

**Da realidade à virtualidade:
do patrimônio à ruína, da ruína ao vestígio.**

Thiago Berzoini¹

Resumo: o trabalho apresenta reflexões filosóficas sobre temas como a ruína, os vestígios, a memória e a virtualidade aplicados a edificação conhecida como Palacete Fellet, localizada na cidade de Juiz de Fora, no estado de Minas Gerais. Trata-se de um bem tombado que não foi preservado e segue a cada dia se degradando. Objeto de estudo para a pesquisa desenvolvida no projeto “Cidade, memória e interatividade”, foi reconstruído virtualmente e para elaboração das considerações acerca de sua condição enquanto patrimônio não-preservado alguns teóricos foram escolhidos tais como Jean-Luc Nancy, Jaques Derrida, Walter Benjamin, Hegel e Oliver Grau.

Palavras-chave: Ruínas. Vestígios. Memória. Patrimônio. Realidade Virtual.

O patrimônio, a ruína e o vestígio

Uma construção singular, localizada em Juiz de Fora, estado de Minas Gerais, na rua Espírito Santo, número 764, no cruzamento com a Avenida Presidente Itamar Franco e conhecida popularmente como Palacete Fellet, é uma edificação que foi tombada (DECRETO N.º 11.519, 26 mar. 2013) e cuja história é cheia de reveses². O palacete serve bem como exemplo acerca das

¹ Graduado em Artes (IAD-UFJF), especialista em Artes, Cultura Visual e Comunicação (IAD/FACOM-UFJF), mestre em Comunicação (FACOM-UFJF), doutorando em Estudos Literários (PPG-Letras – UFJF), professor de História das Artes e Estética no Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CES-JF), líder dos grupos de pesquisa “Cidade, memória e interatividade” (CES-JF) e “Design e Intermidialidade: cultura visual e narrativas” (CES-JF).

² Para outras informações sobre história e processo de tombamento recomenda-se a leitura do artigo: Patrimônio e esquecimento: As ruínas do palacete Fellet, em Juiz de Fora (MG), de Nádia Ribeiro; Fabrício Viana, Antônio Colchete, 2016. Disponível em: <http://www.catscataguases.com.br/dvd_2016/pdf/eixo4_017.pdf> Acesso em: 10 mar. 2017.

atuais discussões sobre Patrimônio, questões relativas ao Tombo e preservação, sua função (ideológica e prática), temas cada vez mais presentes no meio acadêmico. Ações e políticas de preservação e Tombamento tornam-se mais presentes, mas como pode ser percebido nem todas possuem o cuidado necessário.

O texto apresentado busca levantar reflexões sobre o patrimônio, sobre aspectos da ruína e do vestígio, temas que circundam a edificação em questão. E são elaborações feitas à partir do estudo que ocorre desde o ano de 2017, tentando atingir um resgate da memória a partir de ferramentas ligadas à realidade virtual, através do projeto de pesquisa intitulado “Cidade, memória e interatividade”, desenvolvido com alunos e alunas do curso de Arquitetura e Urbanismo no Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora. Ao longo dos anos diversos alunos e alunas passaram pelo projeto, experimentando possibilidades de pensar a cidade em outras plataformas desde Minecraft (MOJANG, 2011), pensando os simulacros de maneira lúdica, até SketchUp (@LAST SOFTWARE, 2000), ferramenta profissional no campo do saber da arquitetura e urbanismo.

Pensar o Palacete Fellet é perceber a ação do tempo e do homem na materialização da ruína enquanto objeto de discussão. Uma vez que a edificação passa pelo crivo do Tombamento, deveria ser resguardada fisicamente para que estivesse sempre presente para a fruição de seus observadores. Todavia, a edificação passa por inúmeros problemas e abriga no endereço outros aspectos da edificação que não são os esperados para um palacete tombado. As características arquitetônicas que eram presentes na edificação em questão apresentam o *Zeitgeist*, espírito, espectro que apresenta as características de determinada época, seguindo os preceitos *heggelianos*, ou seja, é capaz de apresentar a identidade de um período através de elementos contidos na sua fachada.

