

Cibermemória: lugares, objetos, museus e história na era da mobilidade¹

José Cláudio Alves de Oliveira²

Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)
Universidade Federal da Bahia

Resumo

O artigo fala da memória social compartilhada no ciberespaço, a partir da mídia clássica, o museu, que de presencial, passou também para a sua versão digital, onde todos têm acesso. Reflete sobre a memória histórica, seja ela individual, coletiva ou de representações de lugares, casas, praças, enfim do patrimônio cultural hoje facilitado informacionalmente com as mídias locativas que *mediatizam* dados de lugares, objetos e monumentos com informações do passado e do presente, fontes comunicacionais que refletem a identidade local ou simplesmente curiosidades sobre as histórias e estórias do patrimônio cultural.

Palavras-chave

Memória social; cibercultura; ciberespaço; tecnologias.

A sociedade tende a se modificar diante das novas estruturas tecnológicas. As cidades modificam nos seus aspectos paisagísticos, com torres, sinais, caixas eletrônicos, quiosques *multimídia*, serviços *on-line*, mutando a arquitetura urbana. Os aspectos psicossociais e antropológicos são alterados no movimento do dia-a-dia. As filas não são as mesmas. O contato entre as pessoas torna-se mais rápido com a utilização de cartões magnéticos, principalmente nas agências bancárias; muda aquele pequeno ou grande momento em que o cidadão faz a amizade ou “puxa o ‘bate-papo’”. A influência tecnológica é inegável na sociabilidade. (PALÁCIOS, 1996)

Para André Lemos, a tecnologia, “que foi o instrumento principal da alienação, do desencantamento do mundo (Weber) e do individualismo burguês vê-se investida pelas potências da sociedade. A cibercultura que se forma sob os nossos olhos mostra, para o melhor ou para o pior, é bom que fique claro, como as novas tecnologias estão sendo, efetivamente, utilizadas como ferramentas de convivialidade e de formação comunitária, perspectivas essas, principalmente em se tratando da tecnologia, colocada à parte pela

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Mobilidade, redes e espaço urbano”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Pesquisador do CNPq, Professor do Departamento de Museologia e do PMPG Cultura e Sociedade da Universidade Federal da Bahia. Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas (FACOM-UFBA)

modernidade (ativistas, terroristas, pedófilos, anarquistas, ONGs...). A cibercultura é a sociedade que se apropria da técnica”. (LEMOS, 1999)

Isso não significa o fim daquilo que é tradicional. Bancos financeiros, bancas de jornal, museus, universidades etc. continuarão existindo nos seus *ambientes físicos*, ou seja, de pedra, “reais” ou em “átomos” como fala Negroponte. (NEGROPONTE, 1995) Hoje se pode pensar na técnica, no meio tecnológico como extensão e comunicação da sociedade, da história e memória. Um dos principais exemplos está na interconexão de linguagens, escritas, sons e produções variadas nos agentes mediadores conectados que possibilitam o diálogo “todos-todos”. (LÉVY, 1999a, p.63).

Os mundos virtuais para diversos participantes, os sistemas para ensino ou trabalho cooperativo, ou até mesmo, em uma escala gigante, a WWW, podem todos ser considerados sistemas de comunicação todos-todos. Mais uma vez, o dispositivo comunicacional independe dos sentidos implicados pela recepção, e também do modo de representação da informação. Insisto nesse ponto porque são os novos dispositivos informacionais (mundos virtuais, informação em fluxo e comunicacionais (comunicação todos-todos) que são os melhores portadores de mudanças culturais,... (Id, Ib)).

A questão da memória vem emergindo como muito importante na cibercultura, com a multiplicação de projetos sobre memórias locais. Hoje em dia, cada vez mais as pessoas percebem a importância de terem suas próprias histórias como tema e como essa construção de vínculos é importante para a própria auto-estima.

