

Luena Mitié Takada Barros

A memória no ciberespaço
Usos de mídias locativas para a valorização
de memórias sobre o Museu Paraense Emílio
Goeldi, em Belém-PA¹

Faculdade de Comunicação
Universidade Federal do Pará – UFPA

¹Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de Grau de Bacharel no curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo, no ano de 2011, sob orientação da Msc. Vanja Joice Bispo Santos e co-orientação da Prof^a Rosane Maria Albino Steinbrenner.

Índice

Introdução	5
1 Memória	8
1.1 Um conceito móvel	8
1.2 A memória e os processos comunicacionais no contemporâneo	14
2 Cibercultura	18
2.1 A emergência de um novo ambiente cultural	18
2.2 O uso inteligente das mídias locativas	24
3 Museu Goeldi, lugar de memória	29
3.1 A face pública do Museu Goeldi	29
3.2 A entrada do Museu no ciberespaço	34
4 Memórias do Museu no ciberespaço	38
4.1 <i>Youtube</i> , você transmite	38
4.2 O Museu Goeldi no <i>Youtube</i>	41
5 Ver e lembrar pelas videotrilhas	45
5.1 Metodologia	45
5.2 A proposta do Museu	45
5.3 A ideia de um visitante	48
5.4 Análise de conteúdo	51
5.4.1 Visita ao Emílio Goeldi	51
5.4.2 Ambientes Aquáticos do MPEG	54
5.4.3 Onde está a memória do Museu?	57
5.4.4 Algumas considerações	59
Conclusão	62
Referências	64
Apêndices	70

Resumo

Na emergência de um novo ambiente cultural apoiado em tecnologias de comunicação pós-massivas, as formas de percepção e de relações com a memória ganham novas possibilidades. No Museu Paraense Emílio Goeldi (MPEG), lugar de memória da região amazônica e espaço centenário de Belém, os visitantes vivem e registram, espontaneamente, suas experiências com câmeras digitais e celulares, compartilhando depois para o mundo suas memórias do Museu no ciberespaço. No âmbito institucional, o projeto Labcom Móvel – Estudos e Práticas de Comunicação Pública da Ciência na Amazônia (CNPq) utiliza mídias locativas em estratégias de comunicação pública, participação popular e aproximação entre ciência e sociedade, dentre as quais se destacam as experiências de videotrilhas com visitantes pelos caminhos do Museu. Nesse contexto, este trabalho pretende investigar usos de mídias locativas para o registro e valorização de memórias dos visitantes do Museu. Serão adotadas como *corpus* de análise videotrilhas, das quais quatro vídeos compõem a amostra: “Ambientes Aquáticos do MPEG” e “Onde está a memória do Museu?”, elaboradas pelo Labcom Móvel, e “Visita ao Emilio Goeldi” partes 1 e 2, por um visitante paraense. A metodologia utilizada para este estudo de caso será a análise de conteúdo de Laurence Bardin com base nas referências teóricas de Henri Bergson, Pierre Nora, Jacques Le Goff e Lúcia Santaella, Pierre Lévy e André Lemos.

Palavras-chave: Memória, mídia locativa, videotrilha, Museu Paraense Emílio Goeldi, Labcom Móvel.

Abstract

In the emergence of a new cultural environment supported by post-massive communication technologies, the forms of perception and relationships with memory gain new possibilities. In Museu Paraense Emílio Goeldi (MPEG), place of memory of the Amazon region and a centennial space of Belém, visitors live and record, spontaneously, their experiences with digital cameras and mobile phones, then sharing to the world their memories of the Museum in cyberspace. At the institutional level, the project Labcom Móvel – Estudos e Práticas de Comunicação Pública da Ciência na Amazônia (CNPq) uses locative media in strategies of public communication, public participation and approach between science and society, of which detach the experiences of videotrilhas with visitors by the Museum's paths. In this context, this paper aims to investigate uses of locative media for recording and valuing memories of the Museum's visitors. It will be adopted as analysis corpus videotrilhas, of which four videos compose the sample: "Ambientes Aquáticos do MPEG" and "Onde está a memória do Museu?", made by Labcom Móvel, and "Visita ao Emilio Goeldi" parts 1 and 2, by a visitor. The methodology used in this case study is content analysis of Laurence Bardin, based on the theoretical underpinnings of Henri Bergson, Pierre Nora, Jacques Le Goff and Lucia Santaella, Pierre Lévy and André Lemos.

Keywords: Memory, locative media, videotrilha, Museu Paraense Emílio Goeldi, Labcom Móvel.

Introdução

A cibercultura engendra novas práticas sociais, formas de ver e estar no mundo. As ferramentas de produção e transmissão de conteúdo estão hoje mais próximas, nos bolsos e mãos das pessoas. Isso significa que parte do mundo é vista e acessada pelos dispositivos de comunicação virtual. As mídias locativas são nesse processo não apenas ferramentas de interação, mas elementos fundamentais de novas formas de conhecer, perceber e lembrar.

É nesse contexto que a memória será pensada neste trabalho. É certo que a memória não se reduz ao digital, ela também está associada às outras formações culturais, da cultura oral à midiática, e isso tem a ver com diferentes suportes desta memória. Mas se o digital é tão revolucionário, se transforma e permeia várias instâncias da vida social, é importante investigar como a memória pode estar representada no ciberespaço.

Onde cada usuário pode ter seu lugar de expressão, crescem diariamente os registros pessoais. Nas redes sociais, o usuário pode mostrar o seu entendimento, conhecimento, memória de alguma coisa que, não necessariamente, corresponde às versões oficiais difundidas pela mídia ou pelas instituições de memória. Estes vários registros pessoais convivem no ciberespaço e reavivam a memória.

O Museu Paraense Emílio Goeldi (MPEG), instituição tradicional situado a cidade de Belém-PA, é um lugar de memória da região amazônica. A sua face pública, o Parque Zoobotânico (PZB) faz parte da história da cidade e de gerações de visitantes. Recentemente, a instituição adotou as estratégias de comunicação para *web 2.0* e alargou a relação com a população. Assim, essa aproximação estimulou o encontro das memórias individuais, de pessoas com múltiplos entendimentos, lembranças e percepções.

Este trabalho busca investigar possibilidades de usos das mídias locativas para o registro e a valorização de memórias no ciberespaço do que as pessoas conhecem do Museu Goeldi. Para isso, são determinados os seguintes objetivos específicos: compreender o papel da memória; entender os usos e implicações das mídias locativas na contemporaneidade; analisar ações do projeto Labcom Móvel no Museu

Goeldi; e, investigar usos de mídias locativas para o registro espontâneo de visitantes do Museu.

O estudo de caso será feito com base em duas experiências distintas: uma proposta pelo próprio Museu e a outra feita espontaneamente por um visitante. O que ambas têm em comum é que são frutos de videotrilhas, isto é, envolvem o uso de mídias locativas para o registro dos caminhos do Museu percorridos pelos visitantes que, com câmeras em mãos, filmam em seu trajeto o que lhes chamam atenção. A amostra escolhida para a análise de conteúdo são os vídeos “Ambientes aquáticos do Parque Zoobotânico”, “Onde está a memória do Museu?”, produtos feitos a partir da proposta institucional, e “Visita ao Emílio Goeldi” – partes 1 e 2, de um visitante. A intenção aqui não é apontar o uso “correto”, mas verificar maneiras possíveis de usos e representações da memória na rede.

Para esta pesquisa, foram realizados os seguintes procedimentos metodológicos: a) pesquisa bibliográfica para a construção do referencial teórico; b) levantamento das estratégias de comunicação utilizadas pelo Museu Goeldi; c) levantamento e categorização de vídeos encontrados no *site Youtube* sobre o Museu Goeldi; d) seleção e análise de conteúdo de quatro vídeos “Ambientes aquáticos do Parque Zoobotânico”, “Onde está a memória do Museu?” e “Visita ao Emílio Goeldi” – partes 1 e 2. Cada uma destas etapas originou os capítulos deste trabalho.

No primeiro capítulo, são apresentados vários aspectos e abordagens do conceito de memória. Em seguida, é estabelecida uma relação entre a memória e os processos comunicacionais na contemporaneidade, da memória que se difunde pela comunicação de massa e pela comunicação digital.

No segundo capítulo, a cibercultura é colocada como o novo ambiente cultural, que permite a postura mais ativa de usuários na produção e compartilhamento de conteúdos no ciberespaço. Depois, há o foco no uso das mídias locativas, por onde este conteúdo pode ser gerado, visto e discutido, por pessoas comuns, possibilitando assim a constituição de novas formas de estar no mundo.

No terceiro capítulo, o Museu Emílio Goeldi é apresentado como lugar de memória, símbolo da Amazônia e espaço de memórias da população. Posteriormente, há a descrição do projeto Labcom Móvel –

Estudos e Práticas de Comunicação Pública da Ciência na Amazônia, que objetiva organizar novos conteúdos institucionais no ciberespaço e, desenvolvendo estratégias de comunicação interativa, estimula a participação da população na produção de conteúdo sobre o Museu e a ciência.

No quarto capítulo, a rede social *Youtube* é abordada como um espaço de partilha, de visibilidade para os registros pessoais em rede. Em seguida, é apresentada a pesquisa feita nesta rede social sobre o Museu Emílio Goeldi, que mostra como e o que trazem os vídeos dos visitantes.

Por fim, no quinto capítulo, é sistematizada a metodologia e a análise de conteúdo. Primeiro, há a descrição de cada experiência e vídeo. Depois, a análise de conteúdo realizada de acordo com os elementos de conteúdo e recursos de edição que valorizam as memórias sobre o Museu.

A conclusão deste trabalho busca a reflexão sobre as possibilidades de usos para as tecnologias que estruturam a cultura digital e de relações com a memória que emergem no ambiente virtual.

1 Memória

1.1 Um conceito móvel

O conceito de memória é complexo e está em permanente processo de construção. Segundo Gondar e Dodebei (2005), ela não pode ser entendida a partir de um pensamento fixo e unívoco. Pelo contrário, este conceito atravessa a Filosofia, Psicologia, Ciências da Informação, História, entre outros campos, e deve ser pensado a partir do cruzamento de várias disciplinas. Tendo isso em vista, serão apresentados aqui vários aspectos e abordagens acerca da memória.

A memória é espontânea. Porque surge a partir da relação do indivíduo com o mundo, da maneira como cada um percebe o que está a sua volta, ela evoca um vínculo pessoal. A constituição de uma memória parte então da vivência, do estar no mundo. Antes de tudo, remete às funções psíquicas do indivíduo por meio das quais é possível atualizar impressões ou informações passadas ou que ele representa como passadas (Le Goff, 1990). Para delinear a noção de memória, Henri Bergson (2006a) propõe a reflexão fenomenológica sobre a percepção e a lembrança das imagens do mundo exterior, considerando-as potencialidades múltiplas, atuais e virtuais do sujeito.

Bergson fala sobre o corpo como um objeto movente, que transmite os estímulos exteriores ao sistema nervoso e age conforme o que percebe do mundo material. Ele faz parte da matéria, mas media as imagens que recebe para o espírito. É, portanto, matéria e imagem, exterior e interior. A percepção nasce desta mediação. O autor chega a defini-la como o conjunto de imagens relacionadas a uma ação possível. Em outras palavras, em meio à totalidade das ações possíveis, o corpo realiza apenas algumas. Quando não há o desencadeamento da ação, ocorre a percepção. São estímulos não devolvidos, percebidos no momento, na atualidade. Porém, este conjunto de imagens refere-se também ao que já passou. Por isso, a percepção nunca é apenas presente, nunca é somente percepção: é também memória.

(...) toda percepção prolonga-se em ação nascente; e, à medida que as imagens, uma vez percebidas, se fixam e se alinham nessa memória, os movimentos que as continuam

modificam o organismo, criam no corpo disposições novas para agir. Assim se forma uma experiência de uma ordem bem diferente e que se deposita no corpo, uma série de mecanismos inteiramente montados, com reações cada vez mais numerosas e variadas às excitações exteriores, com réplicas prontas a um número incessantemente maior de interações possíveis (Bergson, 2006a: 88-89).

Por sua vez, a lembrança seria a evocação do passado a partir da atualidade. Ela está atada ao passado e é, por conta disso, essencialmente virtual. Apesar de surgir com a percepção, a lembrança se desenvolve e remete a fragmentos do passado conservados na subjetividade. Para explicar esse conceito, Bergson (2006b) diferencia a lembrança da sensação, distinguindo-as como recordação e ação, passado e presente: “A sensação, com efeito, é essencialmente atual e presente; mas a lembrança que a sugere do fundo do inconsciente de onde ela mal emerge, apresenta-se com esse poder *sui generis* de sugestão que é a marca do que não existe mais, do que ainda queria ser” (p. 51)

A partir desses conceitos, o autor considera dois tipos de memória: a memória-contração e a memória-lembrança. A primeira está relacionada ao hábito, à repetição, já impensada, de algo recorrente. Ela se baseia no aprender de cor e não na recordação de imagens. Ela está na ação, no movimento e no presente: “não é porque conserve imagens antigas, mas porque prolonga seu efeito útil até o presente” (Bergson, 2006a: 89). A segunda remonta às imagens-lembranças, ao registro mental de acontecimentos únicos, que não têm utilidade prática, mas aos quais nos reportamos ao longo do tempo e nos refugiamos. A esta memória, da lembrança espontânea, é dado um lugar e uma data, ao contrário da memória da lembrança aprendida, que se perde no tempo e se concentra na ação. São duas memórias que se prolongam no tempo e em direções contrárias: uma orienta-se para o futuro e a outra se volta ao passado.

[a] consciência retém cada vez melhor o passado para organizá-lo com o presente numa decisão mais rica e mais nova, como, vivendo uma vida mais intensa, condensando, por sua memória da experiência imediata, um número crescente

de momentos exteriores em sua duração presente, ela torna-se mais capaz de criar atos cuja indeterminação interna, devendo-se repartir em uma multiplicidade tão grande quanto se queira dos momentos da matéria, passará tanto mais facilmente através das malhas da necessidade. (...) O espírito retira da matéria as percepções que serão seu alimento, e as devolve a ela na forma de movimento, em que imprimiu sua liberdade (Bergson, 2006a: 291).

A memória é esquecimento. Sem esquecer não é possível lembrar. Se todos os acontecimentos da vida fossem guardados na memória, o que é a recordação seria um eterno passado. E, como o passado, antigo e costumeiro, sem lugar para a reflexão do novo. Logo, o esquecimento não é uma falha da memória, é uma característica que deve ser destacada. Na obra “Genealogia da moral”, Friedrich Nietzsche faz uma analogia da faculdade de esquecer comparando-a a função de um zelador da ordem psíquica:

Fechar temporariamente as portas e janelas da consciência; permanecer imperturbado pelo barulho e a luta do nosso submundo de órgãos serviais a cooperar e divergir; um pouco de sossego, um pouco de tabula rasa da consciência, para que novamente haja lugar para o novo, sobretudo para as funções e os funcionários mais nobres, para o reger, prever, predeterminar (...) eis a utilidade do esquecimento (Nietzsche, 1998 apud Barrenechea, 2005: 69)

A conexão entre passado, presente e futuro implica em escolha, do que é conservado na memória como uma “aposta” para o que está por vir. Nas palavras de Gondar (2005) a memória “desenha um mundo possível, a vida que se quer viver e aquilo que se quer lembrar” (p. 15). O esquecimento valoriza o presente, o espontâneo, a afirmação do instante e da criação perante ele. Por isso, nunca é única e imutável; a memória varia, se atualiza e gera novidades.

A memória é dinâmica. Ela é a representação do passado, já acabado, mas que se move em direção ao futuro. O passado está para o virtual assim como a recordação para o atual: a memória é o passado que se atualiza. Não é, pura e simplesmente, o trazer à mente de algo que

passou, mas o recordar em função do momento e das aspirações para o futuro. Trata-se de um movimento de retorno a uma lembrança que não é, ela mesma, fechada. Trazê-la à mente quer dizer também ressignificá-la. O novo sentido que ela adquire move o corpo para outras reflexões e para a ação:

(...) a memória do passado apresenta para os mecanismos sensorio-motores todas as lembranças capazes de guiá-los em sua tarefa e de dirigir a reação motora no sentido sugerido pelas lições da experiência (...) para que uma lembrança reapareça na consciência é efetivamente preciso que ela desça das alturas da memória pura até o ponto preciso em que se realiza a ação (Bergson, 2006b: 93).

A memória é plural. Por si só ela abriga uma diversidade, porque nunca é só lembrança, é também atualização do vivido. Esse movimento faz da memória constantemente mutável e diversa, ainda que seja uma memória. Mas não existe apenas uma, existem várias. A memória identifica um grupo social e há tantas memórias quanto os grupos a que elas se referem (Halbwachs, 1990 apud Gondar, 2005). Além disso, a memória resulta de um processo de construção através do tempo, não apenas de quem a produziu. Logo, é constituída de saberes adquiridos de diversas experiências.

Pierre Nora (1993) afirma que, ao contrário da história, ela tem uma vocação para o todo, para o absoluto. A história seleciona e conta os fatos a partir de uma linha metodológica, não espontânea, mostrando uma visão parcial dos acontecimentos. A memória, por surgir nos indivíduos a partir das lembranças e da afetividade, se altera sucessiva e inconscientemente e é um fenômeno sempre atual, que carrega a vida em permanente mudança. Se a memória tem a ver com a transmissão de valores, da continuidade entre passado e presente e da reflexão do passado para preparar o futuro, a história rompe com isso, estando mais relacionada com o passado fixo dos relatos científicos. A história seria então uma reconstrução parcial do passado, a partir da postura crítica e seletiva diante da memória. Ela acaba por não trazer à tona o que verdadeiramente aconteceu, pois busca no plural, o universal, o que “pertence a todos e a ninguém” (p. 9).

Memória, história: longe de serem sinônimos, tomamos consciência que tudo opõe uma à outra. A memória é a vida, sempre carregada por grupos vivos e, nesse sentido, ela está em permanente evolução, aberta à dialética da lembrança e do esquecimento, inconsciente de suas deformações sucessivas, vulnerável a todos os usos e manipulações, suscetível de longas latências e repentinas revitalizações. A história é a reconstrução sempre problemática e incompleta do que não existe mais (Nora, 1993: 9).

A memória é fluida, se espalha em vários lugares. Ela sai da consciência individual e se espalha nos documentos, monumentos, discursos, num incontável número de signos a serem descobertos, interpretados ou revividos como expressão de uma tradição (Dodebei, 2005). Surge nas relações sociais e se reproduz nas conversas, nos meios de comunicação, nos acervos pessoais, nos museus. A memória está nas pessoas, mas ela se materializa, se apóia em arquivos que, na contemporaneidade, crescem vertiginosamente.

