta para transformações globais nos modos de operar os dados a nível governamental, cívico e legal. Deste modo, é importante compreender que o patrimônio aberto é um subproduto do mercado de dados e ferramenta de vigilância do capitalismo digital, afinal, o Google é a segunda maior corporação lobista operando em Bruxelas, de acordo com o Transparency International.<sup>117</sup>

#### Figura 28 - Relatório do Transparency International

---

<sup>116</sup> No original: "Currently, a small number of Big Tech firms hold a large part of the world 's data. (...) This could reduce the incentives for data-driven business to emerge, grow and innovate in the EU today, but numerous opportunities lie ahead.". Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/simonchandler/2020/02/19/eu-plans-european-rival-to-google-with-new-data-and-ai-proposals/?sh=7c05cff7487c>>. Acesso em: 04 nov. 2020.

<sup>117</sup> Disponível em: <[http://www.transparency.org/news/pressrelease/lobby\\_meetings\\_with\\_eu\\_policy\\_makers\\_dominated\\_by\\_corporate\\_interests](http://www.transparency.org/news/pressrelease/lobby_meetings_with_eu_policy_makers_dominated_by_corporate_interests)>. Acesso em: 04 nov. 2020.

TRANSPARENCY INTERNATIONAL  
the global coalition against corruption  
EU OFFICE

EU INTEGRITY WATCH

Commission meetings

EU Lobbyists

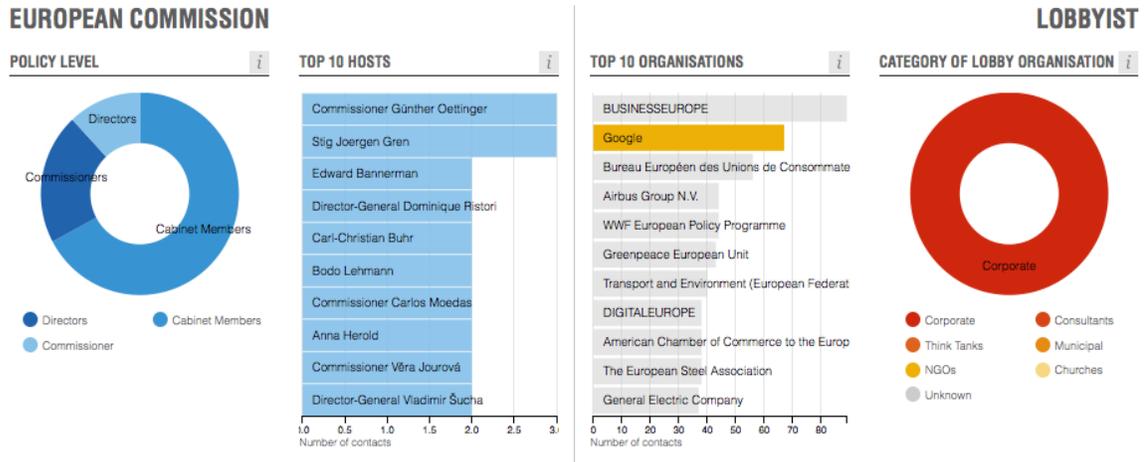
MEP incomes

National versions

About Contact

This is a user-friendly interactive database that provides a unique overview of the lobby meetings of the European Commission since December 2014.  
**Read more**

By simply clicking on the graphs or the list below users can rank, sort and filter the meetings.



Fonte:

<[http://www.transparency.org/news/pressrelease/lobby\\_meetings\\_with\\_eu\\_policy\\_makers\\_dominated\\_by\\_corporate\\_interests](http://www.transparency.org/news/pressrelease/lobby_meetings_with_eu_policy_makers_dominated_by_corporate_interests)>.

Este contexto alimenta um processo de rebelião e questionamento do discurso sobre o patrimônio aberto. Harvey (2012) afirma que a vida no ciberespaço gera rastros eletrônicos inevitáveis e questiona onde residirão estas informações digitais. Quem terá acesso a elas e em que circunstâncias? Informações de diferentes tipos serão mantidas separadamente ou haverá maneiras de gerenciá-las em massa? O autor considera tais questionamentos essenciais à medida que a esfera cotidiana se mistura com a digital. Seja qual for o modo de processar a capacidade das redes de dados para fins públicos, tornar a informação acessível em âmbito cível não é suficiente para criar um ciberespaço ou um território informacional público. Deste modo:

Assim como parques e praças devem ser agradáveis e acolhedores para uma população diversa para funcionar

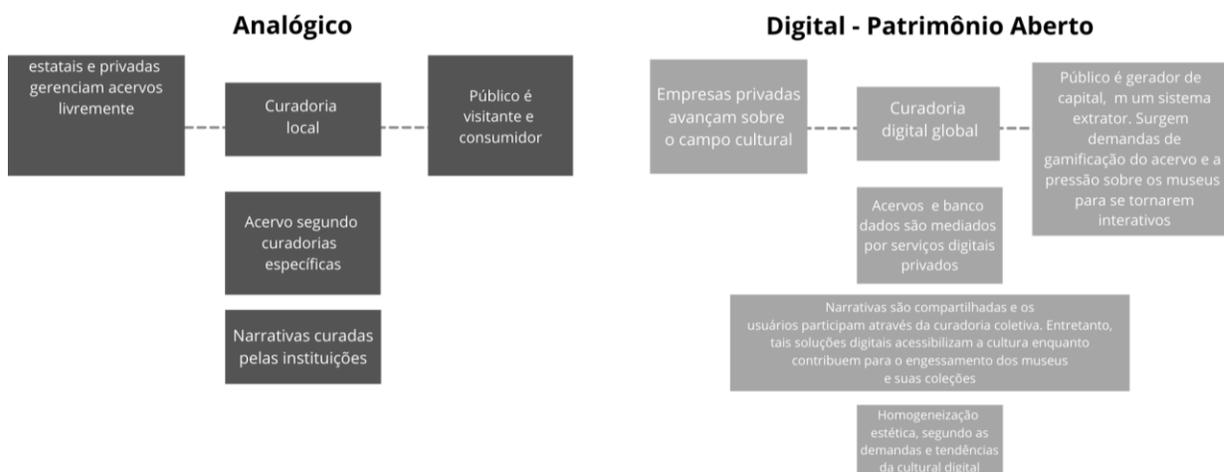
efetivamente, o mesmo deve acontecer com as interfaces com as áreas públicas do ciberespaço; uma interface que depende de comandos enigmáticos e conhecimento misterioso de tecnologia de computador é uma barreira para a maioria das pessoas, assim como um lance de escadas para um usuário de parque em uma cadeira de rodas. As pessoas também devem se sentir seguras e confortáveis – não sujeitas a hostilidade, abuso ou ataque. E de forma mais sutil, mas tão importante quanto, as suposições e sugestões culturais que são incorporadas a uma interface não devem desencorajar os usuários em potencial (HARVEY, 2012, p. 37, tradução nossa).<sup>118</sup>

Nesta mesma direção, Mitchel (1996) conceitua que o ciberespaço convida a sociedade a desenhar a “Cidade dos Bits” (conceito proposto pelo autor enquanto a capital do século XXI), premissa que ajuda a pensar a condição do patrimônio no contexto digital. Esta cidade não possui raízes, em qualquer ponto definido na superfície da terra, moldada por restrições de conectividade e velocidade de rede, em grande parte assíncrona em sua operação e habitada por assuntos desincorporados e fragmentados que existem como coleções de pseudônimos e agentes. O autor afirma que tais locais serão construídos virtualmente por software (ao invés de fisicamente, com pedras e vigas) e conectados por ligações lógicas (ao invés de portas, passagens e ruas). Por fim, questiona: como moldá-los? E como esses novos modelos impactam o patrimônio *open source* e seu futuro?

Figura 29 - Comparativo do sistema patrimonial analógico versus aberto

---

<sup>118</sup> No original: “Just as parks and squares must be pleasant and welcoming to a diverse population in order to function effectively, so must the interfaces to public areas of cyberspace; an interface that depends on cryptic commands and arcane knowledge of computer technology is as much a barrier to most people as is a flight of steps to a park user in a wheelchair. People must also feel secure and comfortable - not subject to hostility, abuse, or attack. And more subtly, but just as importantly, the cultural presumptions and cues that are built into an interface must not discourage potential users.”.



A passagem do analógico para o digital evidencia que as instituições culturais e museológicas perdem a liberdade de escolha, à medida em que suas atividades são conduzidas segundo às demandas digitais associadas à visibilidade digital, gamificação dos acervos e visão globalizada das narrativas. Assim sendo, a passagem do regime local Analógico para o regime global do Digital, inaugura a parceria entre museus, centros culturais e serviços digitais privados que "encaixotam" os acervos em um sistema pré programado. De uma lado, há a acessibilidade cultural e a possibilidade de maior visibilidade da comunicação institucional; do outro, a dependência do campo cultural de empresas e serviços digitais.

Fonte: elaboração própria.

Retomando Harvey (2012), o moldar da Cidade de Bits é crucial ao entendimento da cooptação de dados e da tática de um patrimônio *open source*. Segundo o autor, como resultado da era digital, emergem novas maneiras de estabelecer os marcos físicos, fronteiras e a orientação dentro do tecido urbano. Em consonância aos mapas mentais propostos pelo teórico urbano Kevin Lynch (1960), constrói-se a cidade enquanto objeto familiar e compreensível.

Na contemporaneidade, a capacidade de navegar pelas ruas e obter acesso aos recursos de uma cidade não reside apenas nos mapas mentais, mas, sim, nas extensões eletrônicas, dispositivos portáteis e nos pontos invisíveis fornecidos pelos sistemas de posicionamento eletrônico. As conexões em rede criam novos modos de compartilhamento de informações, impondo práticas e especificidades inéditas ao espaço. Harvey (2012) afirma que, quando as telecomunicações suplementam ou substituem o movimento dos corpos em sua circulação ou quando a telepresença substitui o face a face, as ligações espaciais são afrouxadas.

Conforme abordado no primeiro capítulo, esta transformação é cada vez mais impactante sobre a cidade e sua arquitetura, onde territórios que “até então eram compactados podem começar a flutuar livres um do outro, e potencialmente se realocar e recombinar de acordo com novas lógicas” (HARVEY, 2012, p. 104).<sup>119</sup> Tais lógicas são compostas, simultaneamente, pela capitalização e pela abertura dos dados, evidenciando um presente volátil e de contraposição. A dualidade do presente questiona como a cidade e suas memórias serão gerenciadas, e quais os protocolos de privacidade serão utilizados. Para a construção do patrimônio do futuro, é preciso aceitar que as nações enfrentam modelos inéditos para legislações e políticas de privacidade digital:

A contenda sobre os limites da privacidade e da vigilância não é nova, mas os termos e os riscos das questões centrais estão sendo redefinidos rapidamente. Os eremitas isolados podem se isolar e não precisam manter as aparências, mas os moradores das cidades sempre tiveram que aceitar que verão e serão vistos. Em troca dos benefícios da vida urbana, eles toleram algum nível de visibilidade e alguma possibilidade de vigilância – alguma erosão de sua privacidade. Arquitetura, leis e costumes mantêm e representam qualquer equilíbrio que tenha sido alcançado. À medida que construímos e habitamos comunidades do ciberespaço, teremos que fazer e manter acordos semelhantes – embora eles sejam incorporados em estruturas de software e controles de acesso eletrônico, ao invés de arranjos arquitetônicos. E é melhor acertarmos; uma vez que a coleta de dados eletrônicos e as técnicas de agrupamento digital são muito mais poderosas do que qualquer uma que poderia ser implantada no passado, eles fornecem os meios para criar a distopia foucaultiana definitiva (HARVEY, 2012, p. 158-159, tradução nossa).<sup>120</sup>

---

<sup>119</sup> No original: “until then they were compacted can start to float free of each other, and potentially relocate and recombine according to new logics”.

<sup>120</sup> No original: “Contention about the limits of privacy and surveillance is not new, but the terms and stakes of the central questions are rapidly being redefined. Isolated hermits can keep to themselves and don't have to keep up appearances, but city dwellers have always had to accept that they will see and be seen. In return for the benefits of urban life, they tolerate some level of visibility and some possibility of surveillance - some erosion of their privacy. Architecture, laws, and customs maintain and represent whatever balance has been struck. As we construct and inhabit cyberspace communities, we will have to make and maintain

A afirmação de Harvey retoma as questões foucaultianas, e pontua a visibilidade dos dados e a erosão da privacidade, voltando-se à questão da cooptação digital que se apropria do campo cultural. Por isso, a discussão que segue está inevitavelmente associada ao patrimônio na era digital e seus agentes de poder – que se apresenta enquanto um objeto coletivo de estudo, em transformação. Deste modo:

Não devemos reduzir a complexa economia política por trás do Google Cultural Institute à ideia de mero “acesso”. O Google, é verdade, aumentará e provavelmente ampliará em termos sociais o acesso a obras de arte e arquivos nos armazéns de seus parceiros digitais. No entanto, como Jeremy Rifkin detalhou treze anos atrás, quando o Google ainda era um mero novato no mercado de busca, uma emergente “era do acesso” na verdade significa uma “nova cultura de hipercapitalismo”. Sob os auspícios de quem e com quais pré-condições e efeitos colaterais o acesso está sendo concedido? Esse processo é guiado por princípios democráticos, a fim de atender às necessidades e interesses de bilhões de pessoas no mundo? Ou, como a expansão da imprensa comercial baseada em anunciantes na Inglaterra e nos Estados Unidos do século XIX e início do século XX, ela está se desdobrando principalmente de cima como um reflexo do capital e do poder de classe? Essas questões podem ser difíceis de contemplar, mas são urgentes (SCHILLER; YEO, 2014, p. 52-53, tradução nossa).<sup>121</sup>

Por fim, propõe-se que as ações extratoras no campo cultural e o patrimônio aberto restringem a abertura memorial, pois se caracterizam pela

---

similar bargains - though they will be embodied in software structures and electronic access controls rather than in architectural arrangements. And we had better get them right; since electronic data collection and digital collation techniques are so much more powerful than any that could be deployed in the past, they provide the means to create the ultimate Foucaultian dystopia.”.

<sup>121</sup> No original: “We must not reduce the complex political economy behind Google Cultural Institute to the idea of mere “access.” Google, it is true, will increase and probably widen in social terms access to art works and archives in the storehouses of its digital partners. However, as Jeremy Rifkin detailed thirteen years ago, when Google was still a mere fledgling in the search market, an emerging “age of access” actually betokens a “new culture of hypercapitalism.” Under whose auspices and with what preconditions and side-effects is access being granted? Is this process guided by democratic principles, in order to forward the needs and interests of the world’s billions? Or, like the expansion of the commercial advertiser-based press in 19th and early 20th century England and the United States, is it unfolding mostly from above as a reflex of capital and class power? These questions may be hard to contemplate, but they are urgent.”.

centralização de poder de armazenamento:

Este recinto, paradoxalmente – ao contrário de seu antecessor – pode realmente ampliar o acesso. Mas o acesso, por si só, constitui um critério insuficiente para avaliar esse projeto político-econômico. Esta é, em última análise, a lição ensinada pela implantação do Google de meios de reprodução digital para publicar galerias de museus e exposições históricas on-line (SCHILLER; YEO, 2014, p. 51, tradução nossa).<sup>122</sup>

Fortalecendo as hipóteses desta tese, Schiller e Yeo (2014) afirmam que a pressão comercial e política interfere na postura liberal do Google com relação ao conteúdo que expõe com direitos autorais de terceiros. Para os autores, se a empresa não privilegiar a abertura de seus processos de conservação e digitalização patrimonial, poderá privatizar o acesso da cultura global.

