

Renascimento Digital

Cecilia C.B. Cavalcanti¹
Carolina da Rocha C. Matos²
Leno Veras³

Resumo

Assim como no Renascimento, vivemos atualmente mudanças estruturais na cultura e na sociedade, caracterizadas pela transição do regime analógico de armazenamento de dados para uma nova lógica, numérica, em que o digital se torna um denominador comum. Tal evolução em relação à cultura no século XX e seus predecessores vem reconfigurando de maneira irreversível nossas formas de interagir com as imagens, sobretudo no que concerne à sua documentação. Outra correspondência com o período histórico citado é a centralização das ciências, especificamente as produzidas com base no uso de tecnologias. O emprego crescente da técnica em todos os âmbitos da produção de conteúdo cultural, para além de homogeneizar os processos de produção, favorece a difusão internacional de distintos contextos regionais. Nos últimos vinte anos, atravessamos um período de intensas reconfigurações nos modos de compartilhamento imagético. Sendo assim, nos propomos contribuir com o debate acerca da mundialização da cultura por meio da digitalização da produção visual, com enfoque específico nos processos dedicados aos patrimônios materiais históricos e artísticos.

Palavras-chave: Cibercultura. Digitalização. Novas Tecnologias. Patrimônio Cultural.

Abstract

Just as in the Renaissance period, we are currently experiencing major changes in culture and society in general, characterized by the transition from the analog regime of data and image storage to a logic of the digital, that emerged as the common sense. Such evolution in relation to culture in the twentieth century and before has been causing irreversible effects in our methods of interaction with images, mainly in its documentation. Another correspondence with the cited historical period is the reevaluation of sciences through the abundant use of technology. The increasing use of technology in all spheres of cultural content production, in addition to the homogenizing processes, favors the international diffusion of different regional contexts. In the last twenty years, we have undergone a period of intense reconfiguration in the modes of image sharing, which is why we aim to contribute to the debate about the globalization of culture through the digitalization of visual production, with a specific focus on processes dedicated to historical and artistic material heritage.

Keywords: Ciberculture. Digitalization. New Technologies. Cultural Heritage.

¹Doutora em Comunicação e Cultura Escola de Comunicação da UFRJ, com experiência internacional como pesquisadora visitante no Museu CosmoCaixa de Barcelona. Pós-doc PAPD FAPERJ-CAPES na ECO - UFRJ. E mail: ceciliacbc@gmail.com

²Doutoranda em História da Arte pela Universidad Complutense de Madrid, investiga a utilização de novas tecnologias no ambiente museológico, com tese intitulada "El tiempo y el espacio de la pantalla digital". E mail: caixadacarol@gmail.com

³ Doutorando em Comunicação e Cultura Escola de Comunicação UFRJ. E mail: verasleno@gmail.com

1. Introdução

Desde que a Renascença descobriu a dobra, o campo escondido, o tempo sobreposto, *ocomplicatio*, quando surgem novas perspectivas do olhar, nossos sentidos biológicos se complementaram em êxtase, prazer e beleza. Mais do que um simples sorriso, é o enigma deste gesto de discreta sensualidade o que dá notoriedade à “Monalisa” (Da Vinci, 1503-1506). Na pintura mais difundida de Leonardo, percebe-se como o todo é muito mais do que a soma das partes.

Desde as representações fantásticas do “Jardins das Delícias” (Bosch, 1504), passando pela simetria clássica da “Santa Ceia” (Leonardo, 1495–1498) e entrando no mundo sistemático e da experimentação de “*Day and Night*” (Escher, 1938), talvez a arte esteja em constante e gradual desconstrução das dimensões, uma preparação para que possamos “enxergar” outras tantas.

