

José Cláudio Alves de Oliveira

## **A CIBERCULTURA, A LOCATIVIDADE E O COMPARTILHAMENTO DA MEMÓRIA SOCIAL<sup>1</sup>**

A sociedade tende a se modificar diante das novas estruturas tecnológicas. As cidades mudam nos seus aspectos paisagísticos, com torres, sinais, caixas eletrônicos, quiosques multimídia, serviços on-line, transformando 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 tornou-se mais rápido com a mobilidade digital. A influência tecnológica é inegável na sociabilidade (PALÁCIOS, 1996).

Para André Lemos (1999), a tecnologia foi o instrumento principal da alienação, do desencantamento do mundo (Weber) e do individualismo burguês, sendo investida pelas potências da sociedade. A cibercultura que se forma sob os nossos olhos mostra, para o melhor ou para o pior, de que maneira as novas tecnologias estão sendo efetivamente utilizadas como ferramentas de convivialidade e de formação comunitária, principalmente em se tratando da tecnologia, colocada à parte pela modernidade (ativistas, terroristas, pedófilos, anarquistas, ONGs...). A cibercultura é a sociedade que se apropria da técnica.

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 (1995). Hoje se pode pensar na técnica, no meio tecnológico como extensão e comunicação da sociedade, da história e memória social. Um dos principais exemplos está na interco-

---

<sup>1</sup> Parte deste texto foi enviada para o XI ENANCIB, Encontro Nacional das Ciências da Informação e Biblioteconomia, em agosto de 2010. Evento no Rio de Janeiro.

nexão de linguagens, escritas, sons e produções variadas nos agentes mediadores conectados que possibilitam o diálogo “todos-todos”:

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 mutações culturais... (LÉVY, 1999a, p.63).

A questão da memória social vem emergindo como muito importante na cibercultura, com a multiplicação de projetos sobre memórias locais, museus virtuais e mídias locativas. 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 autoestima. Daí a divulgação, ou pelo menos tentativas de fazê-lo, de retratos históricos individuais e coletivos, sistematizados ou em moldes simples, sem tratamento científico.

Voltando-se um pouco para o passado, pode-se perceber uma convergência de maneiras diferentes de preservar a memória social. Falando de tecnologia, o ciberespaço é caminho fundamental para isso hoje, desde que essa tecnologia possa ser compartilhada e seu acesso, democratizado. Os meios se somam. A preservação de sons, imagens e textos 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, o importante é que a sociedade consiga se perceber ao ver sua história retratada.

O exemplo do [www.museudapessoa.net](http://www.museudapessoa.net), que se 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 do homem comum e dos famosos. A história é uma construção de narrativas, feita de vários pontos de vista. Quanto mais as pessoas tiverem suas experiências preservadas e compartilhadas, mais se garante a preservação da memória histórica. No caso do [www.museudapessoa.net](http://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 consequente dela.

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 da possibilidade de também ajudar na criação de acervos, onde o próprio visitante, cidadão comum, guardará e divulgará a sua história. É uma demonstração da democracia que os cibernuseus (CMs), ambientes criados para funcionar efetivamente no ciberespaço, vêm demonstrando desde 1994, num efeito totalmente oposto ao da pomposidade e do luxo da grande maioria dos museus presenciais (MPs). (OLIVEIRA, 2009a). 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 e medium – trabalha a memória social, busca armazená-la, quantificá-la, preservar, atualizar e contextualizar os fatos, os acontecimentos, as atitudes e valores humanos. É na preservação do que foi, do que é e daquilo que está sendo construído que o museu vem se tornando sólido na sociedade.