Diante desse contexto, como conservar horizontalmente para além da capitalização de dados? Quais são os modelos de lembrar que confrontam as premissas “capitalizadoras”? É preciso compreender que o patrimônio aberto possui uma carga de perversidade e interesse corporativo. Também se observa que o mercado de dados ainda está em regulação, abrindo brecha para a exploração e ação indevida por parte das empresas. Logo, o setor público e privado devem estar em consonância sobre os modos de operar a memória digital, centrados nos direitos e bem-estar dos usuários/comunidades para um patrimônio totalmente aberto. Frente ao patrimônio aberto corporativo e extrator, uma ação de reapropriação do que pertence às comunidades é necessária. Por fim, ferramentas e bancos de dados devem ser informação pública, acessível à população que os gerou (considerando que os dados coletados são provenientes de informações digitais pessoais).

---

<sup>122</sup> No original: “This enclosure, paradoxically – unlike its predecessor – actually may widen access. But access by itself constitutes an insufficient criterion for appraising this political-economic project. This, ultimately, is the lesson taught by Google’s deployment of means of digital reproduction to post museum galleries and historical exhibitions online.”.

## 5.3 Restituição de poderes e novos horizontes da memória digital

Em continuidade às ideias de revisão patrimonial digital e seu contexto, é preciso pensar na restituição de poderes às instituições culturais e, sobretudo, aos cidadãos que geram as memórias digitais e que, por direito, devem ser envolvidos nas decisões patrimoniais. Beiguelman (2016) propõe que as estéticas contemporâneas das ruínas configuram estratégias críticas de abertura para o futuro, atuando como um contraponto às visões lineares de progresso. Segundo a autora, este contexto também permite repensar a tecnologia com um olhar menos aflitivo e obsessivo, considerando que o campo artístico pode ser uma resposta aos paradigmas do patrimônio digital, pois os artistas abordam a tecnologia e o futuro de uma maneira mais analítica, mais irônica e menos desesperada:

São eles que operam a partir das eminências da perda dos dados e com a potencial impossibilidade de restauração das máquinas (...) de estéticas da memória que pressupõem o irrecuperável, a falha e a lacuna como padrão, e não como a exceção, no ecossistema de armazenagem digital (BEIGUELMAN, 2016, p. 149).

Beiguelman (2016) afirma que esse tom de desrespeito tem uma função crítica e de confronto para com a demanda pela inovação, evidenciando a obsolescência programada e que tudo está em uma reprogramação constante – inclusive o patrimônio.

Logo, seguindo estes princípios, o patrimônio *open source* é mutável, questionável e um código em processo, que não cabe em si mesmo e não deve ser obsoleto. À medida que os modelos memoriais se abrem, observa-se o questionamento dos poderes vigentes e um movimento de restituição de

responsabilidades, permitindo que instituições culturais e cidadãos colaborem para os novos horizontes da memória no contexto digital. Trata-se da restituição à sociedade dos poderes sobre a memória e o patrimônio. Seja para as instituições culturais ou os cidadãos, o patrimônio *open source* atua como ferramenta de redistribuição de poderes pelo digital.

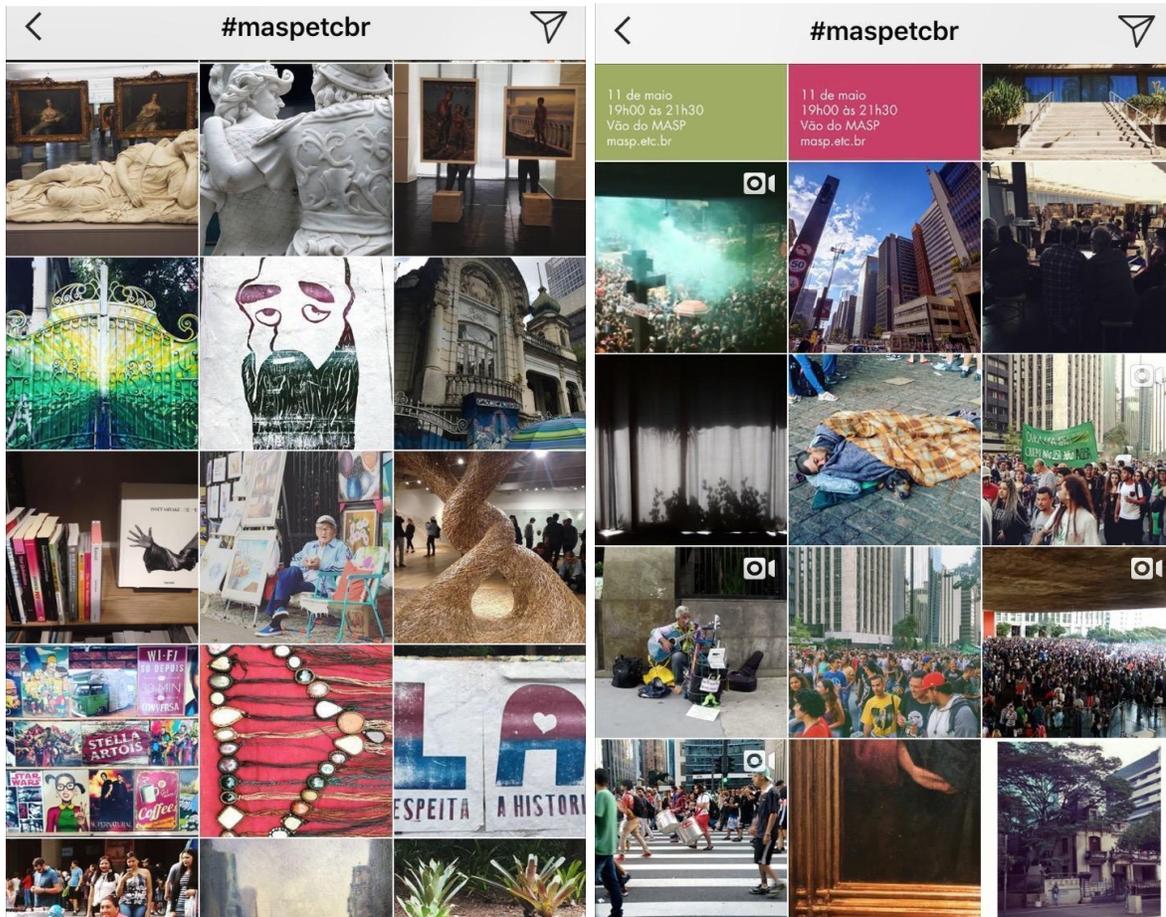
Para tensionar estas questões, serão apresentadas a seguir ações que exemplificam este novo *modus operandi* para ajudar na discussão final sobre o patrimônio *open source*, pontuando suas características e dinâmicas. Dentre elas, estão MASP.ETC.BR (2017), Memória da Amnésia (2015), Black Monuments (2017), BLAM (2020), The Border Memorial (2016), Portal of Alternate Reality (2017), ARLines of The City (2018), Fest.AR (2020), Look Again (2017) and The People's Memorial Project (2020). Estes projetos foram escolhidos por serem ações artísticas das quais tive a oportunidade de participar ou entrevistar os idealizadores ao longo do doutorado. As ações se apropriam, sobretudo, do espaço urbano e utilizam tecnologias digitais como a realidade aumentada e a vídeo projeção, evidenciando a importância da participação dos artistas no processo de redefinição patrimonial na era digital.

### **5.3.1 MASP.ETC.BR (2017)**

Em 2017, foi realizado o projeto MASP.ETC.BR, articulado entre o Museu de Arte de São Paulo (MASP), o grupo de pesquisa Estéticas da Memória do Século XXI e o laboratório Outros Urbanismos (FAU-USP), sob a coordenação da artista e Dr.<sup>a</sup> Giselle Beiguelman. Esta ação não foi *open source*, mas, sim, um projeto colaborativo construído durante dois dias por muitas mãos, resultando em um banco de imagens exposto no Instagram, após uma deriva urbana na Avenida Paulista, em São Paulo, mediada por hashtags.

Esta deriva teve participantes que ajudaram na construção de um museu fora do museu, com o intuito de gerar outros olhares sobre o espaço urbano, em um percurso exploratório que viabilizou personagens invisíveis em tempo real. Criou-se mais de 700 imagens expostas em uma vídeo-projeção no vão livre do MASP, onde o acervo foi exposto diretamente sobre a arquitetura do museu. Por conseguinte, MASP.ETC.BR se apropria das superfícies urbanas, do próprio MASP e do Instagram, para questionar a legitimação do espaço público segundo serviços digitais.

Figuras 30 e 31 - MASP.ETC.BR / Registros no Instagram



Fonte: <<https://www.instagram.com/masp.etc.br/>>.

Deste projeto, observa-se que o museu se torna objeto de si mesmo e expande sua estrutura institucional para a cidade, construindo uma outra relação com sua própria arquitetura. Ele passa a usar a cidade como parte de suas relações entre o público e o acervo. Trata-se de pensar outras dinâmicas envolvendo museu, tecnologia e cidade, para além dos serviços que controlam ou monopolizam digitalmente as coleções – como visto no caso do Google Arts & Culture e seus similares. Há uma dinâmica de extensão institucional e revisão de poderes a partir do museu e seu espaço (e não o seu deslocamento para o virtual, apenas). Assim, o visitante é conduzido para a experiência no museu, e não o contrário.

Acima de tudo, do ponto de vista do patrimônio *open source*, este projeto estabelece uma relação inédita entre coleção, reserva, cidadãos e arquitetura, trabalhando com diversas camadas de informação e dissolvendo hierarquias. Logo, resultou na construção de um acervo imagético que ultrapassa a coleção oficial do museu e a sua exposição discutiu a extensão dos limites expositivos convencionais. O prédio monumental se tornou tela de si mesmo, em uma curadoria aberta e coletiva, em paralelo ao que se expõe dentro do museu.

MASP.ETC.BR carrega a mesma potencialidade de obras antimonumentais, cujas narrativas invisíveis se tornam visíveis e sempre em processo, a partir dos próprios ocupantes da cidade. Evidencia-se um outro aspecto do patrimônio *open source*: o uso de tecnologias digitais para extensão e emancipação institucional, para fins de democratização dos acervos, da cidade e sua história. Destaca-se também que, ainda que o projeto tenha usado uma ferramenta digital privada (Instagram), ele se constitui de uma subversão dessa mesma ferramenta para fins de retomada do poder pelo público. Portanto, o projeto afirma que o patrimônio *open source* é vivenciado nas ruas da cidade, por meio da horizontalização, das ações de

guerrilha, resistência e questionamento. É o monumento em processo, é a obra em aberto, é a cidade em revalidação coletiva.

### **5.3.2 Memória da Amnésia (2015)**

Nesta mesma direção, surgem mais projetos visibilizando o invisível e reposicionando as narrativas urbanas, segundo novas perspectivas digitais. Algumas dessas ideias repensam a monumentalidade ou propõe a sobreposição de territórios, reconstruindo as histórias. O projeto Memória da Amnésia, também desenvolvido por Giselle Beiguelman, vai ao encontro destas questões, pois debate os monumentos desaparecidos na cidade de São Paulo:

O projeto Memória da Amnésia busca compreender como as políticas culturais e de patrimônio histórico definem o que são obras de arte pública e estabelecem suas relações com a memória urbana. Para tanto, aborda a memória pelo prisma do esquecimento, focalizando a mudança de monumentos de lugar e o “desterro” de monumentos em depósitos, duas questões recorrentes da história urbana de São Paulo. Essa abordagem foi feita a partir de duas ações: por meio de uma intervenção artística, que consistiu no traslado de monumentos de um depósito da Secretaria Municipal de Cultura (SMC), localizado no bairro do Canindé, para o Arquivo Histórico de São Paulo; e com um mapeamento dos monumentos que mudaram de lugar na cidade de São Paulo. Via de regra, três são as motivações que explicam a mudança de monumentos de lugar em São Paulo: obras urbanas, questões orçamentárias e argumentos de cunho ideológico ou moral (BEIGUELMAN, 2016, p. 225.).

A ação multidisciplinar envolveu uma série de linguagens artísticas, como fotografia, vídeo-documentário e mídias digitais móveis, em uma exposição dos monumentos desaparecidos, “guindasteados” e curados dentro de um espaço expositivo. Para esta ação, foi criado (por Giovanna Casimiro e Marina Lima) um protótipo de aplicativo de realidade aumentada, propondo um percurso interativo geolocalizado no centro de São Paulo, a partir de cinco

monumentos desaparecidos e seus lugares de origem. A experimentação permitiu a visualização de fotos históricas dos monumentos, debatendo a ausência desses objetos na cidade e provocando o transeunte, que poderia se indagar sobre o porquê, como e quando tais monumentos desaparecem.

Figura 32 - Roteiro interativo desenvolvido para Memória da Amnésia



Fonte: <<http://www.desvirtual.com/portfolio/memoria-da-amnesia-politicas-do-esquecimento/>>.

Memória da Amnésia busca compreender como as políticas culturais e de patrimônio histórico definem o que são obras de arte pública e estabelecem suas relações com a memória urbana. O projeto aborda a memória pelo prisma do esquecimento, focalizando a mudança de monumentos de lugar e o "desterro" de monumentos em depósitos, duas questões recorrentes da história urbana de São Paulo. Propõe uma reflexão sobre as relações de poder e visibilidade e uma

discussão sobre a memória no processo de apropriação do espaço público.<sup>123</sup>

Sem dúvida, trata-se de um passo em direção ao patrimônio *open source*, pois se sustenta na quebra de valores pré-estabelecidos e na revisão das dinâmicas expositivas/conservacionistas na cidade. Logo, esta intervenção projeta a história dos monumentos sobre o território e discute estas camadas informacionais, físicas e políticas. Muito antes do lançamento do Pokémon Go!, Memória da Amnésia propôs uma busca interativa aos monumentos desaparecidos, enquanto uma ação de resistência e questionamento do poder público. Do ponto de vista técnico, o projeto utilizou uma ferramenta geolocalizada gratuita, chamada Layar, com repositório de código aberto. Mesmo sendo um protótipo, a experimentação do aplicativo foi pontual para repensar os monumentos no centro de São Paulo.

### **5.3.3 Black Monuments Project (2017)**

Tratando-se de monumentos, multiplicam-se os projetos que propõem interações similares às de Memória da Amnésia. Entre eles, destaca-se o Black Monuments Project (Projeto Monumento Negros), que debate a supremacia branca norte-americana “corrigindo esse legado sórdido por meio de uma mistura de história e imaginação”<sup>124</sup>. Publicado no início do Mês da História Negra, a aplicação móvel reafirma a memória centrada nos Confederados da Guerra Civil Americana como uma chance de celebrar os heróis negros estadunidenses:

O Projeto Monumentos Negros objetiva representar outras perspectivas aos americanos, como a da ativista Bree Newsome quando ela escalou o mastro da Statehouse da Carolina do Sul,

---

<sup>123</sup> Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/mda/>>. Acesso em: 22 set. 2018.

<sup>124</sup> Disponível em: <<https://mic.com/interactives/black-monuments#.rqBuHHCLu>>. Acesso em: 15 maio 2020.

em junho de 2015, e arrancou a bandeira confederada que havia sido hasteada lá por décadas. Onde estava aquele memorial, Mic imagina uma estátua saudando o Charleston Nine. No lugar da imagem de Lee na Virgínia, veríamos um monumento a Henrietta Lacks, a mulher negra cujas células foram roubadas por médicos e formaram a base de décadas de pesquisas médicas vitais (tradução nossa).<sup>125</sup>

A intervenção Black Monuments funcionou com o sistema de realidade aumentada e 3D do Snapchat Lenses, também utilizado previamente para uma exposição digital geolocalizada das obras do artista Jeff Koons<sup>126</sup>. Estes monumentos tridimensionais puderam ser vistos através do Snapchat, com geolocalização ativa para camadas de realidade aumentada, representando uma tática de apropriação de serviços digitais para a subversão do espaço urbano e de suas narrativas.