Sabe-se que a técnica constitui-se como mediadora concreta, material, entre a ciência e a vida cotidiana, representando a face visível do fenômeno (Oliveira, 2002) e que a “*forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu modo de existência.*” (Benjamin, 1994). No século XX, as experiências de si, do mundo e do outro se alteraram a partir da integração da técnica enquanto mediadora: nem o homem, nem o mundo, permanecem os mesmos. Como observa o filósofo francês Michel Foucault, a época atual pode ser compreendida como a “*época do simultâneo, da justaposição, do próximo e do longínquo, do lado a lado, do disperso*”. Agora é o mundo que se experimenta. (Foucault, 2006. p. 411).

No mundo contemporâneo, a técnica vem dominando os espaços, suprimindo os tempos e permitindo novos olhares. Gerar o acesso digital pode, em um primeiro momento, proporcionar uma proximidade daquilo que está distante, mas sem com isso suprimir o distanciamento em si (Heidegger, 1980). Por outro lado, ao criar possibilidades de aproximação de tempos e espaços, a tecnologia digital vem gerando novos sentidos e experimentações nos campos da arte e da ciência.

Este artigo pretende, através da análise de modelos de transformação digital empregados em diferentes museus e instituições culturais do mundo, demonstrar a mudança de paradigmas na percepção do patrimônio cultural mundial, com vista à apropriação transcultural possibilitada pela digitalização de bens simbólicos até então restritos à fruição *in loco*. Com o acesso mundializado e imediatizado, o espectador pode hoje visitar galerias e

monumentos aos quais não teria acesso senão fisicamente, e até mesmo interagir com eles via aplicações em rede. Intencionamos, desse modo, mapear ações digitais cujo viés seja expansão de práticas em uma cultura virtualizada, traçando como objetivo o esboço de um panorama das novas formas de interação com os acervos e sua apresentação na época atual.

Partindo-se do princípio de que é através do seu patrimônio cultural que uma sociedade se torna visível para si e para os outros (Assman & Czaplicka, 1995), comunicar nosso tempo passado através de imagens passou a ser um dos principais objetivos dos agentes culturais voltados para a conservação do patrimônio, gerando uma interseção, nunca antes imaginada, entre diversas disciplinas e as ciências da comunicação: “antes que as guerras e o tempo destruam nosso patrimônio cultural, precisamos salvá-lo em bibliotecas digitais 3D.”⁴

A imagem digital atua como os “semióforos”, citados pelo escritor italiano Umberto Eco, em alusão ao historiador polonês Krzysztof Pomian (Eco, 2014), enquanto signos de um tempo remoto. O caráter intangível da memória transporta o tempo passado ao presente, evidenciando o valor de culto da obra e sua importância simbólica para a humanidade, ao mesmo tempo em que retorna à sede das mesmas a insígnia de cidade patrimônio.

2. Museus como produtores de sentido

O museu, seja de que tipologia for, é um produtor de sentidos para a sociedade, cujo princípio básico é a disposição de objetos em um determinado espaço físico, criando-se um discurso museográfico que pode ser apreendido pelo público que o visita. Porém, o significado dos objetos só se torna possível de ser apreendido a partir do próprio contexto museográfico no qual é apresentado (Vasconcellos, 2006). Podemos dizer que o museu possui como matéria prima de sua problemática a questão da memória “como construção social, formação de imagem necessária para os processos de constituição e reforço da identidade individual, coletiva e nacional”(Meneses, 1992). Cabe ressaltar que a origem dos museus como locais de preservação de objetos com finalidade cultural é antiga. Há indícios de que o homem se dedica a colecionar objetos pelos mais diferentes motivos, desde a era primitiva (Conard, 2003).

Ao pensarmos os dispositivos de memória - especificamente museus, arquivos e bibliotecas - e a atualização dos modos de experienciá-los em nosso tempo, ocasionada por

⁴ “Não deixe a história morrer”, editorial publicado na revista *Scientific American*, ano 14, n. 169, p. 7, ago. 2016.

processos de digitalização da cultura que intensificou-se a partir de meados do século passado, percebermos a necessidade central de analisar a inter-relação entre a emergência de tecnologias de digitalização e a configuração de novas formas de praticar a memória social.