Voltando-se um pouco para o passado, pode-se perceber uma convergência de maneiras diferentes de preservar a memória. A Internet é um espaço fundamental para isso hoje, desde que possa ser compartilhada e desde que o acesso seja democratizado. Os meios se somam. A preservação de som, imagem e texto permite que essa relação seja mais rica, desde que quem produz a informação possa se reconhecer no que está lá, de alguma maneira. Isso permite a criação de vínculos. As tecnologias, em si, não são nem positivas nem negativas, desde que a sociedade consiga se perceber ao ver sua história retratada.

O exemplo do www.museudapessoa.net, que utiliza da tecnologia, dando voz e preservando a experiência de pessoas comuns, é notório para ilustrar esse assunto que enaltece a história social e amplia o universo biográfico. A história é uma construção de narrativas, feita de vários pontos de vista. Quanto mais pessoas tiverem suas experiências preservadas, mais se garante a preservação da memória histórica. No caso do www.museudapessoa.net, a expectativa é que muitos possam falar para muitos. A Internet,

principalmente, torna-se um espaço útil e democrático, notadamente quando a sociedade por inteiro faz uso conseqüente dela. (v. Figura 1)

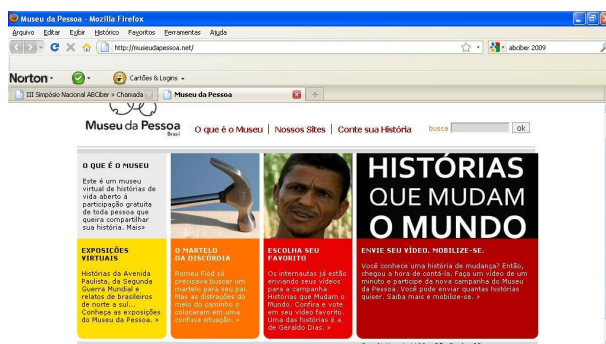


Figura 1. Home – www.museudapessoa.net
Acesso em 10/10/2009

Hoje, através de buscas na web, pode-se encontrar um grande número de *sites* que mostram as mais diversas formas com que a história e a memória social se partilham. Nesses ambientes digitais novos museus estão se organizando. E neles a sociedade se coloca diante de um novo modelo, o das possibilidades de também ajudar na criação de acervos. Um acervo onde o próprio visitante, cidadão comum, guardará a sua história. É uma demonstração da democracia que os cibermuseus (CMs) vêm demonstrando desde 1994 num efeito totalmente oposto ao da pomposidade e do luxo da maioria dos museus presenciais (MPs) ainda existentes. (OLIVEIRA, 2002) Esse processo mostra a possibilidade do compartilhamento de dados histórico-pessoais e histórico-coletivos que valorizam a memória social, aquela que muda em cada período o espírito do tempo que a molda. O museu – dentre outras instituições – trabalha a memória social, busca armazená-la, quantificá-la, preservar atualizando e contextualizando os fatos, atitudes e valores humanos. É na **preservação** do que foi, do que é e daquilo que está sendo construído que o museu vem tornando sólido na sociedade.

Para Bérqson, o universo das lembranças não se constitui do mesmo modo que o universo das percepções e das idéias. Bérqson está centrado no princípio da diferença: de um lado, o par *percepção* e *idéia*; de outro o *fenômeno da lembrança*. (BÉRQSON apud BOSI, 1979, p.8).

A observação de Bérqson a propósito da natureza e das funções da memória só pode ser avaliada com a devida justeza quando posta em relação com o contexto da sua obra filosófica, em que se interpenetram e se iluminam mutuamente as definições de memória, tempo, *devir*, energia, que trazem uma rica fenomenologia da lembrança que ele perseguiu em

sua obra, bem como uma série de distinções de caráter analítico, que auxilia na compreensão do museu – e outras *mídias* – como sistema que objetiva, também, a preservação, processamento e divulgação de fatos, acontecimentos e histórias, fatores pertinentes à lembrança, aos *flash backs* de um passado distante ou recente.

"Aos dados imediatos e presentes dos nossos sentidos nós misturamos milhares de pormenores da nossa experiência passada. Quase sempre essas lembranças deslocam nossas percepções reais, das quais retemos então apenas algumas indicações, meros *signos* destinados a evocar antigas imagens" (BERGSON, 1999, p.183).