Esta ação revisa os valores atrelados ao patrimônio e debate a presença/ausência das narrativas das minorias. Assim, dialoga diretamente com os princípios de um patrimônio *open source*, posto que propõe a revisão das narrativas históricas e os valores monumentais, questionando a natureza das decisões políticas de cunho patrimonial. Black Monuments reorganiza o espaço urbano, inserindo objetos nunca ali presentes e permitindo a atualização de narrativas históricas até então suprimidas. Tanto ele quanto Memória da Amnésia se dão por meio da invisibilidade, calcados na ausência de objetos e suas narrativas, em uma luta por dar voz às minorias ou às histórias não contadas.

---

<sup>125</sup> No original: "The Black Monuments Project aims to realize the world activist Bree Newsome gave Americans a glimpse of when she climbed the flagpole at the South Carolina Statehouse in June 2015 and tore down the Confederate flag that had flown there for decades. Where that memorial stood, Mic imagines a statue saluting the Charleston Nine. In place of Lee's likeness in Virginia, we would see a monument to Henrietta Lacks, the black woman whose cells were stolen by doctors and formed the basis for decades of vital medical research". Disponível em: <<https://mic.com/interactives/black-monuments#.rqBuHHCLu>>. Acesso em: 20 set. 2020.

<sup>126</sup> Disponível em: <https://www.adweek.com/digital/snapchat-is-working-with-the-artist-jeff-koons-to-create-augmented-reality-lenses/>. Acesso em: 23 nov. 2019.

Figuras 33 e 34 - Monumentos em 3D do aplicativo Black Monuments



Fonte: <<https://mic.com/interactives/black-monuments#.rqBuHHCLu>>.

### 5.3.4 The People's Memorial Project (2020)

Idealizado pelo artista urbano estadunidense Cedric "Vise 1" Douglas, o People's Memorial Project é uma instalação de vídeo-projeção pública e pop-up que aborda o debate atual sobre monumentos públicos e seu status controverso. Especificamente nesta ação, a equipe envolvida no projeto destaca as realizações dos heróis das comunidades locais, projetando sobre o pedestal vazio de Cristóvão Colombo novas histórias e perspectivas. Segundo os idealizadores:

A intenção deste projeto é criar um vislumbre do futuro, substituindo uma visão antiquada da história pela visão do amanhã, onde todas as pessoas que contribuíram para o

crescimento e prosperidade da comunidade local e da nação sejam reconhecidas e honradas.<sup>127</sup>

Figura 35 - People's Memorial Project, foto de Aram Boghosian



Fonte: <<https://digboston.com/interview-the-peoples-memorial-project/>>.

A equipe do projeto conduziu uma pesquisa informal que reuniu mais de 150 figuras locais notáveis, resultando em histórias selecionadas para a intervenção: Mel King, Elma Lewis, Keith "Guru" Elam, Sonia Chang-Diaz, Frieda Garcia, Chefe Massasoit, Crispus Attucks e Jessie "Little Doe" Baird. De acordo com a equipe, com a derrubada dos memoriais e monumentos públicos em todo o país, o desejo de ocupar o Memorial de Cristóvão Colombo trouxe à tona pessoas sub-representadas nas comunidades negra, latina, indígena, asiática e LGBTQ+ de Boston e região. People's Memorial Project foi gerado a

<sup>127</sup> Disponível em: <<https://digboston.com/interview-the-peoples-memorial-project/>>. Acesso em: 30 nov. 2020.

partir da troca entre pessoas e comunidades locais, propondo um novo tipo de monumento, no qual as pessoas puderam ser representadas e homenageadas em suas comunidades.

Figura 36 - Monumento com vídeo-projeção durante a ação de People's Memorial Project, foto de Aram Boghosian



Fonte: <<https://digboston.com/interview-the-peoples-memorial-project/>>.

O projeto foi feito com pedaços de isopor reaproveitados e esculpidos de forma semelhante a uma estátua de um metro e oitenta. Foram utilizados projetor de vídeo, baterias e cabos marinhos, um laptop, Photoshop e MadMapper. Cedric e seus colegas apontam que esta ação "não é apenas para o lugar onde a estátua de Cristóvão Colombo estava, mas para todos os locais, e é uma proposta para um melhor processo de nomeação e homenagem às

peças que compõem a comunidade e a tornam um lugar melhor”<sup>128</sup>. Para eles, há três pontos-chave com relação ao projeto: 1) dar voz às pessoas; 2) envolver os artistas nos processos de criação memorial; e 3) ampliar a representatividade no contexto patrimonial. Os criadores de People’s Memorial Project ainda afirmam que os memoriais não precisam estar associados a figuras de um passado distante, mas podem enaltecer pessoas da comunidade local.

Este projeto representa as premissas do patrimônio *open source*, evidenciando a provável tendência dos monumentos em processo e como meio de representatividade local, em consonância às questões discutidas no capítulo anterior acerca do movimento antimonumentalista.

As ações apresentadas neste subcapítulo demonstram que as comunidades estão se mobilizando através das tecnologias digitais para desafiar os modelos convencionais do lembrar, propondo novos critérios para a construção do patrimônio do futuro. Por isso, no contexto do patrimônio *open source*, percebe-se o uso dos monumentos como suporte de subversão e questionamento das narrativas pré-estabelecidas, cujo memorial se torna gatilho/suporte para o debate coletivo. Além disso, a cartografia é apropriada por interfaces digitais para a reconstrução das narrativas por meio da colaboração e da transparência, resultando em uma revisão patrimonial segundo uma curadoria iterativa e comunitária. Deste modo, a ideia do *open source* suscitou o senso de comunidade sobre o debate patrimonial, estabelecendo uma nova relação entre indivíduo, cidade e memória.

### **5.3.5 BLAM (2020)**

---

<sup>128</sup> Disponível em: <<https://digboston.com/interview-the-peoples-memorial-project/>>. Acesso em: 30 nov. 2020.

Ainda no que diz respeito aos monumentos e a possíveis ações para um patrimônio *open source* em curso, o BLAM, uma organização sem fins lucrativos de Londres, desenvolveu um aplicativo de realidade aumentada chamado History Bites.<sup>129</sup> Ele permite aos usuários ver a história do povo negro nas ruas, por meio de placas e esculturas virtuais em 3D. Desenvolvido como parte do Mês da História Negra, o aplicativo móvel é direcionado sobretudo a crianças e traça perfis de cinco figuras diferentes, incluindo Mae Jemison, a primeira mulher negra a viajar para o espaço.

Figura 37 - Aplicativo BLAM com memorial dedicado aos astronautas afro-americanos apresenta uma citação de Mae Jemison

---

<sup>129</sup> Disponível em: <<https://www.dezeen.com/2020/11/06/blam-history-bites-black-month-app-augmented-reality/>>. Acesso em: 17 nov. 2020.



Fonte: <<https://www.dezeen.com/2020/11/06/blam-history-bites-black-month-app-augmented-reality/>>.

O aplicativo também disponibiliza um questionário sobre cada um dos monumentos e permite que os usuários coloquem um novo monumento correspondente ao seu redor, usando realidade aumentada. Busca-se dar voz aos cidadãos, que podem ver o patrimônio e a história representados em espaços públicos proeminentes ou em sua própria vizinhança. Ademais, trata-se de dinamizar e repensar a ideia de educação patrimonial no contexto digital. Segundo Ife Thompson, fundador do projeto:

No BLAM, estamos constantemente buscando novas maneiras de contrabalançar os efeitos do eurocentrismo e do racismo nas vidas dos negros, e a criação deste aplicativo pode ajudar as

crianças negras a reafirmar ideias e noções positivas sobre sua identidade negra.<sup>130</sup>

A ação do BLAM tem um poder educativo evidente e possivelmente atualiza a educação patrimonial, trazendo uma perspectiva evidente do patrimônio *open source*:

Por meio do racismo e da mídia, as crianças negras são desproporcionalmente expostas a narrativas e conceitos negativos sobre sua negritude. Isso muitas vezes as leva a internalizar estereótipos negativos sobre si mesmas e outras pessoas que se parecem com elas. Acreditamos que é possível elevar a estima racial e a identidade racial das crianças negras, mostrando-lhes narrativas positivas sobre si mesmas, a fim de impedi-las de internalizar estereótipos negativos sobre seu grupo racial. (...) Não temos estátuas suficientes de negros no Reino Unido. (...) O sistema educacional do Reino Unido continua sendo um espaço em branco. E como não aprendemos narrativas verdadeiras sobre nosso passado, é quase impossível honrar algo sobre o qual você nunca foi ensinado.<sup>131</sup>

Logo, é evidente a premissa educacional do projeto. O BLAM apresenta homens e mulheres de toda a história e da diáspora africana, incluindo Musa I, que governou o império do Mali, na África Ocidental; Kwame Nkrumah, que liderou a colônia da Costa do Ouro até a independência dos britânicos, em 1957, e passou a governar a região como o primeiro presidente de Gana; e duas mulheres que ainda estão vivas – Mae Jemison, astronauta da NASA, e Stella Dadzie, autora britânica e fundadora do grupo de ativistas Organização de Mulheres de Descendência Africana e Asiática (OWAAD).

Portanto, todas estas ações de revisão monumental abrem precedente para outros modos de expor o patrimônio, sobretudo porque propõem modelos inéditos de construção das histórias, seguindo dinâmicas colaborativas e horizontais. À medida que os monumentos são questionados e a sua materialidade é revista, percebe-se a potencialidade de redesenhar o

---

<sup>130</sup> Disponível em: <<https://www.dezeen.com/2020/11/06/blam-history-bites-black-month-app-augmented-reality/>>. Acesso em: 17 nov. 2020.

<sup>131</sup> Disponível em: <<https://www.dezeen.com/2020/11/06/blam-history-bites-black-month-app-augmented-reality/>>. Acesso em: 17 nov. 2020.

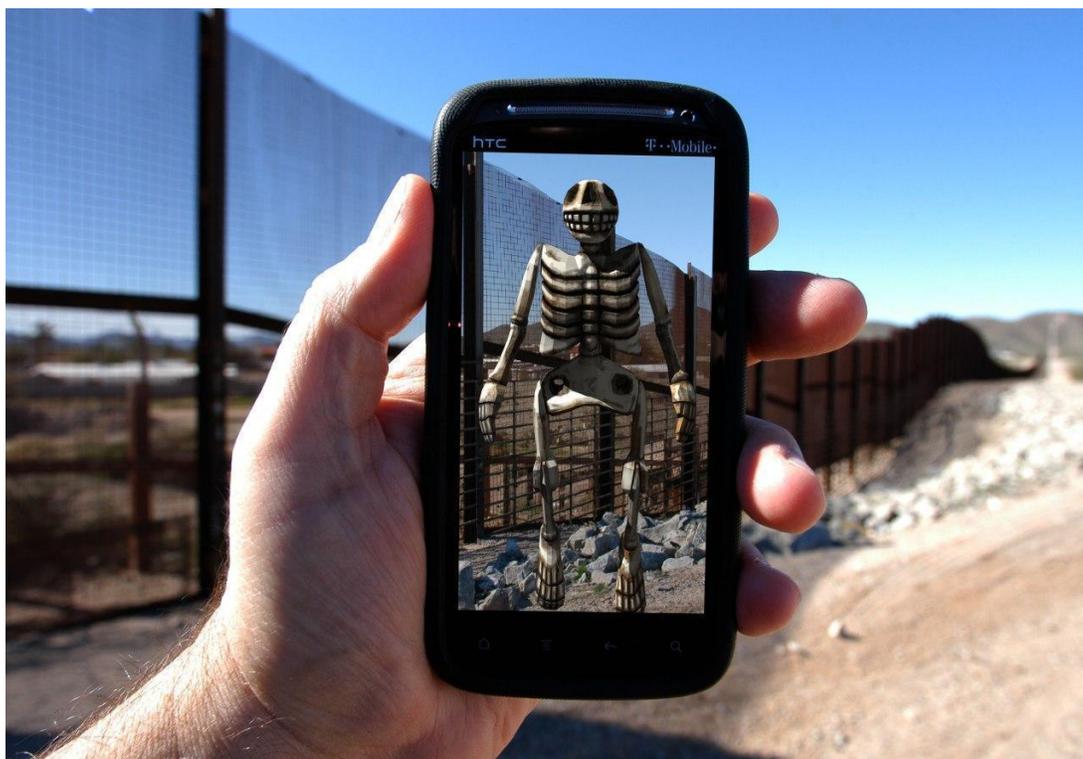
espaço físico. Tanto as memórias presentes nos lugares como a paisagem passam a ser questionadas por artistas através da apropriação das tecnologias digitais. Nesta direção, apontam-se a seguir dois projetos do artista norte americano John Craig, que questionam a existência absoluta do território e suas narrativas.

### **5.3.6 The Border Memorial (2012) e Portal To Alternate Reality (2017)**

Os projetos vistos até aqui perpassam as questões da visibilidade monumental, da resignificação das narrativas e da atualização da educação patrimonial. Porém, ações de resistência e apropriação também têm o caráter de transparência para com os fatos, ou a inserção de monumentos intangíveis, que evidencia a injustiça, o esquecimento e o genocídio.

Nesta direção, o projeto *The Border Memorial: Fronteira de Los Muertos* (2012), de John Craig Freeman, dialoga com as ações vistas previamente e traz um outro aspecto do patrimônio *open source*: a transparência. O projeto também apresenta questões fundamentais da revisão territorial e suas narrativas, unindo cartografias urbanas e informacionais. A obra cria uma linha de corpos invisíveis com realidade aumentada, evidenciando caveiras em 3D, que representam os cidadãos mortos nas travessias entre os limites do México e dos Estados Unidos. Desenvolvido a partir de Layar, a obra permitia que os usuários visualizassem corpos flutuando em pontos específicos do mapa, emergindo um espaço de tensão e embate. Trata-se da visibilização da história dos anônimos por meio do uso de dispositivos móveis como instrumento de visualização daqueles que não têm voz.

Figura 38 - The Border Memorial



Fonte: <<https://johncraigfreeman.wordpress.com/border-memorial-frontera-de-los-muertos/>>.

Logo, evidenciam-se questões para além dos monumentos, criando espaços ficcionais e intersticiais da história local. Esta questão também é percebida em outra ação do mesmo artista, intitulada Portal to Alternate Reality. Em 2017, Craig expôs intervenções na cidade de Salem (MA), sobrepondo fragmentos urbanos das ruas da China e da Rússia sobre o solo norte-americano, em uma experiência de abstração territorial e revalidação do lugar.

Utilizando um processo de escaneamento 3D de paisagens urbanas, similar ao de Google Open Heritage, John Craig Freeman modela paisagens em tempo real, as edita virtualmente e constrói experiências imersivas geolocalizadas aumentadas. Sua ação evidencia o estado de presença-ausência dos territórios e, acima de tudo, faz emergir espaços intersticiais que

recontam a história, em uma crítica política e social. A escolha dos territórios chinês e russo evidencia a provocação que o artista propõe, repensando o histórico de desgaste político, unindo três territórios em um.