Porém que existe hoje é uma tríplice tensão constante entre a ruína, o vestígio e a memória, todas apontando para o rastro, para o espectro do que havia no local. Uma tensão que abriga a materialidade e a imaterialidade, a primeira através do objeto e sua tensão à desaparecimento e o segundo pela tentativa de presença pela memória, que tenta estabelecer pelo rastro do que era.

A primeira versão do objeto na realidade vigente talvez seja pouco conhecida pelos cidadãos e sua memória, sua segunda versão, reforma que

acontece após a insurgência de uma grande avenida da cidade que exige um corte no terreno e uma reconfiguração da edificação pelos seus proprietários é mais conhecida pois está mais próxima dos tempos atuais e dos cidadãos.

O objeto no presente não guarda qualquer semelhança com a primeira versão ou mesmo com a segunda, posto que o que resta são poucas paredes, uma parte da coluna, ruínas que não conseguem evocar os traços da arquitetura tão singular de outrora. As ruínas existentes estão a um passo de se transmutarem em apenas vestígios do casarão, restará da edificação tombada apenas o que escapa constantemente ao se tentar apreender o que o objeto foi.

Há certa dificuldade de acesso às imagens da versão original do Palacete Fellet, assim como há também certa escassez de acesso às imagens de sua versão após a reforma. O acesso à aura desses dois momentos estão perdidos, a edificação está em um “não-lugar”. Só o acesso a aura do objeto atual é possível: sob a égide da destruição que tomou toda sua fachada. A desconstrução do palacete também é parte da aura do *sendo* do objeto através do tempo mas o que interessa neste texto é o acesso as versões de outrora do objeto. Ao evocarmos o termo utilizado por Walter Benjamin, deve-se entender que a aura:

(...) É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante por mais perto que ela esteja. Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho. (BENJAMIN, 2012, p.184)

De pé, os restos, sulcos, de elementos arquitetônicos que não são capazes de evocar estilo algum, parece que incita na memória os traços que ali estavam, mas também retira, extraindo a possibilidade de uma lembrança dos elementos que adornavam a fachada do palacete. Mesmo aqueles que conheceram a segunda versão do palacete não trazem na memória o traço fiel de sua existência; sua fachada será sempre um desenho que se retrai pela memória daqueles que conheceram a edificação ainda sem intervenções da destruição. Para Bruno Amarante,

A ruína, inserida ou não como patrimônio, manterá um diálogo íntimo com o tempo. Seja como testemunha de um tempo passado, seja na compreensão do presente, ou na constatação do devir, do futuro. A poética do objeto sustenta-se pela temporalidade, porém é capaz de desconfigurar a cronologia, pois na observação da ruína a ordem das lembranças e pensamentos não é encadeada (AMARANTE, 2013, p.17).

A ruína já apresenta a tensão entre o que é dentro e o que é fora, uma vez que as paredes ausentes não traçam mais limites entre o que era o fora-fora, externo, e o dentro, interior da residência. Surge um interior externado, corroborando os vestígios do que um dia foi fachada e interior e que se tornou a ausência dos limites, trazendo materialmente o dentro para o fora, só os restos dão as pistas do que um dia já foi “in”terno e “ex”terno.

Assim, as poucas fotografias são o registro de imagens de tom documental, em sites de memória da cidade de juiz de fora ou matérias jornalísticas e, ainda, nos autos dos processos de tombamento que podem ser consultados, só nos registros o palacete se mantém preservado, função do tombamento do patrimônio que, de maneira peculiar, tornou-se intangível nesse caso. O documento é o registro do passado, de um “ser-sido” (*Gewesenheit*) na acepção do termo *heideggeriano*.