À medida que a sociedade foi se desenvolvendo, foram surgindo suportes de memória, meios nos quais a memória estaria representada e materializada. Jacques Le Goff (1990) descreve o desenvolvimento da memória, sua exteriorização desde a cultura oral, passando pela invenção da escrita à criação do computador. De acordo com ele, nas sociedades da oralidade, a memória coletiva está ligada aos mitos, ao prestígio de famílias dominantes e ao saber técnico fortemente associado às práticas de magia religiosa. Com a invenção da escrita, a memória passa a se apoiar também nas inscrições comemorativas e nos documentos históricos, permitindo assim o armazenamento de informações e a sua análise e ordenação temporal. Todavia, é o advento da imprensa que revoluciona definitivamente a memória ocidental porque leva para as massas o vasto conteúdo da memória, fato que é potencializado com a memória eletrônica do computador. Diferente da memória humana, que é instável e maleável, a memória do computador possui estabilidade e capacidade de armazenamento quase infinita. Segundo o autor, este verdadeiro banco de dados aumenta progressivamente, o que demonstra a necessidade de exteriorizar e conservar cada vez mais a memória humana.

Este desejo de memória da atualidade é abordado por Nora (1993), que destaca o surgimento de lugares de memória como forma de resguardar os vestígios do passado frente à rapidez contemporânea. Em sua descrição, pode-se inferir que não são obrigatoriamente lugares palpáveis ou que ocupam um espaço determinado. Possuem três sentidos, que coexistem em diferentes graus: material, pelo seu conteúdo demográfico; simbólico, por caracterizar um acontecimento de um pequeno grupo; e, funcional, por garantir a cristalização da lembrança e sua transmissão.

Os lugares de memória pertencem a dois domínios, que a tornam interessante, mas também complexa: simples e ambíguos, naturais e artificiais, imediatamente oferecidos à mais sensível experiência e, ao mesmo tempo, sobressaindo da mais abstrata elaboração. (...) O que os constitui é um jogo de memória e da história, uma interação dos dois fatores que leva a sua sobredeterminação recíproca (Nora, 1993:22).

Dessa forma, o que se entende por lugares de memória são representações, distribuídas nos lugares naturais, topográficos, nas cerimônias, celebrações, arquivos, obras literárias, entre outros. São construídos para serem referências de um determinado grupo, que precisam ser organizadas e guardadas para serem lembradas. Eles são ambivalentes, ao mesmo tempo história e memória, porque propositalmente construídos, mas ainda assim metamórficos, abertos a novas significações. São restos de um tempo vivido, mas que ainda assim é sacralizado e comemorado.

Os conceitos de memória abordados evidenciam a criatividade e a mobilidade que ela apresenta. Logo, a memória é entendida como um processo individual e coletivo, aberto e inventivo. Ela é bem mais que a representação do passado; traz consigo modos de sentir, práticas de si, olhares diversos, ações políticas inovadoras. É esse sentido, não fechado em um único conceito, mas móvel, que será pensado neste trabalho. A memória que se projeta no novo, nas novas práticas sociais das novas tecnologias.

1.2 A memória e os processos comunicacionais no contemporâneo

Cada vez maiores e mais rápidas são as mudanças no mundo globalizado. Os fluxos inimagináveis de pessoas, serviços e bens alteraram de forma significativa as práticas sociais e o modo de ver o mundo, que parece ter encolhido. O mundo mediado, acessível na tela dos computadores, é imediato: os acontecimentos são colocados, vistos e discutidos quase que simultaneamente. Esse tempo imediato enaltece o agora, o atual e o presente, acelerando assim a história: é o que Nora (1993; 2002) tem chamado de aceleração histórica.

Distanciando a sociedade do passado, a aceleração histórica confere uma autonomia ao presente. Se a memória investe no presente como “elo” de ligação entre passado e futuro, a ponte para rever o que passou e refletir sobre qual futuro se quer, hoje esse presente tem outro papel. Ele é independente, por si só “histórico e revestido com uma consciência de seu próprio caráter e verdade” (Nora, 2002: 5, tradução nossa). Dessa forma, segundo o autor, não nos detemos mais ao passado, apenas aos seus vestígios. A memória estaria armazenada nos lugares de memória – museus, arquivos, livrarias, inventários digitalizados, etc. –, estática, como se costumava caracterizar a história. O presente, aliás, teria uma gama de meios técnicos à sua disposição para preservar o passado e livrar-se da obrigação de lembrá-lo.

Os meios de comunicação fazem sua parte também neste processo de conservação do passado. Ainda que não sejam os únicos, os veículos de massa transmitem e registram a história da sociedade e são, na contemporaneidade, os grandes relatores dos acontecimentos mundiais. Porém, pela escolha dos fatos noticiados e o enquadramento das notícias, não é novidade dizer que o que a mídia traz é apenas uma versão do passado. A mídia testemunha e opera a memória dos acontecimentos, na reconstrução dos fatos diariamente: “O controle da memória social parte de ‘testemunhas autorizadas’ e o jornalista, mediador entre o fato e o leitor, interfere neste processo não só enquadrando os fatos, mas reconstruindo valores e identidades sociais” (Ribeiro, Brasiliense, 2007: 222).

De acordo com Adriano Duarte Rodrigues (2002), a mídia apresenta recortes arbitrários dos acontecimentos e se utiliza de estratégias

para naturalizar o seu discurso, promovendo ora o esquecimento, ora a rememoração: “O entrelaçamento do esquecimento, resultante da efemeridade dos seus enunciados, com o seu retorno regular, sob a forma de retrospectivas e de citações, é um dos mecanismos fundamentais desta dimensão mnésica do discurso midiático” (p. 225).

Ademais, a comunicação de massa não procura a diversidade. Ora, o que ela pode apresentar para um público tão vasto e heterogêneo só pode ser o que há de universal. Isso porque a memória também remete a estratégias e negociações de sentidos, que, no caso das mídias de massa, tem a ver com a totalidade. E o que é total não valoriza os processos de recepção. Sobre essa estratégia, Moraes (2005) explica que:

(...) remete à existência de uma modelagem das relações sociais, pois considera atitudes, comportamentos, valores e expectativas, e é abrangente; por meio de uma lógica de confronto, simplifica, limita, desqualifica ou desconsidera as demais vozes e falas, as divergências e as tensões, eliminando-as ou não, bem como enfatiza as diferenças e interesses que estruturam a vida social (p. 93)

Os veículos de comunicação buscam o denominador comum, o que pode atingir o maior número de pessoas, mas que não, necessariamente, as representa. E, aqui, se considera tanto a construção que é feita dos fatos como quais fatos são levados à mídia. Assim, pode-se concluir que a audiência reconhece na mídia a história, mas na seleção e no recorte dos fatos pode não enxergar a sua memória, a sua própria versão do passado.

Entretanto, Nora, assim como Le Goff (1990), acredita que a aceleração histórica está igualmente ligada à emergência dos processos identitários e das formas de memória das minorias. A celebração do mundo, do coletivo teria levado à “explosão da memória”, da expressão da identidade e da memória de cada um: “A aceleração da história, por outro lado, levou as massas dos países industrializados a ligarem-se nostalgicamente às suas raízes: daí a moda *retro*, o gosto pela história e pela arqueologia, o interesse pelo folclore, o entusiasmo pela fotografia, criadora de memórias e recordações, o prestígio pela noção de patrimônio” (Le Goff, 1990: 221).

A história acelerada pede cada vez mais lugares de memória onde possa resguardar o passado, exteriorizando nos meios técnicos a memória própria do humano. Um exemplo disto é a fotografia, destacada por Le Goff (1990) como uma técnica revolucionária. Por meio dela, tornou-se possível multiplicar e democratizar a memória, dando-lhe registro visual e ordem temporal precisas. O apego ao passado está no álbum de família que mostra acontecimentos pessoais que merecem ser lembrados por aquele grupo. O álbum de fotografias apresenta os vestígios que permitem reconstituir o passado, é um verdadeiro arquivo familiar ou mesmo pessoal.

As imagens do passado dispostas em ordem cronológica, “ordem das estações” da memória social, evocam e transmitem a recordação dos acontecimentos que merecem ser conservados porque o grupo vê um fator de unificação nos monumentos de sua unidade passada ou, o que é equivalente, porque retém do seu passado as confirmações da sua unidade presente (Le Goff, 1990: 467).

Contudo, o desenvolvimento da memória eletrônica inaugura outro modo de se relacionar e representar a memória. O computador é uma memória exterior à humana, quase que ilimitada, um verdadeiro banco de arquivos que é, no entanto, estático. Ainda assim, hoje é possível observar que, pelo computador, as memórias entram nos grandes fluxos globais de informação. Mais acessíveis, as novas ferramentas computacionais permitem o surgimento de outras formas de registro e de suportes de memória. E, assim como as fotografias analógicas eram antigamente, nos séculos XIX e XX, o principal acervo da vida privada da sociedade, atualmente o conteúdo digital expande tanto a produção deste acervo quanto a sua visibilidade.

O digital possibilita a produção e o compartilhamento de conteúdos que possam vir a representar a memória e põe o que é individual em contato com o coletivo. Pierre Lévy (2008) afirma que o ciberespaço, onde o digital é celebrado, é uma “tecnologia da memória”. Há nele um quase infinito banco de memórias, que estavam fragmentadas na sociedade. E é nele que o vivido pode ser celebrado, levado aos usuários e reapropriado por eles.

A “explosão da memória” que se refere Pierre Nora (2002) se espalha pelos lugares de memória, que vão além dos lugares topográficos, dos espaços fechados e das comemorações públicas. A memória está nos meios sociais, na experiência e nos processos comunicacionais. O que se tem hoje são, portanto, suportes variados que trazem em si a pluralidade dessas memórias, sejam individuais ou coletivas.

A evolução das sociedades na segunda metade do século XX clarifica a importância do papel que a memória coletiva desempenha. Exorbitando a história como ciência e como culto público, ao mesmo tempo a montante enquanto reservatório (móvel) da história, rico em arquivos e em documentos/monumentos, e a aval, eco sonoro (e vivo) do trabalho histórico, a memória coletiva faz parte das grandes questões das sociedades desenvolvidas e das sociedades em via de desenvolvimento, das classes dominantes e das classes dominadas, lutando todas pelo poder ou pela vida, pela sobrevivência e pela promoção (Le Goff, 1990: 477).

2 Cibercultura

2.1 A emergência de um novo ambiente cultural

A noção de cultura está relacionada às ações, ideias e artefatos aprendidos, compartilhados e perpetuados de uma determinada sociedade. Mais que tradição, ela é mudança, pois se movimenta de acordo com o desenvolvimento da sociedade. Segundo Santaella (2003): “A cultura humana existe num *continuum*, ela é cumulativa, não no sentido linear, mas no sentido de interação incessante de tradição e mudança, persistência e transformação” (p. 57). Para a autora, o surgimento de novos ambientes socioculturais está ligado à influência dos meios de comunicação (nos quais se incluem desde o aparelho fonador às redes digitais) e à sua possibilidade de moldar o pensamento e a sensibilidade humana.

A produção da cultura se subdivide em outros três níveis, o da conservação, o da circulação e difusão e o da recepção ou consumo de seus produtos. Ora, os meios de comunicação – jornal, revista, rádio, TV -, além de serem produtores de cultura de uma maneira que lhes é própria, são também os grandes divulgadores das outras formas e gêneros de produção cultural (Santaella, 2003: 57-58).

Ela indica a existência de seis formações culturais, baseadas na gradativa introdução de novos meios de produção, armazenamento, transmissão e recepção de signos: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital. O surgimento dessas culturas deve ser encarado como um processo cumulativo de complexificação, em que cada formação nova revisita a anterior, reajustando-a e refuncionalizando-a, e não exclui as demais. Por isso, para entender o momento atual é preciso também analisar outras formações que o ajudaram a se engendrar.

No início da década de 1980, vários equipamentos e dispositivos anunciaram a possibilidade de escolha dos produtos culturais e de consumo individualizado. Os videocassetes, fotocopiadoras, controle remoto, videogames, etc. marcaram a cultura do disponível e do transitório: a cultura das mídias. Essas tecnologias romperam com a simultaneidade e uniformidade das mensagens, próprias da cultura de massas.

A multiplicidade de mídias, mensagens e fontes acelerou o tráfego, as trocas e misturas entre as múltiplas formas, estratos, tempos e espaços da cultura, inaugurou o poder de escolha entre os produtos simbólicos e preparou o público, mais atuante, para o consumo individualizado e seletivo.

A partir dos anos 1990, a expansão da *web* começou a mudar as formas de comunicar com a revolução digital. Com a invenção de Tim Berners-Lee², o mundo passou a construir e ter acesso a um enorme banco de dados digital, onde era possível converter toda a informação (texto, som, imagem e vídeo) em uma linguagem universal, os *bits*.

Em sua primeira fase, a *web* restringia-se a um modelo estático de publicação e visualização de conteúdo, que limitava a participação do usuário em fazer *downloads* de material. Apenas depois do que ficou conhecido como o “estouro da bolha”³ nos anos 2000, se iniciou um novo modo de criar e navegar na rede. Esta tendência foi chamada por Tim O’Reilly como *web 2.0*:

Como muitos conceitos importantes, o de Web 2.0 não tem fronteiras rígidas mas, pelo contrário, um centro gravitacional. Pode-se visualizar a Web 2.0 como um conjunto de princípios e práticas que interligam um verdadeiro sistema solar de sites que demonstram alguns ou todos esses princípios e que estão a distâncias variadas do centro (O’Reilly, 2005: 2).

O’Reilly considera que o 2.0 não é uma novidade, mas a realização do potencial da *web*. Segundo ele, os princípios e práticas que a interligam e a regem são:

- A *web* é concebida como plataforma, isto é, os serviços passam a ser ofertados na rede ao invés de estarem restritos à máquina em *softwares* e dados empacotados;

²Foi por meio da criação do programador inglês Tim Berners-Lee, o *www*, que foi possível estender ao mundo a comunicação entre computadores feita desde 1969 pela Arpanet, da americana Advanced Research Projects Agency (ARPA).

³O encantamento pela *web* encheu os olhos de grandes empresas e aumentou exponencialmente os preços das ações de empresas “pontocom”, o que gerou, doze anos mais tarde, uma profunda crise e a falência de inúmeras corporações. Devido a isso, as empresas viram-se obrigadas a repensar o uso dessa tecnologia, que foi desenvolvida para sua versão 2.0.

- O poder da inteligência coletiva deve ser aproveitado, tendo como fundamento a conexão do trabalho coletivo dos usuários pelos *hiperlinks*, tal como as ligações sinápticas do cérebro humano;
- Os *sites* são dinâmicos, preenchidos com conteúdo dinamicamente gerado. Os principais exemplos desta prática são o recurso RSS⁴ e os *blogs*;
- Os dados são o próximo Intel Inside⁵. O gerenciamento dos bancos de dados serão ofertados como serviços e a principal vantagem competitiva;
- O *software* não é mais um produto que é re-lançado. É um serviço, constantemente atualizado sob o símbolo do beta perpétuo;
- Os modelos de programação são mais leves e acessíveis, podendo ser reutilizados e re-mixados em várias aplicações mais eficientes;
- O surgimento de *softwares* que permitem a troca de dados entre múltiplos dispositivos, portáteis e não portáteis, acresce o conteúdo gerado na *web*;
- O desenvolvimento de interfaces mais ricas e interativas contribui para a melhoria dos serviços ofertados do modelo da arquitetura da participação.

Essas características do 2.0 levam a outro modo de desenvolvimento de conteúdo. Lee e Lan (2007) destacam o papel do usuário que contribui, compartilha, cria colaborativamente e dinamiza o conhecimento que está na rede. O modelo aberto da rede atual traz a ideia de uma “nova era onde a colaboração toma o lugar da cooperação” (p. 51, tradução nossa), isto é, onde a produção de conteúdo envolve a interação social dos usuários.

⁴O RSS (Really Simple Syndication) é um agregador de conteúdo pelo qual se faz a assinatura de uma página e se recebe as atualizações do conteúdo pelo navegador.

⁵A americana Intel Corporation fabrica os microprocessadores, dispositivos que executam as instruções do sistema. A analogia com o modelo Intel Inside refere-se ao fato de que, assim como o microprocessador é a base do computador, os dados serão a base dos serviços da *web*.

É isso que O'Reilly denomina “arquitetura da participação”: a *web* como meio inteligente que une o poder dos usuários na ampliação e melhoria dos serviços da rede. É a própria estrutura que permite a participação mais fácil, independente ou frouxamente coordenada pelos seus desenvolvedores, um mercado livre de idéias onde cada um pode apresentar a sua proposta e a sua visão.

A cultura digital ou cibercultura vem na esteira da tecnologia 2.0. Nesse contexto, a conexão de milhares de usuários gera outras formas de produções simbólicas. Se antes o conteúdo era disponibilizado na rede, hoje há a cultura do acesso ao conteúdo e às suas formas de produção *online*. As informações podem ser “(...) traduzidas, manipuladas, armazenadas, reproduzidas e distribuídas digitalmente produzindo o fenômeno que vem sendo chamado de convergência das mídias” (Santaella, 2003: 60). Os vários campos midiáticos que convergem estimulam a hibridização de linguagens, formatos, signos e a transformação da apreensão das mensagens, da sensibilidade diante do mundo virtual que se apresenta.

A conexão com um público vasto e heterogêneo faz da cibercultura uma rede descentralizada. De acordo com Lévy (1999), a cibercultura é a cultura do universal. A cultura de massas descrita por Santaella (2003) é marcada pela totalização, pela busca de um “denominador comum” mental que não explora o contexto particular do público. Ao contrário, a interconexão mundial em andamento não está ligada ao fechamento semântico da totalização, mas à diversidade dos sentidos que a mensagem pode adquirir em contextos variados. Nesse caso, o universal é visto no seu sentido mais profundo, o do que é comum ao ser humano. A cibercultura implica, dessa forma, numa cultura do universal, não porque está ou pode estar em toda parte, mas porque requer o que é de direito ao conjunto de seres humanos.

A tecnologia que estrutura a cibercultura não é o *desktop* como é comum pensar, mas o microprocessador. Foi este dispositivo que permitiu a transformação de grandes máquinas que estavam nas mãos dos poderes econômicos e burocráticos em dispositivos pessoais que viriam para servir indivíduos e pequenos grupos (Lévy, 2008). O microprocessador favoreceu a formação deste ambiente mediado pelos computadores que, a cada dia, se supera e encontra novos suportes, que ampliam a influência do ciberespaço.

Do inglês *cyberspace*, o termo surgiu em um romance de ficção científica, o “Neuromancer” (1984), de William Gibson. Para o ficcionista, o ciberespaço é “uma alucinação consensual experienciada diariamente por bilhões de operadores legítimos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de cada computador no sistema humano” (Hillis, 1999: 22 apud Santaella, 2003: 98-99). Já Lévy (1999) o entende como um espaço autêntico de comunicação, aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias destes computadores. É neste espaço virtual que se desenvolve a cibercultura, que não se trata apenas de uma questão de progresso tecnológico, mas de uma nova matriz de forças políticas e culturais.

Assim como Lévy, Primo (2005) destaca que os processos comunicacionais que se desenvolvem no ciberespaço não podem ser resumidos como simples transmissão de informação. A interconexão e a integração no virtual suscitam interações entre os usuários, classificadas pelo autor como reativas e mútuas. A interação reativa está relacionada à previsibilidade e à automatização na relação estímulo-resposta. Já a mútua corresponde a uma negociação constante entre os interagentes em torno de um problema, que os modifica reciprocamente durante o processo. Importa aqui salientar que no 2.0 o conteúdo pode ser construído na interação, na constante negociação entre os agentes, possibilitando a criação de laços sociais, noções de pertencimento e memórias em comum.