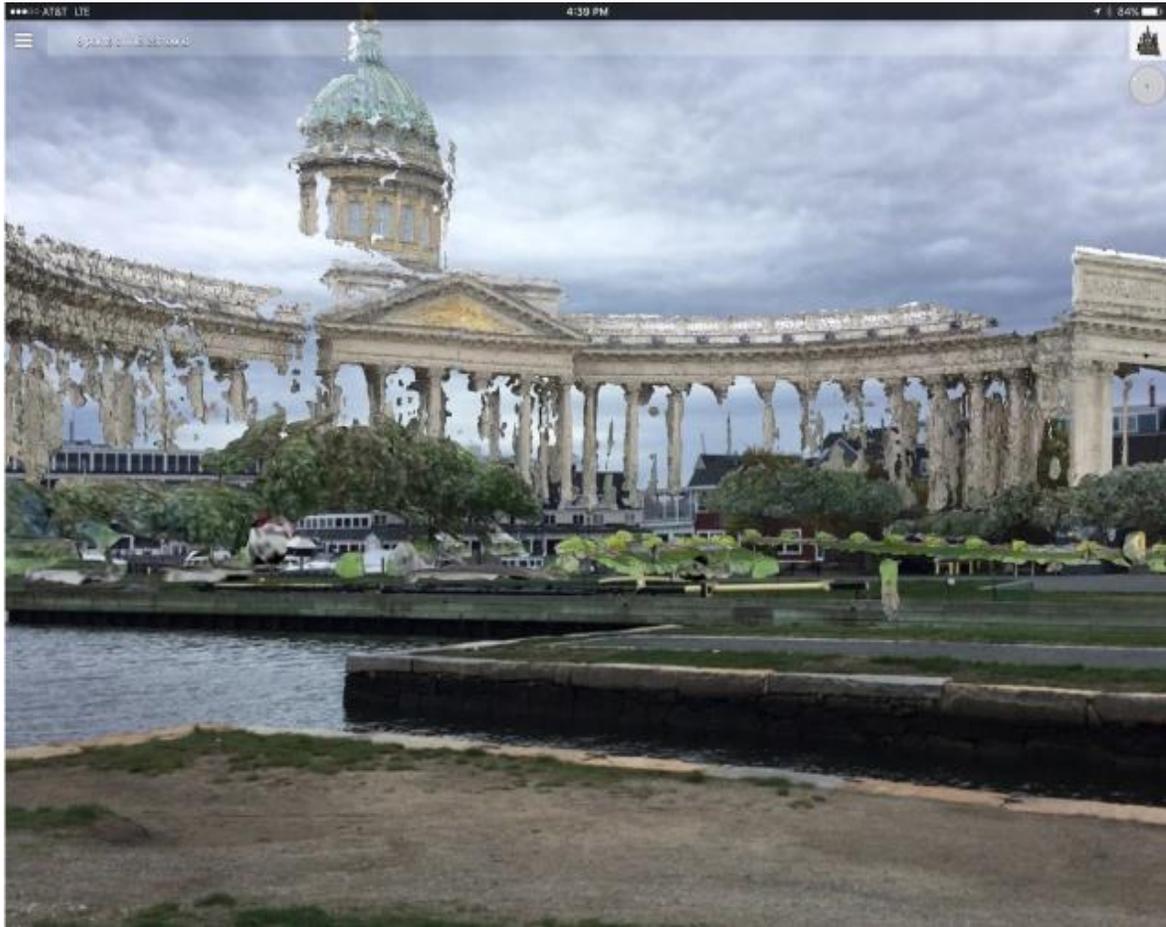
Assim, a abstração da história convencional é um outro caráter do patrimônio *open source* em construção, dado que aponta à reinvenção e revalidação das narrativas, permitindo a construção de ficções urbanas sustentadas em fatos reais. Logo, é possível que o patrimônio *open source* não se concentre apenas no território e suas verdades conhecidas, mas na sobreposição de territórios e suas ficções em potencial.

Figura 39 - Portal to Alternate Reality: Landscape of China



Fonte: <<https://johncraigfreeman.wordpress.com/2017/05/16/the-augmented-landscape/>>.

Figura 40 - Portal to Alternate Reality: Landscape of Russia



Fonte: <<https://johncraigfreeman.wordpress.com/2017/05/16/the-augmented-landscape/>>.

### **5.3.7 Arlines of The City (2018) e Fest.Ar (2020)**

A questão da sobreposição de territórios faz pensar também sobre a validação de elementos considerados marginais ou populares – caso do pixo e dos grafites, por exemplo. Partindo do pressuposto de que o patrimônio *open source* dá voz aos sujeitos e causas esquecidas, o projeto ARLines of The City realizado, em 2018, em Boston, e, em 2017, em Viena, fez parte do meu processo de experimentação artística.

Figura 41 - ARLines of City em Boston (MA)



Fonte: <<https://www.ggcasimiro.com/arlinesofthecity.html>>.

ARLines of the City é uma pesquisa sobre arte urbana realocada em territórios inesperados, propondo a sobreposição territorial por meio de uma invasão de grafites. Em uma espécie de intercâmbio de linguagens urbanas, o projeto foi criado em colaboração com artistas brasileiros, para criar e exibir suas obras com realidade aumentada em outros países, enquanto um ato de resistência e provocação ao apagamento dos murais pelo prefeito da cidade de São Paulo, em 2017, a partir da Lei da Cidade Limpa. Como resultado, os grafites órfãos foram recolhidos e reposicionados em outras ruas, outros países, em um ato de questionamento cívico. A ação discute novas formas de ver, em uma sobreposição espacial e cultural.

Figura 42 - ARLines of City em Viena, Áustria

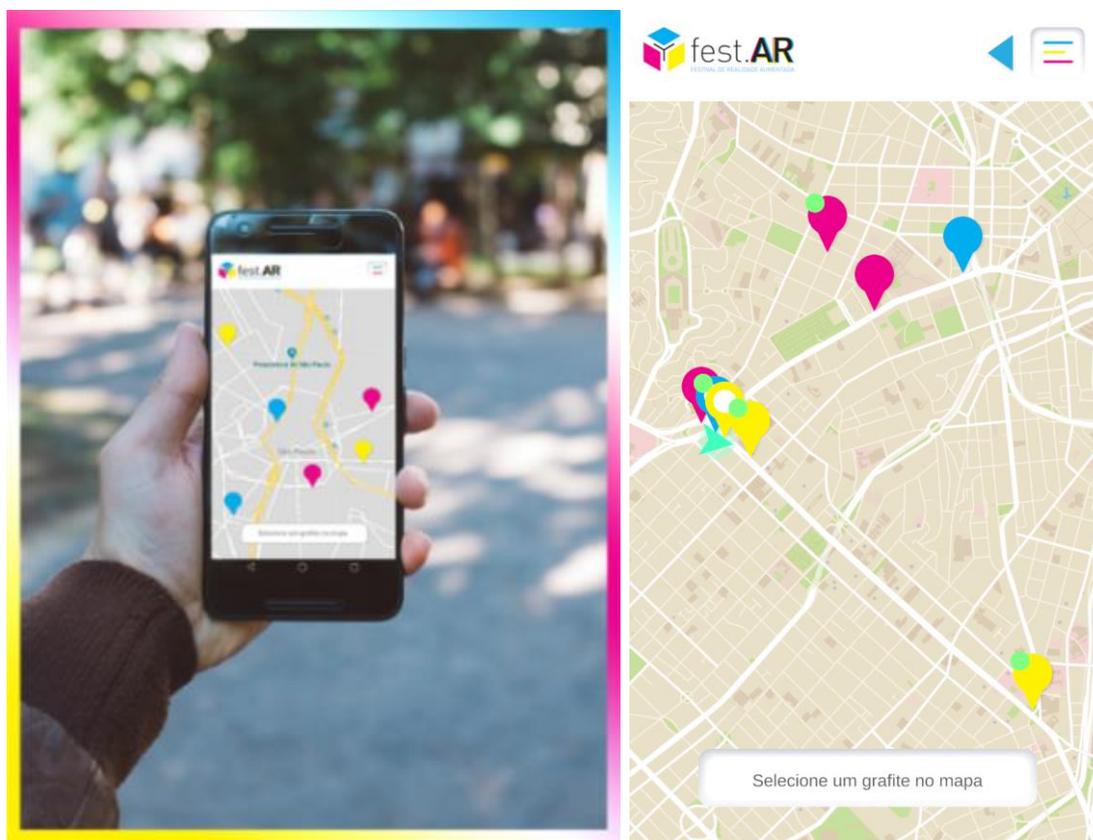


Fonte: <<https://www.ggcasimiro.com/arlinesofthecity.html>>.

Como convergência deste projeto, surge duas ações similares, o Workshop Ruídos Urbanos (realizado em 2019, trazendo alunos do MIT para desenvolver grafites interativos com realidade aumentada na cidade de São Paulo), e o projeto FestAR (primeiro festival de realidade da América Latina, focado na reativação de grafites apagados pelo tempo), em colaboração com os artistas paulistanos 6emeia, Vismoart, Tinho, Jaime Prades, SHN, Bueno Caos, Nina Pandolfo, Sujeitas, Loba Gi, Rui Amaral, Mauro Neri, Nove e Subtu.

Ruídos Urbanos (2019) foi um workshop que durou uma semana, realizado em colaboração com a rede FabLab Livre SP e com o Porto FabLab, permitindo que artistas urbanos da Efêmera (associação de mulheres no grafite) desenvolvessem experimentações com alunas do Massachusetts Institute of Technology. O projeto teve participação da ESPM e do Liquid Media Lab, coordenado pelo professor André Deak, que liderou os registros das atividades. O resultado foram dois murais interativos, expostos por tempo determinado nos fablabs parceiros.

Figuras 43 e 44 - Aplicativo Fest.AR para Android



Fonte: <<https://festar.art.br/>>.

Um ano depois, surge o Fest.AR. Sob minha direção em parceria com a Mova.Art, com a curadora convidada Vera Santana e apoio do Oi Futuro, a primeira edição do projeto ativou a memória dos grafites apagados em São Paulo, propondo um debate político e estético pertinente ao tempo presente. A proposta de reativar lugares e memórias se deu por meio de uma aplicação móvel de realidade aumentada geolocalizada, em uma redescoberta urbana com o intuito de aproximar pessoas, espaços e memórias. Buscou-se ultrapassar as camadas curadas tradicionalmente, criando novas narrativas urbanas, ocupando espaços, recontando histórias e visibilizando camadas invisíveis da cidade.

Figura 45 - Aplicativo Fest.AR para Android e imagens do percurso na Rua da Consolação, em São Paulo (SP)



Fonte: <<https://festar.art.br/>>.

Deste modo, o Fest.AR, em sua edição inaugural, transita entre questões da memória contemporânea, do patrimônio do futuro e da exposição da arte urbana em muitas camadas temporais. Isso porque a ação resgata um acervo apagado e propõe a dinâmica de museu a céu aberto, e, simultaneamente, faz uma provocação ao descaso com o espaço urbano e às políticas públicas do esquecimento e da marginalização.

Nossos projetos, assim, trabalham com a dinâmica de visibilizar camadas urbanas invisíveis, com ênfase em personagens e fatos suprimidos para além das narrativas tradicionais, como graffitis desaparecidos; inserção de novos monumentos virtuais de figuras suprimidas das histórias; revisão histórica segundo narrativas democráticas; reativação de espaços e histórias urbanas esquecidas. O FestAR deseja transformar o espaço

público em um lugar democrático cujo patrimônio é colaborativo e aberto.<sup>132</sup>

Sobretudo diante do isolamento físico e da revisão das relações humanas decorrentes da pandemia de Covid-19, este projeto propôs a deriva urbana, a reapropriação da cidade e suas histórias. Como centro do projeto, buscou desenvolver futuras edições com temáticas e curadorias variadas, objetivando questões socioculturais que reativem espaços, lugares, monumentos, as artes urbanas e significados da cidade.

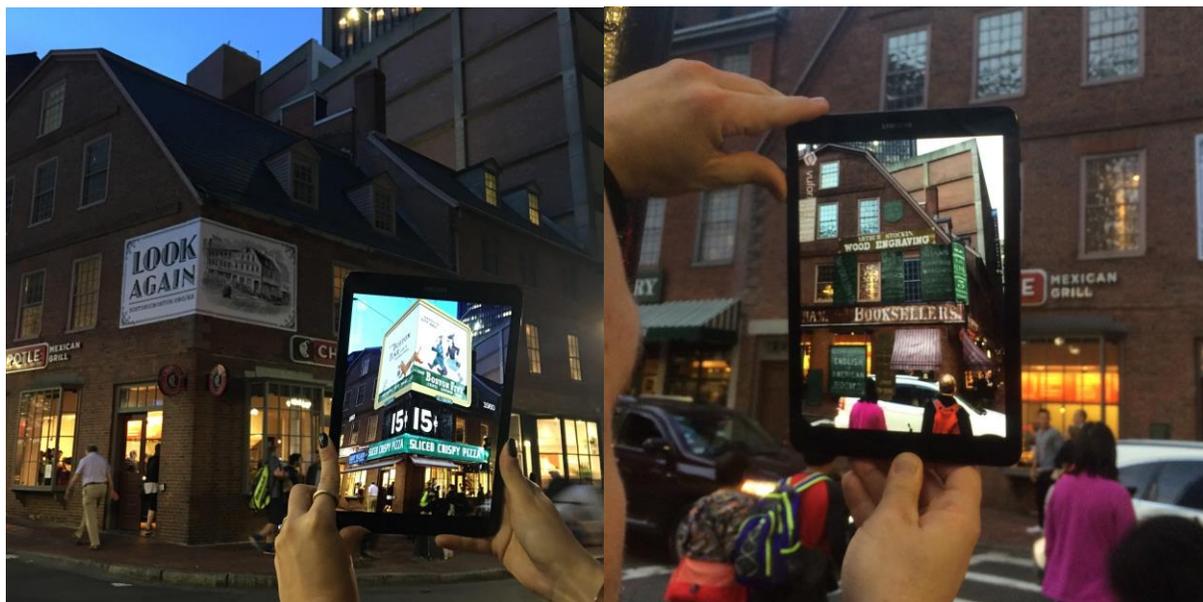
### **5.3.8 Look Again (2017)**

Ainda questionando as narrativas através do digital, apresenta-se a ação Look Again, exposta no Festival Illuminus, em Boston, em 2017. Desenvolvido em parceria com Ethan Vogt, tratou-se de uma intervenção urbana sobre a casa mais antiga de Boston (Old Corner Bookstore), consistindo em um aplicativo que ativou camadas históricas por meio de realidade aumentada. O projeto propôs uma viagem no tempo a partir da fachada desta construção, por meio de um conteúdo tridimensional interativo criado através das imagens e arquivos históricos disponibilizados pela associação histórica à frente da conservação do prédio. Ao longo dos seus 300 anos de história, Old Corner Bookstore testemunhou o nascimento da Revolução Americana na década de 1770, a era de ouro da literatura americana na década de 1850 e o movimento de renovação urbana da década de 1960.

---

<sup>132</sup> Disponível em: <<https://festar.art.br/>>. Acesso em: 28 nov. 2020.

Figuras 46 e 47 - Look Again durante o Illuminus Festival, 2017



Fonte: <<https://www.ggcasimiro.com/look-again.html>>.

Look Again utiliza a fachada atual para ativar fachadas anteriores (1850, 1890, 1960, 1990, 2050) a partir da realidade aumentada, narrando visualmente as mudanças estruturais da casa e do entorno. A arquitetura física é sobreposta por elementos tridimensionais que existem simultaneamente ao fluxo da cidade, permitindo aos cidadãos visualizar a história simulada em tempo real. Do ponto de vista do patrimônio *open source*, observa-se a potencialidade de expandir as narrativas históricas para além das camadas da arquitetura física, desdobrando narrativas esquecidas e atuando como ação educativa sobre a história da própria cidade. Por fim, este projeto evidencia mais um aspecto do matrimônio *open source*: o caráter multitemporal (sobreposição temporal).

Portanto, seja por meio de intervenções urbanas, da geolocalização, da realidade aumentada ou virtual, e independentemente das mídias associadas a essas ações, o patrimônio *open source* é um princípio de conduta ética e igualitária sobre as narrativas históricas. Ele é uma chance de retratação e

restituição de poderes, em um processo de abertura que dialoga com as premissas do software livre e do criptoanarquismo (como visto anteriormente), privilegiando as experiências horizontais da memória.