O *Zeitgeist* não perdura na presença dos destroços. Emerge a iminência do fim, a sensação de que o fim pulsa cada vez mais se tornando presente, até que nada mais reste das ruínas. Parece que a ruína guarda a capacidade de revelar simultaneamente os três tempos: passado (ser-sido), presente (objeto destroçado), e futuro (o vestígio). Nas ruínas, os elementos que caracterizavam a edificação pelo estilo arquitetônico, *art nouveau*, são apenas vestígios. Jean-Luc Nancy esclarece o termo:

O vestígio dá testemunho de um passo, de uma marcha de uma dança ou de um salto, de uma sucessão, de um impulso, de uma recaída, de um ir-ou-vir. Não é uma ruína que é resto sulcado de uma presença, é apenas um toque diretamente no solo. O vestígio é o resto de um passo? Não é sua imagem, pois o próprio passo não consiste em nada

mais que seu próprio vestígio. Desde que ele é feito ele é passado (NANCY, 2012, p. 304).

Em breve será possível, sem futurologias, que a ruína dê espaço completo aos vestígios. Somente o rastro da existência de uma casa distinta das demais, a existência de um ser-sido frente a comparação de outros entes-casas. Os vestígios restarão como o eco do Tombo, as demarcações no solo de cada viga ou limite de cômodos, as sustentações da escadas, não mais a escada, apenas o seu sulco no terreno se perdendo entre os escombros.

A memória, a imagem e a virtualidade

A memória parece elemento fundamental quando o assunto é patrimônio. É a manutenção de um ente que precisa ser resguardado dada a sua importância, seja estética e/ou cultural e/ou histórica. Pensar o palacete Fellet remete a um resgate da memória, o esforço da lembrança, o resgate dos traços que eram presentes na arquitetura da residência, esse esforço não traz de maneira nítida todos seus detalhes, o fato de haver um esforço para a lembrança evoca a presença do esquecimento como elemento presente e intenso circundando o palacete, o esforço da busca pelo que Paul Ricoeur chama de imagem-lembrança.

A presença do ausente do outro, o real de um momento que é anterior. Memória e esquecimento parecem estar unidos de alguma forma embora seus conceitos pareçam estar em posições de oposição. Se o objeto físico se desfaz, as ruínas caminham para serem apenas vestígios, o que se materializará é o esquecimento. Esse esquecimento se dá por apagamento dos rastros, por um “passado que não age mais” (BERGSON, 1999, p. 277).

O vestígio está ligado ao esquecimento, no sentido de que sua frágil marca pode se tornar o apagamento do que um dia já foi ação ou materialidade. Parece que neste ponto, as elocubrações sobre memória e esquecimento já cumpriram seu papel, pois se o trabalho ao falar de memória retoma Bergson e Ricoeur, o termo “virtualidade” será aqui um problema. Ele remonta à

imaterialidade, nos aspectos mnemônicos da obra dos dois pensadores, mas nesse trabalho apresenta uma característica tecnológica. Embora possa trazer uma discussão vigorosa sobre o termo, será evitado entrar nas dicotomias da virtualidade entendendo o termo neste artigo apenas como ligado à tecnologia, a virtualidade no trabalho está diretamente ligada à imagem e ao espaço imaterial ligado a ela em termos tecnológicos e tridimensionalizados.

Logo, é necessário retomar a atenção para a imagem. Está na imagem o resgate e a manutenção da memória desse patrimônio numa corroboração da frase de Régis Debray (1993) “o mundo tornou-se com efeito minha representação”. Frase construída em um momento onde a tecnologia tridimensional da virtualidade eram menos elaboradas na qualidade de suas representações visando atingir um realismo pela renderização.

E embora Debray já percebia ser um tempo onde a sociedade consome as imagens não pelo valor de uso individual (sem deleite ou admiração) mas lançadas para dissolverem rapidamente de tal forma que o objeto é o que menos importa, seria o produto fruto desse projeto capaz de trazer um movimento contrário, restaurando, reconstruindo na virtualidade através das ferramentas tridimensionais o palacete, com a maioria de seus detalhes, buscando uma ação onde o objeto ganhe novamente seu valor de protagonismo na imagem?

Visto que “o poder de uma imagem não emana de si mesma, mas da comunidade de quem é, ou foi, o símbolo e que, por seu intermédio fala consigo mesma ou escuta o eco de seu passado” (DEBRAY, 1993, p.249), seria possível então que haja uma devolução da comunidade desse objeto, em uma busca da aura do palacete que, pode-se elaborar a hipótese de que agora resida não no objeto Palacete mas no sujeito que entra em contato com a imagem gerada desse palacete?