A expansão geográfica do acesso a bens simbólicos configura uma expansão das possibilidades dos acervos, que tornam-se acessíveis não somente além dos espaços nos quais conservam-se, mas também, e sobretudo, dos tempos que representam e, ainda mais, dos que afetam com sua presença expandida.

Tomando os museus como exemplo, muito embora o formato atual remonte ao século XVII e às primeiras ocorrências dos gabinetes de curiosidades na Europa pós-feudal, podemos observar que a finalidade de preservação de conjuntos simbólicos alcança uma escala temporal que atinge a antiguidade, com indícios de colecionadores de objetos desde a era pré-escrita.

O museu, entendido aqui enquanto dispositivo enunciador de sentidos históricos para a sociedade do presente, tem por princípio básico a disposição de bens simbólicos em um determinado espaço, até então essencialmente físico, onde através de uma forma expográfica engendram-se discursos a serem apreendidos pelos visitantes, estabelecendo, dessa feita, um mecanismo comunicacional que emite conteúdos públicos.

Contudo, o significado dos bens simbólicos pode ser apreendido a partir do contexto museográfico em que apresentam-se (Vasconcellos, 2006). Podemos dizer, desde esta perspectiva, que o museu possui como cerne de sua atuação a proposição da memória *como construção social, formação de imagem necessária para os processos de constituição e reforço da identidade individual, coletiva e nacional* (Meneses, 1992).

Mais além, pertence à nossa modernidade a ideia de acumular, criar um arquivo geral, encerrar em um lugar todos os tempos e todas as épocas, - *lugar de todos os tempos fora do tempo* – sugerindo uma acumulação infinita do tempo em um lugar que em nada o mudaria. Ou ainda, em Foucault, o museu, bem como o arquivo e a biblioteca, são heterotopias, conceito vinculado à acumulação do tempo (Foucault, 2006).

Crang (1994⁵) concebe o museu como “*machines that inscribe time on space*”⁶, mecanismos que encapsulam o tempo, lançando mão de suas categorias analíticas para

⁵Disponível em: <http://dro.dur.ac.uk/5161/1/5161.pdf?DDD14+dgg0arb+dgg0mac> Consulta: 30 de outubro de 2018.

⁶ Máquinas que inscrevem o tempo no espaço. (tradução livre)

segmentá-lo e suas possibilidades técnicas para representá-lo. À luz do que Kosselleck propõe como metodologia para a compreensão da história, uma *estratigrafia do tempo*, este trabalho pretende focar na reconstrução do tempo pregresso através das vias digitais disponíveis na atualidade, gerando presenças virtuais nunca antes imaginadas e intervenções temporárias que dão novos sentidos ao patrimônio material por meio de sua imaterialidade.

Na busca pela disponibilidade infinita do passado, nos dias de hoje observamos uma metamorfose no paradigma memorial a partir da expansão da possibilidade de interação com o patrimônio histórico e artístico mundial através de dispositivos técnicos e da reprodução digital. “No atual presente eletrônico, não há nada “do passado” que tenhamos de deixar para trás, nem nada “do futuro” que não possa ser tornado presente por antecipação simulada” (Gumbrecht, 2015, p.129).

3. O passado habita o futuro

A imagem numérica, como aliada no processo de manutenção do legado cultural, tem o potencial para ser personagem principal na transmissão dessa herança volúvel para as gerações futuras, retirando-se das cidades, estados e nações, a exclusividade quanto à missão de proteger seus patrimônios, aumentando as possibilidades de sua preservação ao proporcionar a criação de cópias em qualidade tão alta quanto necessário, tornando a conservação da materialidade apenas uma das formas possíveis de salvaguarda.

