

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**  
 FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA  
 Departamento de Historia del Arte III  
 C/ Profesor Aranguren, s/n, Edificio B - Ciudad Universitaria  
 28040 Madrid | España

**CAROLINA DA ROCHA C. MATOS**  
 Doutoranda em História da Arte | carolinadarocha@ucm.es  
 Orientadoras:  
 Dra. Concha Casajús Quirós (UCM)  
 Dra. Cecilia C. B. Cavalcanti (Espaço Ciência Viva - UFRJ)

### 1 INTRODUÇÃO

A partir da virada do milênio, a preservação do patrimônio histórico e cultural passa a contar com o gerenciamento digital, através da administração de arquivos numéricos e bancos de dados, além da usual manipulação de suportes analógicos.

As possibilidades de preservação através da conversão para o formato digital possibilitam a criação de cópias em qualidade alta, até mesmo em tamanho real.

Ocorre então a transformação das tecnologias da memória, através do uso de novos programas informáticos. As imagens do passado, então, são amplamente transmitidas através de telas digitais e absorvidas no espaço virtual como um ato cotidiano.

#### Hipóteses

Conceitualmente, o ato da reprodução digital e a projeção de imagens 3D de obras de arte e monumentos extintos poderia oferecer um testemunho que remete ao passado de que eles provêm e que independe de seu valor venal?

A reprodução digital atua como os semióforos, citados pelo escritor italiano Umberto Eco em alusão ao historiador polonês Krzysztof Pomian (ECO, 2014), sendo signos de um tempo remoto, documentos mais que monumentos (FOUCAULT, 2008)?

O caráter intangível da memória pode transportar o tempo passado ao presente através da imaterialidade da imagem digital, evidenciando assim o valor de culto da obra e destacando sua importância simbólica para a cultura mundial?

#### Justificativas

Nos dias de hoje, estamos inundados de imagens e encaramos diariamente a exposição desmedida de produtos visuais. Mais que contemplar, consumimos.

Se a história pode ser o resultado da exposição de tradições culturais com base na organização das práticas discursivas, as mídias utilizadas para tal comunicação podem interferir na maneira como o tempo será reconstruído no ato da difusão, mediando a percepção do próprio tempo descrito, decorrido e finalizado.

Nesse cenário, é indispensável estabelecer os limites que diferenciam as novas tecnologias de armazenamento de dados do próprio conceito de memória. Para construir uma memória que tenha valor histórico, é preciso selecionar dados e não apenas armazená-los, em uma operação onde o esquecimento também joga um papel importante.

### 5 CONCLUSÕES

A imagem digital é aliada no processo de manutenção do legado cultural e tem potencial para ser o personagem principal na transmissão dessa herança volúvel para as gerações futuras.

O novo modelo de preservação digital pode aproximar o público através da linguagem veloz das redes informáticas e da acessibilidade proporcionada no simples gesto de um click.

Seja através de representações 3D ou a partir da criação de uma estratégia cultural especificamente digital, observa-se que existe uma maior preocupação com a preservação das possíveis experiências criadas a partir de narrativas interativas virtuais do que com a preservação unilateral dos monumentos em si.

A construção de uma memória virtual nas redes não apenas preserva o passado tornando-o acessível para as novas gerações, mas de certa forma cria um novo modelo de futuro, onde podemos acessar cada vez mais lembranças que não necessariamente correspondem a experiências reais.

### 2 OBJETIVOS

Identificar novos métodos digitais de preservação do patrimônio histórico e cultural, principalmente os que utilizem programas informáticos para transformar antigas fontes em imagens ou até mesmo reconstruir ruínas com imagens tridimensionais, empregando a administração de bancos de dados.

Reconhecer modelos de experiência estética e expositiva vigentes no entorno virtual, baseados na importância da representação para transcender a importância do objeto em si.

Analisar a forma como a informação é gerada pelos profissionais do meio cultural e também como é recebida pelo público no entorno virtual, onde as máquinas são responsáveis pela escrita e leitura de códigos.

### 3 METODOLOGIA

A análise de projetos que visam a digitalização de bens culturais aliada à pesquisa de bibliografia nos campos da teoria da imagem e novas tecnologias na cultura contemporânea foi o método adotado para observar as possibilidades de percepção através de uma narrativa virtual.

Mais além do simples registro, algumas iniciativas buscam reviver o passado através da reconstrução digital de monumentos ao recuperar cores e formas originais de artefatos que jamais foram vistos na contemporaneidade. A seguir, imagens e um breve perfil de alguns dos exemplos analisados durante a pesquisa.

### 4 DISCUSSÃO

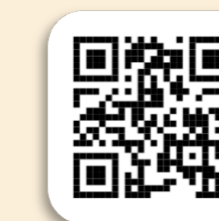


#### CyARK

Empresa de preservação virtual norte-americana fundada em 2003 que opera internacionalmente como uma organização sem fins lucrativos, tem como objetivo garantir que o patrimônio cultural esteja disponível para as gerações futuras, utilizando as novas tecnologias para criar uma biblioteca em 3D, on-line e gratuita.