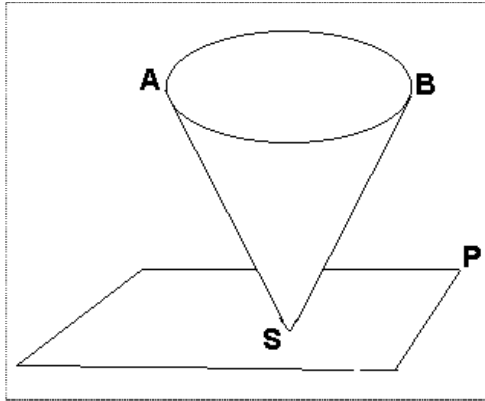
Para Bérqson (1999), o universo das lembranças não se constitui do mesmo modo que o universo das percepções e das idéias. Bérqson está centrado no princípio da diferença: de um lado, o par percepção e idéia; de outro, o fenômeno da lembrança.

A observação de Bér-gson 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. Esses termos trazem uma rica fenomenologia da lembrança que ele perseguiu em sua obra, bem como uma série de distinções de caráter analítico, as quais auxiliam na compreensão do museu como sistema que objetiva, também, a preservação, processamento e divulgação de fatos, acontecimentos e histórias; fatores pertinentes à lembrança, aos flashbacks 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 (1979), o que o método introspectivo de Bér-gson sugere é a conservação dos estados psíquicos já vividos; é essa conservação que nos permite escolher entre as alternativas que um novo estilo possa oferecer. A memória teria uma função prática de limitar a indeterminação (do pensamento e da ação) e 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, pois a memória é essa reserva crescente a cada instante e que dispõe da totalidade de nossa experiência adquirida.

A figura abaixo clareia o pensamento 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 o objetivo seja entender as relações entre a conservação do passado e a sua articulação com o presente, a confluência entre 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 Leroi-Gourhan (apud LE GOFF, 1996), esse processo é denominado de Memória-Hábito, que se adquire pelo esforço da atenção e pela repetição de gestos ou palavras, o que faz parte de todo o nosso adestramento cultural.

Há outro tipo de memória social que está no outro extremo, e que seria a “lembrança pura”. Quando se atualiza a Imagem-Lembrança,

vem à tona da consciência um momento único, singular, não repetido e irreversível da vida que 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”. Ela “parece fazer um só todo com a percepção do presente” (BOSI, 1979, p. 9).

As lembranças e as memórias, preservadas por cada um em casas, memoriais, arquivos, bibliotecas e até mesmo em museus, podem ser difundidas e socializadas para entendimento de fontes históricas, como acontecimentos e fatos; para compreensão como fora o passado, das mudanças até o presente, num ritmo *ex-post-facto*<sup>2</sup>.

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, ao atual mundo e na cibercultura: “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.” (LÉVY, 1999b, p. 78).

A emergência da cibercultura provocou uma mudança radical no imaginário humano, transformando a natureza das relações dos homens com a tecnologia e entre si. Lévy (1999b) defende uma interação muito próxima entre subjetividade e tecnologia. Esta influencia aquela de forma determinante, na medida em que fornece referenciais que modelam nossa 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

---

<sup>2</sup> Algo “realizado ou formulado depois de certo fato e com ação retroativa”. (DICIONÁRIO..., 2010). O termo aplicado aqui referencia também ao tipo de pesquisa que leva o mesmo nome, cuja técnica é entrevistar pessoas (testemunhas) que possam descrever as mudanças ocorridas em determinados espaços, como ruas, jardins, bairros etc.. Método utilizado pela Sociologia, Turismo e Antropologia, que visa verificar as transformações ocorridas em espaços e ambientes físicos.

sociedades humanas são afetadas pelas diferentes formas através das quais este registro é realizado (OLIVEIRA, 2009b).

O fato é que a memória humana possui dois momentos: o de curto e o de longo prazo. O primeiro momento é considerado como o 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, 1999b, p. 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. Daí 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 sequencial dos signos aparece sobre a página ou monumento”. (LÉVY, 1999b, p. 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. (LÉVY, 1999b, p. 94).

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, 1999b, p. 94).