Há outro ponto de tensão que surge ao considerar a imagem tridimensionalizada do palacete Fellet. Trata-se de uma imagem não-física, diferente da imagem da fotografia ou de uma gravura sobre o palacete, a proposta não é a impressão da imagem gerada virtualmente mas a experimentação do modelo na virtualidade, com todas as possibilidades que são possíveis de espacialidade e pontos de vista, que fogem aos pontos de vista tradicionais, como aqueles presentes na imagem-audiovisual.

Ao oferecer a possibilidade de um indivíduo acessar a reconstrução do Palacete pela técnica da tridimensionalidade, entrega-se o imaterial ao sujeito e a tensão surge nesse ponto, posto que ao ser considerado um patrimônio tombado a residência possui valor em sua fisicalidade. A imagem é intangível tal qual a memória, com a diferença de conseguir resgatar de maneira mais nítida seus detalhes, suas características, entregando uma ferramenta de resgate da memória pela virtualidade.

A imagem gerada pode ser adaptada a uma ferramenta de realidade virtual, como os “Óculos de Realidade Virtual”, que permitem a percepção do objeto através de experiências de imersão, trazendo novamente o embate entre o fora-dentro, mas na perspectiva do corpo do sujeito que experimenta a imagem, sensorialidade corporal e espacial tencionada com a percepção de um *tromp-l’oeil*, engana olho, não mais empregado por uma técnica pictórica muitas vezes utilizada ao longo da história da arte mas agora um artifício revisitado pela tecnologia, a visualidade no flerte com o prazer por entregar algo que não é possível mais ser experienciado na realidade vigente, matéria, mas possível no espaço do virtual, um não-lugar, cuja definição é uma aporia de termos, ora metaverso, ora ciberespaço, o que vem ao centro da discussão é que, apesar de sua carga imaterial ainda se trata de um *bild*, compreendendo o termo de maneira *husserliana*, instituído a partir de um “*depèindre*”, ou seja de um outro, um modelo existente em algum momento na realidade vigente. Importante entender o que se pretende configurar ao usar o paradoxal termo Realidade Virtual e para que a compreensão seja possível, é importante recorrer à Oliver Grau, que diz:

Descreve um espaço de possibilidade ou impossibilidade formado por estímulos ilusórios dirigidos aos sentidos. Em contraste com a simulação que não precisa ser imersiva e **essencialmente ao factual** ao possível sob as leis da natureza, a estratégia da realidade virtual de imersão formula o que é dado em essência, um faz de conta plausível que pode instaurar espaços utópicos e fantásticos. Realidades Virtuais (...) são em essência imersivas (GRAU, 2003, p.32-33).

A realidade virtual com a evolução da qualidade de renderização buscando um realismo (ou hiper-realismo da imagem representada) auxilia na

imersão, fator que ultrapassa a ilusão de um *tromp-l'oeil*, mas coloca o sujeito no centro de uma percepção outra, limítrofe, o corpo está no lugar mas sua sensorialidade incita a consciência presente em um não-lugar dessa constituição virtual. Não parece oportuno adentrar nas questões corpóreas e de localização espacial do sujeito que experimenta a imagem, tema que poderá ser abordado em outro momento. Apenas pareceu importante destacar que há o elemento justaposto entre materialidade e imaterialidade também no corpo do fruidor da imagem gerada na realidade virtual.

A Realidade Virtual, como foi dito, está diretamente ligada a capacidade de imersão e sua eficácia reside na capacidade de possuir momentos de capacidade lúdica e também na sua capacidade de “inibição temporária – pela intensificação dos efeitos da imagem sugestiva e aparência “ (GRAU, 2003, p. 35) – da percepção da realidade vigente e do espaço imagético moldado no espaço de um não-lugar locado na virtualidade e que pode ser chamado de ciberespaço ou metaverso, e que não raro os termos são utilizados de maneira equivocada. Destarte, a partir daqui algumas linhas do texto serão focadas na discussão aporética desses termos.