Pensar em interação neste contexto pode significar um processo de construção de conhecimento, de troca e socialização do saber. Para isso, é necessário estar aberto para a relação com o outro, que implica sempre em um aprendizado, no encontro das experiências de vida que nem sempre são aceitas ou compreendidas. É uma reinvenção do laço social em torno do aprendizado recíproco, da sinergia das competências e da imaginação (Lévy, 1998).

De acordo com Lévy (1999), o ciberespaço originou dois dispositivos informacionais: a informação em fluxo e o mundo virtual. A informação em fluxo refere-se aos dados em contínua modificação, dispersos entre memórias e canais, filtrados e selecionados pelo usuário. O mundo virtual, à disposição das informações em um espaço contínuo, onde está também o explorador desta informação. Ele reproduz em larga escala a relação não mediados com a informação, se infiltra nas

idades, na vida e no pensamento humano e modifica as formas de estar no mundo. No Brasil, o acesso ao ciberespaço é cada vez maior: segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), de 2005 a 2008, o percentual de pessoas que acessaram, pelo menos uma vez, a internet pelo computador aumentou em 70,3%.

Todas as funções da informática são distribuíveis e, cada vez mais, distribuídas. O computador não é mais um centro, e sim um nó, um terminal, um componente da rede universal calculante. Suas funções pulverizadas infiltram cada elemento do tecnocosmos. No limite, há apenas um único computador, mas é impossível traçar seus limites, definir seu contorno. É um computador cujo centro está em toda parte e a circunferência em lugar algum, um computador hipertextual, disperso, vivo, fervilhante, inacabado: o ciberespaço em si (Lévy, 1999: 45).

A digitalização e a comunicação contínua encaminham para a virtualização das organizações, da economia e da sociedade. O sentido do virtual, proposto por Lévy (1996), não é a oposição ao real, mas ao atual. Além de uma transposição da realidade, envolve a mudança de identidade do que é virtualizado: o virtual não tem conexão espacial e torna fluidas as dicotomias objetivo x subjetivo, privado x público, autor x leitor, etc. É a passagem para algo heterogêneo e de múltiplos sentidos. O mundo virtual é um potencial de imagens, que é atualizado em um contexto particular de uso, “é um universo de possíveis, calculáveis, a partir de um modelo digital. Ao interagir com o mundo virtual, os usuários o exploram e o atualizam simultaneamente” (Lévy, 1999: 78).

Este espaço aberto, ilimitado e não categorizável não pode, segundo Santaella (2003), ser pensado sem os mecanismos de regulação do capitalismo. Para a autora, está longe a possibilidade de uma “nova era emancipadora”, pois as experiências virtuais trazem as formas culturais e paradigmas do capitalismo que não alteram as hierarquias de poder. Porém, é inegável que

(...) a abertura congênita das redes e o que nelas sempre restará de caótico permite que uma plethora de vozes seja

ouvida pelo mundo por um custo mínimo, Isso dá às redes uma constituição comunicativamente revolucionária da qual um número incontável de organizações culturais, artísticas, políticas e sociais está tirando vantagens e sem a qual essas organizações estariam marginalizadas ou silenciadas (Santaella, 2003: 75).

Lévy (1999), por outro lado, vê positivamente este mundo virtual vivo, que favorece as relações sociais. Para ele, a conexão de usuários espalhados pelo globo é um bem e inicia a “civilização da telepresença generalizada”, interconectando o humano no virtual, o universal pelo contato. Além disso, a formação de comunidades virtuais permite o desenvolvimento de processos de cooperação ou troca baseados em afinidades de interesses, de conhecimentos e projetos mútuos, independentemente da distância geográfica ou filiação institucional. É a partir delas que no ciberespaço se constituíram os laços sociais. A integração e interconexão, por fim, apontariam para a finalidade última da cibercultura: a inteligência coletiva ou o ideal de constituir com os usuários um coletivo inteligente, imaginativo e rápido.

2.2 O uso inteligente das mídias locativas

Quando usa a palavra “inteligência”, Lévy (1998) se refere não apenas ao caráter cognitivo, mas ao sentido da palavra *intelligence*, em francês, de “trabalhar em comum acordo” e de “entendimento com o inimigo”. Parte do pressuposto de que uma pessoa não detém todo o saber e nem ninguém possui saber nenhum. Logo, a inteligência não poderia estar limitada a uma pessoa e sim espalhada por toda a humanidade.

Se o ciberespaço favorece o contato de vários saberes, tem o potencial de reunir a inteligência, no projeto que Lévy (1998) chama de inteligência coletiva. Não se trata, nesse caso, de uma tentativa de modelar o mundo, mas de permitir a interação em uma paisagem móvel de significados, onde os usuários transformam constantemente este espaço. Seria preciso identificar e reconhecer todas as competências e não apenas os saberes oficialmente válidos, sem fundi-las em um entendimento único e fechado. A inteligência coletiva é mais um processo de crescimento, diferenciação e tomada recíproca de singularidades.

Castells (2007) também trata do potencial que as novas tecnologias da comunicação oferecem para o que denomina de comunicação de massa pessoal⁶. Esta é uma nova forma de comunicação em massa, alternativa à tradicional, produzida, recebida e experienciada individualmente e que pode ser usada como ferramenta de organização política e social, além de promover espaço para debates e intervenções.

Tecnicamente, essa Mass Self Communication está presente na internet e também no desenvolvimento dos telefones celulares. Estima-se que haja atualmente mais de um bilhão de usuários de internet e cerca de dois bilhões de linhas de telefone celular. Dois terços da população do planeta podem se comunicar graças aos telefones celulares, inclusive em lugares onde não há energia elétrica nem linhas de telefone fixo (Castells, 2007: 23).

Este cenário é proposto por Lemos (2007a) a partir das possibilidades das novas mídias de função pós-massiva de “controle individual e partilha coletiva da informação em mobilidade com alcance planetário e difusão imediata”. As mídias pós-massivas permitem a produção individual e seu o espraiamento via redes telemáticas sem que esteja, necessariamente, ligado a interesses econômicos. Diferente das mídias massivas, o produto é personalizável e, geralmente, sujeito a fluxos comunicacionais bi-direcionais (todos-todos). Por isso, mais que informação, as mídias pós-massivas estabelecem processos mais comunicativos, de troca e diálogo.

A comunicação contemporânea vive a era da ubiquidade, das sensações e do pervasivo (Lemos, 2007a) com as mídias locativas. Um conjunto de tecnologias e serviços baseados na localização, isto é, de artefatos móveis que possibilitam processos de emissão e recepção de informações, necessariamente, associados a uma localidade, o que implica em outras relações com o lugar – socioculturais, imaginárias, simbólicas – marcadas pelo fluxo invisível de informações.

Segundo Lemos (2007b), as mídias locativas fomentam a criação de territórios informacionais, “espaços híbridos de controle eletrônico-informacional e físico em mobilidade no espaço urbano” (p. 10). Estes

⁶Na tradução de *mass self communication* utilizada por André Lemos (2007a).

são zonas de intersecção entre o espaço urbano e o ciberespaço; pontos na cidade onde há o acesso por dispositivos móveis à rede sem fio que liga ao ciberespaço. A partir daí, estabelecem-se relações com esse novo “lugar” movente, que existe entre o físico e o virtual, que reconfigura as cidades.

Na atualidade, as grandes cidades não estão somente vinculadas ao território físico, mas aos feixes informacionais. As mídias locativas transformam estas noções, transferindo o “urbe”, de “urbano”, o território para a cibercultura, chamando-o de ciberurbe. Para Lemos (2007b), ciberurbe é a dimensão simbólica, imaginária e informacional do que seriam as cibercidades.

Lemos (2007b) associa as descobertas do ciberurbe ao nomadismo dos aborígenes australianos. Para eles, as andanças eram uma forma de mapear o território e dar sentidos ao lugar. Para os ocidentais contemporâneos, o andar é um processo de apropriação pelo pedestre. A partir das funções de monitoramento, vigilância, mapeamento, geoprocessamento, localização, anotação ou jogos, as mídias locativas favorecem novas apropriações do espaço urbano.

O espaço do novo nomadismo não é o território geográfico, nem o das instituições ou dos Estados, mas um espaço invisível de conhecimentos, saberes, potências de pensamento em que brotam e se transformam qualidades do ser, maneiras de constituir sociedade. Não os organogramas do poder, nem as fronteiras das disciplinas, tampouco as estatísticas dos comerciantes, mas o espaço qualitativo, dinâmico, vivo da humanidade em vias de se auto-inventar, produzindo o seu mundo (Lévy, 1998: 15).

As recentes formas de “escrever e ler o espaço” pelas mídias locativas (Lemos, 2007a) dão poder, a qualquer pessoa, de produzir sentidos do lugar social, cultural e político. Em seu “Manifesto das mídias locativas”, André Lemos sugere o uso criativo, reflexivo e pertinente destas tecnologias na busca da construção e descoberta de lugares, criando e reforçando significações, memórias e vínculos sociais.

Pense em como as mídias locativas podem te ajudar a criar e destruir seus territórios. Quais os limites dos seus territórios? Pense em maneiras criativas de contar histórias,

de fazer política, de jogar e de se divertir. Essas tecnologias podem te ajudar a escrever e demarcar eletronicamente o seu espaço circundante, mas busque novas significações, novas memórias dos lugares, reforçar os vínculos sociais e o imaginário coletivo (Lemos, 2009: 3)

Um exemplo deste uso seria o formato vídeo de bolso⁷, que corresponde a vídeos de baixa qualidade e pouca duração, produzidos para serem compartilhados na *web*. Abrange várias estratégias narrativas, podendo ser utilizado para fins políticos, sociais, artísticos, jornalísticos, etc. O que é importante destacar é que os vídeos de bolso têm um propósito, são feitos com a intenção de levar informação, promover discussões e reflexões entre os usuários.

As mídias locativas reforçam o padrão de política molecular, onde há a ação de coletivos moleculares unidos por laços sociais numa relação de cada um com todos. Lévy (1998) defende que este seria o caminho para a cultura das qualidades humanas e a administração de uma sociedade na qual se possa viver, um processo aberto, inacabado e que tem como matéria-prima o humano.

(...) a política molecular, ou nanopolítica, valoriza de modo mais sutil, mais justo e bem a tempo, a substância do social. Aproveita todo ato humano valoriza cada qualidade. Promove uma engenharia do laço social que faça trabalhar o conjunto, que faça as criatividadeas, a capacidade de iniciativa, a diversidade das competências e as qualidades individuais entrar em sinergia, sem encerrá-las ou limitá-las por meio de categorias ou estruturas molares *a priori* (Lévy, 1998: 56).

⁷Nacho Durán, criador do primeiro videoblog feito na América do Sul, percorre vários lugares do Brasil e do mundo ministrando oficinas de vídeo de bolso desde 2006. Em 2010, ministrou uma oficina para a equipe do projeto Labcom Móvel (MPEG/CNPq) e alunos e professores da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal do Pará. No ano seguinte, ministrou a oficina “Mídias participativas aplicadas à educação” para as equipes do Labcom e do Núcleo de Estudos em Educação Científica e Ambiental e Práticas e Sociais (NECAPS) da Universidade do Estado do Pará. Os resultados das oficinas estão disponíveis em seu *site*: <http://www.feitoamouse.org/videodebolso/>.

O ponto primordial é entender que o uso propositado das mídias locativas pode ser uma forma de estimular os saberes e da percepção do lugar e o compartilhamento destes no ciberespaço. Essa seria uma maneira de contribuir para torná-lo um Espaço do Saber, onde se configuraria a inteligência coletiva (Lévy, 1998). É o saber que faz o esforço de acolher, disponibilizar, compreender, reinventar pensamentos acerca das vivências, das representações sociais e das relações políticas e econômicas. Lévy (1998) caracteriza este Espaço como virtual, no sentido de que ainda não existe, mas é possível e carrega em si múltiplas possibilidades do dinamismo movido por coletivos inteligentes. Apesar de discordâncias quanto ao otimismo deste autor (Santella, 2003), nada impede que o uso de mídias locativas seja pensado para a valorização deste, possível, Saber.

3 Museu Goeldi, lugar de memória

3.1 A face pública do Museu Goeldi

O Museu Paraense Emílio Goeldi (MPEG) é a instituição científica mais antiga da Amazônia e o segundo maior museu de história natural do Brasil, localizado na cidade de Belém-PA e vinculado ao Ministério de Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI). Em 1866, o então Secretário de Governo da província do Grão Pará, Domingo Soares Ferreira Penna (1818-1888), fundou o Museu Paraense, inicialmente voltado para a etnografia e história natural. O intuito deste projeto era organizar uma exposição dos produtos naturais da região, usando como argumento o desenvolvimento econômico e o reconhecimento das riquezas naturais da província.

Depois de alguns anos ocupando uma única sala no antigo Liceu Paraense⁸, o Museu Paraense passou para um quadrilátero de 5,2 hectares. No terreno de uma antiga chácara na periferia da cidade, a direção de Emílio Goeldi construiu o zoológico, plantou o horto botânico e montou exposições: surgiu em 1895 o primeiro zoobotânico do Brasil.

Apenas em 1900, a instituição passou a homenagear o naturalista Emílio Goeldi (1859-1917), diretor no período de 1894-1907, que contribuiu para a reestruturação e reconhecimento internacional do Museu. A partir de sua gestão, o MPEG desenvolveu uma intensa atividade científica, com pesquisas geográficas, geológicas, climatológicas, agrícolas, faunísticas, florísticas, arqueológicas, etnológicas e museológicas, além de reforçar seu papel educacional.

Atualmente, o Museu realiza pesquisas em Ciências Humanas (Antropologia, Arqueologia e Linguística Indígena), Biológicas (Botânica e Zoologia) e da Terra e Ecologia, forma pesquisadores nos cursos de

⁸Nelson Sanjad relata o problema enfrentado por Ferreira Penna quanto às instalações do Museu Paraense no período de sua fundação: “(...) um problema impedia o arranjo das coleções e sua ampliação: a falta de espaço. Qualquer plano seria inexecutável se o museu ainda fosse mantido na única sala que ocupava no Liceu Paraense. (...) A ‘casa’, que também abrigava a Biblioteca Pública, o Liceu Paraense, a Escola Normal, a Diretoria de Instrução Pública e a própria Assembléia Provincial (logo depois transferida dali para o novo – e luxuoso – Palacete Municipal), era incompatível com o museu, que estava ‘tão mal acomodado e tão comprimido que é difícil achar um lugar para artigos novos, que se venha a adquirir’” (Sanjad, 2011: 152).

Pós-Graduação em Botânica Tropical, Zoologia, Ciências Ambientais e Ciências Sociais, abriga 17 coleções científicas, promove atividades de educação científica, eventos e concursos, possui parceria com diversas instituições nacionais e internacionais e reúne o esforço de 65 pesquisadores. Porém, o que a maioria da população paraense conhece como Museu Goeldi é o Parque Zoobotânico (PZB), a mais antiga das três bases físicas da instituição. As demais são o *campus* de pesquisa e a Estação Científica Ferreira Penna (ECFPn).

O Museu Goeldi é um lugar de memória, posto que guarda e transmite elementos do passado, da história da região, da ciência e das pessoas que o ajudaram a construir. É o lugar onde a cultura é elaborada, comunicada e interpretada. É, como Nora (1993) define os lugares de memória: um misto de história e memória, onde há a representação do passado, que surge na memória, mas que é delineada pela história. Logo, traz memórias que buscam representar a Amazônia, ainda que, de forma alguma, alcancem a totalidade das memórias sobre a Amazônia. Embora seja um espaço dedicado a uma memória fixa, o Museu evoca o tradicional e a lembrança por meio desta memória-história e se abre para novas vivências e significações.

É no Parque Zoobotânico que a relação entre a história e a memória, o institucional e o social, o fixo e o movente, se evidencia. Por sempre ter sido um espaço aberto à visitação pública, o Parque conquistou a população e tornou-se um destino tradicional dos fins de semana para as famílias de Belém. Nesse local multifacetado, a memória museológica se mescla com a memória das pessoas. O Museu se apresenta e é percebido, vivido, apropriado de formas diferentes.

Hoje em dia, cerca de 200 mil visitantes por ano entram em contato com 500 espécies da flora e 70 da fauna, que representam a biodiversidade amazônica. Trata-se de uma exposição viva, que busca traduzir para a população a complexidade do ecossistema florestal amazônico. Além disso, abriga exposições de artefatos culturais e monumentos que contam a história da instituição e da ciência na região.

Dentre as espécies florísticas, encontram-se as frutíferas e as não frutíferas. Na rota das frutíferas estão o guajará, abiu, pajurá, sapoti, patauí, buriti, castanha do Pará, pupunha, cacau, bacuri, açá, pajurá de óbidos, pitomba das guianas e frutão. As espécies que compõem a rota geral são: andiroba, paxiúba, samaumeira, caiuaú, paricá, seringueira,

pau d'arco amarelo, cumaru, pau-brasil, vitória-régia, cuieira, cipó-alho, pau-mulato, jarina, visgueiro, mogno e freijó. A maioria das espécies é nativa da região, mas há algumas exóticas e cultivadas. A presença deste fragmento verde no centro da cidade contribui também para a vida urbana. Em meio a carros, prédios e muito barulho, o Parque é um espaço de tranquilidade e lazer, que ajuda a amenizar os ruídos, o clima e o ar das vias movimentadas de Belém.

A fauna do Parque está dividida entre os animais que estão nos viveiros e os que vivem soltos. A fauna em cativeiro é uma das principais atrações do Parque, composta por aves, mamíferos e répteis. São aves aquáticas, araras, tucanos, corujas, gaviões-real e urubus-rei, antas, onças, ariranhas, macacos, jabutis e tartarugas que instigam os visitantes. Destas, seis espécies estão ameaçadas de extinção no Pará – gavião-real, arara azul, ararajuba, onça pintada, ariranha e coatá-da-testa-branca – e dois exemplares são considerados animais idosos, o macaco Chicão, 16, e o jacaré-açu Alcino, 60.

Já a fauna livre é composta por garças, guarás e outras aves, pacas, tamanduás, ouriços, preguiças, macacos de cheiro, cutias e iguanas. Esses animais fazem percursos e se reproduzem por todo o Parque – e até fora dele, como as garças que transitam pela cidade. Por isso, é bastante freqüente o registro do encontro desses animais com os visitantes.

O Parque também conta com um conjunto de edificações históricas, onde atualmente estão concentrados os serviços de educação, museologia, comunicação, administração e editoração. São oito prédios históricos, que homenageiam pessoas que contribuíram para o desenvolvimento do conhecimento científico na Amazônia e da instituição: Pavilhão Domingos Soares Ferreira Penna (1879), Auditório Alexandre Rodrigues Ferreira (final do século XIX), Biblioteca de Ciências Clara Maria Galvão (1899), Pavilhão Emília Snethlage (1901), Espaço Ernst Lohse (1901), Aquário Jacques Huber (1911), Casa do Emílio Goeldi (final do século XIX) e Chalés Andreas Goeldi, Rodolfo Siqueira Rodrigues e João Batista de Sá (1901-1902).