Segundo Ecléa Bosi, o que o método introspectivo de Bérqson sugere é o fato da *conservação* dos estados psíquicos já vividos; conservação que nos permite escolher entre as alternativas que um novo estilo pode oferecer (BOSI, 1979, p.9) A memória teria uma função prática de limitar a indeterminação (do pensamento e da ação) e de levar o sujeito a reproduzir formas de pensamento que já deram certo. Mais uma vez: a percepção concreta precisa valer-se do passado que de algum modo se conservou; a memória é essa “reserva crescente a cada instante e que dispõe da totalidade de nossa experiência adquirida” (Id.).

A figura 2 clareia o pensamento *bergsoniano* sobre a memória:

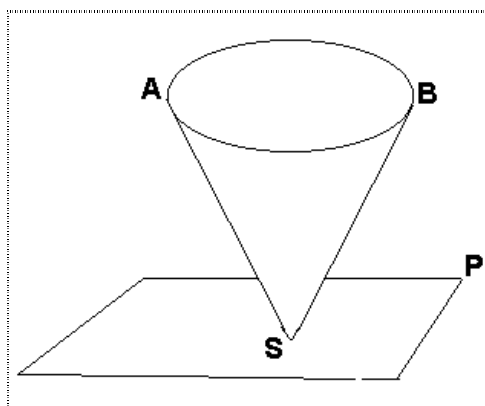


Figura 2. Esquema *bergsoniano* sobre a memória.

Onde: SAB= Totalidade das lembranças acumuladas na memória de uma pessoa; AB= assentada no passado permanece imóvel; S= Figura em todos os momentos do presente de um indivíduo, avança sem cessar, e sem cessar toca em P que é o plano móvel da representação atual do universo do indivíduo. Em S concentra-se a imagem do corpo; e, fazendo parte do plano P, essa imagem limita-se a receber e a devolver as ações emanadas de todas as imagens de que se compõe o plano.

Embora em Bérghson a meta seja entender as relações entre a conservação do passado e a sua articulação com o presente, a confluência de memória e percepção, falta-lhe, a rigor, um tratamento da memória como fenômeno social. (LE GOFF, 1996)

O passado conserva-se e, além de conservar-se, atua no presente, mas de forma homogênea, num processo onde ocorrem lembranças independentes de quaisquer hábitos: “lembranças isoladas, singulares, que constituiriam autênticas ressurreições do passado”. Na visão de Bosi a *Memória-Hábito*, que se adquire pelo esforço da atenção e pela repetição de gestos ou palavras. “Ela faz parte de todo o nosso adestramento cultural”. (Ib)

Há outro tipo de memória social que está no outro extremo e que seria a “lembrança pura, quando se atualiza *Imagem-Lembrança*, traz à tona da consciência um momento único, singular, não repetido, irreversível da vida. Ela tem “data certa: refere-se a uma situação definida, individualizada, ao passo que a *Memória-Hábito* já se incorporou às práticas do dia-a-dia”. Esta “parece fazer um só todo com a percepção do presente” (BOSI, 1979, p.9)

É essa lembrança e memória, guardada por cada um, em casa, em memoriais e até mesmo museus, que podem ser difundidas, socializadas para entendimento de fontes históricas, como acontecimentos e fatos, para compreensão como fora o passado para a compreensão das mudanças até o presente, num ritmo *ex-post-facto* ³)

Em sua obra "As tecnologias da inteligência", Pierre Lévy reserva a memória ao capítulo que reflete sobre a oralidade primária, a escrita e a informática. Nele, Lévy trabalha a palavra, a escrita, a história, o tempo, o esquecimento e a memória voltada, em sua concepção, no atual mundo e na cibercultura. (LÉVY, 1999b, p.78).

"Ao conservar e reproduzir os artefatos materiais com os quais vivemos, conservamos ao mesmo tempo os agenciamentos sociais e as representações ligados a suas formas e seus usos", (Id, p. 78).