## 5.4 O nascer de um Patrimônio *Open Source*

Imagine um mundo no qual algoritmos de mecanismo de busca estivessem abertos à inspeção pública e fossem democraticamente responsáveis, como bibliotecários de referência. Nenhum cliente em potencial terá tecnologia do Google (SCHILLER; YEO, 2014, p. 53, tradução nossa).<sup>133</sup>

Imagine uma sociedade onde há transparência na construção das memórias coletivas, sabendo como elas são gerenciadas, onde são guardadas, quem e quantos têm acesso a determinados dados. Imagine um sistema de arquivamento de memórias e valores em processo, onde os usuários exercitam o debate e a política, e compreendem coletivamente as transformações sociais. Imagine uma cultura que dissemina as especificidades locais globalmente, gerando empatia e cruzamentos entre grupos. Este é o princípio de um patrimônio *open source*, que nasce do questionamento do patrimônio aberto e do sistema de cooptação estabelecido nas últimas décadas.

O patrimônio *open source* consiste em um modelo de gerenciamento e arquivamento de narrativas em processo, calcado na transparência de dados e clareza do seu uso; na horizontalidade criativa; na sua dissociação com leis e demandas mercadológicas; focado no bem-estar dos cidadãos e não em um grupo empresarial. Trata-se da não centralização da informação digital e do fortalecimento das práticas locais, em consonância à cultural global. Este é o

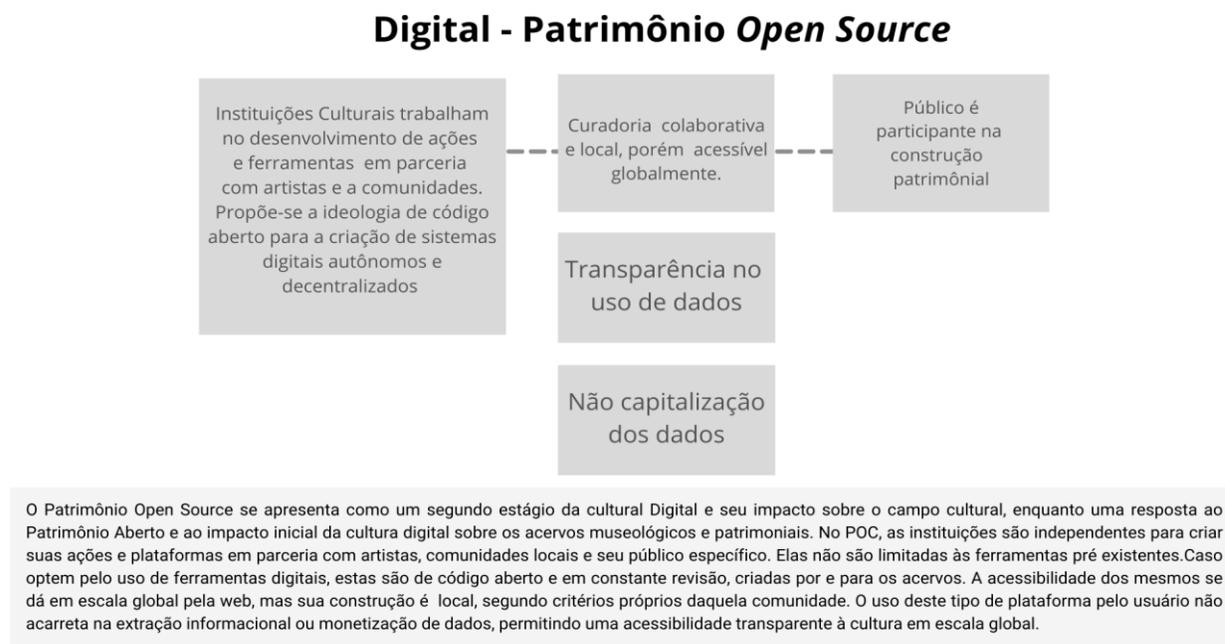
---

<sup>133</sup> No original: "Imagine a world in which search engine algorithms were open to public inspection and were democratically accountable, like reference librarians. No such prospect will be powered by Google."

patrimônio que se deseja para o futuro, no qual indivíduos e comunidades têm o poder de curadoria e mudança.

Hatuka (2016) propõe que a memória pode ser utilizada como instrumento de mudança, para além da perspectiva mercadológica, propondo duas questões pertinentes a esta discussão: 1) quais estratégias podem ser utilizadas no desenvolvimento dos mapas de memória espaciais-mentais?; 2) quais mapas estão condenados ao desaparecimento e quais serão resgatados? Estas questões ajudam a pensar nas camadas de memória em constante mudança que caracterizam o patrimônio *open source*.

Figura 48 - Ecologia do patrimônio open source



Fonte: elaboração própria.

Segundo Hatuka (2016), está na essência da cidade as práticas espaciais de apagar, construir e modificar lugares. Para a autora, participa-se

coletivamente do processo de apagamento e construção das memórias urbanas, resultando na constante produção do espaço. O patrimônio *open source* se estrutura a partir desta premissa.

Hatuka (2016) afirma também que, nesse processo, cabe aos indivíduos lembrar ou esquecer, ou lembrar e posteriormente esquecer a história de um lugar. Segundo Hatuka (2016) estas decisões são incorporadas em contexto espacial, político e cultural da atualidade. Mas a autora deixa claro que esse processo dinâmico não é novo e que, possivelmente, era comum por outros 48 séculos. Logo, concluí que, nas últimas décadas, observa-se o crescimento da obsessão para com a memória, e, por conseguinte, apresenta duas suposições:

A primeira suposição é que cada sociedade precisa desenvolver seu patrimônio cultural como parte do cultivo da esfera pública. Nesse aspecto, o patrimônio cultural é visto não só como memória estática, mas também como forma de participação cívica, que fortalece a sociedade civil como um todo. A segunda suposição afirma que o patrimônio cultural está vinculado firmemente com o espaço físico. Em outras palavras, há um vínculo coesivo, cultivado pela maioria das sociedades do mundo, entre espaço físico e memória. No entanto, esse vínculo entre fisicalidade e patrimônio, que foi amplamente defendido nas últimas décadas, é, atualmente, contestado por muitos que acreditam que essa inter-relação estimula a gentrificação e reforça o consumismo, o turismo e a manipulação política cínica por indivíduos e grupos. Por que continuamos a trabalhar dentro desse paradigma? É o momento de repensar o relacionamento entre espaço físico e memória? Qual é o significado desse relacionamento em contextos diferentes? Como a escala, o tempo e o ritmo do desenvolvimento influenciam a maneira pela qual abordamos a memória? (HATUKA, 2017, p. 48).

O que Hatuka (2017) pontua é de extrema relevância para esta tese e justifica o surgimento do patrimônio *open source*, sobretudo a partir do questionamento do porquê continuamos a trabalhar dentro deste mesmo paradigma. Assim sendo, a autora reconhece o fortalecimento dos novos modelos do lembrar e retoma a questão da educação patrimonial, pontuando que “devemos considerar esse compromisso através de práticas espaciais

como parte da crescente consciência dos cidadãos sobre o poder da narrativa em modificar os lugares e suas políticas” (HATUKA, 2017, p. 48).

Logo, é preciso revisar os paradigmas nos quais se sustentam os modelos memoriais e também educar os cidadãos sobre o seu papel nesse processo. Hatuka (2016) coloca que a reconceituação da memória coletiva está associada ao debate da narrativa histórica, pois as convenções variáveis da narrativa histórica levaram à percepção da memória como função do poder social ou expressão social de cenários contextuais. Deste modo, confirma-se que a dimensão física do espaço desempenha um papel decisivo na construção de memórias que fortalecem o poder social de um grupo, de modo que o embate entre patrimônio aberto e *open source* fica ainda mais evidente.

O patrimônio *open source* surge em resposta à cooptação da memória e ao patrimônio aberto, estando diretamente relacionado à arquitetura, pois “o pensamento crítico a respeito de relações interligadas entre memória e política também influenciam significativamente a prática da arquitetura e do planejamento” (HATUKA, 2017, p. 49). Por esta razão, o debate acerca da arquitetura *open source* é crucial.

Sendo assim, a participação do indivíduo é um elemento-chave tanto na cultura de código aberto quanto no patrimônio *open source*:

Paralelo ao discurso referente à memória coletiva, e em associação ao mesmo, uma mudança ocorreu no papel do cidadão na construção do lugar. A cidadania foi percebida não meramente como afiliação a uma entidade política, mas como uma lembrança do direito de participar da esfera pública, das limitações do poder do governo sobre o indivíduo, e do poder da lei em contraponto ao domínio arbitrário dos governantes (HATUKA, 2017, p. 49).

Logo, no contexto de um patrimônio *open source*, memória e política se relacionam, ativando o papel cívico do cidadão e colocando em suas mãos a função de curador. Consequentemente, “a fisicalidade dos lugares e a capacidade de experimentá-los na vida diária tornaram-se mais significativas

que os compêndios históricos” (HATUKA, 2017, p. 49).

No contexto digital, para a construção destes novos modelos de lembrar, Mitchell (1996) afirma que as instituições do presente são sustentadas por edifícios, sistemas de telecomunicações e softwares. Neste processo, o armazenamento de dados digital substitui os artefatos físicos de armazenamento (como livros). Eventualmente, a ligação eletrônica substitui a acessibilidade física, de modo que os imperativos de acesso não mais desempenham papéis tão poderosos no agrupamento e organização de espaços arquitetônicos. Logo, o patrimônio *open source* se inicia na reavaliação do espaço e dos memoriais físicos, museus e coleções, nascendo da tensão que a cultura digital exerce sobre o patrimônio tradicional.

O patrimônio *open source* não confronta a cultura digital per se, pois é dela que ele deriva. Entretanto, questiona os modos operacionais e o patrimônio aberto, permitindo a revisão do entendimento de patrimônio no contexto digital, sobretudo ao problematizar o debate da preservação neste contexto. Otero-Pailos (2016) propõe a ideia de “preservação experimental”, derrubando velhos conceitos sobre patrimônio cultural, ao escolher objetos antes considerados feios ou desagradáveis e geralmente excluídos por narrativas oficiais. Segundo o autor, a preservação experimental prega a abertura do objeto histórico ao invés do seu isolamento do mundo. Logo, trata-se de uma preservação por meio da experiência com relação ao objeto a ser preservado.

A palavra “preservação” não é menos problemática. Ela passou a ser associada a uma espécie de deferência ao passado sobre as necessidades do presente, que subjuga a ação contemporânea, normalizando-a e confinando-a por meio de regulamentações legais e impedindo alternativas ao status quo. Preservacionistas experimentais questionam a identidade de longa data da preservação com a proteção governamental de objetos culturais, e a narrativa amplamente inquestionável de que as burocracias de preservação sempre agem para o bem

comum (OTERO-PAILOS, 2016, n. p., tradução nossa).<sup>134</sup>

O autor pontua que o objeto associado à preservação experimental é comumente diferente dos de outros projetos governamentais. Retomando Laurajeane Smith, afirma que as escolhas oficiais e ideológicas os consolidam.

O Discurso do Patrimônio Autorizado concentra a atenção em objetos materiais, locais, lugares e/ou paisagens esteticamente agradáveis que as gerações atuais “devem” cuidar (...) para sua educação e para forjar um senso de identidade comum, com base no passado (SMITH, 2006, p. 29).<sup>135</sup>

Otero-Pailos (2016), entretanto, pontua que, no caso da preservação experimental, há uma liberdade de escolha dos objetos que permite a seleção de estéticas incomuns, muitas vezes associadas à ideia de esquecimento ou não diretamente ligadas ao conceito de preservação tradicional. São objetos ignorados ou excluídos das narrativas oficiais, talvez porque carregam questões que confrontam o governo ou as entidades privadas. Kropf e Stangeland, por sua vez, veem a preservação experimental como a arte de escolher “quase objetos” e testá-los, observando o engajamento das pessoas para com eles, de modo a confirmar sua importância para as comunidades (OTERO-PAILOS, 2016).

A metodologia proposta por Kropf e Stangeland ocorre por meio de uma iteratividade constante, onde a preservação se dá pela experiência dos indivíduos, como eles se preocupam e ocupam um espaço em particular (OTERO-PAILOS, 2016). Os autores concluíram que a preservação não é simplesmente uma “escolha” dissociada da sociedade, mas, sim, algo

---

<sup>134</sup> No original: “The word preservation is no less problematic. It has come to be associated with a sort of deference to the past over the needs of the present that subjugates contemporary action, normalizing and confining it via legal regulations and thwarting alternatives to the status quo. Experimental preservationists question the longstanding identity of preservation with the governmental protection of cultural objects, and the largely unquestioned narrative that preservation bureaucracies always act for the common good.”.

<sup>135</sup> No original: “The Authorized Heritage Discourse focuses attention on aesthetically pleasing material objects, sites, places and/or landscapes that current generations ‘must’ care for (...) for their education, and to forge a sense of common identity based on the past.”.

intrínseco às políticas das identidades culturais, transformando os “quase objetos” em objetos patrimoniais tangíveis e intangíveis – ou seja, não apenas os prédios e as construções, mas as pessoas que alimentam o sistema de relações sociais.

Preservacionistas experimentais escolhem objetos que já estão lá fora no mundo, mas por alguma razão saíram da cultura contemporânea e não circulam em nossas trocas cotidianas. Em essência, os preservacionistas experimentais reconhecem um potencial inerente, novas latências, dentro de objetos canônicos. Suas escolhas - que, mais uma vez, podem ser provadas ou contestadas apenas pelo grande público - são apostas de que outros verão a realidade como eles a veem (OTERO-PAILOS, 2016, n. p., tradução nossa).<sup>136</sup>

Por isso, o patrimônio experimental pertence ao mesmo universo do patrimônio *open source*, afinal, ele dialoga com as diversas questões do antimonumentalismo, da revisão das narrativas pré-estabelecidas e do patrimônio ambiental urbano. Todos estes fatores possuem um ponto em comum: horizontalidade e narrativas em processo, resultando em um patrimônio representativo e aberto ao debate. Sobre esses alicerces o patrimônio *open source* se fortalece.

A apropriação das mídias digitais para fins de resistência fortalece o surgimento do patrimônio *open source*, que está sempre em processo. Para compreendê-lo plenamente, parte-se da tecnologia centralizada no bem-estar do indivíduo, privilegiando a privacidade informacional e a horizontalidade curatorial. O fator de igualdade de acesso é crucial. Harvey (2012) debate a ideia de segurança/abrigo, que se associa aos grupos sociais, nos quais os mais favorecidos têm o privilégio da privacidade e os de menor poder são expostos: no ciberespaço, o abrigo não é mais uma questão arquitetônica,

---

<sup>136</sup> No original: “Experimental preservationists choose objects that are already out there in the world, but for some reason they left contemporary culture and do not circulate in our daily exchanges. In essence, experimental preservationists recognize an inherent potential, new latencies, within canonical objects. Their choices - which, once again, can be proved or challenged only by the general public - are bets that others will see reality as they see it.”.

mas, sim, de privacidade digital. Como exemplo, na cidade, os mais favorecidos vivem em condomínios, protegidos por sistemas de segurança; no território informacional, esta segurança se estende aos dados pessoais e à criptografia. Portanto, segundo o autor, as redes virtuais devem permitir que os “arquitetos do ciberespaço e designers urbanos” organizem os espaços em hierarquias público-privadas, de acordo com as demandas contemporâneas

Assim como você pode colocar os objetos de valor que realmente deseja proteger em um cofre ou cripta resistente, você pode construir o mais forte dos invólucros em torno da informação digital, criptografando-a – embaralhando-a de uma forma complexa para que possa ser decodificada apenas por alguém com a chave numérica secreta correta. O truque não é apenas ter um código difícil de decifrar, mas também gerenciar as chaves para que não caiam em mãos erradas. A maneira mais inteligente de fazer isso é usar uma técnica chamada criptografia de chave pública RSA. Nesse sistema, que obtém seu poder das propriedades fundamentais de grandes números primos, cada usuário tem uma chave secreta “privada” e uma chave “pública” que pode ser distribuída gratuitamente. Se você quiser enviar uma mensagem segura, você obtém a chave pública do destinatário pretendido e a usa para codificar as informações. Em seguida, o destinatário decodifica a mensagem usando a chave privada. (...) Então, os meios tecnológicos estão disponíveis para criar lugares privados no ciberespaço, mas o direito de criar esses lugares continua sendo uma questão fortemente contestada. (HARVEY, 2012, p. 121-122, tradução nossa).<sup>137</sup>

Nesse contexto digital, surgem desafios da preservação dos bits e das memórias associadas a eles. Como Beiguelman aponta (2016), nunca se falou

---

<sup>137</sup> No original: “Just as you can put the valuables that you really want to protect in a sturdy vault or crypt, though, you can build the strongest of enclosures around digital information by encrypting it - scrambling it in a complex way so that it can be decoded only by someone with the correct secret numerical key. The trick is not only to have a code that is difficult to crack, but also to manage keys so that they don't fall into the wrong hands. The cleverest known way to do this is to use a technique called RSA public-key encryption. In this system, which derives its power from the fundamental properties of large prime numbers, each user has both a secret “private” key and a “public” key that can be distributed freely. If you want to send a secure message, you obtain the intended recipient's public key and use it to encode the information. Then the recipient decodes the message using the private key (...) So the technological means to create private places in cyberspace are available, but the right to create these places remains a fiercely contested issue. Can you always keep your bits to yourself? Is your homepage your castle? These are still open questions.”.

tanto em memória como no tempo presente; ao mesmo tempo, nunca foi tão complexo o acesso ao passado recente, já que os sistemas digitais são altamente capazes de armazenar memórias, mas a sua usabilidade de acesso retroativo é complexa. Segundo a autora, há pouco tempo o termo “memória” se tornou uma espécie de dado quantificável, uma medida e indicador do status social. Entretanto, antes ele era utilizado nos campos da reflexão historiográfica, neurológica e psicanalítica.