Capture de tela



#### REKREI

Por meio de coleta de fotografias de monumentos, museus e artefatos atingidos por catástrofes naturais ou intervenções humanas, o projeto utiliza imagens digitais para criar representações 3D. Entre suas propostas de reconstrução virtual, se encontram o templo *Baalshamin* em Palmira, na Síria e a Praça Darbar, destruída no terremoto de 2015 em Catmandu, no Nepal.

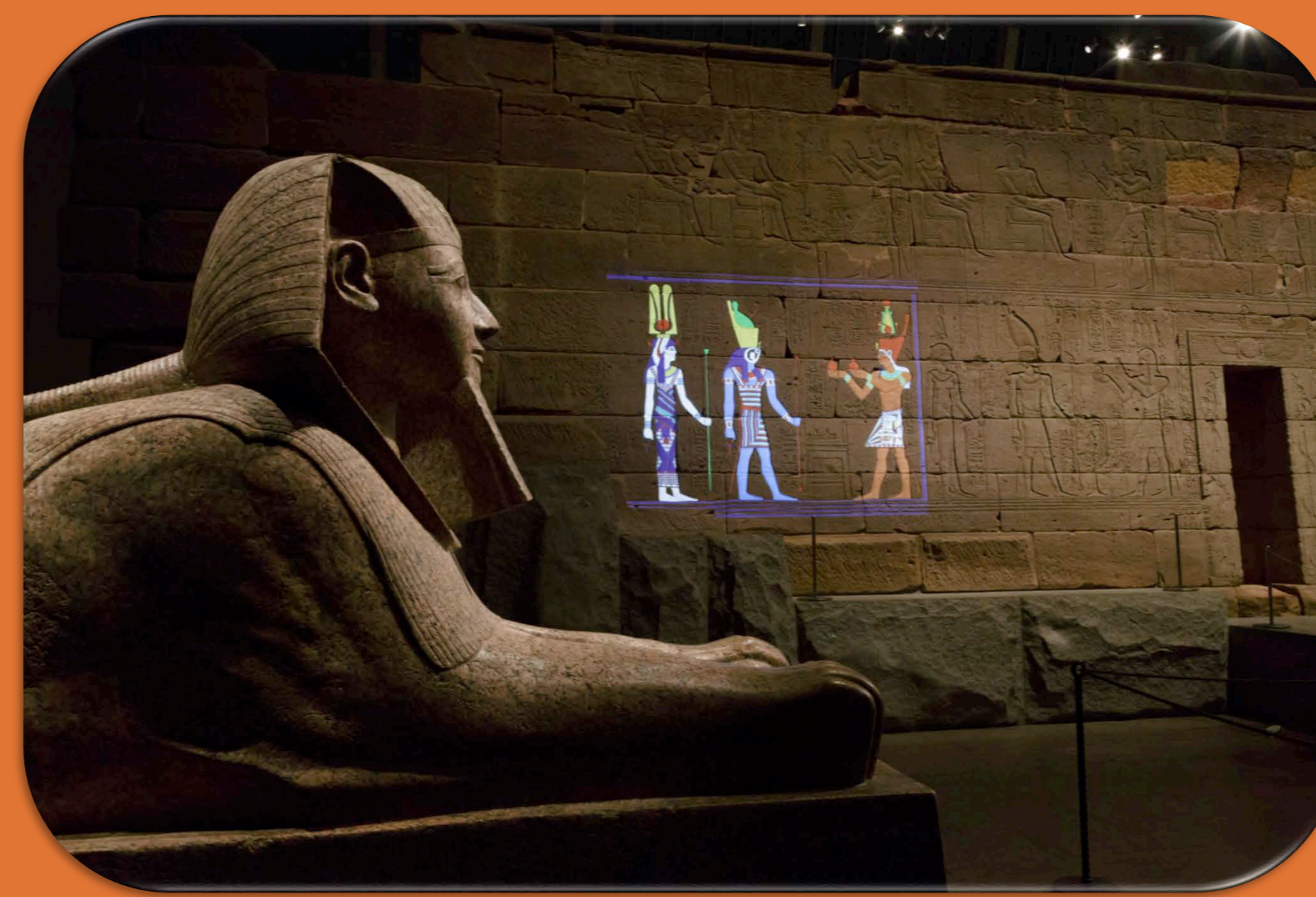


Alchorn Glenrum



#### MET – Color the Temple

Através de uma extensa pesquisa do *Media Lab* do museu, que levou à combinação entre cores digitais com os objetos reais do próprio acervo, as cores originais do Templo de Dendur, proveniente do antigo Egito, foram recriadas em uma iniciativa que combinou um monumento histórico com luz projetada em tempo real.