A emergência da cibercultura provoca uma mudança radical no imaginário humano, transformando a natureza das relações dos homens com a tecnologia e entre si. Lévy (Ib) defende uma inter-relação muito próxima entre subjetividade e tecnologia. Esta influencia aquela de forma determinante, na medida em que fornece referenciais que modelam nossa

³ Algo “realizado ou formulado depois de certo fato e com ação retroativa”. In: Dicionários Houaiss da Língua Portuguesa. Disponível em <http://houaiss.uol.com.br/busca.jhtm?stipe=k&verbete=ex-post-facto&x=11&y=6> . Acessado em 28 de setembro de 2004. O termo aplicado aqui referencia também ao tipo de pesquisa que leva o mesmo nome, cuja técnica é entrevistar pessoas (testemunhas) que possam testemunhar as mudanças ocorridas em determinados espaços, como ruas, jardins, bairros etc.. Método utilizado pela Sociologia, Turismo e Antropologia, que visa verificar as transformações ocorridas.

forma de representar e interagir com o mundo. Através do conceito de "tecnologia intelectual", o autor supracitado discorre sobre como a tecnologia afeta o registro da memória coletiva social. O que se compreende é que as noções de tempo e espaço das sociedades humanas são afetadas pelas diferentes formas através das quais este registro é realizado.

Para resumir a discussão esquema criado por Mário Guimarães (1997) clareia bastante o assunto trazido por Lévy: (v. quadro 1)

Mudanças nas tecnologias intelectuais:	Mudanças no imaginário	Mudanças na forma como as pessoas se relacionam entre si e com a própria tecnologia
	Surgimento de novos meios de sociabilidade	São diferentes, porém estruturalmente semelhantes. → Exigem novos códigos, uma apropriação diferenciada.

Quadro 1. As mudanças sociais diante das novas TIs vistas por Guimarães a partir do pensamento de Lévy.

A memória humana possui dois momentos, o de curto e o de longo prazo. O primeiro momento é considerado do trabalho, que mobiliza a atenção. “Ela é usada, e.g., quando lemos um número de telefone e o anotamos mentalmente até que o tenhamos discado no aparelho”. O segundo momento necessita da construção de representações “quando uma nova informação ou um novo fato surge diante de nós”, pois “esta representação encontra-se em estado de intensa ativação no núcleo do sistema cognitivo, ou seja, está em nossa zona de atenção, ou muito próxima a esta zona”. (Lévy, Id. 78).

A partir da história, da escrita e da palavra (a oralidade), preservar e mostrar os testemunhos dos fatos é uma forma de preocupação cultural com os signos que se transformam diariamente. Dai a articulação que Lévy faz com questões que vão de Gutenberg a Bill Gates. Para Lévy, “à medida que passamos da ideografia ao alfabeto e da caligrafia à impressão, o tempo torna-se cada vez mais linear, histórico. A ordem seqüencial dos signos aparece sobre a página ou monumento”. (Lévy, Ib. 94).

Desde que a história se tornou efeito da escrita, trabalhada e discutida por personagens que a contextualizam, ela pode “ser constituída, fruto da dialética do ser e do devir...”, mas um devir “secundário”, relativo ao ser, capaz de “desenhar uma progressão ou um declínio”.

“A partir de então, a memória separa-se do sujeito ou da comunidade tomada como um todo. O saber está lá, disponível, estocado, consultável, comparável. Este tipo de memória objetiva, morta, impessoal, favorece uma preocupação que, decerto, não é totalmente nova, mas que a partir de agora irá tomar os especialistas do saber com uma acuidade peculiar: a de uma verdade independente dos sujeitos que a comunicam”. (Ib. 95).