A saber, todas as duas terminologias surgem na literatura de ficção científica entre a década de 1980 e início de 1990, com dois autores. William Gibson, em seu romance “Neuromancer” (originalmente publicado em 1984), trazendo o termo *cyberspace* (ciberespaço) e Neal Stephenson, em seu romance “Snow Crash” (publicado pela primeira vez em 1992), apresentando o termo metaverso. Mas se percebidas atentamente, a hipótese de que não dão conta do que é, na atual possibilidade tecnológica, a realidade virtual, se faz presente. Seguem os trechos dos romances que inauguram os termos, para que seja compreendido ou que seja pensado, o termo e as atuais possibilidades tecnológicas disponíveis na realidade vigente. Ambas as palavras, pela etimologia, parecem complicadas para delimitar sua utilização de uma maneira eficaz, *cyber* (piloto, timoneiro) e espaço do latim “*spatium*” espaço, lugar, intervalo de tempo, que poderia ser entendido como “controlar o espaço”, não deixando claro como utilizar o termo, e no sentido de metaverso, temos *meta*, *além*. *versus*, particípio passado de *vertere*, “tornar”, deixando uma leitura próxima de “tornar-se além”. Assim, as leituras e descrições do romance talvez aproximem os termos de sua utilização.

Inicialmente, em *Neuromancer*, romance que narra as aventuras de Case, um fora-da-lei do ciberespaço que é contaminado por um vírus. O romance é precursor do movimento entendido como cyberpunk. Gibson descreve:

Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no ar não-espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade se afastando. (GIBSON, 2014, p.69)

Em “*Snow Crash*” de Stephenson, romance que narra as aventuras de Hiro, em um ambiente conhecido como metaverso, onde precisa impedir que um indivíduo não destrua o metaverso e nem mesmo a própria realidade. O metaverso, segundo Stephenson seria um mundo tridimensional, em movimento, e com uma trilha sonora realista, o aparato utilizado para que o protagonista tenha acesso são óculos, similares aos existentes e que permitem acesso a realidade virtual:

(...) um universo gerado por computador que seu computador está desenhando em seus óculos e bombardeando para dentro de seus fones de ouvido. Na gíria, este lugar imaginário é conhecido como o Metaverso (STEPHENSON, 2015, p.30).

O metaverso ainda não parece captar exatamente o que é oferecido pela tecnologia atual. Tais termos foram lançados em ficções ganharam espaço nos estudos acadêmicos e Pierre Lèvy ajuda a diferenciá-los, sobre o ciberespaço, diz: “Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores (LÉVY, 1999, p. 92). Ao passo que na tentativa de aprimorar o conceito de metaverso, poderia ser utilizada a definição contida no site “*metaverseroadmap*” que contém diversas reflexões sobre o termo, diversas maneiras de tentar defini-lo, entre elas a seguinte: “A convergência de 1) uma realidade física virtualmente

aprimorada e 2) e um espaço virtual fisicamente persistente. É a fusão de ambos enquanto permite que usuários experienciem ambas. (trad. autor)”³,

Dessa forma, entende-se que o metaverso é a ambiência tridimensional, imersiva, deslocando o sujeito de sua realidade matéria, deixando-a em suspensão pelas percepções imagéticas geradas virtualmente. Ao passo que o ciberespaço pode ter semelhanças mas parece ligado a possibilidade de comunicação de dados, transmissão de dados e informações, algo como o que é entendido como internet. O metaverso não necessariamente está conectado à uma rede mundial de computadores, pode ser, como no caso do palacete, um arquivo que traz a leitura tridimensionalizada do objeto e que permite através de ferramentas (hardwares) a imersão do sujeito e a suspensão temporária de sua percepção sobre a realidade. Assim, será empregado o termo metaverso a referir-se a esse não-lugar onde a virtualidade se constrói. Ainda que possa ser disponibilizado posteriormente para acesso através da rede mundial de computadores, sua concepção foi sem a necessidade de transmissão e dados via rede, e por isso será assim considerado ainda que migre para o ciberespaço.