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 identificar os suportes que mostram os testemunhos, embora ele se prenda à escrita e ao armazenamento de dados. A escrita, que vai dos poemas e registros de Heródoto até chegar na difusão pós-Gutenberg. Os dados, trazidos das memórias digitais, que acumulam signos e representações de acontecimentos compartilhados entre sistemas – do tradicional ao ciberistema –, dos smartphones às redes, do GPS aos mobiles services. Todos como fatores sociais, representativos do próprio pensamento e períodos históricos.

Ao analisar o que diz André Lemos (2001) 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, 1999b, 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. Tais dados elucidam não apenas o local ou regional a partir dos acontecimentos, as histórias, estórias, enfim, “retratos da memória”, mas também o cruzamento e partilha da “multimemória”, quando qualquer pessoa adiciona o seu conhecimento sobre lugares e 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 tradicionais. 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 a dizer das mudanças. Assim 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 (LE MOS, 2007).

Ainda de acordo com Lemos (2009), tudo é locativo. Aprendemos, amamos, socializamos, jogamos, brigamos, festejamos e trabalhamos sempre de forma locativa. Não há nada que esteja fora do tempo ou do espaço. E o espaço social é o lugar. Em tudo, o lugar é o que importa.

Dois exemplos bastante contemporâneos sobre o patrimônio cultural, a memória, a informação e a preservação no processo da locatividade estão em dois projetos:

a) One Block Radius <http://oneblockradius.org>. Projeto que trabalha um documentário psicogeográfico, convidando o público a enviar material para o mapeamento da quadra onde vai ser construído o Novo Museu de Arte Contemporânea de Nova Iorque. As pessoas cooperam com fotos, vídeos e áudios, num esquema de colaboração para um mapeamento fixo. (BRUNET, 2008, p. 220)

b) Texting Glances, em Dublin. Projeto que estrutura QR CODES em locais determinados da cidade, e dentro dos ônibus coletivos. A idéia é informar, via Bluetooth, fatos, acontecimentos, nomes e situações de cada rua ao observador que passa pelos locais.

Falando de mobilidade e territorialidade, Lemos (2009b) afirma que, com a computação ubíqua e disseminada em lugares e objetos a partir dos Location-based technology (LBT) e Location-based services

(LBS), emerge a nova territorialização informacional que amplia, transforma e/ou modifica antigas funções dos lugares. Isso equivale dizer que o patrimônio total, onde podemos incluir os museus, memoriais, bibliotecas, arquivos ou – como afirma Lemos (2009b) – um café, uma praça, um mercado, mesmo dotados de sensores, dispositivos e redes sem fio continuam sendo um café, uma praça ou um mercado. Só que estes são transformados pela territorialidade informacional emergente que, além de manter a situação demográfica, refere o ponto do patrimônio.

A mobilidade e locatividade são sem dúvida os processos propulsores da nova etapa da cibercultura, cujas formas de trocas de dados sobre lugares, pessoas e histórias passam a ser mais aproximadoras, rápidas e dinâmicas. Como bem sugere Dodebei (2008), embora o sentido de acumulação não faça parte do mundo virtual, a digitalização do patrimônio permite a construção de coleções virtuais. E nesse sentido produz expansão, a exemplo da exposição “Museus e Milênio”, <http://www.mumi.org>, promovida pelo Museu da Civilização de Québec em 2000, ainda em rede. Esse exemplo é bastante significativo para a noção do compartilhamento da memória social, mais enciclopédica e, digamos, oficial.