Destaca-se o Pavilhão Ferreira Penna, conhecido pelo estilo de construção das casas rurais que, no século XIX, estavam situadas no entorno de Belém, a Rocinha. Ela é o símbolo do Museu Goeldi devido ao seu valor histórico e artístico. Construída em 1879 para a residência

da família de Bento José da Silva Santos, cujas iniciais estão na porta principal, foi adquirida pelo governo do estado em 1895 para sediar o Museu Paraense. Nos primeiros anos, foi a moradia da família Goeldi e abrigou os primeiros estudos da instituição, exposições, gabinetes e a biblioteca. É a primeira visão de quem entra pelo portão principal do Parque e foi em torno dela que o Museu se expandiu. A Rocinha está inscrita no livro “Patrimônios do Brasil: projetos de restauração e memória”, que evidencia a diversidade cultural nos patrimônios das cinco regiões brasileiras. Atualmente, funciona no prédio o Centro de Visitantes, o Núcleo de Visitas Orientadas ao PZB e as exposições temporárias, abertas ao público.

Espalhados pelo Parque, os visitantes encontram os monumentos, que homenageiam instituições e pesquisadores. Sete monumentos estão localizados em vários pontos do Parque, com os nomes dos seus homenageados: Carlos Estevão de Oliveira, Dr. Walter Egler, Ferreira Penna, Spix e Martius, Nimuendaju e o Complexo de Carajás. Os outros três são: a placa comemorativa dos 120 anos do MPEG, a Praça Isolda e a antiga caixa d’água, chamada Castelinho, de onde se tem uma visão panorâmica do Parque. Recentemente, foi colocada a exposição a céu aberto de painéis e fotografias antigas, espalhada por todo o espaço, chamada “Parque Zoobotânico: Patrimônio e Memória”. Os totens em preto e branco trazem as figuras de anônimos e famosos – do índio Kayapó e D. Pedro de Orleans e Bragança –, além de pesquisadores renomados já falecidos – Jacques Huber, Ernst Lohse, Emilia Snethlage, Carlos Estevão de Oliveira, Rodolfo de Siqueira Rodrigues e Paulo Cavalcante. Ela destaca as principais construções e monumentos, com o intuito de valorizar a história do Parque e as memórias pessoais relacionadas a este espaço.

Atualmente o Parque passa por um processo de revitalização, que envolve uma mudança estrutural e conceitual. Por conta disto, prédios foram retirados e alguns espaços passam por reformas. Ele deve tornar-se um bioparque, isto é, um lugar onde os elementos da paisagem estão mais integrados, de forma mais semelhante ao que acontece na natureza. Dessa forma, os visitantes poderão perceber melhor a integração entre animais e plantas. Isso também envolve uma melhoria na qualidade de vida dos animais, que terão espaços maiores e mais próximos ao seu habitat. O visitante, também parte dessa paisagem, terá sua experiência

sensorial ampliada, percebendo o ambiente não apenas pela visão, mas pelo olfato, audição, tato e paladar.

Todo este espaço é a face pública do Museu, em que acontece a socialização dos conhecimentos científicos com a população. Em um simples passeio pelo Parque é possível aprender sobre os animais e plantas, observar a diversidade de espécies e saber mais sobre outras culturas. No espaço do PZB são organizadas atividades educativas para todos os públicos (de crianças pequenas até a terceira idade, escolarizados ou não, educadores, lideranças comunitárias, corporações militares, visitantes nacionais e internacionais, autoridades ou cidadãos comuns). São oferecidas atividades, como: trilhas temáticas, oficinas, visitas guiadas, feiras de artesanato, mostras de Gastronomia Inteligente, atividades educativas do Clube do Pesquisador Mirim, ações do Prêmio José Márcio Ayres para Jovens Naturalistas, etc.

Em reconhecimento a esta importância histórica e cultural, o Parque foi tombado nas esferas estadual e federal. A Secretaria de Cultura do Pará (SECULT) o tombou em 1982, o que motivou a sua primeira grande reforma. Depois, em 1993, o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) inscreveu o PZB no Livro Arqueológico, Etnográfico e Paisagístico (inscrição 110, 03/01/1994) e no Livro Histórico (inscrição 536, 03/01/1994). Além disso, figuras públicas do Brasil e do mundo, entre cientistas, políticos e celebridades, já visitaram o Parque do Museu por entender que este é um ícone da instituição, da cidade e da região amazônica.

O Parque é um lugar de memória porque arquiva elementos materiais da história com a função de transmitir os conhecimentos científicos, mas também possui uma aura simbólica, que estende ao espaço físico a lembrança, a noção de pertencimento e a afetividade de cada um. Pierre Nora (1993) diz que os lugares de memória são “simples e ambíguos, naturais e artificiais, imediatamente oferecidos à mais sensível experiência e, ao mesmo tempo, sobressaindo da mais abstrata elaboração” (p. 21).

Em outras palavras, ele não apenas guarda aspectos do passado, mas também estimula a produção de memórias acerca dele próprio. Devido à sua presença centenária no cotidiano da cidade, a população mantém um vínculo emocional com o Parque, sobretudo as crianças e os idosos. Nele, os visitantes vêm, vivem e guardam suas experiências. Parte

desta memória é registrada em lambe-lambes, filmadoras e máquinas fotográficas e, mais recentemente, em celulares com câmera acoplada, que depois é compartilhada com familiares, amigos e, até, desconhecidos espalhados pelo mundo inteiro.

3.2 A entrada do Museu no ciberespaço

Na contemporaneidade, os lugares de memória acompanham as transformações da cibercultura. O advento das novas tecnologias propicia a criação de uma memória eletrônica gigantesca, produzida e acessada por usuários de seus próprios computadores. Nesse contexto, os lugares de memória são virtualizados, passando a estabelecer novas relações com os vários grupos sociais representados na rede. A memória institucionalizada entra em contato com muitas outras, de usuários que partilham dela ou não, mas que têm a oportunidade de conhecê-la. Com o Museu Goeldi, não foi diferente.

Criado em meados da década de 1980, o Serviço de Comunicação Social (SCS) do Museu Goeldi já contava, em 2009, várias estratégias e produtos de comunicação: portal⁹, sites temáticos de projetos, informativo *online* Museu em Pauta, *clipping* Notícias do Dia, e jornal bimensal Destaque Amazônia – primeiro informativo especializado em ciência da Região Norte. Além da intensa produção de notícias sobre C&T, o Serviço de Comunicação Social organizou a Base de Dados de Informações Jornalísticas da Amazônia (BDIJAm)¹⁰, que concentra um acervo de mais de 20 mil registros informatizados e impressos de notícias sobre ciência, tecnologia e meio ambiente do período de 1992 a 2005. As notícias da Agência Museu Goeldi escoam pelos produtos de comunicação e vão sendo repetidas por jornais, *sites* de notícias, *blogs*, etc.

Porém, foi em 2009 que a instituição aderiu às mudanças, encabeçadas pelas redes sociais no ramo da comunicação estratégica e da *web*

⁹Inicialmente um *site* institucional, evoluiu para o Portal em 2002 e hoje apresenta informações institucionais, técnicas, de projetos e serviços, além de notícias. Disponível em: <http://www.museu-goeldi.br>.

¹⁰O acervo *online* do BDIJAm está disponível em:
<http://www.museu-goeldi.br/eva/basededados/bdijam/default.asp>.

2.0 com o projeto Labcom Móvel – Estudos e Práticas de Comunicação Pública da Ciência na Amazônia, aprovado no Edital MCT/CNPq nº 42/2007 – Difusão e Popularização da Ciência e Tecnologia, sob a coordenação da jornalista do Museu, Joice Bispo Santos. Com produções experimentais em comunicação pública da ciência, o projeto pretende levar as informações de cunho científico e ambiental de forma mais dinâmica para o público em geral.

Segundo Matos (2009: 52-53), o conceito de comunicação pública “exige a participação da sociedade e seus segmentos” como produtores ativos no processo comunicativo em torno de informações de interesse geral e utilidade pública. Neste sentido, o Labcom tem como metas formar um núcleo de produção e inovação em comunicação pública da ciência com foco em experimentação de estratégias e linguagens jornalísticas e publicitárias voltadas para internet e rádio com tecnologias de baixo custo; formatar produtos multimídia que aproximem ciência e sociedade; e, formar profissionais especializados em ciência e Amazônia. A intenção é promover o intercâmbio de conhecimentos entre os estudantes de comunicação (Multimídia, Publicidade e Propaganda e Jornalismo) que compõem a equipe, pesquisadores de diversas áreas, instituições de ensino e pesquisa e a sociedade em geral.

Para tanto, o projeto se articula em quatro linhas de ação: 1) em jornalismo científico, mostrando através de reportagens multimídia a mobilidade da ciência e a diversidade da Amazônia; 2) em educomunicação, elaborando e desenvolvendo metodologias voltadas para a educação para a ciência e biodiversidade; 3) em comunicação digital, produzindo conteúdos multimídia em comunicação pública da ciência para web, rádio e celulares; 4) em cultura digital, estimulando o uso de mídias locativas para o compartilhamento de conhecimentos científicos e da realidade amazônica.

A maneira viável encontrada para fazer essa troca de conhecimentos foi o uso de mídias locativas. Celulares, aparelhos MP4, câmeras digitais, *webcams* e *notebooks* são usados para registrar, editar e compartilhar os produtos de comunicação do projeto. Com mídias compactas, móveis e acessíveis, é possível produzir conteúdo digital leve e dinâmico. São trabalhados diversos temas como biodiversidade, paisagens amazônicas, diversidade cultural, conservação ambiental, entre outros, no âmbito do Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia Bio-

diversidade e Uso da Terra na Amazônia; Programa de Pesquisa em Biodiversidade Amazônia Oriental; Programa de Estudos Costeiros; e, Projeto de Revitalização do PZB.

A primeira experiência multimídia do Labcom foi a criação do *website* “Revitalização do PZB¹¹”, com o objetivo principal de apresentar o projeto de revitalização do Parque para os visitantes. Todavia, mais do que isso, aborda o Parque como um todo, suas funções, paisagens e detalhes na tentativa de convidar o usuário para pensar e vivenciar este espaço a partir de um olhar diferenciado. O conteúdo multimídia procurou trabalhar a diversidade do PZB de maneira igualmente diversa com mídias, formatos e linguagens variadas e acessíveis. Recentemente, foi executada uma ação com o objetivo inverso, a de mostrar o olhar individual do visitante sobre o Parque, chamada de videotrilha.

Posteriormente, foram sendo desenvolvidos outros sites e materiais multimídia, vídeos experimentais, oficinas de vídeo de bolso, programas de rádio, inserção institucional nas redes sociais *Flickr*¹², *Youtube*¹³, *Blogspot*¹⁴, *Facebook*¹⁵ e *Twitter*¹⁶, além da cobertura 2.0 de eventos, com o registro e a transmissão ao vivo pela internet¹⁷. Em quase dois anos, foram produzidos mais de 42 vídeos relacionados à comunicação organizacional, educomunicação e jornalismo científico, entre reportagens, entrevistas, *websérie* e videotrilhas¹⁸; dez *podcasts*; 14 galerias de fotos; três *gifs* animados; 52 *banners* e 11 convites eletrônicos; dois mapas interativos do PZB; ministradas seis oficinas de divulgação científica com mídias locativas; reestruturação e criação de

¹¹Vencedor da categoria Website do XVIII Prêmio Expocom 2011 – Exposição da Pesquisa Experimental em Comunicação, que aconteceu durante o X Congresso de Ciências da Comunicação da Região Norte – Intercom Norte 2011. Disponível em: <http://marte.museu-goeldi.br/revitalizacao>.

¹²Disponível em: <http://www.flickr.com/museugoeldi>.

¹³Disponível em: <http://www.youtube.com/museugoeldi>.

¹⁴Disponível em: <http://labcomovel.blogspot.com>.

¹⁵Disponível em: <http://www.facebook.com/museugoeldi>.

¹⁶Disponível em: <http://www.twitter.com/museugoeldi>.

¹⁷As transmissões *online* são assistidas no canal:
<http://www.livestream.com/museugoeldi>.

¹⁸Os vídeos podem ser visualizados em
<http://www.youtube.com/museugoeldi> e
http://marte.museu-goeldi.br/revitalizacaoopzb/index.php?option=com_content&view=article&id=29&Itemid=29

websites (“Revitalização do PZB”, “Prêmio José Márcio Ayres para Jovens Naturalistas¹⁹” “INCT Biodiversidade e Uso da Terra²⁰”), *hot-sites* (“9ª Semana Nacional de Museus”, “Colóquio Samuel Almeida” e “Seminário REBIO Gurupi”) e *blogs* (“Labcom Móvel” e “Escola da Biodiversidade Amazônica²¹”); booktrailer da publicação Amazônia Maranhense; versões *online* dos livros “A Fauna de Tanguro” e “Amazônia Maranhense”; versão *online* da exposição “A Vida na Rebio Gurupi”; participação na produção dos programas educativos Eureka e Ciência Legal, da Rádio Web UFPA; oito transmissões *online* de eventos²²; desenvolvimento de planos de mídia para o Projeto Revitalização do PZB, INCT Biodiversidade e Uso da Terra na Amazônia e Prêmio José Márcio Ayres para Jovens Naturalistas²³; além de notícias publicadas no Portal, Museu em Pauta e *sites* temáticos.

As estratégias de inserção de uma instituição tradicional no ciberespaço refletem a necessidade de ampliar sua visibilidade e espaço de diálogo. O estímulo para as ações do projeto é a participação do público, seja pela *web*, seja produzindo conteúdo. O convite à interação com o Museu é permanente pelas redes sociais das quais ele participa. Além disso, alguns vídeos e *sites* buscam justamente a visão de quem está do lado de fora do Museu e as atividades educativas chamam as pessoas para também produzirem conteúdo deste Museu, cuja memória elas ajudam a manter e a se renovar.

A ideia é aproximar o conhecimento científico da sociedade, valorizando também os saberes, valores, memórias dos grupos que a compõem. Mais que isso, é estimular discussões e ações espontâneas de uso pertinente das tecnologias para o compartilhamento de conteúdo. Assim, o Museu Goeldi parte para a troca de saberes, experiências e memórias, também, na *web*.

¹⁹Disponível em: <http://marte.museu-goeldi.br/marcioayres>.

²⁰Disponível em: <http://saturno.museu-goeldi.br/inct/>.

²¹Disponível em: <http://escolabioamazonica.blogspot.com/>.

²²Eventos transmitidos pelo site:

<http://www.livestream.com/museugoeldi>.

²³Disponível em: <http://marte.museu-goeldi.br/marcioayres/>.

4 Memórias do Museu no ciberespaço

4.1 *Youtube*, você transmite

Criado em 2005 por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, o *Youtube* permite o compartilhamento de vídeos em formato digital e é hoje o terceiro site mais visitado do mundo. De acordo com a descrição presente na página do *Youtube*, ele “oferece um fórum para que pessoas se conectem, informem e inspirem outras, em todo o globo, e age como uma plataforma de distribuição para criadores e anunciantes de conteúdo original, pequenos e grandes”.

Como rede social, conecta virtualmente os usuários, que interagem e estabelecem relações e laços sociais (Recuero, 2009). Segundo a autora, as redes sociais são formadas por atores e conexões: os atores da *web* são as representações dos atores sociais, que constroem identidades na rede e por elas se expressam e interagem; as conexões são baseadas na interação e formam a rede. Aqui, interação é entendida como processo comunicacional, de ação, percepção e reação entre os pares. O padrão que vai sendo estabelecido pelas interações forma as relações sociais. Por sua vez, as relações sociais dão base para a constituição de laços sociais, isto é, a efetiva conexão entre os atores que estão envolvidos nas interações. Portanto, o que move as redes são as pessoas, seus interesses, anseios e afinidades:

(...) Assim, o estudo dos elementos da rede social na Internet passa também pelo fato de que essas redes não são estáticas, paradas e nem independentes do contexto onde estão inseridas. Essas redes são, quase sempre, mutantes e tendem a apresentar comportamentos criativos, inesperados e emergentes (Recuero, 2009: 91-92).

No *Youtube*, o ator é representado pelo canal: ele escolhe um nome para se identificar, personaliza as cores de sua página, adiciona informações e cria um repositório de vídeos – que podem ser seus ou de outros canais –, que refletem os seus interesses. “(...) são espaços de interação, lugares de fala construídos pelos atores de forma a expressar elementos de sua personalidade e individualidade” (Recuero, 2009: 24-25). Na descrição pessoal, no plano de fundo, nos vídeos enviados

e favoritos, o usuário constrói e narra a si mesmo. É por meio desta representação que ele interage virtualmente com outros canais.

Depois de assistir, o usuário pode marcar se gostou ou não clicando nos botões “gostei” e “não gostei desse”. Pode comentar, adicionar como vídeo favorito e compartilhá-lo em outras redes sociais e, assim, manter ou estabelecer relações sociais com outros usuários. Desta forma, o vídeo vai ganhando espaço na *web* e catalizando relações sociais, mobilizando os usuários a assistir, repassar e comentar o assunto que está sendo tratado, no *Youtube* e fora dele. Aparecem diariamente na página principal os resultados dessa “mobilização” virtual, os vídeos mais populares, de acordo com as categorias: Música, Entretenimento, Esportes, Filmes e desenhos, Notícias e política, Humor, Pessoas e blogs, Ciência e Tecnologia, Educação, Mais vistos e Mais adotados como favoritos.

O *Youtube* é composto pelos dois tipos de rede referidos por Recuero (2009): as emergentes e as associativas. As redes emergentes surgem das interações sociais, no diálogo e na constituição de laços sociais mediados pelo computador. Está no ato de comentar ou na conversa que inicia a partir do interesse recíproco em um assunto entre os usuários. Já as redes associativas (ou de filiação) vêm de interações reativas (Primo, 2005), que interferem na configuração da rede social, mas não estimulam a constituição de laços sociais. É quando o usuário escolhe “gostar” ou não de um vídeo, adicionar como favorito ou à lista de reprodução, distribuir em outras redes sociais. Estas redes são muito maiores que as emergentes e podem expressar a identificação de um determinado grupo.

Esta comunicação mediada pelo computador, de redes emergentes e associativas, é extremamente dinâmica e delineia a configuração das redes sociais. Elas se adaptam diante dos processos sociais que pressionam a estrutura da rede a se adaptar e reorganizar. Por isso, à medida que se expande, o *Youtube* é continuamente aperfeiçoado: hoje é possível fazer o *upload* de vídeos longos (com mais de 15min), editar arquivos *online*, utilizar o serviço *mobile*, assistir a transmissões ao vivo e em qualidade HD e 3D.

Os canais de veículos de comunicação de massa também entraram nessa rede, por entenderem que este é um importante espaço de reunião e diálogo de atores sociais. Mas, o que transparece no *site* é o modelo

bottom-up, emergente e descentralizado, que vem “debaixo para cima”. Portanto, apesar de acolher os grandes produtores de informação, o fenômeno *Youtube* é orientado pela grande massa de usuários que o utilizam, pelo coletivo quase incalculável que interage, mostra e demanda a diversidade que não aparece no discurso midiático. Coletivos podem se juntar por interesses políticos, identitários, pessoais e fazem a rede mutante, criativa, inesperada e emergente.