Podemos dizer que a réplica digital busca satisfazer a questão da memória como instrumento de construção social, onde o contato com o conceito simbolizado pelo objeto independe da relação temporal e atua de forma eficaz nos processos de constituição e reforço da identidade individual e coletiva. “Quando o olho decifra na imagem a mensagem “informação”, ele circula ao redor da imagem. O tempo dentro da imagem é um tempo circular de eterna repetição” (Flusser, 2014, p.212).

Em contrapartida ao modelo mais concreto de presença das mídias analógicas, atualmente, nossa imaginação está cada vez menos vinculada ao mesmo lugar em que habita nosso corpo (Gumbrecht, 2015, p.124). O olhar, enquanto sentido primeiro dessa interação eletrônica fica limitado pelos comandos ao aparelho, sendo a tela digital a peça chave para a instrumentalização da percepção; e por conseguinte, de fruição patrimonial.

A sensação física de uma interação à distância produzida pela via digital, através da Internet ou de *softwares* de realidade virtual, nos seduz com a ideia da disponibilidade universal de todos os tempos e espaços, em um processo de justaposição de bens simbólicos à priori incomunicáveis: erigimos, desse modo, imaginários que articulam passados e futuros, utopias e distopias, como antecipado pelo poeta italiano Filippo Tommaso Marinetti.

Este futurista publicou, no jornal francês *Le Fígaro* do dia 20/02/1909, uma série de propostas para uma nova estética, dentre as quais figurava o seguinte enunciado:

"Nós estamos no promontório extremo dos séculos!... Por que haveríamos de olhar para trás, se queremos arrombar as misteriosas portas do Impossível? O Tempo e o Espaço morreram ontem. Nós já estamos vivendo no absoluto, pois já criamos a eterna velocidade onipresente".

Já passado um século desta manifestação, podemos empreender uma observação dos desdobramentos que se descortinaram a partir desta aceleração propulsada em meados do século XIX, culminando avassaladoramente no princípio do século XX, não somente no que diz respeito às complexas modificações pelas quais as estruturas das sociedades ocidentais foram reconfiguradas devido às revoluções industriais e tecnocientíficas ocorridas, mas, em específico, com vista à implementação de novas temporalidades e seus usos.

Huyssen afirma que desde o século XVII emergia no continente europeu um novo sentido de temporalidade - o que pode ser apreendido, por exemplo, no campo das artes visuais pelo surgimento de uma sistematização historiográfica que tem como marco o texto seminal publicado em 1764 por Johann Joachim Winckelmann, intitulado "Reflexões sobre a arte antiga" - cuja característica central é a radicalização da assimetria entre passado, presente e futuro, quando o que ele denomina nostalgia das ruínas, se intensifica.

Sobretudo por meio da multiplicação de coleções de artefatos de variadas naturezas, com o advento dos gabinetes de curiosidades (*wunderkammer*) enquanto mecanismos de representação, o passado se fazia presente por resíduos, fragmentos narrativos que compunham uma cosmovisão que correlacionava os indivíduos e o mundo, de modo a engendrar uma forma de mediar-se, combinando espaço e tempo em um *cadáver exquisit*, e conformando verdadeiros cultivos de nostalgia, apontada como possível "utopia às avessas".

Neste sentido, é possível recorrer à análise de Harvey (2007), quando aponta que este processo ocorrido a partir do final do século XIX e desde o início do século XX, época que

Memória e Informação, v. 3, n. 1, p. 49-62, jan./jun. 2019

ele descreve como período em que as transformações das práticas espaciais e temporais, implicou em uma perda da identidade com o lugar e repetidas rupturas radicais com todo sentido de continuidade histórica na qual museus, bibliotecas, arquivos e exposições em geral passaram a objetivar uma organização coerente voltada para “inventar uma tradição”.