Assim, o entendimento dos bits e do patrimônio *open source* requer uma reavaliação profunda da memória e sua utilização em larga escala, compreendendo principalmente o que são as memórias digitais e como elas podem ser protegidas. Nesse sentido, aquilo que se produz enquanto rastro memorial digital pertence aos indivíduos e pode ser criptografado para uma distribuição mais justa dos poderes.

A favor dos dados criptografados e da transparência informacional nasce um novo modelo memorial – o patrimônio *open source* –, que confronta a cooptação da memória por meio de iniciativas que repensam o patrimônio no contexto digital, bem como os papéis do setor público e privado. Um exemplo é a rede social *open source* Manyverse, um aplicativo móvel com recursos de postagens, curtidas e perfis, sem conexão com um servidor em cloud de uma empresa específica. As postagens e os dados sociais são hospedados em um servidor local, no dispositivo móvel do usuário – dessa forma, pode-se acessá-los offline. Cada vez que o dispositivo móvel se conecta à rede, o sistema automaticamente sincroniza as atualizações mais recentes, cruzando redes locais dos usuários e seus dispositivos móveis, por meio de uma rede de wi-fi local compartilhada ou da internet. É um projeto gratuito e de código aberto, desenvolvido com o esforço de uma comunidade que acredita na comunicação móvel não comercial, neutra e justa para todos.<sup>138</sup>

---

<sup>138</sup> Disponível em: <<https://www.manyver.se/>>. Acesso em: 20 dez. 2020.

Figuras 49 e 50 - Manyverse: interface do site



Fonte: <<https://www.manyver.se/>>.

Nesta mesma direção, surge um projeto particular voltado ao patrimônio, o Arches<sup>139</sup>. Trata-se de uma plataforma de código aberto, desenvolvida em conjunto pelo Getty Conservation Institute e pelo World Monuments Fund, para gerenciamento de dados do patrimônio cultural. Este sistema corporativo está disponível gratuitamente para organizações em todo o mundo. Por causa da robustez da plataforma, Arches também é adequado para outros setores não relacionados ao patrimônio cultural (como gerenciamento de ativos, por exemplo).

O projeto tem uma comunidade crescente de código aberto, incluindo instituições e indivíduos que representam o setor governamental, ONGs e filantropia, academia, bem como entidades comerciais. A plataforma é uma solução abrangente para o gerenciamento, pesquisa e visualização de dados, bem como para o gerenciamento de projetos/tarefas. A plataforma é totalmente integrada, incluindo um sistema de gerenciamento de dados; ferramentas de pesquisa, visualização e relatórios de dados (por exemplo, dados geoespaciais); e ferramentas de gerenciamento de projeto/tarefas (por exemplo, fluxos de trabalho) para administração de procedimentos complexos de edição de dados.

Arches é uma plataforma aberta, flexível e personalizável, que oferece uma ampla gama de usos com base em requisitos individuais. Desde o princípio, foi projetado especificamente para o campo do patrimônio cultural internacional como um sistema de gestão de inventário de patrimônio. Nos últimos anos, os principais recursos e tecnologias subjacentes do Arches foram desenvolvidos para oferecer suporte a uma ampla gama de casos de uso, tais como: 1) organizações de patrimônio cultural em todo o mundo para inventariar, pesquisar e ajudar no gerenciamento de recursos patrimoniais, tanto móveis quanto intangíveis; 2) foi criado o Arches for Science (concluído

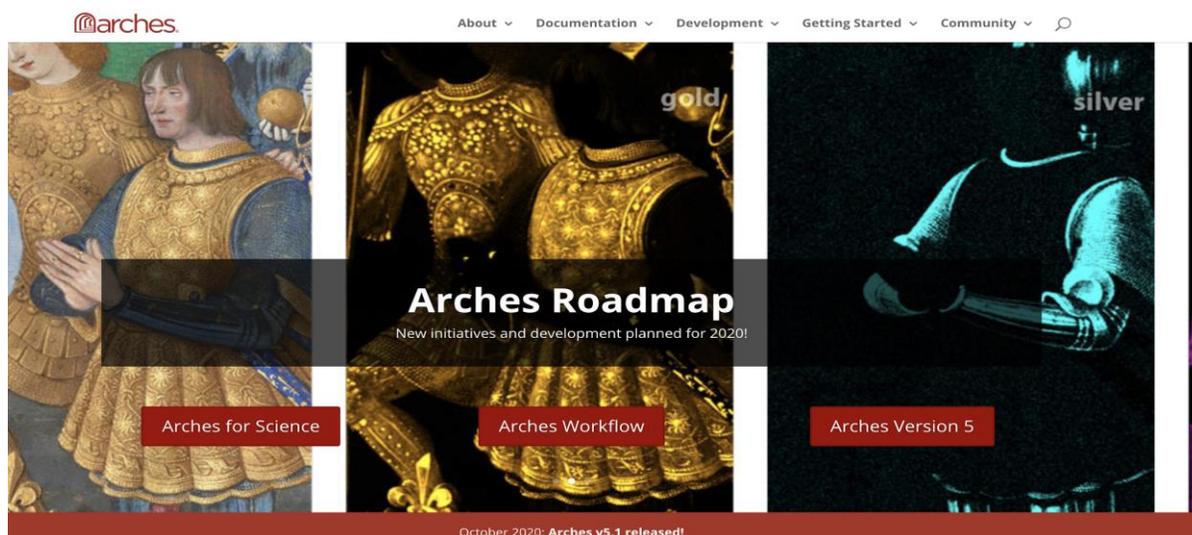
---

<sup>139</sup> Disponível em: <<https://www.archesproject.org/what-is-arches/>>. Acesso em: 10 dez. 2020.

em 2020), que estende a plataforma para um sistema abrangente que ajuda cientistas na conservação dos dados de pesquisa, bem como outros profissionais do patrimônio e organizações que visam proteger, recuperar, visualizar, comparar e compartilhar dados de ciência patrimonial. O Arches for Science será implementado no Getty Conservation Institute, onde será conhecido como Data Integration for Conservation Science (DISCO); 3) Arches está sendo implantado por organizações culturais para uma série de outros usos, incluindo mapeamento de risco patrimonial, monitoramento dos efeitos do aumento do nível do mar sobre os recursos costeiros, gestão de recursos de patrimônio, pesquisa arqueológica e gerenciamento e disseminação de arquivos digitais em 3D.

Arches também foi implementado para uma série de usos não patrimoniais, como gerenciamento de ativos de instalações; desenvolvimento de solução para catástrofes ambientais; monitoramento da qualidade da água subterrânea; e rastreamento de projetos de infraestrutura de rodovias. As organizações que implantam Arches podem configurar, personalizar e estender a plataforma por meio de expertise em suas várias tecnologias por meio do código aberto.

Figura 51 - Website do Arches



Fonte: <<https://www.archesproject.org/what-is-arches/>>.

Seguindo uma abordagem de código aberto, *Arches* funciona por meio de uma comunidade internacional colaborativa, composta por implementadores, usuários, desenvolvedores de software e provedores de serviços técnicos, que representam coletivamente vários setores profissionais, incluindo gestão de patrimônio, arqueologia, pesquisa e tecnologia da informação. Neste processo, há uma série de vantagens em uma abordagem de código aberto, entre as quais estão: a não existência de licenciamento; a flexibilidade para ampliar e personalizar o código de software com os usuários capazes de reunir recursos para estender e personalizar a plataforma; e a economia de custos com implementação, liberando recursos para atender aos requisitos essenciais das instituições de patrimônio cultural. O projeto tem como código de conduta:

- Tratar o nome da Arches com respeito e seguir a política de marca registrada e marca do projeto;
- Não substituir a infraestrutura da comunidade; ao invés disso, melhore-a;

- Rotular suas ofertas de uma forma que deixe clara sua proveniência e que não denigra ou diminua o projeto de código aberto Arches;
- Não tentar converter a influência não oficial em reivindicações de controle oficial;
- Em fóruns públicos, seus funcionários devem se comportar como quaisquer outros participantes do projeto;
- Contribuir para a atividade pública e evitar converter conversas públicas em privadas;
- Melhorar a documentação do projeto, não a bifurque;
- Acordos de não concorrência podem restringir a atividade de negócios, mas não a atividade de projeto;
- As informações de vulnerabilidade de segurança sempre devem ser prontamente divulgadas para o projeto Arches;
- Deixar suas prioridades comerciais guiarem as prioridades de seus desenvolvedores no projeto.

Arches é o primeiro de uma série de iniciativas pelo mundo que tentam repensar as soluções digitais para o patrimônio com código aberto. Com princípios similares, surge um outro exemplo de dinâmica *open source* no contexto patrimonial, o projeto Zambia Open Heritage<sup>140</sup>, com o lema:

O patrimônio é nosso elo com o passado. Ele molda o mundo ao nosso redor e quem somos. Isso nos inspira e nos conecta. Nossa missão é abrir o acesso ao patrimônio por meio da inovação digital. É por isso que iniciamos o Open Heritage. O futuro do nosso passado (tradução nossa).<sup>141</sup>

---

<sup>140</sup> Disponível em: <<https://www.openheritage.org.za/about/>>. Acesso em: 10 nov. 2020.

<sup>141</sup> No original: "Heritage is our link to the past. It shapes the world around us and who we are. It inspires and connects us. Our mission is to open access to heritage through digital

Partindo do princípio de que o patrimônio africano está em risco devido à falta de financiamento para conservação, o projeto propõe conservar através de um sistema digital de gestão para pesquisadores, museus e o público em geral. Para o desenvolvimento de seu sistema, foram utilizados softwares de código aberto como Drupal, GeoServer e OpenDataKit, resultando em sistemas eficientes e sustentáveis. A plataforma não trabalha com a digitalização de coleções, mas, sim, com a gestão. Como consta no site do projeto:

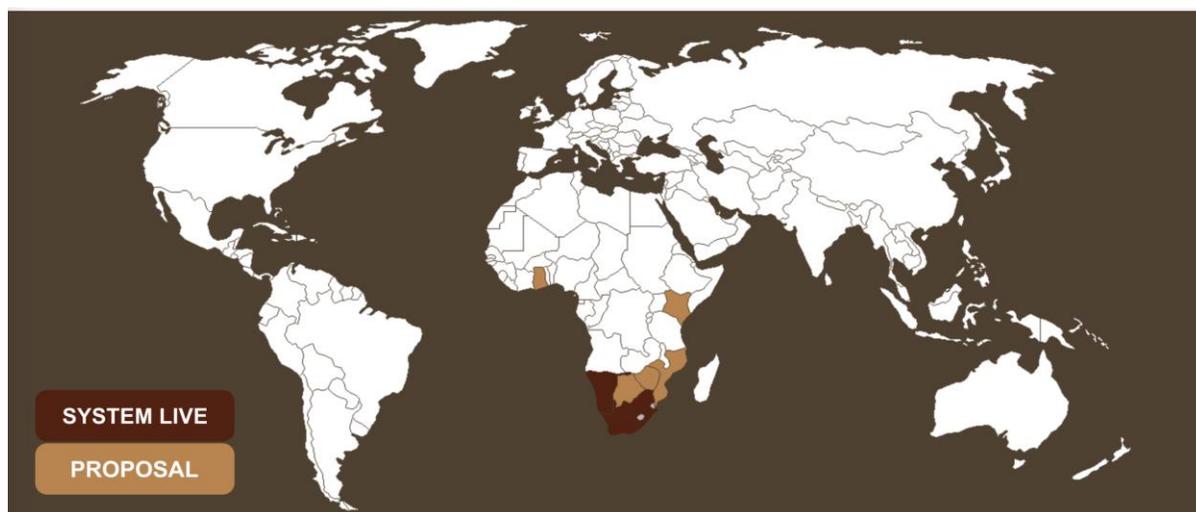
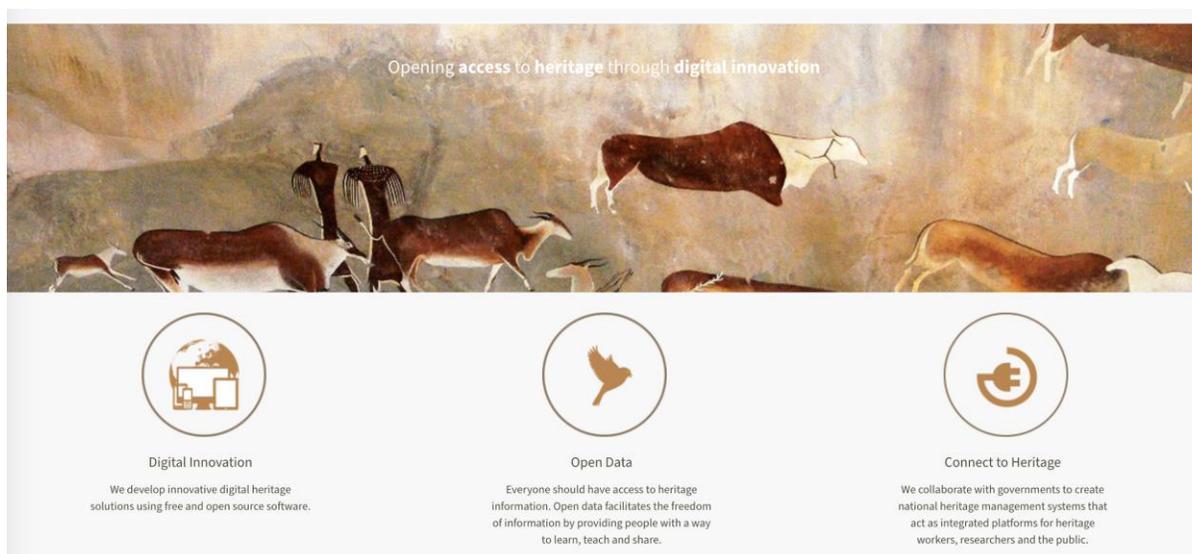
Embora nossos sistemas forneçam as plataformas seguras e necessárias para hospedar conteúdo digital, eles não resolvem o problema da digitalização em si. Esta é uma tarefa imensa, que requer a participação e o comprometimento de uma ampla gama de partes interessadas. É por isso que estamos assumindo o papel de liderança na condução do processo de digitalização. Ao trabalhar desde o início e digitalizar recursos patrimoniais para disseminação por meio da licença Creative Commons, estamos fazendo tudo o que podemos para garantir que o rico conteúdo resultante desses ativos patrimoniais chegue ao seu público-alvo. (...) Vemos isso como uma fonte ideal de informação, que as pessoas podem usar para descobrir e se envolver com seu passado, sua história, suas raízes (tradução nossa).<sup>142</sup>

Figuras 52 e 53 - Interface do Zambia Open Heritage website

---

innovation. That's why we started OpenHeritage. The future of our past.". Disponível em: <<https://www.openheritage.org.za/about>>. Acesso em: 10 nov. 2020.