Para Burges e Green (2009), a essência do *Youtube* é a cultura participativa. Com isso, entendem que os usuários são convidados a participar ativamente da criação e circulação de conteúdo. O que não significa que a rede inaugurou uma era “contestatória e libertadora”. Mas, com a participação popular, a criatividade cotidiana ganha espaço e “ocupa uma posição-chave nas discussões dos mercados de produção de mídia e seu futuro no contexto digital” (p. 31)

No que se refere à memória, os vídeos que compõem este imenso banco de dados que é o *Youtube* podem ser feitos por anônimos ou não, pessoas comuns ou grandes empresas. A questão é a quantidade nunca antes vista de versões, apropriações, memórias de diversos acontecimentos, pautados ou não pela mídia, reconhecidos ou não pela história oficial, que estão em rede, abertos para um público global.

Debruçar-se sobre essas imagens para compreender a memória, para além da idéia de banco de armazenamento, é refletir que a memória que as imagens da rede fornece é uma memória sempre presente, que os meios de comunicação de massa e a internet, até o surgimento de ferramentas como o *Youtube*, não possuíam de forma direta. A cibercultura nos convida mais do que nunca ao entendimento das imagens por ela criada (Oliveira Filho, s/d: 7).

O que antes era pessoal, restrito, isolado é hoje público. Mais que isso, é alimentado, visualizado e comentado diariamente pelos usuários. A rede social parece instaurar novas formas de percepção do mundo, de constituir e acionar a memória, individual ou coletiva:

Pelas linhas retorcidas da rede, a memória é cada vez mais social. As imagens terminais do *Youtube* a toda hora convocam o homem a se conectar com a memória. Tais conexões

entre memória e a imagem no ambiente virtual podem traduzir para o homem hiperconectado uma nova forma de ler o mundo (Oliveira Filho, s/d: 8).

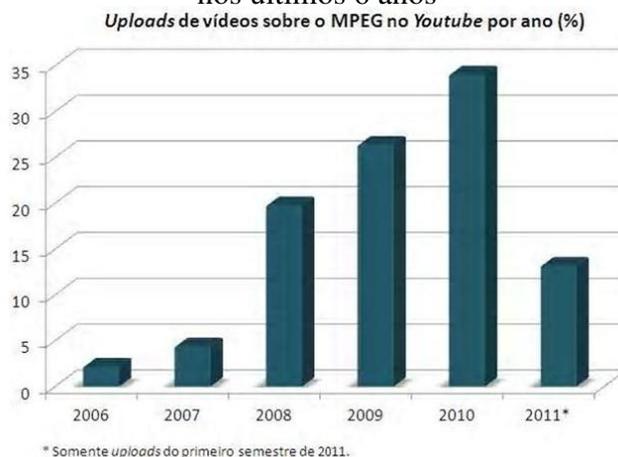
A força crescente desta memória e do coletivo que a movimenta pode ser notada em alguns dados surpreendentes: em 2010, enviou-se o equivalente a 48h de vídeo por minuto; mais de 3 bilhões de vídeos são vistos diariamente; o formato *mobile* tem mais de 320 milhões de exibições por dia, o que representa apenas 10% das exibições totais diárias; mais de 12 milhões de usuários compartilham vídeos em alguma rede social; 100 milhões de usuários realizam alguma atividade (gostam, compartilham, comentam, etc.); o Brasil ocupa o 5º lugar dos países que mais acessam o *Youtube*.

4.2 O Museu Goeldi no *Youtube*

Que o Museu Goeldi é um espaço tradicional que a população de Belém possui um vínculo afetivo já se sabe. É comum observar pelo Museu, famílias com crianças, grupos de amigos e turistas que registram tudo o que encontram neste lugar. Com as redes sociais, muitos publicam suas fotos e vídeos, atribuem a elas *tags* e começam a construir na *web* uma rede com vários fragmentos que representam memórias deste lugar. Antes mesmo do projeto Labcom Móvel surgir e inserir institucionalmente o MPEG nas redes sociais, já havia referências do Museu no *Orkut*, *Facebook* e *Youtube*, criadas e alimentadas de forma voluntária por usuários que, não necessariamente, tinham vínculo com a instituição.

Para descobrir quais registros estavam espalhados pelo *Youtube*, foi realizada uma busca entre os dias 25 e 29 de julho de 2011, com as *tags*: *Museu Goeldi*, *Parque Zoobotânico Belém*, *Museu Belém* e *Goeldi*. No total, foram encontrados 100 vídeos feitos espontaneamente por pessoas que visitaram o Parque Zoobotânico com *uploads* datados de 2006 a junho de 2011. Todos são vídeos de baixa qualidade, feitos, possivelmente, com câmeras compactas ou acopladas a algum equipamento, como o celular. Para investigar as características gerais destes vídeos, foi feita uma análise com base nos conteúdos e formatos que apresentam.

Gráfico 1 – Uploads de vídeos sobre o MPEG encontrados no Youtube nos últimos 6 anos



Fonte: Elaborado pela autora

Primeiro, para checar os objetos de filmagem que os vídeos apresentam foi feita uma categorização por meio da qual se mostra o quê os visitantes filmam/fotografam com mais frequência dentro do Museu, isto é, o que para eles chama atenção e merece esse “destaque” na rede: *animais, plantas, visitantes e plantas, visitantes e animais,*.

Gráfico 2 – Classificação dos vídeos sobre o MPEG no Youtube de acordo com os objetos de filmagem apresentados

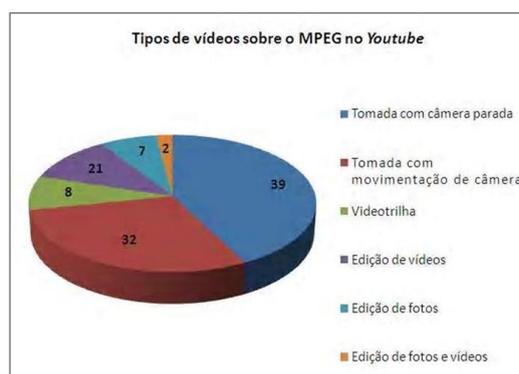


Fonte: Elaborado pela autora

A maior parte traz imagens de animais, da fauna livre e em cativeiro. Os mais populares são a onça-pintada e o jacaré-açu, mas aparecem também peixe-boi, onça-pintada-preta (ambos exemplares que já morreram), coatá-da-testa-branca, tartarugas, cotias, preguiça e algumas aves. Em seguida, vêm as filmagens dos próprios visitantes no Museu. Destas, a maior parte é o registro do passeio em família ou de crianças pequenas. Há também alguns vídeos de jovens em atividade (educativa, esportiva) ou a passeio entre amigos. Uma minoria mostra exclusivamente as espécies vegetais presentes no Museu, a vegetação indistinta ou o enfoque em uma espécie, como a samaumeira, miriti e vitória-régia. Uma parte considerável se diferencia por apresentar o espaço e os diversos elementos que interagem nele – plantas, animais, pessoas. Nestes vídeos os visitantes aparecem vivendo a paisagem, caminhando, observando e comentando o que está ao redor. Algumas pessoas arriscam apresentar o Museu Goeldi, destacando os pontos que consideram mais atrativos.

Outra forma de classificar estes vídeos é quanto ao tipo, ou seja, qual a forma escolhida para apresentar o conteúdo. Eles foram divididos em vídeos feitos com *tomadas com câmera parada*, *tomadas com movimentação de câmera*, *videotrilhas*, *edição de vídeos*, *edição de fotos e edição de fotos e vídeos*.

Gráfico 3 – Classificação dos vídeos sobre o MPEG no *Youtube* de acordo com o tipo



Fonte: Elaborado pela autora

Mais da metade das filmagens encontradas são feitas com apenas uma tomada, com ou sem movimentação de câmera, enfocando algum elemento – bicho, planta ou gente. Os outros vídeos trazem uma visão mais abrangente, agregando várias cenas e/ou fotos em um vídeo. Estes mostram, em sua maioria, famílias nos vários ambientes do Museu e funcionam como um registro mais “completo” do passeio.

A escolha por fazer uma cena ou a edição de diversas varia de acordo com o conteúdo. Logo, os vídeos que focam um aspecto do Museu, um animal ou uma planta, são mais simples, feitos em uma tomada e postados como o arquivo bruto. Já aqueles que procuram mostrar mais elementos (visitantes, fotografias de vários ambientes, etc.), geralmente, possuem uma sofisticação na edição, com mistura de vídeos, fotos e trilha sonora.

Para este trabalho, interessa destacar o que se convencionou chamar de videotrilhas. São “pedaços” de trajetos efetuados pelos visitantes, que os gravaram com a câmera que tinham em mãos, retratando parte do passeio e o exercício da percepção pelos caminhos do Museu. Por isso, abordam vários aspectos do Museu, inclusive, a interação do visitante neste espaço.

5 Ver e lembrar pelas videotrilhas

5.1 Metodologia

Para investigar as possibilidades de usos das mídias locativas para o registro e a valorização de memórias sobre o Museu Goeldi no ciberespaço, o *corpus* de análise escolhido foram vídeos feitos a partir de videotrilhas. Na amostra há dois vídeos produzidos pelo projeto Labcom Móvel, que fazem parte das estratégias institucionais de visibilidade nas redes sociais, e dois de um visitante do Museu, que os gravou espontaneamente e os publicou no *Youtube*.

No que se segue, será feita a descrição e a análise de conteúdo, de acordo com Laurence Bardin, da amostra observando a frequência e a ausência de *objetos de filmagem, recursos de edição e elementos de discurso* de acordo com as categorias: *experiência vivida pelo visitante do Museu Goeldi, relação do visitante com a natureza e estímulos para percepções diversas do Museu Goeldi*²⁴.

5.2 A proposta do Museu

Durante a ação “Museu: caminhos afetivos da memória na *web* e no Parque”²⁵, nos dias 19 e 20 de junho, a equipe do Labcom Móvel fez um convite aos visitantes: percorrer trilhas temáticas escutando as explicações de instrutores sobre a fauna, a flora e a história do Museu. A novidade é que os participantes poderiam registrar o trajeto, como quisessem, nos celulares e câmeras digitais emprestados pelo projeto. Essas imagens comporiam, mais tarde, produtos de comunicação sobre o MPEG.

As videotrilhas, como estas experiências foram intituladas, retratam o percorrer dos caminhos do Museu com uma câmera na mão; é o olhar do visitante da e na paisagem, fazendo um registro mental e documental para partilhar na rede. Esta é uma forma de estimular o olhar para os

²⁴As categorias foram escolhidas a partir dos tópicos que se destacaram no material estudado.

²⁵A ação fez parte da programação da 9ª Semana Nacional de Museus no Museu Paraense Emílio Goeldi, que aconteceu entre os dias 17 e 25 de junho de 2011, cujo tema foi “Museu e Memória”.

detalhes, que podem passar despercebidos para os visitantes interessados apenas em certos animais ou plantas. Os fragmentos das diferentes percepções através das câmeras compõem os vídeos, que apresentam o Museu por quem o vê. Assim, o conceito de videotrilha está relacionado com o exercício autônomo de percepção visual através do uso de mídias locativas.

Foram duas videotrilhas temáticas feitas pelo Labcom, “Ambientes Aquáticos do MPEG²⁶” e “Onde está a memória do Museu?²⁷”, com a participação de públicos diferentes. Os resultados foram vídeos que trabalham estilos, linguagens, olhares e memórias diversos.

Para mostrar a importância da água para a manutenção da vida, a primeira videotrilha chamou os visitantes para conhecer os ambientes aquáticos do Museu. Três participantes ouviram as explicações sobre a integração da fauna e da flora com a água e a riqueza da biodiversidade amazônica. O ponto inicial foi o tanque das aves aquáticas, passando pelo tanque do tambaqui, o antigo tanque do peixe-boi, viveiro central de aves aquáticas, tanques dos jacarés, tartarugas, ariranhas e, por fim, lago da vitória-régia. Os trilheiros fizeram imagens de detalhes, plantas e animais que lhes chamaram atenção durante o passeio e, ao final, relataram o que aprenderam com essa experiência.

O vídeo elaborado a partir dessa videotrilha possui 2min35 de duração e traz não os pontos visitados durante a trilha, mas as imagens capturadas pelos participantes no passeio. Quem narra a experiência são os próprios participantes contando as suas impressões pelos depoimentos e por suas filmagens, que cobrem todo o vídeo. O primeiro é Luís Sérgio. Ele diz que não está habituado a usar câmeras para registrar, apesar de ter conhecimentos de fotografia. Suas imagens são da fonte da Praça Isolda, tanque do peixe-boi, marrecas-cabocla, placa do jacaré-açu, arara vermelha e tartaruga da Amazônia. Em seguida, vem o depoimento de Vinícius Cordeiro, que fala da surpresa em encontrar uma exposição viva, diferente da ideia que se tem de Museu como espaço fechado. Ele filmou a copa da samaumeira, peixes, jacaré-açu, jabutis e as vitórias-régias. Maira Reis conta que gostaria de conhecer

²⁶Disponível em:

<http://www.youtube.com/museugoeldi#p/u/10/shrYSx304po>.

²⁷Disponível em:

<http://www.youtube.com/museugoeldi#p/u/5/7X-3-HveFYU>.

mais o seu novo local de trabalho. Em suas imagens, há os tanques das aves aquáticas e do peixe-boi, caiaué (a “árvore que anda”), peixes, tartarugas da Amazônia e a flor da vitória régia.

Ao final, os três falam o que acharam da videotrilha, que gostaram e conheceram mais sobre o Museu. Luís Sérgio chega a dizer que o exercício de filmagem enriquece a experiência sensorial do visitante, o que é o objetivo da videotrilha: instigar o espectador a ver diferente, procurar no comum o singular, aumentando os estímulos de percepção, enriquecendo e registrando as suas experiências.

A segunda videotrilha combina registros, memórias e turmas distintas. Um grupo de alunos do Ensino Fundamental descobriu nos monumentos, fotografias e construções a memória museológica. Eles passaram pelos monumentos de Ferreira Penna, Carlos Estevão, Nimuendaju e Spix e Martius, pelas construções históricas Rocinha, Ernst Lohse e Castelinho, e por parte das fotografias da exposição “Patrimônio e Memória”, destacando as figuras de Jacques Huber, Paulo Cavalcante, Emilia Snethlage e Emílio Goeldi, também registrando, em vídeo, a sua própria memória daquela experiência.

Enquanto isso, do outro lado do Museu, outra turma, bem mais velha, se reuniu para falar sobre as memórias acerca deste lugar na oficina “Museu Goeldi: histórias e memórias²⁸”, coordenada pela educadora Hilma Guedes, do Serviço de Educação (SEC). Eram vizinhos e ex-funcionários que relataram para as câmeras as vivências, de décadas, neste espaço, as lembranças que mantêm dos momentos de lazer e de trabalho: Terezinha de Oliveira, Wandemir Santos, Antônio Firmino (Seu Tota) e Elias Melo.

No vídeo de 3min09 utilizou-se como mote a pergunta “onde está a memória do Museu?”. E a memória, fluida e dinâmica, está espalhada em todo o lugar e, inclusive, fora dele. A partir dos pares visível x invisível, passado x presente, material x imaterial, procura-se responder a pergunta inicial, ou melhor, ampliar a visão sobre a memória e a sua importância.

O vídeo inicia com uma criança fazendo a pergunta, que é respon-

²⁸Jovens e idosos participaram da oficina, que tinha como objetivo estimular a contação de histórias para a construção de uma memória sobre o Museu Goeldi. No segundo dia, 20 de maio, esses quatro convidados falaram da sua infância e trabalho no Parque para o grupo de jovens.

dida pela educadora Ana Cláudia Silva: “A memória do Museu está em todos os espaços do Museu”. A partir daí, surgem os quadros “a memória está no visível”, nos monumentos e fotografias mostrados nas cenas, “e no invisível”, na lembrança de Dona Terezinha e Seu Wandemir. Seguem outros quadros “está no atual”, no registro audiovisual feito na videotrilha, “e no que passou”, na fotografia antiga de Paulo Cavalcante. Os últimos quadros são “está nos documentos históricos”, nos documentos institucionais que explicam a história do Museu, “e na cabeça das pessoas”, de Seu Tota e Seu Elias que trabalharam por muito tempo nele e têm, por isso, um vínculo afetivo com o local. Ana Cláudia finaliza o vídeo destacando esta relação afetiva que se tem com o Museu, das crianças e dos mais velhos. Esta é uma videotrilha pela memória, que escapa às explicações institucionais e muros do Museu.

As videotrilhas realizadas pelo Labcom Móvel procuram instigar os visitantes, alimentar sua curiosidade, perceber o ambiente que os cerca e incentivá-los a produzir conteúdo com o que têm em mãos. Mais que isso, é uma proposta institucional de comunicação participativa, que considera os saberes daquele que não é especialista, mas que é igualmente importante. Lévy (1999) sintetiza o que estas ações pretendem despertar:

(...) quando valorizamos o outro de acordo com o leque variado de seus saberes, permitimos que se identifique de um modo novo e positivo, contribuimos para mobilizá-lo, para desenvolver nele sentimentos de reconhecimento que facilitarão, conseqüentemente, a implicação subjetiva de outras pessoas em projetos coletivos (p. 30).

5.3 A ideia de um visitante

Em um dia comum no Museu, famílias, grupos de amigos e turistas vêm para se divertir e conhecer mais sobre a natureza e a cultura amazônica. Muitos filmam ou fotografam as coisas curiosas que encontram ou simplesmente a “prova” de ter estado neste lugar. Os pais tiram a foto tradicional dos seus filhos sentados no “cavalinho”. Em meio a isso, um jovem resolve filmar e postar no *Youtube* suas andanças pelo lugar.

Nos vídeos intitulados “Visita ao Museu Goeldi²⁹”, parte 1 e 2, postados no dia 1 de março de 2010, Rodolfo Magalhães aparece caminhando no Museu e “conversando” com a câmera, contando para outros usuários o que percebe à sua volta. A filmagem não é contínua, há uma edição rudimentar feita no ato de pausar e prosseguir, manualmente, a gravação. Ainda assim, é possível perceber a continuidade entre as cenas não programadas, que reconstituem, de certa forma, o seu passeio.

No primeiro vídeo de 10min16, Rodolfo começa dizendo que está no Emílio Goeldi, meio perdido no bosque de árvores que ocupam os quadrantes próximos à entrada principal. Ele faz tomadas dos animais nos viveiros – as garças, o tambaqui, a marreca-cabocla tomando banho, o jacaretinga pegando sol, a ariranha (que confunde com uma lontra), as tartarugas e os jabutis. Passa pelo lago das vitórias-régias, que apresenta como símbolo da Amazônia, chamando atenção para a proximidade das plantas em relação a quem as contempla. Vê uma iguana no alto do viveiro das aves, do lado de fora, e se surpreende, pois não sabe que este animal faz parte da fauna livre do Museu.

Filma do alto do castelinho, o “mirante” do Museu e, depois, o próprio castelinho, mostrando a altura em que se encontrava. Faz algumas tomadas de visitantes, das crianças correndo e brincando e de um casal de namorados. Vê a anta, deitada, e se impressiona com o seu tamanho, que comenta que deva ser equivalente ao seu. Surpreende-se com a cotia, que anda entre as pessoas, para ele, “um risco” para o animal.

Uma cena muito curiosa deste vídeo é quando Rodolfo encontra uma cigarra. Ele estranha ouvir o canto das cigarras às onze da manhã e atribui este acontecimento ao equilíbrio da natureza do lugar: “O ambiente é tão cabal aqui que elas se sentem à vontade pra cantar”, diz. Encontra uma bem próxima e consegue captar o seu canto.