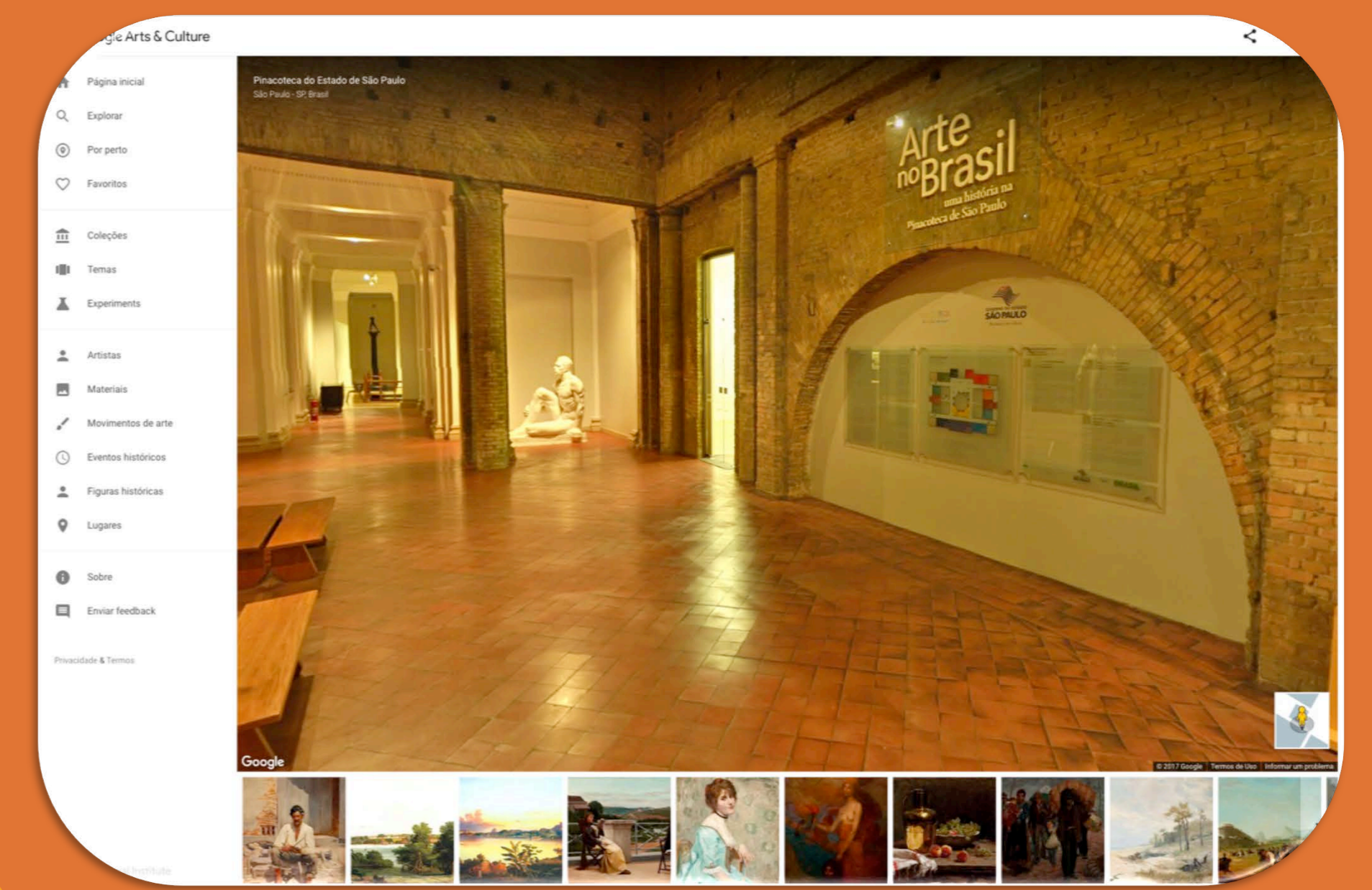


The Metropolitan Museum of Art / Filip Wosak



#### Google Arts & Culture

O Google Arts & Culture é um projeto de digitalização de acervos que permite a navegação através de imagens de quarenta e cinco mil obras de arte em alta resolução, bem como um passeio virtual em 360° por cerca de 250 instituições em todo o mundo.



Capture de tela

#### BIBLIOGRAFIA

CAVALCANTI, Cecilia C. B.. O Conhecimento em exposição : Novas tecnologias da comunicação como construção multidirecional de conhecimento e de percepção do mundo contemporâneo. Novas Edições Acadêmicas, 2015.

ECO, Umberto; PEZZINI, Isabella. El Museo. Alfredo Taberna (trad. ao espanhol). Madrid: Casimiro Livros, 2014.

FLUSSER, Vilém. Comunicologia: Reflexões sobre o futuro: as conferências de Bochum. Tradução de Maria Souza de Castro. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

FOUCAULT, Michel. Arqueologia do Saber. Tradução de Luis Felipe Baeta Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

HUYSSSEN, Andreas. Culturas do Passado Presente. Modernismos, artes visuais, políticas da memória. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

#### TEXTO COMPLETO