É neste sentido que o colecionismo - tendo em perspectiva as etapas subsequentes da prática de formação de coleções como precursora da ideia de museu e suas posteriores ocorrências - e a musealização, em específico a digitalização do patrimônio cultural, interessa a esta investigação, posto que, segundo o mesmo autor,

[...] a nostalgia se contrapõe às noções lineares de progresso, ou até as solapa, quer sejam elas dialeticamente emolduradas como filosofia da história, que sejam sociológica e economicamente vistas como modernização. (HARVEY, 2007).

Neste cenário de negociação entre memórias e imaginários, a operação de sobrepor diferentes modos de apreender o tempo, como "tempo passado" e "tempo futuro", através de um mecanismo de articulação de temporalidades, apresenta-se como uma estratégia discursiva elaborada que tensiona o discurso historiográfico, pelo que presenciamos, hoje, a negação da memória (como visto no processo de apagamento mediático da experiência coletiva no período ditatorial brasileiro) e, então, a ficção da história (como na volta do “país do futuro”).

A curadoria, em tempos de imediatização e mundialização, apresenta-se, portanto, como práxis central da discursividade museal e - neste período de transição de épocas em que vivemos, no qual a percepção de que o tempo acabou, ou está eternamente acabando (Cavalcanti e Tucherman, 2010), considerando o "Tempo como condição essencial para a inteligibilidade do mundo" (Crary, 2014) - é preciso, mais do que nunca, estar atentos ao que se destrói da memória coletiva e o que é construído como imaginário social, compreendendo que a memória constitui a cultura.

4. Resultado

É verdade que a imagem virtual, criada através de máquinas eletrônicas, expande as possibilidades perceptivas que as diversas técnicas de representação têm oferecido ao longo da história. Entre os aspectos como a velocidade de transmissão e a não localização da

imagem, pode-se observar também a acessibilidade à informação como elemento de progresso na comunicação visual. Por outro lado, no Renascimento original as imagens eram limitadas em número e cuidadosamente contempladas, o que afeta diretamente a recepção das sensações envolvidas na visão.

O pesquisador e museólogo catalão Jorge Wagensberg, criador do museu de ciências CosmoCaixa, afirma que o museu não deve ser apenas uma embalagem para seu conteúdo, uma loja de peças destinadas à conservação e simples observação. Além de ser *container*, é um continente: um espaço que inclui sua construção e ambientes externos, capaz de proporcionar o lugar ideal para o equilíbrio entre representação física e comunicação, que gera conhecimento a partir de um raciocínio central. "O museu deveria ser mais um ponto de encontro do que um lugar para visitar" (Wagensberg e Terradas, 2006, 66).

A partir dos eventos que ocorreram na Revolução Francesa, as razões para a construção de espaços específicos para abrigar museus como locais de produção de informação foram divididas em três categorias básicas: conservação, disseminação e formação de gosto.

Como local de arquivamento, o museu é entendido como um espaço que protege as obras de arte de possíveis danos, tanto do tempo quanto dos atos de destruição. Na insurreição em frente à monarquia francesa, houve a preocupação de separar o patrimônio artístico recentemente conquistado pelo povo de possíveis atos de vandalismo.

Atualmente, podemos ver nas recentes revoltas no Oriente Médio que as barreiras físicas do espaço não são mais um obstáculo para esse tipo de ação. O Estado Islâmico, IS, destruiu artefatos inestimáveis no Museu Nimevah, na cidade de Mosul, no Iraque, nos primeiros meses de 2015. Arqueólogos de todo o mundo alertaram para o fato de que as peças destruídas sejam assírias e acadianas, com milhares de anos, gerando uma perda irreparável.