Finalmente encontra o viveiro dos macacos que procurava logo no início do vídeo, quando confundiu as espécies macaco-aranha e macaco-prego. Filma uma árvore de grande porte, que pensa ser a samaumeira. Nas laterais do Museu, presta atenção nas árvores que “tombam”

²⁹Disponíveis em:

<http://www.youtube.com/watch?v=uGWxyVnFA7E> e

<http://www.youtube.com/watch?v=9FV3Y03hhsI&feature=related>.

para o lado de fora, para a “cidade, o mundo externo”. No fim deste primeiro vídeo, finaliza dizendo que se sente como no filme “A Vila³⁰”, que pulando os muros do Museu o tempo é outro, o do século XXI.

Na segunda parte, de 5min18, Rodolfo encontra o mapa do Museu, “finalmente”. Em outra tomada, compara as alturas do paricá, árvore que pode chegar a até 40m, e de um prédio residencial de 34 andares avistado de dentro do Museu. Filma as árvores, araras, urubus-rei, tucanos. Alguém grita “ulha!” e Rodolfo explica que esta é uma expressão paraense equivalente à baiana “ó-pai-ó”. Vê alguns urubus comuns “invadindo” um viveiro e pensa ser a mesma espécie que acabara de encontrar em cativeiro. Comenta a naturalidade dos animais, já acostumados com a presença do público. Depara-se com os papagaios, as corujas murucututu, as onças e até com uma preguiça. Ao final do vídeo, explica que o Museu está em reforma e que por causa disto alguns animais foram retirados: peixe-boi³¹, sucuri, pirarucu e o puraquê.

A gravação não foi feita com muita atenção à qualidade, em alguns trechos há movimentos muito rápidos da câmera e, sem apoio, a imagem fica prejudicada. Ainda assim, é uma clara tentativa de apresentar o Museu e sua diversidade. O jovem que o faz fala, a partir do que entende ou sabe sobre este espaço e o que ele traz. Percebe-se que o vídeo foi feito a intenção de ser compartilhado para quem é de fora, que não sabe o que é o “ulha” ou não está acostumado a ver árvores de grande porte. Na descrição, o autor coloca em inglês “ride at Emílio Goeldi” para situar até aqueles que não entendem o português, mas que podem conferir as imagens que dispensam palavras. Ele compartilha o que vê e o que sabe, suas impressões do Museu para quem nunca o visitou.

³⁰“A Vila” (The Village, 2004), do diretor M. Night Shyamalan, conta a história de um pequeno vilarejo da Pensilvânia no ano de 1987, onde os moradores vivem isolados do resto do mundo, cercados por uma floresta que são proibidos de atravessar.

³¹Na verdade, a peixe-mulher (feminino de peixe-boi) Mayra morreu em 2008 e o tanque em que vivia permaneceu sem animais dessa espécie. Exemplares devem ser recolocados após a reforma do tanque, obra que faz parte do projeto de revitalização do Parque Zoobotânico.

5.4 Análise de conteúdo

5.4.1 Visita ao Emílio Goeldi

O vídeo retrata de forma mais aproximada a experiência da videotrilha porque mostra, de fato, o visitante caminhando pelo Museu com a câmera. A maneira encontrada por ele de “apresentar” sua trilha pelo Museu Goeldi é filmando, comentando e passando informações a quem assiste. Não se trata de um vídeo contínuo, gravado sem pausas, traz fragmentos do passeio, trechos e acontecimentos que o rapaz considera importante destacar.

Tabela 1 – Categorização de dados de “Visita ao Emílio Goeldi” – partes 1 e 2

CATEGORIAS	OBJETOS DE FILMAGEM	ELEMENTOS DO DISCURSO	RECURSOS DE EDIÇÃO
EXPERIÊNCIA VIVIDA	Visitante (14)	“Tô andando no Emílio Goeldi agora”, “Bem pertinho, ó”, “No bosque agora procurando o macaco-prego”, “Agora no mirante” “Tô bem alto”, “Era lá em cima onde eu tava”, “Tem o meu tamanho”, “Ela atravessou bem na minha frente”, “Ela ficou intimidada com a minha presença”, “Eu me sinto como no filme ‘A Vila’, né, é só pular o muro e dar de cara com o século XXI”, “Mas quem sabe em uma próxima visita eu consiga”	Sonoras (27)
RELAÇÃO COM A NATUREZA	Animais (25)	“Olha a lontra. As moscas tão atrapalhando o sono dela. Pula na água!”, “Não é uma lontra. É uma ariranha”, “Tartarugas, uma garça lá no fundo. Tartaruga tá se coçando”, “Bichinho!”, “Olha só o risco. Andando entre o povo”, “O ambiente é tão cabal aqui que elas se sentem a vontade pra cantar”, “O macaco lá”, “Primo, dá um sorriso!” “Papagaio ali, lôro, lôro”, “Duas corujas bem ali”, “Olha uma preguiça lá”, “Pantera fica bem ali. Sussuarana”	-
	Plantas (10)	“O símbolo da Amazônia: vitórias-régias”, “Olha só a quantidade de árvores no meio do caminho”, “Bonito o lugar”	
ESTÍMULOS PARA PERCEPÇÕES DIVERSAS	Comparação com o urbano (2)	“Do lado de lá, a cidade, mundo externo”, “Fazer uma breve comparação, olha só: paricá... bem do lado de lá, o prédio”,	Corte de cenas (40)
	Atenção aos sons (3)	“Tem uma cigarra cantando a essa hora. São onze horas da manhã”, “Ele disse que tem uma cobra aqui, só pra assustar as crianças”, “‘Ulha’ é uma expressão paraense, é tipo ‘o pai ô’”	
	Outros visitantes (2)	“Lá no fundo umas crianças brincando. Tão correndo aqui”, “Casal se beijando... O ambiente aqui é meio romântico”	
	Fauna livre (4)	“Os seguranças não tão sabendo mas tem uma iguana lá no topo”, “Interessante que os bichos aqui gostam de ver as pessoas”	

As imagens de si mesmo e as falas que permeiam todo o vídeo mostram que é, antes de tudo, um registro pessoal deste visitante, pois retrata as impressões do lugar, o contato com diferentes situações e marca a sua presença no Museu. É ele quem está lá, vendo do alto do “mirante”, passeando pelo bosque de árvores e vendo com os próprios olhos a anta que dorme. É ele quem grava o que gostaria de deixar registrado para o futuro. Porém, não apenas para ele. O visitante chama

quem assiste para ver e ouvir, ele esclarece o que passa a sua frente para quem não está lá, para quem não conhece o Museu.

No vídeo, ficam evidentes as percepções que se formam a partir do contato que o visitante tem com o lugar. Não que o vídeo consiga retratá-las, apreendê-las, mas ele mostra nos elementos do discurso traços de surpresas, pensamentos, associações que o rapaz faz ao encontrar uma cotia, por exemplo. A percepção surge a partir do momento, dos estímulos exteriores que o corpo é capaz de captar, mas considera as lembranças. Então, o rapaz percebe o lugar, mas o que percebe tem a ver com as suas próprias experiências. Por isso, ele estranha encontrar animais andando livremente pelo Museu ou ver tantas árvores juntas, que chegam a “atrapalhar” uma vista panorâmica.

As suas lembranças são atualizadas naquele momento. No encontro com a árvore que tomba para o lado de fora, onde há o trânsito da cidade, o rapaz lembra-se de uma referência do cinema, estabelecendo uma comparação entre o que é natural e o que é artificial, o antigo e o novo, o intocado e o moderno. O retorno à lembrança é um exemplo de como ela não pode ser fechada, encerrada em um sentido: o visitante ressignifica o filme em uma vivência particular, refletindo sobre a oposição que vê entre o que está dentro e fora do Museu.

Logo, percebe-se no vídeo as percepções que se formam, a partir de lembranças, e a construção de uma memória para o futuro. Diferente de uma fotografia, por exemplo, que retrata um momento, um quadro do acontecimento, o vídeo é narrado, é construído com várias cenas, vários pedaços, que mostram a relação que o visitante vai construindo com o que está a sua volta.

Como já foi dito, o que está gravado não é todo o passeio feito pelo visitante, mas fragmentos dele. Se a memória é esquecimento, o corte das cenas representa o que o visitante elegeu para ficar na lembrança. São cenas que ele escolheu para registrar para si e para outros. Ele não precisa lembrar tudo o que aconteceu na visita, mas de aspectos que podem lhe servir para o futuro, para a sua maneira de perceber o mundo.

E o que ele decide registrar é, sobretudo, a natureza. São os animais e as plantas que o Museu abriga, mas retratadas a partir do seu olhar. O visitante não convive com essa natureza e a sua reação perante ela é de curiosidade e de surpresa: “O macaco lá, olha lá”, “Olha só a quantidade

de árvores no meio do caminho”. Por isso, o seu olhar é baseado no que sabe e no que já viu anteriormente. Ele chega a confundir algumas espécies de animais, o macaco-aranha com o macaco-prego, a ariranha com a lontra, a cotia com a paca, talvez porque estes nomes são mais comuns.

Porque é um morador da cidade, as suas referências diante da natureza são do urbano. Então, para que outras pessoas também se identifiquem, ele faz comparações imagéticas com o urbano, mostrando a altura do prédio com a árvore do paricá ou mesmo a oposição dentro x fora do Museu com o filme “A Vila”. A sua memória traz essas referências nos elementos do discurso, não do contato direto com animais e plantas, mas da natureza distante, em cativeiro ou na televisão (“Do lado de lá, a cidade, mundo externo”, “Interessante que os bichos aqui gostam de ver as pessoas”, “Ela atravessou bem na minha frente”, “Olha só o risco. Andando entre o povo”).

Todavia, nesse contato, o visitante abre a sua cabeça para novas percepções e as compartilha com outros usuários. É ele quem visita presencialmente, mas quem o assiste é convidado a fazer um passeio virtual e a também perceber o lugar a partir de suas próprias vivências. Com a câmera na mão, ele procura detalhes, o canto da cigarra, o casal que namora, a surpresa da criança que diz “ulha”, revelando sons, elementos da natureza, da cidade, pessoas em condições diversas.

O vídeo traz a representação da percepção e das lembranças deste visitante do Museu. Ao dizer o que sabe e o que viu, ele compartilha não apenas o momento, mas suas referências do passado que se atualizam, que ganham novos sentidos e formas, não apenas em sua memória, mas também na de todos para quem fala no *online*.

5.4.2 Ambientes Aquáticos do MPEG

Apesar de ser resultado de uma videotrilha, neste vídeo não há imagens que retratam os caminhos percorridos pelo Museu. Ele é composto por imagens feitas pela equipe do Labcom Móvel, que mostram o decorrer da videotrilha dos ambientes aquáticos, e por algumas capturadas pelos participantes. As filmagens dos visitantes foram editadas para produzir este vídeo, que é um registro da videotrilha proposta pelo Museu.

Porém, pelos depoimentos e imagens de cada um é possível perceber os seus olhares.

Tabela 2 – Categorização de dados de “Ambientes Aquáticos do MPEG”

CATEGORIAS	OBJETOS DE FILMAGEM	ELEMENTOS DO DISCURSO	RECURSOS DE EDIÇÃO
EXPERIÊNCIA VIVIDA	Luis Sérgio (2)	“Eu sou de Florianópolis, Santa Catarina”, “Eu prefiro olhar hoje em dia. Já fiz fotografia... então eu não sei o que eu fiz ali”, “Tem passagens muito diretas, sem tá sentindo as coisas. Eu acho que essa ideia da trilha permite trabalhar mais os sentidos, não apenas você passar direto”	Sonoras (2)
	Vinicius Cordeiro (2)	“Eu sou de Juazeiro do Norte, no estado do Ceará”, “Pela primeira vez tô visitando aqui Belém, floresta amazônica”, “Gostei muito de conhecer aqui o Museu”, “A gente pensa que museu é aquela questão de tá numa casa, cheio de quadros, essas coisas”	Sonoras (2)
	Maira Reis (2)	“Eu sou daqui do Museu mesmo, só que eu sou nova”, “Achei muito interessante, gostei muito. Aprendi, achei legal”, “Eu queria muito aprender mais sobre os animais, sobre o lugar em si”	Sonoras (2)
RELAÇÃO COM A NATUREZA	Animais (8), plantas (5), água (2)	-	Cortes secos (15), legendas com autores das imagens (3), \textit{fade out} (3)
ESTÍMULOS PARA PERCEPÇÕES DIVERSAS	Participantes durante a videotrilha (13)	-	Quadros de texto (2), trilha sonora, fusão de imagens (8)

Para a construção do vídeo foram usadas as imagens da natureza filmadas pelos três participantes e seus depoimentos. Logo, são três visões particulares, três memórias distintas em questão. Os participantes partem de lugares geograficamente diferentes – um é catarinense, outro é cearense e a outra paraense – e modos de ver diferentes. Então, a mesma experiência no Museu marca cada um de forma particular: é um aprendizado, convida para o uso de mídias locativas ou para outra ideia de museu.

As imagens referentes a cada participante representam as percepções, o modo de olhar e o que foi escolhido para ser lembrado. Trazem

animais, plantas e a água de pontos que todos passaram, mas apresentam, isto é, filmam de formas diferentes. A natureza é apresentada por partes, fragmentada, pelos detalhes: a marreca-cabocla que limpa as asas, a tartaruga que descansa, a flor da vitória-régia. Na edição, as filmagens estão sinalizadas com o nome do trilheiro que a fez, as sequências são unidas por cortes secos e finalizadas com *fade out*, como se fossem “lances” do passeio, do olhar, da percepção de cada um.

Na videotrilha a memória é atualizada e novos sentidos vêm às cabeças dos participantes. Um deles comenta como não costuma utilizar câmeras, mas que depois percebeu como elas podem enriquecer a percepção, fazendo-o deter-se aos detalhes, a parar e a observar os lugares por onde passa com mais atenção e “não apenas passar direto”. O outro apreende uma nova ideia do que seria um museu, um espaço de vivências, aberto, vivo e não um local fechado e estável. A memória deles se dinamiza a partir da videotrilha, um novo sentido é dado para uma velha ideia que se tem de alguma coisa e pode mover o corpo para outras reflexões e ações no futuro.

O vídeo apresenta a videotrilha como outra forma de perceber e estimula o uso de mídias locativas no passeio pelo Museu. A experiência pela qual passaram os participantes vai sendo mostrada aos poucos, na fusão destas imagens com os depoimentos. Elas ilustram o que participantes falam, o contato com a câmera, com um museu vivo e com o novo local de trabalho.

Os quadros iniciais trazem o título e a indicação da 9ª Semana Nacional de Museus, mas de forma alguma encerram o sentido do vídeo. E não poderia. É apenas o registro das experiências dos participantes, o Museu se apropriando desses olhares, que ajudam a construí-lo e a mantê-lo como uma instituição viva. A trilha sonora também constitui um elemento de unidade para o vídeo, assim como os recursos de edição que se repetem (transição de cenas, apresentação dos personagens e suas imagens).

Contudo, o vídeo chama atenção para a diversidade, do que ele possui e do que pode provocar nas pessoas. E o sentimento que ele é capaz de provocar é diverso, atinge e modifica os seus visitantes de formas diferentes. O que se percebe no vídeo são três vivências, cada uma que aciona percepções diferentes e não se encerra em sentidos. Não há nar-

ração no vídeo, não há indicação de como interpretá-lo. Ele é múltiplo como a memória, como o olhar das pessoas também é.

5.4.3 Onde está a memória do Museu?

A partir da pergunta que o intitula, o vídeo apresenta vários aspectos e suportes da memória. Para isso, ele se apóia em situações e pessoas diversas. A videotrilha aparece diluída em meio a outras imagens, como mais uma forma de perceber a memória do Museu. Nele há uma mescla de memórias, que vão deixando-o aberto a interpretações.

Tabela 3 – Categorização de dados de “Onde está a memória do Museu?”

CATEGORIAS	OBJETOS DE FILMAGEM	ELEMENTOS DO DISCURSO	RECURSOS DE EDIÇÃO
EXPERIÊNCIA VIVIDA	Estudantes durante a videotrilha (9)	-	Cortes secos ()
	Idosos (5)	Ex-funcionários (2)	“Meu serviço mais destinado foi o aquário”, “O Museu é a alma da gente. É uma simpatia, uma dedicação”
		Visitantes antigos (2)	“Quando eu nasci ele já existia”, “Coisas que trazem saudade, coisas que a gente não pode noutra lugar”, “Me sinto realizado de morar aqui em frente do Parque. Moro aqui já há 40 anos e me sinto uma criança cada vez que passo pelo Museu”
RELAÇÃO COM A NATUREZA	Plantas (3)	“Onde tem as plantas, os animais, o ar” (visitante antiga), “E outras tarefas que foi dado, mas na parte de peixes também: os lagos, puraquês. E eu sei bastante pro Marajó, por esses lugares aí, pescar e trazia, trazia peixe. Meu serviço era esse” (ex-funcionário)	-
ESTÍMULOS PARA PERCEPÇÕES DIVERSAS	Monumentos (4), prédios históricos (3), totens (4)	“A memória do Museu está em todos os espaços do Museu”, “Guarda a memória dessas pessoas que passaram por aqui, aqui pelo Parque. Aqueles que eram pequenos, pequeninos e que hoje vêm como adultos, aqueles que são hoje crianças ou jovens e futuramente virão aqui e vão ver esse espaço diferente” (educadora do MPEG), “Esta simpática casa foi construída em 1872 para abrigar o laboratório do Museu Paraense Emílio Goeldi” (documento), “A memória está no visível”, “E no que a gente não vê”, “Está no atual”, “E no que passou”, “Está nos documentos históricos”, “E na cabeça das pessoas” (quadros de texto)	Legenda, trilha sonora, sonora (4), quadros de texto (6), fotos (9), \textit{fade out} (7), \textit{fade in} (5)

Pelos objetos de filmagem é possível delinear dois públicos distintos e, portanto, dois aspectos mais evidentes da memória: a direção para o futuro e o retorno ao passado. Os jovens exercitam sua percepção na videotrilha, procurando em diversos pontos a memória do Museu e construindo as suas memórias da experiência neste espaço. Os idosos, por sua vez, já vivem o Museu por muitos anos, têm um elo afetivo com ele e atualizam as suas lembranças no momento da fala, no reencontro com este lugar de memória.

Nas imagens da videotrilha, os alunos aparecem em contato com os suportes que representam a memória institucional, entrando em contato com os totens da exposição “Parque Zoobotânico: Patrimônio e Memória”, prédios históricos, documentos e monumentos do Museu. Estes objetos materializam e conservam a memória que faz parte da identidade do Museu. Eles representam o que merece ser destacado, ser guardado para a sociedade no futuro. É a partir deles que os jovens visitantes aprendem sobre o passado da região que vivem. Entretanto, a maneira como olham para estes objetos é pelas lentes atentas das câmeras. E pelo registro audiovisual, ainda que não esteja explícito, vão percebendo, reavivando lembranças e construindo memórias na vivência.