A objetivação da memória como uma separação existente entre o conhecimento e a identidade pessoal ou coletiva. Lévy acredita que “o saber deixa de ser apenas aquilo que me é útil no dia-a-dia, o que me nutre e me constitui enquanto ser humano membro desta comunidade. [...] A exigência da verdade, no sentido moderno e crítico da palavra, seria um efeito de necrose parcial da memória social quando ela se vê capturada pela rede de signos tecida pela escrita”. (LÉVY)

O que interessa aqui é que o estudo da escrita, palavra e memória são as palavras-chave do capítulo da obra que Lévy traça com o objetivo de mostrar os suportes que mostram os testemunhos, embora ele se prenda à escrita e ao armazenamento de dados. A escrita, que vai dos poemas aos registros de Heródoto até chegar na difusão pós-Gutenberg. Os dados, trazidos das memórias digitais, que acumulam signos e representações de acontecimentos que são compartilhados entre sistemas – do tradicional ao cbersistema –, dos smartphones às redes. Todos com fatores sociais, representativos do próprio pensamento e períodos históricos.

Ao analisar André Lemos, sobre cibercidades, e elucidando o projeto *Living Memory*, verifica-se que há um compartilhamento e troca de experiências e conhecimentos entre as pessoas em um ritmo mais acelerado quando há uma intercessão entre a cidade digital e a cidade real. Lemos acredita que tal processo é alcançado quando há a possibilidade de coleta, estoque e distribuição de “informação entre as pessoas”. (LEMOS, 2001, p.31). Esse objetivo já foi alcançado, com os projetos dos CMs e das mídias locativas, ambos processando a troca coletiva e de grande dimensão de dados históricos que refletem no patrimônio cultural, e tais dados elucidam, não apenas o local ou regional, sobre os acontecimentos, as histórias, *estórias*, enfim, “retratos da memória”, também o cruzamento e partilha da múltimemória, quando qualquer pessoa adiciona o seu conhecimento sobre lugares, sobre si própria. Esse fator nos faz refletir sobre a dilatação do armazenamento da memória social, agora não mais restrita a arquivos, bibliotecas e museus institucionais. Trata-se, portanto, de uma *media* mais dinâmica, em algum ponto de uma rua, estação ou praça onde direcionamos o telefone celular ou o laptop, e trocamos informações do que foi aquele lugar, ao mesmo tempo em que retrucamos para uma atualização algum dado e dizer das mudanças, então os dados estarão mais completos, num ritmo passado-presente digamos mais enriquecedor para o observador que busca a informação e que pode completá-la ainda mais. (LEMOS, 2007)

Tudo é locativo: aprendemos, amamos, socializamos, jogamos, brigamos, festejamos, trabalhamos..., sempre de forma locativa. Não há nada fora do tempo ou do ESPAÇO. E o espaço social é o LUGAR. Em tudo, o lugar é o que importa. (LE MOS. In http://andrelemos.info/404nOtF0und/404_71.htm Acesso em 10 de outubro de 2009)

Todo esse processo, que vem das antigas formas de armazenamento de dados, passando pelos museus virtuais até chegar à locatividade mediática, é que podemos denominar de *cibermemória*, que em linhas mais acuradas diríamos ser o contexto histórico-social (individual ou coletivo) armazenado e difundido digitalmente, expandido no ciberespaço, pronto para ser atualizado, partilhado universalmente com o auxílio das TIs. E em outro caminho complementaríamos mais precisamente para a noção de preservação-armazenamento-atualização, com o objetivo de divulgar os fatos e objetos testemunhais, acumulando, processando e partilhando um interminável banco de dados.

A memória a partir do objeto-testemunho

É incontestável que, independentemente do valor artístico, histórico ou científico dos objetos de um museu, o modo de apresentação dos mesmos tem um papel importante.

A importância do objeto reside no tipo de relação que mantém com o elemento humano. É na valorização dessa relação pela (s) comunidade (s) que ocorre em processos de comunicação. É precisamente esta relação que impregna o objeto de vida e lhe confere um significado cultural, e a valorização é que lhe confere um significado social.

Descobrir e nutrir a vida do objeto, através de um trabalho constante de pesquisa, classificação e conservação; perceber e evidenciar os seus significados, através de uma linguagem adequada aos diversos interesses são alguns dos objetivos do museu.