O objetivo dos extremistas era a destruição total da memória e do passado como meio de eliminar a diversidade cultural dos territórios atacados. Mas enquanto muitos usuários da rede se limitaram a encaminhar o vídeo no qual a ação é divulgada, um grupo de especialistas em digitalização de heranças culturais planejou a restauração virtual dos artefactos como uma medida para uma possível resistência. Criando cópias digitais, que servem para identificar o que as obras de arte foram um dia, o Projeto Mosul ou REKREI conta com o apoio do público, que envia fotos de suas coleções pessoais para o trabalho de "reconstrução" do

acervo histórico. Uma galeria virtual foi criada em três dimensões, com a intenção de encenar o espaço material ocupado pelo museu.

Citamos aqui também, como ilustração de nossos potenciais objetos de análise, os Budas de *Bamiyan*, duas estátuas, de 55 e 38 metros de altura respectivamente, construídas no século VII na antiga Bactria, como corpus introdutório que revela o potencial desta proposição. Tais esculturas compunham a “Paisagem Cultural e Vestígios Arqueológicos do Vale de Bamiyan”, sítio integrante da lista da UNESCO para “Patrimônio Mundial em Perigo”⁷.

Após serem completamente destruídas em 2001, em uma ação do movimento fundamentalista islâmico, com disparos e bombas de artilharia do exército Talibã, as estátuas foram recompostas digitalmente, em junho de 2015, por meio de projeções holográficas⁸. Janson Yu e Liyan Hu, um casal de artistas chineses patrocinado pelo governo de seu país⁹, preencheu o vazio deixado na explosão com a projeção da imagem virtual dos Budas.

Casos como este, no qual um estado-nação promove um restauro tecnológico, em parceria com a sociedade civil e organismos internacionais, elucidada a dimensão política que o patrimônio digitalizado adquire na sociedade contemporânea, motivo pelo qual acreditamos serem objetos profícuos no que concerne à sua investigação, pelo que nos propomos a contribuir com o debate sobre expansão do acesso e convergência dos arquivos digitais.

Do ideal do público como fonte e curador do repertório de imagens para uma coleção virtual, passamos ao ideal democrático proposto pelo conceito de divulgação estabelecido na França revolucionária. Em plena conformidade com o exemplo do *crowdsourcing* demonstrado no caso do Iraque, na época afirmava-se que a propriedade cultural é uma herança que pertence de direito à humanidade e, portanto, o museu é visto como um espaço público, ao qual todos podem ter acesso.

O principal expoente dessa geração digital é sem dúvida o *Google Art Project*¹⁰, que pretende jogar com perfeição esse ideal democrático no campo virtual. Localizado no ciberespaço, este "museu de museus" tem uma ferramenta que oferece vistas panorâmicas

⁷Disponível em: <http://whc.unesco.org/en/list/208>. Acesso em: 30 de outubro de 2018.

⁸Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?t=15&v=FmDKHbv-ubI>. Acesso em: 30 de outubro de 2018.

⁹<http://www.khaama.com/return-of-bamyan-buddhas-with-help-of-3d-image-display-9468>. Acesso em: 30 de outubro de 2018.

¹⁰Disponível em: <https://artsandculture.google.com/>

com imagens reais de 360 ° na horizontal e 290 ° na vertical de alguns dos maiores museus do mundo. As imagens são tiradas por uma câmera acoplada a um robô da empresa e uma vez na internet podem ser exploradas através da tela do computador. As imagens estão disponíveis para todas as pessoas que têm acesso à Internet e a digitalização de obras de arte pode ser vista em diferentes tamanhos, de qualquer direção e de diferentes ângulos, o que transforma a experiência da "visita", cujo transporte é a tela, em algo muito provável para uma viagem ao espaço real.

A ligação sólida entre a percepção visual contemporânea e as tecnologias da informação e comunicação (TIC) significa que, através da velocidade vertiginosa da informação transmitida pela Internet, em muitos casos, a análise da realidade objetiva é delegada às máquinas, transformando a comunicação em uma série de escolhas automáticas, orientadas puramente pela rápida atração visual. É a própria interação entre o novo tipo de texto e o contexto, isto é, as condições de produção e difusão das imagens digitais, que indicam o significado a ser atribuído e a orientação a adotar em sua interpretação.