O Museu da Civilização convidou várias instituições museológicas de todo o mundo para criar ou expor conteúdos dos seus acervos relativos ao século XX no ciberespaço. O resultado foi uma exposição multifacetada de questões culturais e patrimoniais de vários museus no mundo. Nesta exposição colaboraram doze museus de várias partes do mundo, inclusive do Brasil. Este tipo de colaboração, embora mais raro, é de fundamental importância, pois permite que os museus usem a Internet no seu principal objetivo: a globalização da cultura. Infelizmente, a maioria dos museus ainda não viu a potencialidade de utilizar a Internet para este tipo de colaboração interinstitucional. Para a grande maioria das instituições a Internet serve apenas como um grande painel para afixar suas informações institucionais e

publicitárias, e não como uma ferramenta de troca e entrelaçamento de referências patrimoniais. (OLIVEIRA, 2004, p. 226)

Todo esse processo, que vem das antigas formas de armazenamento de dados, passando pelos museus no ciberespaço até chegar à locatividade mediática, é o 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 e pronto para ser atualizado e compartilhado universalmente com o auxílio das TIs. E em outro caminho complementaríamos mais precisamente com as noções de preservação, armazenamento e atualização, com o objetivo de divulgar os fatos e objetos testemunhais, acumulando, processando e compartilhando um interminável banco de dados. Esse processo reflete muito bem o que parafraseou Le Goff (1996) ao afirmar que o estudo da memória social é um dos meios fundamentais para abordar os problemas do tempo e da história, relativamente aos quais a memória está ora em retraimento, ora em transbordamento.

### **A memória a partir do objeto-testemunho**

É incontestável que, independentemente do valor artístico, histórico ou científico dos objetos de museus, memoriais, bibliotecas e arquivos, 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, e na valorização dessa relação pela (s) comunidade (s), o 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 garante um significado social.

Descobrir e nutrir a vida do objeto através de um trabalho constante de pesquisa e informação; perceber e evidenciar os seus signi-

ficados, através de uma linguagem adequada aos diversos interesses são alguns dos objetivos do museu.

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, uma 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, desatualizados, e a informação emergente se torna inútil. O seu significado deve ser criado, inventado, em atos comunicativos.<sup>3</sup> 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, 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 (museus digitais)<sup>4</sup> tem a missão de conservar o patrimônio cultural, apresentando às culturas – quer na forma tradicional, quer via “ciber” – dados e informações diversos, colhidos através de um click que disponibiliza a riqueza temática dos museus a turistas, estudantes de todos os graus e pesquisadores.

A reflexão sobre os conceitos de patrimônio digital e de memória virtual indica que a digitalização pode ser uma das garantias da preservação do patrimônio; que a formação de coleção, ainda que destituída do atributo de acumulação, organiza um domínio

<sup>3</sup> “No espaço do saber, cada descoberta é uma criação”. (LÉVY, 1999a, p.175).

<sup>4</sup> Aqui, os cibermuseus (CMs) referenciam os ambientes museológicos, sistematizados, criados para funcionar somente no ciberespaço. Já os Museus Digitais (MDs) são ambientes com interface na arquitetura tradicional (presencial).

do conhecimento, essencial ao desenvolvimento da comunicação no ciberespaço. (DODEBEI, 2008, p. 31).

O conteúdo social e cultural que as medias clássicas: museus, arquivos e bibliotecas vêm desenvolvendo através dos seus acervos não se prende apenas ao olhar “técnico”, mas sim a duas noções básicas:

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 à própria media, 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 divulgados “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, e quando diretamente relativa ao homem está respaldada no acervo da sua memória coletiva.

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

pautadas 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 em redes telemáticas e no ciberespaço. O terceiro fator é a universalidade e democratização do espaço. O reconhecimento de que, a partir da tecnologia, é possível visitar museus, arquivos e bibliotecas de qualquer lugar no mundo.

E não se restringindo aos museus, editar a própria história de vida, de onde nasceu, em algum lugar da cidade, e disponibilizá-la em determinados lugares como aeroportos ou estradas. Esse fator reflete exatamente o sentido coletivo da expansão da memória social, principalmente quando ela remete a lugares, praças, parques etc., num sentido não mais individual, mas coletivo e democrático de redesenhar e difundir o passado para uma reflexão mais rápida, contínua e compartilhada do presente.

## REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 1973. 235p. (Debates 70).
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. Tradução de Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 291p. il.
- BÓSI, Ecléa. **Memória e sociedade**: lembranças de velhos. São Paulo: T.A. Queiroz, 1979. 402p. il. (Biblioteca Letras e Ciências Humanas).
- BRUNET, Karla. **Mídia locativa, práticas artísticas de intervenção urbana e colaboração**. Comunicação e Espaço

- Público, Ano XI, n. 1 e 2, 2008. Disponível em: <<http://arte.unb.br/7art/textos/karlabrunet.pdf>>. Acesso em: 23 de maio 2010.
- DICIONÁRIO Houaiss da Língua Portuguesa. Disponível em: <<http://houaiss.uol.com.br/busca.jhtm?stipe=k&verbete=ex-post-facto&x=11&y=6>>. Acesso em: 28 jun. 2010.
- DODEBEI, Vera. Digital virtual: o patrimônio no século XXI. In: DODEBEI, Vera, ABREU, Regina (Orgs.). **E o patrimônio?** Rio de Janeiro: Contra Capa; PPG em Memória Social Unirio, 2008. p. 11-32.
- DUFRENNE, Mikel. Objeto estético e objeto técnico. In: DUFRENNE, Mikel. **Estética e filosofia**. São Paulo: Perspectiva, 1998. p. 239-256. (Debates 69).
- LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Tradução de Bernardo Leitão et al. 4. ed. Campinas: UNICAMP, 1996. 553 p.
- LE MOS, 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. p. 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, v. 1, n. 71, maio-jun. [ho/2009a](http://andrememos.info/404nOtF0und/404_71.htm). Disponível em: <[http://andrememos.info/404nOtF0und/404\\_71.htm](http://andrememos.info/404nOtF0und/404_71.htm)>. Acesso em: 2 jul. 2009.
- \_\_\_\_\_. Manifesto sobre as Mídias Locativas. In: **404nOtF0und**. Disponível em [http://andrememos.info/404nOtF0und/404\\_71.htm](http://andrememos.info/404nOtF0und/404_71.htm). Acesso em: 10 out. 2009.
- \_\_\_\_\_. Arte e mídia locativa no Brasil. In: LEMOS, André, JOSGRILBERG, Fábio. **Comunicação e mobilidade: aspectos socioculturais das tecnologia móveis de comunicação no Brasil**. Salvador: EDUFBA, 2009b. p. 89-108.
- 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.
- MUSEES et Millénaire. Disponível em: <<http://www.mumi.org>>. Acesso em: 20 maio 2009.

MUSEU da Pessoa. Disponível em: <[www.museudapessoa.net](http://www.museudapessoa.net)>. Acesso em: 10 out. 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**. 2004. Tese (Doutorado) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, **Salvador**, 2004. v. 1 e 2. 640p.

\_\_\_\_\_. Museus e convergência digital: a improbabilidade da informação. In: CIFORM, 9., 2009, Salvador. **Anais...** Salvador: UFBA, 2009a. Disponível em: <<http://www.ciform2009.ufba.br/site/03/06/2009/lista-final-de-trabalhos-aprovados-e-submetidos-pelos-autores/>>. Acesso em: 4 jun. 2009.

\_\_\_\_\_. Cibermemória: lugares, objetos, museus e história na era da mobilidade. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER, 3., São Paulo. **Anais...** São Paulo, 2009. Disponível em: <[www.abciber.com.br](http://www.abciber.com.br)>. Acesso em: 2 nov. 2010.

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.

SIMONDON, Gilbert. **Du mode d'existence dès objets techniques**. Paris: Aubier, 1958. 333 p. il.

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

\_\_\_\_\_. **A sociedade da comunicação**: o contributo de Niklas Luhmann. Rio de Janeiro: Papel virtual, 2003. 297 p.