O museu deve iniciar seus visitantes no mundo das artes e da história (social, natural, cultural) e despertar em cada um não somente o interesse, mas também uma ativa simpatia; ensinar a conceber as questões contemplativas da arte e dos valores culturais de uma maneira autônoma, desenvolver o gosto, despertar a necessidade do prazer estético. Para tanto, ele identifica, cataloga, conserva e expõe uma variação quase que infinita de objetos, que são a sua principal fonte temática.

Para que haja um processo de apreensão sobre um objeto no museu, é necessário informação qualitativamente eficaz sobre ele e uma disposição (em termos expositivos) que

possibilite a contemplação. Ou seja, ambiente, espaço, conforto e informação para o observador. Para tanto, faz-se necessário a apuração iconográfica do objeto e o aprimoramento hipertextual. Quanto mais correspondências, produções “*linkadas*” no objeto, mais riqueza e mais conteúdo serão disponíveis ao visitante. Quanto mais tridimensionalidade sobre as imagens mais clareza sobre elas terá o observador, pois enquanto “plasmação do sentido, a comunicação mostra-se, então, como **compreensão operante**, pela qual se institui, ao mesmo tempo, o sentido e o seu **modo** de instituição. Dessa forma, extrapolando o restrito círculo do convívio vicinal e livrando-se da cadeia de determinações em que sempre esteve confinada, a experiência da comunicação revela, enfim, o seu sentido originário de mergulho radical na condição existencial da convivência”. (VALVERDE, [200-]). Portanto, em um museu a experiência do ver, perceber, contemplar, aprender, apreender, revela-se na sensibilidade que, além de remeter ao passado, nas lembranças, proporciona o enriquecimento dos conteúdos dos objetos, seja da própria cultura (endógeno), seja referências pertinentes a ela, porém de outra cultura (exógeno). É nesse sentido que o meio tecnológico – principalmente no que tange ao encurtamento tempo-espaço – facilita ao homem, sem deixar que ele perca os seus valores culturais e históricos frente ao arsenal do mundo digital.

O objeto, em um museu, dever ser visto na sua integridade de estilo, época, pormenores, textura, cor e dimensões para que haja uma interação entre percepção e observação histórica, ou seja, contextualização, que seria a causa entre o apresentar e o aprender. (BAUDRILLARD, 1973).

"Já não se trata apenas de discernir, acumular e comercializar dados e informações, mas, sobretudo, de processá-los de forma cada vez mais diferenciada, cada vez mais excêntrica. A informação a ser obtida de dados "brutos" depende, para fazer efeito, de processos de comunicação criativos. De outro modo os dados ficam mortos, inatualizados, e a informação emergente se torna inútil. O seu significado deve ser criado, inventado, em atos comunicativos.⁴ Sem comunicação, a informação efetiva, aquela que realmente "faz a diferença" fica encoberta, indistinguível, apenas armazenada em memória psíquica e arquivos mediáticos. Ela é apenas informação potencial, e não chega a ser significativa, ela não se torna real. A realidade social não tem outra maneira de se expressar a não ser em forma de comunicação" (Stockinger, 2001, p. 2)

Os CMs e os MDs tentam a missão de conservar o patrimônio cultural, apresentando às culturas – quer tradicional, quer *ciber* – imagens, dados, mensagens e informações diversas

⁴ "No espaço do saber, cada descoberta é uma criação". (Lévy, 1999a, p.175).

colhidas através de um *click* no *mouse* que disponibilizam a riqueza temática dos museus a turistas, estudantes de todos os graus e pesquisadores.

A observação no ambiente museu, num referencial autopoietico, requer, sistematicamente, uma seleção que o próprio pesquisador se propõe a partir da sua temática. Essa seleção-observação visa logicamente informações sobre o tema-objeto. (STOCKINGER, 2003) A observação sobre o objeto pode ser, além da contemplação, a busca de elementos perceptivos que partilham de informações textuais, auditivas e videográficas que o museu pode dispor em uma exposição e que possui no seu sistema de documentação a possibilidade de uma pesquisa mais profunda.