A representação digital, ao permitir que cada imagem seja intrinsecamente mutável através do caminho adotado em sua difusão, altera a lógica tradicional da visão do museu. Diferentemente da observação favorecida pelo contexto físico da caixa branca, a exposição digital reforça a percepção ancorada no potencial da exposição e atenua a visão como ferramenta de produção cognitiva. Esta nova forma de experienciar a arte possibilita novas exposições como aquelas no Museu de Arte Digital de Paris, Atelier les Lumierès, onde o visitante tem a sensação de entrar no quadro e ser totalmente envolvido pela obra, graças a tecnologias de projeção com 120 video-projetores e uma sonorização especial, instalados em 3.300 m² (Fig.1)

Figura 1: Atelier Les Lumieres. Foto CCBC



Mais além, podemos dizer que ocorre também a transformação dos trabalhos em informações, isto é, de objetos concretos localizados em espaços físicos delimitados em elementos intangíveis de comunicação, o que faz com que o ato de digitalização gere outros significados para o trabalho através da mudança de suporte para sua imagem. Esta técnica pode ser observada principalmente nos museus de ciências, quando objetos reais frágeis ou raros são digitalizados, inclusive em 3D, possibilitando tanto sua exposição em segurança quanto o aprofundamento da pesquisa. Exemplo no Brasil, citamos o crânio de Luzia (Fig.2), fóssil da mulher que viveu há mais de 11 mil anos e de inestimável valor científico por se tratar do mais antigo fóssil humano já encontrado no Brasil e nas Américas. Encontrado pedaços no meio dos destroços do Museu Nacional, sua réplica em 3D foi destruída, mas preservados os arquivos digitalizados poderão ser refeitos.

Figura 2: Reprodução <https://www.youtube.com/watch?v=D6nmr5tofq0>



A partir do fato de que os agentes de difusão de uma imagem podem convergir atualmente no papel de comunicadores com seus criadores e outros receptores, podemos dizer que o espectador do domínio digital também acumula funções de curador. Anotando links, navegando em uma rota virtual escolhida ou compartilhando informações em redes sociais, os espectadores testam experiências não mediadas entre o assunto e a obra de arte e geram conteúdo para outros agentes desse circuito.

5. Algumas considerações finais.

Em uma cultura pós-moderna e tecnologicamente avançada, vivemos cercados por telas de informação que nos separam e, ao mesmo tempo, nos aproximam do que até então chamamos de "realidade". Os arquivos da comunicação digital são feitos em mídia física, *Memória e Informação*, v. 3, n. 1, p. 49-62, jan./jun. 2019

enviados por meio de transmissão eletrônica e re-materializados no momento de sua apresentação na tela.

Até a chegada da mídia digital, a comunicação visual costumava ocorrer dentro dos tempos e estruturas locais e regionais. Segundo o filósofo e arquiteto francês Paul Virilio, o espaço despertado pela tecnologia da informação não é geográfico, mas um espaço de tempo. O tempo de reação requerido nesta dinâmica digital é rápido e requer um ritmo que pode ter excedido os limites do que é humanamente possível. Uma vez que as senhas da interação foram democratizadas pela mídia digital, a sociedade pode ter passado de uma democracia de opinião para uma espécie de reflexo padronizado, causando uma sincronização de emoções e não um reflexo consciente dos fatos.

Ao longo da história, a relação entre o sujeito que observa e os modos de representação mudou com o rápido desenvolvimento das técnicas utilizadas para a produção e disseminação de imagens. A partir da palavra latina *perceptio*, que significa receber ou coletar, pode-se dizer que a percepção é a função pela qual as sensações provocadas nos indivíduos por objetos sensoriais são vivenciadas, organizadas e interpretadas.