A imagem elaborada tridimensionalmente, pertencente ao campo do metaverso, e que reconstrói as versões do Palacete Fellet apresentam as possibilidades das ferramentas de realidade Virtual, de maneira que potencializa a experiência do sujeito quando em com a imagem gerada, há uma troca constante entre o que é real: a ruína, o que é o ser-sido, o passado na iminência do constante apagamento pela comunidade, e o resgate pela tecnologia, as possibilidades de experimentação sensorial através dos óculos de realidade virtual, as experimentações do corpo localizado geograficamente na realidade vigente e a experimentação do metaverso, onde o palacete situa-se no não-lugar. Possivelmente, o sujeito estará numa constante construção de sentido e ressignificação sobre o que carrega essa imagem, “recorte finito pela marca da distinção” e que, nas palavras do filósofo Jean-Luc Nancy sobre imagem e a visibilidade do dinstinto, “é o gozo do significado, a sacudida e o gosto de sua

³ ““The convergence of 1) virtually enhanced physical reality and 2) physically persistent virtual space. It is a fusion of both, while allowing users to experience it as either“. Outras definições podem ser acessadas através do site [metaverseroadmap](http://metaverseroadmap.org/inputs4.html#glossary), Disponível em: <http://metaverseroadmap.org/inputs4.html#glossary> Acesso em: 16 de nov de 2019.

tensão: um pequeno sentido em um estado puro, infinitamente aberto ou infinitamente perdido” (NANCY, 2003, p.12), assim como também é a ruína que esboça o vestígio, infinitamente aberto ao que virá e infinitamente perdendo o que já foi.

**Dalla realtà alla virtualità:
dal patrimonio alla rovina, dalla rovina alla traccia.**

Riassunto: Il testo presenta le riflessioni filosofiche sugli argomenti come le rovine, tracce, memorie e la virtualità nel rapporto verso l'edificazione conosciuta come "Palacete Fallet" localizzato in centro di Juiz de Fora, nella regione di Minas Gerais. In questo caso, si tratta di un bene a cura dello stato che ogni giorno viene rovinato a causa della mancanza di ristauto. Questo è l'oggetto della ricerca sviluppata dal progetto "cidade, memória, interatividade", in cui è stato ricostruito virtualmente e per l'elaborazione delle considerazioni sulle condizioni di patrimonio non conservato. Per svolgere questo argomento sono stati scelti alcuni teorici come Jean-Luc Nancy, Jaques Derrida, Walter Benjamin, Hegel e Oliver Grau.

Parole chiave: rovine, tracce, memorie, patrimonio, realtà virtuale.

Referências

AMARANTE, Bruno. **A estética da ruína como poética**. Orientadora: Maria do Céu Diel de Oliveira. 2013. 93 f. Dissertação (Mestrado em Artes). Universidade Federal de Belo Horizonte, Minas Gerais, 2013.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas** v. I: Magia e técnica, arte e política. ensaios sobre literatura e história da cultura. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo, Martins Fontes, 1999.

CHOAY, François. **A alegoria do patrimônio**. São Paulo: Ed. UNESP, 1999.

DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem:** uma história do olhar no Ocidente. Petrópolis: Vozes, 1992.

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2003.

GRAU, Oliver. **Virtual Art – To Illusion to Immersion**. Massachusetts: MIT Press, 2004.

LÈVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.

NANCY, Jean-Luc. Os Vestígios da Arte. *In*: HUCHET, Stéphane (org.) **Fragmentos de uma Teoria da Arte**. São Paulo: EDUSP, 2012.

_____. **Au fond des images**, Paris: Galilée, 2003

PÊSSOA, Júlia. Gps afetivo de JF. **Tribuna de Minas**. Juiz de Fora, 08 nov. 2015. Disponível em: <<http://www.tribunademinas.com.br/juiz-de-fora-gps-afetivo-2/>> Acesso em: 25 abr. 2017

RIBEIRO, Nadia; VIANNA, Fabrício; COLCHETE, Antonio. **Patrimônio e esquecimento**: As ruínas do Palacete Fellet, em Juiz de Fora.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas: Ed. Unicamp, 2007.

STEPHENSON, Neal. **Snow Crash**. São Paulo: Aleph, 2015.