O conteúdo social e cultural que os museus e outras medias clássicas vêm desenvolvendo através dos seus acervos não se prende apenas ao olhar "técnico", mas sim em dois pontos museísticos básicos:

a) imanente aos objetos-testemunhos que são pesquisados e que trazem fatos, acontecimentos, valor social, representatividade etc.

b) o retorno que o observador, seja ele leigo ou cientista, proporciona à sociedade, à academia, aos meios de comunicação e ao próprio museu, enriquecendo os dados informacionais sobre determinados temas que abrigam a memória social.

Os suportes que guardam, processam e difundem a memória histórica facilitam e possibilitam a investigação, a ludicidade, o entretenimento, a tristeza, a alegria, a nostalgia, enfim saudosismos que se refletem sobre o homem e os seus artefatos, os objetos, agora testemunhos trabalhos museologicamente por infinitos observadores.

Na verdade, os "objetos" são construções denominadas como tais, que variam de cultura para cultura. Para autores como Dufrenne (1998) e Baudrillard (1973) os objetos são utilitários, estéticos, de uso individual e íntimo. Gilbert Simondon (1958), por outra via, trata os objetos como uma gama de tecnicidade que possui cultura própria. Esses três pensadores trazem uma tese em comum, a de que qualquer coisa pode ser um objeto.

Para Dufrenne – que colhe dos pensamentos de Heidegger e Simondon – há uma distinção entre os objetos estéticos, belos, técnicos e os de uso. Enquanto os primeiros são a obra de arte “que pretende exclusivamente a beleza e que provoca a percepção estética onde essa beleza será realizada e consagrada, na falta da qual a obra não é mais do que um objeto qualquer [...]”, o *belo* pode ser belo sem o querer, i.é, sem solicitar sua estetização e, também, sem perder suas outras virtudes, como o “encanto, funcionalidade, inteligibilidade – quando nele é estetizado, pois ele então as exprime no sensível”. Adiante Dufrenne estabelece que o

objeto técnico, pelo contrário, “procede do conceito, desde que ele não é mais o produto duma *práxis* espontânea; ele só apela para a inteligência do inventor, sem engajar toda a pessoa”. (DUFRENNE, 1998, p.239, 256).

O *objeto técnico* não pode ser definido com facilidade, pois há um longo percurso do bastão de cavar ao arado, da serra e do martelo à fabricação em série. O objeto técnico, além de não nascer do nada, desencadeia uma história no curso da qual, para propriamente se concretizar, se manifesta em múltiplos objetos. (Id.).

Já a proposta de Simondon (1958, p.33) é mostrar a importância dos objetos técnicos na história cultural e contextualizar a participação dele enquanto agente de duas culturas, a dele própria e a do homem cuja relação é constante e parte da criação do próprio objeto. São dois pólos culturais que Simondon procura abrigar bastante próximos, o da cultura do homem e o da cultura do objeto que seria a tecnocultura. (SIMONDON, 1958, p.33).

Mas, e esse objeto representado pelos MDs, CMs e mídias locativas? Agora em *pixeis*, atrelado a resoluções e dimensões de pequenos e grandes monitores? É bem verdade que todos os acervos que fazem parte da nossa história são construções acadêmicas, culturais e individuais que ganham valores. Sua representatividade estética passa a ser fonte de observações.

Assim, os museus em web, WAP e as mídias locativas – e de certa forma o museu tradicional – tecem três fatores aproximadores das culturas do homem e da técnica (SIMONDON, 1958). Primeiro, quando expandem o *conhecimento sobre a memória social*. A divulgação de histórias do passado e do presente aumenta o reconhecimento sobre temas, além de evidenciar histórias de vida não mais pautada em “grandes personalidades”. Outro detalhe a ser correspondido nesse plano é o das produções de fontes para a historiografia que trilhará em um maior manancial na busca de fontes temáticas. O segundo fator é a possibilidade de todo o conteúdo informacional dos testemunhos e das histórias ser compartilhado entre as *pessoas no mundo inteiro e sem grandes burocracias*. Significa a troca de dados e informações redes telemáticas e no ciberespaço. O terceiro fator é a *universalidade e democratização do espaço*. O reconhecimento de que, a partir da tecnologia, se pode visitar museus de qualquer lugar no mundo.