Já os idosos falam sobre as memórias individuais deste espaço. Visitantes antigos e ex-funcionários relatam suas próprias experiências no Museu, na relação que construíram com aquele pedaço do mundo. São vivências diferentes, que trazem na lembrança aspectos diferentes do Museu. Porém, denotam vínculos afetivos com o espaço, que é “a alma, uma simpatia e uma dedicação”.

O encontro com o Museu atualiza as memórias individuais, no momento de percepção com este velho lugar. Exemplo disto é quando o visitante antigo diz que, passados 40 anos, sempre que vai ao Museu, sente-se como uma criança ou quando a senhora lembra que o Museu já existia desde sua infância. A memória dos ex-funcionários está ligada a outra fase da vida, do trabalho, da “dedicação”.

Os idosos trazem na lembrança o convívio com a natureza do Museu. Como sempre foi uma referência verde dentro da cidade, a sua imagem e a memória que vem à cabeça está relacionada com o ambiente arborizado, tranquilo, prazeroso, “onde tem os animais, as plantas, o ar”. O ex-funcionário do Museu já tem uma relação diferente, mais

próxima ainda desta natureza, pois conta que cuidava dos animais do aquário.

O vídeo responde a pergunta com muitas respostas. Os quadros de texto estimulam o pensar, ilustrados pelas sequências de imagens que trazem suportes e memórias diferentes. Além disso, a sequência de fotos no início já sugere esta diversidade, esta fluidez do que forma a memória (ou as memórias) do Museu. No decorrer do vídeo, se mostra que ela está em vários lugares e, não apenas na instituição. É a fluidez da memória que se tenta apresentar, pois ela pode ser procurada nas fotos, nos monumentos, nos idosos, nos jovens. Estes vários elementos procuram instigar o espectador a procurá-la, a percebê-la ao seu redor e a sua importância na constituição dos lugares de memória

O vídeo tenta dar conta da memória tradicional e da memória individual, do que está no Museu e do que surge nas pessoas. Representa a lembrança, de um lugar de saudade para os antigos, das memórias que foram construídas nele; e a relação deste tradicional na transmissão aos mais novos a memória da região, fazendo-os se identificarem e viverem também este espaço. Ele retrata a diversidade da memória, a que surge nas pessoas e a que se materializa nos lugares de memória. É um registro de novos e velhos, do que foi lembrado e do que será, motivado e guardado pelo Museu. O vídeo funciona como um suporte destas várias memórias, mostrando e estimulando também processos de construção de outras.

5.4.4 Algumas considerações

Os vídeos analisados têm objetivos, personagens e formatos diferentes. O primeiro é mais simples, produzido num passeio pela vontade de um visitante. O segundo é produto de uma atividade proposta pela instituição a três visitantes. O terceiro mistura experiências, recursos e públicos distintos. Porém, todos são registros do Museu Goeldi e evidenciam aspectos da memória. A partir das análises, constatou-se: a) que as videotrilhas são um exercício de percepção; b) que o uso de mídias locativas para o registro pode atualizar as memórias individuais; c) que a riqueza de experiências, personagens, recursos de edição permitem trabalhar mais aspectos da memória e evocar várias percepções acerca deles.

Representadas através das câmeras, as percepções podem gerar ou evocar memórias. Dispostos em uma rede social, ordenados no tempo, os vídeos são tal como o velho álbum de fotografias, que transmitem a recordação de acontecimentos com ainda mais precisão. Pela videotripla os visitantes vivem experiências diferentes do comum, adquirem novas percepções. E o exercício de perceber já é em si um processo de memória. Isso porque a percepção envolve, por mais rápida que seja, uma quantidade incalculável de rememorações (Bergson, 2006b). O que foi produzido então pelos visitantes traz as suas memórias, seus olhares diante do mundo.

Contudo, os vídeos não constituem a percepção da situação exposta. Para Bergson (2006b), a percepção, assim como a lembrança, está no terreno do espírito, desalojada do corpo. Por isso, elas não são materiais nem reconstituídas pelo material. Mas os vídeos, ao serem assistidos, podem acionar as lembranças, que são muito mais complexas do que é retratado na filmagem.

O uso de mídias locativas é um exercício de percepção, de descoberta da relação com o lugar em que se está. A memória instituída, “formada por representações que alcançaram consenso ou reconhecimento oficial” (Gondar, 2005: 20), é apresentada na figura do Museu, dos elementos naturais e artificiais que o compõe. Porém, são evidenciados o que não está amparado pelos arquivos do Museu, mas o que constrói a memória: a relação entre o humano e o mundo, a ação e a percepção de cada um, que, ainda assim, faz parte do Museu.

Além disso, o uso de mídias locativas para o registro pode atualizar as memórias das pessoas. Tanto o olhar atento do que se passa através da câmera, na relação mais intensa com o lugar, como o olhar para a câmera, no registro pessoal, pode evocar lembranças, que são ressignificadas no presente. O contato com essas tecnologias facilita o registro, outras formas de perceber e, portanto, estimula a memória, o retorno às lembranças e a reflexão para o futuro.

Ver o Museu Goeldi a partir da percepção e da memória de outros, de uma proposta que não se encerra em sentidos, de um vídeo que possui vários recursos para apresentar a diversidade, torna o vídeo uma obra aberta. O que se apresenta é o resultado de “investigações” em cada pedaço do Museu do que ele tem a oferecer, feitas por pessoas de gostos, saberes, experiências diferentes, que não estão preocupadas

em seguir a linha institucional. Facilmente gravados e disponibilizados na *web*, estes registros pessoais ficam à vista de todos. E, no fim das contas, as ricas referências de memórias, possam talvez inspirar outras pessoas, que se identifiquem ou que queiram dividir suas próprias memórias. Não se trata de informar, de transmitir, mas de instigar, fazer o espectador procurar no vídeo e na própria memória sentidos para o que assiste.

É importante salientar que, sozinhos ou em conjunto, os vídeos não trazem à tona a memória em sua totalidade, mas a representam: “(...) a memória humana conserva um grande setor não-‘informatizável’ e (...) como todas as outras formas de memória automáticas aparecidas na história, a memória eletrônica não é senão um auxiliar, servidor da memória e do espírito humano” (Le Goff, 1990: 469-470). Ainda assim, esta diversidade movimenta e renova a memória. “Longe de fundir as inteligências individuais em uma espécie de magma indistinto, a inteligência coletiva é um processo de crescimento, de diferenciação e de retomada recíproca de singularidades” (Lévy, 1998: 32). Espalhadas pelo ciberespaço, elas formam um mosaico de memórias em rede, que, na diferença, contribuem para construir um entendimento social do que é o Museu Goeldi.

Conclusão

A comunicação no ciberespaço é flexível, podendo ser montada, remontada e difundida em inúmeros dispositivos. Pensar em memória neste contexto remete à sua essência móvel, cuja representação parece potencializada no digital. Ao contrário da mídia fixa, o conteúdo digital valoriza a informação movente, recriada por qualquer pessoa que entre em contato com ela. O usuário é capaz de produzir e disponibilizar seu próprio conteúdo, sua memória, e entrar em contato com outras infinitas.

Com um celular ou uma câmera digital, qualquer pessoa pode registrar a sua memória e partilhá-la na *web*. Vários usos das mídias locativas podem ser feitos para a valorização de memórias e abrangem tanto modos de fazer como memórias distintas. O que se mostrou aqui foram alguns deles, iniciados no exercício de videotrilhas, que, por sua vez, geraram vídeos que trazem variados aspectos da memória.

Por estarem ao alcance de mãos e cabeças diferentes, as mídias locativas têm a possibilidade de representar a diversidade, a espontaneidade e a fluidez da memória. Quem quiser escolhe como e o quê falar, deixa-se surpreender e começa a perceber o mundo que o cerca de uma forma mais rica, mais sensorial, explorando o não-convencional no virtual e fora dele. E trabalhar a percepção é também estimular a memória. Nesse sentido, se o que percebemos considera toda a carga de lembranças pessoais, o que representariam então novos modos de perceber? De se relacionar com as coisas que estão à nossa volta? De olhar para uma diversidade de registros, que representam memórias diversas, e acionar a nossa própria memória?

Na relação com a memória instituída dos lugares de memória, essas versões retratam vivências e apropriações do que é colocado diante das pessoas. São outras formas de ver e sentir que estão espalhadas num espaço público, visíveis e questionáveis por qualquer um. Essas representações de memórias se movimentam no ciberespaço, se criam e recriam nas relações sociais das redes. Por isso, o mosaico de memórias que se forma na rede é algo muito mais complexo do que o que é apresentado pela mídia ou pelos museus. Cada observador, leigo, mostra seus dados e enriquece essa memória em frações de segundos, diariamente.

Ainda assim, por ser representação e não a memória em si, estes

vídeos constituem apenas um referente estático de algo que verdadeiramente se encontra em movimento. A memória é bem mais que este conjunto de representações, mas ela pode ser acionada neste contato, na percepção pelo registro audiovisual.

Se o tempo atual é o da aceleração do mundo, da história, o uso de mídias locativas pode ser criativo e dinâmico para acompanhar as vivências do homem (pós) moderno. O uso da tecnologia não basta para constituir uma memória, mas permite escolher o que se quer lembrar, o que, na atualidade, significa um repositório gigantesco. Mas se é gigantesco, o é também porque mais pessoas estão compartilhando, se vendo e vendo as outras. Essa flexibilidade da tecnologia estruturante parece se adequar às memórias da contemporaneidade.

Referências

- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS INSTITUIÇÕES DE PESQUISA TECNOLÓGICA. Museu Paraense Emílio Goeldi – MPEG. Relatório de gestão. Belém, 2011.
- BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BARRENECHEA, M. Nietzsche e a genealogia da memória social. In: GONDAR, J. DODEBEI, V. (Orgs.) *O que é memória social?*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2005.
- BARROS, L, et al. Website Revitalização do Parque Zoobotânico. In: XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – INTERCOM, 34, 2011, Recife. Anais. [recurso eletrônico]. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/expocom/EX26-0066-1.pdf>. Acesso em: 23 nov, 2011.
- BELTRÃO, J. Comunicação e educação para a preservação ambiental e cultura na Amazônia Oriental brasileira. In: Foro Íbero-Americano de Comunicação e Divulgação da Ciência, 2009, Campinas-SP. Anais. Disponível em: http://www.oei.es/forocampinas/PDF_ACTAS/COMUNICACIONES/grupo5/025.pdf. Acesso em: 10 nov, 2011.
- BERGSON, H. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2006a.
- _____. *Memória e vida*. Textos escolhidos por Gilles Deleuze. São Paulo: Martins Fontes, 2006b.
- BURGESS, J. GREEN, J. *Youtube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade*. São Paulo: Aleph, 2009. p. 17-33.
- CASTELLS, M. *La galáxia internet*. Barcelona: Plaza y Janés, 2001. p. 23-31.

_____. A era da intercomunicação. In: *Caminhos para uma comunicação democrática*. Le Monde Diplomatique Brasil. N. 2. São Paulo: Instituto Paulo Freire, 2007.

DANTAS, T. Bolha dos anos 2000. *Brasil Escola*, Informática. Disponível em: <http://www.brasilecola.com/informatica/bolha-dos-anos-2000.htm>. Acesso em: 11 out. 2011.

De 2005 para 2008, acesso à Internet aumenta 75,3%. *IBGE*, 11 de dezembro de 2009. Disponível em: http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=1517. Acesso em: 19 out. 2011.

DODEBEI, V. Memória, circunstância e movimento. In: GONDAR, J. DODEBEI, V. (Orgs.) *O que é memória social?*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2005.

EVA. Belém, Escola Virtual de Assuntos Amazônicos. Contém informações sobre o Parque Zoobotânico, atividades educativas, bases de dados, serviços e exposições do Museu Paraense Emílio Goeldi. Disponível em: <http://www.museu-goeldi.br/eva/>. Acesso em: 19 set. 2011.

EVANS, M. *The evolution of the web: from web 1.0 to web 4.0*. Disponível em: <http://www.cscan.org/presentations/08-11-06-MikeEvans-Web.pdf>. Acesso em: 11 out. 2001.

GONDAR, J. Quatro proposições sobre memória social. In: GONDAR, J. DODEBEI, V. (Orgs.) *O que é memória social?*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2005.

GONDAR, J. DODEBEI, V. (Orgs.) *O que é memória social?*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2005.

- LABCOM MÓVEL, Estudos e Práticas de Comunicação Pública da Ciência na Amazônia. Belém, Museu Paraense Emílio Goeldi. Contém notícias, vídeos, informações técnicas, sobre o projeto e projetos associados. Disponível em: <http://www.labcomovel.blogspot.com>. Acesso em: 18 set. 2011.
- LE GOFF, J. *História e Memória*. Campinas-SP: Editora da UNICAMP, 1990.
- LEE, M. LAN, Y. From web 2.0 to conversational knowledge management: towards collaborative intelligence. *Journal of Entrepreneurship Research*. V. 2, n. 2, jun, 2007. p. 47-62. Disponível em: <http://www.erj.org.tw/search/JournalFile/v02n02/V02N2-3.pdf>. Acesso em: 10 out. 2011.
- LEGGAT, M. TOUFEXIS, N. *The evolution of the WWW: web 1.0 – web 2.0 and beyond...* Disponível em: http://www-chucol.mml.cam.ac.uk/?page_id=56. Acesso em: 11 out. 2011.
- LE MOS, A. Cidade e mobilidade: telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. *Matrizes*, Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. São Paulo, ano 1, n. 1, 2007a, p. 121-137. Disponível em: <http://www.andreleamos.info/artigos/Media1AndreLemos.pdf>. Acesso em 18. Out. 2011.
- _____. Manifesto das mídias locativas. *Ciberpesquisa – Centro Internacional de Estudos em Cibercultura*. Ano 9, v. 1, n. 71, mai-jun, 2009. Disponível em: http://andreleamos.info/404nOtF0und/404_71.htm. Acesso em: 18, out. 2011.
- _____. Mídia locativa e território informacional In: ARANTES, P. SANTAELLA, L. *Estéticas tecnológicas*. São Paulo: PUC-SP, 2007b. Disponível em: http://andreleamos.info/artigos/midia_locativa.pdf. Acesso em: 18 out. 2011.
- LÉVY, P. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

_____. *As formas do saber*. Vídeo. [S. l., s/d.] Entrevista concedida a Florestan Fernandes Jr. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=i5Ko5gGPF4w>. Acesso em: 21 nov, 2011.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. *Memória e cibercultura*. Texto online. Ottawa, jun, 2008. Entrevista concedida a Lynnda Proulx e Maria Antonieta Pereira. Disponível em: http://www.letras.ufmg.br/atelaeotexto/entrevista_levy.html. Acesso em: 21 nov, 2011.

_____. *O que é o virtual?*. São Paulo: Editora 34, 1996.

MATOS, H. Comunicação pública, esfera pública e capital social. In: DUARTE, J. (Org.) *Comunicação pública: Estado, mercado, sociedade e interesse público*. São Paulo: Editora Atlas, 2009.

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO. Livro das Unidades de Pesquisa do Ministério de Ciência e Tecnologia, 2011. p. 104-107.

MORAES, N. Memória social: solidariedade orgânica e disputa de sentidos. In: GONDAR, J. DODEBEI, V. (Orgs.) *O que é memória social?*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2005.

MPEG. Belém, Museu Paraense Emílio Goeldi. Contém informações institucionais, técnicas, notícias, de projetos e de serviço. Disponível em: <http://www.museu-goeldi.br>. Acesso em: 18 set. 2011.

NORA, P. Entre memória e história: a problemática dos lugares. *Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História*. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, n. 10, dez, 1993. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/51219446/Entre-Memoria-e-Historia-a-Problematica-Dos-Lugares-Pierre-Nora>. Acesso em: 31 out, 2011.

- _____. Reasons for the current upsurge in memory. *Transit*, n. 22, 2002. Disponível em: <http://www.eurozine.com/articles/2002-04-19-nora-en.html>. Acesso em: 10 nov, 2011.
- O'REILLY, T. *O que é web 2.0*. Padrões de design e modelos de negócios para a nova geração de software. Disponível em: <http://www.flaudizio.com.br/files/o-que-e-web-20.pdf>. Acesso em: 9 out. 2011.
- _____. *The architecture of participation*. Disponível em: http://oreilly.com/pub/a/oreilly/tim/articles/architecture_of_participation.html. Acesso em: 9 out, 2011.
- OLIVEIRA FILHO, W. Mais que um inventário imagético no Youtube: uma possível leitura na rede. *Biblioteca Online de Ciências da Comunicação*, s/d. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-oliveira-mais-inventario.pdf>. Acesso em: 15 nov, 2011.
- PRIMO, A. Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador. *Laboratório de Mediação Intermediada por Computador*, n. 45, 2005. Disponível em: http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/enfoques_desfoques.pdf. Acesso em: 11 out. 2011.
- RECUERO, R. *Redes sociais na internet*. Coleção Cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- RIBEIRO, A. BRASILIENSE, D. Memória e narrativa jornalística. In: RIBEIRO, A. FERREIRA, L. (Orgs.) *Mídia e memória: a produção de sentidos nos meios de comunicação*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.
- RODRIGUES, A. delimitação, natureza e funções do discurso midiático. In: MOUILLAUD, M. PORTO, S. (Orgs.). *O Jornal: da forma ao sentido*. Brasília: Paralelo 15, 2002.

SANJAD, N. “Ciência de potes quebrados”: nação e região na arqueologia brasileira do século XIX. *Anais do Museu Paulista*. São Paulo, v. 19, n. 1, jan/jun, 2011. p. 133-163.

SANTAELLA, L. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, J. *Laboratório de Comunicação Pública da Ciência na Amazônia (Pará)*, Processo 551952/2008-3, Edital/Chamada: Edital MCT/CNPq nº 42/2007 – Difusão e Popularização da C&T.

_____. *Mobilidade e diálogo na comunicação pública da ciência*. Belém, 2011. 13 slides.

_____. *Oficina Práticas de comunicação pública da ciência utilizando mídias móveis*. Belém, 2011. 10 slides.

VÍDEO DE BOLSO. Disponível em: <http://videodebolso.ipsa.org.br>. Acesso em: 23 nov, 2011.

YOUTUBE. Disponível em: <http://www.youtube.com>. Acesso em: 29 jul, 2011.

Youtube.com Site Info. ALEXA. Disponível em: <http://www.alexa.com/siteinfo/youtube.com>. Acesso em: 2 nov, 2011.

Apêndices

APÊNDICE A: Tabela com os vídeos sobre o Museu Goeldi encontrados no *Youtube* classificados de acordo com o conteúdo

- **Animais**

Peixe-boi no Museu Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=EAFWu9k3gmk>

Ariranha Museu Goeldi – Belém do Pará

<http://www.youtube.com/watch?v=0HP37gye3VU>

Onça do Museu Paraense Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=cMNU55x-U0g>

Onça Pintada (Panthera onca)

<http://www.youtube.com/watch?v=LDOEEPksMjM&feature=related>

Onça Preta (Panthera onca)

<http://www.youtube.com/watch?v=FAPY5nrviBw>

Cairé no Museu Emilio Goeldi (Belém-Pará-Brasil)

<http://www.youtube.com/watch?v=plblbp3EFtA>

Museu Emilio Goeldi – Belém – Pará

<http://www.youtube.com/watch?v=e-BLBPk151I>

Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=bJZoI3y3LKA>

Onça pintada Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=UqUzQf98F1M>

Filhote de onça pintada Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=QQDbJbtKmGE>

Camouflage – Marcolino in the Amazon

<http://www.youtube.com/watch?v=Hhe-mmtBhuw>

Vai tartaruga, vai, vai!

http://www.youtube.com/watch?v=2NU1_FSRS8s

Onça pintada!