<sup>142</sup> No original: "While our systems provide the safe and secure platforms needed for hosting digital content, they do not solve the issue of digitisation itself. This is an immense task that requires participation and commitment by a wide range of stakeholders. That is why we are taking the leading role in driving the digitisation process. By working from the ground up and digitising heritage resources for dissemination through the Creative Commons license, we are doing everything we can to ensure that the rich content arising from these heritage assets reaches its intended audience. (...) We see it as an ideal source of information that people can use to discover and engage with their past, their history, their roots.". Disponível em: <<https://www.openheritage.org.za/about>>. Acesso em: 10 nov. 2020.



Fonte: <<https://www.openheritage.org.za/about/>>.

Assim, os organizadores acreditam que a chave do sucesso para uma conservação de patrimônio é uma sociedade que valoriza seu passado, cujos sistemas têm como objetivo promover e fomentar o interesse público pelo patrimônio, permitindo que os usuários descubram, explorem e participem dessa construção patrimonial.

Tanto Arches quanto Zambia Open Heritage evidenciam o nascer de iniciativas de código aberto voltadas especificamente para o patrimônio, tendo

como princípio a transparência desse processo de construção coletiva da história e da ativação do passado. Estas ações se mostram como o começo de soluções de visualização e, sobretudo, de gestão patrimonial, evidenciando um ponto crucial na discussão do patrimônio aberto versus o patrimônio *open source*: ferramentas que fortalecem as instituições de cultura e sua acessibilidade.

Enquanto serviços como Google Open Heritage oferecem acesso ao acervo já digitalizado e curado pelo setor privado, os projetos Arches e Zambia Open Heritage primam pela construção de uma ferramenta de gestão e conservação para todos. Como consequência, há a visibilização do patrimônio local. Trata-se de uma solução digital que privilegia as necessidades de grupos específicos e coloca em suas mãos o poder de construção e validação patrimonial. Logo, o patrimônio aberto se dá na exposição de um acervo e na exclusão do indivíduo na discussão patrimonial; já o patrimônio *open source* se dá na integração do indivíduo na administração patrimonial e em sua exposição. O primeiro, privilegia o *output*; o segundo, o *input* de dados. Por isso, é possível que, nos anos que seguem, mais soluções de código aberto sejam lançadas, restituindo a função dos museus e associações culturais, bem como sua autonomia curatorial, no contexto digital. O patrimônio *open source* se relaciona diretamente com o patrimônio experimental; porém, no âmbito da sociedade em rede e suas dinâmicas particulares.

A restituição dos poderes institucionais/culturais, decorrente do questionamento dos poderes que definem o patrimônio na atualidade (governos, instituições, empresas de dados digitais etc.), é uma das premissas do patrimônio *open source*. Observa-se a revisão da hierarquia que define “o que” e “como” lembrar segundo novos moldes, com base na participação dos cidadãos e na colaboração entre indivíduos, museus e centros culturais. Logo, para além do desenvolvimento de ferramentas técnicas,

surgem ações que propõem novas relações entre instituições e indivíduos para debater a memória digital.

Um contexto de mudanças e revisões fortalece o patrimônio *open source* como modelo aberto para o debate da memória digital enquanto patrimônio, e do patrimônio visualizado e revisto segundo as dinâmicas digitais. Trata-se da preservação aberta em um debate constante, que se apropria das ferramentas digitais para o bem comum, na geração de novos modelos maleáveis do patrimônio.

6

**O PATRIMÔNIO DO FUTURO:**  
considerações finais

Frederic Jameson (1991) descreve que a cultura pós-moderna é um colapso historicista no qual não podemos mais imaginar o futuro, sob qualquer forma – utópico ou catastrófico. Assim sendo, ele argumenta que, para imaginar o futuro, é necessário estabelecer alguma relação historiográfica com ele do ponto de vista do presente. Porém, o autor problematiza que há uma dificuldade de experimentar o presente como histórico, sobretudo como parte do *continuum* da história.

Portanto, Jameson (1991) propõe que haja algum tipo de distanciamento do presente, evitando o imediatismo. Isso permite reificar as experiências imediatas, imaginá-las como objetos mentais, e também escolher e reificar objetos físicos. Logo, o autor se preocupa com os modos de produção do capitalismo tardio e seu impacto sobre a erosão da capacidade coletiva de escolher livremente os objetos de reificação do presente – afinal, os profissionais de marketing e as previsões de tendências tentam antecipar as escolhas coletivas, oferecendo novos objetos de consumo segundo a moda, o que impossibilita a livre escolha.

Este fato é claro no modelo do patrimônio aberto, que evidencia uma série de serviços pré-determinados e modularizados, impedindo um olhar independente do usuário sobre a plataforma e um olhar crítico do indivíduo sobre o patrimônio. Como resultado, Jameson (1991) aponta para o surgimento de “uma certa caricatura do pensamento histórico”, dominado pelo impulso. Nesta mesma direção, Smith (2006) critica o Discurso do Patrimônio Autorizado produzido por organizações como a UNESCO, a fim de estabelecer critérios de cima para baixo para a escolha de objetos de acordo com “valores universais”. A autora argumenta que tais critérios excluem a possibilidade de esses valores evoluírem a longo prazo, minando a possibilidade de as pessoas escolherem livremente seus próprios objetos.

Inspirado por esses autores e Foucault, Otero-Pailos (2016, n. p.) apresenta uma questão-chave: é possível reificar o presente, escolhendo os

objetos de memória, mais diretamente, por meio de um discurso crítico que apreende a experiência humana sobre aquele objeto? Até que ponto a escolha de objetos do preservacionista experimental pode ser considerada livre de mediação institucional e estatal? Otero-Pailos (2016) coloca que os profissionais da atualidade lutam com essas questões por meio de novos métodos de teste (que se baseiam na análise do discurso), mas também incorporam lições de etnografia, antropologia e psicanálise. É preciso, então, pensar dinâmicas inéditas, que ampliem as especificidades do objeto digital, através de ações completamente novas ou digitalizando as pré-existentes.

O papel do patrimônio *open source* não é somente a preservação na era digital ou a manutenção da memória, mas também a “maleabilização” da preservação:

A preservação nos permite sentir como se nossas vidas dependessem da sobrevivência de nossa terra natal ou bairro histórico. A preservação também nos encoraja a nos reunir em grupos sociais – culturas e subculturas, se você quiser – com base nessa experiência ilusória de objetos. Podemos até expressar essa experiência em público sem que ninguém questione seriamente (ou questione nossa sanidade). A preservação, portanto, desempenha um papel social extremamente importante na formação da realidade, proporcionando um reino seguro de experiência onde os adultos podem experimentar as criações não-eu como coisas suas e não suas, tanto individuais quanto coletivas. É por meio do ato de escolher objetos culturais – em certo sentido, criá-los como objetos patrimoniais – que os preservacionistas ajudam a fornecer esse domínio seguro de experiência. Mas há um limite para a capacidade dos preservacionistas. Novamente, os objetos culturais não podem ser definitivamente escolhidos individualmente; em última análise, a escolha pertence à sociedade (OTERO-PAILOS, 2016, n. p., tradução nossa).<sup>143</sup>

---

<sup>143</sup> No original: “Preservation allows us to feel as if our lives depended on the survival of our native land or historic neighborhood. Preservation also encourages us to gather into social groups — cultures and subcultures, if you will — on the basis of this illusory experience of objects. We can even express this experience in public without anyone seriously questioning it (or questioning our sanity). Preservation thus plays an enormously important social role in shaping reality, providing a safe realm of experience where adults can experiment with not-me creations as things both theirs and not-theirs, both individual and collective. It is through

Segundo Otero-Pailos (2016), o questionamento quanto à natureza dos objetos patrimoniais e seu caráter ilusório fomenta novas e vitais questões sobre a realidade do patrimônio como um processo aberto de negociação social. Logo, o autor confirma a construção de novos modelos patrimoniais, entre eles a ideia de patrimônio *open source* – especificamente aplicada às dinâmicas digitais da memória.

Este é o potencial poderoso das criações “não eu”: devolver o patrimônio às suas fontes experimentais, ao trabalho de reunir objetos que questionam nossas ilusões e aguçam nossa compreensão do presente contemporâneo e do futuro coletivo (OTERO-PAILOS, 2016, n. p., tradução nossa).<sup>144</sup>

Portanto, conclui-se que há uma evidente abertura dos modelos patrimoniais, que é essencial no presente. Dentre elas, encontra-se a preservação experimental – proposta por Otero-Pailos (2016) – e o patrimônio *open source* – proposto nesta tese. Com relação a este, ele desempenha um papel-chave na cultura contemporânea da sociedade em rede.

Ao longo desta tese, muito se discutiu acerca do contexto de cooptação e seu impacto no território e no patrimônio. Foram apresentados exemplos diversos de serviços digitais que mapeiam o espaço urbano, expõem os acervos artísticos, popularizam o acesso às coleções, digitalizam os sítios arqueológicos, tridimensionalizam o patrimônio etc. Conclui-se que as ações cooptadoras partem do princípio de acessibilidade da informação; porém, carregam o caráter de cooptação característico do regime tecnocapitalista. À medida que a extração de dados avança sobre o campo cultural, ela sobrepõe os interesses comunitários, obscurecendo o discurso altruísta dessas

---

the act of choosing cultural objects — in a sense, creating them as heritage objects — that preservationists help to provide that safe realm of experience. But there’s a limit to the capacity of preservationists. Again, cultural objects cannot be definitively chosen by individual people; ultimately the choice belongs to society.”

<sup>144</sup> No original: “This is the powerful potential of “not me” creations: returning heritage to its experimental sources, to the task of gathering objects that question our illusions and sharpen our understanding of the contemporary present and the collective future.”

iniciativas. Isto significa que serviços como os propostos pelo Google não são vilões, mas um claro exemplo do sistema de extração informacional vigente há alguns anos, que é normalizado pela sociedade.

Sendo assim, este contexto evidencia a importância da tomada de controle dos meios digitais pelas comunidades, pois cabe a elas o papel de fortalecer ou não os serviços digitais do regime de cooptação. Conclui-se que a cooptação continuará a existir enquanto não houver uma redução do consumo desses produtos digitais, cabendo aos indivíduos rever suas preferências e termos de uso. Outro aspecto conclusivo é a responsabilidade política, social e cívica dos indivíduos na mercantilização cultural pelo setor privado. Ou seja, o combate ao descaso público e a restituição das instituições de cultura estão nas mãos dos cidadãos. O terceiro aspecto é pensar que um patrimônio transparente decorre de uma educação patrimonial atualizada e acessível a todos, que deve ser normalizada na educação nacional, nos hábitos diários, promovida pelo setor público e privado.

Por conseguinte, o patrimônio *open source* está associado à responsabilidade coletiva sobre os memoriais, incluindo neste debate os setores público, privado e os cidadãos, que carregam o poder de questionamento e transformação das metodologias em curso. Este novo modelo *open source* coloca o indivíduo no centro de decisão, evidenciando que o patrimônio não é um objeto externo, mas, sim, parte da vida comum, das decisões cotidianas. Logo, o patrimônio *open source* se configura pela tática anticooptação da memória, na tentativa de abertura enquanto antídoto às supremacias, pré-edições e engessamentos da memória. Ele é caracterizado pelos seguintes aspectos:

1. Se dá pela não capitalização dos dados (a não ser que essa capitalização seja específica e clara para fins comunitários, como o levantamento de fundos ou a sustentabilidade de uma associação);

2. Utilização de processos de código aberto (permitindo a constante melhoria de métodos e ferramentas);
3. Transparência e debate curatorial;
4. Horizontalidade;
5. Privilegia os monumentos em processos;
6. Privilegia ações antimonumentalistas e comunitárias;
7. Não se restringe a nenhum tipo de mídia digital em particular, podendo ser analógico;
8. É um instrumento de transformação social e política;
9. Valoriza a acessibilidade global das narrativas locais;
10. Privilegia o local ao global;
11. Adapta-se e se "autorrevisa" de acordo com contextos variados;
12. Constrói-se segundo princípios de colaboração, trocas e comunidades (um ajuda o outro, e todos participam dos processos);
13. Redesenha a hierarquia de poderes culturais e patrimoniais;
14. Pode ou não estar associado ao setor privado, caso este priorize as necessidades locais/comunitárias;
15. Pode ou não estar associado ao setor público, caso este priorize as necessidades locais/comunitárias;
16. Inclui os artistas como cerne do processo oficial de validação patrimonial;
17. Ocorre por meio de uma educação patrimonial atualizada;
18. Desburocratiza processos e a cultura;
19. Torna acessível a cultural (mídias digitais ou analógicas);
20. Trabalha com patrimônio material e imaterial;

21. Tem caráter multitemporal (não está condicionado a um tempo específico) e permite a reelaboração do conceito de tempo e espaço.

Muitos outros aspectos virão, uma vez que o patrimônio *open source* está nascendo. Entretanto, a hipótese de sua existência se justifica pelos novos modelos memoriais e patrimoniais em curso frente à revisão monumental e ao questionamento dos serviços privados, no campo da cultura. Este patrimônio em consolidação enxerga a cidade como espaço de construção memorial e não apenas como lugar de exposição monumental, fazendo pensar sobre o papel de cidade como museu ao ar livre, um memorial em processo e um acervo vivo diante de seus diversos contextos.

Logo, o patrimônio *open source* existe em uma cidade que é museu de si, segundo uma perspectiva mutável. Como diz o próprio Hélio Oiticica (1996, p. 103): “o Museu é o mundo; é a experiência cotidiana”. Pensar o patrimônio *open source* é pensar o patrimônio do futuro a partir de novas metodologias, redescobrimo e revalidando os espaços vazios e cheios, os terrenos baldios e o entorno. Oiticica (1996) ajuda a perceber as dinâmicas digitais comerciais com outros olhos, pois sua proposta é de fruição da cidade em seus detalhes e contextos, pela presença do corpo do indivíduo no espaço.

Segundo Guilherme Wisnik (2017), Oiticica conceitua a sua arte enquanto antiarte, pois, ao invés de se voltar para a representação e a contemplação, ela existe segundo a participação dinâmica do espectador-participante. Deste modo, pela apropriação do comum, dos objetos e do entorno, Oiticica captura tudo aquilo que não é transportável, como “terrenos baldios, campos, o mundo ambiente”, em uma operação diretamente dependente da participação do público. É aqui que Oiticica questiona os modos de ver e as estéticas pré-determinadas, bem como se deseja no patrimônio *open source*.