E não se restringindo a museus, editar a própria história de vida, de onde nasceu, em algum lugar da cidade, e disponibilizá-la em determinados lugares da cidade, dos aeroportos

ou estradas. Esse fator reflete exatamente no sentido coletivo da expansão da memória social, principalmente quando ela reflete a lugares, praças, parques etc., num sentido não mais individual, mas coletivo e democrático de redesenhar o passado e criticar o presente.

Referências bibliográficas

LEMOS, André. Ciber-socialidade. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea., in Rubim, A., Bentz, I, Pinto, J.M., **Práticas Discursivas na Cultura Contemporânea**. São Leopoldo: Unisinos, Compós, 1999, pp.9-22.

_____. Cibercidades. In: LEMOS, André, PALÁCIOS, Marcos. (org.) **As janelas do ciberespaço**. Porto Alegre: Sulina, 2001. p. 17

_____. Manifesto sobre as Mídias Locativas. In: 404nOtF0und, ANO 9, VOL 1, N. 71, Maio - Junho/2009. Disponível em http://andrelemos.info/404nOtF0und/404_71.htm. Acesso em 02 de julho de 2009

_____. Manifesto sobre as Mídias Locativas. In: 404nOtF0und. Disponível em http://andrelemos.info/404nOtF0und/404_71.htm. Acesso em 10 de outubro de 2009

Guimarães Jr, Mário José Lopes. A Cibercultura e o Surgimento de Novas Formas de Sociabilidade. Disponível em <http://www.cfh.ufsc.br/~guima/ciber.html>. Acesso em 10 de outubro de 2009. (Trabalho apresentado no GT "Nuevos mapas culturales: Cyber espacio y tecnologia de la virtualidad", na II Reunión de Antropologia del Mercosur, Piriápolis, Uruguai, de 11 a 14 de novembro de 1997.)

.LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: 34, 1999a. p. 145-155

_____. **As tecnologias da inteligência**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: 34. 1999b. 203 p.

Musées et Millénaire. Disponível em: <http://www.mumi.org> . Acesso em 20 de maio de 2009

Museu da Pessoa. Disponível em www.museudapessoa.net. Acesso em 10 de outubro de 2009

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. Tradução de Sérgio Tellaroli. São Paulo: Schwarcz Ltda, 1996. 265 p.

OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. **Museus digitais e cibermuseus: sistema, objeto e informação dos bancos de dados iconográficos: problemas e perspectivas da pesquisa científica no ciberespaço**. Salvador: FACOM-UFBA, 2004. 640 p. il. Vols I, II (Tese de Doutorado)

_____. "Museus e convergência digital: a improbabilidade da informação". In: IX CINFORM. Salvador, UFBA, 2009. Disponível em

<http://www.cinform2009.ufba.br/site/03/06/2009/lista-final-de-trabalhos-aprovados-e-submetidos-pelos-autores/> Acessado em 4 de junho de 2009

PALÁCIOS, Marcos. Cotidiano e sociabilidade no ciberespaço: apontamentos para discussão. In: FAUSTO NETO, A; PINTO, M. **O indivíduo e as mídias**. Rio de Janeiro: Diadorim, 1996.

STOCKINGER, Gottfried. Sistemas Sociais – A teoria sociológica de Niklas Luhmann. PreTextos. UFBA. Salvador, 2001a. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/Pos/pretextos>. Acesso em ago. 2001

_____. **Observação:** como elemento construtor e regulador de sistemas. Pontos de aula em PPT. Salvador: Facom/UFBA, 2003.

VIRILIO, Paul. **Cibermundo: a política do pior**. Lisboa: Teorema, 2000. p. 124