Os meios de comunicação que dependem da representação visual, como os jornais, a televisão e a Internet, tornaram-se o palco em que a experiência histórica coletiva é montada e legitimada. As sociedades industriais tornaram seus cidadãos dependentes de imagens, sendo esta a forma mais irresistível de contaminação mental.

Atualmente, através da vertiginosa velocidade com que a informação é transmitida através de telas eletrônicas, é possível que o sujeito que absorve todo o conteúdo visual produzido diariamente delegue às máquinas a análise da realidade objetiva. "Onde quer que o mundo real seja transformado em meras imagens, meras imagens se tornam seres reais e motivações efetivas para o comportamento hipnótico". (Debord 2008, p.43)

As mudanças formais na percepção visual, que culminaram na nova visibilidade onipresente agora experimentada, não são um evento recente, mas começaram a se manifestar ao longo do século XIX. A evocação histórica dos instrumentos que levaram à abstração da visão é importante na medida em que o que muda não é o olhar singular, mas a conjuntura em que ocorre a percepção. A cena social em que um novo estatuto surge para a apreensão de imagens é primordial para que possamos entender as transformações na cultura visual e o que chamamos de Renascimento digital.

Importante ressaltar que, a tecnologia digital, nesses exemplos, trazem para o tempo presente o passado, um tempo virtual, imaterial, uma memória estéril. O objeto real que já não mais existe, não é passível de se transformar em novos conhecimentos. Se calou para sempre.

Referências

ASSMAN, J.; CZAPLICKA, J. Collective Memory and Cultural Identity. New German Critique. **Cultural History/Cultural Studies**, n. 65, p. 125-133. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/488538>>.

BENJAMIN, W. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: Walter Benjamin: Obras escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1996.

CAVALCANTI, C.C.B; TUCHERMAN, I. **Comunicação, mídia e consumo**. São Paulo: Escola Superior de Propaganda e Marketing, 2010.

CRANG, M. Spacing times, telling times and narrating the past. **Time & society**, v. 3, n.1, p.29-45, 1994. Disponível em: <<http://dro.dur.ac.uk/5161/1/5161.pdf?DDD14+dgg0arb+dgg0mac>>.

CRARY, J. **Capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

CONARD, N. J. Palaeolithic ivory sculptures from southwestern Germany and the origins of figurative art. **Revista Nature**, n. 426/2003, p. 830-832, 2003.

ECO, U. **El Museo en el Tercer Milenio In: El Museo..** Madri: Casimiro Livros, 2014.

FOUCAULT, M. Outros Espaços. In: MOTTA, M. de B. **Ditos e escritos III - Estética, literatura e pintura, música e cinema? Michel Foucault: Organização e seleção de textos**. 2. ed. , Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

FLUSSER, V. **Comunicologia: Relfexões sobre o futuro: as conferências de Bochum**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

GUMBRECHT, H. U. **Produção de presença: O que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro. Contraponto Editora Ltda., 2010.

HARVEY, D. **Condição Pós-moderna**. São Paulo: Editora Loyola, 2007.
Memória e Informação, v. 3, n. 1, p. 49-62, jan./jun. 2019

HEIDEGGER, M. A Coisa. In: **Mitologia**. Cadernos da UNB, 1980.

HUYSSSEN, A. **Culturas do passado-presente**: modernismos, artes visuais, políticas da memória. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

MENESES, U. T. B. A História, cativa da Memória? Para um mapeamento da memória no campo das Ciências Sociais. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, v. 34, 1992.

OLIVEIRA, B. J. **Francis Bacon e a fundamentação da ciência como tecnologia**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

VASCONCELLOS, C. M. **Personagens Emblemáticos nos Museus de Ciência e Tecnologia e de Ciências Humanas**. Rio de Janeiro, 2006.

WAGENSBERG, J. **El museo total**: Por conversación entre arquitectos y museólogos. Barcelona: Sacyr, Sau / Grupo Sacyr-Vallhermoso, 2006.