<http://www.youtube.com/watch?v=dQViJ0NZYjg>

Um passeio com a onça

<http://www.youtube.com/watch?v=T59CFcni01M>

Onça pintada

<http://www.youtube.com/watch?v=rSR0drpiheI>

Belém – Pará (Parque Zoobotânico)

<http://www.youtube.com/watch?v=B2vOqPvnmkA>

Museu Emilio Guelde em Belém

<http://www.youtube.com/watch?v=XzpfsvGMLwI>

Belém do Pará – Brasil

<http://www.youtube.com/watch?v=E2M0cRdwdXE>

Oligator o nosso jacaré Açú

<http://www.youtube.com/watch?v=jnd21JfwuXs>

Belém – Pará (Parque Zoobotânico)

<http://www.youtube.com/watch?v=-ooWI7bC1b4>

Onça...

<http://www.youtube.com/watch?v=9bnecxdzCjw>

Filhote de onça brincando

<http://www.youtube.com/watch?v=3m91uC5AwYE>

Belém do Pará – Jacaré Açú

<http://www.youtube.com/watch?v=BcL7KspwV0Y>

Belém do Pará – Macacos

<http://www.youtube.com/watch?v=Muvu503b5A8>

Belém do Pará – Cotia

<http://www.youtube.com/watch?v=8oGPigQTx44>

Belém do Pará – Onça pintada 2

<http://www.youtube.com/watch?v=GAujRCV6B80>

Belém do Pará – Corujas e Arara

<http://www.youtube.com/watch?v=K1e929BnGoA>

Belém do Pará – Onça pintada

<http://www.youtube.com/watch?v=XvKBPGoJY04&feature=related>

Bicho-preguiça

<http://www.youtube.com/watch?v=v7oTW5RV1Ws>

Peter Müller visita o Museu Emilio Goeldi (parte 1)

<http://www.youtube.com/watch?v=kdqzBOYGuf4>

Peter Müller visita o Museu Emilio Goeldi (parte 2)

<http://www.youtube.com/watch?v=P24M6pEurMY>

Peter Müller visita o Museu Emilio Goeldi (parte 5)

<http://www.youtube.com/watch?v=R1MMq5K3xYg>

Peter Müller visita o Museu Emilio Goeldi (parte 6)

http://www.youtube.com/watch?v=_MymZM45eAY

Peter Müller visita o Museu Emilio Goeldi (parte 7)

<http://www.youtube.com/watch?v=UJH6T5iJHMY>

Macaco no Parque Emilio Goeldi

http://www.youtube.com/watch?v=yTvDRN_grOI

Alcindo

<http://www.youtube.com/watch?v=zyckK3BwJko>

Acasalamento

<http://www.youtube.com/watch?v=FmT8tiDj4Cs>

Uma espiada na pantera

<http://www.youtube.com/watch?v=obvCbHKK4io>

Amazon Manatee

<http://www.youtube.com/watch?v=gfNFVgMN1vo>

Visitantes

Uma tarde no Museu Goeldi

http://www.youtube.com/watch?v=_Zz38fGSpPA

A dança do siri no Museu

<http://www.youtube.com/watch?v=oCSndICa-do&feature=related>

Passeio no Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=aqeCWfizSSs>

Bicho preguiça em Belém – Amazônia

<http://www.youtube.com/watch?v=XZ17rmMbeLk>

Dança do siri no Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=GxkeavgYnPk>

Jorge Neto no Museu Emilio Goeldi (Belém – Pará)

<http://www.youtube.com/watch?v=o4XbqcqR41g>

Passeio no Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=OKiu-BLwKA4>

SIT Students in Capoeira Angola Class

http://www.youtube.com/watch?v=vwn4RDW7V_g

Excursão da Escola Germano Neto

<http://www.youtube.com/watch?v=CWdMU1YTFvA>

Socorristas Jr do SAMU Belém

<http://www.youtube.com/watch?v=mDOJcQCPvRs>

Gil e Anna no Parque

<http://www.youtube.com/watch?v=A2BLEGOibtI>

Insanidade na Oca!

<http://www.youtube.com/watch?v=ea2tGS1QCEE>

Funk da Tauga

<http://www.youtube.com/watch?v=gO-WrhyPYAg>

Caminhada no Museu de Belém-Pa em 13-04-08

http://www.youtube.com/watch?v=6UP_jjUtOsQ

Manrjorye no Museu

<http://www.youtube.com/watch?v=DJnGhzGDZjc>

Museu de Belém do Pará

<http://www.youtube.com/watch?v=WLhuqsYfXmk>

Familia Moreira Lima bosque e museu

<http://www.youtube.com/watch?v=RBFw6DWjYCo>

Luan Santana de Castanhal

<http://www.youtube.com/watch?v=4tc74x1RS1Y>

Jardim Botânico

<http://www.youtube.com/watch?v=yDNc5MDWq5U>

Gabriel no Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=k9B-u4sbAC8>

Peter Müller visita o Musseu Emilio Goeldi (parte 3)

http://www.youtube.com/watch?v=GmLr7M17__w

Peter Müller visita o Musseu Emilio Goeldi (parte 5)

<http://www.youtube.com/watch?v=51L0YPkRM5Y>

Peter Müller visita o Musseu Emilio Goeldi (final)

<http://www.youtube.com/watch?v=hUIPBkw1loU>

Visitando o Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=KMz8SrVdnDs>

339 Tubarc – Belem Museo Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=0fSr4LnTgIg>

Chico passeando no Goeldi – O Filme

http://www.youtube.com/watch?v=Hf6GRfr_cfk

332 Tubarc – Belem Museo Emilio Goeldi Tacaca

<http://www.youtube.com/watch?v=9CmJmgeW6Tg>

Repórter Chanel

http://www.youtube.com/watch?v=UZz_C0FG3yQ

Fim do passeio...

<http://www.youtube.com/watch?v=79HOny-HaRc>

Agressão ao câmara

<http://www.youtube.com/watch?v=qgh3MrzrY8E>

Phani e a árvore

<http://www.youtube.com/watch?v=FQJH1SbM1Kg>

Passeando no Parque

<http://www.youtube.com/watch?v=bbM8rmv9WnA>

● **Plantas**

Vitória-Régia Museu Goeldi – Belém do Pará

<http://www.youtube.com/watch?v=epLw5QUhSmI>

Museu Emilio Goeldi – Belém – PAII

<http://www.youtube.com/watch?v=wcyPGD1g2jI>

Belém – Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=OB1IOxL1pgI>

Museu Emilio Goeldi – Belém – PA

<http://www.youtube.com/watch?v=xW21qK6WBpI>

Visita no Museu

<http://www.youtube.com/watch?v=HcJCaJ6NjOw>

Plantas aquáticas no Parque Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=B5OuYbjNAR4>

Miriti – Parque Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=AwjcHTHMmXM>

● **Animais, plantas e visitantes**

Museu Emilio Goeldi Orgulho do Pará

<http://www.youtube.com/watch?v=IXMocXYK48o>

TAG: Coisas da minha terra #1Museu Emilio Goeldi [Belém do Pará]

http://www.youtube.com/watch?v=0Bp2mV_TYbw

Patrimônio histórico, Pça Batista Campos e Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=mTxYEWi0iw>

TV Coruja no Museu Emilio Goeldi Belém PA

http://www.youtube.com/watch?v=PwzaAl_gVlw

Museu Paraense Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=FTjxAphOvsM>

Museu Paraense Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=oQlARUTpXEg>

Passeio no Museu

<http://www.youtube.com/watch?v=NcZ7SfBOyTc>

Museu Paraense Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=uEuqa0JiuqQ>

Parque Zoobotânico do Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=NzWd4cIe6WM>

DVT90 – Museu Paraense Emilio Goeldi – Belém

<http://www.youtube.com/watch?v=oJdybVIQW6w>

Belém, branco e preto (Parque Zoobotânico do Museu Emilio Goeldi)

<http://www.youtube.com/watch?v=dFi2WyJ9RD4>

Passeio no Museu E Goeldi_SVDC

<http://www.youtube.com/watch?v=3BbmUS-By3w>

Visita ao Emilio Goeldi parte 1

<http://www.youtube.com/watch?v=uGWxyVnFA7E>

Visita ao Emilio Goeldi parte 2

http://www.youtube.com/watch?v=9FV3Y03hhsI&feature=mfu_in_order&list=UL

Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=TaUMsYpmALE>

Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=catmXzOjsZE>

Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=NNctF75eU10>

CEFET UNED Imperatriz(técnicos em informática 2007)

<http://www.youtube.com/watch?v=9VH7R-jzoo4>

Sú – Lembranças – Vitória Regis

<http://www.youtube.com/watch?v=3TJ4KiKIwZ4>

Museu Emilio Goeld

<http://www.youtube.com/watch?v=zi3ERmRnV60>

Zoo

<http://www.youtube.com/watch?v=bTNB45gYHXk>

APÊNDICE B: Tabela de vídeos sobre o Museu Goeldi encontrados no Youtube classificados de acordo com o tipo

• **Vídeotrilha**

Caminhada no Museu de Belém-Pa em 13-04-08

http://www.youtube.com/watch?v=6UP_jjUtOsQ

Museu de Belém do Pará

<http://www.youtube.com/watch?v=WLhuqsYfXmk>

Parque Zoobotânico do Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=NzWd4cIe6WM>

Visita ao Emilio Goeldi parte 1

<http://www.youtube.com/watch?v=uGWxyVnFA7E>

Visita ao Emilio Goeldi parte 2

http://www.youtube.com/watch?v=9FV3Y03hhsI&feature=mfu_in_order&list=UL

Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=NNCtF75eU10>

Museu Emilio Goeld

<http://www.youtube.com/watch?v=zi3ERmRnV60>

Zoo

<http://www.youtube.com/watch?v=bTNB45gYHXk>

- **Edição de fotos**

Excursão da Escola Germano Neto

<http://www.youtube.com/watch?v=CWdMU1YTfvA>

Familia Moreira Lima bosque e museu

<http://www.youtube.com/watch?v=RBFw6DWjYCo>

Patrimônio histórico, Pça Batista Campos e Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=mTxYEWi0iw>

Museu Paraense Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=FTjxAphOvsM>

Museu Paraense Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=oQ1ARUTpXEg>

Museu Paraense Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=uEuqa0JiuqQ>

Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=catmXzOjsZE>

- **Edição de vídeos**

Camouflage – Marcolino in the Amazon

<http://www.youtube.com/watch?v=Hhe-mmtBhuw>

Bicho preguiça em Belém – Amazônia

<http://www.youtube.com/watch?v=XZ17rmMbeLk>

Funk da Tauga

<http://www.youtube.com/watch?v=gO-WrhyPYAg>

Jardim Botânico

<http://www.youtube.com/watch?v=yDNc5MDWq5U>

339 Tubarc – Belem Museo Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=0fSr4LnTgIg>

332 Tubarc – Belem Museo Emilio Goeldi Tacaca

<http://www.youtube.com/watch?v=9CmJmgeW6Tg>

Museu Emilio Goeldi Orgulho do Pará

<http://www.youtube.com/watch?v=IXMocXYK48o>

TAG: Coisas da minha terra #1Museu Emilio Goeldi [Belém do Pará]

http://www.youtube.com/watch?v=0Bp2mV_TYbw

TV Coruja no Museu Emilio Goeldi Belém PA

http://www.youtube.com/watch?v=PwzaAl_gVlw

DVT90 – Museu Paraense Emilio Goeldi – Belém

<http://www.youtube.com/watch?v=ojDybVIQW6w>

Chico passeando no Goeldi – O Filme

http://www.youtube.com/watch?v=Hf6GRfr_cfk

● **Edição de fotos e vídeos**

Passeio no Museu

<http://www.youtube.com/watch?v=NcZ7SfBOyTc>

Passeio no Museu E Goeldi_SVDC

<http://www.youtube.com/watch?v=3BbmUS-By3w>

● **Tomada com câmera parada**

Peixe-boi no Museu Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=EAfWu9k3gmk>

Ariranha Museu Goeldi – Belém do Pará

<http://www.youtube.com/watch?v=0HP37gye3VU>

Onça do Museu Paraense Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=cMNU55x-U0g>

Onça Pintada (Panthera onca)

<http://www.youtube.com/watch?v=LDOEEPksMjM&feature=related>

Onça Preta (Panthera onca)

Onça Preta (Panthera onca)

<http://www.youtube.com/watch?v=FAPY5nrviBw>

Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=bJZoI3y3LKA>

Onça pintada Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=UqUzQf98F1M>

Filhote de onça pintada Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=QQDbJbtKmGE>

Vai tartaruga, vai, vai!

http://www.youtube.com/watch?v=2NU1_FSRs8s

Onça pintada!

<http://www.youtube.com/watch?v=dQViJ0NZYjg>

Um passeio com a onça

<http://www.youtube.com/watch?v=T59CFcni01M>

Onça pintada

<http://www.youtube.com/watch?v=rSR0drpiheI>

Belém – Pará (Parque Zoobotânico)

<http://www.youtube.com/watch?v=B2vOqPvnmkA>

Belém do Pará – Brasil

<http://www.youtube.com/watch?v=E2M0cRdwdXE>

Oligator o nosso jacaré Açú

<http://www.youtube.com/watch?v=jnd21JfwuXs>

Belém – Pará (Parque Zoobotânico)

<http://www.youtube.com/watch?v=-ooWI7bClb4>

Onça...

<http://www.youtube.com/watch?v=9bnecxdzCjw>

Filhote de onça brincando

<http://www.youtube.com/watch?v=3m91uC5Awy1E>

Belém do Pará – Jacaré Açu

<http://www.youtube.com/watch?v=BcL7KspwV0Y>

Belém do Pará – Macacos

<http://www.youtube.com/watch?v=Muvu503b5A8>

Belém do Pará – Cotia

<http://www.youtube.com/watch?v=8oGPigQTx44>

Belém do Pará – Onça pintada 2

<http://www.youtube.com/watch?v=GAujRCV6B80>

Belém do Pará – Corujas e Arara

<http://www.youtube.com/watch?v=K1e929BnGoA>

Belém do Pará – Onça pintada

<http://www.youtube.com/watch?v=XvKBPGoJY04&feature=related>

Bicho-preguiça

<http://www.youtube.com/watch?v=v7oTW5RV1Ws>

Peter Müller visita o Museu Emilio Goeldi (parte 1)

<http://www.youtube.com/watch?v=kdqzBOYGuf4>

Peter Müller visita o Museu Emilio Goeldi (parte 2)

<http://www.youtube.com/watch?v=P24M6pEurMY>

Peter Müller visita o Museu Emilio Goeldi (parte 5)

<http://www.youtube.com/watch?v=R1MMq5K3xYg>

Peter Müller visita o Museu Emilio Goeldi (parte 6)

http://www.youtube.com/watch?v=_MymZM45eAY

Peter Müller visita o Museu Emilio Goeldi (parte 7)

<http://www.youtube.com/watch?v=UJH6T5iJHMY>

Macaco no Parque Emilio Goeldi

http://www.youtube.com/watch?v=yTvDRN_grOI

Alcindo

<http://www.youtube.com/watch?v=zyckK3BwJko>

Acasalamento

<http://www.youtube.com/watch?v=FmT8tiDj4Cs>

Uma espiada na pantera

<http://www.youtube.com/watch?v=obvCbHKK4io>

Amazon Manatee

<http://www.youtube.com/watch?v=gfNFVgMN1vo>

A dança do siri no Museu

<http://www.youtube.com/watch?v=oCSndICa-do&feature=related>

Dança do siri no Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=GxkeavgYnPk>

Jorge Neto no Museu Emilio Goeldi (Belém – Pará)

<http://www.youtube.com/watch?v=o4XbqcqR41g>

SIT Students in Capoeira Angola Class

http://www.youtube.com/watch?v=vwn4RDW7V_g

Socorristas Jr do SAMU Belém

<http://www.youtube.com/watch?v=mDOJcQCPvRs>

Vitória-Régia Museu Goeldi – Belém do Pará

<http://www.youtube.com/watch?v=epLw5QUhSmI>

Plantas aquáticas no Parque Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=B5OuYbjNAR4>

- **Tomada com movimento de câmera**

Cairé no Museu Emilio Goeldi (Belém-Pará-Brasil)

<http://www.youtube.com/watch?v=plblbp3EFtA>

Museu Emilio Goeldi – Belém – Pará

<http://www.youtube.com/watch?v=e-BLBPk151I>

Museu Emilio Guede em Belém

<http://www.youtube.com/watch?v=XzpfsvGMLwI>

Uma tarde no Museu Goeldi

http://www.youtube.com/watch?v=_Zz38fGSpPA

Passeio no Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=aqeCWfiZSSs>

Passeio no Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=OKiu-BLwKA4>

Insanidade na Oca!

<http://www.youtube.com/watch?v=ea2tGS1QCEE>

Manrjorye no Museu

<http://www.youtube.com/watch?v=DJnGhzGDZjc>

Gil e Anna no Parque

<http://www.youtube.com/watch?v=A2BLEGOibtI>

Luan Santana de Castanhal

<http://www.youtube.com/watch?v=4tc74x1RS1Y>

Gabriel no Goeld

<http://www.youtube.com/watch?v=k9B-u4sbAC8>

Peter Müller visita o Musseu Emilio Goeldi (parte 3)

http://www.youtube.com/watch?v=GmLr7M17__w

Peter Müller visita o Musseu Emilio Goeldi (parte 5)

<http://www.youtube.com/watch?v=51L0YPkRM5Y>

Peter Müller visita o Musseu Emilio Goeldi (fnal)

<http://www.youtube.com/watch?v=hUIPBkw1loU>

Visitando o Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=KMz8SrVdnDs>

Repórter Chanel

http://www.youtube.com/watch?v=UZz_C0FG3yQ

Fim do passeio...

<http://www.youtube.com/watch?v=79HOny-HaRc>

Agressão ao câmara

<http://www.youtube.com/watch?v=qgh3MrzrY8E>

Phani e a árvore

<http://www.youtube.com/watch?v=FQJH1SbM1Kg>

Passeando no Parque

<http://www.youtube.com/watch?v=bbM8rmv9WnA>

Museu Emilio Goeldi – Belém – PAII

<http://www.youtube.com/watch?v=wcyPGD1g2jI>

Belém – Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=OB1IOxL1pgI>

Museu Emilio Goeldi – Belém – PA

<http://www.youtube.com/watch?v=xW21qK6WBpI>

Visita no Museu

<http://www.youtube.com/watch?v=HcJCaJ6NjOw>

Miriti – Parque Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=AwjcHTHMmXM>

Belém, branco e preto (Parque Zoobotânico do Museu Emilio Goeldi)

<http://www.youtube.com/watch?v=dFi2WyJ9RD4>

Museu Emilio Goeldi

<http://www.youtube.com/watch?v=TaUMsYpmALE>

CEFET UNED Imperatriz(técnicos em informática 2007)

<http://www.youtube.com/watch?v=9VH7R-jzoo4>

Sú – Lembranças – Vitória Regis

<http://www.youtube.com/watch?v=3TJ4KiKIwZ4>