Percebe-se que, para um patrimônio *open source* existir, é preciso que a cidade seja vivenciada segundo uma curadoria que privilegia o olhar às minorias, aos espaços negados, ao entorno que contém as narrativas sociais. A revisão monumental e a revalidação patrimonial nada mais é do que um novo olhar sobre a cidade, e a horizontalização das narrativas permite esse olhar minucioso sobre o espaço e seus pequenos detalhes. A partir deste outro olhar, que antecede o debate sobre a cultura digital (Oiticica), pode-se pensar o processo de geração de valor dos espaços no contexto patrimonial digital, afinal, a disputa da memória e seu lugar na cultura não é recente. Tal como o movimento antimonumentalista, a atualização do termo “Museu é o Mundo” ocorre na cidade que produz o patrimônio *open source*, em uma construção memorial digital aberta que ultrapassa os interesses privados, do design de experiência ou mesmo da homogeneização das estéticas urbanas. Isso porque, na atualidade, vê-se privatizado o poder sobre a memória, sobretudo no âmbito digital.

Trazer Oiticica para essa discussão conclusiva reforça a necessidade do envolvimento dos artistas na construção patrimonial, pois são eles que observam os detalhes, visibilizam os invisíveis, questionam o inquestionável. Essas últimas considerações fortalecem tal discurso ao trazer exemplos de ações artísticas para um patrimônio *open source*.

Portanto, conclui-se que os monumentos são apropriados como superfície de ressignificação e têm a sua materialidade revista. A cartografia e as coordenadas geográficas passam a ativar experiências memoriais questionadoras, que acessam camadas invisíveis, ressignificando os lugares. Surgem novos percursos que redesenham o olhar dos cidadãos, evidenciando que a missão de um patrimônio *open source* é o de fortalecer os outros modos de ver a cidade e sua história, reativando os espaços, revalidando narrativas e envolvendo a classe artística. Afinal, se retomarmos Smith (2006) e sua ideia de patrimônio em constante negociação, e o conceito de “patrimônio

ambiental urbano” proposto por Somekh (2017), observa-se que o patrimônio do futuro se dá na maleabilidade da memória e na abertura de seus objetos de significação.

## REFERÊNCIAS

ARENDDT, Hannah. *The human condition*. Chicago: University of Chicago Press, 1998.

AZUMA, Ronald. Recent advances in augmented reality. *IEEE Computer Graphics and Applications*, v. 21, issue 6, p. 34-47, 2001.

BATTY, Michael. The computable city. *International Planning Studies*, v. 2, n. 2, p. 155-173, 1997.

BATTY, Michael; BARR, Bob. The electronic frontier: Exploring and mapping cyberspace. *Futures*, v. 26, n. 7, p. 699-712, 1994.

BAUDRILLARD, Jean. *Why hasn't everything already disappeared?* Calcutá: Seagull Books, 2009.

BEIGUELMAN, Giselle. Ataques a monumentos enunciam desavenças pelo direito à memória. *Folha de São Paulo*, 12 jun. 2020. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/06/ataques-a-monumentos-enunciam-desavencas-pelo-direito-a-memoria.shtml>>. Acesso em: 23 dez. 2020.

\_\_\_\_\_. Museums of Losses for Clouds of Oblivion. In: Oliver GRAU, Janina HOTH and Eveline WANDL-VOGT. (Orgs.). *Digital Art through the Looking Glass*. New strategies for archiving, collecting and preserving in digital humanities. Krems: Edition Donay-Universität Krems, 2019. p. 117-132.

\_\_\_\_\_. *Da cidade interativa às memórias corrompidas: arte, design e patrimônio histórico na cultura urbana contemporânea*. 2016. 302 f. Tese (Livre Docência em Linguagem e Poéticas Visuais) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

BOURDIEU, Pierre. *The field of cultural production: essays on art and literature*. New York: Columbia University Press, 1993.

BOYM, Svetlana. *The future of nostalgia*. New York: Basic Books, 2008.

BRATTON, Benjamin H. Bad mood: on design and 'empathy'. *Architectural Design*, v. 86, n. 6, p. 96-101, 2016.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. *O espaço urbano: novos escritos sobre a cidade*. São Paulo: FFLCH, 2007.

CASTELLS, Manuel. *Communication power*. Oxford: Oxford University Press, 2009.

\_\_\_\_\_. *The power of identity, the information age: economy, society and culture - Vol. II*. Cambridge; Oxford: Blackwell, 1997.

\_\_\_\_\_. *The rise of the network society, the information age: economy, society and culture - Vol. I*. Cambridge; Oxford: Blackwell, 1996.

CHUN, Wendy Hui Kyong. *Control and freedom*. Power and paranoia in the age of fiber optics. Cambridge: MIT Press, 2008.

CONSTANTIOU, Ioanna D.; KALLINIKOS, Jannis. New games, new rules: big data and the changing context of strategy. *Journal of Information Technology*, v. 30, n. 1, p. 44-57, 2015.

CYMBALISTA, Renato. Introdução. In: CYMBALISTA, Renato; FELDMAN, Sarah; KÜHL, Beatriz M. *Patrimônio cultural: memória e intervenções urbanas*. São Paulo: Annablume Editora, 2017. p. 7-12.

ETHEL, Baraona-Pohl. Emancipatory architecture. *Alf 04*, 2013. Disponível em: <https://leidiniu.archfondas.lt/en/alf-04/ethel-baraona-pohl-emancipatory-architecture>. Acesso em: 25 jan. 2021.

FORNET-BETANCOURT, Raúl et al. The ethic of care for the self as a practice of freedom: An interview with Michel Foucault on January 20, 1984. *Philosophy & Social Criticism*, v. 12, n. 2-3, p. 112-131, 1987.

FOUCAULT, Michel. *The politics of truth*. Los Angeles: Semiotext(e), 1997.

\_\_\_\_\_. *The Foucault reader*. New York: Pantheon Books, 1984.

FOUCAULT, Michel. *Subjectivity and truth: lectures at the Collège de France, 1980-1981*. London: Picador, 1981.

FOURKAS, Vassilys. *Cyber-space: theoretical approaches and considerations*. 2002. Disponível em:

<[https://www.researchgate.net/profile/Vassilys\\_Fourkas/publication/274385763\\_Cyber-Space\\_Theoretical\\_Approaches\\_and\\_Considerations/links/551e3d1b0cf29dca bb03a775/Cyber-Space-Theoretical-Approaches-and-Considerations.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Vassilys_Fourkas/publication/274385763_Cyber-Space_Theoretical_Approaches_and_Considerations/links/551e3d1b0cf29dca bb03a775/Cyber-Space-Theoretical-Approaches-and-Considerations.pdf)>.

Acesso em: 06 maio 2020.

GRAHAM, Steve; MARVIN, Simon. *Telecommunications and the city: Electronic spaces, urban places*. Abingdon: Routledge, 2002.

HALBWACHS, Maurice. *On collective memory*. Chicago: University of Chicago Press, 1992.

HARVEY, David. *Rebel cities: from the right to the city to the urban revolution*. United Kingdom: Verso, 2012.

\_\_\_\_\_. *Spaces of capital: towards a critical geography*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2001.

\_\_\_\_\_. *The condition of postmodernity: an enquiry into the origins of cultural change*. Hoboken: Wiley-Blackwell, 1989.

HATUKA, Tali. A obsessão com a memória: o que isso faz conosco e com as nossas cidades? In: CYMBALISTA, Renato; FELDMAN, Sarah; KÜHL, Beatriz M. *Patrimônio cultural: memória e intervenções urbanas*. Annablume Editora, São Paulo, 2017. p. 47-60.

\_\_\_\_\_. *The design of protest: choreographing political demonstrations in public space*. Austin: University of Texas Press, 2016.

HELD, David. *Political theory today*. Palo Alto: Stanford University Press, 1991.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. *Guia básico da educação patrimonial*. Brasília: IPHAN, 1999.

HUYSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JAMESON, Frederic. *Postmodernism: or the cultural logic of late capitalism*. New York: Verso Books, 1991.

JEUDY, Henri-Pierre. *Un sociologue à la dérive: chronique d'un village*. Paris: Sens & Tonka, 2006.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

JONES, Meg Leta. *Ctrl+Z, the right to be forgotten*. New York: New York University Press, 2016.

JUÁREZ, Geraldine. A Pre-emptive History of the Google Cultural Institute. *Mondotheque*, 5 dez. 2016. Disponível em: <[https://www.mondotheque.be/wiki/index.php?title=A\\_Pre-emptive\\_History\\_of\\_the\\_Google\\_Cultural\\_Institute](https://www.mondotheque.be/wiki/index.php?title=A_Pre-emptive_History_of_the_Google_Cultural_Institute)>. Acesso em: 02 nov. 2018.

KATZ, Brigit. Google Virtual Tour preserves collections destroyed in Brazil museum fire. *Smithsonian Magazine*, 26 dez. 2018. Disponível em: <<https://www.smithsonianmag.com/smart-news/google-virtual-tour-preserves-collections-destroyed-brazil-museum-fire-180971109/#TYIDE1SrveV0cUft.99>>. Acesso em: 10 abr. 2019.

KOOLHAAS, Rem. We are living in an incredibly exciting and slightly absurd moment, namely that preservation is overtaking us. *Representation is overtaking us*, 2014. Disponível em: <<https://www.arch.columbia.edu/books/reader/6-preservation-is-overtaking-us#reader-anchor-1>>. Acesso em: 12 abr. 2019.

KRZYŻANOWSKA, Natalia. The discourse of counter-monuments: semiotics of material commemoration in contemporary urban spaces. *Social Semiotics*, v. 26, n. 5, p. 465-485, 2016.

LEFEBVRE, Henri. *The production of space*. Hoboken: Wiley-Blackwell, 1991.

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

\_\_\_\_\_. Locative media in Brazil. *Wi - Journal of Mobile Media*, n. 3, p. 1-20, 2009.

\_\_\_\_\_. Cibercultura e mobilidade. a era da conexão. In: XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2005, Rio de Janeiro. *Anais eletrônicos...* São Paulo: Intercom, 2005. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/140429770509861442583267950533057946044.pdf>>. Acesso em: 15 dez. 2020.

\_\_\_\_\_. *Cibercidade. As cidades na cibercultura*. Rio de Janeiro: Ed. e-papers, 2004.

LEMOS, André; CUNHA, Paulo. (Orgs.). *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LEPETIT, Bernard. *Por uma nova história urbana*. São Paulo: EDUSP, 2001.

LIPOVETSKY, Gilles. *De la légèreté: essai*. Paris: Grasset, 2015.

\_\_\_\_\_. *La culture-monde. Réponse à une société désorientée*, Paris: Odile Jacob, 2008.

\_\_\_\_\_. *La société de déception*. Paris: Éditions Textuel, 2006

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *A cultura-mundo, respostas a uma sociedade desorientada*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LYNCH, Kevin A. *The image of the city*. Cambridge: MIT Press, 1960.

MAHDAWI, Arwa. Finding your museum doppelganger is fun – but the science behind it is scary. *The Guardian*, 22 fev. 2018. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/jan/16/find-your-art-doppelganger-facial-recognition-technology-frightening>>. Acesso em: 02 set. 2018.

MENESES, Ulpiano T. B. Para uma política arqueológica do SPHAN. *Revista do Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*, Rio de Janeiro, n. 22, p. 206-218, 1987.

\_\_\_\_\_. A cultura material no estudo das sociedades antigas. *Revista de História*, São Paulo, n.v115, p. 103-117, 1985.

MILLER, Claire C.; O'BRIEN, Kevin J. Germany's complicated relationship with Google Street View. *Bits Blog*, 23 April 2013. Disponível em: <<http://bits.blogs.nytimes.com/2013/04/23/germanys-complicated-relationship-with-google-street-view/>>. Acesso em: 23 mar. 2020.

MITCHELL, William. *Me++: the cyborg self and the networked city*. Cambridge: MIT Press, 2003.

\_\_\_\_\_. *City of bits: space, place, and the infobahn*. Cambridge: MIT Press, 1996.

MONCKTON, Paul. Is Google about to start sharing your facial recognition data? *Forbes*, 28 abr. 2017. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/paulmonckton/2017/04/28/google-photos-ramps-up-facial-recognition/#71b604568bde>. Acesso em: 23 mai. 2018.

OITICICA, Hélio. *Hélio Oiticica*. Rio de Janeiro: Centro de Arte Hélio Oiticica, 1996.

OLIVEIRA, Cléo A. P. *Educação Patrimonial no Iphan*. 2011. 141 f. Monografia (Especialização em Gestão Pública) – Escola Nacional de Administração Pública (ENAP), Brasília, 2011.

OTERO-PAILOS, Jorge. Experimental Preservation. *Places*, 2016. Disponível em: <[https://placesjournal.org/article/experimental-preservation/#ref\\_4](https://placesjournal.org/article/experimental-preservation/#ref_4)>. Acesso em: 03 jan. 2021.

QUARANTA, Domenico. In your computer. Or, how I learned to love the art that comes to you through your computer screen, and why you should learn to love it as well. Brescia: Link Editions, 2011.

RATTI, Carlo. *Open Source Architecture*. New York: Thames & Hudson, 2015.

RHEINGOLD, Howard. *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Massachusetts: Addison-Wesley, 1994.

SAWERS; Paul. With more than 5m visitors so far, Google's London Web Lab experiments are still going strong. *TNW*, 13 jan. 2013. Disponível em: <<https://thenextweb.com/google/2013/01/13/3-million-visitors-later-googles-chrome-web-lab/>>. Acesso em: 08 jun. 2018.

SCHILLER, Dan; YEO, Shinjoung. Powered by Google. Widening access and tightening corporate control. *Leonardo Electronic Almanac*, v. 20, issue 1, p. 44-57, 2014.

SCIFONI, Simone. Desafios para uma nova Educação Patrimonial. *Revista Teias*, v. 18, n. 48, p. 5-16, 2017.

SHIELDS, Rob. *Building tomorrow: innovation in engineering and construction*. London: Ashgate, 2005.

SMITH, Laurajane. *Uses of heritage*. New York: Routledge, 2006.

SOMEKH, Nadia. Cidade, patrimônio, herança e inclusão - em busca de novos instrumentos. *Vitruvius*, 18 dez. 2017. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/18.211/6825?fbclid=IwAR2AuFkKaN8foT3d6eVOMtKDhnU2rv8oLUeluPVNnqSy1A4juSFySh0bAl>>. Acesso em: 11 maio 2019.

SPARK. Google's fun 'match your selfie with art' app points to the scary future of facial recognition. *CBC*, 26 jan. 2018. Disponível em: <<https://www.cbc.ca/radio/spark/382-you-re-a-work-of-art-darling-and-popping-the-cryptocurrency-bubble-1.4502508/google-s-fun-match-your-selfie-with-art-app-points-to-the-scary-future-of-facial-recognition-1.4502518>>. Acesso em: 11 maio 2019.

TORVALDS, Linus. *The future of open source versus proprietary software - Long term threats, challenges and opportunities, for the ICT industry, the private and public sectors and the general and the public*. 2012. Disponível em: <[http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2009\\_2014/documents/stoa/dv/05b\\_annuallecture2012\\_open\\_source\\_/05b\\_annuallecture2012\\_open\\_source\\_en.pdf](http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2009_2014/documents/stoa/dv/05b_annuallecture2012_open_source_/05b_annuallecture2012_open_source_en.pdf)>. Acesso em: 14 jan. 2021.

VIRILIO, Paul. *O espaço crítico: e as perspectivas do tempo real*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2008.

\_\_\_\_\_. *Speed and politics*. New York: Semiotext(e), 2006.

\_\_\_\_\_. *Politics of the very worst*. New York: Semiotext(e), 1999.

\_\_\_\_\_. *Lost dimension*. New York: Semiotext(e), 1993.

\_\_\_\_\_. *Speed and politics: an essay on dromology*. New York: Semiotext(e), 1985.

WISNIK, Guilherme Teixeira. Inside the labyrinth: Hélio Oiticica and the challenge of the 'public' in Brazil. *ARS*, São Paulo, vol. 15, n. 30, p. 95-110, 2017.

ZUBOFF, Shoshana. Big other: surveillance capitalism and the prospects of an information civilization. *Journal of Information Technology*, v. 30, n. 1, p. 75-89, 2015.